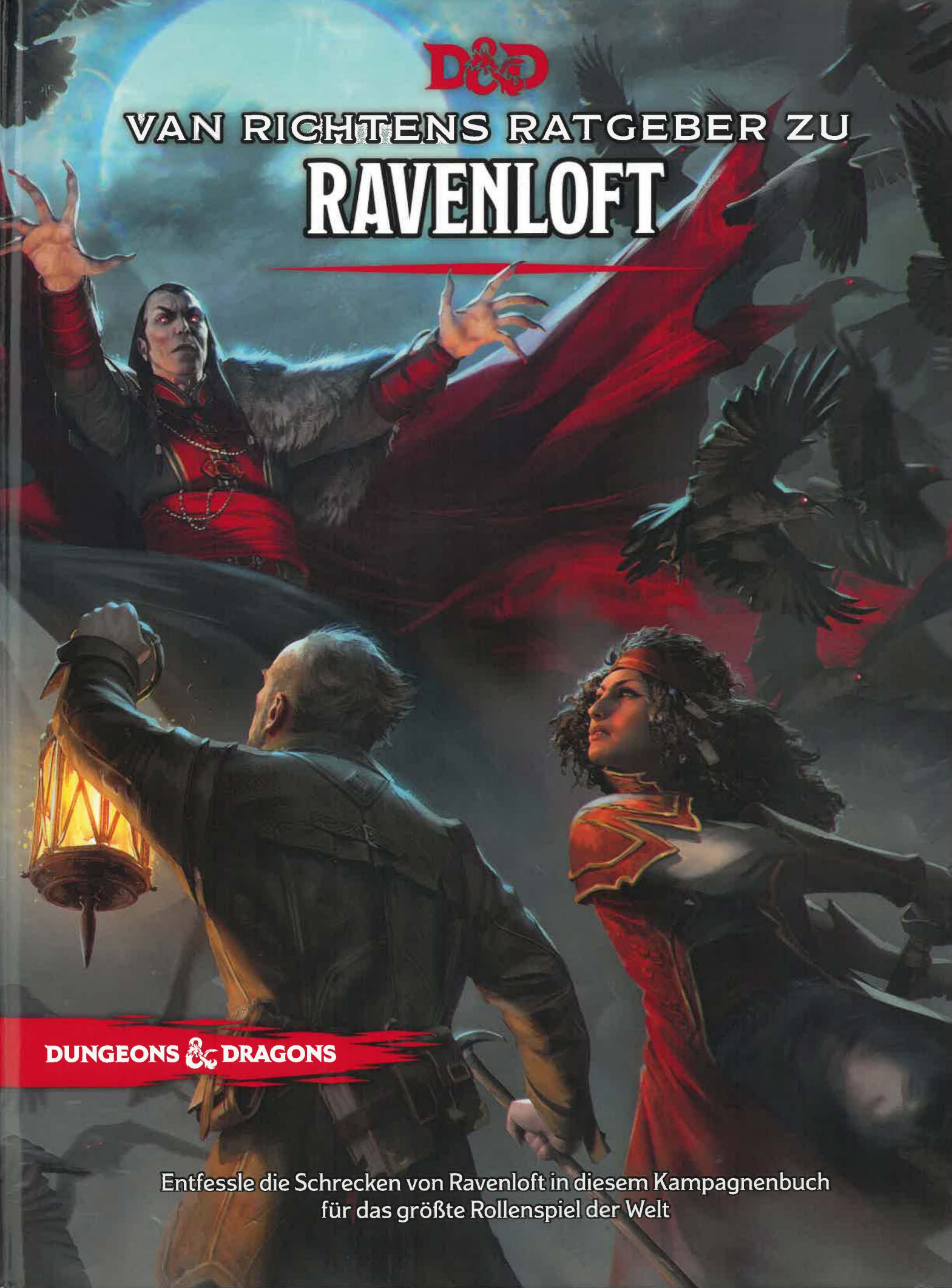

D&D
VAN RICHTENS RATGEBER ZU
RAVENLOFT
DUNGEONS & DRAGONS
Entfessle die Schrecken von Ravenloft in diesem Kampagnenbuch
für das größte Rollenspiel der Welt

VAN RICHTENS RATGEBER ZU

RAVENLOFT

COUPLEOFKOOKS

Impressum

Projektleitung: F. Wesley Schneider
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Texte: Whitney Beltrán, Bill Benham, K. Tempest Bradford, Banana Chan, Jeremy Crawford, Dan Dillon, Crystal Frasier, Ajit George, Amanda Hamon, Cassandra Khaw, Renee Knipe, Kira Magrann, Molly Ostertag, Ben Petrisor, Jessica Price, Taymoor Rehman, Jessica Ross, John Stavropoulos, Jabari Weathers, James Wyatt
Regelentwicklung: Ben Petrisor, Jeremy Crawford, Christopher Perkins, Taymooder Rehman
Redaktion: Judy Bauer, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray
Kulturelle Beratung: Adam Lee, Tim Stone, Ivan Wong
Grafikdesign: Trystan Falcone, Emi Tanji, Trish Yochum
Titelbild: Scott M. Fischer, Anna Podedworna
Grafiker: Helder Almeida, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Dawn Carlos, Paul Scott Canavan, Kai Carpenter, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, CoupleOfKooks, Nikki Dawes, Olga Drebas, Wayne England, Caroline Gariba, Lake Hurwitz, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Olly Lawson, Titus Lunter, Andrew Mar, Scott Murphy, Irina Nordsol, Stephen Oakley, Robin Olausson, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Anna Steinbauer, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk
Kartografie: Francesca Baerald, Jared Blando, Dyson Logos, Mike Schley
Konzeptgrafiker: Shawn Wood, Titus Lunter, Kieran Yanner, Richard Whitters
Projekttechnik: Cynda Callaway
Bildgebende Technik: Kevin Yee
Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

Besonderer Dank: Heather Cenis, Laurie Marquess, Stephanie Nudelman, Stas R., Morrigan Robbins, T. Alexander Stangroom und die Hunderte von Testern, die dieses Buch noch aufregender gemacht haben!

D&D-Tabletop-Team

Ausführender Produzent: Ray Winninger
Chefdesigner: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Design-Manager: Steve Scott
Designabteilung: Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt
Leitung Grafikteam: Richard Whitters
Grafikabteilung: Trystan Falcone, Kate Irwin, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum
Leitender Produzent: Dan Tovar
Produzenten: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis
Direktor Produktmanagement: Liz Schuh
Produktmanager: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

Marketing

Leitung Globales Markenmarketing: Brian Perry
Globales Markenmanagement: Shelly Mazzanoble
Leitung Marketingkommunikation: Greg Tito
Community-Management: Brandy Camel

Folgende D&D-Bücher haben für Material und Inspiration gesorgt:

Connors, William W. und Steve Miller. *Domains of Dread.* 1997.
Golden, Christie. *Vampire of the Mists.* 1991.
Hickman, Tracy und Laura. *Ravenloft.* 1983.
Hickman, Tracy und Laura. *Ravenloft II: The House on Gryphon Hill.* 1986.
Mangrum, John W. und Steve Miller. *Carnival.* 1999.
McComb, Colin und Scott Bennie. *Islands of Terror.* 1992.
Nesmith, Bruce und Andria Hayday. *Ravenloft: Realm of Terror.* 1990.
Perkins, Christopher. *Curse of Strahd.* 2016.

Auf dem Titelbild

Im Schatten der Burg Ravenloft stellen Doktor Rudolph van Richten und Ez d'Avenir den Vampir Strahd von Zarowitsch. Gemälde von Anna Podedworna.

Haftungsausschluss: Schon durch das Aufschlagen dieses Buches machst du dich zum Komplizen jener domänenübergreifenden Verschwörung, die mir, Azalin Rex, Magierkönig von Darkon, meinen rechtmäßigen Rang als Autor und Einbandmotiv dieses Machwerks versagt, welches ja so viel mehr hätte werden können als die vorliegende erbärmliche Sammlung von Lügen und Verleumdungen. Zum Glück ist meine Unsterblichkeit nun frei von allen schnöden Regeln und Gesetzen. Das eröffnet mir endlose Möglichkeiten, mich auch für die kleinste Schmähung gründlich zu rächen. Bereite dich auf mein Kommen vor. Ich erwarte höchsten Komfort bei der Unterbringung, wenn wir deine Neudefinition des Begriffs „Horror" ganz und gar auf dich zuschneiden.

620C9280100001 DE
ISBN: 978-0-7869-6859-6
Englische Erstausgabe: Mai 2021
Deutsche Erstausgabe: Februar 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Ravenloft, das Drachen-Und-Zeichen und alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in den USA. © 2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

Inhaltsverzeichnis

Einführung 4

Kapitel 1: Charaktererstellung 12
Heimgesuchte Helden 13
Abstammung 15
Erstellen deines Charakters 15
Dhampir 16
Hexblut 18
Wiedergeborener 20
Dunkle Gaben 22
Dunkle Pakte 22
Beschreibungen: Dunkle Gaben 23
Unterklassenoptionen 28
Barde: Schule der Geister 28
Hexenmeister: Der Untote 30
Hintergründe 31
Allgemeine Merkmale von Hintergründen 31
Merkmale des Horrors 32
Detektiv 34
Der Heimgesuchte 35
Horrorrequisiten 36

Kapitel 2: Erstellen von Domänen des Schreckens 38
Erstellen eines Dunklen Fürsten 39
Erstellen einer Domäne 42
Horrorgenres 45
Dark Fantasy 46
Folk-Horror 48
Gothic-Horror 50
Körperhorror 52
Kosmischer Horror 54
Spukgeschichten 56
Andere Horrorgenres 57

Kapitel 3: Domänen von Ravenloft 60
Natur von Ravenloft 61
Die Nebel 61
Magie und Metaphysik 62
Leben in den Domänen des Schreckens 63
Beispieldomänen 65
Konfrontationen mit Dunklen Fürsten 65
Charaktere aus Domänen 65
Barovia 66
Strahd von Zarowitsch 67
Abenteuer in Barovia 69
Bluetspur 72
Das Götterhirn 73
Abenteuer in Bluetspur 74
Borca 76
Ivana Boritsi 78
Ivan Dilisnya 80
Abenteuer in Borca 81
Darkon 84
Erben Darkons 86
Abenteuer in Darkon 87
Dementlieu 90
Saidra d'Honaire 92
Abenteuer in Dementlieu 93
Falkownia 96
Vladeska Drakow 98
Abenteuer in Falkownia 99
Har'Akir 102
Ankhtepot 104
Abenteuer in Har'Akir 106
Hazlan 108
Hazlik 110
Abenteuer in Hazlan 111
I'Cath 114
Tsien Chiang 115
Abenteuer in I'Cath 117
Der Jahrmarkt 120
Isolde und Nepenthe 122
Abenteuer auf dem Jahrmarkt 123
Kalakeri 124
Ramya Vasavadan 126
Abenteuer in Kalakeri 128
Kartakass 132
Harkon Lukas 134
Abenteuer in Kartakass 135
Lamordia 138
Viktra Mordenheim 140
Abenteuer in Lamordia 141
Mordent 144
Wilfred Godefroy 146
Abenteuer in Mordent 147
Richemulot 150
Jacqueline Renier 151
Abenteuer in Richemulot 153
Tepest 156
Mutter Lorinda 157
Abenteuer in Tepest 159
Valachan 162
Chakuna 164
Abenteuer in Valachan 164
Weitere Domänen des Schreckens 168
Agentur Vhage 168
Die Albtraumlande 168
Cyre 1313, der letzte Blitzzug 168
Forlorn 169
G'henna 169
Ghastria 170
Invidia 170
Keening 170
Klorr 170
Markowia 170
Niranjan 170
Nova Vaasa 171
Odaire 171
Ozean des Unglücks 171
Die Reiterbrücke 172
Risibilos 172
Scaena 172
Die Schattenlande 172
Souragne 172
Staunton-Klippen 173
Tovag 173
Zherisia 173
Reisende in den Nebeln 174
Hüter der Feder 174
Vistani 176
Andere Gruppen 178
Nebelwanderer 178
Alanik Strahl und Arthur Sedgwick 178
Erasmus van Richten 179
Ez d'Avenir 179
Firan Zal'honan 180
Jander Sonnstern 180
Larissa Schneemähne 182
Rudolph van Richten 182
Der Rufer 182
Die Weathermay-Foxgrove-Schwestern 183

Kapitel 4: Horrorabenteuer 184
Vorbereitungen für den Horror 185
Ein Horrorabenteuer leiten 187
Nach dem Horror 190
Tarokka-Karten und Hexenbrett 191
Werkzeugkasten des Horrors 192
Flüche 192
Furcht und Stress 195
Spukfallen 196
Überlebende 198
Das Haus Lament 202

Kapitel 5: Monster von Ravenloft 222
Horrormonster 223
Bestiarium 225
Aaspirscher 226
Carrionette 227
Dullahan 228
Galgenmurmler 229
Gehirn im Glas 230
Gremischka 231
Gremischka 231
Gremischkaschwarm 231
Jiangshi 232
Knochenloser 233
Kopf des Todes 234
Körperfresserpflanze 235
Körperfresserpflanze 236
Sämling 236
Loup-Garou 237
Nekrosekret 238
Nosferatu 239
Priester von Osybus 240
Schwärme 242
Madenschwarm 242
Skarabäenschwarm 242
Sternengezücht-Emissär 243
Niederer Sternengezücht-Emissär 244
Höherer Sternengezücht-Emissär 244
Strigoi 245
Ulmedische Inquisitoren 246
Inquisitor des Gedankenfeuers 246
Inquisitor des Schwerts 247
Inquisitor des Folianten 247
Unaussprechliche Schrecken 248
Unermüdlicher Mörder 250
Unermüdlicher Schlächter 250
Unermüdlicher Moloch 251
Vampirischer Gedankenschinder 252
Werrabe 253
Zombies 254
Zombiegliedmaßenschwarm 254
Zombie-Seuchenverbreiter 255
Zombieklumpen 255

Anhang: Hexenbrett 256

Ez d'Avenir durchmisst die Nebel inmitten von vergangenen und zukünftigen Schrecken.

WILLKOMMEN IN RAVENLOFT

Ein Schrei zerreisst die Stille der Dämmerung. Unmenschliche Gestalten bewegen sich zwischen verfallenden Gräbern. Die Schatten greifen um sich. Haben Instinkte und Fantasie sich gegen dich verschworen? Oder wurdest du von außerweltlichen bösen Kräften entführt und in die Nebel von Ravenloft gezerrt?

In verborgenen Winkeln des Schattenfells warten die Domänen des Albtraums gierig auf Tapfere und Unschuldige, auf Ehrgeizige und Verkommene. Manche bezeichnen diese Ansammlung finsterer Reiche als das Land der Nebel, doch unter Monsterjägern ist es als Ravenloft bekannt. Diese gebrochenen Domänen sind voller Schrecken, Magie, Mysterium und Spannung – eine unendliche Galerie voller böser Wesen, uralter Komplotte, verfluchter Blutlinien, legendärer Monster und unsterblicher Bösewichte. Tunichtgute aus zahllosen Welten betrachten Ravenloft als ihren Kerker, unter ihnen berüchtigte Figuren wie Lich-König Azalin Rex, der skrupellose Wissenschaftler Viktra Mordenheim und der diabolische Oberste Vampir Strahd von Zarowitsch. Diese Dunklen Fürsten gebieten in ihren isolierten Domänen über unglaubliche Macht und sind doch selbst die gepeinigten Gefangenen böser Kräfte, welche als Dunkle Mächte bekannt sind.

Ravenloft ist ein durch und durch magisches Reich, benannt nach seinem grauenhaftesten Spukort, der fürchterlichen Burg Ravenloft in Barovia – Heimstatt des berüchtigten Vampirs Strahd von Zarowitsch. In dieser mysteriösen Umgebung ist auf Landschaftsform, den Lauf der Zeit, Ebbe und Flut und weitere vermeintlich zuverlässige Wahrheiten kein Verlass. Die Lande von Ravenloft – auch als Domänen des Schreckens bekannt – sind nicht durch Nähe oder Politik verbunden, sondern durch die Nebel, in denen sie als Inselgruppen ihr Dasein im endlosen Zwielicht des Schattenfells fristen. In diesen übernatürlichen Nebeln liegen unzählige Domänen verborgen, und die entsetzlichsten davon sind jene, die durch deine Albträume entstanden sind und denen deinen Abenteuern ihre grimmige Existenz verdanken.

Doch auch wenn Ravenloft eine Welt der Übel ist, sind die Domänen nicht ganz ohne Helden. Unerschrockene Gemüter wie die Forscherin Ez d'Avenir, die monsterjagenden Weathermay-Foxgrove-Schwestern und der Gelehrte Rudolph van Richten erkunden die Geheimnisse der Domänen. Solche Abenteurer sind zwar selten, trotzen aber wie Leuchtfeuer der Dunkelheit, und Charaktere aus allen Landen und Welten fühlen sich inspiriert – oder herausgefordert –, selbst die bösen Mächte zu stellen, welche in den Schatten lauern.

Die Nebel von Ravenloft erheben sich. Welche Mysterien wirst du in den Domänen des Schreckens entdecken? Welche Albträume wirst du formen? Und wenn du die Nebel betrittst ... wirst du ihnen je wieder entkommen?

Nikki Dawes

So verwendest du dieses Buch

Dieses Buch erkundet die Domänen des Schreckens, die mysteriösen Weiten des Schattenfells, die als Hintergrund für Spannung und Horror dienen. Spieler und Spielleiter werden durch das Erstellen von Charakteren, Domänen und Geschichten geführt, die eines haarsträubenden D&D-Abenteuers würdig sind.

Kapitel 1 erläutert, wie Spieler Charaktere erstellen können, die sich für furchterregende Abenteuer eignen. Anhand der Optionen für Abstammungen und Hintergründe lassen sich finstere Vergangenheiten der Charaktere, dunkle Begabungen und Unterklassen verwenden, um ihre Schicksale auszugestalten.

Kapitel 2 erläutert, wie der Spielleiter seine eigenen neuen Dunklen Fürsten und Domänen als individuelle Basis für den seinen Lieblingsgrusel und den der Spieler erschaffen kann.

Kapitel 3 bietet eine Übersicht über Dutzende von Ravenlofts Domänen mit Details zu den Charakteren und Abenteuern, die man in diesen Spukgegenden findet.

Kapitel 4 bietet Werkzeuge, mit denen der Spielleiter furchteinflößende Abenteuer erschaffen kann – von den Regeln zum Erstellen von Flüchen und dem Gestalten außerkörperlicher Erlebnisse bis hin zu Tipps für aufregende Kampagnen. Es enthält auch ein atmosphärisches Abenteuer, um die Charaktere in Ravenlofts grässlichen Bann zu ziehen.

Kapitel 5 erläutert, wie man Gegner in grauenhafte Ungeheuer verwandelt, und bietet eine Sammlung typischer Monster der Domänen des Schreckens und anderer D&D-Welten.

Horror in deinem Spiel

Jenseits des Lagerfeuerlichts lauern bedrohliche Schatten. Schritte hallen durch die Flure leerer Häuser. Unter der Treppe flüstert etwas ... Solche Details füllen Horrorgeschichten, doch welchen Platz haben sie in deinem D&D-Spiel? Als Spielleiter bestimmst du, welchen Raum der Horror in deinem Abenteuer einnimmt. Erwäge die folgenden Themen und die Hilfestellungen dieses Buchs, um die Rolle der Spannung in deinem Spiel zu bestimmen.

Fundamente der Angst: Begegnungen mit furchteinflößenden Kreaturen und Vorstöße ins Unbekannte sind feste Bestandteile von D&D-Abenteuern und Horrorgeschichten. Dieses Buch erkundet, wie sich Spannung und Mysterien mit vertrauten D&D-Merkmalen verknüpfen lassen, damit eure Helden in der finsteren Atmosphäre umso heller strahlen.

Horrorgenres: Horror gibt es in allen Farben und Formen. Du entscheidest mit deinen Spielern, welche Arten von Horrorgeschichten sich für deine Gruppe eignen. Ziehst du eine Schaueratmosphäre vor, Mysterien, die den Verstand übersteigen, oder etwas ganz anderes? Verwende dieses Buch, um das ideale Horrorerlebnis für deine Gruppe zu erschaffen und in euren Abenteuern lebendig werden zu lassen.

Atmosphäre schaffen: In einem aufregenden D&D-Abenteuer ist es mit gefährlichen Fallen und Monstern alleine nicht getan. Dieses Buch bietet Techniken zum Erschaffen einer dichten Atmosphäre, die das Spiel durchdringt und für packende Spannung sorgt.

Nervenkitzel unter deiner Kontrolle: Der Nervenkitzel beim Erkunden gruseliger Themen in sicherer Umgebung sorgt für wohlige Schauer wie eine Achterbahnfahrt. Verwende dieses Buch, um dich mit deinen Spielern über Spielregeln, Plots und Sonstiges zu einigen, damit nur Elemente enthalten sind, die allen Spaß machen.

Fokus auf Spaß: Spannende Geschichten müssen nicht ernst oder schockierend sein. Du kannst deine Abenteuer in beliebigem Ausmaß rasant, geheimnisvoll oder lustig gestalten. Helden können verwegene Monsterjäger, aber auch verträumte Mysterienfreunde sein. Wähle aus, welche Elemente dieses Buchs zu eurem Spiel passen und für die Spieler den meisten Spaß versprechen.

Doktor van Richten,

ich schreibe aus Rivalis, wo ich ganz überrascht Euren Namen von den Lippen der Einwohner hörte. Ihr seid hier mehr als ein Bürger, an den man sich erinnert, Doktor. Die Leute reden von Vermissten, von hungrigen Schatten und dem Bösen bei einem verlassenen Anwesen, dem Haus van Richtens.

An diesem Ort. Die Verbrechen und Tragödien, die sich hier zugetragen haben. Ich weiß, wir würden sie beide lieber vergessen – dieses ganze verfluchte Land –, doch die Nebel haben mich zurückgezwungen. Nun, da ich hier bin, weiß ich das. Die Vergangenheit, die wir beide so gerne begraben hätten, ist noch nicht mit uns fertig. Hier in Darkon lauert etwas Schreckliches, Herr, im Stammsitz Eurer Familie.

Ich werde mit den Nachforschungen beginnen, sowie ich diesen Brief versiegelt habe. Diesmal hoffe ich, dass unsere Familien gemeinsam gegen das stehen können, was uns beide verfolgt.

Hochachtungsvoll
Ez d'Avenir

Onkel Rudolph,

wir sind weiterhin der üblen Werwölfin Natalia Vorischkowa auf den Fersen. Als sie aus dem letzten Kampf geflohen ist, hat sie einen Wolfszahn an einer Schnur verloren. Laurie verwendet den Talisman, wie Ihr und Onkel Georg es uns gezeigt habt, und er hat uns durch die Nebel nach Skald geführt. Das ist ein merkwürdiger Ort mit viel Musik in einem Land namens Kartakass. Die Leute hier sind sehr gastfreundlich. Geradezu schmeichlerisch. Sie hängen nur so an unseren Lippen. Ich bin ihrer Aufmerksamkeit entkommen, indem ich mich in unser Zimmer in der lokalen Taverne zurückgezogen habe. Laurie hingegen genießt die Aufmerksamkeit für uns beide. Seit unserer Ankunft keine Spur von Vorischkowa, aber ich spüre, dass sie uns beobachtet. Es ist, als wäre sie überall.

Es ist übel hier, Onkel. Nicht übel wie ein schlangenköpfiges Schwein. Sondern übel wie die Delmunster-Pflanzenbauern. Ich habe den Zahn beigefügt, dem wir hierher gefolgt sind. Wenn Ihr diese Botschaft wohlauf erhaltet, wären uns Eure Anwesenheit und Perspektive ein großer Trost.

Eure ergebenen Schülerinnen
Gennifer und Laurie Weathermay-Foxgrove

Sieben Geheimnisse von Ravenloft

Die Domänen des Schreckens bergen zahllose Mysterien, doch folgende merkwürdige Wahrheiten sind von gewisser Allgemeingültigkeit:

1. **Ravenloft ist keine Welt.** Die Lande und Charaktere von Ravenloft sind nicht auf einem gemeinsamen Planeten angesiedelt. Vielmehr bestehen die Domänen des Schreckens aus zahllosen Halbebenen, verborgen in der Ebene der Schatten. Jedes dieser Inselreiche ist von mysteriösen Nebeln umgeben. Die tapfersten Seelen mögen sich von einer Domäne in die nächste schleichen, doch das bedeutet höchste Gefahr, und viele, in den Nebeln verschwanden, sind nie wieder aufgetaucht.
2. **Die Dunklen Mächte kontrollieren alles.** Böse Wesenheiten, bekannt als Dunkle Mächte, manipulieren die Domänen des Schreckens und alle, die sich darin aufhalten. Sie sind unsterblich, nicht zu greifen und allmächtig – und sie genießen es, Terror zu verbreiten und ihre Gefangenen über Generationen hinweg subtil zu manipulieren.
3. **Dunkle Fürsten sind in den Domänen gefangen.** Ravenlofts Halbebenen reichen von vereinzelten Strukturen bis hin zu riesigen Regionen. Diese Domänen dienen als Kerker für Dunkle Fürsten, böse Wesen, die von den Dunklen Mächten gefangen gehalten und gepeinigt werden. Die Eigenheiten einer Domäne entsprechen auf verdrehte Art den Gelüsten des jeweiligen Dunklen Fürsten und stürzen ihn und die Einwohner immer wieder in Leid und Verzweiflung.
4. **Die Nebel umgeben alles.** Die Domänen des Schreckens sind von einem übernatürlichen Dunst durchdrungen. Dies sind die ominösen Nebel von Ravenloft, die sich nach dem Willen der Dunklen Mächte in jeder Domäne erheben oder senken. Die Legenden schreiben den Nebeln böse Kräfte zu: Sie tarnen Monster und lassen bisweilen ganze Dörfer verschwinden. Die Nebel sind nicht an Ravenloft gebunden und bewegen sich zwischen den Ebenen. So ist niemand je sicher davor, in die Domänen des Schreckens gezogen zu werden.
5. **Sicherheit gibt es nirgends.** Die Nebel von Ravenloft sind berüchtigt für die Entführung unschuldiger Seelen, die sie in den Domänen des Schreckens gefangen setzen, doch es werden auch Charaktere entrückt, die dann die gruseligsten Abenteuer erleben. Ravenloft kann eine Seele für eine einzige Schreckensnacht oder einen endlosen Albtraum entführen – was immer am besten zu eurem Abenteuer passt.
6. **Helden stellen sich den Schrecken.** Ravenloft ist kein Land der Helden. Nur wenige suchen die Gefahr in den Nebeln oder fordern die Dunklen Fürsten heraus. Auch Ängste und Kräfte, die in den Charakteren selbst begründet liegen – vielleicht aufgrund von seltenen Abstammungslinien oder finsteren Begabungen –, lassen sie ihren Untergang fürchten. Wer den Schrecken entgegentritt, strahlt wie ein Leuchtfeuer durch die Nebel und zieht andere Helden an – aber auch Gefahren, die noch größer sind.
7. **Nur die Furcht ist gewiss.** Die Domänen des Schreckens bieten den idealen flexiblen Hintergrund für jedes Horrorabenteuer. Da sie sich nicht nach der konventionellen Realität richten, kann sich innerhalb ihrer Grenzen grundsätzlich alles ereignen. Normale Leute erleben entsetzliche Verwandlungen, ganze Dörfer verschwinden sang- und klanglos, und die Nebel verhindern die Flucht vor Gefahren. Surreale Entwicklungen, die du anstrebst, sind auch der Wille der Dunklen Mächte, sodass die entsetzlichsten Möglichkeiten wahr werden. Im Ergebnis finden sich in Ravenloft zwar vertraute Völker, Zaubergegenstände und Monster aus dem *Spielerhandbuch*, dem *Spielleiterhandbuch* und dem *Monsterhandbuch* wieder, doch mit verdrehten Eigenschaften, die sie gruselig oder mysteriös machen.

Das Land der Nebel

Die Domänen des Schreckens sind zwar grundlegend anders, doch Grundlage ihrer Schrecken sind gewisse Realitäten. Die Natur der Domänen, der Einfluss der Dunklen Fürsten, die Mysterien der Nebel und die Machenschaften der Dunklen Mächte bieten eine Vielfalt an finsteren Möglichkeiten. All diesen Elementen ist eine zwielichtige Unbestimmtheit mit dem Potenzial zu Horror in unvorhersehbarer Form gemeinsam.

Folgende Abschnitte sind für dich als Spielleiter bestimmt. Integriere sie in deine Abenteuer, wie du es für angemessen hältst. Wenn du deinen Spielern die wesentlichen Mysterien Ravenlofts enthüllen und sie das Land der Nebel mit gemeinsamem Wissen erkunden lassen möchtest, dann wähle diesen Ansatz. Alternativ kannst du das Grauen kultivieren, indem du die fundamentalen Wahrheiten der Welt nicht definierst oder von den Theorien deiner Gruppe bestimmen lässt. Tiefe Schatten durchdringen die Domänen des Schreckens. Ob du Licht auf sie wirfst oder sie als trübes Mysterium belässt, ihr Potenzial für Horror ist unerschöpflich.

In diesem Abschnitt findest du eine Übersicht der grässlichen Kräfte, die in Ravenloft walten und die in den folgenden Kapiteln als Werkzeuge für Horrorabenteuer näher untersucht werden. Details zu bestimmten Domänen des Schreckens und Interaktionen zwischen den Reichen findest du in Kapitel 3.

Logik der Albträume

Gemessen an dem, was in anderen Welten als wahr und gesund gilt, gibt es in den Domänen des Schreckens keine Sinnhaftigkeit. Die Domänen gehen nicht nahtlos ineinander über, die jeweilige Geschichte erfasst keine gemeinsame Vergangenheit, aus Fiktionen entstehen schreckliche Tatsachen, und viele Bewohner bleiben der Welt jenseits ihres Dorfs aus Furcht ihr Leben lang fern. Ravenloft ist die richtige Umgebung für Unsicherheit, Mysterium, Paranoia und Furcht, die sich dem logischen Verstand entziehen.

Die Charaktere in eurem Ravenloft-Abenteuer könnten die ersten sein, die offenkundige Widersprüche untersuchen oder Unmöglichkeiten bemerken. Warum nur hat niemand vor ihnen nach Antworten auf so offenkundige Fragen gesucht? Die Dunklen Mächte, die Nebel und die Natur von Domänen und Dunklen Fürsten sind alle Teil der Antwort, reflektieren aber letztlich Aspekte derselben Ursache: Albtraumlogik.

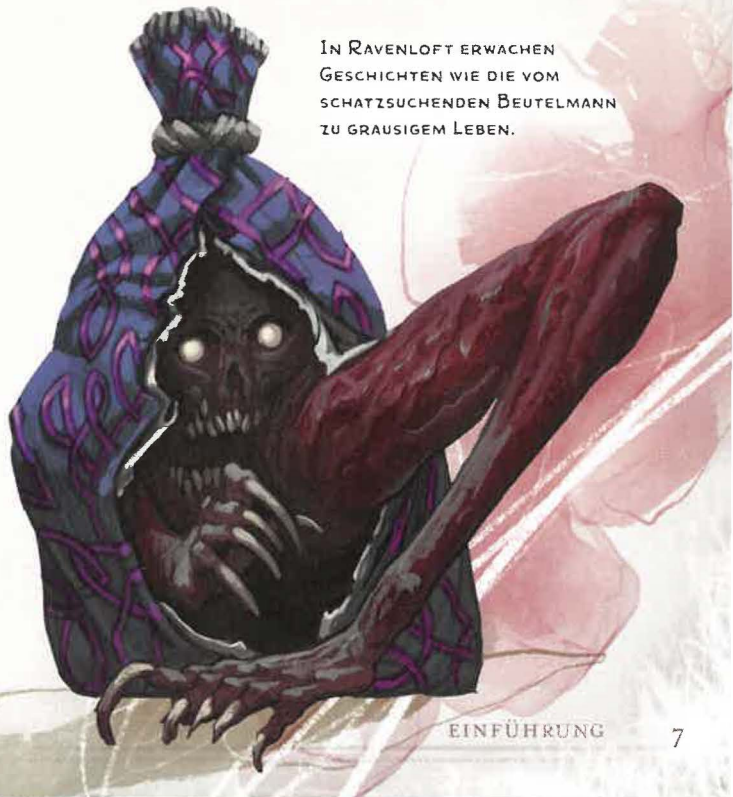
Ravenloft ist eigentlich ein riesiger Albtraum. Die meisten derer, die Ravenlofts Schrecken kennenlernen, ahnen nichts von dessen surrealer Natur. Nur wenigen wird allmählich klar, dass hier einiges nicht zusammenpasst. Ob es ihnen klar ist oder nicht – die übernatürlichen Merkmale und boshaften Genies existieren, um Terror zu säen. Die in diesen Abschnitt beschriebenen Details sind wahr, doch Wahrheit ist in Ravenloft ein formbarer Begriff. Die Einflussgrenzen der Dunklen Mächte, die Reichweite der Nebel und die Kontrolle der Dunklen Fürsten über ihre Domänen sind absichtlich fließend.

Dieses Buch bedeutet Albträume für die Charaktere

Ravenloft ist die richtige Umgebung, um die Charaktere Albträume erleben zu lassen – nicht die Spieler. Das Land der Nebel steckt zwar voller böser Komplotte und entsetzlichen Geschichten, aber die sollen in der Spielwelt bleiben und keine realen Ängste der Spieler provozieren. In Kapitel 4 findest du Möglichkeiten, dafür zu sorgen, dass der Grusel deiner Abenteuer deinen Spielern Spaß macht. Kapitel 1 bietet auch Anleitungen für Spieler, damit sie gemeinsam ein Horrorerlebnis erschaffen können, das die ganze Gruppe sicher genießen kann. Mach dich mit diesen Überlegungen und Sicherheitswerkzeugen vertraut, bis sie dir so geläufig wie Charakterbögen und Würfel sind.

Inhaltswarnung: Beachte vor dem Hintergrund des Gesagten, dass dieses Buch Vorschläge für Abenteuer enthält, die gruselig sein sollen. Die Geschichten sind zwar nicht brutaler als die in anderen Produkten von Dungeons & Dragons, doch das Horrorgenre wird in seinen vielfältigen Formen erkundet – von stimmungsvollen Gothic-Horror- und Spukgeschichten bis zu packendem Körperhorror und kosmischem Horror, der den Verstand übersteigt. In Kapitel 2 wird die Auswahl der Horrorthemen behandelt, die zu deinem Spiel passen, aber lies nur gemäß deiner eigenen Einschätzung weiter.

Wie bei jedem Albtraum sind die Domänen des Schreckens nicht an die Gesetze der Realität gekettet. Die Domänen existieren nicht, um eine glaubhafte Welt zu simulieren, sondern um des Grusels Willen. Diese Flexibilität stellt ein mächtiges Werkzeug dar, alle Illusionen von Sicherheit auf den Kopf zu stellen und die Kämpfe deiner Charaktere maßzuschneidern. Auch ganze Schichten von Mysterien über die Natur der Umgebung lassen sich so bilden. Ist eine Domäne einzigartig oder nur einer von vielen wiederkehrenden Albträumen? Wie viele Formen der Burg Ravenloft existieren, haben existiert oder werden sich in den Nebeln noch zeigen? Was ist Wahrheit in den Domänen des Schreckens, und wie lange gilt sie? Die Antworten musst du finden.



In Ravenloft erwachen Geschichten wie die vom schatzsuchenden Beutelmann zu grausigem Leben.

STEPHEN OAKLEY

Die Dunklen Mächte

Unfassliche verborgene Kräfte manipulieren Leben, Tod und Realität in Ravenloft. Diese mysteriösen unsterblichen Wesen sind die Architekten der Domänen des Schreckens. Sie haben diese Nischen des Grauens tief in der Ebene der Schatten geschaffen. Die Dunklen Mächte beobachten und beeinflussen die Geschehnisse innerhalb ihres Herrschaftsbereichs. Bisweilen lassen sie ihre Blicke schweifen, greifen in andere Ebenen und entführen dort Helden und Bösewichte, um sie ihrer fürchterlichen Menagerie hinzuzufügen. Wozu, weiß niemand.

Die Dunklen Mächte bewegen sich nicht in den Schatten von Ravenloft – sie sind selbst die Schatten. Sie sind Nebel und Dunkelheit. Sie sind der Grund, dass Wasser sich in Flüssen sammelt und Sterne am Himmel leuchten, die nichts mit dem Universum zu tun haben. Sie sind die Kerkerwächter der Dunklen Fürsten. In ihrer Allgegenwärtigkeit und Unerforschlichkeit stellen die Dunklen Mächte in Ravenloft sozusagen Götter dar, doch sie sind den Sterblichen unbekannt und begehren keine Anbetung.

Trotz ihrer Kontrolle halten die Dunklen Mächte sich fern von den Domänen, die sie manipulieren. Mancher Name – Osybus, Shami-Amourae, Tenebrosus – mag noch in den finstersten Legenden vorkommen, doch die Bewohner der Domänen wissen praktisch nichts über die Dunklen Mächte. Manchen Dunklen Fürsten ist klar, dass sie von antagonistischen Wesenheiten eingekerkert wurden, doch der Diskurs über die Dunklen Mächte bleibt das Metier von Wahrsagern, besessenen Gelehrten und außerweltlichen Wesen. Wer Geschichten von finsteren Mächten verbreitet, welche die Realität manipulieren, wird ignoriert oder schlimmer bestraft. Für die Bewohner von Ravenloft ist ihr Unwissen ein sorgfältig verteidigter Schutzwall gegen unaussprechliche Wahrheiten.

Das Geheimnis der Dunklen Mächte

Es ist an dir, die wahre Natur der Dunklen Mächte zu bestimmen. Deine Sicht auf diese Kräfte beeinflusst auch deine Sicht auf ihre Aktionen und Agenden, wen sie nach Ravenloft entführen und warum. Du kannst diese Mysterien bei euren Abenteuern enthüllen, um anzudeuten, wie man den Domänen des Schreckens entkommen kann. Ziehe die folgenden Möglichkeiten in Betracht, wenn du die Dunklen Mächte aus deiner Perspektive entwickelst:

Amoralische Wächter: Die Dunklen Mächte sind mächtige Wesen, die sich jenseits der Moralität glauben. Sie machen gefährliche Personen ausfindig und setzen sie in den Domänen des Schreckens gefangen, wo sie auf den ersten Blick weniger Schaden anrichten können. Wer mit den Dunklen Fürsten eingekerkert wird, ist ein akzeptables Opfer.

Architekten des Bösen: Die Dunklen Mächte sind Verkörperungen des Bösen, mysteriöse Wesenheiten von der Ebene der Schatten oder eine Verschwörung böser Götter. Sie behandeln die Einwohner der Domänen des Schreckens als Spielzeug und sorgen für Furcht und Verzweiflung. Dies gefällt ihnen oder nährt sie, oder vielleicht suchen sie nach Personen, die würdig sind, in ihre Reihen aufgenommen zu werden.

Rudolph,

ich schreibe Euch im Griff eines überaus fesselnden Falls. Hier in Port-a-Lucine halten wir viel von unserem rationalen Verstand. Guten Detektiven steht Vernunft, ein klarer Kopf und kühle Beobachtung am besten zu Gesicht – und eine saubere Flinte, würde mein lieber Arthur ergänzen. Ihr wisst selbst, dass ich nicht zu Aberglauben oder Fantastereien neige. Doch meine Erlebnisse in jüngster Zeit sind einfach unerklärlich.

Als diese Hüter der Feder mich angeheuert haben, hielt ich sie für einen gesellschaftlichen Club exzentrischer Dilettanten. Dann behaupteten sie, jemand würde sie zu ermorden versuchen, und hielt ich das zunächst für Paranoia aufgrund eines zu großen Einbildungsvermögens. Heute allerdings weiß ich, dass diesen Spiritisten wirklich jemand ans Leder will – und dass dieser Jemand vermutlich selbst tot ist. Habt Ihr von den Vetteln aus der Mühlenstraße gehört, Doktor?

Arthur und ich laden Euch ins schöne Dementlieu ein, lieber Rudolph. Und wenn Ihr kommt, bringt bitte alle Notizen mit, die Ihr noch nicht in „Van Richtens Ratgeber zu Hexen" veröffentlicht habt.

Mit rationalen Grüßen
Alanik Strahl & Dr. Arthur Sedgwick

Unsterbliche Überreste: Die Dunklen Mächte sind alles, was von einer Vielzahl besiegter böser Gottheiten und Halbgötter übrig ist. Die Spuren ihrer Macht finden sich noch in jenen patinierten Sarkophagen, die in den Domänen des Schreckens verstreut sind. Diese verkümmerten Überreste manipulieren dennoch ihr Reich, um negative Kräfte zu erzeugen, die ihre Essenz nähren und eine Auferstehung möglich machen.

Die Nebel

Die Nebel sind in ganz Ravenloft bekannt und stellen Manifestationen des Willens der Dunklen Mächte dar. Sie unterteilen, umgeben und isolieren jede Domäne und erzeugen Grenzen im Dunst, welche die Dunklen Fürsten auf ihre Territorien bannen. Die Nebel sickern durch die Domänen des Schreckens und erheben sich, um nichtsahnende Reisende zu fordern oder auf friedliche Dorfbewohner das Grauen loszulassen. Vor allem dringen die Nebel in andere Welten ein, um sich dort Unschuldige, Bösewichte oder die Einwohner ganzer Landstriche zu holen und zu den neuesten Gefangenen von Ravenloft zu machen.

Die Einwohner der Domänen des Schreckens kennen die Nebel und schreiben ihnen finstere Geschichten zu, nehmen sie jedoch als natürlichen Bestandteil ihrer Heimat hin. Viele, die zwischen den Domänen reisen, bezeichnen ihre Welt sogar als Land der Nebel. Alle übernatürlichen Vorkommnisse, jedes unerklärliche Verschwinden und jede böse Macht können den Nebeln zugeschrieben werden, und wer mit den Nebeln interagiert oder von außerhalb kommt, wird argwöhnisch beäugt. Die Nebel bringen Reisen zwischen den Domänen durcheinander, egal, ob man einen anderen Ort erreichen oder seinem aktuellen Ort entkommen will.

Jenseits dieser Wahrheiten sind die Nebel dein Werkzeug, um die Grenzen deiner Horrorgeschichten abzustecken. Im Abschnitt „Natur von Ravenloft" in Kapitel 3 findest du Details, wie du die Nebel für deine Horrorabenteuer einsetzt und die Charaktere mit bestimmten Elementen konfrontierst, während du andere als Mysterium belässt.

Domänen

Die Reiche von Ravenloft bestehen aus finsteren Halbebenen, als Domänen bekannt. Diese Domänen sind sehr verschieden, haben aber auch einige gemeinsame Merkmale:

Domänen sind endlich. Die Domänen sind von unterschiedlicher Größe, manche groß wie ganze Länder oder Regionen, andere nur einer Stadt, einem Gebäude, einem Fahrzeug oder einem bestimmten Ort entsprechend.

Domänen sind isoliert. Jede Domäne ist von den Nebeln umgeben, die Grenzen verschwimmen im Dunst. Domänen teilen weder Grenzen noch gemeinsame Geografie. Es ist nicht möglich, von einer Domäne in eine andere zu sehen. Umgebung, Kultur und Einwohner einer Domäne haben keinen Einfluss auf die anderer Domänen.

Dunkle Fürsten sind in den Domänen gefangen. Domänen existieren, um einen Bösewicht gefangen zu halten und zu peinigen. Obwohl die Dunklen Fürsten ihre Domänen kontrollieren, werden sie jeweils von einem persönlichen Terror gepeinigt, der sich in ihrem Reich abspielt.

Domänen sind Käfige. Wer den Zorn eines Dunklen Fürsten auf sich zieht, findet heraus, dass die Nebel ihm die Flucht aus der Domäne des Bösewichts unmöglich machen. Wie Spukhäuser, die im passenden Moment die Türen verschließen oder einen tödlichen Sturm aufziehen lassen, sorgen auch die Domänen für Bereiche, aus denen es kein Entrinnen gibt und wo die Horrorabenteuer sich abspielen.

Domänen haben Themen. Jede Domäne spiegelt ihren Dunklen Fürsten wider und eignet sich als Hintergrund für Horrorgeschichten in Zusammenhang mit diesem Bösewicht. So, wie die Gruselburg zu ihren geisterhaften Bewohnern passt, so inspiriert und begünstigt jede Domäne eine bestimmte Art des Schreckens.

Details dazu, wie du deine eigenen Domänen erschaffst, findest du in Kapitel 2. In Kapitel 3 werden einige der berüchtigtsten Domänen des Schreckens beschrieben.

Hoffnung nähren

In Ravenloft kontrollieren die Dunklen Mächte die Realität, die Nebel machen jeden Fluchtversuch zunichte, und die entsetzlichen Dunklen Fürsten können jeden Augenblick erscheinen. Welche Hoffnung bleibt den Helden gegen so überwältigende Übel?

Die Natur von Ravenloft bietet mächtige Werkzeuge, um Geschichten des Schreckens zu erschaffen. Veränderungen der Realität, unvermeidliche Gefahren und Gegner mit schockierenden Kräften sind dabei sehr nützlich – mehr zu diesem Thema in Kapitel 4. Nutze diese Werkzeuge gelegentlich und mit Bedacht als ausgleichenden Faktor zugunsten der Charaktere. Die Dunklen Mächte peinigen Bösewichte ebenso gerne wie Unschuldige, die Nebel machen zwischen Jägern und Gejagten keinen Unterschied, und die Dunklen Fürsten neigen zu Hochmut und anderen Schwächen, die sich ausnutzen lassen. Verwende die Natur von Ravenloft, um Angst und Schrecken zu verbreiten, aber auch, um Hoffnung zu wecken. Ständige Verzweiflung lässt die Charaktere niedergeschlagen sein und den Spaß am Abenteuer verlieren. Würze deine Horrorgeschichten mit entspannten und lustigen Augenblicken oder glücklichen Zufällen. Diese Augenblicke der Hoffnung sind es, welche die Charaktere die Nacht überstehen und der Morgendämmerung entgegenfiebern lassen.

OLGA DREBAS

Rudolph van Richten bereitet seine nächste Expedition vor. Der Geist seines Sohnes Erasmus wacht über ihn.

Dunkle Fürsten

Jede Domäne entspringt aus ihrem Dunklen Fürsten wie Dornengestrüpp aus einem Samen. Der Bösewicht könnte Anführer der Nation, prominenter Bürger, gefürchtetes Monster, mysteriöser Einsiedler oder ein scheinbar tadelloser Charakter sein. Unabhängig von der aktuellen Rolle des Dunklen Fürsten hat seine Bosheit ihn nicht nur in die Gefangenschaft in Ravenloft gebracht, sondern auch seine Domäne entstehen lassen.

Obwohl es die verschiedensten Persönlichkeiten und Ausnahmen gibt, sind Dunklen Fürsten die folgenden Eigenschaften gemeinsam:

Dunkle Fürsten sind böse. Jeder Dunkle Fürst ist der ultimative Bösewicht einer Domäne und Ursache des Leids und Terrors dort.

Dunkle Fürsten sind Gefangene. Dunkle Fürsten können ihre Domänen nicht verlassen. Wenn ein Dunkler Fürst die Nebel betritt oder mithilfe einer anderen Methode zu entkommen versucht, bannen die Dunklen Mächte ihn zurück in seine Domäne. Nicht einmal der Tod gestattet einem Dunklen Fürsten, seinem Kerker lange zu entkommen.

Dunkle Fürsten werden gepeinigt. Jede Domäne peinigt ihren Dunklen Fürsten auf eine Art, die seine Vergangenheit mit ihren Verbrechen, Niederlagen und unerfüllten Ambitionen karikiert.

Dunkle Fürsten beeinflussen Domänen. Dunkle Fürsten hassen ihre Domänen zwar, üben aber erhebliche Kontrolle über sie aus. Dies kann als Regierungsoberhaupt geschehen, durch die Macht eines Meisters übernatürlicher Künste oder auf noch grundsätzlicherer Ebene. Die meisten Dunklen Fürsten können andere daran hindern, ihre Domänen zu verlassen – mehr darüber im Abschnitt „Die Natur von Ravenloft“ in Kapitel 3.

Dunkle Fürsten sind unterschiedlich gefährlich. Dunkle Fürsten können monströse Tyrannen sein, aber auch verwahrloste Leute, die ansonsten völlig unauffällig wirken. Position und Kräfte Dunkler Fürsten sind auf ihre Taten, nicht auf ihre Spielwerte zurückzuführen. Manche sind tatsächlich tödlich oder wurden von den Dunklen Mächten mit üblen Giften ausgestattet, andere sind im Kampf keine große Gefahr. Ihre Bedrohlichkeit liegt grundsätzlich jenseits ihrer körperlichen Stärke.

Dunkle Fürsten sind aktiv. Dunkle Fürsten mögen über ihre Niederlagen grübeln, verfolgen ihre Ambitionen aber trotzdem unablässig. Ihre verzweifelten Kämpfe heizen ihre Konflikte mit den Charakteren an. Du solltest die Dunklen Fürsten in deinem Abenteuer eher frei verwenden, als sie für ferne Spannungsspitzen im Plot aufzuheben.

Dunkle Fürsten wissen nicht, dass sie Dunkle Fürsten sind. Mit wenigen Ausnahmen ist den Dunklen Fürsten nicht klar, dass sie in der Welt einen besonderen Platz einnehmen. Ihre Agenden, Besessenheiten und ihr Geltungsdrang nehmen sie dermaßen in Anspruch, dass sie für die Eigentümlichkeiten der Welt oder schnöde Sorgen wie Nebel keine Aufmerksamkeit entbehren können.

ZUZANNA WUŻYK

Dunkle Fürsten sind unsterblich. Dunkle Fürsten sind quasi unsterblich. Viele wissen gar nicht, wie lange sie schon leben, wie oft sie gestorben und auferstanden sind. Wenn Dunkler Fürst fällt, ist die Niederlage so lange wirksam, bis der Fürst von den Dunklen Mächten auferweckt wird. In seiner Abwesenheit nutzen alle ihre Chance, die ihm entkommen oder seinen Platz einnehmen wollen.

Abenteurer

In den Domänen des Schreckens gibt es üblicherweise nicht viele Helden. Für die Einwohner der meisten Domänen ist es Herausforderung genug, die nächste Nacht zu überleben. Selten taucht jemand auf, der die Schrecken der Nebel stellen will, aber wenn es geschieht, hat er zumeist einen der folgenden Ursprünge:

Nebelwanderer: Die Nebel haben in andere Welten hineingegriffen und diese Charaktere in die Domänen des Schreckens verschleppt. Ob diese Abenteurer nur eine Nacht oder eine Ewigkeit in Ravenloft festsitzen – sie sind sofort als Außenseiter erkennbar, strahlen aber auch wie seltene Leuchtfeuer in der endlosen Dunkelheit.

Aufgebrachte Einwohner: Irgendein Schock hat diese ungewöhnlichen Personen aus der Gleichgültigkeit gerissen, die für das Land der Nebel so typisch ist. Sie haben das Böse selbst gesehen und werde nie mehr ins tröstliche Nichtwissen zurückfinden. Kapitel 3 bietet Details zum Erstellen von Charakteren, die zu den verschiedenen Domänen passen.

Abenteurer finden im Land der Nebel nicht viele Gefährten. Es gibt zwar Ausnahmen – viele davon sind in diesem Buch dargestellt und in Kapitel 3 aufgeführt –, doch die sind selten und werden noch seltener alt. Es gibt weit und breit weder Abenteurergilden noch Läden, die entsprechenden Bedarf decken. So bleibt die Herausforderung, das Böse zu konfrontieren, einigen wenigen tapferen Gemütern überlassen. In Kapitel 1 findest du Details zum Erstellen deiner eigenen heimgesuchten Helden.

Liebe Freundinnen,

dieses Schreiben sende ich mit fähigen Leuten voraus, denen ich genug zahle, um ihnen trauen zu können. Euer letzter Brief traf in geöffnetem Zustand bei mir ein. Wer immer Euch beobachtet, er tut es wohl schärfer, als Euch klar ist.

Morgen breche ich zu einer Expedition auf, die sich nicht verschieben lässt – es ist womöglich die wichtigste meines Lebens. Daher kann ich nicht so zeitig zu Euch stoßen, wie ich gerne würde. Stattdessen sende ich genügend Geld, um die Hilfe und Diskretion dieses Boten auch bei den herausforderndsten Aufgaben zu sichern.

Und ich sende meine Bitte um Vergebung, da dies meine letzte Chance sein könnte. Tausende Male hätte ich besser sein und nicht über die Vergangenheit, sondern aus dem Herzen sprechen sollen. Ich bedaure, dass ich nicht geduldiger war und Euch nie gesagt habe, wie sehr Eure Tapferkeit und Klugheit mich beeindruckt haben – sie tun es immer noch. Ez, Laurie, Gennifer, Alanik, Arthur, ihr seid alles, was ich noch an Familie habe. Ich habe es selten gesagt, doch ich liebe Euch alle wie meine Kinder. Was es auch bringen mag – für mich seid Ihr ab sofort alle van Richtens. Ihr könnt meinen Namen nach eurem Gutdünken verwenden. Ich hoffe, er bringt Euch mehr Glück als mir. Welchen Namen Ihr auch führt, ich weiß, dass Ihr ihn als Kerze tragt, mit der Ihr die Schatten zurückschlagt.

Euer

Doktor Rudolph van Richten

Die Monsterjägerinnen Gennifer und Laurie Weathermay-Foxgrove treiben die Werwölfin Natalia Vorischkowa in die Enge.

KAPITEL 1

CHARAKTERERSTELLUNG

DIE NEBEL VON RAVENLOFT DURCHDRINGEN Welten, säen Furcht und entführen nichtsahnende Seelen. Diese Personen werden jedoch nicht zufällig ausgewählt. Die Furcht der Unschuldigen, die Aufregung der Korrupten, die Entschlossenheit der Heldenhaften – die Dunklen Mächte laben sich an solchen Gefühlen. Ob für eine Nacht oder eine Ewigkeit, Ravenloft sucht Helden aller Arten und lässt sie gegen ihre größten Albträume antreten.

In diesem Kapitel wird erläutert, wie ein Charakter erstellt wird, der auf die Schrecken von Ravenloft vorbereitet, jedoch auch mit den verfluchten Stammbäumen und grausigen Schicksalen der Domänen des Schreckens verbunden ist. Das Kapitel bietet den Spielern folgende Werkzeuge und Möglichkeiten:

Heimgesuchte Helden: Erkunde deine Rolle in dieser Geschichte des Schreckens, und wie du einen Charakter gestalten könntest, der zum Gruselabenteuer beiträgt.

Abstammung: Erwäge eine Herkunft, die dich mit einem grimmigen Vorfahren oder einem unerklärlichen Erlebnis in Zusammenhang bringt. Deine Abstammung kann als Volk deines Charakters dienen oder dein früheres Volk überschatten.

Dunkle Gaben: Bestimme, ob die Dunklen Mächte von Ravenloft ihre Fühler nach dir ausgestreckt und dir ein zweischneidiges übernatürliches Geschenk gemacht haben.

Unterklassenoptionen: Erwäge eine Unterklasse wie einen Barden von der Schule der Geister oder einen Hexenmeister mit einem Untoten als Schutzherrn, um zeitlosen Kräften eine Stimme zu verleihen.

Hintergründe: Wähle schicksalhafte Ursprünge mit optionalen Merkmalen für einen Hintergrund aus. An den Hintergründen des Heimgesuchten und des Detektivs wird auch verdeutlicht, wie das Mysterium deinen Charakter antreiben könnte.

Horrorrequisiten: Erfahre, welche gruseligen Requisiten deine Abenteuer inspirieren oder heimsuchen.

HEIMGESUCHTE HELDEN

Ravenloft ermöglicht dir und deiner Gruppe, die Aufregung aller möglichen Spukgeschichten und Mysterien und anderen Grusel sicher zu erleben. Kapitel 4 erläutert Spielleitern, wie ein atmosphärisches Abenteuer erschaffen wird, doch auch die gruseligsten Szenarien bringen keinen Grusel, wenn du oder andere Spieler nicht bereit sind, sich auf ein gewisses Maß an Spannung einzulassen. Das gilt auch dann, wenn der SL sich nicht über eure Interessen und Grenzen bei einem Gruselabenteuer im Klaren ist. In diesem Abschnitt geht es um die Elemente, die furchteinflößenden D&D-Spielen gemeinsam sind: Merkmale, die von den Spieler beachtet werden sollten und die ihnen beim Erstellen von Charakteren helfen, welche für ein spannungsgeladenes Abenteuer gewappnet sind.

Doch alles beginnt mit einer Frage: Willst du es wirklich?

EINLADUNG ZUM ALBTRAUM

Du wurdest eingeladen, ein gruseliges Spiel zu spielen. Was ist ein Horrorabenteuer oder eine Horrorkampagne? Wer soll sich gruseln, du als Spieler oder dein Charakter? Ist ein Mystery-Cartoon gruseliger oder ein Metzelfilm? Welche Inhalte machen eine Geschichte gruselig? Was soll nicht in einer Horrorgeschichte vorkommen?

Das sind alles wichtige Fragen, die ihr beantworten solltet, bevor ihr in euer furchtfokussiertes D&D-Abenteuer aufbrecht. Horror deckt als Genre eine große Bandbreite an Material ab. Was dem einen Spieler nichts ausmacht, findet der andere möglicherweise verstörend – die Eindrücke und Toleranzen der Beteiligten sind individuell und real und können von deinen abweichen. Besprecht die aufgeführten Fragen und auch solche, die dabei noch aufkommen, bevor ihr eure Charaktere erstellt. Kapitel 4 ermutigt die Spielleiter, Gespräche vor dem Spiel zu moderieren, damit die ganze Gruppe mit Inhalten, Grenzen und Mitteln einverstanden ist und der Schrecken erfreulich bleibt. Stellt euch vor, dass ihr für die Geschichte, die ihr zusammen erschafft, eine Altersfreigabe wie für einen Film festlegt. Wer über bestimmte Aspekte des Spiels unsicher ist, fragt nach – vor dem Spiel, währenddessen oder wann immer sich das Thema ergibt. Es geht allein darum, dass alle das Gruselabenteuer genießen können!

SEI BEREIT, DICH ZU FÜRCHTEN

Wenn ihr ein gruseliges Abenteuer plant, so erstelle einen Charakter, der sich fürchten kann. Überlege, wie der Charakter jeweils auf Furcht reagiert und wie das die Gruselatmosphäre des Abenteuers beeinflusst. Betrachte Furcht nicht als taktischen Nachteil oder etwas, das es zu vermeiden gilt. Im Rahmen eines furchteinflößenden Spiels wirkt jeder an der spannenden Atmosphäre am Tisch mit. Wenn ein Charakter jeder Gefahr ins Gesicht lacht, kann das im Widerspruch zu den Gefahren des Abenteuers und seiner allgemeinen Atmosphäre stehen.

Beim Erstellen und Spielen der Charaktere sollte Tapferkeit nicht als Abwesenheit, sondern als Überwindungsprozess von Furcht behandelt werden. Wie könnte dein Charakter reagieren, wenn er überrascht wird, bevor er sich sammelt und der Gefahr begegnet? Würde er schreien oder flüchten oder erstarren? Oder stürzt er sich in den Kampf, vielleicht leichtsinnig oder zu lange? Halte auf deinem Charakterbogen eine Standardreaktion fest, damit du konsistent reagieren kannst, wenn schockierende Dinge geschehen.

Aus den Nebeln oder aus der Ferne?

Nicht alle, die die Domänen des Schreckens erkunden, stammen auch aus diesen finsteren Landen. Überlege dir mit dem Spielleiter, welche Herkunft dein Charakter hat. Hat er schon sein ganzes Leben in den Nebeln verbracht? Oder stammt er aus einer anderen D&D-Umgebung, einem Ort deiner Fantasie oder einer Heimat, die noch mysteriöser ist?

Wenn du beschließt, dass dein Charakter eine Ecke von Ravenloft seine Heimat nennt, frag den Spielleiter, aus welchen Domänen er stammen könnte. Der Spielleiter kann mit Details aus Kapitel 3 aushelfen, damit du die Entscheidung informiert treffen kannst. Menschen dominieren zwar in vielen Domänen des Schreckens, doch Abenteurer in Ravenloft können zu jedem Volk im *Spielerhandbuch* oder in anderen Quellen gehören. Die Domänen Darkon, Dementlieu und Hazlan sind zum Beispiel besonders vielfältig bevölkert.

Wenn du beschließt, dass dein Charakter aus einer anderen Welt stammt, bestimme mit dem Spielleiter, wie er ins Land der Nebel gelangt ist. Die Einwohner der Domänen des Schreckens sind das Grauen gewöhnt und verwechseln auch Charaktere aus sehr fremden Welten nur selten mit Monstern.

Besprich außerdem mit deiner Gruppe, wie viel Regelwerk mit der Furcht verbunden sein soll. Sollen die gruseligen Reaktionen erzählerisch gehandhabt werden, oder sollen die Spielregeln zur Anwendung kommen, die zusätzliche Herausforderungen und Vorteile bedeuten? Frag den Spielleiter nach der Möglichkeit, die Regeln zur Inspiration zu nutzen, um furchtsame Charakterreaktionen zu motivieren wie im Abschnitt „Furcht und Stress" von Kapitel 4 aufgeführt. Mithilfe dieses Systems kann ein Charakter mit besonderen Ängsten, die sich als Reaktion auf grässliche Szenen ergeben, Inspiration verdienen, wenn er die gruselige Atmosphäre des Abenteuers steigert. Der Spielleiter wendet diese Regeln vielleicht nicht jedes Mal an, wenn etwas Furchteinflößendes geschieht, aber deine Gruppe kann sie verwenden, um einzelne Ängste in den Fokus zu stellen und die gruselige Gesamtatmosphäre des Abenteuers zu stärken.

Kenne deine Ängste

Die Ängste deines Charakters können Einsichten in seine Vergangenheit bergen und sein Verhalten motivieren. Die Angst eines Charakters vor Katzen könnte auf einen schrecklichen Anblick im Haus seiner Großmutter zurückzuführen sein, die Angst vor Erdbeben auf ein Erlebnis, bei dem der Charakter bei einem Beben verschüttet wurde. Überlege dir zwei oder drei Dinge, die deinen Charakter verstören, was das über seine Vergangenheit sagt, und ob seine Ängste für seine Persönlichkeit maßgeblich sind.

Das Böse im Inneren

In diesem Buch wird angenommen, dass du einen Charakter spielst, der sich gegen grauenhafte Feinde stellt. Wenn du hingegen einen Charakter mit zwielichtiger Vergangenheit oder finsterer Herkunft bevorzugst, findest du solche Möglichkeiten in den Abschnitten zur Abstammung und zu Dunklen Gaben später in diesem Kapitel.

Trotz eines Vampirbisses stellt ein orkischer Held sich seinen Ängsten.

Die Art eines Charakters, mit dem Bösen in sich selbst umzugehen, kann für aufregende Konflikte sorgen. Achte darauf, dass deine Entscheidungen deinem Charakter dennoch erlauben, ein zuverlässiger Teil der Abenteuergruppe zu sein – statt ein Fast-Bösewicht, den andere Helden nur mühsam tolerieren.

Gewohnheiten von Horrorhelden

Horrorabenteuer haben Ähnlichkeit mit Spukgeschichten am Lagerfeuer. Die anderen Spieler und du seid Verbündete beim Erschaffen einer sicheren, amüsanten und stimmungsvollen Atmosphäre für euer Spiel. Behalte dazu die folgenden Elemente im Hinterkopf:

Konzentriere dich aufs Spiel. Atmosphäre braucht Aufmerksamkeit. Wenn du dich auf etwas anderes konzentrierst, kann keine dichte Atmosphäre entstehen.

Halte den Juxfaktor in Zaum. Denk dran, dass Humor Spannung durchbricht. Nichts löst eine bedrohliche Atmosphäre zuverlässiger auf als Scherze, ob nun ein Charakter oder ein Spieler sie äußert.

Spielerängste oder Charakterängste? Mach dir den Unterschied zwischen Charakteren in Angst und Spielern in Angst klar. Wenn du weißt, dass sich ein Spieler vor Spinnen fürchtet, nutze dieses Wissen niemals dazu, um gruselige Szenen zu bereichern.

PAUL SCOTT CANAVAN

Konsens hat Priorität. Wenn du Handlungen erwägst, die den Charakter eines anderen Spielers einbeziehen, dann bitte den Spieler stets vorher um Erlaubnis. Spaß ist wichtiger als Schockmomente.

Erkenne, was zu weit geht. Wenn ein Spiel zu intensiv wird oder sich in eine Richtung entwickelt, die du nicht erkunden willst, ist es wichtig, dass die anderen Spieler und du eine Möglichkeit habt, Sorgen auch während des Spiels anzusprechen und einander dabei zu unterstützen. Entsprechende Techniken finden sich in Kapitel 4.

Steigere deinen eigenen Terror. Du hast die Freiheit, schreckliche Umstände für deinen Charakter noch schlimmer zu machen. Wenn sich dein Charakter vor Ziegen fürchtet und der Spielleiter einen schauerlichen Schrecken beschreibt, dann frag ruhig nach, ob die Kreatur Hufe oder horizontale Pupillen hat.

Genieße den Kampf. Man kann nicht erwarten, bei einer Horrorgeschichte gänzlich ungeschoren davonzukommen. Natürlich sollte dein Charakter alles tun, um zu überleben und über Herausforderungen zu triumphieren, doch wenn es unterwegs zu Narben kommt, so gehören sie zu dem, was die Geschichte glaub- und erinnerungswürdig macht.

Abstammung

Im Land der Nebel liegen Macht und Furcht in der einfachen Frage: „Was passiert mit mir?" Folgende Abstammungslinien sind Völker, für die sich Charaktere durch bemerkenswerte Ereignisse eine Zugehörigkeit verdienen können. Diese überschatten die Zugehörigkeit zum ursprüngliches Volk, sofern vorhanden, und setzen sie außer Kraft. Ein Charakter kann während Charaktererstellung eine Abstammungslinie wählen, wenn die Transformation bereits vor dem Spiel geschehen ist. Alternativ tragen sich die Ereignisse, die deinem Charakter die neue Volkszugehörigkeit einbringen, während des Abenteuers zu. Besprich mit dem Spielleiter, ob so eine Entwicklung für dich in Frage kommt und wie sich solche Geschichten entwickeln.

Erstellen deines Charakters

Auf der 1. Stufe wählst du aus, ob dein Charakter ein Mitglied des menschlichen Volks ist oder zu den fantastischen Völkern des Spiels gehört. Alternativ kannst du eine der folgenden Abstammungslinien auswählen. In diesem Fall warst du vielleicht einst Mitglied eines anderen Volks, bist es aber jetzt nicht mehr. Heute weist du nur die deiner Abstammungslinie entsprechenden Volksmerkmale auf.

Wenn einen Charakter mithilfe der Abstammungsoption erstellst, beachte bei der Charaktererstellung diese zusätzliche Regel:

Attributswerterhöhungen

Wenn du deine Attributswerte bestimmst, erhöhst du einen der Werte um 2 und einen anderen um 1, oder du erhöhst drei Werte um je 1. Beachte diese Regel unabhängig davon, wie du die Werte bestimmst (Würfeln oder Punktekauf).

Bei deiner Klasse im Abschnitt „Schnellerstellung" findest du Vorschläge, welche Werte du erhöhen könntest. Du kannst sie befolgen oder ignorieren. Welche Werte du auch auswählst, keiner kann auf über 20 erhöht werden.

Wenn du dein Volk durch eine Abstammung ersetzt, so ersetze alle vorigen Attributswerterhöhungen durch diese.

Was ist mir zugestossen?

Die verschiedenen Abstammungsmöglichkeiten in diesem Abschnitt stellen physische und magische Verwandlungen dar, die deine Möglichkeiten grundsätzlich beeinflussen. Auch, wenn du noch wie früher aussiehst, haben sich deine Möglichkeiten erheblich verändert und könnten deine physischen oder magischen Fähigkeiten von einst ersetzt haben. Ein Drachenblütiger, der beispielsweise zum Dhampir wird, verliert seine Verbindung zu seiner drakonischen Abstammung, da er von untoter vampirischer Macht durchströmt wird. Wenn er in der Lage ist, zerstörerische Energie auszuatmen, spürt der Drachenblütige jetzt einen mächtigen Hunger, und sein Biss saugt Leben ab. Manche Volksmerkmale können erhalten bleiben, wenn du eine Abstammung erhältst. Diese Möglichkeit findet sich im Erbe-Merkmal wieder. Behalte das im Hinterkopf, wenn du die Einzelheiten deiner Veränderungen beim Erwerb einer Abstammung nach der Charaktererstellung erkundest.

Sprachen

Deine Charakter kann sprechen und in der Gemeinsprache sowie einer anderen Sprache lesen und schreiben, die du und der Spielleiter für passend zum Charakter haltet. Im *Spielerhandbuch* findest du eine Liste der verbreiteten Sprachen. Der Spielleiter kann der Liste für spezielle Kampagnen weitere Sprachen hinzufügen oder welche von ihr entfernen.

Wenn du dein Volk durch eine Abstammung ersetzt, so behältst du die dir bekannten Sprachen und lernst keine neuen.

Kreaturentyp

Jede Kreatur in D&D einschließlich der Spielercharaktere weist in den Regeln einen besonderen Zusatz auf, der ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere sind von humanoider Art. Die hier verfügbare Volksoption zeigt dir, was für ein Kreaturentyp dein Charakter ist.

Es folgt eine Liste der Kreaturentypen des Spiels in alphabetischer Reihenfolge: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoider, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold, Untoter. Diese Typen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Im Text des Zaubers *Wunden heilen* ist angegeben, dass der Zauber nicht bei Kreaturen vom Typ Konstrukt funktioniert.

Dhampir

Dhampire sind zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten gefangen. Sie halten zwar an ihrem Leben fest, werden aber doch endlos von üblen Gelüsten geplagt. Ihre Bande mit Untoten gewähren ihnen einen Hauch der Fähigkeiten von Vampiren, etwa erhöhte Bewegungsrate, Dunkelsicht und einen Biss, der Leben absaugt.

Mit den besonderen Einsichten, die Untote in die Natur haben, werden viele Dhampire Abenteurer und Monsterjäger. Ihre Gründe sind dabei oft sehr persönlich. Manche suchen die Gefahr und stellen sich die Monster als Personifizierungen ihrer eigenen Gelüste vor. Andere trachten nach Rache an denen, die sie zum Dhampir gemacht haben. Und wieder andere genießen die Einsamkeit bei der Jagd und halten sich von denen fern, die ihren Hunger herausfordern.

Dhampir-Gelüste

Jeder Dhampir kennt einen Durst, den nur die Lebenden stillen können. Geben sie sich diesem Durst unbesonnen hin, können sie die Kontrolle verlieren und sehen andere dann für immer als Beute. Wenn sie es schaffen, ihm zu widerstehen, finden sie entweder außergewöhnliche Möglichkeiten, ihr Bedürfnis zu kontrollieren, oder müssen es ständig zähneknirschend unterdrücken. Wie auch immer, Dhampire sind ständig in Versuchung, und die Umstände verschwören sich immer wieder, um sie zum Nachgeben zu bringen.

Viele Dhampire dürsten nach Blut, doch dein Charakter könnte sich auch anders von den Lebenden ernähren. Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Dhampir-Gelüste" aus, um zu bestimmen, welche Nahrung dein Charakter unwiderstehlich findet.

Dhampir-Gelüste

W6	Hunger
1	Blut
2	Fleisch/rohes Fleisch
3	Rückenmarks-/Hirnflüssigkeit
4	Psychische Energie
5	Träume
6	Lebensenergie

Dhampir-Ursprünge

Dhampire entstehen oft bei Begegnungen mit Vampiren, aber auch alle möglichen makabren Pakte, nekromantischen Einflüsse und Begegnungen mit mysteriösen Unsterblichen könnten deinen Charakter verwandelt haben. In der Tabelle „Dhampir-Ursprünge" findest du Vorschläge, wie dein Charakter zu seiner Abstammung gekommen sein mag.

Dhampir-Ursprünge

W8	Ursprung
1	Du bist die Reinkarnation eines Ahnen, der ein vampirischer Tyrann war.
2	Dein Pakt mit einer räuberischen Gottheit, einem Unhold, Feenwesen oder Geist bewirkt, dass du deren Hunger teilst.

Dhampir-Schurke.

W8	Ursprung
3	Du hast den Angriff eines Vampirs überlebt, wurdest aber für immer verwandelt.
4	Ein Parasit lebt in dir. Du genießt seinen Hunger.
5	Deine Transformation in ein unsterbliches Wesen wurde von einer Tragödie unterbrochen.
6	Du bist die verkleinerte Form eines außerweltlichen Wesens. Wenn du deinen Hunger stillst, beschleunigt das deine Erneuerung.
7	Einer deiner Eltern war ein Vampir.
8	Ein radikales Experiment hat deinen Körper verändert. Seitdem brauchst du die Lebenssäfte anderer.

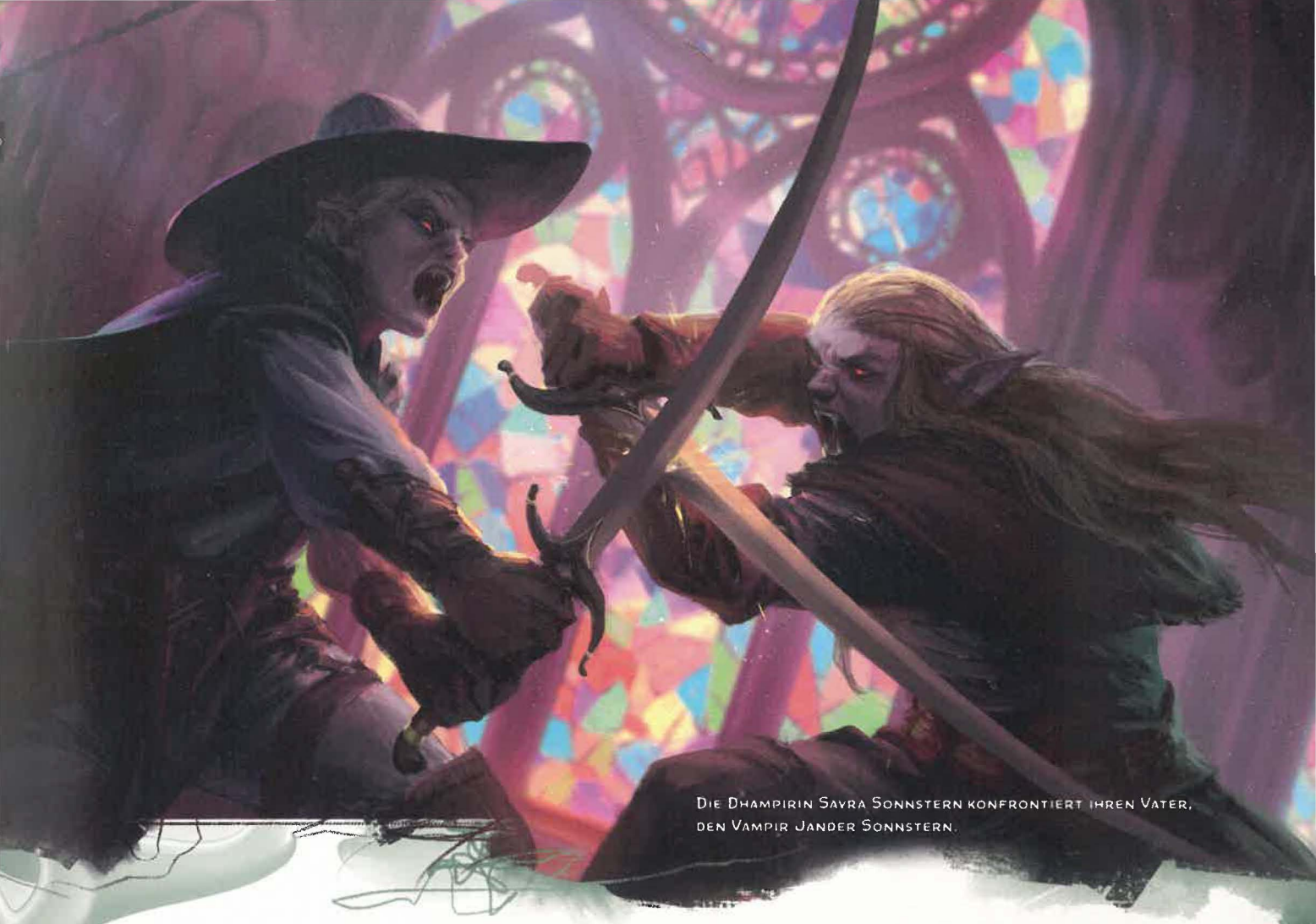
Dhampire in den Domänen des Schreckens

Frag beim Erstellen eines Dhampirs den Spielleiter, ob es sinnvoll ist, dass dein Charakter Verbindungen zu einer der folgenden Domänen des Schreckens (siehe Kapitel 3) hat:

Barovia: Im Schatten von Burg Ravenloft blühen die Geschichten über Leute, die Vampire liebten oder von ihnen abstammten. Du könntest eine solche Verbindung haben und fürchten, was passiert, wenn andere in deiner kleinen Gemeinschaft das herausfinden.

Darkon: Der Kargat, die Geheimpolizei dieser zerbrochenen Domäne, kennt angeblich das Geheimnis der Unsterblichkeit. Vielleicht bist du ihm beigetreten und

KATERINA LADON



Die Dhampirin Savra Sonnstern konfrontiert ihren Vater, den Vampir Jander Sonnstern.

durch die unteren Ränge, die sogenannten Kargatane aufgestiegen, und du wurdest mit der Verwandlung in einen Dhampir belohnt.

I'Cath: Nachts wird die hungernde Stadt I'Cath von vampirischen Jiangshi wie in Kapitel 5 beschrieben heimgesucht. Du verspürst seit einer Begegnung mit einem dieser ruhelosen Ahnen einen kalten Hunger.

Dhampir-Merkmale

Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du diese Abstammung erhältst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt zwölf Meter.

Erbe: Wenn du ein Volk durch diese Abstammung ersetzt, kannst du folgende Elemente des Volks behalten: alle Fertigkeiten, in denen du geübt bist, und die Bewegungsrate beim Klettern, Fliegen oder Schwimmen.

Wenn du diese Elemente nicht behältst oder diese Abstammung bei der Charaktererstellung auswählst, bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit als Graustufen wahr.

Untote Natur: Du brauchst nicht zu atmen.

Spinnenklettern: Deine Kletterbewegungsrate ist gleich deiner Schrittbewegungsrate. Außerdem kannst du dich ab der 3. Stufe an vertikalen Oberflächen aufwärts, abwärts und seitwärts sowie kopfüber an Decken bewegen, wobei du die Hände frei hast.

Vampirbiss: Deine Fangzähne sind eine natürliche Waffe, die als einfache Nahkampfwaffe zählt, in deren Umgang du geübt bist. Wenn du mit diesem Biss angreifst, fügst du den Angriffs- und Schadenswürfen deinen Konstitutionsmodifikator statt deines Stärkemodifikators hinzu. Bei einem Treffer bewirkt er 1W4 Stichschaden. Wenn du nur noch die Hälfte deiner Trefferpunkte oder weniger hast, bist du bei Angriffswürfen mit diesem Biss im Vorteil.

Wenn du mit diesem Biss angreifst und eine Kreatur triffst, die weder ein Konstrukt noch ein Untoter ist, kannst du dich mit einer der folgenden Möglichkeiten stärken:

- Du erhältst Trefferpunkte in Höhe des Stichschadens durch den Biss zurück.
- Du erhältst einen Bonus in Höhe des Stichschadens durch den Biss auf deinen nächsten Attributs- oder Angriffswurf.

Die Häufigkeit, mit der du dich durch den Biss stärken kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

ANDREW MAR

Hexblut

Wenn Wünschen nichts hilft, kann uralte Magie das Verlangen des Herzens stillen – jedenfalls vorübergehend. Hexblute sind von mystischer Magie, Feenenergie oder mysteriöser Hexerei durchdrungen. Manche, die sich auf Pakte mit Vetteln eingelassen haben, sehen ihre größten Wünsche erfüllt, aber schließlich verwandeln sie sich. Die Veränderungen zeigen den Einfluss der Vettel: gegabelte Ohren, grelle Hautfarbe, langes Haar, das sofort nachwächst, wenn es geschnitten wird, und eine lebendige Krone, die sich nicht entfernen lässt. Neben diesen Kennzeichen entwickeln Hexblute auch vettelartige Merkmale wie Dunkelsicht und verschiedene magische Möglichkeiten, fremde Sinne zu verwirren und die eigenen nicht verwirren zu lassen.

Viele Hexblute erhalten ihre Abstammung durch den Pakt mit einer Vettel, andere zeigen ihre Natur, wenn sie älter werden – vor allem, wenn früh in ihrem Leben oder sogar vor ihrer Geburt eine Vettel die Finger im Spiel hatte. Oft werden sie Abenteurer, wollen die Mysterien ihrer Magie entdecken, die Verbindung mit ihrer Feennatur festigen oder eine Vettel loswerden, die sie nicht loslassen kann.

Erben von Vetteln

Vetteln vermehren sich unter anderem dadurch, dass sie Hexblute erschaffen. Jedes Hexblut zeigt Merkmale, die der Vettel entsprechen, deren Magie seine Kräfte inspiriert. Dazu gehört auch eine ungewöhnliche Krone, die oft Ahnenkreuz oder Hexenkehre genannt wird. Dieser lebendige girlandenartige Körperteil eines Hexbluts geht von den Schläfen aus und reicht beidseitig hinter den Kopf. Er dient als sichtbares Zeichen des Pakts zwischen Vettel und Hexblut, einer offenen Schuld oder einer bevorstehenden Veränderung.

Hexblut, von einer Nachtvettel geschaffen.

Hexblut-Ursprünge

Durch den Pakt mit einer Vettel oder anderen bösen Kräften wurde dein Charakter in ein magisches Wesen verwandelt. Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Hexblut-Ursprünge" aus, um zu bestimmen, wie dein Charakter zu seiner Abstammung gekommen ist.

Hexblut-Ursprünge

W6	Ursprung
1	Deine Eltern wünschten sich ein Kind und haben einen Pakt mit einer Vettel geschlossen. Du bist das Ergebnis dieses Pakts.
2	Feenwesen haben dich mit dem Kind deiner Eltern vertauscht.
3	Ein Zirkel von Vetteln hat eins seiner Mitglieder verloren. Du wurdest erzeugt, um die verlorene Vettel zu ersetzen.
4	Du wurdest als Kind verflucht. Ein Pakt mit den Waldgeistern hat dich in ein Hexblut verwandelt und vom Fluch befreit.
5	Du hast dein Leben als Feenwesen begonnen, doch ein Unfall hat dich verändert und von zu Hause fortgezwungen.
6	Ein zorniger Druide hat dich verwandelt und dazu verflucht, nur so lange zu leben, wie ein heiliger Baum Früchte trägt.

Hexblute in den Domänen des Schreckens

Besprich beim Erstellen eines Hexbluts mit dem Spielleiter, ob es sinnvoll ist, die Ursprünge deines Charakters mit einer der folgenden Domänen des Schreckens zu verknüpfen – mehr Details in Kapitel 3:

Hazlan: Die bizarre Magie dieser zerfallenden Domäne setzt die Bevölkerung übernatürlichen Kräften aus, wodurch gelegentlich Hexblute entstehen.

Kartakass: In den Wäldern von Kartakass leben launische Hexen. Sie gewähren den Leuten bereitwillig ihre Wünsche nach Reichtümern im Austausch gegen deren Kinder.

Tepest: Viele Kinder in der Stadt Viktal sind Hexblute, die ihre übernatürliche Natur schon in jungem Alter zeigen. Jedes Kind wird als Geschenk der Schutzgottheit der Stadt betrachtet, die als Mutter bekannt ist.

Hexblut-Merkmale

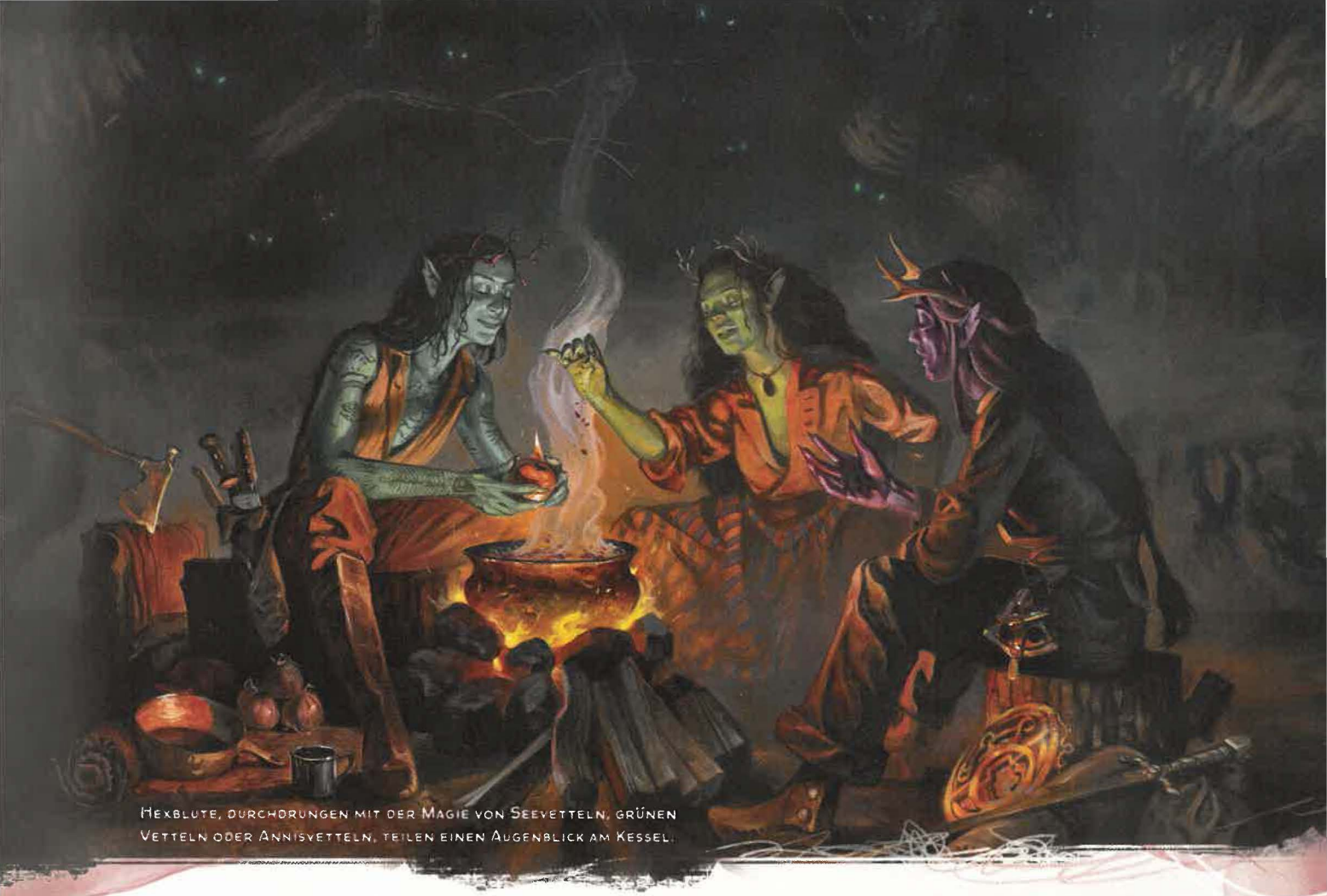
Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Feenwesen.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du diese Abstammung erhältst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

KAI CARPENTER



Hexblute, durchdrungen mit der Magie von Seevetteln, grünen Vetteln oder Annisvetteln, teilen einen Augenblick am Kessel.

Erbe: Wenn du ein Volk durch diese Abstammung ersetzt, kannst du folgende Elemente des Volks behalten: alle Fertigkeiten, in denen du geübt bist, und die Bewegungsrate beim Klettern, Fliegen oder Schwimmen.

Wenn du diese Elemente nicht behältst oder diese Abstammung bei der Charaktererstellung auswählst, bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Dunkelsicht: Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit als Graustufen wahr.

Gruselzeichen: Du kannst dir als Bonusaktion ohne Schaden eine Haarsträhne, einen Fingernagel oder einen Zahn entfernen. Das Zeichen ist mit Magie durchdrungen, bis du eine lange Rast beendest. Wenn das Zeichen auf diese Art durchdrungen ist, kannst du diese Aktionen ausführen:

Telepathische Botschaft: Du kannst als Aktion eine telepathische Botschaft an die Kreatur senden, die das Zeichen bei sich trägt, sofern du nicht weiter als 16 Kilometer von der Kreatur entfernt bist. Die Botschaft kann bis zu 25 Wörter enthalten.

Fernsicht: Wenn du nicht weiter als 16 Kilometer vom Zeichen entfernt bist, kannst du dich als Aktion in Trance versetzen. Die Trance dauert eine Minute, endet jedoch früher, wenn du sie beendest (keine Aktion erforderlich) oder kampfunfähig wirst. In der Trance kannst du über das Zeichen hören und sehen, als befändest du dich am selben Ort. Wenn du deine Sinne am Ort des Zeichens einsetzt, bist du in deiner eigenen Umgebung blind und taub. Wenn die Trance endet, wird das Zeichen zerstört, ohne Schaden zu bewirken.

Wenn du mithilfe dieses Merkmals ein Zeichen erzeugt hast, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, wenn der fehlende Teil nachgewachsen ist.

Hex-Magie: Mit diesem Merkmal kannst du die Zauber *Selbstverkleidung* und *Verwünschen* wirken. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit beliebigen verfügbaren Zauberplätzen wirken.

Dein Attribut beim Wirken dieser Zauber ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle das Attribut aus, wenn du diese Abstammung erhältst).

Eine Vettel entsteht

Vetteln können ein Ritual ausführen, um ein Hexblut, das sie erschaffen haben, unwiderruflich in eine neue Vettel zu verwandeln, entweder in eine ihrer Art oder in eine, die der Natur des Hexbluts entspricht. Dazu müssen Vettel und Hexblut sich am selben Ort befinden und das langwierige Ritual durchstehen – davor scheuen sich Hexblute oft, bis sie es nach einigen Jahrhunderten möglicherweise akzeptieren. Wenn ein Hexblut dieses unumkehrbare Ritual durchläuft, entsteht dabei ein Vettel-NSC, der nicht mehr unter Kontrolle des Hexblut-Spielers steht, sofern der Spielleiter nichts anderes festlegt.

Wiedergeborener

Der Tod ist nicht immer das Ende. Das zeigen die Wiedergeborenen, die zwar gestorben sind, aber irgendwie trotzdem leben. Manche Wiedergeborenen zeigen die Narben eines gewaltsamen Todes, und ihr fahles Fleisch und ihre blutlosen Adern lassen keinen Zweifel aufkommen, dass der Tod sie geholt hat. Andere sind Wunder der Magie oder Wissenschaft, aus verschiedenen Wesen zusammengesetzt, mit mysteriösem Geist in einem fabrizierten Körper. Unabhängig vom Ursprung haben Wiedergeborene ein neues Leben und suchen eigene Erlebnisse und Antworten.

Verblasste Erinnerungen

Wiedergeborene leiden unter der Diskontinuität, der Unterbrechung ihres Lebens oder physischen Zustands, und ihr Verstand kommt damit nicht gut zurecht. Ihre Erinnerungen an die Ereignisse vor dem Umbruch sind oft vage oder nicht vorhanden. Gelegentlich bewirken Erlebnisse ganz unerwartet Visionen der Vergangenheit und eine Rückkehr von Erinnerungen.

Wiedergeborene schlafen nicht, sondern sitzen und grübeln über die Vergangenheit nach, in der Hoffnung auf Einsichten darüber, was einmal war. Meistens tut sich dabei nichts, und die stille Dunkelheit dehnt sich aus. In manchem Augenblick der Entspannung oder Aufregung kann ein Wiedergeborener jedoch plötzlich auf Erinnerungen stoßen. Wenn du so eine traumartige Vision haben willst, nutze die Tabelle „Verblasste Erinnerungen", um dich zu Details zu inspirieren.

Verlorene Erinnerungen

W6	Erinnerung
1	Du erinnerst dich an einen korperlich schmerzhaften Augenblick. Welches Zeichen oder welche Narbe an deinem Körper steht damit in Zusammenhang?
2	Eine Erinnerung lässt dir die Tränen in die Augen treten. Ist sie bitter oder freudig? Lässt sie noch immer dasselbe Gefühl in dir aufsteigen?
3	Dir fällt eine Kindheitserinnerung ein. Was an dem Ereignis oder an der Person, der du damals warst, beeinflusst dich jetzt noch?
4	Du erinnerst dich an die Stimme von jemandem, der dir einst nahe war. Was rät die Stimme dir?
5	Du erinnerst dich an etwas, das du früher mochtest, jetzt aber nicht mehr ausstehen kannst. Worum handelt es sich? Was gefällt dir daran heute nicht?
6	Du erinnerst dich an einen besonderen Geruch oder anderen Sinneseindruck. Was unternimmst du, um das Erlebnis zu wiederholen?

Wiedergeborenen-Ursprünge

Wiedergeborene können durch Umstände entstehen, ähnlich wie bei verschiedenen Untoten oder Konstrukten. In der Tabelle „Wiedergeborenen-Ursprünge" findest du Vorschläge, wie dein Charakter zum Wiedergeborenen geworden sein mag.

Wiedergeborenen-Ursprünge

W8	Ursprung
1	Du wurdest magisch wiedererweckt, doch etwas ist schiefgegangen.
2	Die Teile deines Körpers sind mit groben Stichen zusammengenäht und passen nicht zueinander. Deine Erinnerungen stammen aus mehreren anderen Leben.
3	Als du dich aus deinem Grab freigebuddelt hattest, bemerktest du, dass du abgesehen von einem einzigen Namen keinerlei Erinnerungen hattest.
4	Du warst jahrelang untoter Diener eines Nekromanten. Eines Tages kehrte dein Bewusstsein zurück.
5	Du erwachtest in einem verlassenen Labor neben komplexen Entwürfen für Uhrwerkorgane.
6	Eine generationenlange Versteinerung ist beendet. Deine Erinnerungen sind allerdings verschwunden, und dein Körper ist nicht mehr das, was er mal war.
7	Dein Körper ist von einem Geist besessen, der seine Erinnerungen mit dir teilt und deine fehlenden Gliedmaßen mit geisterhaften Versionen ersetzt.
8	In der Öffentlichkeit fällst du nicht weiter auf, aber du spürst ständig deine pieksige Strohfüllung.

Wiedergeborene mit Phantom-Arm beim Zielen.

ARGWÖHNISCH UND VERWIRRT KOMMT EIN WIEDERGEBORENER AUS DEM BERÜCHTIGTEN APPARAT VON MORDENT, DER EINE FEHLFUNKTION HATTE.

WIEDERGEBORENE IN DEN DOMÄNEN DES SCHRECKENS

Besprich beim Erstellen eines Wiedergeborenen mit dem Spielleiter, ob es sinnvoll ist, die Ursprünge deines Charakters mit einer der folgenden Domänen des Schreckens zu verknüpfen - mehr Details in Kapitel 3:

Har'Akir: Du bist gestorben und hast die Begräbnisriten dieser Wüstengegend erfahren, doch irgendwie hat eine Seele – deine oder eine fremde – Zuflucht in deinen perfekt konservierten Überresten gesucht.

Lamordia: Du bist mitten in den bizarren Experimenten eines amoralischen Wissenschaftlers erwacht. Er betrachtet dich als sein bestes Werk oder hat eine Aufgabe für dich.

Mordent: Du bist aus jenem mysteriösen Gerät gestiegen, das als der Apparat bekannt ist, dein Körper eine leblose Hülle, deine Vergangenheit ein Mysterium.

WIEDERGEBORENEN-MERKMALE

Du hast folgende Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Du bist ein Humanoider.

Größe: Du bist mittelgroß oder klein. Du wählst die Größe aus, wenn du diese Abstammung erhältst.

Bewegungsrate: Deine Schrittbewegungsrate beträgt neun Meter.

Erbe: Wenn du ein Volk durch diese Abstammung ersetzt, kannst du folgende Elemente des Volks behalten: alle Fertigkeiten, in denen du geübt bist, und die Bewegungsrate beim Klettern, Fliegen oder Schwimmen.

Wenn du diese Elemente nicht behältst oder diese Abstammung bei der Charaktererstellung auswählst, bist du in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Untote Natur: Du bist dem Tod entkommen. Dieser Umstand hat die folgenden Vorteile:

- Du bist bei Rettungswürfen gegen Krankheit und Vergiftung im Vorteil und besitzt Resistenz gegen Giftschaden.
- Du bist bei Todesrettungswürfen im Vorteil.
- Du musst nicht essen, trinken oder atmen.
- Du musst nicht schlafen und kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden inaktiv und bewegungslos verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Wissen um ein vergangenes Leben: Du erinnerst dich vorübergehend an Bruchteile der Vergangenheit. Vielleicht sind es verblasste Erinnerungen an uralte Zeiten oder ein voriges Leben. Wenn du einen Attributswurf ausführst, der eine Fertigkeit verwendet, kannst du sofort, wenn du das Ergebnis des W20 siehst, mit einem W6 würfeln und das Ergebnis hinzufügen. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

ROBIN OLASSON

Böse Kräfte lauern in den Schatten und verlocken die Sorglosen mit Dunklen Gaben.

Dunkle Gaben

Die Dunklen Mächte beeinflussen viele, die sich in ihrem Griff winden, und bringen Unschuldige wie Ehrgeizige mit geflüsterten Versprechungen in Versuchung. Solche finsteren Pakte entstehen selten direkt, meist in Träumen oder mysteriösen Visionen, doch die Bedingungen sind stets klar, und der Preis ist stets fürchterlich.

Ein Charakter kann eine Dunkle Gabe im Abschnitt „Dunkle Gaben: Beschreibungen" auswählen. Dieses übernatürliche Geschenk bedeutet sowohl mysteriöse Macht als auch schleichende Manipulation. Sprich mit dem Spielleiter, um zu entscheiden, wie dein Charakter diese Dunkle Gabe erhalten hat. Ist sie die Manifestation eines Familienfluchs? Ist sie eine Belohnung für die Opfer, die du an einem vergessenen Schrein dargebracht hast? Hast du mit einer flüsternden Stimme aus dem Spiegel, dem Meer oder den Nebeln paktiert? Passt die Dunkle Gabe zu deinen anderen Charakterentscheidungen und verstärkt sie deine besondere Herkunft? Jede Dunkle Gabe kann sich auf verschiedene Arten ausdrücken. Nutze die folgenden Optionen verschiedener Manifestationen als Anregung.

Dunkle Gaben sind für Startcharaktere gedacht, aber wird beim Erstellen keine Dunkle Gabe ausgewählt, so kann es im auch im Spielverlauf noch dazu kommen, dass sich – vielleicht unter verzweifelten Umständen – eine Dunkle Gabe einstellt.

Dunkle Pakte

Charaktere, die keine Dunkle Gabe haben, können im Verlauf ihrer Abenteuer noch eine erhalten. Nach Ermessen des Spielleiters könnten dunkle Kräfte an einen Charakter herantreten und ihm gegen einen Dienst oder eine zukünftige Gunst eine Dunkle Gabe anbieten. Besitzt der Charakter bereits eine Dunkle Gabe, so verliert er diese und erhält die neue, wenn er sich auf den Handel einlässt. Dunkle Gaben durch solche Pakte entsprechen der Agenda des Wesens, das den Pakt vorgeschlagen hat, seien es die Dunklen Mächte, ein Dunkler Fürst oder noch mysteriösere Kräfte. Die Einzelheiten zur jeweiligen Dunklen Gabe und zu ihrem Einfluss auf den Charakter müssen dem Spieler bewusst sein, wenn er sich entscheidet, ob er sie akzeptiert.

Das Angebot einer Dunklen Gabe kann im Traum gemacht werden, in einem Augenblick stillstehender Zeit oder wenn der Charakter alleine ist. Normalerweise weiß nur ein Charakter um den Pakt, dessen Bedingungen und Gültigkeit.

Der Spielleiter kann eine mysteriöse Kraft eingreifen und eine Dunkle Gabe anbieten lassen, wenn sich eine verzweifelte oder thematische Situation wie in folgenden Fällen ergibt:

- Ein Dunkler Fürst will nur dann mit der Abenteurergruppe verhandeln, wenn ein Charakter einen Pakt mit ihm eingeht und seine Dunkle Gabe annimmt.

PAUL SCOTT CANAVAN

- Die Zeit hält an, als ein Charakter am Rande des Todes steht. Eine geheimnisvolle Stimme bietet an, den Charakter zu retten, sofern er ihre Dunkle Gabe annimmt.
- Ein Experiment geht schief, oder es ereignet sich ein magischer Unfall. Der Spielleiter gestattet einem Charakter, eine Dunkle Gabe oder etwas anderes Gefährliches als ein Ergebnis anzunehmen.
- Ein Charakter wird eidbrüchig oder verflucht (siehe Kapitel 4) und erhält deswegen eine Dunkle Gabe.
- Ein Charakter berührt einen geheimnisvollen Sarkophag aus Bernstein, und eine Macht darin fleht ihn an, ihren Einfluss in Form einer Dunklen Gabe anzunehmen.

Beschreibungen: Dunkle Gaben

In diesem Abschnitt findest du eine Auswahl Dunkler Gaben in alphabetischer Reihenfolge.

Beobachter

Etwas beobachtet dich ständig und zieht ätherische Geister in Form von Schattenkreaturen an, normalerweise kleine Tiere, die dir folgen und sich allgemein in deiner Nähe sammeln. Diese Kreaturen benehmen sich wie normale Vertreter ihrer Art, jedoch mit einer Spur von Bosheit. Was du auch tust, du wirst diese Geister nicht dauerhaft los. Sie kehren stets zurück, warten jenseits der Abschreckungsmaßnahmen oder kriechen später aus deiner Kleidung und Ausrüstung.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Beobachter" aus, um zu bestimmen, welche Formen die Geister üblicherweise haben, wenn sie dir folgen.

Beobachter

W8	Beobachter
1	**Aasfresser:** Geier, Raben, Schakale
2	**Unausweichliche Urteile:** Lebendige Werkzeuge der Strafe, religiöse Ikonografie, schwebende Augäpfel
3	**Nachtschwingen:** Eulen, Fledermäuse, Motten
4	**Seuchenüberträger:** Eichhörnchen, Flöhe, Ratten
5	**Unnatürliche Beobachter:** Außerweltliche heimliche Zuschauer, belebte Gegenstände, Uhrwerkgeräte
6	**Meeresbewohner:** Aale, Krabben, Quallen
7	**Verlorene Seelen:** Ektoplasmatische Fetzen, Geisterkugeln, Schatten
8	**Giftiger Abschaum:** Schlangen, Skorpione, Spinnen

Fremde Augen: Du kannst als Aktion eine Stunde lang die Anwesenheit des Wesens beeinflussen, das die Beobachter führt. Währenddessen bist du bei Intelligenz- (Nachforschungen) und Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, und du kannst nicht geblendet werden. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Grässliche Präsenz: Du bist bei Charismawürfen (Auftreten/Täuschen/Überzeugen) gegen Kreaturen im Nachteil, welche die Beobachter sehen können, und du bist bei Rettungswürfen gegen den Zauber *Ausspähung* im Nachteil.

Eine Zwergenokkultistin wird von den Starrenden Katzen von Uldun-Dar beobachtet.

Du kannst die Beobachter mit einiger Anstrengung vorübergehend zerstreuen oder verbergen. Mit einer Minute Arbeit und einem erfolgreichen SG-15-Charismawurf (Mit Tieren umgehen) kannst du deine Fremden Augen und die Grässliche Präsenz eine Stunde lang unterdrücken. Sobald die Merkmale erfolgreich unterdrückt hast, kannst du dies erst nach einer langen Rast wieder tun.

Berührung des Todes

Deine Berührung bedeutet Schmerz und fügt jedem Schaden zu, mit dem du in Kontakt kommst. Die tödliche Macht in dir ist entzieht sich deiner Kontrolle und trifft jeden, der deine bloße Haut berührt. So kannst du auch deine Gegner durch Berührung umbringen.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Todesberührung" aus, um zu bestimmen, wie diese Dunkle Gabe sich manifestiert. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Tödliche Berührung

W6	Manifestation
1	Dein Körper wurde alchemistisch oder biologisch verändert, und du bist von Chemikalien durchdrungen, die für andere tödlich sind.
2	Die Magie eines wütenden Druiden oder eines Feenwesens bewirkt, dass kleine Pflanzen in deiner Anwesenheit verwelken und Insekten sterben.

APRIL PRIVATE

W6	Manifestation
3	Du bist der Verkünder einer düsteren Prophezeiung. Jede Kreatur, der deine Berührung Schaden zufügt, wird vorübergehend mit der Narbe einer Gruppe, eines Unholds, einer Gottheit oder anderen Kraft gezeichnet, die Interesse an dir hat.
4	Du bist dem Tod knapp von der Schippe gesprungen – und hättest es nicht sollen. Seitdem wirst du vom Tod und bösen Omen verfolgt.
5	Du bist nicht mehr mit der Zeit oder der Realität in Verbindung. Was du berührst, ist von dieser Verzerrung betroffen.
6	Wenn du eine Kreatur berührst, hörst du das Gelächter von jemandem, dem du einst Schaden zugefügt hast.

Todesberührung: Du kannst deine tödliche Berührung gegen deine Gegner einsetzen. Führe als Aktion einen waffenlosen Angriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzlich 1W10 nekrotischen Schaden. Dieser Schaden wird jeweils um 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), 11. Stufe (3W10) und 17. Stufe (4W10) erreichst.

Unvermeidlicher Tod: Wenn du ein Ziel mit einem Angriffswurf triffst und nekrotischen Schaden bewirkst, ignorierst du die Resistenz des Ziels gegen diesen Schaden.

Vernichtende Berührung: Wenn du zu Beginn deines Zugs eine Kreatur gepackt hast oder von einer gepackt wurdest, erleidet die Kreatur 1W10 nekrotischen Schaden.

Lebendiger Schatten

Dein Schatten ist lebendig und allgegenwärtig, auch bei widrigen Beleuchtungsbedingungen. Gelegentlich bewegt er sich asynchron zu dir. Manchmal wirkt es, als unternehme er zufällige, aber alltägliche Aufgaben, dann wieder scheint er deine finsteren Impulse auszuleben, verhält sich bedrohlich oder greift sogar andere Schatten an. Du musst dich anstrengen, diesen Schatten deinem Willen zu unterwerfen.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Schattenschrullen" aus, um zu bestimmen, wie sich dein Schatten benimmt. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Schattenschrullen

W6	Schrulle
1	Dein Schatten trägt oft Waffen oder hat Wunden, die nicht existieren.
2	Wenn du abgelenkt bist, gerät dein Schatten in Panik und versucht, die Aufmerksamkeit anderer zu erregen, als gelte es, dir zu entkommen.
3	Wenn dein Schatten sich unbeobachtet glaubt, macht er drohende Gesten oder schleicht auf Leute zu.
4	Die Bewegungen deines Schattens folgen deinen nicht korrekt – hebst du die linke Hand, hebt dein Schatten die rechte.
5	Dein Schatten fummelt gerne an kleinen nichtmagischen Objekten herum und zerstört sie auch manchmal.
6	Es gibt eine kleine, aber merkliche Verzögerung zwischen deinen Bewegungen und denen deines Schattens.

Schattenhand: Du erlernst den Zaubertrick *Magierhand*, falls du ihn noch nicht kennst, und benötigst keine Komponenten, um ihn zu wirken. Die durch den Zauber erzeugte Hand ist schattenartig, aber nicht an deinen tatsächlichen Schatten gebunden. Dein Attribut beim Wirken dieses Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du diese Dunkle Gabe erhältst.

Schattenhieb: Wenn du einen Nahkampf-Angriffswurf ausführst, kannst du die Reichweite des Angriffs um drei Meter erhöhen. Dein Schatten streckt sich und führt den Angriff aus, als ob er du wäre. Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Böser Wille: Direkt nach einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, bei dem du mit dem W20 eine 1 gewürfelt hast, entwickelt dein Schatten einen eigenen Willen und kann dir oder anderen helfen oder sich hinderlich bemerkbar machen. Wenn du oder eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die du sehen kannst, das nächste Mal einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf ausführt, würfle mit einem W4. Wenn das Ergebnis ungerade ist, ziehe es vom Ergebnis des Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurfs ab. Wenn das Ergebnis gerade ist, füge es dem Ergebnis des Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurfs hinzu. Tritt dieser Effekt auf, so kann er erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut auftreten.

Nebelwanderer

Die Nebel haben in den Domänen des Schreckens alle im Griff, doch du weißt, wie man sich ihnen entzieht. Mit genügend Zeit und etwas Glück kannst du erfolgreich durch die Nebel navigieren, aber diese Freiheit hat einen Preis: Hältst du dich irgendwo zu lange auf, finden die Nebel dich und saugen dir die Lebenskraft ab.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Nebelreisen" aus, um zu bestimmen, wie du zu dieser Dunklen Gabe gekommen bist. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Nebelreisen

W4	Ursprung
1	Du hast ein Geheimnis über die Natur der Nebel erfahren. Seitdem kannst du die Nebel manipulieren, aber die Lande, in denen du dich bewegst, haben sich gegen dich verschworen.
2	Du bist in die Nebel geflohen, um jemandem (oder etwas) zu entkommen, der dir nachstellt. Du kannst niemals lange rasten, weil du weiterhin verfolgt wirst.
3	Du bist Teil einer Organisation, Familie oder wandernden Gemeinschaft mit Erfahrung beim Reisen durch die Nebel. Man hat dich ebenfalls darin unterwiesen.
4	Die Nebel haben dir deine Heimat genommen und deine Erinnerungen an deine Herkunft zerstört. Seitdem bist du auf der Suche nach dem Rückweg.

Nebelschritt: Du kannst den Zauber *Nebelschritt* ohne Zauberplatz wirken. Du kannst ihn erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Dein Attribut beim Wirken dieses Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du diese Dunkle Gabe erhältst. Wenn du einen Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades hast, kannst du den Zauber damit wirken.

Nebelreisender: Wenn du die Nebel betrittst, um eine bestimmte Domäne zu erreichen, so ist es, als hättest du einen Talisman des Nebels, der an diese Domäne gebunden ist. Um das Merkmal zu verwenden, musst du den Namen der Zieldomäne kennen. Es ist nicht nötig, dass du schon einmal dort gewesen bist. Das Merkmal gestattet dir nicht, nach dem Willen eines Dunklen Fürsten geschlossene Domänengrenzen zu überwinden.

Vergiftete Wurzeln: Wenn du eine lange Rast beendest, wird die Welt im Radius von 16 Kilometern um dich zu einem Siphon, der nach und nach deine Vitalität aufzehrt. Du kannst dich für eine Anzahl von Wochen sicher in einem Gebiet aufhalten, die deinem Konstitutionsmodifikator entspricht (mindestens eine Woche). Danach musst du nach einer langen Rast in diesem Gebiet jeweils einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erhältst du eine Erschöpfungsstufe, die du nicht entfernen kannst, solange du dich im Gebiet aufhältst.

Seelenecho

Deine Seele ist nicht deine eigene, jedenfalls war sie es nicht immer. Ob du vergangene Leben gelebt hast, deine Seele in einen anderen Körper gelangt ist oder du mit einem anderen Wesen verbunden bist, auf jeden Fall hallt ein anderes Leben in dir wider. Dieses Echo verschafft dir Wissen, Talente oder sogar Sprachen, die du nicht immer erklären kannst. Allerdings beeinflusst es auch spontan deine Wahrnehmungen und Überzeugungen.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Seelenechos" aus, um die Natur dieser Dunklen Gabe zu bestimmen. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Seelenechos

W6	Echo
1	Deine Seele ist mit der einer anderen Person anderswo verbunden, vielleicht in einer anderen Domäne, Welt oder Ebene.
2	Du hast schon oft gelebt. Deine Seele reinkarniert jedes Mal, anstatt fortzugehen.
3	Dein Bewusstsein wurde aus deinem ursprünglichen Körper entfernt und in diesen übertragen.
4	Du wurdest körperlich und geistig mit einem anderen Wesen verschmolzen.
5	Du teilst dir den Körper mit einer ungreifbaren außerweltlichen Kraft.
6	Die Zeit zersplittert um dich herum, und manchmal kollidierst du mit deiner Vergangenheit oder Zukunft.

Kanalisiertes Können: Du bist in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Zweite Zunge: Du kannst eine zusätzliche Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

Invasion der Echos: Direkt nach einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, bei dem du mit dem W20 eine 1 gewürfelt hast, überfluten die Erinnerungen deiner Seele deine Wahrnehmungen und Erlebnisse. Vielleicht siehst du in den Leuten um dich andere Personen oder nimmst die Welt um dich doppelt wahr und bist daher desorientiert. Bestimme anhand der Tabelle „Invasion der Echos" den Effekt dieser lebhaften Erinnerungen und Wahrnehmungen. Sobald einer der Effekte auftritt, kann sich eine solche Invasion der Echos erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut ereignen.

Invasion der Echos

W6	Effekt
1	Du wirst von einer Kreatur (nach Wahl des SL), die du sehen kannst, eine Minute lang oder so lange bezaubert, bis die Kreatur dir Schaden zufügt.
2	Du wirst von einer Kreatur (nach Wahl des SL), die du sehen kannst, eine Minute lang oder so lange verängstigt, bis die Kreatur dir Schaden zufügt.
3	Du nimmst bis zum Ende deines nächsten Zugs eine andere Zeit oder einen anderen Ort um dich wahr. Währenddessen bist du in deiner gegenwärtigen Umgebung blind.
4	Du nimmst eine andere Zeit oder einen anderen Ort wahr. Diese Wahrnehmung und deine gegenwärtige Umgebung überlagern einander. Deine Bewegungsrate ist bis zum Ende deines nächsten Zugs halbiert.
5	Du wirst von Erinnerungen und Eindrücken überwältigt. Du bist bis zum Beginn deines nächsten Zugs kampfunfähig.
6	Du erinnerst dich an einen Triumph. Du kannst einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf wiederholen. Du musst das Ergebnis dieses zweiten Wurfes nutzen.

Symbiotisches Wesen

Ein zweites Wesen wohnt mit dir in deinem Körper. Es manifestiert sich irgendwo körperlich an dir und braucht dich zum Überleben. Seinerseits bietet es dir Wissen und andere Hilfe – entweder von sich aus oder aufgrund eurer Verbindung. Der Symbiont hat eine Persönlichkeit und verfolgt seine eigenen Ziele, die auch im Widerspruch zu deinen stehen können. Wenn du die Gelüste des Symbionten ignorierst, legt er sich möglicherweise mit dir an. Es ist nicht möglich, den Symbionten loszuwerden, solange du diese Dunkle Gabe hast. Selbst mit drastischen Maßnahmen wie Entfernen des Körperteils, in dem der Symbiont sich befindet, erreichst du nichts, denn zur nächsten Mitternacht erscheint er einfach an einer anderen Stelle deines Körpers.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Symbiotische Natur“ aus, um zu bestimmen, wer dich heimsucht. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Symbiotische Natur

W6	Symbiont
1	Winzige humanoide Gesichtsmerkmale, die dir aus dem Torso, der Handfläche oder dem Hinterkopf wachsen
2	Fremdartiger Fortsatz in einer Wunde, die nicht heilt
3	Wühlende wurmartige Kreatur
4	Aufdringliche Gedanken in deinem Verstand
5	Lebendige Tätowierung
6	Kristallwachstum, das einen Teil deines Körpers ersetzt

Verwobene Existenz: Dein Symbiont ist ein eigenes Wesen, dessen physische Form an deine gebunden ist. Er kann nicht eigenständig existieren und braucht dich, um zu überleben. Er besitzt Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma. Der Spielleiter legt die Fähigkeiten des Symbionten fest oder bestimmt sie zufällig. Für jeden Wert wird mit 4W6 gewürfelt, der niedrigste Wurf ignoriert und der Rest summiert. Der Symbiont kann mithilfe deiner Sinne hören und sehen.

Er kann zwei Sprachen sprechen, lesen und verstehen: deine sowie eine, die zu seiner Natur passt. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten aus: Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Religion, Täuschen, Überzeugen oder Wahrnehmung. Außerdem bist du in der Fertigkeit geübt, sofern noch nicht der Fall, weil der Symbiont dich leitet.

Wenn du stirbst, stirbt auch dein Symbiont. Wenn du danach wieder zum Leben erweckt wirst, ersteht auch dein Symbiont wieder auf.

Anhaltende Symbiose: Dein Symbiont hat handfestes Interesse an deinem Überleben und unternimmt entsprechende Schritte. Wenn du bei einem Rettungswurf scheiterst, kann dein Symbiont einen deiner Trefferwürfel werfen und das Ergebnis dem Rettungswurf hinzufügen. Manche Niederlage lässt sich damit abwenden. Wenn er dieses Merkmal bei einem Todesrettungswurf verwendet, so ist der Rettungswurf unabhängig vom W20-Ergebnis erfolgreich, und du erhältst 1 Trefferpunkt zurück.

Wenn du einen Rettungswurf mithilfe dieses Merkmals bestehst, kann der Symbiont das Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Symbiotische Agenda: Dein Symbiont hat seine eigene Agenda und erwartet, dass du ihn beim Erreichen seiner Ziele unterstützt. Wie nachgiebig oder geduldig er beim Verfolgen seiner Agenda ist, hängt von seiner Persönlichkeit ab (lege diese Details mit dem Spielleiter fest). Wenn du eine Möglichkeit, seine Agenda voranzubringen, nicht ergreifst, versucht der Symbiont möglicherweise, dich dazu zu zwingen. Du musst einen Charismarettungswurf (SG 12 + Charismamodifikator des Symbionten) bestehen oder bist 1W12 Stunden lang vom Symbionten bezaubert. In bezaubertem Zustand bist du gezwungen zu versuchen, die Befehle des Symbionten auszuführen. Wenn du Schaden erleidest, den du dir nicht selbst zugefügt hast, kannst du den Rettungswurf wiederholen. Bei Erfolg endet der Effekt.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Symbiotische Agenda“ aus, um die Agenda des Symbionten zu bestimmen, und arbeite mit dem Spielleiter zusammen an Details oder einer anderen Agenda.

Symbiotische Agenda

W6	Agenda
1	Der Symbiont will einen bestimmten Kreaturentyp wie Unholde, Trolle oder Paladine zerstören.
2	Der Symbiont strebt nach Wissen und ist entschlossen, ein Mysterium zu lösen oder ein Geheimnis zu erfahren.
3	Der Symbiont will eine Prophezeiung verwirklichen oder verhindern, dass sie wahr wird.
4	Der Symbiont will die Diener und Interessen eines Wesens oder einer Organisation mit großer Macht verteidigen.
5	Der Symbiont will dich um jeden Preis vor Schaden bewahren und glaubt zu wissen, was für dich am besten ist.
6	Der Symbiont sucht nach neuen Eindrücken – je bizarrer, desto besser.

Versammeltes Gewisper

Du wirst von geisterhaften Wesen heimgesucht. Es können Seelen Gestorbener oder Wesenheiten von einer anderen Ebene sein. Du hörst sie endlos flüstern, höhnen oder betteln, manchmal auch abartig kreischen. Nur du kannst die Geister wahrnehmen, sofern du ihnen nicht gestattest, durch dich zu sprechen. Die Geister sind ungreif- und unsichtbar. Wer unsichtbare Kreaturen sehen kann, nimmt nur flüchtige Eindrücke dieser Geister wahr, wenn sie dich heimsuchen.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Wispernde Geister“ aus, um zu bestimmen, wer dich heimsucht. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Wispernde Geister

W6	Geister
1	Der Rat deiner verblichenen Ahnen wacht über dich.
2	Teuflische Wesen streiten sich um deine Seele.
3	Rastlose Seelen werden von dir angezogen und flehen um Frieden.
4	Die Geister derer, die du getötet hast, belagern dich.
5	Eine fremdartige Intelligenz dringt in deine Gedanken ein.
6	Ein Geschwister, das du nicht hast, teilt deinen Körper.

Geistergewisper: Du erlernst den Zaubertrick *Botschaft*, falls du ihn noch nicht kennst, und benötigst keine Komponenten, um ihn zu wirken. Wenn du den Zauber wirkst, werden die Botschaften von einem deiner wispernden Geister überbracht statt von dir oder der Stimme des Ziels. Dein Attribut beim Wirken dieses Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du diese Dunkle Gabe erhältst.

Plötzliche Kakophonie: Wenn du von einem Angriffswurf getroffen wirst, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Geister zu kanalisieren, die dich plagen, und ihre Stimmen durch dich heulen zu lassen. Wenn der Angreifer nicht taub ist, füge der RK gegen den Angriff deinen Übungsbonus hinzu, sodass er möglicherweise nicht trifft. Wenn ein Angriff durch dieses Merkmal fehlgeht, kannst du das Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Stimmen aus dem Jenseits: Direkt nach einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf, bei dem du mit dem W20 eine 1 gewürfelt hast, werden die Geisterstimmen zu laut, um sie zu ignorieren. Bestimme anhand der Tabelle „Stimmen aus dem Jenseits" den Effekt dieser Stimmen. Sobald einer der Effekte auftritt, können sich die Stimmen erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut manifestieren.

Stimmen aus dem Jenseits

W4	Effekt
1	Du bist bei deinem nächsten Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf im Nachteil.
2	Du bist durch die Stimmen eine Minute lang taub.
3	Du bist durch die Kreatur, die dir am nächsten ist (nicht du selbst), bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt. Wenn dir mehrere Kreaturen gleich nahe sind, wählt der Spielleiter aus, welche davon dich verängstigt.
4	Innerhalb der nächsten zehn Minuten kannst du deine Geister fragen, wie eine bestimmte Handlungsrichtung ausgeht, die für die nächsten 30 Minuten geplant ist. Du kannst ein Omen erhalten, als hättest du den Zauber *Vorahnung* gewirkt. Das Omen manifestiert sich als Gewisper deiner Geister, das nur du hören kannst.

Zweite Haut

Du hast noch eine Seite, die andere selten zu Gesicht bekommen. Wenn du diese Seite zeigst, kannst du zu einer ganz anderen Person, einem celestischen Rächer oder einem wandelnden Albtraum werden. Welche Eigenheiten die Form auch hat, sie überspitzt eine Motivation oder verborgene Natur von dir.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Zweite Form" aus, um deine andere Seite zu bestimmen. Außerdem erhältst du die folgenden Merkmale:

Zweite Form

W6	Form
1	Überspitzte Version deiner tatsächlichen Form
2	Hybridform aus Humanoidem und Tier
3	Engels-, Teufels- oder Aberrationsform
4	Vage menschenähnliche Kreatur aus Schleim
5	Feenartige Form, entweder mürrisch oder leidenschaftlich
6	Körper aus Metall, Stein oder Mechanik

Verwandlung: Du kannst den Zauber *Gestalt verändern* wirken, um in deiner zweiten Form zu erscheinen. In diesem Fall erhältst du die Effekte der Form, die der Zauber bewirkt, und kannst sie nicht beenden, um die Vorteile einer anderen Option zu nutzen. Du kannst den Zauber *Gestalt verändern* so ohne Zauberplatz wirken. Du kannst ihn erst nach einer langen Rast erneut auf diese Weise wirken. Dein Attribut beim Wirken dieses Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma – wähle das Attribut aus, wenn du diese Dunkle Gabe erhältst. Wenn du einen Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades hast, kannst du den Zauber damit wirken.

Wenn du *Gestalt verändern* mithilfe dieses Merkmals wirkst, bleibt ein kosmetischer Aspekt der zweiten Form nach Ende des Zaubers erhalten. Er markiert dich sichtbar, sofern du ihn nicht aktiv versteckst oder tarnst. Die Markierung ist eine deutliche Änderung wie Schuppenhaut, Stummelflügel, Augen ohne Pupillen oder Hörner. Sie verschwindet nach der nächsten langen Rast.

Unfreiwillige Verwandlung: Bestimmte Umstände können deine Dunkle Gabe aktivieren. Wenn so ein Katalysator eintritt, musst du am Anfang deines nächsten Zugs einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen oder deine Aktion verwenden, um *Gestalt verändern* zu wirken wie beim Verwandlungsmerkmal beschrieben, auch wenn du den Zauber schon gewirkt hast.

Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Verwandlungskatalysator" aus, um zu bestimmen, wodurch deine unfreiwillige Verwandlung ausgelöst wird.

Verwandlungskatalysator

W6	Katalysator
1	Blick auf eine bestimmte Mondphase
2	Duft einer bestimmten Blume
3	Geräusch läutender Tempelglocken
4	Bestimmte Melodie
5	Berührung reinen Silbers mit bloßer Haut
6	Anblick von jemandem, der einer bestimmten Person ähnlich sieht

Unterklassenoptionen

Auf der 3. Stufe wählen Barden eine Bardenschule. Auf der 1. Stufe wählen Hexenmeister einen Außerweltlichen Schutzherrn. In diesem Abschnitt findest du Informationen zur Schule der Geister für Barden und zum untoten Außerweltlichen Schutzherrn für Hexenmeister sowie zu ihren Optionen bei dieser Wahl.

Barde: Schule der Geister

Barden von der Schule der Geister lieben Geschichten mit ihnen innewohnender Macht – seien es Legenden, historische Begebenheiten oder Märchen – und lassen deren Protagonisten lebendig werden. Mithilfe okkulter Fallen beschwören diese Barden geisterhafte Verkörperungen mächtiger Kräfte, um die Welt ein weiteres Mal zu ändern. Solche Geister sind allerdings launisch, und was ein Barde beschwört, hat er nicht immer unter Kontrolle.

Führendes Flüstern

Schule-der-Geister-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst Geister erreichen, die dich und andere leiten. Du erlernst den Zaubertrick *Göttliche Führung*. Er wird bei der Anzahl der bekannten Bardenzaubertricks nicht berücksichtigt. Er hat eine Reichweite von 18 Metern, wenn du ihn wirkst.

Spiritueller Fokus

Schule-der-Geister-Merkmal (3. Stufe)

Du nutzt Werkzeuge, um Kontakt zu Geistern herzustellen, seien es historische Figuren oder fiktive Archetypen. Du kannst folgende Objekte als Zauberfokus für deine Bardenzauber verwenden: Hexenbrett, Kerze, Kristallkugel, Tarokka-Karten oder Totenschädel.

Wenn du ab der 6. Stufe einen Bardenzauber wirkst, der durch den Spirituellen Fokus Schaden bewirkt oder Trefferpunkte wiederherstellt, würfle mit W6, und du erhältst durch den Zauber einen Bonus in Höhe der gewürfelten Augenzahl auf den Schadens- oder Heilungswurf.

Geschichten aus dem Jenseits

Schule-der-Geister-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst Geister erreichen, die ihre Geschichten durch dich erzählen. Wenn du deinen Spirituellen Fokus hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um deine Bardische Inspiration einzusetzen und mit dem Bardischen Inspirationswürfel die Geschichte zu bestimmen, welche die Geister dich erzählen lassen. Du behältst die Geschichte im Kopf, bis du ihren Effekt einsetzt oder eine kurze oder lange Rast beendest.

Du kannst eine Aktion verwenden, um eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet (du kannst es auch selbst sein), als Ziel des Effekts der Geschichte auszuwählen. Wenn du das tust, kannst du den Effekt nicht noch einmal einsetzen, bis du die Geschichte erneut erwürfelst.

Du kannst jeweils nur eine dieser Geschichten im Kopf behalten. Erwürfelst du eine Geschichte aus der Tabelle „Spukgeschichten", endet der Effekt der vorigen Geschichte sofort.

Wenn die Geschichte einen Rettungswurf erfordert, entspricht der SG deinem Zauberrettungswurf-SG.

Spukgeschichten

Bardischer Insp.-Würfel	Übermittelte Geschichte
1	**Geschichte vom klugen Tier:** Wenn das Ziel in den nächsten zehn Minuten einen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawurf ausführt, darf es sofort nach dem W20-Wurf mit einem Extrawürfel würfeln und dessen Augenzahl dem Wurf hinzufügen. Der Extrawürfel ist vom gleichen Typ wie dein Bardischer Inspirationswürfel.
2	**Geschichte vom berühmten Duellanten:** Du führst einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Triffst du, erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von zwei Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel + dein Charismamodifikator.
3	**Geschichte von den geliebten Freunden:** Das Ziel und eine weitere Kreatur seiner Wahl, das es sehen kann und das sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe von einem Wurf mit deinem Bardischen Inspirationswürfel + dein Charismamodifikator.
4	**Geschichte vom Ausreißer:** Das Ziel kann sofort seine Reaktion verwenden, um sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle zu teleportieren, die es sehen kann. Wenn das Ziel teleportiert, kann es eine Anzahl von Kreaturen in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 0) auswählen, die es sehen kann und die sich im Abstand von bis zu neun Metern von ihm befinden. Diese Kreaturen können sofort dieselbe Reaktion verwenden.
5	**Geschichte vom Rächer:** Eine Minute lang erleidet jede Kreatur, die das Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, Energieschaden in Höhe von einem Wurf mit deinem Bardischen Inspirationswürfel.
6	**Geschichte vom Reisenden:** Das Ziel erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe von einem Wurf mit deinem Bardischen Inspirationswürfel + deine Bardenstufe. Solange das Ziel diese temporären Trefferpunkte hat, ist seine Schrittbewegungsrate um drei Meter erhöht, und es erhält einen Bonus von +1 auf seine RK.
7	**Geschichte vom Blender:** Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet psychischen Schaden in Höhe von zwei Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.
8	**Geschichte vom Phantom:** Das Ziel wird unsichtbar, bis sein nächster Zug endet oder es eine Kreatur mit einem Angriff trifft. Trifft das Ziel eine Kreatur mit einem Angriff, während es unsichtbar ist, erleidet die getroffene Kreatur nekrotischen Schaden in Höhe von einem Wurf mit deinem Bardischen Inspirationswürfel und wird durch das Ziel bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.

Bardischer Insp.-Würfel	Übermittelte Geschichte
9	**Geschichte vom Schläger:** Jede Kreatur nach Wahl des Ziels, die das Ziel sehen kann und die sich im Abstand von bis zu neun Metern von ihm befinden, muss einen Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Rettungswurf, so erleidet die Kreatur Schallschaden in Höhe von drei Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel und wird umgestoßen. Gelingt der Rettungswurf, erleidet sie nur den halben Schaden und wird nicht umgestoßen.
10	**Geschichte vom Drachen:** Das Ziel speit in einem Kegel von neun Metern Feuer. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, ansonsten erleidet sie Feuerschaden in Höhe von vier Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel. Gelingt der Rettungswurf, erleidet sie nur den halben Schaden.
11	**Geschichte vom Engel:** Das Ziel erhält Trefferpunkte in Höhe von zwei Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel + dein Charismamodifikator zurück, und ein Zustand von folgender Liste wird aufgehoben, der auf das Ziel wirkt: Blind, Gelähmt, Taub, Vergiftet oder Versteinert.
12	**Geschichte vom Verwirrer:** Du erzählst eine unbegreifliche Fabel über ein außerweltliches Wesen. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es erleidet psychischen Schaden in Höhe von drei Würfen mit deinem Bardischen Inspirationswürfel und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt.

Spiritistische Sitzung

Schule-der-Geister-Merkmal (6. Stufe)

Geister verschaffen dir übernatürliche Einsichten. Du kannst mithilfe deines Spirituellen Fokus ein einstündiges Ritual durchführen, um Geister zu beschwören (auch während einer kurzen oder langen Rast möglich). Du kannst das Ritual mit einer Anzahl williger Kreaturen durchführen, die deinem Übungsbonus entspricht (dich eingeschlossen). Am Ende des Rituals kennst du vorübergehend einen Zauber deiner Wahl einer beliebigen Klasse.

Der Zauber, den du wählst, darf höchstens einen Grad in Höhe der Anzahl der Kreaturen beim Ritual aufweisen, du musst den Grad wirken können, und es muss sich um einen Zauber der Schule der Erkenntnismagie oder der Nekromantie handeln. Der gewählte Zauber zählt bei dir als Bardenzauber, wird aber bei der Anzahl bekannter Bardenzauber nicht berücksichtigt.

Sobald du das Ritual ausführst, kannst du es erst nach einer langen Rast erneut ausführen. Den gewählten Zauber kennst du, bis du eine lange Rast beginnst.

Mystische Verbindung

Schule-der-Geister-Merkmal (14. Stufe)

Du kannst die Geister aus den Geschichten aus dem Jenseits in Richtung bestimmter Geschichten bewegen. Wenn du anhand der Tabelle „Spukgeschichten" würfelst, kannst du zweimal würfeln und entscheiden, welcher der beiden Effekte wirken soll. Würfelst du zweimal die gleiche Augenzahl, kannst du das Ergebnis ignorieren und dir frei einen Effekt aus der Liste aussuchen.

Eine menschliche Bardin von der Schule der Geister beschwört eine Geschichte, die von der Tarokka-Karte Rächer inspiriert ist.

Spukgeschichten

Geschichtenerzähler wie Barden von der Schule der Geister verleihen oft Geschichten eine Stimme, die von größeren Themen oder Werken inspiriert sind. Wenn du entscheidest, welche Geschichten du erzählst, erwäge, was die Geschichten verbindet. Kommen jeweils Charaktere einer bestimmten Gruppe darin vor, etwa Archetypen der Tarokka-Karten, Figuren aus Sternkonstellationen, Fantasiefreunde oder Charaktere in einem bestimmten Geschichtenbuch? Oder sind deine Inspirationen allgemeiner und schließen historische Champions, mythische Helden oder städtische Legenden ein? Verwende deine Geschichten, um deine Nische als geschichtenerzählender Abenteurer zu definieren.

IRINA NORDSOL

Hexenmeister: Der Untote

Du hast einen Pakt mit einer Kreatur geschlossen, die nicht tot sein kann und so den Zyklus von Leben und Tod durchbricht. Sie verlässt ihre sterbliche Hülle, um ihre unfasslichen Ziele ewig verfolgen zu können. Für diese uralten Untoten sind Zeit und Moral flüchtige Dinge, Sorgen von Leuten, deren Sanduhr des Lebens unerbittlich abläuft. Einst waren sie selbst sterblich, daher kennen sie die Wege des Ehrgeizes und die Türen zum Tod aus erster Hand. Ihr profanes Wissen und andere Geheimnisse teilen sie bereitwillig mit Leuten, die ihnen helfen, ihren Willen unter den Lebenden zu wirken.

Zu diesen Wesen gehören der Demilich Acererak, der Vampirtyrann Kas Bluthand, die Githyanki-Lichkönigin Vlaakith, der Drakolich Dragotha, der untote Pharao Ankhtepot und der schwer fassbare Dunkle Fürst Azalin Rex.

Waldelfen-Hexenmeister mit untotem Schutzherrn.

Erweiterte Zauberliste

Untotenmerkmal (1. Stufe)

Der Untote gewährt dir die Wahl aus einer erweiterten Zauberliste, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die Zauberliste des Hexenmeisters wurde um folgende Zauber erweitert:

Untoter: Zusätzliche Zauber

Zaubergrad	Zauber
1.	*Falsches Leben, Verderben*
2.	*Blindheit/Taubheit, Macht der Vorstellungskraft*
3.	*Geisterross, Mit Toten sprechen*
4.	*Mächtige Unsichtbarkeit, Todesschutz*
5.	*Schutzhülle gegen Lebendes, Todeswolke*

Form des Schreckens

Untotenmerkmal (1. Stufe)

Du manifestierst einen Aspekt der schauerlichen Macht deines Schutzpatrons. Als Bonusaktion wirst du eine Minute lang verwandelt. Du erhältst folgende Vorteile, während du verwandelt bist:

- Du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deine Hexenmeisterstufe.
- Du kannst einmal während jedes deiner Züge eine Kreatur, die du mit einem Angriffswurf triffst, zu einem Weisheitsrettungswurf zwingen. Scheitert der Rettungswurf, so ist das Ziel bis zum Ende deines nächsten Zugs von dir verängstigt.
- Du bist immun gegen den Zustand Verängstigt.

Die Anzahl der möglichen Verwandlungen entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Das Erscheinungsbild deiner Form des Schreckens spiegelt einen Aspekt deines Schutzherrn wieder. Beispiel: Deine Form könnte ein Schattenschleier sein, der die Krone und die Robe deines Lich-Schutzherrn trägt, oder auf deinem wüstenwindumbrausten Körper leuchten in Anlehnung an deinen Mumienschutzherrn die Glyphen uralter Begräbnisriten.

Vom Grab berührt

Untotenmerkmal (6. Stufe)

Die Kräfte deines Schutzherrn haben einen durchschlagenden Effekt auf deinen Körper und deine Magie. Du musst nicht essen, trinken oder atmen.

Außerdem kannst du einmal während jedes deiner Züge, wenn du mit einem Angriffswurf einen Treffer bei einer Kreatur erzielst und den Schaden auswürfelst, die Schadensart durch nekrotischen Schaden ersetzen. In deiner Form des Schreckens kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel werfen, wenn du bestimmst, welchen nekrotischen Schaden das Ziel erleidet.

Nekrotische Hülle

Untotenmerkmal (10. Stufe)

Deine Verbindung zum Untod und zu nekrotischer Energie durchdringt deinen Körper. Du bist gegen nekrotischen Schaden resistent. In deiner Form des Schreckens bist du sogar gegen nekrotischen Schaden immun.

Wenn deine Trefferpunkte außerdem auf 0 sinken würden, kannst du deine Reaktion verwenden, um stattdessen 1 Trefferpunkt zu behalten und tödliche Energie aus deinem Körper hervorbrechen zu lassen. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir erleidet nekrotischen Schaden in Höhe von 2W10 + deine Hexenmeisterstufe. Dann erhältst du eine Erschöpfungsstufe. Wenn du diese Reaktion einsetzt, kannst du sie erst nach 1W4 langen Rasten erneut einsetzen.

Geistprojektion

Untotenmerkmal (14. Stufe)

Dein Geist kann sich von deiner physischen Form lösen. Du kannst deinen Geist als Aktion von deinem Körper fortprojizieren. Dabei lässt du deinen Körper bewusstlos und in einem scheintoten Zustand zurück.

Dein Geist ähnelt deiner sterblichen Form in fast jeder Hinsicht und hat auch deren Spielwerte, jedoch nicht ihren Besitz. Schaden oder andere Effekte wirken sowohl auf deinen Geist als auch auf deinen physischen Körper. Dein Geist kann sich bis zu eine Stunde lang außerhalb deines Körpers aufhalten, oder bis deine Konzentration nachlässt (wie bei der Konzentration auf einen Zauber). Wenn deine Projektion endet, kehrt dein Geist in deinen Körper zurück, oder dein Körper wird magisch dorthin teleportiert, wo sich dein Geist aufhält (nach deiner Wahl).

Während der Projektion erhältst du folgende Vorteile:

- Körper und Geist sind gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden resistent.
- Wenn du einen Zauber der Schule der Beschwörung oder Nekromantie wirkst, sind dafür keine Verbal- oder Gestenkomponenten und keine Materialkomponenten ohne Goldkosten erforderlich.
- Du hast eine Flugbewegungsrate entsprechend deiner Schrittbewegungsrate und kannst schweben. Du kannst dich durch Kreaturen und solide Objekte bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Beendest du deinen Zug in einer Kreatur oder einem Objekt, erleidest du 1W10 Energieschaden.
- Wenn du in deiner Form des Schreckens einer Kreatur nekrotischen Schaden zufügst, erhältst du einmal während jedem deiner Züge Trefferpunkte in Höhe des halben bewirkten nekrotischen Schadens zurück.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Hintergründe

Bei den folgenden Hintergrundmerkmalen werden Ursprünge untersucht, die für Charaktere in Horrorabenteuern geeignet sind. Optionale Merkmale und Eigenschaften für Charaktere mit einem bestimmten Hintergrund zeigen, wie schicksalhafte Kräfte sein Leben beeinflussen. Außerdem bieten die Hintergründe des Heimgesuchten und des Detektivs Optionen für Charaktere, die entschlossen sind, die Mysterien zu entschleiern, von denen sie umgeben sind. Zu guter Letzt steht den Charakteren eine Auswahl von Horrorrequisiten zur Verfügung, damit sie ihren eigenen Schrecken mit sich führen können.

Allgemeine Merkmale von Hintergründen

In diesem Abschnitt findest du optionale Merkmale für jeden Hintergrund. Du kannst das Standardmerkmal deines Hintergrunds mit jeder der hier aufgeführten Optionen ersetzen.

Erbe

Die Taten eines Ahnen oder Mentors haben ihn zur Legende gemacht. Nun bist du an der Reihe. Du bist offenkundiger Erbe eines ruhmreichen Vermächtnisses. Du trägst das Zeichen deines Ahnen, das dich als Erben ausweist – dies kann ein Siegelring, ein bestimmtes Kleidungsstück oder eine berühmte Waffe sein.

Wenn du deinen Status enthüllst, erfährst du zudem umgehend, welche Meinung über deinen Ahnen an diesem Ort vorherrscht. Wenn die Leute noch nie von ihm gehört haben, verändert sich nichts. Wenn sie ihn allerdings kennen, verbreiten sich die Gerüchte über deine Verbindung mit ihm rasch, und viele betrachten dich entweder als Helden oder als Bedrohung. Helden werden willkommen geheißen und erhalten problemlos Audienzen bei der örtlichen Herrschaft. Bedrohungen werden möglichst schnell hinauskomplimentiert.

Geistermedium

Nach einem schicksalhaften Erlebnis glaubst du, dass du mit Geistern Kontakt aufnehmen und ihnen als Werkzeug für Erkenntnisse und ihre Ziele dienen kannst. Du bist bei Arkane-Kunde- und Religionswürfen im Vorteil, die du ausführst, um dich an Informationen über Geister und das Nachleben zu erinnern oder solche zu erforschen. Außerdem beginnst du deine Abenteurerkarriere mit einem individuellen Gerät zur Kommunikation mit außerweltlichen Kräften, vielleicht einem Hexenbrett, Tarokka-Karten, einer automatisch schreibenden Planchette, einer Wünschelrute, Teeblättern oder deinem eigenen Entwurf. Füge all deinen Attributswürfen, die du mit diesem Wahrsagewerkzeug ausführst, deinen Übungsbonus hinzu.

Generationen-Hintergrundmerkmale

Du kannst Hintergrundmerkmale verwenden, um Verbindungen zwischen Charakteren verschiedener Kampagnen herzustellen. Charaktere, die schon Abenteuer in Ravenloft erlebt haben, etwa die aus einer vorigen *Der-Fluch-des-Strahd*-Kampagne, eignen sich gut als Mentoren oder Verwandte deines neuen Charakters. Alternativ beeinflussen vielleicht die vergangenen Taten deiner Charaktere deinen neuen Charakter, sodass er sich in Aktion stürzt oder in Gefahr begibt. Unabhängig von den Details, die du und der Spielleiter festlegt, können solche Verbindungen die fortlaufende Legende einer ganzen Familie von Helden schmieden.

Wenn du daran interessiert bist, findest du beim Erbe-Hintergrundmerkmal ein Zeichen, das von einem vorigen Charakter weitergegeben werden kann. Vielleicht ist es ein spezielles Werkzeug, ein Tagebuch oder ein inaktiver oder verlorener magischer Gegenstand. Besprich die Details des Vermächtnisses und seine Auswirkungen auf zukünftige Abenteuer mit dem Spielleiter.

Nebelwanderer

Die Nebel flüstern zu dir und führen dich durch ihre geheimnisvollen Wirbel. Du weißt sofort, wenn es sich bei einem Objekt, das du berührst, um einen Nebeltalisman handelt – mehr Details in Kapitel 3. Du weißt, woher der Talisman stammt, wenn du seine Domäne schon besucht hast.

Reisender

Du stammst von irgendwo anders, einem Ort, den andere sich nicht vorstellen können. Vielleicht ist deine eine besondere Gegend des Lands der Nebel oder eine ganz und gar andere Welt. Wie auch immer, du und andere Reisende habt gemeinsame Erfahrungen. Du kannst dich bei freundlich gesinnten Handelskarawanen, fahrenden Familien oder sonstigen Gruppen auf Reisen verstecken, rasten und dich erholen, solange du nicht als Gefahr auftrittst. Diese Gruppen verbergen dich, wenn ein Gesetzeshüter oder sonst jemand nach dir sucht, aber sie riskieren nicht ihr Leben für dich. Außerdem kannst du nahezu unfehlbar feststellen, ob ein Objekt, das du sehen kannst und berührst, aus deiner Heimat stammt.

Trauma-Überlebender

Du hast überlebt. Was immer es war, du hast es überstanden und kannst nun anderen beim Überstehen helfen. Du giltst als Experte der traumatischen Situation, die du überlebt hast, sei es eine bestimmte Art von Gewalt, eine Krankheit oder etwas anderes. Alle nichtmagischen Erholungstechniken, häufigen Ressourcen und kursierenden Fehlinformationen sind dir bekannt. Du weißt, wie man mitfühlende Heiler, Kleriker und lokale Anführer davon überzeugt, einer Person (nicht dir) bis zu einen Monat lang einen bescheidenen Lebensstil zu gewähren.

Merkmale des Horrors

Charaktere in einer Horrorkampagne können verschiedene Motivationen und Eigenschaften haben. Verwende die folgenden Tabellen, um die vorgeschlagenen Eigenschaften deines Hintergrunds zu ergänzen oder dich zu inspirieren, selbst welche zu entwerfen.

Persönlichkeitsmerkmale von Horrorcharakteren

W12	Persönlichkeitsmerkmal
1	Du hattest eine Begegnung, von der du glaubst, dass sie dir eine besondere Affinität zu einer übernatürlichen Kreatur oder einem übernatürlichen Ereignis gibt.
2	Ein besonderes Kleidungsstück oder eine einmalige Waffe dient als dein Emblem.
3	Du würdest nie einsehen, dass du überfordert bist.
4	Du musst jedes Geheimnis lüften. Keine Tür bleibt ungeöffnet, wenn du da bist.
5	Du lässt dich unterschätzen. Deine vollen Fähigkeiten zeigst du nur Leuten, die dir nahestehen.
6	Du sammelst zwanghaft Trophäen von deinen Reisen und Triumphen.
7	Es ist dir egal, wenn die ganze Welt gegen dich ist. Du tust immer, was du für richtig hältst.
8	Du hast morbide Interessen und einen makabren Sinn für Ästhetik.
9	Du hast ein persönliches Ritual, Mantra oder eine Entspannungsmethode gegen Stress.
10	Nichts ist wichtiger als das Leben, und du würdest niemals jemanden der Gefahr überlassen.
11	Du neigst zu extremen Lösungen. Wozu harmlose Ansätze, wenn sie nicht funktionieren?
12	Du erschrickst zwar schnell, aber ein Feigling bist du nicht.

Ideale von Horrorcharakteren

W12	Ideal
1	**Adrenalin:** Nach all deinen Erlebnissen fühlst du dich nur noch in Extremsituationen lebendig.
2	**Ausgleich:** Du möchtest die Untaten von jemandem ausgleichen, für den du dich verantwortlich fühlst.
3	**Besessenheit:** Du lebst schon so lange auf diese Art, dass du dich an nichts anderes mehr erinnern kannst.
4	**Entkommen:** Du glaubst, dass es jenseits der dir bekannten Welt noch mehr gibt, und du musst es finden.
5	**Offenbarung:** Du musst unbedingt herausfinden, was jenseits der Mysterien des Todes, der Welt oder der Nebel liegt.
6	**Schuld:** Du hast jemandem Unrecht getan und musst ihm zu Willen sein, um eine Verfluchung zu vermeiden.
7	**Täuschung:** Du lässt nichts unversucht, um zu verhindern, dass andere deine Fehler oder Untaten bemerken.
8	**Vermächtnis:** Du willst etwas Großes vollbringen, damit man sich an dich erinnert, und dir läuft die Zeit davon.
9	**Verpflichtung:** Du bist es deinen Leuten, deinem Glauben, deiner Familie oder deinem Mentor schuldig, ein berühmtes Vermächtnis zu pflegen.
10	**Versprechen:** Dein Leben gehört nicht mehr dir. Du musst den Traum von jemandem erfüllen, der tot ist.
11	**Wahrheit:** Dir ist vor allem an der Wahrheit gelegen, auch dann, wenn sie für niemanden einen Vorteil bedeutet.
12	**Zuflucht:** Du kennst die Kräfte, die in der Welt wirken, und möchtest eine Zuflucht vor ihnen schaffen.

Eine Ritterin vom Zirkel übernimmt den heiligen Auftrag ihrer Ahnen, die Dunkelheit herauszufordern.

Bindungen von Horrorcharakteren

W12	Bindung
1	Du suchst verzweifelt nach jemandem oder einem Ort, den du in den Nebeln verloren hast.
2	Du tust alles im Dienst an einem mächtigen Meister, den du vor allen geheim halten musst.
3	Du hast deinem verschwundenen Mentor viel zu verdanken. Er ist verschwunden, und du setzt seine Arbeit fort, während du ihn suchst.
4	Du hast große Finsternis erlebt und bist entschlossen, ein Licht im Kampf dagegen zu sein – das Licht der Lichter.
5	Jemand, den du liebst, ist zum Monster, zum Mörder oder zu einer anderweitigen Gefahr geworden. Es ist an dir, ihn zu erlösen.
6	Die Welt wurde von einer schrecklichen Lüge überzeugt. Es ist an dir, die Wahrheit zu enthüllen.
7	Du vermisst jemanden und fühlst dich zu Leuten hingezogen, die dich an die Person erinnern.
8	In dir wohnt etwas großes Böses. Du kämpfst dagegen und gegen die anderen Übel in der Welt an, so lange du kannst.
9	Du suchst verzweifelt nach einer Heilung von einer Krankheit oder einem Fluch für dich oder jemanden, der dir nahesteht.
10	Geister werden von dir angezogen. Du tust, was du kannst, damit sie Frieden finden.
11	Du nutzt deinen scharfen Verstand, um Mysterien zu entschleiern und Gerechtigkeit zu üben, wo Unrecht geschah.
12	Du hast jemanden verloren, der dir nahestand, und siehst die Person noch immer in schuldbeladenen Visionen, wiederkehrenden Träumen oder als Geist.

Makel von Horrorcharakteren

W12	Makel
1	Du glaubst dich von der Verdammnis verfolgt und bist überzeugt, dass jeder, der dir nahekommt, ein tragisches Ende findet.
2	Du bist überzeugt, dass etwas hinter dir her ist. Es erscheint in Spiegeln, Träumen und an Orten, an die sonst niemand gelangen kann.
3	Du bist sehr abergläubisch und lebst dein Leben auf der Flucht vor Pech, bösen Geistern und den Nebeln.
4	Du hast unaussprechlich Böses getan und unternimmst alles, damit es niemand herausfindet.
5	Du bist sehr leichtgläubig und nimmst jede Geschichte oder Legende für bare Münze.
6	Du bist Skeptiker und glaubst nicht an die Macht von Ritualen, Religion, Aberglauben oder Geistern.
7	Du weißt, dass deine Zukunft feststeht und alles, was du tust, nur zum prophezeiten Ende führen kann.
8	Du siehst immer nur das Beste in jedem und allem, auch wenn das bedeutet, offenkundige Bosheit zu leugnen.
9	Du hast das Böse an einem bestimmten Ort erlebt – in einem Wald, einer Stadt oder auf einem Friedhof – und weigerst dich, solche Orte aufzusuchen.
10	Du bist ungewöhnlich vorsichtig, planst sorgfältig und wägst zahllose Möglichkeiten ab.
11	Du stehst im Ruf, ein großes Übel besiegt zu haben, doch das ist gelogen, und das Übel weiß es.
12	Du bist überzeugt, dass das Ziel immer die Mittel rechtfertigt, und bist schnell bereit, deinen Zielen alles Mögliche zu opfern.

ANNA STEINBAUER

Detektive unterziehen auch die merkwürdigsten Hinweise sorgfältiger Betrachtung.

Detektiv

Du suchst unablässig nach der Wahrheit. Vielleicht wirst du von deinem Glauben an das Gesetz und an universale Gerechtigkeit angetrieben, vielleicht hat das Gesetz dich auch im Stich gelassen, und du willst die Ordnung wiederherstellen. Du könntest etwas Bemerkenswertes oder Schreckliches erlebt haben und musst nun mehr über diese verborgene Wahrheit erfahren. Oder vielleicht bist du ein Privatdetektiv, der Geheimnisse für zahlende Kunden entschleiert. Ob es sich bei den Mysterien um lokale Verbrechen oder riesige Verschwörungen handelt, die das ganze Reich umspannen, du verspürst das persönliche Verlangen, selbst den flüchtigsten Hinweisen nachzujagen und aufzudecken, was andere lieber im Schatten verborgen wissen.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Wähle zwei Fertigkeiten aus Motiv erkennen, Nachforschungen oder Wahrnehmung aus.

Handwerkliches Geschick: Diebeswerkzeug, Verkleidungsausrüstung

Ausrüstung: Lupe, Hinweis zu einem Fall aus der Vergangenheit (wähle einen aus oder würfle anhand der Tabelle „Horrorrequisiten" weiter hinten in diesem Kapitel), ein Satz gewöhnliche Kleidung und 10 GM

Pfad ins Mysterium

Dein erster Fall beeinflusst die Arten von Mysterien, an denen du interessiert bist. Warum war der Fall so bedeutend, persönlich oder traumatisch? Wen außer dir hat er betroffen? Warum und inwiefern warst du beteiligt? Wurde der Fall gelöst? Wie hat er dich auf den Weg gebracht, andere Mysterien zu untersuchen? Würfle anhand der Tabelle „Der erste Fall" oder wähle Details aus der Tabelle aus, um das Mysterium zu entwickeln, mit dem deine detektivische Laufbahn begonnen hat.

Der erste Fall

W8	Fall
1	Ein Freund von dir wurde zu Unrecht des Mordes beschuldigt. Du hast den wahren Mörder gefasst, die Unschuld deines Freundes bewiesen und deine Laufbahn als Detektiv begonnen.
2	Angeblich wurdest du mehrere Wochen lang vermisst. Als du gefunden wurdest, hattest du keinerlei Erinnerung an die Zeit, in der du fort warst. Nun versuchst du herauszufinden, was dir zugestoßen ist.
3	Du hast einem Geist geholfen, Frieden zu finden, indem du seine verschollene Leiche aufgespürt hast. Seitdem wenden sich immer wieder Geisterklienten auf der Suche nach Frieden an dich.
4	Du hast ans Licht gebracht, dass das Monster, das deine Heimat terrorisiert hat, die Illusion eines grausamen Magiers war. Der Magier ist entkommen, doch du bist dabei geblieben, magische Täuschungen zu entschleiern.
5	Du wurdest zu Unrecht eines Verbrechens beschuldigt und dafür verurteilt. Du konntest entkommen und willst nun anderen helfen, ein Schicksal wie das deine zu vermeiden, obwohl du nach wie vor von den Gesetzeshütern gesucht wirst.
6	Du hast den zerstörerischen Einsatz eines magischen Geräts überlebt, das dein Haus hinweggefegt hat. Mitglieder einer Geheimorganisation haben dich gefunden. Nun arbeitest du für sie, verfolgst gefährliche übernatürliche Phänomene und verhinderst, dass sie Schaden anrichten.
7	Du hast Hinweise auf eine Verschwörung gefunden, welche die Gesellschaft unterwandert. Diese mysteriöse Kabale wolltest du öffentlich machen, aber niemand hat dir geglaubt. Noch immer versuchst du zu beweisen, wovon du weißt, dass es wahr ist.
8	Du arbeitest für eine Agentur, die Verbrechen untersucht, welche von den örtlichen Gesetzeshütern nicht aufgeklärt werden können. Oft fragst du dich, was dir wichtiger ist – die Wahrheit oder der Lohn.

Merkmal: Offizielle Ermittlung

Du bist erfahren darin, Zugang zu Personen oder Orten zu bekommen, um die benötigten Informationen zu erhalten. Du sprichst schnell, wirkst entschlossen und offiziell. So bekommst du Zugang zu Orten oder Individuen im Zusammenhang mit dem Verbrechen, das du untersuchst. Wer nichts mit deinen Nachforschungen zu tun hat, stellt sich dir nicht in den Weg und reicht deine Anfragen weiter. Außerdem haben die lokalen Gesetzeshüter eine starke Meinung über dich – entweder betrachten sie dich als Nervensäge oder als einen der ihren.

Der Heimgesuchte

Dich plagt etwas so Schreckliches, dass du nicht davon zu sprechen wagst. Du hast versucht, es zu begraben und davor zu flüchten, doch es hat nichts genützt. Was dich verfolgt, kann weder mit dem Schwert erschlagen noch mit einem Zauber gebannt werden. Es kommt als Schatten an der Wand zu dir, als haarsträubender Albtraum, als hartnäckige Erinnerung oder als dämonisches Gewisper aus der Finsternis. Diese Bürde hat dich gezeichnet, du bist ziemlich isoliert und zweifelst an deiner geistigen Gesundheit. Irgendwie musst du diese Sache überwinden, bevor sie dich zerstört.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Wähle zwei Fertigkeiten aus Arkane Kunde, Nachforschungen, Religion oder Überleben aus.

Sprachen: Wähle zwei Sprachen aus den folgenden aus: Abyssisch, Celestisch, Diabolisch, Drakonisch, Gemeinsprache der Unterreiche, Sylvanisch, Tiefensprache oder Urtümlich.

Ausrüstung: Ein Monsterjägerpaket (enthält: Truhe, Brechstange, Hammer, drei Holzpflöcke, ein heiliges Symbol, Weihwasserflasche, Handschellen, Stahlspiegel, Ölflasche, Zunderkästchen, drei Fackeln), ein Objekt von besonderer Bedeutung (wähle eins aus oder würfle anhand der Tabelle „Horrorrequisiten" weiter hinten in diesem Kapitel), ein Satz gewöhnliche Kleidung und eine SM.

Zerrüttendes Ereignis

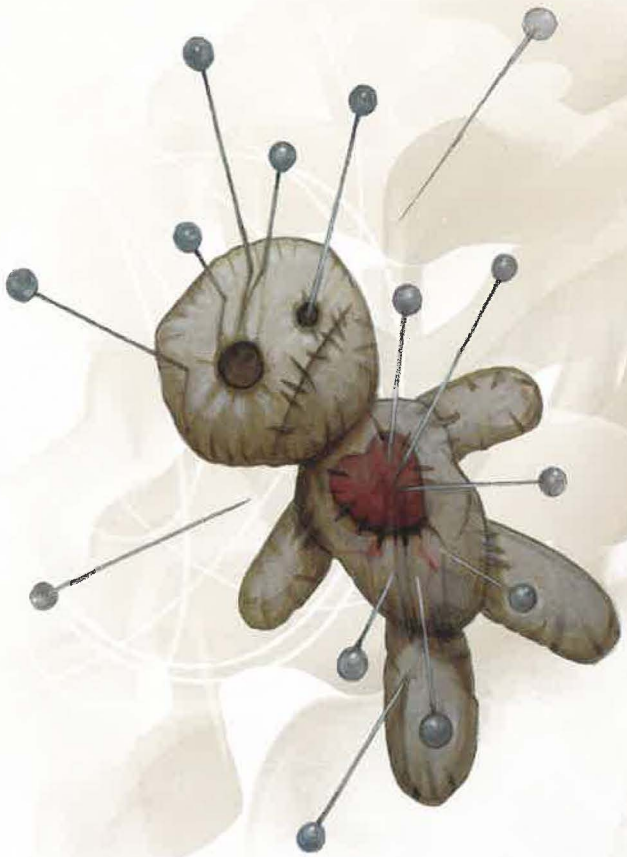
Bevor du Abenteurer wurdest, wurde dein Lebensweg von einem dunklen Augenblick, einer schicksalhaften Entscheidung oder einer Tragödie bestimmt. Heute spürst du eine Dunkelheit in dir, die dich zu verschlingen droht, und fürchtest, dass es keine Hoffnung auf ein Entkommen gibt. Wähle ein zerrüttendes Ereignis aus, das dich plagt, oder würfle anhand der Tabelle „Zerrüttendes Ereignis".

Zerrüttendes Ereignis

W10	Ereignis
1	Ein Monster hat Dutzende Unbeteiligter dahingerafft, aber dich verschont, und du weißt nicht, warum.
2	Du wurdest unter einem dunklen Stern geboren. Du kannst spüren, wie er dich beobachtet, kalt und fern. Manchmal ruft er in der tiefsten Nacht nach dir.
3	Eine Erscheinung, die deine Familie seit Generationen plagt, ist nun hinter dir her. Du weißt nicht, was sie will, aber sie lässt dich nicht in Ruhe.
4	In deiner Familie haben die dunklen Künste Tradition. Einmal hast auch du dich damit versucht und gespürt, wie etwas Entsetzliches nach deiner Seele griff, worauf du panisch davonliefst.
5	In einer finsteren, eisigen Nacht hat ein Oni deinen Bruder geholt, und du konntest es nicht verhindern.
6	Du wurdest mit Lykanthropie verflucht und später geheilt. Nun verfolgen dich die Unschuldigen, die du hingemetzelt hast.
7	Eine Vettel hat dich entführt und aufgezogen. Du bist entkommen, doch die Vettel hat immer noch magische Gewalt über dich und füllt deinen Geist mit bösen Gedanken.
8	Du hast einen unheimlichen Folianten aufgeschlagen und Dinge gesehen, die für einen gesunden Geist nicht geeignet sind. Du hast das Buch verbrannt, aber seine Worte und Bilder haben sich in deine Psyche eingebrannt.
9	Als Kind warst du von einem Unhold besessen. Man hat dich eingesperrt, aber du konntest entkommen. Der Unhold ist noch in dir, aber du versuchst, ihn unter Kontrolle zu halten.
10	Du hast schreckliche Dinge getan, um den Mord an jemandem zu rächen, den du geliebt hast. Du wurdest ein Monster, was noch heute in deinen Wachträumen spukt.

Merkmal: Herz der Dunkelheit

Wer dir in die Augen blickt, der sieht, dass du unvorstellbare Schrecknisse gesehen hast und dir die Finsternis nicht fremd ist. Gemeine Leute fürchten dich vielleicht, aber sie tun dir jeden Gefallen und unternehmen ihr Bestes, um dir zu helfen. Wenn du dich nicht als Gefahr erwiesen hast, greifen sie sogar zu den Waffen und kämpfen an deiner Seite, solltest du einem Gegner alleine gegenüberstehen.



WAYNE ENGLAND

Horrorrequisiten

Böse Taten und schwärende Übel können viele Formen annehmen, manchmal als Geschichten, manchmal als physische Narben. Alle Arten von Talismanen, Andenken, kriminalistischen Hinweisen, mysteriösen Geräten, verfluchten Relikten und physikalischen Unmöglichkeiten können als Zusammenfassungen des Schreckens in materieller Form solche Narben verkörpern.

Bevor du einen Charakter fertigstellst, würfle einmal anhand der Tabelle „Horrorrequisiten", um ein besonderes Objekt zu bestimmen, das dein Charakter am Anfang seiner Abenteurerkarriere bei sich hat. Diese Objekte sind Hinweise auf die verschiedensten grässlichen Geschichten und könnten zu furchtbaren Offenbarungen führen – vielleicht sind sie auch nichts weiter als finstere Andenken. Nach dem Dafürhalten des Spielleiters kann jedes dieser Objekte zusätzlich auch ein Nebeltalisman (siehe Kapitel 3) sein, also ein Fokusobjekt, das den Träger durch die Nebel in eine bestimmte Domäne des Schreckens bringen kann.

Horrorrequisiten

W100	Objekt
1	Bild, das du als Kind von deinem Fantasiefreund gemalt hast
2	Schloss, das sich öffnet, wenn Blut ins Schlüsselloch gelangt
3	Kleider, von einer Vogelscheuche gestohlen
4	Kreisel mit vier eingeschnitzten Gesichtern: froh, traurig, zornig, tot
5	Halskette eines Geschwisters, das am Tag deiner Geburt starb
6	Perücke eines Enthaupteten
7	Ungeöffneter Brief an dich von deinem sterbenden Vater
8	Taschenuhr, die zu jeder Mitternacht eine Stunde lang rückwärts geht
9	Wintermantel, einem sterbenden Soldaten gestohlen
10	Flasche mit unsichtbarer Tinte: Schrift in diese Tinte kann man nur bei Sonnenuntergang lesen
11	Weinschlauch, der sich füllt, wenn er über Nacht mit einem Toten begraben liegt
12	Tafelsilber, von dem ein König sein letztes Mahl einnahm
13	Fernglas, durch das man die Welt stets in einem schrecklichen Sturm sieht
14	Kamee mit einem Profil, dessen Gesicht zerkratzt wurde
15	Laterne mit einer schwarzen Kerze, die mit grüner Flamme brennt und niemals abbrennt
16	Teetasse aus einem Puppenservice, blutfleckig
17	Kleines schwarzes Buch, das deine und nur deine Träume festhält, wenn du schläfst
18	Halskette aus den verschränkten heiligen Symbolen eines Dutzends Gottheiten
19	Schlinge, die sich schwerer anfühlt, als sie sollte
20	Vogelkäfig, in den kleine Vögel hineinfliegen und dann nie mehr fressen oder den Käfig verlassen
21	Entomologische Sammlung toter Motten mit totenschädelartigen Mustern auf den Flügeln
22	Weckglas mit eingelegten Ghulzungen
23	Hölzerne Hand eines berüchtigten Piraten
24	Urne mit der Asche eines Angehörigen
25	Handspiegel mit dem Bronzebildnis einer Medusa
26	Blasse Lederhandschuhe mit Fingernägeln aus Elfenbein
27	Würfel aus den Knöcheln eines berüchtigten Scharlatans
28	Schlüsselring für vergessene Schlösser
29	Nägel aus dem Sarg eines Mörders
30	Schlüssel zur Familienkrypta
31	Begräbnisblumenstrauß, der immer noch frisch aussieht und duftet
32	Rute, mit der du als Kind bestraft wurdest
33	Spieluhr, die von selbst spielt, sobald sie beim Tanzen in der Hand gehalten wird
34	Gehstock mit Eisenzwinge, die auf Stein Funken schlägt
35	Flagge eines gesunkenen Schiffs
36	Kopf einer Porzellanpuppe, der dich ständig anzublicken scheint
37	Silberner Wolfskopf, der auch eine Pfeife ist
38	Kleiner Spiegel, der den Betrachter viel älter zeigt
39	Abgegriffenes Büchlein mit Kinderreimen
40	Mumifizierte Rabenklaue
41	Kaputter Silberanhänger in Drachenform, der sich stets kalt anfühlt
42	Kleines verschlossenes Kästchen, das nachts eine hübsche Melodie von sich gibt, doch morgens hast du sie immer vergessen
43	Tintenfass, das leichte Übelkeit verursacht, wenn man es ansieht
44	Alte Puppe aus schwerem dunklem Holz, der eine Hand und ein Fuß fehlen
45	Schwarze Scharfrichterhaube
46	Beutel aus Fleisch mit einer Sehne als Zugschnur
47	Winzige Spule mit schwarzem Garn, das niemals ausgeht
48	Winziges Uhrwerkfigürchen einer Tänzerin, dem ein Zahnrad fehlt und das nicht funktioniert
49	Schwarze Holzpfeife, die Rauchwolken in Totenschädelform erzeugt
50	Parfümfläschchen mit einem Duft, den nur bestimmte Kreaturen riechen können
51	Stein, der einen endlosen Seufzer ausstößt
52	Lumpenpuppe mit zwei roten Punkten am Hals
53	Spielzeug an einer Springfeder, dem eine Kurbel fehlt
54	Weckglas mit harmlosem, aber bewegtem Schlick
55	Schwarzer Holzwürfel mit Einsen auf allen Flächen
56	Porträt eines Kindes. Auf der Rückseite steht „Geboren" vor dem kommenden Jahr
57	Haifischzahn in Dolchgröße

W100	Objekt
58	Finger, der in einem Blumentöpfchen Wurzeln geschlagen hat
59	Werkzeugbox mit den Überresten eines gefährlichen, aber kaputten Uhrwerk-Arachniden
60	Irisierendes Schneckenhaus, das groß wie ein Krug ist und gelegentlich unmotiviert erzittert oder umkippt
61	Logbuch eines Eisbrechers namens *Haifisch*
62	Kleines Porträt von dir als Kind neben deinem identisch gekleideten Zwilling
63	Silberne Taschenuhr mit dreizehn Stunden auf dem Zifferblatt
64	Holzschnitt eines Wolfs, der seinen eigenen Hinterlauf verschlingt
65	Planchette mit eingeschnitztem Rabenschädel
66	Feuchte Korallenfigur eines Neunauges mit Armen, Beinen und in aufrechter Haltung
67	Bronze-Fingerfalle, verziert mit brüllenden Tigern
68	Perlenkette, die bei Vollmondlicht rot wird
69	Fossil eines Fischs mit humanoiden Merkmalen
70	Maske eines Seuchendoktors
71	Papiertalisman mit Tintenflecken
72	Medaillon mit dem verschmierten Bild einer augenlosen Figur
73	Kanope mit Deckel in Ziegenform
74	Laterne aus einem kleinen bleichen Kürbis
75	Einzelner hochhackiger Eisenschuh
76	Kerze aus einer abgetrennten Hand
77	Uhrwerkmechanismus, der wie ein Herz schlägt
78	Unbemalte Maskenball-Maske
79	Glasauge mit lebendigem Wurm darin
80	Laken mit zwei Löchern wie für Augen
81	Besitzurkunde für das Tergeron-Anwesen
82	Verzierter, mit Wachssiegel versehener roter Umschlag, der allen Öffnungsversuchen widersteht
83	Trauerschleier, mit schwarzer Spitze gesäumt

W100	Objekt
84	Zwangsjacke, die mit Runen aus Kohle versehen wurde
85	Zerfledderte Jutemaske, auf die ein krummes Grinsen gemalt wurde
86	Grünes Band, das man offenbar als Kropfband trägt
87	Prothese mit spitz zugefeilten krummen Zähnen
88	Warme Eikapsel in Faustgröße
89	Kupferring, in dessen Innenseite „Meins“ eingraviert wurde
90	Glasampulle mit grellgrüner Flüssigkeit
91	Augenklappe, in die ein heiliges Symbol eingestickt ist
92	Abgetrennter großer Zeh, dessen Nagel weiterwächst
93	Tagebuch, das stark zensiert wurde
94	Handschuh mit mundartiger Stickerei auf der Handfläche
95	Kunstvoller, aber leerer Reliquienschrein aus Silber und gebrochenem Glas
96	Keramikfigur einer Katze mit zu vielen Augen
97	Zerknüllte Eintrittskarte mit den Worten „Niemand hat Zutritt“
98	Münze aus Elektrum, die auf einer Seite dein Konterfei trägt
99	Gremischka-Schrumpfkopf, der zuckt, wenn in der Nähe Magie gewirkt wird
100	Sonnenfeuer-Amulett mit einem roten Stein in der Mitte

OLGA DREBAS

Die Rivalität zwischen den Dunklen Fürsten Strahd von Zarowitsch und Azalin Rex durchzieht endlose Zeitalter und zahllose Domänen.

KAPITEL 2

Erstellen von Domänen des Schreckens

Ravenloft ist ein Ort, an dem deine Albträume sich austoben können und alles, was du dir in Augenblicken der Angst und Verzweiflung vorstellen kannst, zu gruseligem Leben in den Nebeln erwacht. Diese Welt der Nebel besteht aus zahllosen isolierten Domänen, jede ein perfekter Ausdruck einer besonderen Stilrichtung des Makabren. Das Entwerfen einer eigene Domäne gestattet die Mischung legendärer Übel, unerwarteter Monstrositäten und düsterer Umstände zu einem maßgeschneiderten Ganzen, zusammengefasst von mysteriösen Nebeln und in deinen Lieblingshorrorgenres lebendig begraben.

In diesem Kapitel geht es um das Erstellen solcher Domänen und dort im ersten Schritt um das Definieren eines Dunklen Fürsten – ein solcher Bösewicht ist das Herz eines jeden der finsteren Reiche. Auch die Beschreibungen der verschiedenen Horrorgenres bieten Details und Inspirationen für deine Kreationen.

Erstellen eines Dunklen Fürsten

Domänen sind spöttische Zerrbilder der Übel, die sie einkerkern. Jede hat ihren Zweck als Kerker, um einen eigens ausgewählten Bösewicht zu peinigen. Um eine Domäne des Schreckens zu entwerfen, musst du dir zunächst den zentralen Antagonisten und Gefangenen überlegen – den Dunklen Fürsten. In den folgenden Abschnitten wird ausgeführt, wie du einen Dunklen Fürsten entwickelst, der als Gegenpol der Charaktere und in deinem Horrorabenteuer als zentraler Rivale dienen kann.

Finstere Reflexionen

Die Erinnerungen, Gelüste, Fehler und Untaten des Dunklen Fürsten formen die verdrehten Lande, Einwohner und Merkmale der Domäne. Du brauchst diese Merkmale jedoch nicht im Vakuum zu erstellen. Erwäge, welche Beziehung die Bosheit des Dunklen Fürsten in eurem Abenteuer definiert: den Konflikt mit den Spielercharakteren. So, wie der Dunkle Fürst die Inspiration für der Domäne ist, können die Spielercharaktere den Dunklen Fürsten inspirieren. Überlege dir den Dunklen Fürsten als böses Spiegelbild der Charaktere. Wenn du diese Verbindung ausarbeitest, lass die Spieler ihre Charaktere erstellen und dann auf folgende Arten am Dunklen Fürsten mitwirken:

Was wird reflektiert? Frag die Spieler, welche Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Bindungen und Makel ihrer Charaktere ihnen am liebsten sind. Frage von jedem Spieler mindestens zwei Favoriten ab. Schreibe sie dir auf. Wenn die Spieler ihre Charaktere schon eine Weile spielen, bitte sie, die Persönlichkeitsmerkmale zu rekapitulieren, um zu erfassen, wer ihre Charaktere jetzt sind.

Überspitzte Reflexionen: Überlege dir für jedes genannte Persönlichkeitsmerkmal eine zum Extrem verzerrte Version. Verwandle zum Beispiel „Ich verehre einen bestimmten Helden meines Glaubens und spreche ständig von seinen Taten und seinem Beispiel" in „Ich bin besessen von einem bestimmten Helden meines Glaubens und muss genau wie er werden, damit ich seinen Platz einnehmen kann." Je unvernünftiger, desto besser.

Gegensätzliche Reflexionen: Überlege dir das Gegenteil für jedes genannte Persönlichkeitsmerkmal – und zwar eine Version, die für Konfliktstoff mit den Charakteren sorgt. Verwandle zum Beispiel „Ich verehre einen bestimmten Helden meines Glaubens und spreche ständig von seinen Taten und seiner Vorbildfunktion" in „Ich hasse einen bestimmten Helden und seine Anhänger und werde beweisen, wie heuchlerisch er und seine Taten sind." Je schroffer, desto besser.

Verwende diese übertriebenen gegensätzlichen Reflexionen beim Erstellen deines Dunklen Fürsten als Inspirationen. Wenn du deinen Dunklen Fürsten auf persönliche Details der Spielercharaktere gründest, förderst du den Eindruck, dass die Charaktere in einem gemeinsamen Albtraum gefangen sind. Über ihre Interaktionen mit einem Dunklen Fürsten, der sie spiegelt, entdecken die Charaktere, wie einfach sie selbst zu dem Bösen werden könnten, gegen das sie kämpfen.

Vergangenes Leben

Dunkle Fürsten sind keine geistlosen Mordmaschinen, sondern vollständige, wenn auch monströse Personen. Beschreibe in ein paar Sätzen, wer der Dunkle Fürst war, bevor er jenseits der Erlösung war. Erwäge zur Inspiration, inwiefern der Dunkle Fürst ein Spiegelbild der Spielercharaktere ist. Du kannst auch schon den Abschnitt „Horrorgenres" lesen – vielleicht ist einer dieser Horrortypen für deinen Dunklen Fürsten geeignet. Denk dann über folgende Fragen nach:

- Wo war der Dunkle Fürst, bevor die Nebel ihn holten?
- Wer war die Familie des Dunklen Fürsten?
- Wurde die Familie des Dunklen Fürsten unterdrückt, hat sie andere unterdrückt oder beides?
- Wie war die Kindheit des Dunklen Fürsten?
- Wer lag dem Dunklen Fürsten am Herzen?
- Wem lag der Dunkle Fürst am Herzen?
- Wer hat dem Dunklen Fürsten Leid zugefügt?
- Wessen Zuneigung oder Respekt hat der Dunkle Fürst begehrt?
- Was hat der Dunkle Fürst wertgeschätzt?

Lies das *Spielleiterhandbuch* oder den Abschnitt „Dies ist dein Leben" in *Xanathars Ratgeber für Alles*, um weitere Inspirationen für die Motivationen deines Dunklen Fürsten zu erhalten.

Dunkle Fürsten im Tarokka-Deck

Wenn du über ein Tarokka-Kartendeck – in Kapitel 4 aufgeführt und im Abenteuer *Der Fluch des Strahd* vorgestellt – verfügst, dann erwäge, deinen Dunklen Fürsten mithilfe der Macht des Schicksals auszugestalten. Wenn du die Erschaffungsprozesse der Dunklen Fürsten und Domänen in diesem Kapitel durchläufst, ziehe bei jeder Entscheidung eine Karte aus dem Deck und lass dich von ihr inspirieren. Notiere dir den Namen der Karte, ihre Orientierung (korrekt/kopfüber) und Farbe. Wird eine Karte kopfüber gezogen, so kehrt sich ihre ursprüngliche Bedeutung um.

Finstere Persönlichkeit

Die Ausarbeitung der Persönlichkeit des Dunklen Fürsten gibt ihm eine einmalige Identität, die ihn in eurem Abenteuer motivieren wird. Gib ihm dazu Ideale, Bindungen und Makel ähnlich wie einem NSC, wie im Abschnitt zum Erstellen von Nichtspielercharakteren im *Spielleiterhandbuch* aufgeführt ist:

Ideal: Beschreibe in einem Satz ein Ideal, an dem der Dunkle Fürst festhält und das seine Aktionen grundsätzlich leitet.

Bindung: Beschreibe in einem Satz eine Person, einen Ort oder ein Objekt des Begehrens des Dunklen Fürsten. Vermeide eine Bindung, die nur über Macht definiert ist. Macht ist kein Ziel an sich, sondern nur ein Mittel, um eine Bindung zu erhalten.

Makel: Beschreibe in einem Satz, wie die Persönlichkeit des Dunklen Fürsten dazu geeignet ist, dass er gegen seine eigene Interessen handelt, vor allem im Zusammenhang mit seinen Bindungen und Begehrlichkeiten. Makel sind oft negative Emotionen oder zerstörerische Verhaltensweisen wie Angst, Hass, Unsicherheit, Eifersucht, Selbstzerstörung, Besessenheit, Egozentrik, Scham, die einer irrationalen Gewohnheit zum Schaden des Dunklen Fürsten oder anderer Vorschub leisten. Alternativ kannst du anhand der Tabelle „Fatale Makel" einen Makel auswählen oder zufällig bestimmen.

Fatale Makel

W10	Makel
1	Sobald dich jemand in Frage stellt, lässt du nicht locker, bis du seine Freundschaft errungen hast, um ihn dann zu verraten.
2	Die Sorgen anderer langweilen dich, und ich lasse meine Untergebenen so viel wie möglich für mich erledigen.
3	Ich habe immer recht, und wer nicht meiner Meinung ist, der wird aus meinem Leben ausgeschlossen.
4	Wenn jemand dich liebt, machst du alles für ihn, egal, was er irgendwem antut.
5	Du hast es aufgegeben, deine Angewohnheiten überwinden zu wollen, und lässt dich gehen, wann immer du kannst.
6	Du ärgerst dich lieber über Probleme, als sie zu lösen.
7	Du nimmst standig an, dass dich jeder belügt, sogar deine treuesten Verbündeten, und du prüfst fortlaufend ihre Loyalität.
8	Du kennst keine Liebe, nur herrschsüchtige Besessenheit, und fesselst die Subjekte deiner Zuneigung an Podeste.
9	Wenn du etwas Kostbares oder Seltenes siehst, opferst du alle Überzeugungen und Loyalitäten, um es zu besitzen.
10	Du misstraust allen, deren Charakter lauter wirkt, und willst ihren Bewunderern ihre heimliche innere Hässlichkeit beweisen.

Korrupt jenseits der Erlösung

Dunkle Fürsten sind keine missverstandenen Seelen, die ohne eigenes Verschulden verdammt wurden. Wenn das Potenzial zum Bösen bei jemandem besonders groß ist, können die Dunklen Mächte weitere Grenzüberschreitungen zwar fördern, aber niemanden zwingen, etwas gegen seinen Willen zu tun. Ist die Bosheit eines Tunichtguts groß genug, holen die Dunklen Mächte ihn für immer.

Denk beim Erstellen deines Dunklen Fürsten über das Ausmaß seiner größten Bosheit nach – und darüber, was an ihr schlimmer, abscheulicher oder poetischer ist als die üblichen Formen der Niedertracht. Alle folgenden Elemente könnten Aspekte dieser Verderbtheit sein:

Böse Taten: Die Dunklen Mächte betrachten Taten als böse, wenn diese absichtsvoll und unnötig sind, Erfolg versprechen und vor allem großen Schaden bewirken. Unfälle, Notwehr, überlebensnotwendige oder erzwungene und erschlichene Handlungen kommen nicht in Frage. Überlege dir früh bei der Charaktererstellung, welche Schandtaten dein Dunkler Fürst angerichtet hat, und ziehe diese Verbrechen auch zur Entwicklung der weiteren Details des Bösewichts heran.

Die Geschädigten: Die Leute, denen der Dunkle Fürst Schaden zugefügt hat, müssen sich echt anfühlen. Gib ihnen Namen. Versieh sie mit Eigenleben und definiere sie nicht als Opfer oder Requisiten. Die Leute, die das Wüten des Dunklen Fürsten überlebt haben, könnten Teil seiner Geschichte sein oder sich mit den Spielercharakteren verbünden und den Schlüssel zum Wiedergutmachen der Untaten des Dunklen Fürsten darstellen. Überlege bei jedem dieser Charaktere, ob sie dem Dunklen Fürsten wichtig waren und wie sich diese Beziehung verändert hat.

WAYNE ENGLAND

Jenseits der Erlösung: Sobald die Dunklen Mächte eine böse Person zu sich nehmen, ist deren Schicksal besiegelt. Vor der endgültigen Verderbtheit gibt es noch Gelegenheit zur Buße – aber nur für den, der anerkennt, was er getan hat, den Schaden wiedergutmacht und weiteren Schandtaten abschwört. Sobald ein Tunichtgut zu einem Dunklen Fürsten wird, ist es zu spät. Erwäge, ob dein Dunkler Fürst eine Chance zur Umkehr hatte und welche Entscheidung zu seinem gegenwärtigen Schicksal geführt hat.

Entwickeln von Dunklen Fürsten

Dunkle Fürsten sind aufgrund ihrer bewussten Taten Bösewichte, nicht aufgrund dessen, wer sie waren. Wenn du deine Idee eines Dunklen Fürsten ausarbeitest, bestimme, welche Untaten er angerichtet hat, wer davon betroffen war, wie die Dunklen Mächte sie vorangebracht haben und welchen Preis der Dunkle Fürst gezahlt hat. Beschreibe seine Motivation zu den Untaten einschließlich seiner Ideale, Makel, und Bindungen.

Denk über die folgenden Fragen nach, wenn du die Hintergrundgeschichte deines Dunklen Fürsten erschaffst:

- Was war der erste üble Akt des Dunklen Fürsten, und wie hat sein Ideal dazu beigetragen, diesen Weg einzuschlagen?
- Wurde der Dunkle Fürst für seine Untat vielleicht belohnt oder gefeiert? Hat diese Reaktion zu noch größeren Verbrechen geführt? Waren diese Belohnungen verdient oder gerechtfertigt?
- Hat der Dunkle Fürst seine Bosheit wiederholt oder verstärkt, um etwas zu erhalten, was er selbstsüchtig begehrte?
- War dem zukünftigen Dunklen Fürsten klar, dass er jede Hoffnung auf Umkehr verlor, und er entschied sich dennoch im Sinne seines Makels zu weiteren Schandtaten?
- Welche seiner Taten war so schändlich, dass sich Freunde und Familie vom Dunklen Fürsten abwendeten? Hielt der Dunkle Fürst diese Reaktion für angemessen oder für ein ungerechtes Urteil? Wie reagierte er?
- Wann und wie zogen diese Untaten die Aufmerksamkeit der Dunklen Mächte auf sich?
- Wie haben die Dunklen Mächte die Untaten benutzt, um die ideale Kerkerdomäne für den Dunklen Fürsten zu schaffen?

Monströse Verwandlung

Manche Dunklen Fürsten haben Merkmale, die denen bekannter Monster ähneln. Der Dunkle Fürst könnte von Anfang an eine übernatürliche Kreatur gewesen sein, oder er hat seine Form und entsprechende Kräfte durch seine Taten oder einen Fluch erhalten. Vielleicht stammen seine übernatürlichen Fähigkeiten auch aus einem Pakt mit den Dunklen Mächten oder traten spontan auf, als er in ihre Domäne gelangte.

Überlege, ob dein Dunkler Fürst eine monströse Form hat. Wenn ja, beschreibe in ein paar Sätzen, wie der Dunkle Fürst zu dieser Form gekommen ist. Du kannst auch anhand der Tabelle „Monströse Verwandlungen" würfeln oder eine Option auswählen, um der Monstrosität des Dunklen Fürsten einen besonderen Kniff zu verpassen. Die Dunklen Gaben in Kapitel 1 dienen als Beispiele für die Formen und Kräfte, die ein Dunkler Fürst besitzen könnte. Überlege auf jeden Fall, wie diese Verwandlung das Böse des Dunklen Fürsten verkörpert.

Monströse Verwandlungen

W10	Verwandlung
1	Der Dunkle Fürst verliert seine Stimme – seine Worte schneiden sich in sein Fleisch und bleiben als Narben.
2	Etwas, das der Dunkle Fürst gestohlen oder bei einem schrecklichen Verbrechen verwendet hat, wird Teil seines Körpers – vielleicht ein großes Juwel, das Emblem einer Herrschaft oder eine Rüstung.
3	Die Augäpfel des Dunklen Fürsten kommen ihm aus den Augenhöhlen – wie Schneckenfühler, in Schlangenmäulern oder an Metallkabeln.
4	Die schmerzlichsten Erinnerungen des Dunklen Fürsten werden visuell in Reflexionen um ihn oder in Projektionsillusionen wiederholt.
5	Der Dunkle Fürst erhält eine idealisierte Form, die jedoch aus unbelebtem Material besteht oder auf die andere reagieren, als wäre sie monströs.
6	Der Körper des Dunklen Fürsten zerfällt: Nur ein schlagendes Herz, eine Hand, ein Schleimhaufen oder ein Teil des Nervensystems bleibt erhalten und benötigt neue Körper.
7	Aus dem Mund, den Fingern oder Poren des Dunklen Fürsten entweichen Wolken aus Weihrauch, Insekten, Giftgas oder Rauch.
8	Der Dunkle Fürst erscheint als jemand, dem er etwas angetan hat. Seine wahre Form ist nur zu bestimmten Zeiten, in Reflexionen oder unter bestimmten Lichtbedingungen sichtbar.
9	Der Dunkle Fürst teilt sich in mehrere Kreaturen auf, von denen jede eine bestimmte Lebensphase repräsentiert.
10	Der Dunkle Fürst behält seine Erinnerungen und seinen Intellekt, ist aber ansonsten ein Monster aus Kapitel 5 oder dem *Monsterhandbuch*.

Entstehung eines Dunklen Fürsten

Ist der schändlichste Akt des Dunklen Fürsten vollbracht, zerren die Nebel ihn – und vielleicht auch die Lande um ihn herum – in die Domänen des Schreckens. An diesem Punkt solltest du eine Vorstellung davon haben, wer dein Dunkler Fürst ist, was er getan hat, welche Form seine Bosheit annimmt und wie er die Aufmerksamkeit der Dunklen Mächte auf sich gezogen hat. Arbeite diese Details aus und nutze dabei deine Ideen, wie der Dunkle Fürst die Spielercharaktere reflektiert, und nach Bedarf den Abschnitt zum Erstellen von Nichtspielercharakteren im *Spielleiterhandbuch*.

Nun hat sich alles geändert, was der Dunkle Fürst einmal wusste und kannte, und er findet sich als Gefangener in seiner eigenen Domäne wieder.

Erstellen einer Domäne

Die Hinweise in diesem Abschnitt helfen dir beim Erstellen deiner eigenen einmaligen Domäne des Schreckens. Deren Details sollten zum Dunklen Fürsten der Domäne passen, da die Domäne ja eine Reflexion seiner Bosheit und seiner Pein ist. Verwende den Abschnitt „Horrorgenres" weiter hinten in diesem Kapitel oder deine eigene finstere Fantasie, um die Details deiner Albtraumdomäne auszuarbeiten.

Schatten des Dunklen Fürsten

Im Herzen jeder Domäne des Schreckens lauert ein Dunkler Fürst. Alles in seinem Reich ist von ihm inspiriert oder irgendwie auf ihn abgestimmt. Domänen könnten trostlose Ruinen sein, die von vergangenem Ruhm künden, oder Reiche voller Elan, in denen der Dunkle Fürst für immer Außenseiter ist. Sie könnten auch alles verkörpern, was ein Dunkler Fürst je für erstrebenswert hielt, und dennoch grauenhaft sein.

Die Domäne eines Dunklen Fürsten enthält oft Anblicke, Geräusche und Gerüche, die als ständige schmerzhafte Erinnerungen an die böse Vergangenheit des Dunklen Fürsten dienen. Um mit deiner Domäne zu beginnen, wähle drei böse Taten deines Dunklen Fürsten aus. Wähle dabei solche, von denen die Spielercharaktere gut ergänzt werden und die nicht im Widerspruch zu den Grenzen stehen, die von der Gruppe in Sitzung null besprochen wurden (siehe „Vorbereitungen für Horror" in Kapitel 4). Überlege dir zu jeder Schandtat den Ort, an dem sie stattgefunden hat, sowie Antworten auf folgende Fragen:

- Wie klang die Schandtat aus der Ferne oder für jemanden nebenan?
- Welche Gerüche entstanden bei der Schandtat oder in deren Folge?
- Welche Farben in der Umgebung, im Dekor oder im Nachhall sind besonders auffällig?
- Welche Formen, Symbole oder Verzierungen stechen heraus?
- Was ist bei diesen Lichtverhältnissen sichtbar, was verborgen?
- Gibt es plötzliche oder schleichende Bewegungen, die ins Auge fallen?
- Wer ist anwesend?
- Wie wird geatmet?
- Was wird gefühlt und gedacht? Wird überhaupt an die aktuelle Szene oder an etwas ganz anderes gedacht?
- Wird gesprochen? Wenn ja, ist es relevant für die Szene, oder hat es nichts damit zu tun?
- Wo findet die Szene statt?
- Welche Hinweise auf die Szene verbleiben nach ihrem Ende?
- Gab es zuvor Warnungen oder Omen? Wurden sie beachtet, übersehen oder ignoriert?

Denk über diese Fragen nach, schreib deine Antworten auf und sieh sie dir an. Markiere die Worte, die in dir einen Widerhall auslösen oder dir besonders gruselig vorkommen. Lass dich auch bei der weiteren Domänenerstellung von diesen Details inspirieren.

Endlose Pein

In jeder Domäne sorgen Instrumente des Leids aus der Vergangenheit des Dunklen Fürsten dafür, dass sein größter Wunsch stets in Sicht, aber außer Reichweite ist. Dunkle Fürsten sind zwar praktisch unsterblich, doch ihre Persönlichkeiten ändern sich niemals, und ihre Wunden heilen nicht. Erwäge folgende Gründe, warum die Pein eines Dunklen Fürsten nicht ignoriert werden kann und die Geschichte der Domäne prägt:

Endlose Zyklen: Der Dunkle Fürst hat auf dem Pfad der Verderbtheit noch jemanden bei sich – in der Hoffnung, sich einen Nachfolger oder das Abbild einer verlorenen Person schaffen zu können. Dabei wirkt er zwar besorgt und wie ein Mentor, aber das Subjekt seiner Aufmerksamkeit erfüllt seine Erwartungen niemals.

Letztes Keuchen: Eine drohende Gefahr ist dabei, den Dunklen Fürsten und seine Domäne zu überwältigen. Der Dunkle Fürst kann niemals wegsehen, da ständig Katastrophen über ihn hereinbrechen, die aus vergangenen Entscheidungen stammen.

Schockierende Erinnerungen: Die Domäne ertrinkt in symbolischen Erinnerungen an die Unzulänglichkeiten des Dunklen Fürsten. Ist die Symbolik zu subtil, erscheinen die Geister aus der Vergangenheit des Dunklen Fürsten persönlich, um ihn zu plagen.

Unangenehme Hoffnung: Was der Dunkle Fürst begehrt – meist seine Bindung –, ist präsent und offensichtlich, aber unerreichbar. Dies nährt eine Hoffnung im Dunklen Fürsten, die er nicht leugnen oder ignorieren und der er nicht widerstehen kann. Die Anwesenheit dessen, was er begehrt, überwältigt ihn jedoch und bringt ihn dazu, irrational zu handeln.

Untote Rückkehr: Wer in einer Domäne stirbt, wird wieder hineingeboren und muss eine Version seines ehemaligen Lebens wiederholen.

Verbohrte Ignoranz: Der Dunkle Fürst ist dazu verdammt, aus vergangenen Fehlern nicht lernen oder Niederlagen nicht als solche wahrnehmen zu können, wobei er stets überzeugt ist, dass dieses Mal alles anders wird.

Domänenübersicht

Die Gebäude, natürlichen Elemente und Kennzeichen der Domäne repräsentieren die böse Vergangenheit des Dunklen Fürsten. Beachte beim Entwickeln dieser Merkmale folgende Schritte:

Wähle bestimmte Orte aus: Wähle Orte aus, die zur Vergangenheit deines Dunklen Fürsten passen, oder lass dich von den Umgebungstabellen im Abschnitt „Horrorgenres" weiter hinten in diesem Kapitel inspirieren.

Kombiniere Orte und scheußliche Details: Beschreibe in ein paar Sätzen, wie die berühmtesten Orte der Domäne mit den Vorschlägen zusammenhängen, die beim Beantworten der Fragen im Abschnitt „Schatten des Dunklen Fürsten" entstanden sind. Kombiniere Gegensätze – grausig mit niedlich, tot mit lebendig, bedrohlich mit einladend. Vermische Details zu überraschenden Möglichkeiten – je unnatürlicher und verstörender, desto besser.

LARISSA SCHNEEMÄHNE DURCHREIST MIT IHREM SCHIFF *FLUSSTÄNZERIN* DIE ENDLOSEN DOMÄNEN, GELEITET VON LIEDERN UND DEM SCHICKSAL.

Rationalisiere und normalisiere: Überlege dir, wie sich die Einwohner vormachen, dass alles in Ordnung ist. Wie können sie die surrealen Erlebnisse rational erklären? Sicher sind die roten Flüsse nicht voller Blut, sondern nur von einer bestimmten Schlammsorte gefärbt – die teuflischen Lichter im Moor sind nichts als Sumpfgas, der einsiedlerische Graf nur der rechtmäßige Nachfolger des vorigen. Viele Einwohner der Domäne sind wahrscheinlich Kreationen der Dunklen Mächte, und die Domäne ist die einzige Realität, die sie kennen, aber welche logischen und psychologischen Sprünge muss ein Außenseiter machen, damit er nachts schlafen kann?

Kulturelle Eigenheiten

Überlege dir beim Entwickeln deiner Domäne eine Kultur und deren Zusammenhang mit der tragischen Umgebung. Was wäre verstörender für den Dunklen Fürsten: eine Kultur mit vertrauter Struktur, die er abgelehnt hat oder in der er Außenseiter war, oder etwas gänzlich Unbekanntes, Fremdes? Die Kultur einer Domäne kann zwar von fantastischen oder historischen Beispielen inspiriert sein, aber bedenke, dass Domänen keine funktionalen oder logischen Konstruktionen sind. Domänen sind Einblicke in die statische und oft übertriebene oder gestörte Wahrnehmung des Dunklen Fürsten einer Zeit, eines Ortes oder einer Situation. Die Einwohner einer Domäne entwickeln sich nicht weiter und erreichen auch ihre Ziele nicht. Die unterdrückerische Inquisition ist dem Ausrotten des Übels heute so fern wie vor tausend Jahren. Das ist nicht bemerkenswert, so war es immer, und die Kräfte in der Domäne unternehmen alles, um diesen Status quo aufrechtzuerhalten.

Erwäge zur Inspiration bei der Kultur deiner Domäne folgende Fragen:

- Was fürchtet die Kultur?
- Welche Tabus hat die Kultur?
- Woran herrscht Mangel, und wie versuchen die Einwohner ihn zu kompensieren?
- Wem oder was fügt die Kultur Schaden zu?
- Wie behandelt die Kultur Außenseiter?
- Welche Werte hat die Kultur, an die sich nicht jeder hält?
- Inwiefern ist die Kultur übertrieben, parodistisch oder anderweitig unrealistisch?
- Wie werden Veränderungen in der Kultur verhindert?
- Welche allgemeine Einstellung gilt dem Dunklen Fürsten gegenüber?

Befasse dich nicht mit den Einzelheiten einer funktionierenden Gesellschaft. Es spielt keine Rolle, wie ein Dorf in der Domäne der endlosen Nacht seinen Ackerbau genau betreibt. Wichtig ist, dass die Vorräte zur Neige gehen. Diese Details können mit dem Hintergrund verschmelzen, wenn euer Abenteuer sich um aufregendere Gefahren dreht, oder du kannst die kosmische Bedrohung betonen, die da sagt: Ganz recht, an diesem Ort existiert keine Logik, und doch gibt es ihn.

STEPHEN OAKLEY

Nehmen wir die Domäne Barovia aus Kapitel 3 als konkretes Beispiel. Kein Dorfbewohner in Barovia hält es für klug, im Schatten von Burg Ravenloft zu wohnen, und doch ziehen die Dorfbewohner nicht um oder können sich auch nur vorstellen, anderswo zu leben. Das Leben ist eben, wie es immer war, und besser wird es zwar nie, könnte aber jederzeit schlimmer werden.

Monster

Geister, Gedankenschinder, Werwölfe – jedes Monster ist eine Geschichte für sich. Erwäge, welche Monster die Geschichte des Dunklen Fürsten kontrastieren oder ergänzen. Beschreibe in ein paar Sätzen, welche Monster das Böse des Dunklen Fürsten am besten repräsentieren und welche seinen Plänen entgegenstehen könnten. Beispiel: Ein böser Wissenschaftler als Dunkler Fürst könnte von Fleischgolems und kriechenden Klauen unterstützt werden, während Dryaden und Geister, die unter seinen Experimenten leiden, gegen ihn arbeiten. Lies zur Inspiration den Abschnitt „Schatten des Dunklen Fürsten" und deine Antworten auf die entsprechenden Fragen und verwende die Monstertabellen im Abschnitt „Horrorgenres" weiter hinten in diesem Kapitel.

Neblige Grenzen

Beschreibe in ein paar Sätzen, wie die Nebel von Ravenloft in deiner Domäne funktionieren. Sie könnten sich wie am Anfang von Kapitel 3 aufgeführt verhalten, oder sie könnten ebenfalls die Natur des Dunklen Fürsten reflektieren. Erwäge folgende Fragen:

- Welche Formen, Geräusche und Gerüche treten innerhalb der Nebel auf?
- Verhalten sich die Nebel in irgendeiner Weise vorhersehbar?
- Welche Geschichten verbinden die Leute in der Domäne mit den Nebeln? Schreiben sie ihnen eine Persönlichkeit zu?
- Wo außer an den Domänengrenzen erscheinen die Nebel noch?
- Wie setzt der Dunkle Fürst die Nebel ein, um die Grenzen seiner Domäne zu schließen (mehr Details in Kapitel 3)?

Abenteuer

Die Geschichte eines Dunklen Fürsten und seiner Domäne lassen sich nicht voneinander trennen. Sobald du deinen Dunklen Fürsten und die allgemeine Beschaffenheit seiner Domäne kennst, überlege, was für Begegnungen und Abenteuer sich in diesem Land ereignen könnten. Lies zur Inspiration die Plot-Tabellen im Abschnitt „Horrorgenres" weiter hinten in diesem Kapitel und erwäge die folgenden geschichtlichen Elemente:

Aufmerksamkeit erregen: Bestimme einen Aspekt der Domäne oder des Dunklen Fürsten, der die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich zieht. Inwiefern ist die Angelegenheit dringend und eilig? Was könnten die Helden herausfinden, was sie auf größere Gefahren oder die Vergangenheit des Dunklen Fürsten schließen lässt? Inwiefern steht die Gefahr im Zusammenhang damit, dass der Dunkle Fürst das verfolgt, was er begehrt? Wer könnte die Hilfe der Charaktere brauchen und sie in tiefere Mysterien führen?

Wichtige Orte ausarbeiten: Beschreibe kurz bestimmte Orte, die sich für Abenteuer eignen und an denen die Helden sich den Drohungen des Dunklen Fürsten stellen. Lies zur Inspiration die Tabellen zu Umgebung und Abenteuerorten im Abschnitt „Horrorgenres" weiter hinten in diesem Kapitel oder den Abschnitt „Übernatürliche Gegenden" in *Tashas Kessel mit Allem*.

Nebenrollen vergeben: Überlege, welche Arten von Charakteren den Dunklen Fürsten unterstützen, ihn noch gefährlicher machen oder sich ihm entgegenstellen. Wie verschlimmern diese Charaktere die Situation des Dunklen Fürsten, ob nun als fanatische Anhänger oder als tragische Opfer? Schreibe drei Arten von Charakteren auf, die auf der Seite des Dunklen Fürsten stehen, und drei, die es nicht tun. Halte einen kurzen Entwurf dieser Charaktere fest, vielleicht, indem du ihre Berufe oder ihre Rollen im Abenteuer notierst. Du kannst die Details noch erweitern, während das Abenteuer Form annimmt.

Helden verstricken: Der Dunkle Fürst spürt vielleicht sofort, dass Besucher seine Domäne betreten haben, während die Helden den Dunklen Fürsten nicht zuverlässig identifizieren können. Beschreibe, welches Interesse der Dunkle Fürst an den Charakteren hat. In der Tabelle „Verbindungen mit dem Dunklen Fürsten" findest du Beispiele für solche Verbindungen.

Interaktionen mit dem Dunklen Fürsten: Überlege dir Situationen, in denen die Spielercharaktere und der Dunkle Fürst einander begegnen könnten, ohne dass es sofort zu Gewalt kommt. Du kannst dich von den Umständen in der Tabelle „Interaktionen mit dem Dunklen Fürsten" inspirieren lassen.

Verbindungen mit dem Dunklen Fürsten

W8	Verbindung
1	Einer der Abenteurer erinnert den Dunklen Fürsten an seine Bindung, sein Begehren oder eine geliebte Person.
2	Ein Abenteurer hat den gleichen Makel wie der Dunkle Fürst.
3	Der Dunkle Fürst und einer der Abenteurer teilen ein Ideal.
4	Der Dunkle Fürst glaubt, einen der Abenteurer ausbilden zu können, um ihn zu seinem Lehrling oder Erben zu machen.
5	Einer der Abenteurer ist die wiedergeborene Version einer Person, die der Dunkle Fürst geliebt hat – oder ihres Mörders.
6	Der Dunkle Fürst ist überzeugt, dass einer der Abenteurer den Schlüssel dazu darstellt, endlich sein Begehren erreichen zu können.
7	Der Dunkle Fürst blickt sofort zu einem der Abenteurer auf und versucht bis zum Äußersten, ihm nachzueifern.
8	Einer der Abenteurer ist die wiedergeborene jüngere Version des Dunklen Fürsten, ehe dieser jenseits der Erlösung war.

OLGA DREBAS

Interaktionen mit dem Dunklen Fürsten

W8	Begegnung
1	Der Dunkle Fürst verspricht den Abenteurern, was sie wollen, wenn sie mit dem Dunklen Fürsten dinieren.
2	Der Dunkle Fürst nimmt über Briefe oder Träume Kontakt mit den Abenteurern auf.
3	Der Dunkle Fürst trifft die Abenteurer als harmloser Einwohner oder als Tier getarnt.
4	Der Dunkle Fürst trifft die Abenteurer bei einer Zeremonie, einem Begräbnis oder einer Hochzeit, wo Gewalt verpönt ist.
5	Der Dunkle Fürst trifft die Abenteurer auf einem öffentlichen Markt, bei einer Festlichkeit, in einem Tempel oder einer Bibliothek, umgeben von einer unbeteiligten Menschenmenge.
6	Der Dunkle Fürst besetzt den Körper von jemandem, der den Abenteurern wichtig ist.
7	Der Dunkle Fürst besetzt den Körper von einem der Abenteurer.
8	Der Dunkle Fürst lädt die Abenteurer zu Verhandlungen ein und verspricht friedliche Lösungen eines Konflikts.

Niedergang der Domäne

Sobald du eine Vorstellung von deiner Domäne und deinem Dunklen Fürsten hast, denk über den Höhepunkt eures Abenteuers nach.

Ein Dunkler Fürst lässt sich wahrscheinlich nicht einfach durch einen Kampf besiegen. Welche Schwäche hat er? Beschreibe diese Schwäche in ein, zwei Sätzen, wo in der Domäne sie sich befindet, wie der Dunkle Fürst sie zu verbergen versucht und wie die Abenteurer sie nutzen könnten, um den Dunklen Fürsten zu Fall zu bringen.

Wenn der Dunkle Fürst dann besiegt ist, erwäge, was als nächstes passiert und inwiefern das für die Spielercharaktere relevant ist. Berücksichtige dabei die folgenden Fragen:

- Kann der Dunkle Fürst endgültig sterben?
- Unter welchen Umständen könnte er zurückkehren?
- Was wird aus seiner Domäne?
- Erhebt sich ein neuer Dunkler Fürst?
- Löst sich die Domäne endgültig auf?
- Können die Abenteurer der Domäne entkommen?
- Kehren die Abenteurer heim, oder reisen sie in eine andere Domäne?

Entfessle deinen Horror

Du solltest nun schon über etliche Informationen zu deinem Dunklen Fürsten, seiner Domäne, den Arten möglicher Abenteuer in ihrem Zusammenhang sowie über eine allgemeine Vorstellung davon verfügen, wie der Dunkle Fürst besiegt werden könnte. Wenn du deine Notizen durchgehst, erwäge, wo sich Verbindungen zwischen Elementen herstellen, wiederkehrende Themen einführen und möglicherweise Umstände andeuten lassen, um die sich die Abenteuer drehen werden. Du musst nicht auf jede Frage im Zusammenhang mit deinem Dunklen Fürsten oder der Domäne eine Antwort haben. Viele dieser Details lassen sich definieren, während die Abenteuer sich ereignen oder wenn die Spieler sich auf bestimmte Elemente zubewegen.

Lies nun mit dem vorhandenen Rahmen für deinen Dunklen Fürsten und die Domäne den folgenden Abschnitt „Horrorgenres". The Details in diesem Abschnitt können helfen, deine Kreationen mit aufregenden und schockierenden Besonderheiten zu versehen, wenn du sie auf die nichtsahnenden Charaktere loslässt.

Horrorgenres

In diesem Abschnitt werden mehrere Horror-Untergenres sowie Elemente beschrieben, die ihnen gemeinsam sind und die du verwenden kannst, um deinen eigenen Dunklen Fürsten und die Domänen des Schreckens lebendig werden zu lassen. Er enthält Vorschläge zum Erstellen von Monstern und Bösewichten, von Strafen für den Dunklen Fürsten, von Umgebungen, Abenteuerschauplätzen und Plots, die für Horrorgeschichten, -filme und -spiele dieser Genres typisch sind. Dazu findest du entsprechende Tabellen mit Inspirationen. Zögere nicht, Elemente verschiedener Genres zu kombinieren, um dein eigenes, einzigartig entsetzliches Abenteuer zu erschaffen.

Die Monsterlisten in diesem Abschnitt enthalten Kreaturen aus Kapitel 5 dieses Buchs (*VRR*) und aus dem *Monsterhandbuch* (*MHB*). Beispiele für voll entwickelte Dunkle Fürsten und Domänen dieser Genres findest du in Kapitel 3.

Dark Fantasy ist sowohl ein Fantasy- als auch ein Horrorgenre. Jede Geschichte mit übernatürlichen Elementen und Horrorthemen kann als Dark Fantasy betrachtet werden, ob es nun eine Fantasy-Geschichte mit Horrorelementen oder eine ansonsten realistische Welt ist, in der sich ein übernatürliches Grauen ereignet. Dark Fantasy bezieht sich auf Fantasy-Welten, in denen finstere Themen, nihilistische Plots oder Horrorelemente zu einer Fantasy-Geschichte beitragen. Das Böse dominiert hier die Umgebung, Mangel ist die Regel, und ein Leben ist nicht viel wert.

Es liegt bei dir, wie düster du deine Fantasy-Welt gestaltest, aber bedenke die Rolle der Helden und sorge dafür, dass es in deiner Dark-Fantasy-Domäne auch etwas Licht gibt. Wenn eine Domäne gar keine Hoffnung bietet, gibt es auch wenig Raum für Widerstand und packende Plots.

Erwäge außerdem folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Dark-Fantasy-Domäne erstellst:

- Das Gute siegt nicht immer. Böse Personen mit großer Macht und unwidersprochenen Absichten könnten die Norm sein.
- Die Grenzen zwischen Gut und Böse sind unscharf. Entscheidungen haben oft mit dem geringeren Übel zu tun.
- Verderbtheit und Argwohn grassieren in den Organisationen und unter den Leuten.
- Magie und magische Gegenstände sind möglicherweise seltener oder erfordern einen Handel oder ein Opfer, damit sie verwendet werden können.
- Antihelden sind verbreitet – Charaktere, die vom Bösen der Welt besudelt wurden oder sich weigern, Helden genannt zu werden.

Dark-Fantasy-Monster

Jedes Monster kann in einem Dark-Fantasy-Plot einen Platz finden. Die berühmtesten D&D-Schrecken wie Drachen und Betrachter eignen sich so gut für Horrorgeschichten wie jeder andere übernatürliche Gegner. In Kapitel 5 wird erläutert, wie auch aus vertrauten Monstern fürchterliche Bedrohungen werden.

Dark-Fantasy-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1/8	Gremischka	*VRR*
1/4	Goblin	*MHB*
1/4	Feengeist	*MHB*
3	Täuschungsbestie	*MHB*
4	Schattendämon	*MHB*
5	Erdkoloss	*MHB*
6	Drinne	*MHB*
7	Nekrosekret	*VRR*
8	Fomorianer	*MHB*
8	Inquisitor des Gedankenfeuers	*VRR*
10	Yochlol	*MHB*
13	Betrachter	*MHB*
15	Purpurwurm	*MHB*
17	Todesritter	*MHB*
17	Ausgewachsener blauer Drakolich	*MHB*
21	Lich	*MHB*

Dark-Fantasy-Bösewichte

Bösewichte besiedeln berühmte oder strategisch wichtige Orte der Dark-Fantasy-Domänen. Es kann sich um politische oder militärische, um physische oder magische Macht handeln, die ihnen gestattet, direkt über andere zu herrschen.

Dark-Fantasy-Bösewichte

W10	Bösewicht
1	Eine Maschine glaubt, ein auferweckter Tyrann zu sein, und will ihr Imperium aus Eisen wiedererrichten.
2	Der Anführer eines unterirdischen Volks plant, den Mond zu manipulieren, um das sengende Sonnenlicht zu blockieren.
3	Ein Hohepriester will eine ganze Nation ins außerweltliche Reich seines Gottes versetzen.
4	Ein verzweifelter General hat außerweltliche Armeen oder Kriegsmaschinen entfesselt, die er nicht kontrollieren kann.
5	Ein riesiger Baumhirte paktiert mit Plünderern und will jeden Wald fällen.
6	Ein Weiser schlägt alle Konsequenzen in den Wind und beendet einen langen Krieg, indem er verhindert, dass irgendwer stirbt.
7	Ein Mitglied einer Gruppe unsterblicher Könige unterstützt einen Krieg gegen den Berg Celestia, da seine Unsterblichkeit auf Engelsblut basiert.
8	Der Befehlshaber einer Legion seelensüchtiger Tempelritter bestraft Verbrechen, indem er die Täter zu psychoaktivem Geisterstaub verbrennt.
9	Die Magie eines uralten, gottähnlichen Drachen entzieht der Domäne das Leben.
10	Ein Gott hat seinesgleichen getötet und beherrscht nun das Reich der Sterblichen.

Dark-Fantasy-Qualen

Bei Dunklen Fürsten in Dark-Fantasy-Umgebungen steht Macht im Zentrum ihres Leidens. Vielleicht mussten sie für ihren Aufstieg zur Herrschaft opfern, was ihnen am meisten bedeutet hat, oder sie wollen ihre Macht insgeheim loswerden, fürchten sich aber davor, ohne sie zu sein.

Dark-Fantasy-Qualen

W8	Qual
1	Das Regime des Dunklen Fürsten ist von Spionen und Saboteuren durchsetzt, was seiner Paranoia Vorschub leistet.
2	Der Dunkle Fürst ist von wertlosen Speichelleckern umgeben, deren unablässiges Lob jeden Erfolg hohl klingen lässt.
3	Die unglaubliche Macht des Dunklen Fürsten beschädigt unkontrollierbar alles, woran dem Dunklen Fürsten etwas liegt.
4	Andere fürchten oder verehren den Dunklen Fürsten übermäßig, was den Dunklen Fürsten isoliert.
5	Eingebildete oder ehemalige Rivalen kritisieren den Dunklen Fürsten unablässig, sodass dieser an sich zweifelt.
6	Die Gesellschaft feiert vorab einen Erfolg des Dunklen Fürsten, den dieser nie erreichen wird.
7	Der Dunkle Fürst will seinen ehemaligen Ruhm zurück und tritt in sinnfreien Wettkämpfen gegen unwürdige Gegner an.
8	Der Dunkle Fürst inszeniert Katastrophen, um von seiner Unfähigkeit abzulenken, seine Rolle auszufüllen.

Dark-Fantasy-Umgebungen

Finstere Personen hinterlassen ihre Spuren in den Dark-Fantasy-Domänen, ob in Form von brutaler Architektur, unvermeidlicher Propaganda oder als Narben von physischer Ausbeutung. Alternativ kann die Umgebung auch die Folgen einer Katastrophe aufweisen – eines Ereignisses, das womöglich brutalen Kräften zum Aufstieg verholfen hat. Sowohl die Umgebung als auch die Einwohner tragen solche Narben.

Dark-Fantasy-Umgebungen

W8	Umgebung
1	Land, in dem turmhohe Spitzen magische Leylinien durchbohren und deren Kraft anzapfen
2	Durch magische Verseuchung oder Waffen eines uralten Krieges zerstörtes Land
3	Reich voller wachsamer Symbole einer allsichtigen Religion
4	Stadt, die auf einem Meer voller urtümlicher Raubtiere treibt
5	Land mit den schwebenden Ruinen magischer Riesengebäude
6	Welt, in der Schlicke, eine Infektion oder Insekten unaufhaltsam die Zivilisation verschlingen
7	Halbebene, erzeugt von unbegreiflichen Wesen und bevölkert von deren Testsubjekten
8	Ort der Strafe oder endlosen Langeweile, den ein Dunkler Fürst für einen Teil des Jenseits hält

Dark-Fantasy-Abenteuerschauplätze

Das Böse ist in Dark-Fantasy-Domänen etabliert und mächtig. Wahrheiten werden von grandiosen Abenteuerschauplätzen widergespiegelt. Deren Größe und Pracht steht in keinem Verhältnis zu den gewöhnlichen Gebäuden der Domäne, und die Magie, mit der sie erschaffen wurden, steht bloßen Sterblichen nicht zur Verfügung.

Dark-Fantasy-Abenteuerschauplätze

W8	Abenteuerschauplatz
1	Wachsendes Labyrinth, welches das Böse beschützen will, das in seinem Herzen eingekerkert ist
2	Wald, in dem jeder Baum aus dem Körper eines mumifizierten Helden wächst
3	Magische Fabrik, in der die Reagenzien eines wunscherfüllenden Elixiers aus lebendigen Wesen destilliert werden
4	Noble Akademie eines Verbrecherkonsortiums, in einer Kanalisation befindlich: Hier werden Rekruten ausgebildet und perfektioniert, um einen praktisch unmöglichen Coup zu landen
5	Gebrochene Bewusstseinslandschaft einer mächtigen, aber schlafenden intelligenten Waffe
6	Riesige Konstrukt-Kathedrale, errichtet als Ausdruck des ultimativen Glaubens und der letzten Opferbereitschaft
7	Palast, dessen nichtmenschliche Bewohner sich absichtlich selbst versteinert haben
8	Festung, deren sieben versperrte Tore die Unterwelt versiegeln

Dark-Fantasy-Plots

Helden in Dark-Fantasy-Abenteuern sind häufig solche wider Willen, unwahrscheinliche Helden oder rivalisierende Bösewichte, die gegen das Böse im Land zu Felde ziehen. Vielleicht geht es um Verschwörungen, welche die ganze Welt gefährden, oder um die alltägliche Not in den Straßen eines Armenviertels.

Dark-Fantasy-Plots

W8	Plot
1	Findet einen Fleischgolem in Betrachterform und findet heraus, warum er es auf bestimmte Personen abgesehen hat.
2	Versiegelt das Portal zu einem dämonischen Reich, das sich im Mund eines unschuldigen Tempeldieners aufgetan hat.
3	Besiegt ein Virus, das die Leute in Schatten verwandelt.
4	Organisiert die Verteidigung gegen einen Schwarm Riesenspinnen, welche den Zweibeinern den Krieg erklärt haben.
5	Verhindert einen mächtigen Zauber, den ein Hexenzirkel mithilfe eines Vulkankraters als Kessel wirken will.
6	Verhindert, dass eine Nation auseinanderbricht, nachdem offenbar wird, dass ihr geliebter Herrscher ein Lich ist.
7	Bannt einen Geist, der auf dem Mond spukt.
8	Entdeckt die Identität eines außerweltlichen Feiglings, der sich unter Sterblichen verbirgt, um den zerstörerischen Unsterblichen zu entgehen, die ihn suchen und vor denen er geflohen ist.

Folk-Horror-Abenteuer haben Traditionen, Überzeugungen und Wahrnehmungen zum Thema, die von zahlreichen Generationen weitergegeben werden und entsetzliche Konsequenzen haben. Wer die verborgenen Traditionen pflegt, für den sind Opfer für merkwürdige Götter oder zum Besänftigten von Monstern ganz alltäglich. Außenseiter sehen jedoch anhand dieser Praktiken, wie subjektiv Normen, gesellschaftliche Wahrheiten und Tabus sind.

Folk-Horror befasst sich mit Isolationsängsten, Aberglauben, Verfolgungswahn und verlorenen Wahrheiten. Scheinbar idyllische Gemeinschaften, ländliche Abgeschiedenheit, vergessene Traditionen und naturalistische Kulte haben alle ihren Platz in Folk-Horror-Abenteuern, vor allem als Kontrast zu dem, was die Mehrheit als Status quo betrachtet.

In Folk-Horror-Geschichten finden die Charaktere oft heraus, dass ihre Überzeugungen doch nicht so universell gültig sind, wie sie dachten, und dass sie keine Abwehr gegen jene bieten, die sie ablehnen. Die Charaktere entdecken, dass sie mit ihrer Weltsicht in der Minderheit sind, da um sie herum Traditionen gepflegt werden, die sich ihrem Verständnis entziehen. Alternativ könnten die Charaktere bemerken, dass ihre Überzeugungen Lügen sind, und auf weitere verstörende Wahrheiten stoßen.

Gemeinschaften, in denen die in Folk-Horror-Geschichten üblichen Traditionen gepflegt werden, sind selten für ihre Toleranz gegenüber Ungläubigen bekannt. Außenseiter erhalten vielleicht sogar die Chance, die Gepflogenheiten der Gemeinschaft zu übernehmen, werden ansonsten jedoch als Ketzer oder schädliche Elemente betrachtet. Gewiss sind in ihren uralten Traditionen Möglichkeiten vorgesehen, Ketzer loszuwerden.

Erwäge folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Folk-Horror-Domäne erstellst:

- Seltsame und möglicherweise gefährliche Traditionen blühen in isolierten oder anderweitig geschlossenen Gemeinschaften. Es kann sich um ein abgeschiedenes Dorf handeln, eine verschollene Zivilisation oder eine Verschwörung innerhalb einer größeren Gemeinschaft.
- Auch die Umgebung der Gemeinschaft hat Einfluss auf deren Überzeugungen. Ihre Traditionen könnten naturalistisch sein oder sich auf irgendwelche uralten Legenden beziehen.
- Kunstwerke, Symbole, Werkzeuge, Feste und andere Elemente des Glaubens helfen, die Traditionen der Gemeinschaft definierter und unheimlicher zu gestalten.
- Die Mitglieder der Gemeinschaft verbergen ihren Glauben üblicherweise, indem sie sich entweder tarnen oder andere manipulieren.
- Gemeinschaften in Folk-Horror-Geschichten dienen oft als düsterer Spiegel gewisser Aspekte der akzeptierten Gesellschaft.
- Die Überzeugungen in Folk-Horror-Geschichten könnten wahr sein oder nicht.
- Folk-Horror-Gemeinschaften haben oft dramatische Methoden, Außenseiter zu benutzen oder Ungläubige zu läutern.

Folk-Horror-Monster

Gruselige Traditionen und unnatürliche Allianzen mit Monstern bevölkern jede Folk-Horror-Geschichte. Wenn etwas seit Generationen als normal gilt, werden noch die merkwürdigsten Praktiken und die gefährlichsten Wesen als Teil der Gesellschaft akzeptiert. Lebt die Gemeinschaft in deiner Folk-Horror-Domäne in enger Nachbarschaft mit tödlichen Monstern? Betrachtet ein regionaler Glaube ein offensichtliches Ungeheuer als Gott? Bringt eine Gruppe Opfer, um imaginäre Geister der Felder zu besänftigen?

Jedes Monster kann in deinen Folk-Horror-Domänen auftreten. Die Akzeptanz solcher Kreaturen und die vorauseilende Unterwerfung sind es, die für Unbehagen sorgen. In der Tabelle „Folk-Horror-Monster" findest du nur ein paar der Kreaturen, die für dieses Genre geeignet sind.

Folk-Horror-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1/2	Myconid-Erwachsener	*MHB*
2	Erwachter Baum	*MHB*
2	Kultfanatiker	*MHB*
2	Irrlicht	*MHB*
3	Grüne Vettel	*MHB*
3	Werwolf	*MHB*
5	Modernder Schlurfer	*MHB*
7	Körperfresserpflanze	*VRR*
9	Jiangshi	*VRR*

Folk-Horror-Bösewichte

Folk-Horror-Bösewichte sind manipulativ und verführen andere zu Traditionen, die sie vielleicht gar nicht ganz verstehen. Eifrig verteidigen sie ihren Glauben und ihre Gemeinschaft, suchen nach Initianten und fahnden nach gefährlichen Ketzern.

Folk-Horror-Bösewichte

W8	Bösewicht
1	Hohepriester eines abgeschiedenen Tempels, der bis zum alljährlichen Fest das ideale Opfer braucht
2	Erinnye, die erscheint, als Jugendliche einen Reim in einen dunklen Spiegel sprechen

W8	Bösewicht
3	Nachtvettel, die in den Träume von Leuten lebt, welche einen besonderen Tee aus Lavendel und Mutterkorn trinken
4	Gestaltwandler, der das Erscheinungsbild der letzten Person annimmt, die er gefressen hat
5	Zunderriese, der bei Neumond lebendig wird, Opfer sammelt und Unachtsame bestraft
6	Dorf mit archaischen Ritualen, die einen uralten Geist beschwichtigen sollen
7	Baumhirte, der lebendige Gliedmaßen als Ersatz für seine Äste verlangt, die Baumaßnahmen zum Opfer gefallen sind
8	Schutzriese, der aus den Leichen verstorbener Dorfbewohner besteht

Folk-Horror-Qualen

Der Dunkle Fürst einer Folk-Horror-Domäne wurde von den Traditionen, dem Land oder den Ritualen verzehrt, für die er steht. Vielleicht versteht er seinen eigenen Glauben nicht und scheitert deswegen bei seinen Pflichten – oder bewirkt, dass ein Ritual außer Kontrolle gerät. Solche Dunkle Fürsten bleiben allerdings gläubig und versuchen verzweifelt, sich zu beweisen oder ihre Gottheit zufriedenzustellen.

Folk-Horror-Qualen

W6	Qual
1	Der Dunkle Fürst kann nicht mit dem Geist kommunizieren, den er verehrt. Er bringt immer größere Opfer dar, um seine Würdigkeit zu beweisen.
2	Der Dunkle Fürst äußert ständig und unkontrollierbar Prophezeiungen.
3	Der Dunkle Fürst wird von den richtenden Geistern seiner Vorgänger geplagt.
4	Der Dunkle Fürst ist der einzige Anhänger eines uralten Glaubens und versucht verzweifelt, die Ungläubigen zu bekehren.
5	Der Dunkle Fürst will seinen Körper in ein Gefäß oder Tor für seine Gottheit verwandeln.
6	Der Dunkle Fürst weiß, dass der Glaube der Gemeinschaft falsch ist, erhält die Fassade jedoch aufrecht, um seine Macht nicht einzubüßen.

Folk-Horror-Umgebungen

Folk-Horror-Geschichten ereignen sich meist an isolierten oder ländlichen Orten, können aber überall stattfinden, wo es isolierte Gemeinschaften oder sinnbefreite Traditionen gibt.

Folk-Horror-Umgebungen

W6	Umgebung
1	Landschaft voller goldener Felder und bunter Scheunen, deren Bewohner immer lächeln
2	Schwebende Insel, auf der Bodenanbeter vom Land darunter träumen
3	Telepathisches Kollektiv, zu dem Städter gehören, die einen seltenen Pilz gegessen haben
4	Tunnel, in denen Kanalkreaturen dafür sorgen, dass das „Blut der Stadt" immer fließt
5	Gletscher, dessen Einwohner ihn niemals verlassen, damit die in ihrer Gemeinschaft spukenden Eisgeister nicht entkommen
6	Rivalisierende Dörfer, die sich in einem uralten Privatkrieg befinden

Folk-Horror-Abenteuerschauplätze

Die Schauplätze von Folk-Horror-Abenteuern versinnbildlichen die Traditionen der Gemeinschaft oder das, was diese von der übrigen Gesellschaft trennt.

Folk-Horror-Abenteuerschauplätze

W6	Abenteuerschauplatz
1	Scheinbar verlassene Kapelle, die tausende Male abgebrannt ist und wieder aufgebaut wurde
2	Hütte einer Vettel auf einem wachsenden Berg faulender Süßigkeiten
3	Flüsternde Grube, in der einst ein mit Gebetsrollen bedeckter Monolith stand
4	Feld, dessen musterartige Pfade alle zu einer Ruine in der Mitte führen
5	Anwesen, in das ein Steinkreis integriert wurde
6	Höhle, aus deren Wänden leuchtende Knochen eines außerweltlichen Wesens ragen

Folk-Horror-Plots

Folk-Horror-Geschichten drehen sich oft um Außenseiter oder nichtsahnende neue Mitglieder der Gemeinschaft, die beunruhigende Praktiken entdecken.

Folk-Horror-Plots

W8	Plot
1	Findet einen verschwundenen Dorfbewohner, der vor dem lokalen Kult geflohen ist.
2	Jagt das Monster, das für eine Dürre verantwortlich gemacht wird: ein Einhorn, das als Opfer dienen sollte.
3	Findet heraus, warum jeder, der zu Pferde in die Stadt gelangt, eingekerkert und zum Tode verurteilt wird.
4	Helft einem Kult, einen Unhold zu beschwören, damit er gegen ein noch größeres Böses kämpfen kann.
5	Besiegt eine grausame Vettel, die von allen in der Stadt beschützt und „Großmutter" genannt wird.
6	Entkommt aus einem Anwesen, nachdem die Einwohner eure Abenteurergruppe adoptiert haben und sich weigern, euch gehen zu lassen.
7	Findet heraus, warum die Charaktere eine unheimliche Ähnlichkeit mit den Gründern eines unterirdischen Dorfs haben.
8	Erschlagt einen Drachen und beweist dabei, dass ein Charakter der Auserwählte einer Prophezeiung ist.

Bei Gothic-Horror geht es um den Terror im Inneren, nicht im Äußeren. Die Illusion der Menschlichkeit wird pointiert zerstört, indem uns ein Spiegel vorgehalten und gesagt wird: Sieh nur, was wir wirklich sind, und sieh, was wir zu sein vorgeben. Unter der Maske der Zivilisiertheit herrscht Verworfenheit. Unter der dünnen Farbschicht der Gesellschaft gibt es nur Verkommenheit. Sind wir, wenn wir den Zierrat der Kultur beiseitelassen, nicht alle nur Räuber oder Beute? Gothic-Horror sprengt die Lügen, die wir uns selbst erzählen, und zeigt, dass wir selbst und kein fernes Wesen die Architekten unserer Verdammnis sind – und immer sein werden. Das Streben nach Perfektion lässt uns unsere Unzulänglichkeiten entdecken. Unser Streben nach dem Göttlichen verführt uns zu glauben, wir wären selber Götter. Dies sind die Themen, um die Gothic-Horror-Geschichten sich drehen.

Erwäge folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Gothic-Horror-Domäne erstellst:

- Zu Gothic-Geschichten gehören intensive, sogar übertriebene Emotionen. Romanzen, Rivalitäten und schicksalhafte Ereignisse sind solchen Abenteuern gemeinsam.
- Eine dichte, bedrohliche Atmosphäre ist wichtig, um für das richtige Gothic-Feeling zu sorgen. Lass deine Geschichte in einem verfallenen Anwesen, den Ruinen einer Kathedrale oder an einem anderen unheilverkündenden Schauplatz stattfinden.
- Gothic-Helden sind oft besonders begabt, leidenschaftlich oder tapfer. Finde Möglichkeiten, wie die Überzeugungen und die Moral der Charaktere beim Abenteuer auf die Probe gestellt werden können.
- Gothic-Bösewichte sind reuelos böse, aber das sollte nicht sofort offenkundig sein. Lass ein paar Hinweise zu den abscheulichen Geheimnissen deines Bösewichts fallen, bevor du sie vollends enthüllst.
- Opfer spielen in Gothic-Geschichten eine wichtige Rolle. Lass die Charaktere herzzerreißende Entscheidungen treffen.

Gothic-Horror-Monster

Tragische Kreaturen und solche mit abgründigen Ursprüngen eignen sich gut für Gothic-Horror-Abenteuer. Oft verkörpern Monster niederer Stufen Aspekte der Bosheit, der Kräfte oder des Hintergrunds eines mächtigeren Bösewichts. Beispiel: Fledermausschwärme deuten auf die Verbindung eines Vampirs mit den Kreaturen der Nacht hin, Werwölfe auf seine animalische Natur und so weiter.

Gothic-Horror-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1/4	Zombie	*MHB*
1	Ghul	*MHB*
2	Gargyl	*MHB*
2	Werrabe	*VRR*
3	Grüne Vettel	*MHB*
3	Werwolf	*MHB*
4	Sukkubus/Inkubus	*MHB*
8	Nosferatu	*VRR*
11	Ifriti	*MHB*
13	Loup-Garou	*VRR*
13	Vampir	*MHB*

Gothic-Horror-Bösewichte

Bösewichte in Gothic-Horror-Geschichten sind subtil oder wirken bescheiden, bis sie ihre wahre Natur zeigen. Faszinierende Figuren mit finsteren Geheimnissen eignen sich als Gothic-Horror-Bösewichte. Sie sind am wirkungsvollsten, wenn sie nach und nach als schockierend grausam, unmoralisch oder als Antithese des Guten enthüllt werden.

Gothic-Horror-Bösewichte

W10	Bösewicht
1	Zurückgezogener Adliger, der zwar kein Vampir ist, aber sein Ansehen als Vampir benutzt, um seinen Vasallen zu terrorisieren
2	Eitle Gesellschaftslöwin, die einen schrecklichen Pakt mit einer grausamen Macht geschlossen hat, um ihre Jugend zurückzuerhalten
3	Besessener Wissenschaftler, der unbedingt das perfekte Gift, die perfekte Maschine oder Lebensform erschaffen will
4	Angesehener Magnat, der Angehörige des gemeinen Volks entführt, um ihr Blut für seine Schönheitsrituale zu benutzen
5	Berühmtheit, die zwar öffentlich Morde begeht, aber dank ihres Charmes alle Konsequenzen vermeiden kann
6	Jemand, der eine monströse Kreatur liebt und alles tut, um sie zu beschützen und zu füttern
7	Wohlhabender Erbe, der ehrgeizige Leute zu schrecklichen Taten bringt
8	Giftmischer, der durch gezielte Morde die Geschichte manipulieren will
9	Künstlerin, die zur Inspiration und Referenz für ihre Kunst schreckliche Unfälle herbeiführt
10	Monsterjäger, der nach seinem Dafürhalten schuldige Leute als Monster betrachtet

Gothic-Horror-Qualen

Selbsterniedrigung und Selbsthass lauern im Herzen der Bosheit von Gothic-Bösewichten, ob sie nun ihren Lastern frönen oder von allgemeinem Hass auf ihre Mitbürger verzehrt werden. Wir haben es also mit Bösewichten zu tun, die sich selbst brutal peinigen.

Gothic-Horror-Qualen

W8	Qual
1	Die Seele des Dunklen Fürsten ist dermaßen von Schatten besetzt, dass sie alles Licht verschluckt, das auf ihn fällt.
2	Die Dunkle Fürstin hat grenzenlosen Reichtum geerbt, doch was immer sie anzieht, wird zu Lumpen, und was sie isst, schmeckt nach Asche.
3	Der Dunkle Fürst ist unvergleichlich schön, doch die Leute in der Gegend nehmen ihn als grauenhafte Bestie wahr.
4	Der Körper des Dunklen Fürsten ist über und über mit Tätowierungen bedeckt, die seine Schandtaten darstellen.
5	Der Dunkle Fürst gibt jeden Abend einen rauschenden Ball, doch wenn der Morgen kommt, verwandelt er sich in eine Statue aus Blei.
6	Ein Geisterchor verfolgt die Dunkle Fürstin und singt unablässig von ihren Sünden.
7	Die Dunkle Fürstin weint endlose Tränen aus Blut, Tinte, Gift oder flüssigem Eisen.
8	Der Dunkle Fürst weiß, wie er sterben wird, und sieht überall Zeichen seines bevorstehenden Endes.

Gothic-Horror-Umgebungen

Finstere Geschichten, übernatürliche Kräfte und eine unheilvolle Atmosphäre sind die Bestandteile von Gothic-Horror-Umgebungen.

Gothic-Horror-Umgebungen

W8	Umgebung
1	Stadtstaat, dessen Herrscher insgeheim Krieg gegen Lykanthropen, Vetteln und Vampire führen
2	Landschaft voller Bruchstücke einer Riesenrüstung
3	Nation, in der tödliche Bestien im Nebel auf der Lauer liegen
4	Insel, deren Bewohner Opfer darbringen, um gruselige Verwandlungen zu vermeiden
5	Gigantische Kathedrale, der Verwandlung eines prophezeiten Wesens in eine Gottheit geweiht
6	Wald, in dem ewige Nacht herrscht und blutgierige Kreaturen in monströsem Frieden leben
7	Stadt, in der die Toten eingegipst und zur Zierde in überdachten Alleen aufgestellt werden
8	Künstlerparadies, in dem Grausamkeiten zur schrecklich-schönen Kunstform erhoben wurden

Gothic-Horror-Abenteuerschauplätze

Gothic-Horror-Geschichten spielen sich oft in verlassenen Bauwerken ab, in denen die Verderbtheit eine Heimat gefunden hat.

Gothic-Horror-Abenteuerschauplätze

W8	Abenteuerschauplatz
1	Verbotener Ostflügel eines Anwesens, aus dem jede Nacht entsetzliche Geräusche dringen
2	Burg, in der alle Besucher in Ratten, Fledermäuse, Spinnen und andere Tiere verwandelt werden
3	Wissenschaftliches Labor, in dem konservierte Körperteile noch das Bewusstsein ihrer ehemaligen Besitzer enthalten
4	Geheime Kampfarena, in der Rivalen und Liebende kämpfen, um die Stärke ihrer Gefühle zu beweisen
5	Herrlicher Garten, in dem die Wächter der Vergangenheit als Statuen und uralte Bäume unsterblich geworden sind
6	Turm, in dem ehrenhafte Helden vereidigt wurden, einen monströsen Herrscher zu beschützen
7	Luxuriöses Gasthaus, in dem jede Nacht einer der Gäste an seinem Blut erstickt
8	Pfarrei, in deren Buntglasfenstern die Seelen der Gläubigen gefangen sind

Gothic-Horror-Plots

Poetische Tragödien, die Dichotomie von Gut und Böse und Buße für böse Taten sind geeignete Elemente für Gothic-Horror-Plots.

Gothic-Horror-Plots

W8	Plot
1	Findet heraus, warum jeder, der den wahren Namen des Prinzen nennt, sofort zu Staub zerfällt.
2	Klärt das Verschwinden eines Wissenschaftlers auf, der nur durch seine Korrespondenz bekannt ist.
3	Helft einem reuigen Unsterblichen, Jahrhunderte der schmerzhaften Erinnerungen loszuwerden.
4	Fasst einen Serienmörder, der seine Opfer auf einem bestimmten Denkmal pfählt.
5	Hebt einen Fluch auf, der eine Adlige jede Nacht in eine lebendige Puppe verwandelt.
6	Schlichtet einen Streit zwischen Sterblichen und Teufeln, die beide dasselbe Kind als ihren nächsten Herrscher beanspruchen.
7	Bringt einem Geisterpaar Frieden, das jedes heiratswillige Paar ins Unglück stürzt.
8	Findet eine Möglichkeit, einen uralten Fluch aufzuheben, ohne dass sich eine Gruppe Unschuldiger freiwillig opfern muss.

Körperhorror als Genre befasst sich mit der universellen Urangst vor dem Ausfall der eigenen Anatomie. Wir denken nur selten darüber nach, was sich unter unserer Haut ereignet. Wir wissen, dass die Organe zusammenarbeiten: Das Herz schlägt, die Lunge versorgt uns mit Sauerstoff und das Verdauungssystem mit Nährstoffen. Über die Einzelheiten denken wir nicht nach. Ob embryonische Parasiten unsere Gehirne befallen haben, in welchem Zustand unsere Leber ist oder ob Tumore an Stellen keimen, die wir lieber niemals sehen würden, das wissen wir nicht.

Nutze diese Wissenslücke, wenn du ein Abenteuer mit Körperhorror erstellst. Spiele mit der Unberechenbarkeit des Körpers. Nutze das Wissen, dass sich auch die robusteste Gesundheit als Illusion erweisen kann, dass wir keine geweihten Wesen sind und gerade in diesem Augenblick fruchtbare, hungrige oder bösartige Parasiten in uns tragen könnten.

Erwäge außerdem folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Körperhorror-Domäne erstellst:

- Physische Verwandlungen sind häufig und könnten mehr als den Körper betreffen. Objekte, Gebäude und die natürliche Umgebung könnten auf grässliche Arten vermenschlicht sein.
- Charaktere leiden unter ständigem oder übermäßigem Wachstum, vielleicht von Organen, Gliedmaßen oder unnatürlichen Materialien.
- Obwohl Blut in Körperhorrorgeschichten oft im Mittelpunkt steht, ist es nur ein Nebeneffekt der Geschichten über Ängste vor Veränderung, Abweichung, Sterblichkeit, physischem Schmerz, Krankheit oder anderem.
- Körperhorror muss aber nicht blutig sein. Körpertausch, Versteinerungen oder sogar das Erlangen der Idealform können in diesem Genre alle auftreten.
- In der Geschichte dieses Genres wurden Behinderungen als monströs dargestellt. Sei dir solcher Allgemeinplätze bewusst und vermeide sie.

Körperhorror-Monster

Alle Monster können in Körperhorror-Plots vorkommen. Wenn du weißt, womit deine Spieler rechnen, kannst du sie überraschen. Eine anmutige Elfe, die sich als Puppe intelligenter Würmer erweist, kann furchteinflößender als mancher Standardhorror sein.

Verschiedene Monster können ohne Abwandlung verwendet werden. Dazu gehören alle Arten von Parasiten, aber auch Aberrationen, Untote und andere Kreaturen mit ungewöhnlichen Verdauungssystemen oder verstörenden Reproduktionsmethoden.

Körperhorror-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1	Carrionette	*VRR*
2	Plapperndes Hundertmaul	*MHB*
3	Aaspirscher	*VRR*
3	Doppelgänger	*MHB*
4	Schwarzer Blob	*MHB*
4	Strigoi	*VRR*
5	Fleischgolem	*MHB*
5	Roter Slaad	*MHB*
6	Medusa	*MHB*
6	Zombieklumpen	*VRR*
8	Kettenteufel	*MHB*
10	Aboleth	*MHB*

Körperhorror-Bösewichte

Die Bösewichte dieses Genres sind oft tragische Figuren, vielleicht Kannibalen wider Willen oder Gefangene, die eine erzwungene Metamorphose durchmachen, Wissenschaftler, die den Tod besiegen wollen, oder Gelehrte, die auf der Jagd nach Wissen zu weit gegangen sind.

Körperhorror-Bösewichte

W10	Bösewicht
1	Ein verlassener Homunkulus wurde als Abbild des Kindes seines Schöpfers geschaffen und rottet nun alleine vor sich hin.
2	Ein Wissenschaftler wollte seiner Frau das Leben retten und hat sie seinem Körper aufgepfropft.
3	Eine wabernde Masse aus Pilzen wird mit jedem intelligenten Leben klüger, das sie verschlingt.
4	Ein Schutzengel ist vom bösen Blut der Dämonen besessen, die er erschlagen hat.
5	Ein alter König ist besessen davon, sich einen neuen Körper zu beschaffen, damit er endlos weiterherrschen kann.
6	Eine Krabbe ist vom Geist eines toten Nekromanten besessen, der einen neuen Körper sucht.
7	Ein Monarch füttert seine Kannibalenkinder um jeden Preis.
8	Der Priester eines vergessenen Gottes versucht, seine Gottheit aus dem Fleisch der Gläubigen erstehen zu lassen.
9	Ein Haus erinnert sich an seine Bewohner und unternimmt alles, um sie zurückzukriegen.
10	Eine trauernde Bestatterin formt jedes tote Gesicht so um, dass es dem ihrer verlorenen Liebe gleicht.

Körperhorror-Qualen

Dunkle Fürsten dieses Genres beziehen ihre Macht aus ihren biologischen Veränderungen oder haben Fähigkeiten, die ihnen helfen, ihren Hunger zu stillen. Ihre Qual wurzelt in der Physiologie und häufig in starkem bis unkontrollierbarem Wachstum.

Körperhorror-Qualen

W8	Qual
1	Der Dunkle Fürst ist mit Augen übersät, die sich nie schließen und ihn niemals schlafen lassen.
2	Der Dunkle Fürst leidet unter stetig wachsenden tumorartigen Organen, die aus ihrer Umgebung herauswachsen und sie ersticken.
3	Der Dunkle Fürst hat ein zweites hungriges Maul am Torso, das heult, wenn es nicht gefüttert wird.
4	Der Dunkle Fürst kann seine Verwandlung in ein Tier und zurück nicht kontrollieren.
5	The Stimmen der Opfer des Dunklen Fürsten schreien endlos in ihm.
6	Der Dunkle Fürst leidet ständig unter monströsem, unstillbarem Hunger.
7	Der Dunkle Fürst entwickelt ständig monströse Eiersäcke, aus denen Wellen von Insekten schlüpfen.
8	Der Dunkle Fürst hat fremde Gliedmaßen, die ihn zerreißen und dann wieder zusammennähen.

Körperhorror-Umgebungen

Körperhorror kann sich überall ereignen, in gewöhnlichen Umgebungen oder an ohnehin grässlichen Orten.

Körperhorror-Umgebungen

W8	Umgebung
1	Landschaft aus roten Muskeln. Blutende Augen wachsen in den haarigen Bäumen
2	Welt aus Monumenten und Häusern aus Fleisch
3	Recht sichere Domäne, der allerdings überall schwarze Haare wachsen. Die Strähnen bewegen sich auch ohne Wind
4	Viertel aus verfallenen Häusern, die von zahlreichen Mimiks bewohnt werden
5	Ozean aus untoten Leviathanen, die sich noch winden, obwohl ihnen die Eingeweide aus den aufgeplatzten Leibern quellen
6	Wald aus schwarzen Föhren, in denen lauter Leichen hängen
7	Schlachthaus, von innen größer als von außen, in dem lauter Opfer stumm auf ihre Schlachtung warten
8	Tunnelsystem, die Mauern gesprenkelt mit Fossilien oder mumifizierten Organen

Körperhorror-Abenteuerschauplätze

Körperhorror ist besonders verstörend, wenn er sich an unverdächtigen Orten ereignet, besonders an solchen, wo die Charaktere von Hilfe und Behandlung abgeschnitten sind und sich nicht vergewissern können, ob ihre Qualen real sind.

Körperhorror-Abenteuerschauplätze

W8	Abenteuerschauplatz
1	Uraltes Schiff, das aus geheimnisvollen Gründen vergraben wurde
2	Rankenüberwucherter, offenkundig verlassener Kerker
3	Höhlenartige Eingeweide eines toten, vieläugigen Ungeheuers
4	Gasthaus im Tal, innen dunkel und verraucht
5	Anstalt, verlassen bis auf Ungeziefer
6	Glitschiges Höhlensystem aus glänzendem schwarzem Fels
7	Alte Kirche, darunter ein uraltes Tunnelsystem
8	Weitläufige Universität, älter als die Stadt, in der sie sich befindet, und viel älter als die Erinnerungen der Städter

Körperhorror-Plots

Abenteuer in Körperhorror-Reichen sind oft Prüfungen der Ausdauer: Halten die Spieler durch, bis Hilfe eintrifft? Schaffen sie es, sich selbst zu retten oder zu entkommen? Alternativ können sie auch detektivisch sein, und die Helden müssen das dunkle Geheimnis hinter der alltäglichen Welt entschleiern.

Körperhorror-Plots

W8	Plot
1	Findet heraus, wer die lokalen Bankette organisiert, bevor noch mehr Hedonisten an Selbstverdauung sterben.
2	Haltet auf, was immer den Stadtwächtern ihre Lebern raubt.
3	Findet heraus, warum die Kinder der Stadt sich in missgestaltete Statuen verwandeln.
4	Haltet auf, was immer Meeresbewohner tötet und in Monster verwandelt.
5	Hebt den Fluch auf, der die Tiere der Wälder halbwegs zu Menschen mutieren lässt und tötet.
6	Stoppt den Befall, bevor noch mehr Städter als Brutstätte für Rieseninsekten herhalten müssen.
7	Entschleiert das Mysterium, das die Einwohner einer Stadt zu Schleimhaufen zerschmelzen lässt.
8	Vertreibt die Unholde, die eine Gemeinschaft infiltriert haben, indem sie in die Leichen der kürzlich Verstorbenen geschlüpft sind.

Kosmischer Horror kreist um die Angst vor der eigenen Bedeutungslosigkeit. Das Genre befasst sich mit der Idee von Wesenheiten, die so gigantisch und so jenseits unseres Verständnisses existieren, dass wir ihre schlichtesten Motivationen nicht zu begreifen vermögen. Wer sie wahrnimmt, verliert sich in ihrer Größe und dem Beweis, dass wir im Universum keine Rolle spielen – und auch nie eine spielen werden.

Im Genre treten außerirdische Kräfte auf, die uns verändern, unsere Erwartungen und unser Verständnis von Autonomie pervertieren, unseren Verstand erniedrigen und uns von allem trennen können, was uns zu Menschen macht. Manchmal sind sie das Ergebnis eines Prozesses, der absichtlich begonnen wurde. Manchmal passiert es einfach – ein Unfall, den zu überleben man nur hoffen kann.

Wie man es auch betrachtet, das Genre hat Kontrollverlust zum Thema, Abwesenheit von Autonomie und das Gefühl der Bedeutungslosigkeit in einem gleichgültigen Universum.

Erwäge außerdem folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Domäne des Kosmischen Horrors erstellst:

- Es gibt weder Gut noch Böse, weder Gesetz noch Chaos.
- Bleib vage. Kosmischer Horror entsteht durch Fantasie und das Unbeschreibliche, nicht durch Details.
- Wenn er funktioniert, fühlen die Charaktere sich graduell von ihrer vertrauten Realität entfernt.
- Kosmischer Horror handelt von unbeschreiblichen Kräften, deren Motivationen sich dem menschlichen Verstand entziehen.
- Kulte, verbotene Bücher und merkwürdige Symbole bilden die Eckpfeiler des kosmischen Horrors.
- In der Geschichte dieses Genres wurden Randgruppen als monströs dargestellt, und Geisteskrankheiten wurden stigmatisiert. Sei dir solcher Allgemeinplätze bewusst und vermeide sie.

Kosmischer-Horror-Monster

Monster, die sich für Kosmischer-Horror-Abenteuer eignen, zwingen ihren Opfern die Veränderungen auf. Kosmischer Horror konzentriert sich auf unbegreifliche Wesenheiten und Kreaturen, die die Gedanken ihrer Gegner lesen und gegen sie verwenden können. Alle Monster können unkompliziert angepasst werden, um sich für Abenteuer dieses Genres zu eignen. Vielleicht werden sie von einer verborgenen Intelligenz oder einer gigantischen kosmischen Macht gelenkt.

Kosmischer-Horror-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1/4	Kuo-toa	*MHB*
2	Intellektverschlinger	*MHB*
2	Pentadron	*MHB*
3	Gehirn im Glas	*VRR*
3	Githyanki-Krieger	*MHB*
3	Grell	*MHB*
5	Vampirischer Gedankenschinder	*VRR*
7	Körperfresserpflanze	*VRR*
7	Gedankenschinder	*MHB*
7	Yuan-ti-Scheusal	*MHB*
8	Unaussprechlicher Schrecken	*VRR*
10	Aboleth	*MHB*
13	Betrachter	*MHB*
19	Niederer Sternengezücht-Emissär	*VRR*
21	Höherer Sternengezücht-Emissär	*VRR*
23	Kraken	*MHB*

Kosmischer-Horror-Bösewichte

Wenn die Bösewichte im kosmischen Horror sterblich sind, dann handelt es sich um erbärmliche Kreaturen, die unvorstellbare Schrecken anrichten – in der Hoffnung auf ein Ergebnis, das sie nicht genau benennen können. Jenseits von ihnen stehen monströse Wesen, die Brut von Ungeheuern oder Wesen, die sich dafür halten. Und hinter diesen stehen die wahren kosmische Schrecken, unbegreifliche Wesen, gottartige Schrecken und die Verkörperungen von Kräften, mit denen man wahrscheinlich nicht interagieren kann und die den Charakteren fundamental entgegengerichtet sind.

Kosmischer-Horror-Bösewichte

W8	Bösewicht
1	Lächelnder Barde mit gelben Augen, dessen Musik die Zuhörer zum Mord treibt
2	Priester, der besessen davon ist, sich einen Bunker zu bauen und darin die kommende Apokalypse zu überleben
3	Bürgermeister einer Stadt, der alles tun würde, damit die Bürger ihre heilige Verwandlung durchlaufen
4	Astronom, fasziniert und verstört von dem, was er in den Sternen sah
5	Alter Wissenschaftler, der überzeugt ist, er müsste seinen Körper dem Emissär eines alterslosen Wesens zur Verfügung stellen
6	Leichenbeschauer, der in den sezierten Leichen eine Botschaft an sich zu erkennen glaubt
7	Bibliothekarin einer uralten Sekte, die nach Geheimnissen sucht, welche von ihren Kollegen gehütet werden
8	Verwöhnte Adlige, die einen Kult gründen und dem Reich zum Fraß vorwerfen will, das sie betreten will

Kosmischer-Horror-Qualen

Dunkle Fürsten in diesem Genre besitzen Kräfte durch ihre Studien oder ihr Erbe, oder es wurde ihnen von einer uralten Gottheit verliehen. Dunkle Fürsten erleiden in Kosmischer-Horror-Reichen meist psychologische Qualen.

Kosmischer-Horror-Qualen

W8	Qual
1	Der Dunkle Fürst ist besessen von Musik, sein Körper reagiert auf sie und tanzt, ob er will oder nicht.
2	Der Dunkle Fürst verwandelt sich in ein längst ausgestorbenes Wesen oder eines aus der fernen Zukunft.
3	Der Dunkle Fürst sieht mehrere Dimensionen zugleich und erblindet durch ihr leuchtendes Strahlen.
4	Der Dunkle Fürst wird von einem anderswelt lichen Meister geplagt, der aus spiegelnden Oberflächen flüstert.
5	Der Dunkle Fürst brütet ein Wesen aus, das sich langsam aus ihm herausfrisst.
6	Der Dunkle Fürst verliert seine eigenen Gedanken und wird mit denen aus Schriftrollen erfüllt.
7	Der Dunkle Fürst schreit beliebige Worte seines Meisters, Botschaften, die sich in Stein und Fleisch ätzen.
8	Alles, was der Dunkle Fürst sieht, ist von derselben ominösen Farbe.

Kosmischer-Horror-Umgebungen

Kosmischer Horror ereignet sich häufig in akademischen oder maritimen Umgebungen, die jeweils Zugriff auf verborgenes Wissen versprechen, ob nun wörtlich oder metaphorisch. Außerhalb von sterblichen Reichen sind die Dimensionen kosmischen Horrors eher unnatürliche Orte, die der Logik spotten.

Kosmischer-Horror-Umgebungen

W8	Umgebung
1	Windgepeitschte Dimension voller blauem Sand und augenlosen Statuen
2	Welt mit langsam verschwindenden Landmassen, die von einem schwarzen Ozean verzehrt werden
3	Königreich aus rostigen Spitzen, regiert von selbstvergessenen Gelehrten
4	Land in Furcht vor den Kolossen, die sich nur während der Morgen- und Abenddämmerung bewegen
5	Roter Ozean, der sich ohne Warnung gebildet hat
6	Hübscher Wald, allerdings voller glühender Augen
7	Königreich unsterblicher Monarchen, die schon viel zahlreicher als ihre verängstigten Untertanen sind
8	Dimension aus konturlosem Weiß, nur von den Augen durchbrochen, die durch die Landschaft blinzeln

Kosmischer-Horror-Abenteuerschauplätze

Kosmischer Horror ist außer in kritischen Augenblicken selten direkt. Er schafft ein subtiles, aber zunehmendes Unbehagen und überlässt die Details der Fantasie.

Kosmischer-Horror-Abenteuerschauplätze

W8	Abenteuerschauplatz
1	Geheime Etage der königlichen Bibliothek
2	Neunte Kelleretage unter einem Familienwohnsitz, der von außen ganz normal wirkt
3	Verfallenes Anwesen, leer bis auf das Personal, das Stein und Bein schwört, der Herr sei nur beschäftigt
4	Kleines Gasthaus in den Bergen, in dem es immer nach Salzlauge riecht
5	Ort im Wald, an den alle Tiere zum Sterben kommen
6	Festung, die von Paladinen bewacht wird, die sich alle selbst die Zunge entfernt haben
7	Kanalisation, die älter als die Stadt darüber ist
8	Kleine Kapelle im Wald, deren Glocke unablässig bimmelt

Kosmischer-Horror-Plots

Abenteuer in Reichen kosmischen Horrors sind düstere, verzweifelte Angelegenheiten, bei denen man allenfalls hoffen kann, sie einigermaßen intakt zu überleben. Das ultimativ Böse wird sich nicht aufhalten lassen, aber die Spieler könnten versuchen, es wenigstens vorübergehend zu versiegeln.

Kosmischer-Horror-Plots

W8	Plot
1	Helft einem Elternteil, ein Kind zu finden, das im absurd riesigen Raum unter seinem Bett verschwunden ist.
2	Haltet einen lebendigen unheiligen Folianten davon ab, eine Gruppe von Kultisten zu erreichen.
3	Rettet die Nachfahren einer uralten Sekte, bevor sie sich in Ungeheuer verwandeln.
4	Stoppt die Opferung eines jungen Adligen durch Leute, die glauben, sein Enkel werde das Ende der Welt bringen.
5	Findet den Musiker, der ganze Städte um den Schlaf gebracht hat, und stoppt ihn.
6	Überlebt einen Abend im sinkenden Stammsitz einer wasserscheuen Familie.
7	Findet heraus, was die Einwohner eines Dörfchens aus ihren Hütten zerrt, sie in Silber kleidet und an den Strand führt, um sie zu ertränken.
8	Findet heraus, warum die Bäcker einer kleinen Stadt ihr Gebäck neuerdings mit einer beliebten, köstlichen und schwach leuchtenden blauen Masse füllen.

SPUKGESCHICHTEN

Spukgeschichten gehören zu den psychologisch ausgefeilteren Horrorgenres. Die Helden müssen Tragödien und vergangene Untaten aufdecken, um jenen Kräften Frieden zu bringen, die ihr Leid mit den Lebenden teilen.

Spukgeschichten berühren Grundprobleme der menschlichen Existenz: die Natur der Seele, die gewichtige Tatsache der Sterblichkeit und die Bürde von Vermächtnissen und der Geschichte. Die Geister stellen unbarmherzige Instrumente übernatürlicher Gerechtigkeit dar. Jenen, die für ihren Tod verantwortlich sind, machen sie die Hölle heiß, damit sie für ihre Sünden büßen. Außerdem repräsentieren sie Trauer und den Wunsch nach einem Abschluss. Sie verbleiben an einem Ort, bis die Arbeit vollbracht ist, die sie eigentlich zu Lebzeiten fertigstellen wollten.

Erwäge außerdem folgende Genreallgemeinplätze, wenn du deine Spukdomäne erstellst:

- Alle Spukgeschichten haben eine komplexe Hintergrundgeschichte, die sich noch in den kleinsten Details niederschlägt. Ein einfaches Medaillon oder Porträt könnte Hinweise enthalten, die den Spuk erklären.
- Persönliche Verwicklungen geben Spukgeschichten Gewicht. Erwäge, die Helden auf unvorhersehbare Weise mit den Geistern zu verknüpfen, indem du beispielsweise enthüllst, dass es sich bei einem geisterhaften Bösewicht um den Ahnen eines der Helden handelt.
- Helden sind arglose Leute reinen Herzens, deren Entschlossenheit durch die Ereignisse der Geschichte auf die Probe gestellt wird. Suche nach Möglichkeiten, mit deinem Spuk die Psyche der Helden zu testen.
- Helden brauchen Handlungskompetenz – eine Möglichkeit, die Geister Frieden finden zu lassen. Wenn die Geschichte enthüllt wurde, sorge dafür, dass der Weg zum Überwinden des Spuks klar ist.
- Geister sind oft böse, müssen es aber nicht sein. Ein Geist könnte auch erscheinen, um die Helden vor drohendem Unheil zu warnen.

Spukgeschichten-Monster

Kreaturen, die vergangene Ungerechtigkeiten oder Tragödien verkörpern oder wegen diesen existieren, eignen sich wunderbar für Spukgeschichten. Beschränke dich nicht auf körperlose Untote, wenn du deine Spukgeschichte spinnst. Auch im Abschnitt „Spukfallen" in Kapitel 4 werden Optionen erkundet, wie sich ein bedrohlicher Spuk erschaffen lässt.

Spukgeschichten-Monster

Herausforderungsgrad	Kreatur	Quelle
1/2	Kopf des Todes	*VRR*
1	Belebte Rüstung	*MHB*
1	Todeshund	*MHB*
1	Vogelscheuche	*MHB*
2	Schreckgespenst (Poltergeist)	*MHB*
4	Todesfee	*MHB*
4	Geist	*MHB*
5	Wiedergänger	*MHB*
6	Galgenmurmler	*VRR*
9	Baumhirte	*MHB*
10	Dullahan	*VRR*

Spukgeschichten-Bösewichte

Die Bösewichte in Spukgeschichten sind zwar oft Geister oder der Spuk an einem Ort, es könnten aber auch die Personen sein, die den Spuk verursacht haben.

Spukgeschichten-Bösewichte

W10	Bösewicht
1	Medium, das Geistern Opfer zum Fraß vorwirft, um Macht über die Geister zu erhalten
2	Geist eines längst toten Mörders, der dieselbe Sorte Opfer wie zu Lebzeiten verfolgt
3	Geist eines grausamen Patriarchen, der in seinem Familiensitz spukt und sich weigert, die Kontrolle über seine Nachfahren aufzugeben
4	Priester, der die Unwürdigen markiert, welche von den hungrigen Geistern der Kathedrale getötet werden sollen
5	Geisterreiterin, die durchs Dorf reitet und Leute entführt, die nicht an ihre Legende glauben
6	Ungebundener Geist, der sich wiederholt in den Albträumen seiner Opfer manifestiert
7	Launischer Geist eines amoralischen Unfallopfers, der zum Spaß Leute quält
8	Geist eines ehemaligen Tyrannen, der Opfer aus dem Dorf fordert, das er einst regiert hat
9	Geisterjäger, der ahnungslosen Unbeteiligten Geister auf den Hals hetzt und dann abkassiert, um sie zu entfernen
10	Geist eines böse Kapitäns, der bei seinem Wrack Schiffen auflauert, um sie und die Besatzungen zu terrorisieren

Spukgeschichten-Qualen

Ob lebendige Monster oder Geister – Dunkle Fürsten in einer Spukgeschichte sind die Architekten ihrer eigenen Tragödien.

Spukgeschichten-Qualen

W8	Qual
1	Der Dunkle Fürst kann die Geister in seinem Anwesen bändigen, muss dazu aber jeweils eine Erinnerung opfern.
2	In der Haut der Dunklen Fürstin spukt es, doch sie kann vorübergehend Geister aus ihren kunstvollen Narben steigen lassen.

W8	Qual
3	Ein Dutzend Phantome kümmert sich um den Dunklen Fürsten – jedes davon ist eine Emotion, die er nicht mehr spüren kann.
4	Vampirische Geister halten den Dunklen Fürsten für immer jung, aber sein Körper kann schon lange nichts mehr spüren.
5	Der Dunkle Fürst lebt zwar, ist aber dahingehend verflucht, dass jeder ihn für einen Geist hält – egal, was er tut.
6	Alle Geister gehorchen einem Dunklen Fürsten, der niemanden berühren kann, ohne ihm die Seele zu rauben.
7	Der Dunkle Fürst kontrolliert den Schleier zwischen dieser Welt und der Geisterwelt, doch wenn er sein Anwesen verlässt, wird er für immer vernichtet.
8	Jedes Tier, das die Dunkle Fürstin sieht, stirbt und bevölkert dann den Zoo, zu dem ihr Anwesen geworden ist.

Spukgeschichten-Umgebungen

Leid, tragische Tode oder das monströse Böse eines Bösewichts manifestiert sich subtil an den Schauplätzen von Spukgeschichten. Normalerweise werden die Hintergründe eines Spukereignisses langsam enthüllt, bis der Horror irgendwann vollends ans Licht kommt.

Spukgeschichten-Umgebungen

W8	Umgebung
1	Reich, in dem man mit Geistern ebenso selbstverständlich spricht wie mit den Lebenden
2	Friedhofs-Stadtstaat, in dem alle lebendigen Einwohner Friedhofswärter sind
3	Land, dessen Einwohner grausame Rituale ausführen, um den Zorn der Toten zu besänftigen
4	Stadt, deren Gewaltopfer nicht ins Jenseits gelangen können, ehe ihre Morde nicht aufgeklärt sind
5	Schiff desselben Namens und Aussehens wie ein vor hundert Jahren gesunkenes Schiff
6	Reich, in dem ein Ritual verbreitet ist, das den Austausch einer lebenden Person gegen eine verstorbene gestattet
7	Riesiger Wald, in dem einst ein grausamer Adliger zu seinem Vergnügen Jagden auf Arme veranstaltet hat
8	Land, in dem Medien verehrt werden, weil sie den Schleier zwischen den Lebenden und den Toten aufrechterhalten

Spukgeschichten-Abenteuerschauplätze

Spukgeschichten sind sehr persönlich, und Abenteuer dieses Genres ereignen sich in an Schauplätzen mit überaus tragischer Geschichte.

Spukgeschichten-Abenteuerschauplätze

W8	Abenteuerschauplatz
1	Baufälliges Konservatorium, an dem es ständig zu schrecklichen Unfällen kommt
2	Dorffriedhof, auf dem die Opfer eines schrecklichen Massenmordes liegen
3	Ausgebrannter Stall, in dem Dutzende bemerkenswerte Tiere ums Leben gekommen sind
4	Dachboden, auf dem vor Jahrzehnten ein hasserfüllter Geist versiegelt wurde
5	Theater, in dem vor Jahrzehnten ein Schauspieler systematisch seine Rivalen vergiftet hat
6	Protziges Gasthaus, in dem Adlige seit Jahren Angestellte töten, damit ihre Affären nicht ruchbar werden
7	Malerische Klippe, die ein Magnet für Liebende ist, obwohl schon so viele Paare in den Tod gestürzt sind
8	Leuchtturm, in dem ein einsamer Wächter als einziges lebendiges Wesen eine Geisterarmee in Schach hält

Spukgeschichten-Plots

Spukgeschichten kreisen darum, die Geschichte hinter einem Spuk herauszufinden und den Spuk schließlich aufzulösen. Sie leben davon, das Mysterium des Spuks so lange zu bewahren, bis die Helden eine verborgene Wahrheit erfahren.

Spukgeschichten-Plots

W8	Plot
1	Erforscht die blutigen Graffiti an den ältesten Wänden im Dorf und haltet den Schmierfinken auf.
2	Ein sterbender Held ist überzeugt, dass er als Geist zurückkehren wird. Verhindert, dass das geschieht.
3	Findet heraus, warum eine prominente Familie niemandem gestattet, ihr Gästehaus zu betreten.
4	Klärt den Mord an einer Person auf, deren Geist nichts als die Worte „Blut", „Zwiebeln" und „Wein" sagen kann.
5	Klärt den Mord an der Gräfin auf, die im selben Brunnen ertrank wie ihre Mutter und ihre Großmutter.
6	Überzeugt einen bockigen Geizhals, seinen Familienstammsitz aufzusuchen und seiner untoten Familie, die dort spukt, Frieden zu bringen.
7	Verfolgt diskret eine geisterhafte Vagabundin, um herauszufinden, wohin und mit wem sie verschwindet.
8	Findet heraus, warum der lokale Tempel jedes Jahr zur Wintersonnenwende von einem Geistermob belagert wird.

Andere Horrorgenres

Erwäge zusätzlich zu den bereits erwähnten Schrecken den Einbezug folgender Horrorgenres, wenn du Abenteuer in den Domänen des Schreckens erstellst. Natürlich gibt es noch Dutzende weitere Arten von Horrorgeschichten, die du erkunden kannst. Untersuche die Eckpfeiler dieser Gruselkategorien oder sieh dir die Genres deiner eigenen Lieblingsgruselfilme und -geschichten an. Wenn du erfasst, was eine Horrorgeschichte furchteinflößend macht und wie du Genreallgemeinplätze in deine Geschichten einbinden oder für sie verfremden kannst, bieten sich dir unzählige Inspirationen für deine Abenteuer des Grauens.

DESASTER-HORROR

Bei Desaster-Horrorabenteuer fällt die Welt in Stücke – oder wird es bald tun. Das Undenkbare ist passiert, und die Gesellschaft bricht zusammen. In diesen Geschichten können Monster und Bösewichte durch kaskadierende Katastrophen wie Meteoriteneinschläge oder Vulkanausbrüche ersetzt werden. Wie mächtig die Helden auch sein mögen, auch der beste kritische Treffer und der mächtigste Heilzauber machen eine Stadt nach einem Erdbeben nicht wieder ganz und eine seuchengeplagte Welt nicht wieder gesund.

Die Katastrophen in deinem Horrorabenteuer müssen keine natürliche Ursache haben. Magische Störungen, Risse in der Zeit und heftige interplanare Verwerfungen können jede Menge übernatürliches Chaos stiften. Kriege und zahllose Monsterhorden – Legionen von Zombies und Unholden – können ebenfalls für regionalen oder globalen Ruin sorgen.

In allen Fällen wird die Gesellschaft zerstört. Es gibt keine Gasthäuser und nur wenige erschöpfte Heiler, und da die Regierungen sich auflösen, herrscht Gesetzlosigkeit. Umweltgefahren wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben können extrem sein und zu Lebensmittel- und sonstigen Knappheiten führen. Panische Unschuldige, opportunistische Plünderer und führungslose Militärs – alle versuchen zu überleben. Die fruchtlosen Aktionen Dritter könnten sogar noch fürchterlicher sein als das Unglück, das sie hervorbringt.

Denk beim Erstellen von Desaster-Abenteuern über folgende Fragen nach:

- Um was für ein Desaster handelt es sich? Ist es ein natürliches, ein übernatürliches Ereignis oder die Wirkung einer entsetzlichen Waffe? Handelt es sich um Krieg oder grenzenlose Monstermassen?
- Wurde das Desaster irgendwie herbeigeführt? Gibt es eine bestimmte Ursache?
- Gibt es einen bestimmten Ort, der dem Verhängnis irgendwie entgangen ist?
- Welche Teile der Gesellschaft sind zusammengebrochen? Versucht die Bevölkerung, das Desaster auszusitzen oder davor zu fliehen?
- Wer profitiert vom Desaster? Sind das normale Leute, Monster oder eine andere Gefahr?
- Glauben alle, dass das Desaster gefährlich ist?
- Gibt das Desaster zu extremem Verhalten wie Paranoia, religiösem Wahn oder Kannibalismus Anlass?
- Wird die Welt je wieder die alte sein?

OKKULTER-DETEKTIV-GESCHICHTEN

Abenteuer des Okkulter-Detektiv-Genres sind zwischen Fantasy, Mystery und Horror angesiedelt. Für den okkulten Detektiv ist es alltäglich, paranormale Fälle zu lösen. In diesen Abenteuern setzen die Bösewichte übernatürliche Kräfte ein, um ihre verkommenen Ziele zu erreichen, und die Charaktere agieren als Detektive, interpretieren Ereignisse, untersuchen Muster, schließen auf Motive und bereiten der Gefahr schließlich ein Ende. Nachforschungen und Schlussfolgerungen sind das Herzstück dieser Abenteuer, wobei in den Noir-Geschichten, von denen das Genre inspiriert ist, jede Menge Raum für Action bleibt.

Okkulter-Detektiv-Abenteuer können genauso entsetzlich wie andere Horrorabenteuer sein, aber auch eine etwas hellere Stimmung aufweisen. Die Abenteurer finden vielleicht nur die Resultate der Schrecken vor, welche sie nicht selbst erleben, und treten einem Gegner erst dann entgegen, wenn sie sich gründlich auf ihn vorbereitet haben. Natürlich lassen sich auch Gefahren gezielt für dieses Genre erschaffen: Der Bösewicht könnte die Detektive als Rivalen oder Ziele begreifen.

Überlege beim Erstellen eines Okkulter-Detektiv-Abenteuers, welche Monster, Magiearten oder sonstigen übernatürlichen Kräfte einem kriminellen Unterfangen die richtige Prise Mystery verleihen könnten. Wie wollen die Charaktere einen unsichtbaren Mörder oder Dieb dingfest machen, der sich in extradimensionalen Bereichen herumtreibt? Sobald du den Modus Operandi des Bösewichts kennst, überlege, wie er sich verraten könnte. Wenn du nicht sicher bist, hör dir die Pläne der Charaktere an und gib ihnen Gelegenheit, im Verlauf des Abenteuers ihren Grips einzusetzen.

Denk beim Erstellen von Okkulter-Detektiv-Abenteuern über folgende Fragen nach:

- Welcher Kriminelle, welche übernatürliche Kraft ist am Werk? Welches Verbrechen wird begangen, und inwiefern ist das problematisch?
- Wer will den Bösewicht aufhalten? Gibt es dafür einen persönlichen Grund?
- Welche Hinweise hat der Bösewicht hinterlassen? Inwiefern sind die Hinweise zunächst irreführend?
- Welche klärenden Hinweise entdecken die Charaktere im Verlauf ihrer Nachforschungen?
- Inwiefern sind die Untaten des Bösewichts entsetzlich oder deuten auf ein noch größeres Verbrechen hin? Werden die Charaktere bedroht?
- Wie könnten die Charaktere den Bösewicht aus der Deckung oder in die Falle locken oder seinen nächsten Schritt vorhersagen?

PSYCHO-HORROR

Psycho-Horror-Geschichten erzeugen Spannung, indem die Geistesverfassung, die Emotionen und Wahrnehmungen der Charaktere überhöht oder in Frage gestellt werden. Oft geht es um die Differenz zwischen Denken und Verhalten der Charaktere.

Denk beim Erstellen von Abenteuern des Psycho-Horror-Genres über häufige Ängste und Unsicherheiten nach. Diese können wunderbar als Metaphern für Bösewichte und Monster dienen. Die Angst vor der Verurteilung durch andere könnte sich als Tribunal aus Nothics manifestieren, die Angst vor Veränderung als Medusa, die jeden zu Stein werden lässt, der den gesellschaftlichen Status quo in Frage stellt.

Auch Unsicherheiten, Verfolgungswahn und Unschärfen zwischen Realität und Fantasie spielen in Psycho-Horror-Geschichten eine Rolle. In deinem Abenteuer kann dies in Form von unzuverlässigen Informationen geschehen. Die Charaktere könnten eine tödliche Begegnung erleben, nur um am Ende zu erwachen und festzustellen, dass sie geträumt haben. Bevor du allerdings die Sinne der Charaktere unterwanderst, vergewissere dich, dass dir klar ist, was diese verzerrten Wahrnehmungen verursacht und wie die Charaktere sie überwinden können. Im Abschnitt „Furcht und Stress" in Kapitel 4 findest du Optionen zum Umgang mit Stress bei Abenteuern. Wenn eine Kraft aktiv versucht, die Charaktere unter Stress zu setzen, kann dies zu einem eigenen Psycho-Horror-Abenteuer werden.

Beachte, dass manche klassischen Psycho-Horror-Geschichten Geisteskrankheiten stigmatisieren. Vermeide solche Allgemeinplätze in deinen Abenteuern, während du folgende Fragen überdenkst:

- Wovor fürchten die Charaktere sich? Hat ein Magier Angst, das Gedächtnis zu verlieren? Hat ein Kämpfer Angst, alt zu werden? Hat ein Kleriker Angst, dass sein Gott eine Lüge ist?
- Wenn jedes Monster für eine verbreitete Angst steht, was verkörpern dann deine Lieblingsmonster? Kann dein Abenteuer dies akzentuieren?
- Warum könnte ein Charakter glauben, dass er von allen belogen wird? Ist es Verfolgungswahn, eine echte Verschwörung oder beides? Wer oder was könnte bei einem solchen Plot die Fäden ziehen?
- Wie könnte sich die Umgebung verändern, um den Realitätssinn der Charaktere zu untergraben? Die Nebel spielen bereits eine Rolle, ebenso könnten es Häuser ohne Türen oder Treppen ohne Ende tun. Was sonst noch?

SLASHER-HORROR

Jedes Monster ist eine Geschichte, und viele dieser Geschichten sind Horrorgeschichten. Diese Sorte Horror befasst sich mit erbarmungslosen Killern, bei denen es sich um Personen oder Monster handeln kann. Diese Abenteuer schwelgen in grässlichen Details, in der Spannung eines bevorstehenden Showdowns mit einem mächtigen Gegner und in der Angst, dass der Tod hinter der nächsten Ecke lauert.

Sie enthalten üblicherweise einen Hauptantagonisten, der eine Gruppe gefährdet. Es kann sich um ein besonders großes oder schlaues Tier oder um einen Mörder handeln, der eine Nachbarschaft terrorisiert, um ein Monster, das eine Stadt heimsucht, oder um eine übernatürliche Gefahr, die ihre eigene Art von Tod bringt. Wähle beim Erstellen deines eigenen Monster- oder Slasher-Horror-Abenteuers eine Kreatur mit hohem Herausforderungsgrad aus, damit deine Abenteurergruppe sie nicht mit ein paar Glückstreffern besiegen kann. Erwäge außerdem, die Gegner mit Details auszustatten, die Aufregung beim Erkunden in verschiedenen furchteinflößenden Szenen versprechen. Eine Medusa ist zum Beispiel noch furchterregender, wenn sie mit versteinerten Körperteilen mordet oder die Opfer in verstörenden Posen arrangiert und erst dann versteinert. Überlege außerdem, wer die Ziele des Bösewichts sind und warum er beschlossen hat, diese Gruppe zu jagen. Hat er Hunger, will er sich rächen oder treiben noch tiefere Motive ihn an?

Die gnadenlosen Killer aus Kapitel 5 stellen ideale Gegner für Abenteuer dieses Horrorgenres dar. Denk beim Erstellen von Monster- oder Slasher-Abenteuern auch über folgende Fragen nach:

- Wer ist das Monster oder der Killer? Wie werden die Morde verübt? Was hat den Killer berüchtigt werden lassen?
- Warum ist die Gemeinschaft wehrlos gegen den Killer?
- In welchen schockierenden Arten setzt der Killer seine Kräfte ein?
- Wie vermeidet es der Killer, geschnappt zu werden? Wo verbirgt er sich vor seinen Häschern?
- Hält der Killer seine Taten für gerechtfertigt? Hat die Gemeinschaft ihm ein Unrecht getan?
- Welche Charaktere existieren in deiner Geschichte nur, um Opfer zu sein?
- Welches kulminierende Ereignis lockt den Killer mit Sicherheit aus dem Versteck?

Dr. Viktra Mordenheim, Dunkle Fürstin von Lamordia, stellt den idealen Körper für ihren neuesten Trupp von Golemjägern her

KAPITEL 3

Domänen von Ravenloft

In einer fernen Ecke der Ebene der Schatten driftet eine verborgene Weite aus wirbelndem Nebel und vager Halbrealität. An diesem düsteren Rand des Multiversums sammeln die Dunklen Mächte die bösesten Wesen aller Zeitalter und Welten in nebligen Domänen, aus denen es kein Entrinnen gibt. Dies sind die Domänen des Schreckens, die Albtraum-Halbebenen, aus denen sich die D&D-Kampagnenwelt Ravenloft zusammensetzt. Unsagbare Schrecken lauern in diesen Landen, doch ist die Sammlung der Dunklen Mächten noch lange nicht komplett.

Dieses Kapitel bietet Informationen für den Spielleiter, erkundet die nebligen Wahrheiten der Domänen des Schreckens und vermittelt Kostproben der entsetzlichen Domänen, der fürchterlichen Dunklen Fürsten und der tapferen Wanderer in den Fängen der Dunklen Mächte.

Natur von Ravenloft

Nichts, was man in einer Welt der materiellen Ebene für selbstverständlich hält, muss auch in den Domänen des Schreckens gelten. Folgende Abschnitte führen aus, wie die Dunklen Mächte das Land der Nebel manipulieren und was die Einwohner der Domäne als Möglichkeiten ihrer Welt akzeptieren – oder verzweifelt zu bemerken vermeiden.

Die Nebel

Die Grenzen einer Domäne liegen stets in den Nebeln. Diese können aber auch in dichten Schwaden erscheinen, wo immer das Abenteuer danach verlangt. Die Schwaden können Fremde oder Gegner verhüllen und Leute, die sie betreten, in ferne Lande, andere Domänen oder sogar aus den Domänen des Schreckens hinaustransportieren. Die Nebel sind undurchdringlich, dienen jedoch stets den Intrigen der Dunklen Mächte und bringen Kreaturen an Orte nach Wunsch dieser bösen Kräfte.

Die Dunklen Mächte gewähren auch den Dunklen Fürsten begrenzte Möglichkeiten, die Nebel um ihre Domänen zu manipulieren. Die meisten Dunklen Fürsten können die Grenzen ihrer Domänen nach Belieben öffnen und schließen. Sind sie geschlossen, sieht jeder in der Nähe die außergewöhnliche Bewegung der Nebel. Es gibt Störungen und Wirbel im Dunst, bedrohliche Silhouetten, Geräusche und andere Erscheinungen, die zum Dunklen Fürsten oder der Domäne passen. Auf Kreaturen, die jetzt die Nebel betreten, wirken wie auch auf flugfähige Kreaturen die folgenden Effekte:

- Eine Kreatur, die ihren Zug in den Nebeln beginnt, muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 20 bestehen, anderenfalls erhält sie eine Erschöpfungsstufe. Die Erschöpfung lässt sich nicht entfernen, solange die Kreatur sich in den Nebeln befindet.
- Egal, wie weit oder in welcher Richtung eine Kreatur in den Nebeln reist, sie bewegt sich im Kreis, sodass sie schließlich wieder dort in der Domäne landet, wo sie aufgebrochen ist.
- Der Bereich innerhalb der Nebel ist komplett verschleiert – mehr Details dazu im *Spielerhandbuch*.

Die meisten Dunklen Fürsten können die Grenzen ihrer Domänen so lange schließen, wie sie wünschen, und auch nach Belieben wieder öffnen. Bei manchen Dunkle Fürsten manifestieren sich leicht variierte Effekte, wenn sie die Grenzen schließen. Andere haben nur eingeschränkte Kontrolle über ihre Grenzen. Bei jeder Domäne sind die Eigenheiten unter „Grenzen schließen" im Abschnitt zum Dunklen Fürsten der Domäne aufgeführt.

Wenn die Domänengrenzen offen sind, heißt das nicht, dass man der Domäne einfach entkommen kann. Das Gebiet in den Nebeln ist komplett verschleiert, aber die Nebel bewirken bei Kreaturen keine Erschöpfungsstufen. Charaktere, die unbedingt durch die Nebel gelangen wollen, reisen 1W6 Stunden lang und würfeln dann anhand der Tabelle „Wandern in den Nebeln", um zu bestimmen, was geschieht.

Wandern in den Nebeln

W100	Effekt
1-20	Die Charaktere gelangen in eine Domäne deiner Wahl.
21-40	Die Charaktere wandern weitere 1W6 Stunden durch die Nebel und würfeln dann erneut anhand dieser Tabelle.
41-65	Die Charaktere treten in 1W100 mal 0,3 m Entfernung von ihrem Eintrittspunkt auf festem Boden wieder aus den Nebeln.
66-75	Die Charaktere treten zur nächsten Mitternacht in 1,6 Kilometern Entfernung von ihrem Eintrittspunkt auf festem Boden wieder aus den Nebeln.
76-85	Die Charaktere treten in einem Gebäude irgendwo in der Domäne aus den Nebeln, die sie verlassen wollten, vielleicht in einer Höhle, Krypta, Hütte oder einem Schrank.
86-95	Andere Kreaturen erscheinen in den Nebeln. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, erscheint ein panischer **Gemeiner**, der sich verlaufen hat. Ist die Augenzahl ungerade, erscheinen 2W6 **Skelette** oder ein **unaussprechlicher Schrecken** (siehe Kapitel 5). Nach der Begegnung vergehen weitere 1W6 Stunden, bis erneut anhand dieser Tabelle gewürfelt wird.
96-99	Die Charaktere treten an ihrem Eintrittspunkt wieder aus den Nebeln und finden die Domäne verändert vor. Vielleicht ist jemand fort, den die Charaktere kannten, und niemand hat je von ihm gehört.
100	Die Charaktere treten in einer Welt auf der materiellen Ebene aus den Nebeln. Nach 1W6 Stunden lichten sich die Nebel um sie herum wieder. Würfle erneut anhand dieser Tabelle.

KATERINA LADOVA

Nebeltalismane

Ein Nebeltalisman ist ein nichtmagisches Objekt, das einer Wünschelrute oder einem Magneten ähnelt und der besonderen Natur der Domäne entspricht, aus der es stammt. Eine Kreatur, die es hält, kann einen Weg durch die Nebel in die Domäne finden. Die Kreatur in den Nebeln hält den Talisman und konzentriert sich auf die Domäne seiner Herkunft. So kann sie diese Domäne nach einer Reise von 2W6 Stunden erreichen. Andere, die dieser Kreatur mit dem Nebeltalisman freiwillig folgen, können das Ziel ebenfalls erreichen. Ein Nebeltalisman funktioniert nicht, wenn sich eine Kreatur in einer Domäne mit geschlossenen Grenzen befindet. Sind die Grenzen der Zieldomäne geschlossen, so wird anhand der Tabelle „Wandern in den Nebeln" bestimmt, was geschieht.

Nebeltalismane haben unheimliche Formen, und jeder sieht anders aus. Es kann sich um das angebrannte heilige Buch einer Familie, um ein zerfleddertes Stofftier, eine Schriftrolle oder jedes beliebige andere Objekt aus der Tabelle „Horrorrequisiten" in Kapitel 1 handeln. Nur wenige Einwohner der Domänen des Schreckens wissen, wie man Nebeltalismane verwendet, oder haben Interesse daran, in andere Domänen zu reisen. Die Ausnahmen könnten allerdings einen Nebeltalisman mit den Abenteurern teilen oder wissen, wo sich ein solcher Talisman befindet. Verwende Nebeltalismane, um die Charaktere nach den Erfordernissen des Abenteuers von einer Domäne in eine andere zu führen.

Bei den Domänen in diesem Kapitel finden sich Vorschläge für Nebeltalismane, mit denen man sie erreichen kann, aber es handelt sich nicht um vollständige Listen. Verwende sie als Inspiration für deine eigenen Nebeltalisman-Entwürfe.

Magie und Metaphysik

Die Dunklen Mächte manipulieren die Domänen und Kreaturen in ihrer Gewalt auf fundamentale Art. Sie kontrollieren Magie, Leben und Tod sowie die Möglichkeiten, aus ihren Albtraumreichen zu entkommen.

Mysteriöse Magie

In manchen Domänen ist Magie Bestandteil des Alltags. In anderen wird sie von isolierten Gemeinschaften als Waffe der Monster gefürchtet. Es gibt nur wenige Domänen, in denen Magie gar nicht genutzt oder sogar verboten ist. Meist beschränkt sie sich aber auf das Zauberwirken lokaler Heiler oder die magische Macht, die gelegentlich in Familien vererbt wird. Du entscheidest, wie gegenwärtig Magie in deiner Domäne ist. Was ist entsetzlicher – ein Mangel oder ein Überschuss an Magie?

Seltenheit von Magie: In Domänen, wo einfache Magie als bemerkenswert gilt, befassen die Einwohner sich zwar wenig mit dem Übernatürlichen, aber das heißt nicht, dass du die Magie der Abenteurer einschränken musst. Im Gegenteil, du kannst die Gelegenheit nutzen, um magische Charaktere als imposante oder fürchterliche Figuren darzustellen oder häufigen magischen Gegenständen einzigartige Ursprünge zuzuschreiben.

Verderbte Magie: Die Dunklen Mächte beeinflussen magische Effekte und versehen sie mit bösen Qualitäten. Wie diese Änderungen sich manifestieren, entscheidest du. Die Art kann je nach Domäne verschieden sein. Erscheinen beschworene Kreaturen in einer Domäne als Untote und in einer anderen grausam verstümmelt? Werden Erkenntniszauber mit den Stimmen uralter außerweltlicher Wesen gesprochen? Fühlen sich die Effekte eines *Heiltranks* an, als würden Larven die Wunden von innen zuzunähen? Magie erscheint in den Domänen des Schreckens bedrohlich, aber solche Ausschmückungen sollten die konkreten Effekte von Zaubern oder magischen Gegenständen nicht ändern.

Seelengefängnis

Jeder in den Domänen des Schreckens ist ein Gefangener. Die Dunklen Fürsten sind die prominentesten, doch jede Kreatur, die von den Nebeln geholt wurde, steht außerhalb der natürlichen Ordnung des Multiversums. Nicht einmal der Tod bedeutet ein Entkommen vor den Dunklen Mächten, die jede Seele horten, derer sie einmal habhaft geworden sind. Im Land der Nebel ist der Tod nicht das Ende des Schreckens, sondern nur der Beginn des nächsten.

Seelenlose Hüllen: Nicht jedes Wesen in den Domänen des Schreckens hat eine Seele. Viele Einwohner sind Schöpfungen der Dunklen Mächte, deren Körper aus dem Land und den Nebeln geformt wurden. Bei allen Absichten und Zwecken und sogar bei Magieerkennung sind diese Wesen das, als was sie erscheinen. Die Dunklen Mächte betrachten sie als lebendige Puppen – Leute, die mit ihrem unauffälligen Leben den Status quo und die Kultur festigen und zur Qual des Dunklen Fürsten beitragen.

Helle Seelen: Wer im Land der Nebel geboren wird und über eine Seele verfügt, ist oft lebhaft, fantasievoll und ehrgeizig. Doch die trüben Seelenlosen stehen diesen Impulsen entgegen, und sie sind in der Überzahl. Viele Leute mit Seele suchen ein besseres Leben und Antworten auf die Mysterien ihrer Domäne. Jeder Spielercharakter, der in einer Domäne geboren wurde, ist eine solche helle Seele.

Der Tod in Ravenloft: Wenn eine Kreatur mit Seele in den Domänen des Schreckens stirbt, fängt ihr Geist sich in den Nebeln und kann nicht ins Jenseits gelangen. Kehrt eine tote Kreatur nach mindestens 24 Stunden durch einen Zauber oder eine andere übernatürliche Maßnahme ins Leben zurück, stellt sie fest, dass ihr Geist in den Nebeln gefangen ist – wahrscheinlich für immer. Sie erhält gemäß den Regeln bei „Furcht und Stress" in Kapitel 4 einen neuen Samen der Furcht.

Wenn ein Wesen mit Seele stirbt und nicht wiederbelebt wird, verbleibt die Seele in den Domänen des Schreckens, bis sie reinkarniert. Dies kann Jahrzehnte dauern. Dieselbe Seele kann über Generationen immer wiederkehren. Die jeweiligen Personen haben Ähnlichkeit miteinander und verfügen möglicherweise über Erinnerungen an ihre vergangenen Leben.

Metaphysische Mysterien: Der Zustand von Seelen in den Domänen des Schreckens bietet eine Dosis existenziellen Terrors für alle, die durch Manipulation von Leben

und Tod zu entkommen hoffen. Abgesehen davon spielt es keine große Rolle, ob jemand eine Seele hat oder nicht, sofern es im Abenteuer nicht um die Themen Leben, Tod und Reinkarnation geht. Die Spielercharaktere könnten mithilfe der Dunklen Gaben und Hintergründe in Kapitel 1 Verbindungen mit längst Verblichenen herstellen. Allgemein dient die spirituelle Stagnation im Land der Nebel jedoch als Gelegenheit zu schrecklichen Enthüllungen, nicht der existenziellen Buchführung.

Verbindungen zwischen den Ebenen

Jede Domäne ist eine eigene Halbebene, isoliert von allen anderen Ebenen einschließlich der materiellen. Kein Zauber – nicht einmal *Wunsch* – gestattet ein Entkommen aus den Domänen des Schreckens. Zauber wie *Astrale Projektion*, *Ebenenwechsel*, *Teleportieren* und ähnliche schlagen fehl, wenn sie gewirkt werden, um einer Domäne zu entkommen, ebenso wie Effekte zum Verbannen einer Kreatur in eine andere Ebene. Diese Einschränkungen gelten für alle Effekte einschließlich magischer Gegenstände und Artefakte, die Kreaturen in andere Ebenen transportieren oder verbannen. Ausgenommen von dieser Regel ist Magie, die einen Transit zur Äthergrenze gestattet, beispielsweise der Zauber *Ätherische Gestalten* und das Merkmal Körperlosigkeit von Geistern. Überqueren Kreaturen die Äthergrenze von einer Domäne aus, werden sie in die Domäne zurückgezogen.

Bei Zaubern wie *Verständigung*, deren Effekte sich über Ebenengrenzen hinweg ändern oder von diesen blockiert werden, wird jede Domäne als eigene Ebene betrachtet. Magie, die Kreaturen oder Objekte von anderen Ebenen beschwört, funktioniert normal, ebenso Magie, die extradimensionalen Raum einbezieht. Zauber, die wie *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* in einem extradimensionalen Raum gewirkt werden, unterliegen den gleichen Einschränkungen wie Magie, die innerhalb einer Domäne gewirkt wird.

Erhalten Charaktere ihre Zauber von Gottheiten oder außerweltlichen Schutzherren, so ist dies auch in den Domänen des Schreckens der Fall. Auch Zauber, die Kontakt mit Wesen auf anderen Ebenen ermöglichen, funktionieren normal, wobei gilt: Der Dunkle Fürst der Domäne spürt es, wenn jemand in seiner Domäne einen solchen Zauber wirkt, und kann sich selbst zum Ziel des Zaubers machen, sodass der Kontakt zu ihm hergestellt wird.

Leben in den Domänen des Schreckens

Die Realitäten der Domänen des Schreckens wirken auf Personen aus anderen Welten merkwürdig bis absurd, doch wer in den Nebeln lebt, für den sind sie Alltag. Den Domänenbewohnern fehlt der Vergleich, und sie halten Leute, die von anderen Welten sprechen, für Lügner. Folgende Themen gehören für sie zu den Standardaspekten des Lebens in ihrer Heimatdomäne oder der größeren Sammlung von Domänen namens Land der Nebel.

Zwielichtige Händler wie die auf dem Litwick-Markt des Jahrmarkts bieten einmalige Nebeltalismane feil.

Kultur und Technik

Jede Domäne hat ihre eigene Kultur, entweder bezogen auf die materielle Ebene oder als Parodie zum Peinigen des Dunklen Fürsten. Sie kann Traditionen pflegen und Techniken nutzen, die in anderen Domänen unbekannt sind. Die jeweiligen technischen Möglichkeiten einer Domäne sind deiner Entscheidung überlassen. Wenn du besonders seltsame oder moderne Wissenschaften oder Erfindungen wie Feuerwaffen – siehe *Spielleiterhandbuch* – wünschst, stehen sie dir frei. Über welche Kultur und welche Erfindungen eine Domäne auch verfügt, die Nebel verhindern, dass sie sich verbreiten. Selbst wenn eine Innovation von einer Domäne in eine andere gelangt, verhindert der Argwohn der dortigen Einwohner, dass sie sich durchsetzt. So sieht die subtile Kontrolle der Dunklen Mächte aus, die dafür sorgt, dass ihr Albtraumreich bleibt, wie es ist.

Währung

Viele Domänen prägen eigene Münzen aus Gold, Silber und Kupfer. Die Händler geben nicht viel darauf, welche Bildnisse jeweils in die Flächen geprägt sind. Man kann eine Goldmünze aus Barovia auch in Borca oder Har'Akir ausgeben, solange ihr Gewicht stimmt. Es kursieren nur wenige Münzen aus Platin und Elektrum in den Domänen, aber das heißt nicht, dass es keine gibt – sie entstammen verborgenen Schätzen und uralten Gräbern, und ihr Wert wird nicht bezweifelt.

Sprachen

Durch einen unglaublichen Zufall teilen alle Domänen trotz ihrer grundsätzlich unterschiedlichen Ursprünge eine Sprache: die Gemeinsprache. Sie fungiert im Land der Nebel als Lingua franca. Auch alle sonstigen im *Spielerhandbuch* und *Monsterhandbuch* vermerkten Sprachen werden in den Domänen des Schreckens gesprochen. Manche sind verbreiteter als andere. Natürlich weist eine Sprache, die in mehreren Domänen gesprochen wird, gewisse Unterschiede auf. Auch manche Begriffe sind einmalig. Sprecher aus anderen Domänen könnten auch bestimmte Akzente haben, sich jedoch verständlich ausdrücken.

Spielleiteroption Domänensprachen: Wenn du die Unterschiede zwischen den Domänen betonen möchtest, kannst du die Gemeinsprache auch abschaffen und entscheiden, dass in jeder Domäne eine eigene Sprache gesprochen wird, die entweder nach ihrer Domäne oder nach kulturellen Gesichtspunkten benannt werden kann. Beispiel: Die Sprache von Barovia könnte Barovisch oder Balok sein. Die Sprachen bestimmter Völker wie Elfisch oder Zwergisch bleiben in jeder Domäne gleich. Wer die Sprache einer Domäne lernen möchte, kann das mithilfe einer Ausbildungsaktivität zwischen den Abenteuern (siehe *Spielerhandbuch*) tun. Es dauert 250 Tage, Meisterschaft in einer Sprache zu erreichen. Erwäge daher, den Charakteren ausreichende Grundkenntnisse für einfache soziale Interaktionen – nach dem Weg fragen, friedliche Absichten bekunden – schon nach sieben Ausbildungstagen zu ermöglichen.

Ezra, Göttin der Nebel

Die Einwohner mehrerer Domänen beten eine erhabene Göttin an, die als Ezra bekannt ist. Sie wird als undeutliche, nebelhafte Figur dargestellt und ist für ihr dunkles fließendes Haar und ihre Fähigkeit bekannt, die Nebel zu manipulieren. Ihre heiliges Symbol ist ein Tollkirschenzweig auf einem silbernen Drachenschild. Abgesehen davon haben ihre verschiedenen Sekten unterschiedliche, teils widersprüchliche Vorstellungen von ihr. Manche sehen Ezra als göttliche Wächterin, andere als Seelendiebin und Verkörperung der Nebel. Ihre wahre Natur wird wohl ein Mysterium bleiben. Ob sie eine Manifestation der Dunklen Mächte, ein Aspekt der mysteriösen Rabenkönigin der Ebene der Schatten oder etwas ganz und gar anderes ist, entscheidest du. Wie dem auch sei, Ezras Anhänger und Traditionen, ihre Gesinnung und auch die Domänen, in die sie ihre Priester beruft, sind sehr verschieden. Arbeite mit den Spielern zusammen, die Charaktere erstellen möchten, die an Ezra glauben, um die Rolle der Göttin in der Herkunftsdomäne der Charaktere zu definieren.

Religion

In vielen Domänen werden kühle Beziehungen mit fernen Gottheiten unterhalten, die als „die Götter" bekannt sind. Die Rituale sind hohl, die Kleriker verfügen nur über geringe übernatürliche Kräfte. Dabei gibt es auch Leute, die ihren eigenen uralten Göttern huldigen – Gottheiten ihrer Familientradition, zu denen sie tiefe persönliche Verbindungen haben. Es kursieren die unterschiedlichsten Glaubensrichtungen. Was als Scharlatanerie beginnt, kann plötzlich und unerklärlich die Macht des wahren Glaubens entfalten. Letztlich kann jede Gottheit aus dem *Spielerhandbuch* oder anderen Umgebungen in den Domänen des Schreckens Gläubige finden. Die Dunklen Mächte sind daran interessiert, Religionen mit grausamen Praktiken und fanatischen Eiferern zu fördern.

Eine erwähnenswerte Ausnahme gilt für die Göttin Ezra, die ihre Ursprünge in den Nebeln hat – mehr im Kasten „Ezra, Göttin der Nebel". Bei eurem Abenteuer definierst du, welche Gottheiten in einer Domäne verehrt werden und ob es sich tatsächlich um Götter, um Manifestationen der Dunklen Mächte oder um das eine handelt, das sich als das andere ausgibt.

Uhrzeit und Kalender

In den Domänen des Schreckens gibt es keinen gemeinsamen Kalender. Die Zeit wird meist in „Monden" gemessen statt in Monaten. Dabei beginnt ein neuer Mond in der Vollmondnacht und dauert dann einen vollständigen Mondzyklus. Ein Jahr besteht aus zwölf Mondzyklen. Die Domänen haben zwar keine gemeinsame Geschichte, aber allgemein gilt das aktuelle Jahr als das Jahr 735. Manche lokalen Historien haben andere Daten und Methoden der Jahreserfassung, sie werden jedoch als nachrangig betrachtet. In Barovia gelten solche Abweichungen allerdings nicht, denn dort entspricht das Jahr 1 der Gründung Barovias durch die Familie Zarowitsch.

Reisen und Korrespondenz

In manchen Domänen wissen die Einwohner, dass jenseits der Nebel noch andere Reiche existieren, haben jedoch meist wenig Interesse an Ländern jenseits ihres eigenen. Die Dunklen Fürsten werden durch ihre eigenen Besessenheiten daran gehindert, sich Gedanken über die Natur ihrer Domänen oder darüber zu machen, was jenseits der Nebel liegt. Obendrein gibt es keine gemeinsamen Grenzen und keine zuverlässigen Reisemöglichkeiten zwischen den Domänen. Das bedeutet, dass sowohl Handelsbeziehungen als auch militärische Unternehmungen zwischen Domänen grundsätzlich nicht möglich sind.

In seltenen Fällen reisen doch einmal Personen zwischen den Domänen, beispielsweise Abenteurer oder fahrende Vistani-Familien – mehr Details dazu am Ende dieses Kapitels. Wer von einer Domäne in eine andere möchte, wandert entweder auf gut Glück in die Nebel oder nutzt einen Nebeltalisman.

Da Reisen durch die Nebel gefährlich und unzuverlässig sind, hinterlassen die wenigen Reisenden einen Brief mit ihrer gewünschten Kommunikationsmethode. Es gibt eine Gruppe namens Hüter der Feder – mehr Details im Abschnitt „Reisende in den Nebeln" weiter hinten in diesem Kapitel. Sie unterhält ein privates Netzwerk von Briefraben, die die unheimliche Fähigkeit besitzen, durch die Nebel zu finden. Sie transportieren Umschläge und kleine Pakete zwischen den Rabenhorsten der Hüter. Personen und Geschäfte mit guten Beziehungen zu den Wächtern – Dorfnotare oder Gasthäuser – könnten die Dienste der Raben für ihre eigene Kundschaft in Anspruch nehmen, sodass ein Brief für eine GM gesendet werden kann. Der Brief muss als Adressaten einen weiteren Wächter aufweisen, der die Korrespondenz dann entweder verwahrt oder zustellt. Die Zustellung kostet eine GM zusätzlich. Es dauert mindestens einen Tag, bis ein Brief zugestellt werden kann. Die Hüter der Feder übernehmen keinerlei Gewähr für die unbeschadete Auslieferung von Briefen in ihrer Obhut, aber ihre Dienste haben sich bisher als recht zuverlässig erwiesen. Gerüchteweise bieten die Hüter ausgewählten Kunden auch noch teurere Dienste an – Zustellung an Personen mit unbekanntem Aufenthaltsort, Vermittlung von gesprochenen Botschaften durch sprechende Raben.

Beispieldomänen

In den folgenden Abschnitten werden einige besonders berüchtigte Domänen des Schreckens vorgestellt. Jedes dieser Reiche ist eine eigenständige Umgebung, in der sich die Abenteuer ereignen können, die du gestaltest. Die Domänen werden in folgendem Format vorgestellt:

Übersicht: Es gibt zu jeder Domäne eine kurze Übersicht mit dem Namen ihres Dunklen Fürsten, den Horrorgenres, von denen sie inspiriert ist (siehe Kapitel 2), typischen Kennzeichen und zugehörigen Nebeltalismanen.

Besondere Merkmale: Hier werden Details zur Domäne aufgeführt, die den Einwohnern und denen, welche die Domäne bereist haben, bekannt sind.

Siedlungen und Schauplätze: Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht über die bekanntesten oder berüchtigtsten Schauplätze der Domäne. Meist sind diese Schauplätze in den Karten der Domäne eingezeichnet. Dazu sind weitere Schauplätze vermerkt, die auf ihre Entdeckung im Verlauf der Abenteuer warten.

Dunkler Fürst: Hier wird der Dunkle Fürst der Domäne mit Details zur Ursache seiner Bosheit beschrieben.

Abenteuer: Dieser Abschnitt beschreibt die Arten von Abenteuern, die zu dieser Domäne passen.

Domänenfokus: Bei den meisten Domänen enthält dieser letzte Abschnitt bestimmte Story-Elemente und domänenspezifische Werkzeuge, die dir beim Erstellen von Abenteuern rund um den Dunklen Fürsten der Domäne und um den Horror ihres Reichs helfen.

Konfrontationen mit Dunklen Fürsten

Jeder Dunkle Fürst in diesem Kapitel hat einen Wertekasten aus dem *Monsterhandbuch* oder Kapitel 5, den du verwenden oder je nach Abenteuer anpassen kannst. Du könntest versucht sein, eine überwältigende Gefahr aus dem Dunklen Fürsten zu machen, doch damit riskierst du übermäßige Distanz eines komplexen, vielseitigen Bösewichts zu den Charakteren. Dunkle Fürsten gehören selten zu den physisch gefährlichsten Kreaturen ihrer Domäne, aber ihre Natur als Dunkler Fürst macht es schwer, sie endgültig zu besiegen. Hierzu sollten die Charaktere sich darauf konzentrieren, die Intrigen des Dunklen Fürsten zu unterminieren und im Kern der Qualen des Dunklen Fürsten zuzuschlagen, um ihn verwundbar zu machen. Diese Themen werden unter „Niedergang der Domäne" in Kapitel 2 behandelt. Die entscheidende Begegnung mit dem Dunklen Fürsten sollte stattfinden, wann und wie es zu eurem Abenteuer passt. Schließlich ist das Grauen keine Frage des Herausforderungsgrads oder der Charakterstufe, sondern der Spannung, die dein Abenteuer kreiert.

Charaktere aus Domänen

Dieses Kapitel enthält Textkästen zum Gestalten von Spielercharakteren, die aus bestimmten Domänen des Schreckens stammen. Dort werden die Einwohner der Domäne, die häufigsten Schrecken und die Namenskonventionen beschrieben. Mach deinen Spielern diese Textkästen zugänglich, wenn sie Charaktere aus den Domänen erstellen. Bei den Namenskonventionen sind die Namen von Leuten im Abschnitt „Charakternamen" von *Xanathars Ratgeber für Alles* aufgeführt.

Die allgemeine Kultur der Domäne wird nicht beschrieben. Verwende die Fragen in den Kästen, um die Spieler mit Ideen für ihre Charaktere zu inspirieren. Die Spieler brauchen keine Antwort auf jede Frage und müssen eine Domäne auch nicht akkurat repräsentieren. Wichtiger ist, dass sie über Details für den Eindruck einer starken Verbindung mit ihrer Heimat sorgen.

Barovia

Domäne des Obersten Vampirs

Dunkler Fürst: Strahd von Zarowitsch
Genre: Gothic-Horror
Kennzeichen: Berüchtigte Spukfestung, tragische Wiederbelebung, untoter Despot
Nebeltalismane: Barovische Weinflasche, Familienwappen derer von Zarowitsch, Zeichen des Raben

In Barovia ist die Nacht ein Fluch. Wenn es dunkel wird, schlüpfen böse Seelen aus den finsteren Türmen der Burg Ravenloft, um den Willen eines unsterblichen Herrn zu wirken. Dies ist das Reich des Vampirs Graf Strahd von Zarowitsch, dessen Schandtaten ihn und zahllose Generationen zu endlosen Zyklen der Besessenheit und Verzweiflung verdammt haben.

Durch die kargen Täler und finsteren Wälder von Barovia schallt Wolfsgeheul und Rabengekrächze. In den isolierten Gemeinschaften fürchten sich die abergläubischen Dorfbewohner ihr Leben lang vor ihrem hohen Meister, seinen bösen Dienern und den uralten Übeln, die ungehindert vor sich hin schwären. Alle Einwohner der Domäne fürchten die Nebel und die langen Nächte Barovias, in denen der teuflische Strahd sie beobachtet und sich holt, was immer er begehrt. Sie merken nicht, dass ihre Qualen sich fortlaufend wiederholen, denn Strahd trachtet nach einem Opfer, das ihm schon seit Generationen entgeht.

Besondere Merkmale

Wer Barovia kennt, weiß um folgende Tatsachen:

- Barovia ist ein düsteres Reich, dessen zahlreiche Täler durch tiefe Wälder voller Wölfe und durch tückische Gebirge getrennt sind. Dichte Wolken hüllen das Land in ewiges Zwielicht.
- Die freudlosen, abergläubischen Leute leben zumeist in vereinzelten Dörfern. Diese Gemeinschaften haben jeweils einen Bürgermeister, der versucht, den Zorn des Herrn Grafen Strahd von Zarowitsch vom Dorf fernzuhalten. Fremden wird grundsätzlich misstrauisch begegnet.
- Viele hier glauben, dass Graf von Zarowitsch ein Vampir ist. Er residiert auf Burg Ravenloft, einer Zitadelle, aus der nur wenige zurückgekehrt sind.
- Vistani-Gruppen, die Barovia passieren, stehen unter dem Schutz des Grafen. Dieser Schutz beruht auf einem Gefallen, welchen die Vistani dem Grafen einmal getan haben, und auf seinem langjährigen Bündnis mit der Wahrsagerin Madame Eva. (Unter „Reisende in den Nebeln" am Ende dieses Kapitels findest du Details zu den Vistani.)
- Die Geschichten der Leute in Barovia sind voller verborgener Übel: verräterische Hexen, Geheimkulte, unheilverkündende Raben, böse Werwölfe und Schlimmerem.

Charaktere aus Barovia

Die Bevölkerung von Barovia ist höchst unterschiedlich. Ihre Vorfahren stammen aus den unterschiedlichsten Landen, welche vor langer Zeit von Graf von Zarowitsch erobert wurden. Die Leute kleiden sich schlicht und zweckmäßig, ihre Haut- und Haarfarben variieren stark, und ihre Namen sind von slawischen Völkern inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Barovia erstellen, frage sie Folgendes:

Wie war dein Leben in Barovia? Warst du Kind eines Schäfers, Winzers oder Bürgermeisters? War dein Leben bescheiden, oder musstest du keinen materiellen Mangel leiden? Ist jemand aus deinem Leben verschwunden, oder bist du den Kreaturen der Nacht begegnet?

Welchem Aberglauben hängst du an? Gibt es etwas, das du jeden Morgen oder Abend sagst? Spielen Tiere – vor allem Fledermäuse, Raben oder Wölfe – in deinem Aberglauben eine Rolle? Welchen Aberglauben hast du in Bezug auf Münzen, Türen, Mahlzeiten oder Wunden?

Hast du wiederkehrende Träume oder Visionen von Ereignissen, die dir nicht bekannt sind, oder von vergangenen Leben? Wer warst du in diesen Träumen? Was sagen sie dir über Barovia? Meinst du, dass an ihnen etwas dran ist? Kommt Graf Strahd von Zarowitsch in solchen Träumen oder Visionen vor?

Siedlungen und Schauplätze

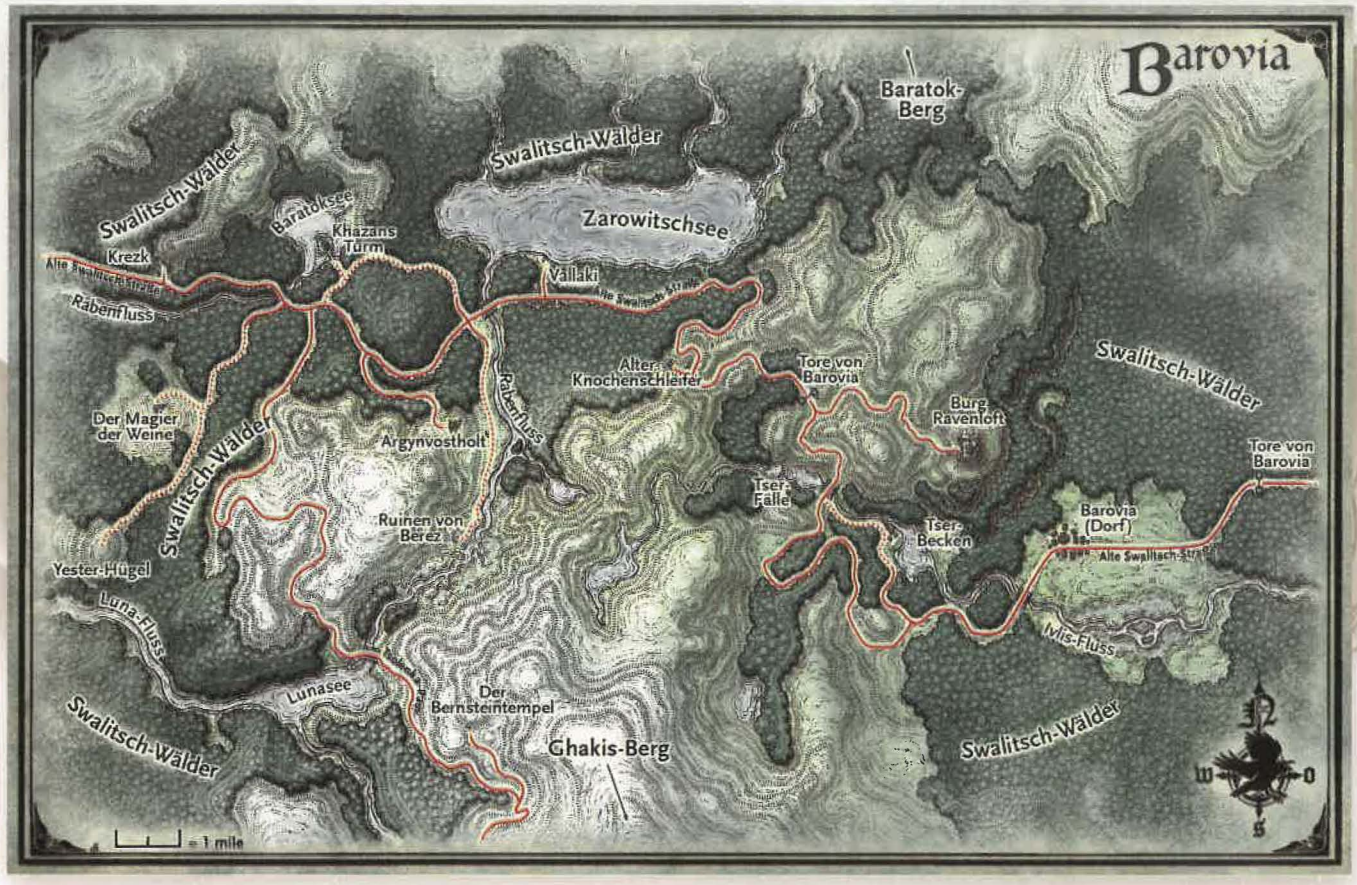
Die Einwohner von Barovia trauen Fremden nicht gleich, aber sie erzählen bereitwillig Geschichten über vergangene Tragödien und verbreiten Geschichten über die düsteren Heimsuchungen, die das ganze Land plagen. Alte Mysterien wirken in der Domäne, und wer die relative Sicherheit der Siedlungen Barovias verlässt, der gelangt in gefährliche Gegenden, in denen Sterbliche nicht willkommen sind.

Burg Ravenloft

Burg Ravenloft ist die verfluchte Zuflucht des Grafen Strahd von Zarowitsch. Hier hat Strahd sein blutigstes Verbrechen verübt und den Zyklus der Verzweiflung in Gang gesetzt, unter dem nun ganz Barovia leidet. Lauernde Untote, gepeinigte Geister und Strahds sonstige Diener bevölkern das riesige Schloss und bringen die Pläne des Grafen voran, reflektieren einen Aspekt seiner finsteren Vergangenheit oder bewachen seinen Sarg, der in den gigantischen Katakomben der Burg verborgen liegt. Im ganzen Anwesen des Grafen sind Andenken an vergangene Zeiten und gefallene Helden verteilt. Strahd umgibt sich mit diesen Relikten. Dies könnte der Schlüssel zum Sieg über ihn sein. Burg Ravenloft wird im Abenteuer *Der Fluch des Strahd* beschrieben.

Krezk

Krezk ist ein zähes kleines Dorf, das sich am Rande Barovias selbst versorgt. Bürgermeister Dmitri Kreskow zieht auf der Suche nach Wein und anderen kleinen Luxusgütern herum, um den Dorfbewohnern das Leben ein wenig zu versüßen. Krezks Wahrzeichen ist das Kloster Sankt Markowia, das hoch oben auf einer Klippe thront. Dieses Kloster wird von einer merkwürdigen Gruppe elender Kreaturen bewohnt, die für einen gutaussehenden jungen Abt arbeiten. Manche halten den Abt für den getarnten Strahd. Tatsächlich ist er ein celestisches Wesen, das von den Dunklen Mächten korrumpiert wurde.



Karte 3.1: Barovia.

Vallaki

Das Dorf Vallaki liegt abgeschieden vom Rest Barovias und wirkt auf den ersten Blick fast heiter, aber dieser Eindruck ist eine Illusion. Der Bürgermeister, Baron Vargas Vallakowitsch, ist überzeugt, dass nur Frohsinn Vallaki retten kann. Darum lässt er ein bizarres Fest nach dem anderen feiern und gibt ihnen Namen wie „Fest der Brennenden Sonne", „Parade der Särge" oder „Wolfskopf-Sause". Außerdem sind in der Stadt noch zahlreiche Fraktionen aktiv, darunter die Hüter der Feder und die Priester von Osybus – siehe „Reisende in den Nebeln" sowie „Andere Gruppen" weiter hinten in diesem Kapitel.

Barovia (Dorf)

Im Schatten von Burg Ravenloft liegt das Dorf Barovia in ständiger Angst. Die Dorfbewohner wagen sich nur selten aus dem Haus, da sie ihre Nachbarn für bösartig halten und sich fürchten, dass Böses in den Schatten wächst. Ihre Ängste sind durchaus gerechtfertigt, da im Dorf Geister und Vampire ihr Unwesen treiben und viele Einwohner tatsächlich von ihrer eigenen Herzlosigkeit oder von üblen Versuchungen verdorben wurden. Eine seltene Ausnahme der Verzweiflung des Dorfs findet sich in der örtlichen Taverne namens Rebenblut. Die wenigen, die sich Strahds Bosheit widersetzen, versammeln sich hier – und werden selbst von den Agenten des Grafen ausspioniert.

Bernsteintempel

Einst Zuflucht fähiger Magier. Der Bernsteintempel wurde vor langer Zeit vom Bösen korrumpiert. Hier ging Strahd den Pakt mit den Dunklen Mächten ein und wurde mit dem Segen des Lichs Exethanter zum Vampir. Der Lich ist zwar als bloßer Schatten seiner selbst noch vorhanden, doch das wahre Böse im Bernsteintempel liegt in der Sammlung von Bernsteinsarkophagen. Diese Monolithen enthalten die Überreste hasserfüllter Götter – Wesen, die vergangene Verdorbenheiten neu erstehen und Sterbliche für ihre unaussprechlichen Agenden benutzen wollen. Verschiedene böse Kräfte setzen auf den Bernsteintempel, den sie als Kreuzungspunkt der Geheimnisse der Domänen des Schreckens betrachten. Der Priester von Osybus – mehr Details zu ihnen im Abschnitt „Andere Gruppen" weiter hinten in diesem Kapitel – haben besonderes Interesse an diesem Ort.

Strahd von Zarowitsch

Zu Lebzeiten war Graf Strahd von Zarowitsch ein rücksichtsloser Eroberer. In Jahrzehnten brutaler Kriegsfehde besiegte er seine Rivalen und schuf eine Nation. Dann ließ er sich in jenem malerischen Tal nieder, in dem er seinen größten Sieg errungen hatte. Dort vergoss er nach Art seiner Vorfahren sein Blut auf den Boden, um einen Pakt mit dem Land zu besiegeln. Zu Ehren seiner Eltern König Barov und Königin Ravenovia nannte er das Tal Barovia und errichtete darin seine Festung – Burg Ravenloft.

MIKE SCHLEY

Strahd verbrachte seine Jugend im Kampf an der Seite von Ulmed, dem Gründer der Ulmedischen Inquisition, doch als er seine mittleren Jahre erreichte, suchte er die Nähe seiner Familie. Er lud seine Verwandtschaft ein, mit ihm auf Burg Ravenloft zu leben, und schließlich kam sein jüngerer Bruder Sergei zu ihm.

Sergei war alles, was Strahd nicht war – jung, mitfühlend und warmherzig. Kaum war er in Barovia eingetroffen, verliebte er sich in eine Dorfbewohnerin namens Tatyana. Strahd verabscheute seinen Bruder, und zwar noch mehr, als er Tatyana und ihre aufrichtige Freundlichkeit kennengelernt hatte. Er war so besessen von der Sache, dass er versuchte, Tatyana seinem Bruder abspenstig zu machen, doch er bekam einen Korb. Da Strahd weder ihre Wünsche akzeptieren noch Sergei als den Besseren anerkennen konnte, vertiefte er sich in die bösen Geheimnisse seines Landes und erfuhr vom Bernsteintempel. Dort traf er inmitten verborgener Geschichten und den eingekerkerten Überresten des uralten Bösen auf die Dunklen Mächte – und schloss einen Pakt mit ihnen, um wieder jung zu werden und Tatyana für sich zu gewinnen.

Am Hochzeitstag von Sergei und Tatyana ermordete Strahd seinen Bruder und trank sein Blut, um seinen Pakt mit den Dunklen Mächten zu besiegeln. Er zeigte Tatyana seine neue Macht und erwartete, dass sie sich ihm nun hingeben würde. Aber sie war entsetzt und floh vor Strahd. Schließlich sprang sie von einer Burgzinne, um ihm zu entkommen, und verschwand in den Nebeln. Währenddessen erhoben sich Verräter unter den Burgwachen und Hochzeitsgästen, um Strahd zu töten. Doch obwohl sie ihm zahllose Wunden zufügten, starb er nicht. Die Natur seines Pakts mit den Dunklen Mächten wurde offenbar, und Strahd wurde zum ersten Vampir des Multiversums. Es folgte eine Nacht des blutigen Zorns, und als der Morgen kam, lebte in Burg Ravenloft keine Seele mehr. Strahd war freilich noch da.

Über das Entstehen der Domänen des Schreckens ist wenig bekannt. Sicher ist, dass dies ihr Ursprungspunkt war. Strahds Bosheit, seine Verbindung mit dem Land und seine Machenschaften mit den finsteren Priester von Osybus – mehr Details dazu in Kapitel 5 – zogen ganz Barovia ins Schattenfell. Damit begann eine Kaskade der Schrecken, die den Grafen heute noch peinigen, sich ausbreiten und andere ins Land der Nebel zerren.

Strahds Kräfte und Mächte

Strahd ist ein geduldiger Strippenzieher mit Sinn für Drama. Seine Werte entsprechen denen eines **Vampirs**, und seine Fähigkeiten beim Zauberwirken sind vorzüglich, sodass er die meisten Bedrohungen persönlich ausräumen kann. Strahd will der ewigen Langeweile entkommen und zieht Herausforderungen in die Länge, wenn er sie unterhaltsam findet. Wenn er sich beleidigt fühlt, kann der Dunkle Fürst allerdings ganz Barovia gegen seinen Feind aufbringen.

Uralte Verbindung mit dem Land: Strahd und Barovia sind auf eine Weise aneinander gebunden, die nur wenige Herrscher und Dunkle Fürsten verstehen. Aufgrund dieser Beziehung weiß Strahd, wenn eine Kreatur nach Barovia gelangt, und auch, wenn jemand in Barovia eines gewaltsamen Todes stirbt. Legt jemand Hand an seine Agenten oder die Wölfe der Domäne, nimmt er das persönlich. Strahd kann außerdem zahlreiche dramatische Effekte wirken, beispielsweise seine Stimme im Wind erklingen oder sein Gesicht in den Wolken erscheinen lassen, das Wetter ändern und dergleichen mehr. Er kann diese Effekte nicht als Hilfe im Kampf verwenden, mit ihnen jedoch seine Anwesenheit im ganzen Land demonstrieren.

Meistervampir: Strahd spielt gerne den edlen Gastgeber, lässt diese Maske jedoch umstandslos fallen, wenn sie ihm nichts nützt, und zeigt dann seine Hybris und seine monströse Natur. Strahd glaubt sich allen überlegen und züchtet sich eifrig Diener, vor allem Vampirbrut. Allerdings hat er all die Zeitalter nicht überstanden, indem er leichtsinnig war. Wenn es nötig ist, opfert er auch seine treuesten Diener.

Vistani-Zuflucht: Die uralte Vistani-Wahrsagerin Madame Eva lebt in Barovia. Sie weiß viel über Strahd und hat gelegentlich als Vermittlerin zwischen ihm und verschiedenen Vistani-Gruppen fungiert, wenn es ihren eigenen mysteriöses Zielen diente. Im Rahmen ihres Arrangements sieht Strahd davon ab, Vistani Schaden zuzufügen, die durch sein Land reisen.

Grenzen schließen: Strahd schließt Barovias Grenzen, sobald etwas Interessantes zu entkommen droht, und hüllt die Domäne in giftigen Dunst. Wer die Nebel betritt, kann nicht atmen und ist von den Effekten betroffen, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden.

Strahds Qual

Die Ewigkeit ist ein grausamer Gefährte. Im Folgenden sind nur einige der Qualen aufgeführt, die Strahd erdulden muss:

- Seit endlosen Generationen reinkarniert Tatyana immer wieder. Jedes Mal glaubt Strahd, die Fehler seiner Vergangenheit wieder gutmachen, Tatyanas Herz gewinnen und sich so von seinem uralten Fluch befreien zu können. Jedes Mal weist Tatyana ihn wieder zurück.
- Auch die Grenzen seiner Domäne quälen Strahd. Seine Neugier und Leidenschaft und seine Lust auf Eroberungen können sich mit seinem Blutdurst messen.
- Strahd betrachtet Barovias Bewohner als langweilige Unterlegene, wobei er sie um die einfachen Freuden der Hoffnung und der Geselligkeit beneidet.

Rollenspiel: Strahd

Strahd von Zarowitsch ist unendlich egoistisch, grausam und manipulativ – ein charmantes Monster, das die Insignien von Macht und Klasse trägt. Der Vampir opfert seine Untertanen, wann immer der Bedarf sich ergibt, und genießt die Angst, die er verbreitet.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin der Herr Barovias. Alles in diesem Land gehört mir."

Ideal: „Ich habe mein Leben gegeben, um dieses Land zu schmieden. Niemand verdient mehr Respekt und Liebe als ich."

Bindung: „Meine Untertanen existieren, um mir zu dienen und mich zu nähren. Das Blut der Widerspenstigen schmeckt am süßesten."

Makel: „Ich sehne mich nach der Gesellschaft von meinesgleichen – wenn es die nur gäbe."

Abenteuer in Barovia

Graf Strahd von Zarowitsch wirft seine Schatten, egal, wo in Barovia die Helden sich aufhalten, und früher oder später wird es zum alles entscheidenden Duell mit dem vampirischen Herrscher des Landes kommen. Die zahllosen Übel der Domäne lassen sich letztlich alle auf Strahd zurückführen. Alle korrupten Personen, finsteren Kulte und tobenden Monster könnten vom Dunklen Fürsten inspiriert sein, da ihre Bosheit letztlich dessen Zielen dient und seine Niedertracht befriedigt.

Strahds Verworfenheit nimmt in Burg Ravenloft, dem Hort des Vampirs, physische Form an. Die Burg selbst ist eine berüchtigte Legende und untrennbar mit dem Terror des Grafen verbunden. Die Nebel bringen Fremde oft in Sichtweite der Festung nach Barovia, welche die Unvorsichtigen dann zu sich lockt. Nur die Tollkühnsten akzeptieren eine Einladung des Grafen oder belagern gar die Festung. Burg Ravenloft muss natürlich nicht in einem einzigen Angriff gemeistert werden, und der Sieg über Strahd ist vielleicht nicht das einzige Ziel derer, die sie betreten. Bibliothek, Kapelle und Katakomben von Burg Ravenloft bergen hochinteressante Geheimnisse, die gegen den Grafen, seine Pläne oder andere Übel sehr nützlich sein könnten. Vielleicht spricht Strahd auch eine Einladung aus, die seinen Gästen sichere Unterkunft auf Burg Ravenloft gewährt – eine Zeit lang. Zögere nicht, die berüchtigtste Burg der gesamten Umgebung in deine Abenteuer einzubeziehen, auch wenn keine umfangreiche Belagerung geplant ist.

Im Abenteuer *Der Fluch des Strahd* werden Barovia und Burg Ravenloft ausführlich beschrieben, aber du kannst auch die Ideen in der Tabelle „Abenteuer in Barovia" verwenden, um deine eigenen Plots zu erschaffen.

Abenteuer in Barovia

W8	Abenteuer
1	Die Nebel ziehen die Charaktere nach Barovia, wo die Wahrsager Madame Eva sie auf den dunklen Kurs zur Burg Ravenloft bringt.
2	**Priester von Osybus** (siehe Kapitel 5) haben in Vallaki eine Gefolgschaft. Sie betrachten Strahd als Halbgott und zapfen in seinem Namen Ungläubigen das Blut ab.
3	Ein Händler, der für einen geheimnisvollen Schutzherrn arbeitet, beauftragt die Abenteurergruppe, die Gebeine des Adligen Tatsaul Eris zu finden, der in den Katakomben von Burg Ravenloft begraben liegt.
4	Die Martikows, Besitzer der Winzerei Weinmagier, brauchen Hilfe beim Zurückholen einer Ladung verfluchten Weins, der die Trinker in **Weinplagen** verwandelt.

In den Hallen von Burg Ravenloft frönt Graf Strahd von Zarowitsch seinen uralten Besessenheiten.

ZOLTAN BOROS

W8	Abenteuer
5	Ein sterbender **Werrabe** (siehe Kapitel 5) gibt den Charaktere eine Schriftrolle und ein Amulett mit dem Zeichen des Raben. Er bittet sie, die Botschaft dem Hüter der Feder zu überbringen.
6	Ein Megalith bei Vallaki, der von den ersten Einwohnern Barovias aufgestellt wurde, stürzt um. Darunter befindet sich das Grab eines uralten **Nosferatus** (siehe Kapitel 5), der sich Herzog Gundar nennt und sofort Abneigung gegen Graf Strahd von Zarowitsch fasst.
7	Vom heruntergekommenen Anwesen Argynvostholt aus zwingt der **Wiedergänger**-Ritter Vladimir Horngaard Unschuldige in den Orden des Silberdrachens und lässt sie gegen Strahds Diener antreten.
8	Die Charaktere werden eines Verbrechens beschuldigt. Zur allgemeinen Überraschung trifft die Nachricht ein, dass Graf Strahd von Zarowitsch als Richter fungieren wird.

Tatyanas Inkarnationen

Der Fluch, der auf Barovia lastet, lässt die Seele von Tatyana, dem Subjekt von Strahds Besessenheit, in ewig neuen physischen Formen inkarnieren. Wie sie auch aussieht, Strahd sucht sie unablässig, um Besitz von ihr zu ergreifen und sein gekränktes Ego zu heilen. Der folgende Abschnitt befasst sich mit Geschichten, in deren Mittelpunkt Tatyanas aktuelle Inkarnation steht. Diese Inkarnation – ob nichtsahnende Unbeteiligte, entschlossene Vampirin, Bösewichtin oder etwas ganz anderes – beeinflusst sowohl Strahds Beziehung als auch die der Charaktere zu ihr. Erwäge, wie du mit Veränderungen an Tatyanas Inkarnation der klassischen Geschichte von Ravenloft eine eigene Note geben kannst.

Charaktere und Gruppen, die in den folgenden Tabellen mit einem Sternchen markiert sind, werden im Abschnitt „Reisende in den Nebeln" am Ende dieses Kapitels näher erläutert.

Wer ist Tatyana?

Wenn du deine eigene Version von Tatyana schaffst, bestimme ihre grundsätzliche Charakterisierung anhand der Tabelle „Tatyanas Inkarnation". Bist du zufrieden, so lies den folgenden Abschnitt „Verbindung mit Strahd", um die Beziehung der Inkarnation zu Barovias Dunklem Fürsten zu bestimmen. Du kannst Tatyanas Inkarnation auch außerhalb von Barovia erscheinen und die Abenteurer in Strahds Domäne führen lassen. Sieh dir in diesem Fall die Plots im Abschnitt „Jenseits von Barovia" an.

Tatyanas Inkarnation

W8	Wer ist Tatyanas aktuelle Inkarnation?
1	Irina Kolyana, Adoptivtochter von Bürgermeister Kolyan Indirowitsch des Dorfs Barovia
2	Ez d'Avenir*, Vampirjägerin und Beschützerin von Rudolph van Richten
3	Vasilka, ein **Fleischgolem** oder eine Wiedergeborene (siehe Kapitel 1), die im Kloster beim Dorf Krezk wohnt
4	Die eineiigen Zwillinge Yasmine und Nasseri, ergebene Dienerinnen der Göttin Ezra
5	Renoir Laurent, halbwüchsiger Sohn von Chantal Laurent, die Strahd vor Jahren verschleppt hat
6	Wunderkind Petra Rilenowitsch, die mit bemerkenswerten Bildern ihres „Traumlebens", wie sie es nennt, zu lokalem Ruhm gekommen ist
7	Vanasia, Anführerin einer weit reisenden Vistani-Gruppe
8	Quentin L'Argent, drachenblütiger Sohn menschlicher Ziegenhirten, die in der Nähe des heruntergekommenen Anwesens Argynvostholt leben.

Verbindung mit Strahd

Wenn du weißt, welche Form Tatyanas aktuelle Inkarnation hat, erwäge, welche Gefühle sie für den Dunklen Fürsten Barovias hegt. Wenn deine Version von Tatyana sich von Strahd fernhält, egal, ob sie weiß, dass sie Tatyanas Seele hat, so würfle anhand der Tabelle „Strahd vermeiden". Wenn sie Strahd dagegen vernichten will, würfle anhand der Tabelle „Strahd jagen".

Strahd vermeiden

W8	Tarnung
1	Die Inkarnation gibt sich als religiöse Eiferin aus, die ein Schweigegelübde abgelegt hat.
2	Die Inkarnation (oder ihre Wächter) hat einen Pakt mit Madame Eva oder den Hütern der Feder geschlossen, um sich vor Strahd zu verbergen.
3	Die Inkarnation ist bei einem berühmten Monsterjäger in Ausbildung, der die Identität ihrer Seele möglicherweise nicht kennt.
4	Die Inkarnation wurde von einer fahrenden Vistani-Gruppe adoptiert und besucht Barovia nur selten.
5	Die Inkarnation verbirgt sich mithilfe eines Tranks vor Strahd, der sie nur eine Stunde am Tag schlafen lässt.
6	Die Inkarnation lässt sich mit Magie als alte Frau, Kind oder weißer Rabe erscheinen.
7	Eine böse Kraft wie der Abt von Sankt Markowia oder ein Bewohner des Bernsteintempels verheimlicht Strahd die Existenz der Inkarnation.
8	Die Inkarnation verbringt ein behütetes Leben und beachtet den Grafen nicht. Sie weiß nicht, dass Strahd nur auf den richtigen Moment wartet.

Strahd jagen

W10	Jagdmethode
1	Die Inkarnation will die größte Monsterjägerin aller Zeiten werden und übt ununterbrochen, um vorbereitet zu sein, wenn Strahd schließlich erscheint.
2	Die Inkarnation ist naiv und plant, Strahd durch ihre außergewöhnliche Freundlichkeit oder ihren Glauben zu erlösen.

W10	Jagdmethode
3	Die Inkarnation weiß um ihre wahre Natur und hat ihr Blut mit einem Gift versehen, das Strahd eine Generation lang schlafen lassen wird.
4	Die Inkarnation will eine historische Figur wiederbeleben, um gegen Strahd zu kämpfen, vielleicht Sergei von Zarowitsch, die ursprüngliche Tatyana oder einen anderen Gegner des Grafen.
5	Die Inkarnation weiß von einem Relikt, das Strahd schwächen kann. Die Helden müssen es für sie holen, während sie den Grafen ablenkt.
6	Die Inkarnation verwendet mächtige Magie, um die Helden nach Barovia zu führen, damit sie Strahd vernichten können.
7	Die Inkarnation ist den Hütern der Feder* beigetreten und versucht, eine Belagerung von Burg Ravenloft zu organisieren.
8	Die Inkarnation spürt das Gewicht ihrer vergangenen Leben und versucht, ihren Zyklus der Wiedergeburt zu durchbrechen, indem sie Barovia von den Nebeln befreit – oder es zerstört.
9	Die Inkarnation lässt sich auf eine finstere Gruppe wie die Priester von Osybus* ein und versucht, Strahd zu manipulieren, um die Ziele ihrer Organisation zu voranzutreiben.
10	Die Inkarnation hat einen Gegner Strahds wie Firan Zal'honan* oder Jander Sonnstern* nach Barovia gebracht – in der Hoffnung, dass die Rivalen einander erschlagen.

Jenseits von Barovia

Tatyanas Inkarnation muss nicht zwingend in Barovia erscheinen. Ihr Geist könnte sich auch in einem anderen Land oder unter merkwürdigen Umständen erheben. In der Tabelle „Verlorene Tatyana" findest du Vorschläge für solche Varianten und ihre Ziele.

Verlorene Tatyana

W6	Umstände der Auferstehung
1	Tatyanas körperloser Geist bedrängt und sammelt Helden, denen sie die besten Chancen gegen Strahd zutraut.
2	Die Freundin oder Geliebte eines Charakters ist die Inkarnation von Tatyana. Wenn die Nebel diese Person holen, wird auch der Charakter nach Barovia gezogen.
3	Die eigene Reinkarnation eines Charakters gestattet Tatyanas Seele Zutritt zu seinem Körper, was Tatyanas Erinnerungen in Form lebhafter Träume mit sich bringt.
4	Tatyanas Seele war durch einen Effekt ähnlich wie beim Zauber *Magisches Gefäß* gefangen. Strahd oder jemand anderes beauftragt die Charaktere damit, den Behälter mit der Seele zu suchen, ohne zu offenbaren, was es mit ihm auf sich hat.
5	Tatyanas Seele reinkarniert als jemand, den ein anderer Dunkler Fürst begehrt, beispielsweise als Trägerin von Ankhtepots *Ka* in Har'Akir oder als Elise in Lamordia – Details zu beiden weiter hinten in diesem Kapitel.
6	Tatyanas Seele hat ihren Weg in eine ferne Verwandte von Strahd gefunden: Lyssa von Zarowitsch. Lyssa will mächtiger werden und beansprucht Burg Ravenloft für sich. Ihr erster Schritt im Kampf gegen Strahd bestand darin, selbst zum Vampir zu werden. Nun braucht sie Verbündete.

Tatyana könnte in jeder Gestalt wiedergeboren sein, vielleicht als Irina Kolyana oder Lyssa von Zarowitsch.

NIKKI DAWES

Erinnerungen an Bluetspur sind so grauenhaft wie unausweichlich.

Bluetspur

Domäne der fremden Erinnerungen

Dunkler Fürst: Das Götterhirn von Bluetspur
Genre: Kosmischer Horror
Kennzeichen: Außerweltliche Landstriche, Entführungen durch fremde Wesen, falsche Erinnerungen, monströse Experimente
Nebeltalismane: Bizarre technische Teile, Metallimplantat, Traumtagebuch

Proteanische Apokalypsen, an die sich keiner mehr erinnern kann, kennzeichnen die bizarren Panoramen von Bluetspur. Diese fremdartige Domäne drückt sich nicht so sehr über den wachen Verstand aus. Vielmehr treten unerklärliche Narben am Körper auf, und die Psyche bringt Albträume hervor.

Nicht alle Domänen des Schreckens stellen Welten mit lebenstauglichen Bedingungen dar. Die Dimensionen und die unmögliche Geometrie Bluetspurs lassen alle Instinkte Alarm schlagen. Gasige Dünste wirbeln um die krummen Gipfel von Gebirgen, die der Schwerkraft trotzen, ölige Spitzen drehen sich in beinahe organischen Windungen, ätzendes Gas schießt unvermittelt aus dem Boden, und über all dem hängt eine sterbende rote Kugel. Nicht viele Wesen können in dieser Einöde existieren, daher halten die Meister von Bluetspur sich unterirdisch auf.

Unter der fremdartigen Oberfläche schweben die Gedankenschinder von Bluetspur durch die heulende Dunkelheit ihrer uralten Metropollabore. In diesen weitläufigen Anlagen verlieren sich die wenigen Illithiden fast. Das Zucken ihrer Tentakel lässt auf großen Stress schließen: Sie wollen das Undenkbare verhindern – ihr urtümlicher Anführer, das Götterhirn von Bluetspur, liegt im Sterben. Verzweifelt wollen die Gedankenschinder in dieser Endzeit jeden dementen Wunsch ihres Gotts erfüllen, gleichzeitig kämpfen sie gegen seinen Untergang an. Dazu lassen sie die Tentakel durch die Nebel gleiten, um nichtsahnende Seelen nach Bluetspur zu entführen und alle möglichen Experimente mit ihnen zu machen. Viele Entführte kehren mit psychischen Narben zurück, andere gar nicht. Mancher Pechvogel findet sich auf merkwürdigen Routen, die zurück ins fremdartige Reich führen, um beim Eintreffen festzustellen, dass er schon einmal in Bluetspur war.

Besondere Merkmale

Die wenigen, die Bluetspur gesehen haben, kennen es nur als namenloses Reich aus ihren unmöglichen Träumen. Ihre Visionen haben folgende Gemeinsamkeiten:

- Das Land ist an der Oberfläche ein tödlich unwirtlicher und außerweltlicher Ort, durchsetzt mit den Ruinen längst untergegangener Zivilisationen.
- Ein unbeschreiblich massiver Berg erhebt sich und gibt einen lautlosen, aber spürbaren Puls von sich, der die Präsenz des Bergs keinen Moment vergessen lässt. Missgestaltete Schatten kriechen durch die Felsspalten.
- Wer von diesem Land träumt, erwacht oft mit unerklärlichen Narben – eine unmögliche Bestätigung seiner Visionen.

MARK BEPM

Siedlungen und Schauplätze

Die Oberfläche von Bluetspur ist riesig wie ein Kontinent und so lebensfeindlich, dass hier nur die zähesten Lebensformen existieren können. Aufgrund der endlosen Angriffe übernatürlicher Wetterbedingungen und der ständigen Erdbeben lebt die Zivilisation wie die Illithiden sie definieren ganz und gar unterirdisch. Und sogar hier dringen die Nebel ein, füllen düstere Abgründe und verlassene Gänge. Die Gedankenschinder haben ihre eigenen Auffassungen vom Reich und seinen Merkmalen, doch wer einen dieser irren halbluziden Träume von der Domäne hatte, kann allenfalls ein paar bekannte Orte benennen.

Makab-Berg

Es ist schon eine starke Untertreibung, Makab als Berg zu bezeichnen. Er ist vielmehr eine bösartige Deformation planetaren Ausmaßes, eine gigantische Felslanze ohne erkennbaren Gipfel. Seine verdrehten Hänge erstrecken sich in die toxischen Lüfte, seine Silhouette nimmt stets die Aufmerksamkeit des Betrachters gefangen, egal, wohin dieser gerade blickt.

Der Makab-Berg ist keine Naturerscheinung, sondern Teil eines gigantischen Geräts der Illithiden. Dessen Zwecke sind Außenseitern im Wesentlichen unbekannt, aber eins ist sicher: Es verstärkt Psi-Energie, sodass die Gedankenschinder Bluetspurs ihre Gedanken in andere Domänen des Schreckens projizieren können.

Zitadelle Subterrene

Unter dem Makab-Berg erstreckt sich die Zitadelle Subterrene als gigantisches bienenstockartiges Lager der Illithiden. Diese Gedankenschindermetropole besteht aus zahllosen miteinander verbundenen Bereichen, darunter Laborgewölbe, individuelle Kerkerbereiche, Gehege für Intellektverschlinger, Brutkuppeln, Synapsenbibliotheken voller Gehirne, Testabteilungen, Operationssäle und Einrichtungen, die sich nicht rational beschreiben lassen. Nicht-Illithiden treibt es in den Irrsinn, sich innerhalb dieser Zitadelle bewegen zu wollen. Es ist, als versuche man, innerhalb eines wimmelnden Wurmhaufens einen bestimmten Punkt zu finden. Viele Orte sind für Kreaturen, die sich üblicher Fortbewegungsmethoden bedienen oder nicht die Fähigkeit haben, psionische Mechanismen zu steuern, gar nicht erreichbar. Dabei ist es nicht schwierig, in die Zitadelle zu gelangen: Felsrisse in ganz Bluetspur führen hinein, besonders am Makab-Berg.

Die Kammer des Götterhirns

Die Kammer des Götterhirns befindet sich wiederum kilometerweit unter der Zitadelle Subterrene. Sie ist eiförmig und groß wie eine Kathedrale, ihre Wände bestehen aus glänzendem organischem Metall. Das riesige Götterhirn zittert in einer Nährbrühe vor sich hin, in deren experimentellen Chemikalien sich die meisten anderen Kreaturen auflösen würden. Dass mit ihm etwas nicht stimmt, ist an den triefenden Löchern, von denen seine Windungen und Furchen durchsetzt sind, mühelos zu erkennen. Illithidendiener in merkwürdiger Schutzkleidung kümmern sich um ihren sterbenden Meister und unterstützen noch dessen grausigste Pläne wie die Erschaffung vampirischer Gedankenschinder (siehe Kapitel 5).

Grysl-Berg

Die polypenartigen Spitzen des Grysl-Bergs dienten einst als zweite Einrichtung der Gedankenschinder dieser Domäne, doch die Einwohner rebellierten gegen das Götterhirn und seine selbstsüchtigen Besessenheiten. Das Götterhirn trennte den Grysl-Berg von seinem psychischen Netzwerk ab wie ein brandiges Bein. Wer sich noch darin befand, ging an den Kämpfen und amoralischen Experimenten unter seinesgleichen zugrunde. Die Geister dieser gepeinigten Gedankenschinder befinden sich noch immer im Grysl-Berg, ebenso der Anführer der Rebellion: ein aufgeblasener Abtrünniger, der sich Oberster Meister nennt und das Götterhirn zu entthronen versucht.

Das Götterhirn

Was Gedankenschinder als Geschichte bezeichnen, hat einen kosmischen Maßstab. Im Laufe der Zeitalter voller Imperien und Kriege führten die Illithiden-Ältestengehirne zahllose für andere Wesen unbegreiflichen Experimente durch, Erkundungen jenseits der Grenzen von Zeit, Realität, Unsterblichkeit und Multiversum. Viele scheiterten – mindestens eins davon mit katastrophalen Folgen.

Das Äon der Schandtaten lässt sich wie folgt zusammenfassen: Die realitätsverändernden Forschungen eines Ältestengehirns zeitigten unerwartete Ergebnisse und offenbarten eine bösartige Wahrheit, auf welche die Existenz nicht vorbereitet war. Mit dieser aufdämmernden Erkenntnis fiel das Ältestengehirn über seinesgleichen her und verschlang deren Entdeckungen und ihre physischen Formen, um seine unmögliche Apotheose zu speisen. Schließlich bewirkten jedoch die Taten des Ältestengehirns, dass seine eigene Physis rebellierte, und eine fremdartige Krankheit begann es zu verzehren. Die anderen Ältestengehirne gerieten in Panik, sie könnten ebenfalls erkranken, und vernichteten das kranke Gehirn psionisch.

Glaubten sie jedenfalls.

Von einem Ort ohne Zeit oder Realität aus nahmen die Dunklen Mächte das sterbende Ältestengehirn und versetzten es in eine gepeinigte Welt. Seitdem träumt das Götterhirn von Bluetspur immer verzweifelter von immer kränkeren Plänen, sein Leben zu retten und jenem Gedanken Ausdruck zu verleihen, den es selbst nicht begreift.

Mächte und Herrschaft des Götterhirns

Das Götterhirn hat mehr Ähnlichkeit mit einem physischen Ort oder einem massiven Objekt als mit einer Kreatur. Seine unzähligen Diener sind eine direktere Gefahr als der unbegreifliche Dunkle Fürst selbst.

Gedankenherrschaft: Das Götterhirn befehligt unzählige **Gedankenschinder**, **Intellektverschlinger** und andere Kreaturen. Innerhalb von Bluetspur ist es stets telepathisch mit all seinen Dienern verbunden und weiß

alles, was diese wissen. Das Götterhirn delegiert seine allgemeinen Ziele an die effektivsten Diener, die es zu den radikalsten Experimenten ermutigt.

Nebelvibrationen: Durch die bemerkenswerten psychischen Resonanzeigenschaften des Makab-Bergs kann das Götterhirn seine Diener oder andere psychisch passende Wesen durch die Nebel nach Bluetspur führen. Dabei sorgt es für Visionen oder Träume von der Domäne, die als Nebeltalisman fungieren.

Lebenserhaltung: Die Illithiden aus Bluetspur tun alles medizinisch und technisch Machbare, um ihr Ältestengehirn am Leben zu erhalten. Zu den bizarrsten dieser Maßnahmen gehört eine, die das Götterhirn selbst ersonnen hat: Es werden degenerierte Diener erschaffen, die nach einem Heilmittel jagen. Diese **vampirischer Gedankenschinder** (siehe Kapitel 5) verlassen Bluetspur, um humanoide Wesen zu erbeuten. Dann kehren sie zum Götterhirn zurück, um mit neuer Hirnflüssigkeit einen Augenblick lang sein Leid zu lindern.

Grenzen schließen: Wenn das Götterhirn Bluetspurs Grenzen schließt, wird die Oberfläche der Domäne von extremen elektrischen Stürmen heimgesucht. An den fernen Rändern der Domäne und in ihren verborgenen Tunneln steigen fremdartige Dämpfe auf. Sie verhindern weniger, dass Kreaturen entkommen, sondern sie unterdrücken deren Erinnerungen. Alle Nichtaberrationen, die Bluetspur verlassen, gelangen an einen vertrauten Ort, an dem sie erwachen, auch wenn sie vorher gar nicht geschlafen haben. Ihre Erinnerung an Bluetspur ist unterdrückt und verzerrt wie beim Zauber *Erinnerung verändern*. Weitere Details findest du weiter unten unter „Erinnerungen zurückgewinnen".

Qualen des Götterhirns

Das Götterhirn von Bluetspur ist eine völlig unberechenbare kosmische Entität, ein unsterbliches Wesen, das unter Sterblichkeit leidet. Auch wenn sein Tod noch Jahrtausende entfernt sein mag, führt seine Unausweichlichkeit zu einer gewissen Hast und allen möglichen amoralischen Extremen.

Rollenspiel: Götterhirn

Der Einfluss des Götterhirns treibt die Gedankenschinder aus ihrer Domäne hinaus, um alle möglichen subtilen Beobachtungen, bizarren Experimente, Entführungen und fürchterlichen Verstümmelungen durchzuführen.

Abenteuer in Bluetspur

Die außerweltlichen Gefahren Bluetspurs und die Abwehr der Gedankenschinder stellen zwar auch für die hochkarätigsten Helden eine Herausforderung dar, doch am gefährlichsten ist die Domäne, wenn sie in andere Domänen eindringt. Abenteuer mit Bluetspurs Gedankenschindern sind inspiriert von Sci-fi-Horror und Geschichten über Entführungen durch Außerirdische. Sie könnten mit Albträumen beginnen oder mit Fremden, die sich unmöglich verhalten. Im Verlauf der Geschehnisse kann sich an Vermissten, unerklärlichen Narben, Implantaten und entfesselten Erinnerungen zeigen, dass die Tentakel der Gedankenschinder weiter reichen, als irgendwer für möglich hielt. Unter „Rückkehr nach Bluetspur" findest du Details zu Abenteuern mit verlorenen Erinnerungen. Mithilfe der Tabelle „Abenteuer in Bluetspur" kannst du auch andere Plots entwickeln.

Abenteuer in Bluetspur

W8	Abenteuer
1	Die Charaktere erwachen tief in der Zitadelle Subterrene in den zerborstenen Überresten von Röhren, die mit einer Flüssigkeit gefüllt waren. Sie haben keine Ahnung, wie sie hier hingeraten sind.
2	Die Charaktere erkunden eine Höhle, die nahtlos in Bluetspur übergeht, und sitzen bald mit zahlreichen **vampirischen Gedankenschindern** (siehe Kapitel 5) fest.
3	Eine merkwürdige Botschaft führt die Charaktere zu einem silbernen Raumfahrzeug voller fremder Mysterien, das auf der Oberfläche Bluetspurs zerschellt ist. Die einzige überlebende Kreatur im Wrack ist eine verschlagene **Täuschungsbestie**.
4	Die Charaktere finden eine merkwürdige, aber niedliche Kreatur, die in einer verlassenen fremdartigen Anlage gefangen sitzt. Sie wirkt wie ein liebenswerter Gefährte, bis sie sich als **Sternengezücht-Emissär** (siehe Kapitel 5) entpuppt.
5	Die Charaktere lernen jemanden kennen, der von wiederkehrenden Albträumen geplagt wird. Dann wird derjenige von einem **Intellektverschlinger** übernommen, und die Klagen hören auf.
6	Eine Erfinderin zeigt den Charakteren ein erbsengroßes Gerät, das sie aus ihrem eigenen Körper extrahiert hat. Als die Charaktere es untersuchen, projiziert es eine Karte in ihren Geist und überträgt einen telepathischen Hilferuf. Die Karte führt zu einem **Gedankenschinder**, der das Götterhirn von seinem Elend erlösen will.
7	Ein Bauer beauftragt die Charaktere, seine Angehörigen zu beschützen. Er ist überzeugt, dass sie jede Nacht entführt und wieder abgeliefert werden, kann es jedoch nicht beweisen.
8	Der Oberste Gedankenschindermeister vom Grysl-Berg will das gesamte Wissen des Götterhirns an sich bringen. Dazu erzeugt er eine Kopie des sogenannten Apparats – siehe „Mordent" weiter hinten in diesem Kapitel. Er braucht nur noch ein Relikt, den Stab von Rastinon, das die Charaktere für ihn beschaffen sollen.

Rückkehr nach Bluetspur

Bluetspur kann als Erinnerung noch fürchterlicher denn als neue Entdeckung sein. Verwende diesen Abschnitt, um Abenteuer zu erstellen, in denen unmögliches Wissen enthüllt wird, unterdrückte Erinnerungen eine Rolle spielen oder sich als erinnerte Abenteuer in Kampagnen außerhalb der Kontinuität ereignen.

Erinnerungen zurückgewinnen

Die Ahnung, dass Geheimnisse im eigenen Verstand lauern, bedeutet einen ganz eigenen Horror. Wenn die Abenteurer es mit verborgenen Erinnerungen zu tun bekommen, überlege, wie diese Erinnerungen offenbar werden könnten.

Magische Entdeckung: Die Gedankenschinder von Bluetspur und die Nebel, von denen die Domäne umgeben ist, bedienen sich Methoden ähnlich dem Zauber *Erinnerung verändern*, um die Erinnerungen der Opfer an die Entführung zu verschleiern, sie durch nebulöse Ereignisse zu ersetzen oder fehlende Zeiträume aufzufüllen. Echte Erinnerungen lassen sich mit den Zaubern *Fluch brechen* und *Vollständige Genesung* wiederherstellen. Die Opfer der Gedankenschinder wurden möglicherweise Dutzenden Gedächtnismodifikationen unterzogen, die einzeln magisch entfernt werden müssen. So können jeweils nur ein paar traumatische Erinnerungen ans Licht geholt werden.

Fremdartigkeit: In den wissenschaftlich interessanten Gegenden deiner Kampagne könnten aufstrebende Interessierte mit Fremdartigkeit und psychiatrischen Fragen beschäftigt sein. Aufgrund mangelnder Erfahrung kombinieren sie wissenschaftliche Anwendungen, Spiritismus, Magie und Mumpitz und erhalten dennoch Ergebnisse. Eine oder mehrere Sitzungen mit solchen angehenden Fachleuten könnte die Erinnerungen eines Charakters an vergangene Ereignisse zum Vorschein bringen. Allerdings können diese zwielichtigen Gestalten den Charakter auch empfänglich für Einflüsterungen und falsche Erinnerungen machen. Du kannst diese Enthüllungen erzählerisch an Stellen deiner Wahl in den Abenteuern platzieren.

Allmähliche Entdeckung: Verlorene Erinnerungen können sich als Reaktion auf Ereignisse im Abenteuer nach und nach von selber zeigen. Wenn die Charaktere auf Spuren der Gedankenschinder Bluetspurs stoßen, kannst du einzelnen Charakteren Informationen vermitteln, die sie eigentlich nicht wissen können, oder ihnen in einem Maß, das dir angemessen erscheint, Vorteile bei Würfen aufgrund ihrer verborgenen Erinnerungen verschaffen. Vielleicht können sie fremdartige Anlagen aufspüren, rätselhafte Geräte bedienen oder eine außerweltliche Schrift lesen. Erläutere nicht, woher der Charakter diese Vorteile hat. Soll er es den anderen Charakteren selbst erklären. Verlorene Erinnerungen könnten auch als Dunkle Gaben in Erscheinung treten – mehr darüber in Kapitel 1.

Fremdartige Artefakte

Die Gedankenschinder in Bluetspur könnten in anderen Domänen Hinweise auf ihre bizarren Intrigen hinterlassen. Verwende die Artefakte in der Tabelle „Hinweise auf Aberrationen", um Nachforschungen in Gang zu setzen, verlorene Erinnerungen zu wecken oder sogar als Nebeltalisman zu dienen.

Hinweise auf Aberrationen

W6	Hinweis
1	Nadelförmiges Gerät unter jemandes Haut
2	Unerklärliche Krater oder versengter Kornkreis
3	Stall voller explodiertem Vieh
4	Antimateriegewehr (siehe *Spielleiterhandbuch*)
5	Verschwundene Person oder außerweltliches Wesen, das in ein **Gehirn im Glas** (siehe Kapitel 5) verwandelt wird
6	Beschädigte Leiche eines **vampirischen Gedankenschinders** (siehe Kapitel 5)

Verlorene Erinnerungen

Verbreite beim Enthüllen verlorener Erinnerungen jenes Unwohlsein, das durch lebhafte Erinnerungen entsteht, die nicht zur Geschichte eines Charakters passen. Die Szenen in der Tabelle „Unterdrückte Erinnerungen" enthalten absichtlich Details, die nicht zusammenpassen. Du kannst sie nach Belieben übernehmen oder anpassen. Viele Szenen lassen sich auch als erste Augenblicke einer längeren Erinnerung verwenden. Soll die Erinnerung sich noch fortsetzen, so frage den Spieler des betreffenden Charakters, was als nächstes passiert.

Unterdrückte Erinnerungen

W6	Erinnerung
1	Du liegst bewegungsunfähig auf einem kalten Tisch. Um dich herum sind Klickgeräusche zu hören. Fahle Tentakel züngeln auf dein Gesicht zu, jedes davon führt ein glänzendes chirurgisches Instrument. Was haben sie vor?
2	Ein fremder Reflex bewegt deinen Arm. Als du hinsiehst, bemerkst du kurz einen blauen Fleck, der sich unter deiner Haut entlangschlängelt. Was tust du?
3	Eine frettchenartige Kreatur mit zahlreichen Beinen schwebt in deine Zelle. Du spürst zahlreiche unsichtbare Blicke auf dir ruhen. Was erwarten deine Häscher, was du nun tust? Was tust du?
4	Stürme mit Regenbögen gehen auf die Höhen eines Bergs nieder, der so gigantisch ist, dass er sich über dir zu biegen scheint. Du schwebst über einer roten Einöde in einer Linie mit weiteren Wesen wie dir. Was siehst du vor dir?
5	Du hast einen Fremden getroffen. Ihr wart einander Trost bei Angst und Schmerz. Dann verschwand er. Was waren seine letzten Worte an dich?
6	Die Gestalt, die vor dir schwebt, gilt als akzeptabel. Sie wird in ein Becken gesenkt, wo sich bleiche schneckenartige Wesen auf sie setzen. Du schwebst vorwärts. Warum giltst du nicht als akzeptabel?

Abenteuer ausserhalb der Zeit

Die effektivste Art, fehlende Erinnerungen eines Charakters zu enthüllen, besteht darin, sie als Abenteuer zu erleben. Die Spieler könnten frühe Versionen ihrer Charaktere spielen oder die Überlebenden aus Kapitel 4 verwenden, um sie in der Vergangenheit darzustellen. Sie könnten auch vergessene Versionen der Charaktere spielen, die vielleicht ganz anders waren als die gegenwärtigen – oder aber Personen in den Erinnerungen des Charakters. Erlebt dieses Abenteuer unabhängig von der Zeitlinie der Kampagne als Rückblende, die den Schrecken greifbarer macht, Opfer der Machenschaften von Gedankenschindern zu sein. Der Tod spielt bei diesem Abenteuer wahrscheinlich keine Rolle, da die Charaktere ja offenkundig überlebt haben und sich nun an ihre Traumata zu erinnern – vielleicht wurden sie durch wundersame Gedankenschinder-Operationen gerettet. Natürlich können die Entwicklungen in der Vergangenheit zu allen möglichen Enthüllungen führen und vielleicht sogar entsetzliche Wahrheiten enthüllen, die in Körpern und Seelen der Charaktere selbst verborgen liegen.

Borca

Domäne der Leidenschaften und Intrigen

Dunkle Fürsten: Ivana Boritsi und Ivan Dilisnya
Genres: Gothic-Horror und Psycho-Horror
Kennzeichen: Gift, Politische Intrige, Rache
Nebeltalismane: Angelaufener Siegelring, angesengter Liebesbrief, Quäntchen duftenden Gifts

Borcas Adlige spinnen die Domäne in ein Netz aus Intrigen ein. Während das gemeine Volk ums Überleben kämpft, amüsieren die herzlosen Adligen sich mit Grausamkeiten. Sie zahlen – aus ihrer Sicht – Spottpreise in Gold, Land und Leben, um Macht, Aufregung und den höchsten Genuss zu erhalten: unverfälschte Gefühle. Das gemeine Volk ist ihr Werkzeug, das sie ausbeuten und dann wegwerfen. Ränkeschmiede mit flinken Zungen benutzen die Träume und Ziele Unschuldiger, um sie in Schulden zu stürzen, sie zu erpressen und zu ruinieren, um ihre eigenen Rivalitäten voranzubringen oder dekadenten Genüssen zu frönen. Hinterlist und Teilnahmslosigkeit sind in Borca Tugenden, und niemand verkörpert sie besser als die beiden Dunklen Fürsten der Domäne: die geniale Giftmischerin Ivana Boritsi und der kindisch grausame Anschleicher Ivan Dilisnya.

Fern der reich geschmückten Spielplätze der Landeselite kämpft Borcas gemeines Volk gegen Verbrechen, Armut und Hunger. In den vereinzelten Dörfern und den überfüllten Städten gelten Adlige als Berühmtheiten: Der adlige Lebensstil wird idealisiert, Herzlosigkeit und hohle Marotten der Adligen werden imitiert. Diese Gemeinen mit dem stieren Blick eignen sich wunderbar als Werkzeuge der Verderbtheit. Wer sich den Launen der Herrscher Borcas nicht unterwirft, wird zunächst erniedrigt und dann unausweichlich zermalmt.

Besondere Merkmale

Wer Borca kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Mächtige Familien kontrollieren Regierung, Handel und Unterhaltung in Borca. Die Familie Boritsi hat den größten Einfluss.
- Zu einer Adelsfamilie in Borca gehören die dominierende Stammfamilie und nachrangige Zweige. Diese Familienzweige, manchmal mit anderen Nachnamen, müssen der Stammfamilie dienen.
- Jede adlige Familie unterhält Anwesen und Liegenschaften in Dorfgröße. Sie sind Zeugnis von Prestige, Vermögen und den Geheimnissen dieser Familie.
- Das gemeine Volk lebt in Dörfern auf dem Land und bedient dort die Interessen der Adligen, oder es fristet in überfüllten Städten sein Dasein. Die meisten vermeiden Konfrontationen mit den mächtigen, aber launischen Adligen, oder sie versuchen verzweifelt, deren Gunst zu erringen.
- Kultur und Prestige in Borca erreichen in der sagenhaften Stadt Levkarest ihren Höhepunkt. In deren Mitte erhebt sich die Große Kathedrale der Göttin Ezra.

Charaktere aus Borca

Charaktere aus Borca könnten Angehörige dekadenter Adelsfamilien sein – oder Bauern, die ums Überleben kämpfen. Die Bevölkerung hat überwiegend dunkles Haar und verschiedene Hauttöne mit kühlen Untertönen. Die Namen sind oft von deutschen, slawischen und noch fantastischeren Sprachen inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Borca erstellen, frage sie Folgendes:

Stammst du aus einer Adelsfamilie? Wenn ja, wie sieht dein Kontakt zu den anderen Familienmitgliedern aus? Wen liebst du, wem dienst du in der Familie? Wenn du nicht adlig bist, warum halten die Leute dich dafür?

Wie hast du eine Adelsfamilie reich gemacht? Hast du in die Geschäfte eines Adligen investiert? Musst du einen Teil deines Lohns für eine unausweichliche Schuld opfern? Wartet eine arrangierte Ehe auf dich?

Wem hast du etwas zuleide getan? Im Rahmen der Fehden deiner Familie, deiner Versuche voranzukommen oder jemanden zu beeindrucken hast du jemandem ein erhebliches Unrecht zugefügt. Was war es? Warum hast du es getan? Bereust du es?

Siedlungen und Schauplätze

Die meisten Leute in Borca leben in kleinen ländlichen Gemeinschaften unter der Herrschaft adliger Grundherren oder mittellos in größeren Ansiedlungen wie Lechberg, Levkarest oder Sturben. In den Wäldern und Hügeln fernab des Pöbels unterhalten die Edlen ihre Landsitze. Mobilität zwischen Stadt und Land ist Privileg der Wohlhabenden, Pferde und Kutschen sind Statussymbole.

Levkarest

Borcas Hauptstadt ist der Inbegriff von Kultur und Macht. Unbeliebte Mitglieder der Adelsfamilien zanken sich im Volksparlament, dem machtlosen Sitz der Landesregierung. Die wahren Herrscher der Nation regeln ihre Geschäfte in den Büros gesichtsloser Kaufmannsbüros und den Hinterzimmern elitärer Clubs. Die Gemeinen von Levkarest sehen diese Welt toxischen Glanzes nur aus der Ferne, es sei denn, der Adel ergötzt sich an den Vergnügen der Straße.

Doch nicht nur die komplexen Rivalitäten der Adligen sind in Levkarest bestimmend. Während sich gläubige Gemeine wie Aristokraten in der Großen Kathedrale zusammenfinden, um die Gunst der Göttin Ezra zu erflehen, trifft sich in den Katakomben unter der Kathedrale ein geheimer Zirkel der Ulmedischen Inquisition. Diese Gesellschaft kultiviert psionische Fähigkeiten, um das Böse in den Seelen zu untergraben, bevor es sich entwickeln kann. Doch trotz ihrer Verbindungen mit Helden und ihrer komplexen Geschichte ist die Gesellschaft im Abstieg begriffen. Details über sie findest du unter „Andere Gruppen" weiter hinten in diesem Kapitel.

Neu-Ilvin

Als die Stadt Ilvin niederbrannte, starb wundersamerweise niemand. Anstatt sie wieder aufzubauen, verlagerten die siebenhundert Einwohner ihre Heimstatt einige Kilometer nach Osten und gründeten Neu-Ilvin. Das verschlafene Nest wirkt ganz alltäglich, aber die Einwohner wollen nicht von Ilvin sprechen und niemals dorthin zurückkehren. Sie haben extra eine Straße gebaut, um die Ruinen meiden zu können.

Karte 3.2: Borca.

Sturben

Die Stadt Sturben galt lange als Levkarests hässlicher Schatten. Hier suchen Leute Zuflucht, die auf Abstand von der Domänenelite aus sind. Angesichts der halbherzigen Rechtsprechung der lokalen Adligen führte der Stadtrat von Sturben ein strenges Gerichtssystem aus Borcas Vergangenheit wieder ein, bei dem jeder seinen Fall vorbringen kann, der dann von fünf maskierten Richtern entschieden wird. Diese Richter wechseln regelmäßig, doch die Masken sind immer dieselben: verzierte finstere Gesichter, inspiriert von den mysteriösen ersten Einwohnern Borcas. Der Hof entsendet Kreisrichter in Eisenmasken über Land, um dort Recht zu vollstrecken. Bei besonders kontroversen Fällen nehmen sie alle Beteiligten fest, damit sie in Sturben vor Gericht gestellt werden.

Misericordia und andere Anwesen des Adels

Jede vornehme Familie der Domäne leistet sich ein opulentes und extravagant benanntes Anwesen wie in der Tabelle „Adlige Familien und ihre Anwesen" vermerkt. Nach den Gebräuchen der besseren Gesellschaft Borcas wird von jeder Familie erwartet, jährlich mindestens zwei formelle Bälle, Bankette oder andere Festlichkeiten zu veranstalten. Diese Ereignisse bieten den Hintergrund für Intrigen, Politik, Geschäfte, Verführungen, Peinlichkeiten und soziale Scharmützel. Im Abschnitt „Adlige von Borca" findest du mehr zu den Familien.

Zu den dekadentesten Anwesen gehört Misericordia, Sitz der Boritsi. Es befindet sich inmitten von Feldern, Gewächshäusern und Alchemielaboren, in denen die außergewöhnlichen Boritsi-Parfums und -Tinkturen hergestellt werden, und hat nicht nur zahllose Balkone, sondern auch über dreihundert Gemächer. In den Privatgewächshäusern des Anwesens gedeihen die einzigartigsten Pflanzen. Deren Destillate versorgen die Hausherrin Ivana Boritsi nicht nur mit Parfum in rauen Mengen, sondern auch mit einer geheimen Parallelsammlung der erstaunlichsten Gifte.

Adlige Familien und ihre Anwesen

Adlige Familie	Name des Anwesens
Boritsi	Misericordia
Dilisnya	Degravo
Eris	Coairdeiador
Ivliskowa	Abreptoro
Nobriskow	Cubratdis
Nuikin	Esecklae
Ocrotire	Sanctesalat
Olsanik	Kinisaradia
Piechota	Alieselti
Pretorius	Mundorhowa
Ritter	Vetistiqua
Tatenna	Fulchighora

FRANCESCA BAERALD

Domäne mit zwei Dunklen Fürsten

Ivana Boritsi und Ivan Dilisnya sind gleichermaßen Herrscher von Borca. Da beide zur gleichen Zeit und im gleichen Land grauenhafte Verbrechen verübt haben, wurden sie von den Dunklen Mächten gemeinsam in die Domänen des Schreckens entführt. Dabei gehen Ivana und Ivan sich allerdings aus dem Weg. Sie leben an entgegengesetzten Enden der Domäne, und ihre Interessen haben nur wenige Überschneidungen – jedenfalls, bis einigermaßen interessante Charaktere eintreffen.

Ivana und Ivan sind zwei Seiten derselben angelaufenen Münze. Ivana hat für alles gekämpft, was sie hat und jetzt verachtet. Ivan hat alles geschenkt bekommen, glaubt sich aber um das betrogen, was er seiner Meinung nach verdient. Ivana begibt sich nur in Gesellschaft, wenn es sein muss – Ivan dürstet nach Aufmerksamkeit. Ivana erscheint immer jung – Ivan sieht man das Gewicht der Zeitalter an.

Auch wenn dein Abenteuer sich vielleicht auf einen der beiden Dunklen Fürsten konzentriert, bietet Borca die Möglichkeit, verschiedene Facetten der Arroganz, des Egoismus und der Besessenheit zu erkunden. Die Charaktere könnten zu den Schachfiguren beider Dunklen Fürsten werden. Sie könnten zwischen die Fronten der Rivalität geraten oder aber in die Position gelangen, die Macht des einen Dunklen Fürsten gegen den anderen ausspielen zu können. Ein Abenteuer in Borca muss nicht zwangsläufig von einem Konflikt zwischen den beiden Dunklen Fürsten handeln, aber wenn doch, so erwäge, die Abenteurergruppe zum Zentrum der Auseinandersetzung zu machen.

Ivana Boritsi

Die Erstgeborene Ivana der enorm reichen Boritsi war clever, selbstsicher und – in den Augen ihres Vaters Klaus – zum Familienoberhaupt vollkommen ungeeignet. Ivana wollte die Sicht ihres Vaters nicht akzeptieren. Ihre Jugend verbrachte sie fernab von den Tändeleien der Familie und lernte stattdessen alle Aspekte des Familiengeschäfts mit Parfüm und medizinischen Kräutern. Ihre Mutter Camille ermutigte sie und versuchte dafür zu sorgen, dass Ivana die Familie eines Tages anführen würde.

Dann traf Ivana Pieter, einen fähigen Chemiker in den Diensten ihrer Familie. Bei ihm lernte sie viel über Alchemie und die Herstellung von Parfüms, und die beiden kamen einander näher. Camille bemerkte die aufkeimende Romanze und betrachtete Pieter, der von geringer Herkunft war, als Gefahr für Ivanas Aussichten. Daher verführte sie den jungen Mann und arrangierte eine Entdeckung durch Ivana. Die Tochter sollte dieser und allen zukünftigen Beziehungen abschwören.

Ivana zog aus dem Ereignis allerdings andere Schlüsse. Ihr wurden die Abgründe der Korruption ihrer Familie klar, und sie vergiftete ihre Mutter und ihre herzlosen Brüder, um Klaus zu zwingen, sie zur Erbin zu machen. Sie verabreichte ihnen eine Reihe wohlriechender Toxine und sah zu, wie ihre Geschwister und ihre verräterische Mutter starben. Niemand verdächtigte sie.

An Ivanas achtzehntem Geburtstag berief der alte und kranke Klaus sie in sein Büro, um ihr eine folgenschwere Entscheidung mitzuteilen. Da er seine Söhne verloren hatte, machte Klaus Ivanas Cousin Ivan Dilisnya zu seinem Erbe. Dies hatte er der Dienerschaft bereits mitgeteilt und einen Boten zu den Dilisnyas entsendet.

Ivana lachte nur, und ein giftiger Nebel breitete sich über das Boritsi-Anwesen aus. Sie hatte mit der Kleinlichkeit ihres Vaters gerechnet und ein Desaster herbeigeführt, bei dem das gesamte Parfüm auf dem Anwesen in Gift verwandelt wurde. Ivana trank das Gegengift und sah zu, wie Klaus, alle Diener und Arbeiter im violetten Nebel erstickten. Als das Gift zu wirken aufhörte, war das Land Borca von den Nebeln umgeben.

Ivanas Kräfte und ihre Herrschaft

Ivana erscheint als junge menschliche Frau mit den Werten eines **Spions**. Seit sie sich im Land der Nebel befindet, ist ihr Blut vergiftet, und man sieht schwarzrote Venen wütend durch ihre blasse Haut schimmern. Doch die Toxine gewähren ihr auch Immunität gegen Giftschaden und schützen sie vor Vergiftungen. Ihre Genialität und ihr Ehrgeiz sind die Grundlage ihrer Manipulationen.

Alchemistische Erfinderin: Wenn Ivana eine Stunde in ihrem Labor im Boritsi-Anwesen verbringt, kann sie zehn Portionen eines beliebigen Giftes herstellen oder den Effekt eines Magierzaubers des 7. Grades oder geringer wirken. Sie hat jederzeit eine Auswahl ihrer Gifte zur Hand. Unter „Intrige in Borca" weiter hinten in diesen Abschnitt findest du Details dazu, wie Ivana bei ihren Manipulationen Alchemie verwendet.

Herzloses Genie: Ivanas Genialität und ihr Zynismus gewähren ihr mithilfe der Dunklen Mächte Einsichten in die Natur von Borcas Leuten, die an Hellsicht grenzen. Sie ist ihren Rivalen immer einen Schritt voraus und hat stets für die ideale Situation, das perfekte Double oder das ideale Gift gesorgt. Ihr Verständnis von Liebe und Gemeinschaft hingegen lässt zu wünschen übrig, und wer sich selbstlos verhält, kann ihre kunstvollen Intrigen dadurch unterminieren.

Gärten des Bösen: Ivana liebt ihre Gärten, sowohl die exotischen Gewächshäuser auf dem Boritsi-Anwesen als auch die Blumenfelder, die es umgeben. Sie hat zahllose Neuzüchtungen sowie Pflanzenkreaturen mit merkwürdigen Fähigkeiten und von bedingungsloser Loyalität geschaffen.

Tyrannenmacherin: Ivanas Ehrgeiz lässt sie jede Herausforderung annehmen. Reflexartig reißt sie die politische und finanzielle Kontrolle über Borca an sich und manipuliert nebenher noch die adligen Familien der Domäne, sodass sie einander zerstören.

WAYNE ENGLAND

Grenzen schließen: Ivana kann Borcas Grenzen einmal am Tag öffnen oder schließen. Sie schließt sie nur selten, da ihre Manipulationen die Opfer üblicherweise daran hindern, die Domäne zu verlassen. Sie könnte die Grenzen jedoch öffnen oder schließen, um die Pläne ihres Dunklen Mitfürsten Ivan zu durchkreuzen. Schließt sie Borcas Grenzen, erheben sich die Nebel als Wand aus ätzenden Chemikalien mit Effekten, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden.

Ivanas Qual

Ivana hat ihren Rivalen überwunden, leidet aber trotzdem. Folgende Umstände peinigen die Dunkle Fürstin endlos:

- Ivana ist nicht gealtert, seit die Nebel Borca geholt haben, und ihr jugendliches Erscheinungsbild verleitet viele dazu, sie zu unterschätzen.
- Ivana beherrscht ihr Familiengeschäft und das politische Imperium vorzüglich. Dennoch zweifelt und grübelt sie ständig. Viele halten sie für eine übliche hohle Adlige oder für die Marionette ihres älteren Cousins Ivan Dilisnya.
- Ivanas Genialität und Abgefeimtheit führen dazu, dass die meisten potenziellen Verbündeten und Rivalen sie langweilen. Sie sucht jemanden ihres Intellekts und Ehrgeizes und wurde bisher stets enttäuscht. Auch die unzähligen sozialen Erwartungen, die an ihre Familie gestellt werden, findet sie ermüdend.
- Ivana hat das Testament ihres Vaters niemals gefunden und weiß, dass es in den falschen Händen dazu führen kann, dass ihr verkommener Cousin Ivan alles an sich reißt, was sie aufgebaut hat. Sie würde alles tun, um das zu verhindern.

Rollenspiel: Ivana

Ivana Boritsis außergewöhnlicher Verstand und ihre bemerkenswert scharfen Sinne dienen ihren gehobenen Neigungen und sind Grundlage ihres umfassenden Wissens über Kunst, Essen, Kleidung, soziale Protokolle, Alchemie und Parfüm. Nur wenige Leute schaffen es, ihre Aufmerksamkeit zu fesseln, und in einem Augenblick der Dummheit ist alles verloren.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin vollkommen, und niemand sonst weiß, was es für Anstrengungen und Erwartungen mit sich bringt, stets bei allem die Beste zu sein."

Ideal: „Eines Tages finde ich jemanden, der meine Zeit wert ist. Alle anderen sind bestenfalls langweilig."

Bindung: „Nur meine Pflanzen und Rezepte enttäuschen mich niemals."

Makel: „Wie beleidigend, von mir zu denken, ich hätte nicht an jedes mögliche Ergebnis gedacht."

Ivana Boritsi heisst Gäste in den giftigen Gewächshäusern von Misericordia willkommen.

IRINA NORDSOL

Ivan Dilisnya

Die Familie Dilisnya pflegt eine Tradition des Verrats. Das Land Borca stammt aus der gleichen Welt wie Barovias Eroberer, die von Zarowitschs, und in der Nacht der Verwandlung Zarowitschs waren auch Dilisnyas auf Burg Ravenloft anwesend.

Ein Zeitalter später planten die Geschwister Boris und Camille Dilisnya, ihren Cousins – den Boritsis – das Ansehen zu stehlen. Camille manipulierte sich in die Boritsi-Familie hinein, Boris hingegen bereitete seinen Sohn Ivan darauf vor, Oberhaupt einer neu vereinten Boritsi-Dilisnya-Linie zu werden. Trotz umfangreicher Entwicklungsmöglichkeiten wurde Ivan zu einer kindisch impulsiven Plage. Der Reichtum der Familie und die Unterwürfigkeit der Dienerschaft machten es nicht besser. Ständig geschahen „Unfälle" in Ivans Nähe, und seine Familie war gezwungen, diverse Verstümmelungen und Todesfälle von Haustieren und Dienern zu vertuschen. Nur Ivans Schwester Kristina blieb von seinen grausamen Streichen verschont.

Sie erwies sich bald als frühreif und lernwillig. Ivan hingegen blieb stur bei seinen kindischen Spielzeugen und Verhaltensweisen. Er wollte auch seine Schwester in seine idealisierten Visionen ihrer Kindheit einbeziehen und ermutigte sie zu kindlichem Verhalten und Sprechen. Seine Angehörige wurden zwar unruhig, doch sie deckten das zukünftige Familienoberhaupt, bauten das Anwesen um und investierten in seine schrulligen Neigungen.

An dem Abend, an dem Ivana Boritsi ihre Familie vergiftete, erfuhr Ivan von der Absicht seiner Eltern, Kristina an die renommierte Bretting-Akademie zu schicken. Schreie, irres Gekicher und das Gekreische von Uhrwerken hallten in dieser Nacht durch das Dilisnya-Anwesen. Danach war Ivan das letzte lebende Mitglied der Dilisnya-Familie, und die Nebel schlossen sich um Borca.

Ivans Kräfte und seine Herrschaft

Ivan ist kein physisch oder magisch mächtiger Dunkler Fürst. Eigentlich ist er ein uralter Mann, doch auf übernatürliche Weise ist er körperlich in einem Zustand wie in der Blüte seines Lebens. Er hat die Werte eines menschlichen **Adligen**. Seine Bedrohlichkeit manifestiert sich in Form psychologischer Manipulation, die seine Opfer an der Realität zweifeln und seine Möglichkeiten überschätzen lässt.

Verfluchte Korrespondenz: Ivan hasst es, sein Anwesen zu verlassen, aber die Dunklen Mächte haben ihm die Fähigkeit gewährt, seine Briefe an jeden gewünschten Ort gelangen zu lassen. Unter „Intrige in Borca" weiter hinten in diesen Abschnitt findest du Details zu Ivans Briefen.

Manipulativer Schauspieler: Zu Ivans Lieblingsmanipulationen gehört es, sich mithilfe seiner Briefe und seiner hohen Stimme als einsamer Junge auszugeben. Dabei bleibt er außer Sicht, damit der Widerspruch zwischen seinem kindischen Verhalten und seinem Erscheinungsbild nicht gleich offenbar wird. Zwingt man ihn, seine gealterte Form zu zeigen, mimt er den Verwirrten und setzt kunstvolle Uhrwerkspielzeuge, Tarnungen und Täuschungen ein, um seine wahren Fähigkeiten zu verschleiern.

Spielzeugmacher: Die Dunklen Mächte statten Ivan mit allen Spielzeugen aus, die er wünscht. Alle möglichen Kreaturen dienen Ivan, und jede von ihnen, von Mägden bis zu monströsen Wächtern, könnte auch ein Uhrwerkgerät, ein Stofftier oder eine Puppe sein. Die Werte der Kreatur ändern sich dadurch nicht. Dies sollte aber nur in dramatischen Augenblicken enthüllt werden. Personen, welche die Charaktere seit Jahren kennen, könnten schließlich als Ivans Spielzeuge enthüllt werden.

Ivan Dilisnya in seinem liebsten Uhrwerk-Wagen.

SHAWN WOOD

Böses Wunderland: Das Dilisnya-Anwesen Degravo ist ein Gewirr aus Buchsbaumgärten, Heckenlabyrinthen und vernachlässigten Streichelzoos auf steilen Klippen. Das Herrenhaus liegt im Herzen des Anwesens und umfasst mehrere Gebäude wie das Gelächterhaus, in dem lebensgroße Spielzeuge brutale Opern aufführen, und Ivans Spielgemach – ein ganzer Flügel, der den Uhrwerkspielereien und privaten Dekadenzen des Meisters des Anwesens vorbehalten ist. Ivan lockt seine Opfer zu sich, wo ihnen allmählich klar wird, dass sie in einem kindisch-grotesken Spielhaus gefangen sind. Wer nicht entkommen kann, ist schließlich gezwungen, die alberne Livree des Dilisnya-Personals anzulegen und Ivans Diener zu werden.

Grenzen schließen: Ivan kann Borcas Grenzen einmal am Tag öffnen oder schließen. Er schließt sie, um seine lebendigen Spielzeuge an der Flucht zu hindern. Schließt er Borcas Grenzen, erheben sich die Nebel, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden. Außerdem erklingt Ivans höhnende Stimme in den Nebeln, und böse Uhrwerkspielzeuge patrouillieren darin.

Ivans Qual

Seit der Nacht, in der die Nebel Borca geholt haben, hat Ivan das Dilisnya-Anwesen nur selten verlassen. Folgende Umstände peinigen ihn endlos:

- Ivan ist alleine, und Einsamkeit ängstigt ihn. Er hat alles bekommen, alles zerstört und weiß nicht, wie man lebt. Ständig erschafft er sich kriecherische falsche Familienmitglieder aus Uhrwerkmechanismen, um sich so von der Tatsache abzulenken, dass er alleine ist.
- Ivan verabscheut Ivana Boritsi, seine nächste Verwandte, weil sie die Macht hat, die er gerne hätte, sieht sie aber auch als einzige Ebenbürtige und als potenziellen Ersatz für seine Schwester. Ivana weicht ihm jedoch unter allen Umständen aus.
- Ivan sieht aus wie ein extrem ungekämmter alter Mann, worüber er keine Kontrolle zu haben glaubt. Dieses Erscheinungsbild wird täglich stärker. Er glaubt, dass Ivana ihm das Geheimnis ihrer ewigen Jugend vorenthält.

Rollenspiel: Ivan

Ivan muss immer im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen. Die Welt jenseits von Degravo betrachtet er mit tiefem Argwohn. Seit seine Familie nicht mehr da ist, lockt er Gäste zu sich, die seine perverse Mischung aus sagenhafter Dekadenz und seinen verstörenden kindischen Marotten mit ihm teilen sollen. Ivan weidet sich am Unwohlsein der Gäste und zwingt sie, ihn zu unterhalten.

Persönlichkeitsmerkmal: „Die Welt existiert nur, um mich zu befriedigen."

Ideal: „Ich will mich nie wieder langweilen oder alleine sein."

Bindung: „Mein Eigentum gehört mir, auch das lebendige. Ich entscheide über sein Schicksal."

Makel: „Wenn mich etwas langweilt, mache ich es kaputt. Ein kaputtes Spielzeug ist wenigstens einmalig."

Abenteuer in Borca

Borca bietet jede Menge Gelegenheiten für politische Intrigen, Familienfehden und herzlosen Verrat vor der Kulisse absurden Reichtums und perverser Vorstellungen von Vornehmheit. Abenteuer in Borca bedeuten oft, dass die Charaktere in die Intrigen der Adligen verwickelt werden, vielleicht unfreiwillig als nützliche Figuren – oder als Teil des Plans, sie in die Schuld amoralischer Patrone zu stürzen. Die beiden Dunklen Fürsten der Domäne bieten auch Gelegenheiten, andere Arten amoralischer Arroganz und alberner Besessenheiten zu erkunden. Charaktere könnten zwischen die Fronten von Ivana Boritsi und Ivan Dilisnyas geraten – und herausfinden, dass diesen Bösewichten am besten beizukommen ist, wenn man sie gegeneinander ausspielt.

In den folgenden Abschnitten werden die Intrigen der Adligen und Dunklen Fürsten ausgeführt, während die Tabelle „Abenteuer in Borca" andere Abenteuer enthält, die zur Domäne passen.

Abenteuer in Borca

W8	Abenteuer
1	Ein Adliger bittet die Charaktere, seine Geschwister vor einem mysteriösen Mörder zu beschützen. Dieser Mörder ist Nostalia Romaine, deren Blut durch Gift von Ivana Boritsi ersetzt wurde.
2	Ein Gelehrter bittet um Hilfe beim Zugang zur Scholomance. Diese Institution ist Borcas Magie-Eliteschule und auch Zentrum der Regenmachergesellschaft, die angeblich die Politik in Borca kontrolliert.
3	Ein junger Adliger freundet sich mit den Charakteren an und führt sie in die sagenhaft amoralische Clubszene von Levkarest ein. Als die Nacht vorbei ist, wird ein Charakter des Mordes bezichtigt.
4	Das halbe Dorf Leoni wird von der Richterin Ranziska verhaftet, die eine Erinnyenmaske trägt, und vor Sturbens Gesichtsloses Gericht gestellt. Die übrigen Dorfbewohner flehen die Abenteurergruppe an, ihre Angehörigen vor Gericht zu verteidigen.
5	Der junge Adlige Vladimir Nobriskow veranstaltet ein Turnier nach seinen Neigungen. Die Teilnehmer werden ermordet aufgefunden, Opfer von Nobriskows lykanthropischem Hunger.
6	Ein adliger Büchersammler bittet die Abenteurergruppe, einen Folianten namens *Die Enthüllungen des Prinzen der Dämmerung* für ihn zu finden, der den Leser angeblich in die Lage versetzt, die verborgene Macht seines Schattens zu nutzen.
7	Die Familie Ocrotire hat eine ansehnliche Belohnung für den ausgesetzt, der die Bestie vom Balaursee wieder einfängt. Sie ist aus dem Ozeanarium des Anwesens entkommen.
8	Mitglieder der Ulmedischen Inquisition bezichtigen die Charaktere mehrerer Verbrechen, die sie noch nicht begangen haben. Sie geben erst nach, als die Charaktere zu einer Mission gegen die **Priester von Osybus** (siehe Kapitel 5) bereit sind.

Adlige in Borca

Aus ihren dekadenten Anwesen und schicken Büros herrschen zwölf mächtige Adelsfamilien über Borcas Politik, Wirtschaft, Kultur, Unterhaltung, Religion und über alle anderen Aspekte des Lebens in der Domäne. Es handelt sich um die folgenden Familien, die jeweils von zahlreichen nachrangigen Familienzweigen umgeben sind:

Boritsi: Der Name Boritsi steht für Qualität und Erfindungsreichtum. Man findet ihn in ganz Borca auf Parfüms, Elixieren und Dutzenden Theatern und anderen Gebäuden. Zahllose Familien behaupten, mit den Boritsis verbunden zu sein.

Dilisnya: Die Familie bewacht ihr Prestige defensiv, da ihr Reichtum auf Landwirtschaft beruht – vor allem auf der Schweinezucht. Verräterische Familienzweige bekriegen einander, seit praktisch die gesamte Hauptfamilie tot ist.

Eris: Die alte Tolashara Eris behauptet, die Letzte ihrer Linie zu sein. Mit ihrem Familienvermögen unterstützt sie die Kunst in Levkarest und baut ihr Anwesen immer weiter aus.

Ivliskowa: Die Ivliskowas betreiben Dutzende Waisenhäuser und die Ivliskowa-Eliteschule. Dieses Internat hat vorzügliche Graduierte vorzuweisen – sofern die Studenten nicht vorher verschwunden sind.

Nobriskow: Die Nobriskows sind fromm und formell. Sie behaupten, von Borcas uralten Clans abzustammen, und verheimlichen den Lykanthropenfluch in ihrer Familie.

Nuikin: In dieser ehrgeizigen Familie wird von jedem Mitglied Genialität auf dem jeweiligen Fachgebiet erwartet. Zahlreiche Bibliotheken, Museen und Theater unterstreichen die Errungenschaften der Nuikins.

Ocrotire: Die Ocrotires stammen von angesehenen Admiralen und Seefahrern ab, obwohl Borca keine Küsten hat. Zu ihrem Anwesen gehört ein riesiges Ozeanarium mit Tausenden bizarrer Meereslebewesen und einem vollständigen Megalodon-Skelett.

Olsanik: Diese Familie ist auf Metallverarbeitung spezialisiert und von Krieg besessen. Für sie ist jeder Erfolg eine Eroberung, doch kein Olsanik hat je in nationalen Diensten gekämpft.

Piechota: Das Anwesen der besten Viehzüchter Borcas liegt nach einem weiteren Familienverrat halb in Trümmern. Die Piechotas haben ihr Vermögen überwiegend ausgegeben und bieten Reisenden an der Rubinstraße Unterkunft.

Pretorius: Das Pretorius-Anwesen ist ein florierendes Casino inmitten der Aschengärten, einer Region, die bei einem riesigen Waldbrand eingeäschert wurde. Wer seine Schulden im Casino nicht begleichen kann, wird lebendig verbrannt, und seine Asche wird in der Einöde verteilt.

Ritter: Die Ritter-Familie definiert, was der letzte Modeschrei ist. Ihre begehrten Modelle ändern sich je nach Saison. Wer sie zu kopieren wagt, findet ein böses Ende.

Tatenna: Die Tatennas sind Bankiers und Grundherren, die in der ganzen Domäne unbarmherzig ihre Schulden eintreiben. Sie handeln mit allen Familien außer den Olsaniks, mit denen sie sich seit Generationen befehden.

Intrigen in Borca

In Borca werden endlose Machtkämpfe ausgetragen. Schlichte Dinge wie das richtige Talent oder Ausrüstungsstück können bewirken, dass ein Adliger Notiz von einem Charakter nimmt oder zu einem gesellschaftlichen Ereignis einlädt, das Intrigen nach sich zieht. Diese Plots entwickeln sich um Nichtigkeiten, kulminieren jedoch im Desaster. Sie ereignen sich oft auf ähnliche Art.

Bereite Komplizen

Die Charaktere können in Borca rasch Kontakte mit dem Adel schließen, da die Elite das Abenteurerleben schick findet. Zugeneigte Adlige beziehen neue Bekanntschaften bald in ihre Ränke ein und fordern die Charaktere auf, ihre Freundschaft oder Vertrauenswürdigkeit mit Gefälligkeiten zu beweisen. Diese Anfragen nutzen üblicherweise den aktionsorientierten Neigungen der Charaktere und summieren sich allmählich, sodass der Adlige Wissen über die Charaktere erlangt, das er später nach Gutdünken nutzen kann.

Unehrenhafte Bindungen

Ein adliger Kontakt könnte einem der Charaktere sein Problem mitteilen oder ihn um einen Gefallen bitten. Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Unehrenhafte Anliegen" aus, um zu bestimmen, was er will. Diese Anliegen zielen auf einen bestimmten Rivalen oder auf Mitglieder anderer Familien ab und führen unweigerlich zu noch mehr Drama und Heimtücke.

Unehrenhafte Anliegen

W6	Anliegen
1	Schaffe eine geschäftliche oder gesellschaftliche Möglichkeit für den Vertrauten des Ziels, um das Ziel zu isolieren.
2	Überstelle dem Ziel ein üppiges Geschenk, vielleicht eine große Statue oder ein riesiges Ross, und zwar zu einer unpassenden Tageszeit.
3	Bring das Ziel dazu, in der Öffentlichkeit zu weinen.
4	Platziere im Anwesen des Ziels Hinweise auf ein Verbrechen.
5	Fädle ein Scheingeschäft, eine politische Scheinallianz oder eine arrangierte Beziehung ein.
6	Sorge dafür, dass das Ziel sein eigenes gesellschaftliches Ereignis versäumt.

Tödliche Benutzung

Der erwähnte adlige Kontakt denkt nur an sich und will die Charaktere benutzen. In der Tabelle „Tödliche Benutzung" findest du Vorschläge, was er gegen die Abenteurer verwenden könnte. Sobald er das getan hat, ist er kein Freund mehr, sondern Gläubiger oder Erpresser der Charaktere. Die meisten dieser hinterhältigen Personen sorgen dafür, dass sich ihre Pläne nicht so einfach mit Drohungen oder Magie durchkreuzen lassen, indem sie beispielsweise Objekte an Dritte senden oder auf mehrere Verbündete verteilen.

Tödliche Benutzung

W6	Benutzung
1	Der Kontakt bietet den Charakteren ordentliche Ausrüstung an, um einen Auftrag auszuführen, und benutzt diese hinterher als Beweise gegen sie.
2	Der Kontakt verlässt praktischerweise die Stadt und will, dass die Charaktere ihm schriftlich Bericht erstatten.
3	Der Kontakt verlangt eine magische Versicherung wie den Zauber *Geas*, der gegenseitigen Schaden verhindert, oder verleitet die Charaktere zu falsch verstandenen Taten.
4	Der Kontakt bekommt jemanden in die Hände, der den Charakteren nahesteht.
5	Der Kontakt bewahrt einen mächtigen magischen Gegenstand für die Charaktere auf, „damit er nicht in die falschen Hände gerät".
6	Der Kontakt schickt die Charaktere „zu ihrem eigenen Besten" gegen einen gemeinsamen Freund ins Feld. Dann droht er ihnen mit der Enthüllung gegenüber dem Freund.

Gnadenstoss

Wenn der erwähnte Adlige die Abenteurergruppe in seine Gewalt gebracht hat, könnte er alles Mögliche von ihnen verlangen. Es liegt an den Charakteren, ob sie sich fügen oder eine Möglichkeit finden, seinen Fängen zu entkommen. Vielleicht enthüllt der Adlige sogar an irgendeinem Punkt, dass er als Diener Ivana Boritsis oder Ivan Dilisnyas fungiert und der betreffende Dunkle Fürst nun Verwendung für die Charaktere hat.

Ivanas Intrigen

Ivana Boritsi ist daran interessiert, Borcas bessere Gesellschaft möglichst umfangreich zu manipulieren, um in der veränderlichen Landschaft der kleinkarierten Adelsintrigen ihre Dominanz zu behaupten. Sie ist keine Zauberwirkerin, aber ihre Kenntnisse in Alchemie gestatten ihr, chemisch bewusstseinsverändernde Effekte zu erzeugen. Zu Ivanas chemischem Arsenal gehören Tränke, die illusionäre Eindrücke hervorrufen, Parfüms, die Kreaturen bezaubern, und tödliche Gifte, die durch unscheinbare Auslöser aktiviert werden. Durch Andeutungen und subtil herbeigeführten Kontakt der Ziele mit ihren Chemikalien überzeugt Ivana die Opfer davon, dass sie praktisch allmächtig ist.

Verwende die im *Spielleiterhandbuch* aufgeführten Gifte als Orientierung für die Effekte, die Ivana erzeugt, und kombiniere sie mit den Effekten von Verzauberungen und Illusionszaubern, um individuelle nichtmagische Toxine für sie zu schaffen. Im folgenden Beispiel wird ein Atemgift mit dem Zauber *Traum* zu einem Werkzeug kombiniert, mit dem Ivana ihre Agenten manipulieren kann.

Ivanas Wispern (Inhalation): Dieses Gift hat einen bestimmten Duft und trägt eine chemische Botschaft von Ivana Boritsi. Kreaturen, die ihm ausgesetzt sind, müssen einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wirken die Effekte des Zaubers *Traum* von Ivana beim nächsten Schlaf. Dieses Gift ist nichtmagisch, und Ivana kommuniziert während des Traums nicht direkt mit dem beabsichtigten Ziel. Sie erzeugt vielmehr die Illusion, zu ihrem Ziel zu sprechen, indem sie nicht nur ihre Botschaft alchemistisch codiert, sondern auch die Reaktionen des Ziels prognostiziert und chemisch in ihren Antworten codiert. Sie legt dieses Gift als Parfüm auf oder verbirgt es in Blumensträußen, sodass es ihre Botschaft später übermitteln kann.

Ivans Intrigen

Ivan Dilisnya hat ein schlichtes Verlangen: Gesellschaft. Leider ist er selbstherrlich und herrschsüchtig. Seinem Aufmerksamkeitsbedarf gemäß haben die Dunklen Mächte ihm die Fähigkeit gewährt, seine Briefe magisch zustellen zu lassen. Diese einfache Macht verwendet Ivan für amoralische und feige Zwecke. Manchmal steigt er sogar in seine Uhrwerkkutsche und sucht in beliebigen Gemeinden nach Passanten, denen er schreiben könnte.

Briefe des Dunklen Fürsten: Ivans Briefe sind übernatürliche Botschaften, die von den Dunklen Mächten weitergeleitet werden. Wenn Ivan einen Brief schreibt und an eine Kreatur adressiert, deren Namen er kennt und die er schon einmal gesehen hat, so kann er diesen Brief zur nächsten Mitternacht verschwinden lassen. Der Brief erscheint dann an einem unbeobachteten, aber offenkundigen Ort nahe beim Adressaten während dessen nächster langer Rast. Er könnte bei seiner sonstigen Post liegen, auf dem Nachttisch oder bei der Ausrüstung. Es wurde noch nie beobachtet, wie die mysteriöse Zustellung dieser Briefe vor sich geht. Ivans Briefe können ein beliebiges Ziel innerhalb der Domänen des Schreckens erreichen.

Wissen des Dunklen Fürsten: Ivan kennt auf übernatürliche Art den aktuellen Ort von jedem Brief, den er im letzten Monat magisch versendet hat, bis auf 1,6 Kilometer Genauigkeit. Er weiß also beispielsweise, in welchem Ort sich ein Brief befindet, jedoch nicht, in welchem Haus. Er weiß auch, wenn seine Briefe zerstört werden.

Forderungen des Dunklen Fürsten: Ivan belästigt ständig Leute mit seinen Briefen und ist meist auf zwei oder drei Personen fixiert. Er schreibt häufig und gibt sich als geheimer Bewunderer, als Jüngling in Nöten oder als ferner Verwandter aus, wobei das jeweils nicht lange gutgeht. Seine Anreden sind oft verstörend oder kindisch beleidigend, like „Lieber köstlicher Knöchel" oder „Mein lieber Schweinebürzel". Die Briefe kreisen üblicherweise um ihn selbst statt um den Empfänger und befassen sich endlos mit seinen Gefühlen und Vergnügen. Alternativ verfällt er in selbstgerechte Tiraden. Schließlich scheint stets seine feige Grausamkeit durch, und die Briefe werden immer besitzergreifender und beleidigender. Eingangs verlangt er meist Geschenke oder Sabotage beim Gegner, doch am Ende besteht er immer darauf, dass der Adressat zu ihm nach Degravo kommt, auf das Anwesen der Dilisnyas.

Darkon

Domäne am Rande der Zerstörung

Dunkler Fürst: Keiner
Genres: Dark Fantasy und Desaster-Horror
Kennzeichen: Langfristige übernatürliche Katastrophe, magische Ruinen, zerbrochenes Reich
Nebeltalismane: Münze mit Azalin Rex' Konterfei, Totenasche, verseuchtes Quellwasser

Die Domäne Darkon hat versagt. Im ganzen Land zerfallen uralte Denkmäler und magische Wunder vor dem Schleier – die Nebel sind hungrig.

Darkon war einst der Kerker des Lichs Azalin Rex. Die Domäne erstreckt sich zwischen zwei Ozeanen und weist zahlreiche mittelalterliche Städte und Denkmäler vergessener Magier-Tyrannen auf. Azalin ignorierte seine Rolle als Herrscher weitgehend und hielt sich in Abgeschiedenheit auf, wo er magische Schandtaten ausheckte und Prophezeiungen manipulierte, um sich aus dem Griff der Dunklen Mächte zu winden. Schließlich hatte er Erfolg und schuf ein magisches Ereignis, das die ganze Domäne erschütterte: die Stunde seines Aufstiegs. Der Dunkle Fürst verschwand – und Darkon veränderte sich.

Seit Azalins Verschwinden steht ein merkwürdiger goldener Stern am Himmel, der Königsträne genannt wird, und jeden Abend wabern die Nebel um die Domäne vor verborgener Aktivität und kriechen landeinwärts. Diese Nebel sind in der Domäne nun als der Schleier bekannt. Sie erodieren Darkons Grenzen. Wer dem Schleier entkommt, berichtet über eigenartige Schatten und Formen darin. Niemand weiß, was aus dem Land wird, das im Schleier verschwindet. Wer sich dort hinbegibt, kehrt nicht zurück.

Trotz der allmählichen Auslöschung ignoriert die lebendige Bevölkerung Darkons die Gefahr und tut die Berichte über verschwundene Regionen als Gerüchte und Panikmacherei ab. Die Domäne zerfällt zu Inseln, und Ambitionierte streiten um Azalins Macht. Jeder behauptet, offenkundiger Nachfolger des verlorenen Königs zu sein. Diese Möchtegern-Tyrannen schieben einander die Schuld an der Auflösung der Domäne zu und behaupten, nur sie könnten Darkon retten, indem sie sein Alleinherrscher werden.

Besondere Merkmale

Wer Darkon kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Die Nebel haben Darkon in vier Regionen aufgeteilt: die Zackenküste, Lychtor, die Nebellande und Rexkron.
- Azalin Rex, König von Darkon, verschwand in der Stunde des Aufstiegs. Seitdem steht ein unbeweglicher Stern am Himmel, der Königsträne genannt wird. Sonne und Mond ziehen täglich hinter diesem Stern vorbei.
- Die nationale Geheimpolizei Kargat ist in Darkons größten Städten besonders aktiv: Martirabai und Il Aluk.
- Stirbt ein Humanoider, erhebt seine Leiche sich in der folgenden Nacht als Untoter und schlurft davon. Leichen werden hier sofort verbrannt, um dies zu verhindern.

Charaktere aus Darkon

Darkon hat besonders vielfältige menschliche und nichtmenschliche Bewohner. In den Städten der Domäne leben diverse Menschengruppen, aber es gibt auch Gemeinschaften, in denen vorwiegend andere Völker leben, darunter die Zwerge und Orks der Tempe-Fälle, die Elfen von Neblus und Bad Nevuchar, die Gnome und Halblinge von Mayvin und die Drachenblütigen und Drow von Vradlock. In Darkon finden Kreaturen aller Arten ein Zuhause. Wenn die Spieler Charaktere aus Darkon erstellen, frage sie Folgendes:

Aus welchem Teil Darkons stammst du? Kommst du von der mysteriösen Zackenküste, aus den dekadenten Landen von Rexkron oder aus den gruseligen Nebellanden? Bist du in einer Gemeinschaft aufgewachsen, in der deinesgleichen in der Mehrzahl waren?

Wie hat der Schleier dein Leben beeinflusst? Wurde dein Zuhause vom Schleier verschlungen? Sind Angehörige von dir verschwunden? Oder hältst du den Schleier für einen Aberglauben deiner Zeitgenossen?

Wie verhindert deine Gemeinschaft, dass die Toten sich erheben? Ist das Verbrennen von Leichen tabu oder alltägliche Praxis? Welche Unglücke hast du schon bei Begräbnissen gesehen?

Siedlungen und Schauplätze

Darkon ist ein Land der dunklen Wunder und der Gleichgültigkeit. Überall sind die Ruinen vergessener magischer Imperien und unmögliche Architektur zu finden, aber die erschöpften Leute ignorieren diese Wunder und kümmern sich um die Sorgen ihres Alltags.

Burg Avernus

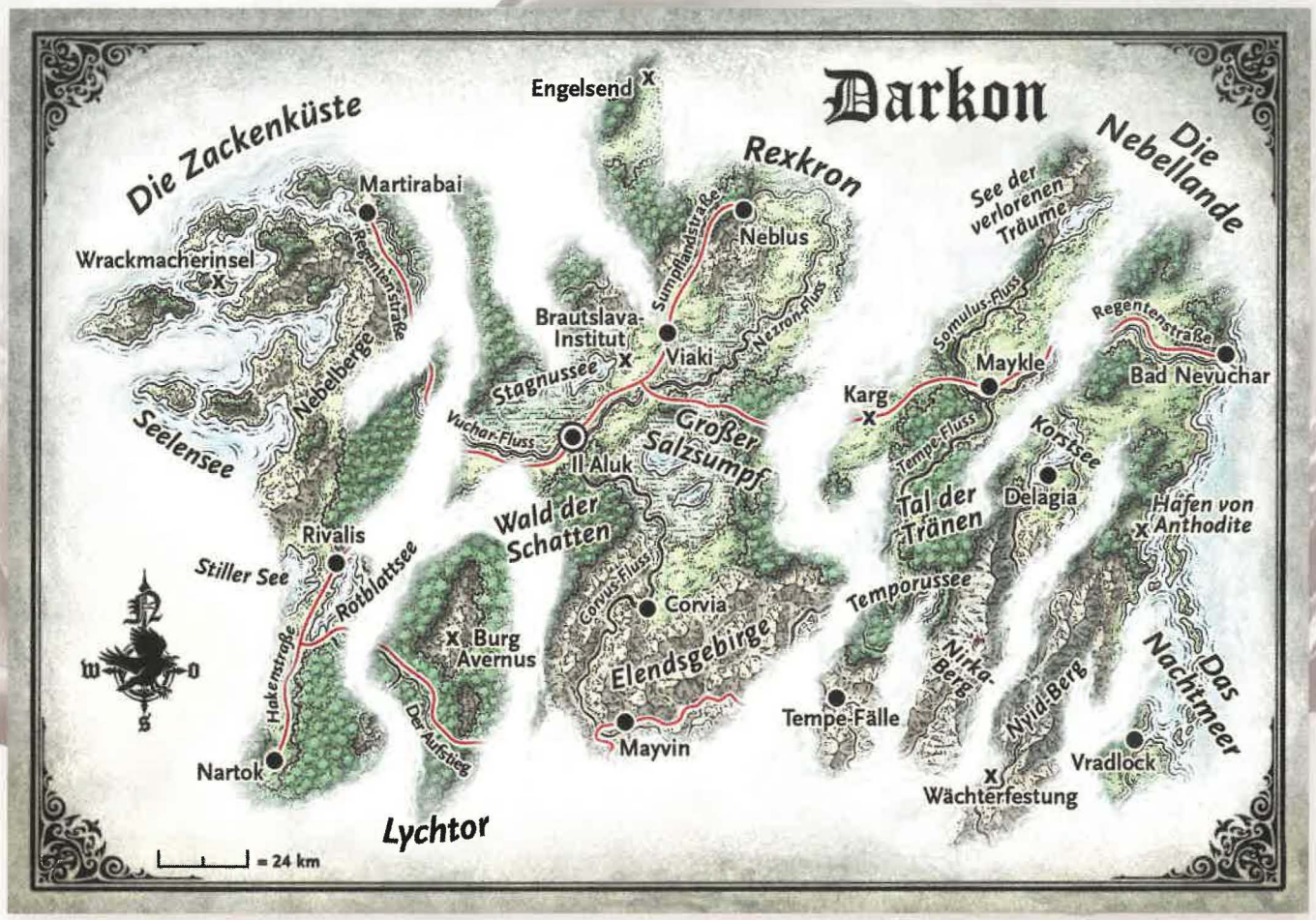
In der Vorstellung der Leute Darkons war die Burg Avernus das Heiligtum ihres erhabenen Königs und die Zitadelle, von der aus er über sein Volk wachte. Tatsächlich war Avernus eine finstere Spukfestung mit Azalins tödlichsten Dienern und seinen magischen Abartigkeiten. Das änderte sich in der Stunde des Aufstiegs.

Die Burg Avernus wurde von einem außerweltlichen Feuer in einer Explosion zerstört, die auf halbem Wege erstarrte. Nun hängt sie in der Luft, ihre Kammern, Labore und Krypten voneinander abgetrennt. Die Magie in den Steinen der Festung versucht, die zerstörte Burg zu flicken, und lässt zwischen den Fragmenten neue Korridore und Treppen entstehen. Diese surrealen Ruinen können das magische Strahlen aus dem Herzen der Burg nicht verbergen – ein Überrest der magischen Gewalt, von der die Burg zerstört und die Stunde des Aufstiegs eingeläutet wurde. Diese mysteriöses Kraft zieht nun Geister aus ganz Darkon an, um sie für eine fortlaufende magische Reaktion zu benutzen.

Trotz der Zerstörung ist die Burg Avernus nicht verlassen. Azalins Schätze und ehemalige Diener haben die Explosion überstanden, darunter Ebbasheyth, schwarzer Schattendrache und Beraterin des Dunklen Fürsten, die riesige Bibliothek mit den Erinnerungen aller, die in Darkon sterben, und das Grab, in dem Azalins Sohn Irik Zal'honan spukt.

Il Aluk

Il Aluk ist die Stadt der Türmchen, der grinsenden Gargyle und der Elite Darkons. Ihre Fassade kosmopolitischer Pracht kann die zerfallende soziale Ordnung nicht verbergen.



Karte 3.3: Darkon.

Il Aluk ist von den Häfen anderswo in der Domäne isoliert, und die Adligen halten die Illusion von Reichtum aufrecht, während ihre Mittel in Wahrheit schwinden. Sie geben ihr Leid an ihre Dienerschaft weiter, wodurch die Bevölkerung in Armut gerät und Gewalttätigkeiten von Aufständen bis zu Attentaten alltäglich sind. Die Adligen wurden nervös und brachten Madame Eris an die Macht. Deren elitäre Grausamkeiten und falsche Erinnerungen führten zu einer Serie brutaler Morde einerseits und rauschender Bälle andererseits.

Martirabai

Der neblige Hafen von Martirabai hat schon so manches Mysterium gesehen. Die Stadt ist ein Handelszentrum und wird regelmäßig von gruseligen Schiffen aus mysteriösen Landen besucht. Sie bringen so viele Seltsamkeiten nach Martirabai, dass die Einwohner gegenüber Wundern schon ganz abgestumpft sind. Dies wiederum hilft ihnen dabei, nicht aufzufallen und der Aufmerksamkeit von Darkons Geheimpolizei Kargat zu entgehen, die ihre domänenweiten Verschwörungen in der berüchtigten Festung der Stadt schmiedet, dem Schwarzen Turm. Mehr Details zu Kargat finden sich unter „Andere Gruppen" weiter hinten in diesem Kapitel.

In Martirabai treiben unvergleichlich viele Serienmörder ihr Unwesen, darunter der Mitternachtsschlitzer, die Spinne und die Weinende Frau. Die überforderte Gendarmerie hat Hilfe von Spiritisten und professionellen Detektiven wie der Agentur Strahl und den Detektiven der Dämmerung angefordert.

Bad Nevuchar

Bunte chemische Laternen beleuchten die ausgehauenen Klippenpfade von Bad Nevuchar hinab zum Nachtmeer und die Treppen hinauf zu den berühmten Höhlenbädern in den nahen Hügeln. Hier studieren die Elfenmystiker der Stadt, bekannt als der Ewige Orden, Alchemie und die raren Eigenschaften ihrer berühmten bernsteinfarbenen heißen Quellen. Ihre Traditionen und Methoden sind geheim, doch lässt sich die Wunderwirkung der Anwendungen nicht leugnen. Wer Heilung oder Entspannung braucht, besucht üppige Kurmöglichkeiten wie die im berühmten Cascana-Sanatorium. Bei allen Wunderheilungen kommt es allerdings auch manchmal zu psychischen Veränderungen. Die Nevucharer tun diese Gefahren mit dem Aphorismus und Kur-Werbespruch ab: „Man kann sein altes Ich nicht früh genug abwaschen."

Rivalis

Idylle ist in Rivalis ein Lebensstil. In der Stadt leben Halbling-Fischer und -Kulinariker, und alteingesessene Menschenfamilien besiedeln Anwesen rund um die nahen Seen. Wenn Briganten die Stadt gefährden oder Fischerboote als Opfer des Seemonsters Wolfskopf-Wylie verschwinden, so wird das nur kurz als „unglücklich" verstanden. Werden solche Ereignisse in den größeren öffentlichen Einrichtungen der Stadt wie im Alten Nuck oder dem Ritter der Verlorenen Ziege diskutiert, so folgt meist umgehend ein Themenwechsel.

MIKE SCHLEY

Erben Darkons

Seit dem Verschwinden von Azalin Rex hat Darkon keinen Dunklen Fürsten mehr. Drei Personen beanspruchen Azalins Rang als Domänenherrscher, ohne jedoch zu wissen, was das bedeutet. Außerdem können diese Personen die Domänengrenzen weder öffnen noch schließen.

Alcio „Baron" Metus

Alcio stand ihrem Bruder Baron nie besonders nahe, auch nicht, nachdem ein Kargat-Vampir beide in untote Diener verwandelt hatte. Als ihr Schöpfer vernichtet wurde, gingen Alcio und Baron getrennte Wege.

Erst Jahre später erfuhr Alcio vom Tod ihres Bruders durch die Hände von Rudolph van Richten, einem Doktor aus Rivalis – mehr Details unter „Einsame Reisende" am Ende des Kapitels. Sie wollte Rache, doch van Richten war schon weitergezogen, und seine Spuren verloren sich in den Nebeln. Alcio suchte im Haus Richten, seinem Familienanwesen, nach Hinweisen, wo der Doktor sich aufhalten mochte. Dabei stieß sie auf den Geist von Rudolphs Frau, Doktor Ingrid van Richten. Trotz Angeboten und massiven Drohungen konnte Alcio Ingrid nichts weiter entlocken als psychologische Diagnosen und amüsierte Herablassung. Außer sich suchte die Vampirin nach anderen Möglichkeiten, den Mörder ihres Bruders zu finden.

In Martirabai fand Alcio Barons Verbündete im Kargat. Mit Unverfrorenheit und Gewalt gelang es ihr, den Rang ihres Bruders zu übernehmen und das Gerücht zu untermauern, dass er einen Adelstitel hatte. Als Baron Metus machte Alcio Karriere bei den geheimdienstlichen und den kriminellen Vereinigungen, die der Kargat dominierte.

Als Azalin verschwand, nutzte Alcio ihre Verbindungen mit den lebendigen Kriminellen gegen die überwiegend vampirischen Anführer des Kargats. Diese hatten gegen die nunmehr verbündeten Vampirjäger keine großen Chancen: Der Kargat zerbrach, und Alcio übernahm den Schwarzen Turm.

Heute schickt Alcio ihre Agenten durch ganz Darkon und versucht, ihrem Territorium als nächstes Il Aluk einzuverleiben. Außerdem sucht sie weiterhin Informationen über Rudolph van Richten, seinen Aufenthaltsort sowie nach Möglichkeiten, aus Ingrid van Richten herauszubringen, was diese weiß.

Einsatz von Alcio Metus: Alcio ist eine schicke, leidenschaftliche und höchst grausame **Vampirin**. Als Anführerin des Kargat und der regionalen Verbrecherorganisationen beherrscht sie die Zackenküste mithilfe von Informationen und Einschüchterung. Unfähigkeit bestraft sie schnell, Wagemut belohnt sie noch schneller. Die größten Belohnungen sind denen vorbehalten, die ihre Rachepläne gegen Rudolph van Richten voranbringen.

Darcalus Rex

Bei ihren jährlichen Mitternachtsbädern in den tiefsten und wundersamsten Quellen von Bad Nevuchar hatte Cardinna Artazas – dreimal inkarnierte älteste Mystikerin der Gemeinschaft – eine apokalyptische Vision vom Geist der Quellen. Die Wasser sprechen immer wieder

Alcio „Baron" Metus.

kryptisch zu den Mitgliedern des Ewigen Ordens. Cardinna interpretierte die Botschaft als persönlichen Auftrag, das Ende der Welt zu verhindern.

Sie hatte vom Schleier gehört und stürzte sich in die Bibliotheken ihres Ordens. Dort stieß sie auf Schriften, die „das Land", „den Ahnen" und ihre gegenseitige Abhängigkeit erwähnten. Sie schloss daraus, dass Darkon nicht nur einen Herrscher brauchte, sondern ein Herz. Die meisten betrachten Azalin als Darkons einzige Herrscherin, doch es hatte noch einen gegeben: Darcalus Rex, den ersten König.

Durch Magie und chemische Manipulation beschwor Cardinna den Geist von Darcalus Rex, dem tyrannischen Magierkönig, der vor Azalin geherrscht hatte. Cardinnas Magie funktionierte, und die heiligen Quellen ihres Ordens wurden von einem mysteriösen Wesen besetzt. Heute widmet sie die Ressourcen des Ewigen Ordens dem, was sie für ein notwendiges Übel hält: der Ernährung eines wiedergeborenen Tyrannen, der sie mit seinen Forderungen nach immer größeren magischen Reagenzien und Opfern strapaziert.

Einsatz von Darcalus: Darcalus Rex ist ein **Nekrosekret** (siehe Kapitel 5), das sich um das Überleben Darkons wenig schert – und vielleicht nicht einmal wirklich der uralte Herrscher ist. Die Elfe Cardinna Artazas (**Erzmagier**) glaubt verzweifelt daran, dass sie tut, was getan werden muss, um ihre Heimat zu retten, auch wenn das bedeutet, ihren Orden zu korrumpieren.

Madame Talisveri Eris

Die Mitglieder der Familie Eris gelten in Il Aluk als Hohemeister der Kunst des Lügens. Trotz des uralten Namens lebt die Familie schon lange mit erdrückenden Schulden. Mit Selbstvertrauen und erpresserischen Geschäften gelang es ihr, das heruntergekommene Anwesen Calasquel zu halten. Als die Reichtümer der Elite Il Aluks schwanden, nutzte Talisveri Eris ihre besondere Familienbegabung zur Doppelzüngigkeit und verkaufte Scheinversicherungen inmitten eines Netzes aus Krediten, Gerüchten und verzweifelten Schuldnern.

Madame Eris ist quirlig und atemberaubend hochnäsig. Sie sähe wie eine Frau von fast achtzig Jahren aus, wenn ihre Versuche, ewige Jugend zu erlangen, nicht zu ihrer dauerhaften Unsichtbarkeit geführt hätten: Das magische Elixier war verdorben. Heute ist Eris schon seit Jahrzehnten unsichtbar. Mit handverlesener Mode und jeder Menge Schminke erreicht sie das Erscheinungsbild, das sie öffentlich wünscht. Es kann sich auch um eines ihrer zahlreichen Alter Egos handeln: fiktive Angehörige wie ihre geizige Cousine Halpernista, ihr geckenhafter Neffe Oscanor oder ihre uralte, ewig wütende Schwester Lady Tatsaul.

Madame Eris gibt großartige Bälle auf Calasquel vor Il Aluk, bei denen sie sich mit Gästen unter vier Augen unterhält, ihre Nöte erkundet und sie zu ausbeuterischen Geschäften überredet. Sie spielt die nostalgische alte Aristokratin, die von Ereignissen, Speisen und Vergnügungen aus der fernen Vergangenheit erzählt, an die nur sie sich erinnert – immerhin hat sie sie größtenteils erfunden.

An jedem Neumondabend gibt Madame Eris ein Privatfest für ihre loyalen und verschuldeten Mitadeligen. Diese Gruppe bezeichnet sie als Familie. Sie beutet die aufstrebenden jungen Adligen zwar umfassend aus, lässt sie jedoch glauben, sie wären der Schlüssel dazu, Il Aluks vergangenen Glanz wiederherzustellen. Beim Neumondfest gibt sie ihren Gästen einen Likör namens Geist des Adels zu trinken. Dieses magische Elixier gewährt bis zur Morgendämmerung den Effekt des Zaubers *Mächtige Unsichtbarkeit*. Sie ermutigt ihre Gäste dann, ihrem Verlangen nach Gewalt nachzugehen und Verbrechen zu begehen, die den Zwecken von Madame Eris dienen. Die Einwohner von Il Aluk verschanzen sich in Neumondnächten in ihren Häusern. Sie glauben an hasserfüllte Geister, die sich durch die Straßen bewegen.

Einsatz von Madame Eris: Madame Eris ist eine menschliche **Adlige**. Ihr Körper ist dauerhaft unsichtbar, aber ihre Schminke und ihre Kleider sind es nicht. Sie braucht mindestens zehn Minuten und umfangreiche Kosmetik, um sich eine sichtbare Form zu geben. Dabei kleidet sie sich so, wie es ihrem gewünschten Erscheinungsbild oder dem eines fiktiven Angehörigen entspricht.

Wer ist Azalin Rex?

Zu Lebzeiten war Azalin ein arroganter Magier und Tyrann, der seinen Bruder ermordete, seinen Sohn hinrichtete und sein Land in einen endlosen Krieg stürzte. Die Nebel holten ihn, und er gelangte nach Barovia. Als er dort gefragt wurde, wer er sei, antwortete er „*azal'Lan*", was in seiner Sprache „Magierkönig" bedeutete.

In Barovia schloss Azalin einen Waffenstillstand mit Strahd von Zarowitsch. Vom Grafen und den uralten Ruinen des Landes erfuhr er viel über die Natur der Domänen des Schreckens. Azalin und von Strahd versuchten mehrfach, Barovia zu entkommen. Ihr Fehlschläge und die Verbitterung ließ sie schließlich zu erbitterten Rivalen werden. Als Azalin Burg Ravenloft verließ und wieder in die Nebel trat, nahm seine eigene Domäne um ihn herum Gestalt an: Darkon.

Nur wenige kannten sich mit der Natur der Domänen des Schreckens und der Dunklen Mächte besser aus als Azalin. Der Lich betrachtete die Dunklen Mächte als seine persönlichen Rivalen und verbrachte Jahrhunderte damit, verwegene Pläne zu schmieden, um Ravenloft zu entkommen. Die Stunde des Aufstiegs bedeutete möglicherweise seinen Triumph.

Abenteuer in Darkon

Darkon stellt eine dystopische Fantasy-Umgebung dar, die sich ideal zum Erkunden der dunkleren Seiten von vertrauter Magie und bekannten Monstern eignet. Kreaturen wie Drachen und Betrachter, die sich für andere Domänen weniger gut eignen, passen vorzüglich in dieses Reich vereinzelter Ansiedlungen und uralter magischer Ruinen. In der Tabelle „Abenteuer in Darkon" findest du Vorschläge für verschiedene Abenteuer in der Domäne.

Abenteuer in Darkon

W6	Abenteuer
1	Die Abenteurergruppe erfährt, wie man das Herz des Abyss zerstört, ein Relikt in Händen des Ordens der Wächter, das von einem Dämon namens Pfeifender Unhold gejagt wird.
2	Die **Nachtvettel** Styrix hat ein Gerät namens Spaltschlüssel erzeugt, mit dem sie den Domänen des Schreckens entkommen will. Sie muss nur noch ein paar Hundert Unschuldige in Larven verwandeln.
3	Ein Schiffskapitän bietet an, die Charaktere aus Darkon fortzubringen, aber nur, wenn sie einen Koffer voller alchemistischer Zutaten zum Familienanwesen von Madame Eris bringen.
4	Kaufleute heuern die Abenteurergruppe zum Schutz vor dem Piratenschiff *Ernte* an. Dessen Kapitän Damon Skragg will kein Gold, sondern Fleisch, um seine **Ghul**-Besatzung zu füttern.
5	Forscher vom Brautslava-Institut brauchen Assistenten bei Forschungen zu Nekrolinguistik und temporaler Achäozoologie.
6	Morde grassieren unter den reichen Familien am Rotblattsee. Anwohner bitten die Charaktere um Hilfe, ohne zu ahnen, dass die verbitterte Witwe Damita Adler von ihrem verfallenen Haus aus generationenübergreifende Rache übt.

Domäne der Verdammnis

Im Unterschied zu Domänen mit klaustrophobischem Horror und engem Themenspektrum bietet Darkon die richtige Umgebung für eine Mission mit Horrorelementen, bei der alles auf dem Spiel steht. Die Details einer solchen Kampagne konfrontieren die Charaktere mit mehreren Elementen: Schicksal, Hoffnung, Verbündete, Rivalen, Furcht und Höhepunkt der Kampagne. Verwende diesen Abschnitt, um eine Kampagne zu entwerfen, die sich um die Verdammnis einer ganzen Domäne dreht.

Das Geheimnis von Darkons Verdammnis

Als Azalin Rex in der Stunde des Aufstiegs verschwand, verlor Darkon seinen Dunklen Fürsten, und ein Phänomen namens der Schleier begann, die Domäne zu verschlingen. Wenn du deine Kampagne vorbereitest, verwende die Tabellen „Darkons Zerstörung" und „Azalins Schicksal", um zu entscheiden, warum Darkon zerstört wird.

Darkons Zerstörung

W4	Zerstörung
1	Ohne Azalin hat Darkon keinen Zweck mehr. Das Schattenfell ist dabei, die Halbebene wieder zu absorbieren.
2	Darkon wird benutzt, um die Königsträne mit Magie und Macht aus Burg Avernus zu speisen.
3	Die Stunde des Aufstiegs war ein Angriff. Die Invasoren benutzen den Schleier, um sich zu tarnen.
4	Die Priester von Osybus (siehe Kapitel 5) saugen Lebensenergie aus Darkon ab, um die gefangenen Überreste einer Gottheit wiedererstarken zu lassen.

Azalins Schicksal

W4	Schicksal
1	Azalin wurde vernichtet – bei einem gescheiterten magischen Experiment, durch einen Rivalen oder die Dunklen Mächte.
2	Azalin ist den Domänen des Schreckens entkommen und in seine Heimatwelt Oerth zurückgekehrt.
3	Azalin hat eine fortlaufende Konjunktion bewirkt, sodass er sich frei bewegen kann, solange Darkon im Niedergang begriffen ist.
4	Azalin ist in seine Vergangenheit entkommen oder hat mehrere Versionen von sich in die Gegenwart gebracht.

Darkons Rettung

Darkon kann gerettet werden. Die Charaktere könnten eine der Möglichkeiten in der Tabelle „Darkons Rettung" entdecken und zu den Zielen in der Tabelle „Mittel zur Rettung Darkons" gelangen.

Darkons Rettung

W6	Methode
1	Findet Azalin oder lasst ihn auferstehen und bringt ihn nach Darkon zurück.
2	Präsentiert den Dunklen Mächte einen würdigen neuen Dunklen Fürsten.
3	Verseht einen neuen Dunklen Fürsten mit einem Symbol der Herrschaft.
4	Befreit Darkon aus dem Schattenfell.
5	Lasst Darkon mit einer anderen Domäne verschmelzen.
6	Legt einen anderen Dunklen Fürsten herein, damit er Darkon betritt.

Der Schleier

Tagsüber lassen sich die Nebel um Darkon normal durchqueren, und Kreaturen können zwischen Domänen oder Regionen von Darkon selbst reisen. Nachts werden die Nebel um die Domäne allerdings tödlich und kriechen landeinwärts – manchmal nur um einen Millimeter, dann wieder wie eine unaufhaltsame Flut. Die Schicksale derer, die in solchen Wogen verschwinden, bleibt ein Mysterium. Wenn ein Charakter mit dem Schleier experimentiert, kannst du durch Schaden, Stress (siehe „Furcht und Stress" in Kapitel 4) oder durch einen Blick auf die tödlichen Kräfte darin die Gefahr des Schleiers unterstreichen. Bring Charaktere, die dem Schleier begegnen, nicht einfach um. Verdeutliche durch das Erlebnis vielmehr die Gefahr, in der sich ganz Darkon befindet.

Mittel zur Rettung Darkons

W6	Mittel
1	Bruchstücke von Azalins Krone
2	Spaltschlüssel (Vorrichtung, die ein Portal erzeugt)
3	Verborgener Bernsteinsarkophag, der die Überreste eines mächtigen bösen Wesens enthält
4	Königsträne (schwebende Anomalie oder Struktur)
5	Apparat (siehe „Mordent" in diesem Kapitel)
6	Blut Strahd von Zarowitschs, der das Fundament der Domänen des Schreckens ist

Verzweifelte Verbündete und Rivalen

In der Tabelle „Verbündete in Darkon" werden Charaktere und Gruppen aufgeführt, welche die Domäne retten wollen. Die Tabelle „Rivalen in Darkon" enthält hingegen solche, die nach Darkons Zerstörung trachten.

Verbündete in Darkon

W6	Verbündeter
1	Irik Zal'honan, trauernder Geist von Azalins Sohn
2	Orden der Wächter (Asketen, die gefährliche Magie isolieren und den übernatürlichen Untergang verhindern)
3	Cardinna Artazas vom Ewigen Orden
4	Geist der Gelehrten Doktor Ingrid van Richten, der im Haus der van Richtens bei Rivalis spukt
5	Agentur Strahl (Detektive in Martirabai)
6	Skiever, Azalins Teufelchen-Vertrauter

Rivalen in Darkon

W6	Rivale
1	Alcio Metus und der Kargat
2	Darcalus Rex und der Ewige Orden

W6	Rivale
3	Madame Talisveri Eris und ihre Familie
4	Ebbasheyth, schwarzer Schattendrache und Azalins Beraterin
5	Verfluchtes Artefakt, das in einem Kloster des Ordens der Wächter verwahrt wird
6	Azalins Schatten, ein Echo des Dunklen Fürsten

Schrecken in Darkon

Der Schleier stellt eine domänenweite Gefahr dar, doch in Darkon lauern noch weitere Schrecknisse. Ziehe die finsteren Omen und lauernden Schrecken aus der Tabelle „Schrecken in Darkon" als wiederkehrende Gefahren in deinem Abenteuer in Betracht.

Schrecken in Darkon

W6	Schreckenspotenzial
1	Eine Prophezeiung besagt, dass die Charaktere an Darkons Rettung oder Zerstörung beteiligt sein werden, und nennt acht unausweichliche Omen.
2	Die Charaktere waren an der Stunde des Aufstiegs beteiligt und haben eine gemeinsame Dunkle Gabe (siehe Kapitel 1).
3	Einer der Charaktere ist das ideale Gefäß für einen neuen Dunklen Fürsten oder Azalins Auferstehung.
4	Die Abenteurergruppe ist gezwungen, mit einem bösen Wesen, einer Kreatur aus der Tabelle „Rivalen in Darkon" oder einem anderen Dunklen Fürsten zusammenzuarbeiten.
5	Die Toten Darkons wollen den Charakteren helfen und scharen sich zu einer Legion, die immer größer wird.
6	Die Charaktere haben fürchterliche, doch bruchstückhafte Träume, die mysteriöse Verbündete oder ihre zukünftigen Versionen ihnen schicken, um sie vor Unheil zu warnen.

Darkons endgültiges Schicksal

Behalte das Ende der Kampagne im Hinterkopf, wenn du Abenteuer in Darkon planst. Möglicherweise änderst du deine Pläne für diesen Höhepunkt je nach Aktionen und Zielen der Charaktere während der Kampagne noch mehrfach. Die Vorschläge in der Tabelle „Darkons Finale" bieten Abschlüsse zur Inspiration.

Darkons Finale

W6	Finale
1	Keiner von Azalins Möchtegern-Erben ist als Dunkler Fürst geeignet. Nur durch Verschmelzen ihrer Geister oder dadurch, dass einer der Erben als Gefäß für eine geheime böse Macht dient, kann sich ein neuer Dunkler Fürst erheben.
2	Die Königsträne ist ein bernsteinfarbener Kokon in Meteorgröße, den Azalin benutzt, um eine neue Dunkle Macht zu erzeugen. Die Charaktere müssen den schwarzen Schattendrachen Ebbasheyth finden und überreden, ihnen beim Infiltrieren des schwebenden Objekts zu helfen, um es von innen zerstören zu können.

Burg Avernus, im Augenblick ihrer Zerstörung erstarrt.

W6	Finale
3	Azalin glaubt, dass es nur ein Entkommen aus den Domänen des Schreckens gibt, wenn deren Rückgrat zertrümmert wird: die erste Domäne Barovia. Er ist Darkon entkommen und muss aufgehalten werden, bevor er alle Domänen zerstört.
4	Jeder von Azalins Erben besitzt ein Stück der Krone des Dunklen Fürsten. Werden diese Stücke gesammelt und in die Burg Avernus gebracht, so kann Azalin auferstehen oder ein neuer Dunkler Fürst aufsteigen.
5	Einer der Charaktere ist ein Klon von Azalin, geschaffen als potenzieller Dunkler Fürst, damit der echte Azalin entkommen konnte. Die Stunde des Aufstiegs diente dazu, die Dunklen Mächte in die Irre zu führen.
6	Azalin hat die Zeit geändert, sodass er niemals zum Dunklen Fürsten wurde. Die Charaktere müssen Azalin in seine Vergangenheit folgen und dafür sorgen, dass seine Taten die Aufmerksamkeit der Dunklen Mächte auf sich ziehen.

Welchen Kurs du auch wählst, die Charaktere in einer Horrorgeschichte kommen selten unversehrt davon. Vielleicht muss ein Charakter oder Verbündeter ein dramatisches Opfer bringen, um Darkon zu retten – oder selbst der neue Azalin werden. Vielleicht ist Darkon auch unwiderruflich verdammt, und es ist an den Charakteren zu entscheiden, welches Bruchstück der Domäne überdauern soll. Ob sich nun ein neuer Dunkler Fürst erhebt oder Darkon anderweitig davonkommt – das Ende eines Albtraums ist wahrscheinlich nur der Anfang des nächsten.

TITUS LUNTER

Dementlieu

Domäne der Dekadenz und Verblendung

Dunkler Fürst: Saidra d'Honaire
Genres: Dark Fantasy und Psycho-Horror
Kennzeichen: Dekadenter Adel, Hochstaplersyndrom, Illusionen, Maskenbälle, sozialer Verfall
Nebeltalismane: Abgetragene, aber feine Kleidung, Juwelen- oder federbesetzte Maske, Schuh aus Glas oder Gold

Jeden Abend gibt es in Dementlieu ein neues prächtiges Ereignis, und die Bürger leben ein glamouröses, aufregendes Leben. Sie genießen die feinste Kleidung, die elegantesten Juwelen, die größten Ballsäle – und besonders den extravaganten Großen Maskenball von Herzogin Saidra d'Honaire alle sieben Tage auf ihrem Insel-Anwesen. Jeder, der *irgendwer* ist, nimmt an den Bällen der Herzogin teil, und wer gerne jemand wäre, balgt sich um die Einladungen oder schleicht sich ohne eine solche ein. Doch Herzogin Saidras Zorn auf Hochstapler und Eindringlinge ist einfach entsetzlich – und unausweichlich tödlich.

Die Domäne Dementlieu besteht aus der Stadt Port-a-Lucine an den schlammigen Gestaden der Pernault-Bucht und der Lucine-Bucht. Bisweilen schauen Teile der Vorstadtgebiete aus den Nebeln um die Stadt. Port-a-Lucine ist unter einer Glitzerfassade dekadenten Reichtums ein Moloch aus Fäulnis und Verfall. Alles erscheint wertvoller, stabiler und heiler, als es tatsächlich ist, und alle verhalten sich, als wäre die Illusion von Großartigkeit und Reichtum wahr.

In Dementlieu muss sich jeder abrackern, um irgendwie durchzukommen, aber das zuzugeben bedeutet den sozialen Ruin. Die ärmsten Bürger kämpfen um ein Erscheinungsbild der Mittelklasse und plündern nachts die Abfälle, um etwas zu finden, was sie am nächsten Tag verkaufen können. Die tatsächliche Mittelklasse mimt den Adel, doch ihre Kleidung ist geflickt, und sie müssen eine Woche hungern, um einen bestenfalls mittelprächtigen Ball zu geben – für den sie Reste zu fragwürdigen Pâtés und undefinierbaren Knödeln verarbeiten. Der echte Adel in der Domäne beläuft sich auf eine einzige Vertreterin: die Dunkle Fürstin, Herzogin d'Honaire.

Wer seine Maske verrutschen lässt, den erwartet ein grässliches Ende. Fällt einem „Adligen" beim Maskenball der Herzogin ein Knopf vom alten Frack, spricht die Herzogin das Urteil über den Hochstapler, und der Enttarnte zerfällt zu Staub. Und schafft es ein Händler nicht, die Fassade aufrechtzuerhalten, ist die Strafe weniger öffentlich, aber ebenso tödlich. Ohne Heim und Auskommen fallen diese Unglücklichen unausweichlich dem Roten Tod zum Opfer. Dieser mysteriöse Geist haust in den ärmsten Stadtteilen und zehrt jedes Bisschen Leben aus seinen Opfern. Es handelt sich dabei um Herzogin Saidra.

Charaktere aus Dementlieu

Charaktere aus Dementlieu können sehr unterschiedliche Ursprünge und Erscheinungsformen besitzen. In dieser Märchendomäne sind adrette Orks ebenso zu Hause wie heruntergekommene Drow. Die Namenskonventionen sind insgesamt von der französischen Sprache inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Dementlieu erstellen, frage sie Folgendes:

Hast du schon einmal den Großen Maskenball besucht? Stammst du aus einer Adelsfamilie, die mit Einladungen zum Ball beehrt wird, oder hast du dich eingeschlichen und konntest deine Enttarnung vermeiden? Warst du dabei, wie jemand demaskiert wurde?

Wie viel Hochstapler steckt in dir? Jeder in Dementlieu gibt vor, etwas zu sein, was er nicht ist. Deine Familie übertreibt ihren Reichtum und ihren Status. Ist auch der Rest deines Lebens eine Lüge? Wie viel davon *fühlt* sich wie eine Lüge an? Argwöhnst du, dass du für deine Klasse oder deinen Hintergrund nicht qualifiziert bist? Gibst du vor, besser zu sein, als deine tatsächlichen Fertigkeiten und Fähigkeiten erlauben? Behauptest du Fähigkeiten zu besitzen, die du in Wirklichkeit gar nicht beherrscht?

Schuldest du einer „Feenpatin" etwas? Die Feenwesen aus Krummgiebel am nördlichen Stadtrand helfen den Leuten manchmal dabei, ihre Täuschungen zu vervollkommnen. Vielleicht haben sie dir auch geholfen. Hast du sie aufgesucht, oder ist eins von ihnen zu dir gekommen? Was hat es dir angeboten? Welchen scheinbar vernünftigen Preis hat es gefordert? Inwiefern ist der Preis schwierig aufzubringen? Bist du deswegen zum Hexblut (siehe Kapitel 1) geworden?

Besondere Merkmale

Wer Dementlieu kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Der gesellschaftliche Terminkalender der dekadenten Adligen ist randvoll. Täglich flattern sie wie Schmetterlinge von Ereignis zu Ereignis: Ausstellungen in Museen und Kunstgalerien, Konzerte und Theaterstücke, Bankette, Matinéen und Soiréen – und vor allem Bälle.
- Jede Woche ereignet sich das wichtigste gesellschaftliche Ereignis der Stadt: der Große Maskenball von Herzogin Saidra d'Honaire. Einladungen sind begehrt und rar.
- Nichts in Dementlieu ist, wie es erscheint. Jeder gibt sich als wohlhabender aus, als er ist. Magische Illusionen verbergen Verfall, und die tägliche Kommunikation ist mit großen und kleinen Lügen gespickt. Jeder kennt diese Wahrheiten, aber niemand wagt es, sie auszusprechen.
- Die alltägliche Verwaltung von Port-a-Lucine obliegt dem Gouverneur Marcel Guignol. Dieser verfügt über eine Gruppe aus fünf Beratern aus den Adelsrängen Dementlieus. Herzogin Saidra gehört auch dazu. Mit diesem Rat erlässt er Gesetze, die eine kleine Stadtwache durchsetzen soll. Außerdem fungiert der Gouverneur als Richter, wenn die Gesetze gebrochen werden.
- Dekorative Masken sind in Dementlieu weit verbreitet und werden nicht nur bei gesellschaftlichen Ereignissen, sondern auch im Alltag getragen. Viele Leute kennen die Masken ihrer Nachbarn besser deren Gesichter.

Siedlungen und Schauplätze

Port-a-Lucine strahlt wie eine wohlhabende Stadt voller Kultur. Sie hat eine Universität, ein Opernhaus, ein Wachsfigurenkabinett, ein Aquarium, üppige Gärten und ein skandalträchtiges Kabarett: das Theater zur Roten Witwe Das Zuwitsch-Hospital bietet höchste Standards wissenschaftsbasierter Medizin, und die große Bibliothek verfügt über eine große Sammlung angeblich bedeutsamer, aber tatsächlich ziemlich redundanter Schriften.

D'Honaire-Anwesen

Herzogin Saidra d'Honaires protziges Anwesen voller schicker Gargyle und greller Wandbehänge ist die Kulisse des Großen Maskenballs – mehr Details dazu weiter hinten in diesem Abschnitt. Ständig ist eine kleine Armee energischer maskierter Ghule mit den Vorbereitungen für die nächsten Festlichkeiten beschäftigt.

Kathedrale der Mutter der Tränen

Die Kathedrale der Mutter der Tränen ist der ehrlichste Ort in Dementlieu. Sie ist der Göttin Ezra geweiht, und die Lehren drehen sich eher um das Weinen über die Schrecken der Welt als darum, etwas gegen sie zu unternehmen. Der Klerus weigert sich, irgendwelche Klassenunterschiede bei den Gläubigen zu bemerken, obwohl die Schichtenbildung außerhalb der Kathedralenmauern nicht stärker ausgeprägt sein könnte. Für sie sind die Leute alle nur verzweifelte Elendsgestalten in den gnädigen Händen Ezras, die mit ihnen und um sie trauert. Eine herrliche Alabasterstatue von Ezra ziert das Heiligtum, Schwert und Schild beiseitegestellt, um das weinende Gesicht mit den Händen zu bedecken.

Theater zur Roten Witwe

Die Rote Witwe ist ein Kabarett, das für lebhafte Musik, aufreizende Tanzdarbietungen und zwielichtige Geschäfte bekannt ist. Das vordere Dach wird von der gigantischen Statue einer grellroten Spinne geziert, die eine schwarze Sanduhr auf dem Leib trägt und die Kundschaft in ihr dekadentes Netz einlädt. In diesem Schrein der dekadenten Freuden feiern die Gäste die Schönheit und das Leben, um der Armut und den Schrecken zu trotzen, die draußen auf sie warten.

Doch das Theater birgt auch seine Schrecken: Seine abgeschiedenen Bereiche werden von Gestaltwandlern genutzt, um Beute zu machen. Längst kursieren Gerüchte über gestaltwandelnde Riesenspinnen, die sich am nichtsahnenden Publikum laben, doch das tut der Beliebtheit des Theaters keinen Abbruch.

Karte 3.4: Dementlieu.

JARED BLANDO

Krummgiebel

Am Tenebrarum-Wald am Ende von Mühlenstraße lebt ein Zirkel aus grünen Vetteln in drei windschiefen Hütten. Sie genießen es, im Leben der Bürger Dementlieus herumzupfuschen, sich als freundliche alte Mütterchen zu tarnen und mit ihrer Magie verarmten Leuten zu helfen, Adlige zu mimen oder am Großen Maskenball teilzunehmen. Ihr Preis wirkt unwiderstehlich, bis die Kunden den Haken an der Sache bemerken.

Chateaufaux

Die Leute in Port-a-Lucine sprechen oft von einem großen Landstrich in Dementlieu namens Chateaufaux, wo Adlige ihre Sommersitze unterhalten und florierende Höfe und Dörfer ihre Waren zum Verkauf in die Stadt schicken. Doch niemand hat die Stadt je verlassen, es treffen keinerlei Güter von außerhalb ein, und Chateaufaux existiert nicht. Die Nebel kriechen immer dichter an die Mauern von Port-a-Lucine heran. Gelegentlich sieht man Bäume und Wiesen, aber sonst nichts.

Saidra d'Honaire

Saidra d'Honaire wuchs nach dem Tod ihrer geliebten Mutter alleine mit ihrem Vater auf einem winzigen Hof auf. Ihre Vater nannte sie „Herzogin" und behauptete, er wäre ein Herzog, den sein böser kleiner Bruder aus seiner rechtmäßigen Heimat verbannt hatte. Dem jungen Mädchen gefiel es, sich deswegen über andere Bauernkinder zu erheben und trotz der Umstände eine höhere Geburt zu behaupten. Saidra hatte keine Freunde, aber viele Spielkameraden, da sie andere Kinder dazu zwang, sie zu unterhalten.

Als sie ein Teenager war, heiratete ihr Vater eine wohlhabende Kauffrau mit zwei Töchtern, die ein paar Jahre älter als Saidra waren. Obwohl ihr Vater die drei Mädchen bat, einander zu lieben wie Schwestern, verachteten seine neue Frau und ihre Töchter Saidra, amüsierten sich über ihre Adelsbehauptungen und behandelten sie als Dienerin. Die Familie litt keine Not, aber Saidra musste weiterhin in Lumpen gekleidet von morgens bis abends als Hausmädchen für ihre Stiefmutter und ihre Stiefschwestern arbeiten.

Noch schlimmer wurde es, als Saidras Stiefmutter beiläufig den Tod eines Herzogs erwähnte, der in der Nähe regiert hatte. Saidra fragte, ob es sich bei dem Herzog um den bösen Bruder ihres Vaters handle und ob dies bedeute, dass dieser nun seinen Titel zurückbekomme. Ihre Stiefmutter und ihre Stiefschwestern lachten sie aus, und ihr Vater gestand ihr die Wahrheit. Er war nur ein Diener des Herzogs gewesen und geflohen, als er beim Stehlen von Tafelsilber erwischt wurde.

Saidra weigerte sich, diese bittere Wahrheit zu akzeptieren. Sie floh aus dem Haus zum Grab ihrer Mutter und flehte deren Geist an, ihr zu helfen. Da erschien eine freundliche, großmütterliche Figur und gewährte Saidras Wunsch. Sie gab ihr ein herrliches Kleid und wunderbares Geschmeide für den Maskenball, bei dem der neue Herzog gekrönt werden sollte. Saidra begab sich in einer angemessen vornehmen Kutsche zum Ball, entschlossen, den Herzog zu töten und seinen Titel zu beanspruchen.

Sie war so schön und glamourös, dass der neue Herzog sie unwiderstehlich fand und stundenlang mit ihr tanzte. Saidra sah plötzlich eine Alternative zum Mord an ihm: Sie konnte den armen Tropf auch heiraten und die Herzogin werden, für die sie sich immer gehalten hatte.

Doch als es Mitternacht schlug, wurden die Gäste plötzlich furchtbar krank und begannen zu sterben. Die Seuche erfasste auch Saidra und den Herzog. Als sie einander sterbend in den Armen lagen, machte der Herzog ein schicksalhaftes Geständnis: Er war nicht der Sohn des verblichenen Herzogs, sondern der Sohn eines seiner Diener. Der Herzog konnte keine Kinder zeugen und verlangte den Säugling des Dieners, den er dann aufzog. Später wurde dieser Diener dabei erwischt, dass er Tafelsilber stahl, und er floh mit seiner kleinen Tochter.

Saidra war außer sich, dass dieser „Herzog" auch nicht echter war als ihr Vater – und dass er auch noch ihr Bruder war. Sie zog ihren Dolch und trieb ihn dem Hochstapler ins Herz. Dann stolperte sie aus dem Palast, doch noch auf der Treppe starb sie an der Seuche.

Saidra kam auf dem nebligen Gelände ihres neuen Anwesens in Port-a-Lucine zu sich, endlich eine echte Herzogin, allerdings auch ein untoter Todesalb. Wenn sie elegante Gewänder und eine kunstvolle Maske trägt, wird die offenkundige Lüge, sie wäre eine lebendige Frau, von ihrem Umfeld toleriert. Und gibt sie gerade keinen Maskenball, wirft sie die Kleidung ab und streicht als mörderischer Geist durch die Stadt, der als Roter Tod bekannt ist. In beiden Formen hat sie dasselbe Ziel: Sie will die pompösen Narren demaskieren und zerstören, die zu sein vorgeben, was sie nicht sind, höhere Stellungen anstreben, als sie verdienen, und den Anschein von Normalität nicht wahren können.

Saidras Kräfte und ihre Herrschaft

Saidras Form ist so substanzlos wie ihre Ansprüche auf einen Adelstitel. Sie ist ein roter Geist mit den Werten eines **Todesalbs**. Sie kann den Zauber *Auflösung* (SG-18-Rettungswurf) auf jede Kreatur wirken, die zu erkennen gibt, über ihre Identität gelogen zu haben. In ihrer Rolle als Herzogin trägt Saidra eine vogelartige Maske und modische rote Gewänder. Als Roter Tod ist sie nur ein rötlicher Schatten.

Grenzen schließen: Wenn Herzogin Saidra die Grenzen ihrer Domäne schließt, heben die Nebel sich nicht. Wer die Domäne zu verlassen versucht, findet sich vielmehr in Chateaufaux wieder. Hier stehen stattliche Häuser auf sanften Hügeln zwischen Ackerland und Weingütern, aber sie kommen niemals näher, egal, wie lange man reist. Und früher oder später finden die Reisenden sich immer vor den Mauern von Port-a-Lucine wieder.

Saidras Qual

Herzogin Saidra ist endlich die Adlige, die sie immer sein wollte, doch angesichts der Umstände kann sie das nicht genießen:

- Sie ist besessen von der Furcht, demaskiert zu werden und die Wahrheit ihrer Herkunft ans Licht gezerrt zu sehen. Diese Furcht projiziert sie auf andere, die sie ihrer eigenen Sünden bezichtigt und mit Genuss als Hochstapler und Emporkömmlinge bloßstellt.

- Wenn sie als Roter Tod in den Straßen jagt, sucht sie ihre verlorene Familie. Ihren Vater verabscheut sie, vermisst ihn aber auch. Ihre Stiefmutter und ihre Stiefschwestern fürchtet sie noch immer. Gelegentlich erhält sie vage Briefe in ihrer Handschrift aus Chateaufaux.
- Als Todesalb ist Saidra nicht in der Lage, die Freuden zu genießen, die mit ihrem Status verbunden sind. Wie herrlich die Feste auch sein mögen, die Tatsache ihrer wahren Form verdirbt jeden Augenblick der Scharade.

Rollenspiel: Saidra

Herzogin Saidra benimmt sich, wie sie glaubt, dass reiche Leute sich benehmen. Sie verbirgt ihr mangelndes Weltwissen hinter Dekadenz, die von ihrem Umfeld rasch einen Modetrend verwandelt wird. Ihr bemerkenswerter Jähzorn zeigt sich, sobald jemand sie dumm dastehen lässt oder ihrer Meinung nach seine rechtmäßige soziale Stellung verlassen hat.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin unerbittlich mit meinen Untergebenen und allen, die ihren Platz nicht kennen."

Ideal: „Jedem einen Platz in der Gesellschaft, und jeder auf seinen Platz. Wer eine Position beansprucht, zu der er nicht berechtigt ist, muss bestraft werden."

Bindung: „Ich habe den Status erreicht, den ich verdiene, und niemand wird ihn mir je wieder nehmen."

Makel: „Ich fürchte mich davor, dass eines Tages mein Vater, meine Stiefmutter, meine Stiefschwestern oder die mysteriöse Alte, die mir die Kleider für den Maskenball des Herzogs gab, hier erscheinen und die Schande meiner wahren Geschichte enthüllen."

Abenteuer in Dementlieu

Herzogin Saidras Geschichte ist ein verdrehtes Märchen, das seine Wurzeln in den Schrecknissen des modernen Lebens hat: Angst zu versagen und als Hochstapler „demaskiert" zu werden. Wenn die Charaktere sich durch die angespannte soziale Szene von Port-a-Lucine bewegen, spielen sie die Echos vertrauter Märchen nach. Die grünen Vetteln in Krummgiebel können jedem Charakter als „Feenpatinnen" dienen und ihn für die Bälle der Herzogin einkleiden, doch die Vetteln verschenken ihre Wohltaten nicht. Ihre Geschenk sind an strikte Bedingungen geknüpft, beispielsweise den Ball vor Mitternacht zu verlassen oder andere Gäste zu demütigen. Die Vetteln ruinieren gerne das Leben Sterblicher. Jeder Akt scheinbarer Freundlichkeit zielt auf dieses Ziel ab. Unter „Der Große Maskenball" findest du Vorschläge, wie Dementlieus vorzüglichstes gesellschaftliches Ereignis vonstattengehen könnte.

Wenn die Abenteurer mit Leuten in Port-a-Lucine interagieren, stellen sie fest, dass alle Leute von Statusdenken besessen sind. Fremde in der Stadt sind eine unbekannte Größe, und man versucht rasch, ihren relativen sozialen Status zu sondieren. Die Charaktere können ohne weiteres als Adlige durchgehen, vor allem, wenn sie mit ihrem Wohlstand prunken und behaupten, ererbte Liegenschaften in Chateaufaux zu besitzen. Wenn sie allerdings einen geringeren sozialen Status eingestehen oder ihre schlechten Manieren auf einen solchen hinweisen, werden sie im Handumdrehen Ziele der Verachtung, und die bessere Gesellschaft der Stadt ist ihnen verschlossen.

Weitere Abenteuerideen findest du in den Plots der Tabelle „Abenteuer in Dementlieu".

Abenteuer in Dementlieu

W6	Abenteuer
1	Eine schrille Sopranistin tritt bei der neuesten Aufführung im Opernhaus von Port-a-Lucine auf. Eifersüchtige Diven beauftragen die Abenteurergruppe damit herauszufinden, welche Magie die Sopranistin verwendet hat, um sich die Rolle zu erschleichen.
2	Ein Patient aus dem Phlegethan-Hospital wendet sich an die Abenteurergruppe und behauptet, der rechtmäßige Herzog d'Honaire zu sein. Er hat die außergewöhnliche Fähigkeit, andere seinem Willen zu unterwerfen.
3	Die Abenteurergruppe zieht sich den Zorn der Stadtwache zu und erfährt, dass deren Anführer durch einen Teufel ersetzt wurde und dieser sie in eine brutale Macht verwandelt hat.
4	Leute werden durch lebensechte Konstrukte ersetzt, während die Originale im Keller von Alexandre du Cires Wachsfigurenkabinett gefangen sind. Ein Gruppenmitglied ist das nächste Ziel.
5	Ein Kreuzritter auf der Jagd nach dem Roten Tod wurde ermordet. Der Mörder ist nicht der Rote Tod, sondern die Familie eines der letzten Opfer, die verhindern will, dass dessen Armut und Lügen ans Licht kommen.
6	Eine Frau trifft in der Stadt ein und behauptet, Herzogin Saidras Stiefschwester zu sein. Sie stellt diskrete Nachforschungen an, wie die entsetzliche Wahrheit über die Herzogin am besten zu enthüllen sei: dass sie eine Hochstaplerin von geringer Herkunft ist.

Der Grosse Maskenball

Der Schrecken des Großen Maskenballs besteht in der Furcht vor Entdeckung – dem Zwang zu Interaktion mit Leuten in einer Umgebung, in die man nicht hineingehört und wo jeder Lapsus eine Katastrophe auslösen kann.

Für die Leute von Port-a-Lucine bedeutet die Teilnahme am Große Maskenball einen Sieg in ihrem ewigen Kampf um Status. Herzogin Saidras Anwesen aufzusuchen, ihre Erfrischungen zu kosten, sich in ihren gesellschaftlichen Kreisen zu bewegen und zur Musik des erstklassigen Orchesters zu tanzen – diese Freuden gilt es zu genießen, und sie sind das Risiko einer Entdeckung ganz und gar wert. Die Abenteurer könnten da freilich eine andere Einschätzung haben und es nicht ratsam finden, das Risiko einzugehen. Der Große Maskenball ist eine fantastische Abenteuerkulisse, aber selbst kein vollständiges Abenteuer. Abenteurer brauchen einen guten Grund zur Teilnahme. Du kannst ihnen anhand der Tabelle „Aufgaben beim Großen Maskenball" einen verschaffen. Verbinde diese Ziele mit einem größeren Abenteuer in Dementlieu und nutze dazu die Tabelle „Abenteuer in Dementlieu".

Aufgaben beim Grossen Maskenball

W6	Aufgabe
1	Findet einen bestimmten Adligen beim Maskenball und beschafft Informationen von ihm – oder übermittelt ihm welche.
2	Verhindert, dass ein Bösewicht beim Maskenball ein Verbrechen begeht.
3	Führt eine triviale Aufgabe gegen eine Gunst der Vetteln aus Krummgiebel aus, beispielsweise ein Objekt auf dem Kaminsims platzieren oder ein Fruchttörtchen klauen.
4	Beschützt einen anderen Teilnehmer und sorgt dafür, dass die Person nicht ermordet wird – oder enttarnt.
5	Verwendet das Gedränge der Gäste, um die Leute einem Gegengift oder einem Fluch auszusetzen oder ihnen wichtige Informationen zu übermitteln.
6	Sorgt für eine Privataudienz bei Herzogin Saidra.

Sobald die Charaktere einen Grund haben, um beim Großen Maskenball anwesend zu sein, steht ihnen ein Spießrutenlauf aus gesellschaftlichen Prüfungen bevor. Zu den üblichen Herausforderungen gehört es, Einladungen zu ergattern, ein Kostüm zu beschaffen, Höflichkeiten auszutauschen und zu tanzen. Dabei können sich zu jedem Zeitpunkt zufällige Komplikationen ergeben, die das stete Risiko der Enttarnung noch verschärfen.

Einladungen und Kostüme

Einladungen zum Großen Maskenball sind in Dementlieu heiß begehrt. Die Spannung steigt die ganze Woche über, wenn die Adligen unruhig darauf warten, ob sie es auf die Liste geschafft haben. Die Diener der Herzogin stellen die Einladungen zwei Tage vor dem Ereignis zu.

Einladungen: Wenn die Charaktere sich in Port-a-Lucine als wichtige, wohlhabende und interessante Leute etabliert haben, erhalten sie echte Einladungen. Die Herzogin hört von ihnen, wenn sie prassen oder dein Abenteuer dies verlangt. Eine Einladung zu fälschen erfordert einen erfolgreichen SG-10-Intelligenzwurf.

Kostüme: Ein einfaches Kostüm mit einfacher Maske kostet 5 GM. Doch aufwendige Kostüme sind ein Statussymbol, und schäbige Kleidung zieht unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich. Letztlich müssen die Charaktere entscheiden, wie viel sie ausgeben – oder ob sie sich von den Vetteln aus Krummgiebel „kostenlos" kunstvolle Kostüme geben lassen.

Ankunft beim Maskenball: Wenn die Charaktere beim Anwesen der Herzogin eintreffen, prüfen die Ghul-Diener der Dunklen Fürstin die Einladungen und Gewänder noch vor der Tür. Wer keine akzeptablen Versionen vorweisen kann, kommt nicht hinein. Fordere die Charaktere zu Charismawürfen (Täuschen) auf, wenn sie gefälschte Einladungen präsentieren oder besorgt sind, dass ihre Aufmachung nicht ausreicht. Wenn die Würfe allerdings nicht ganz schlecht ausfallen, dienen sie nur dazu, die Furcht vor Entdeckung zu steigern.

Höflichkeiten

Sobald die Charaktere den Große Maskenball betreten haben, müssen sie ein Arsenal ungeschriebener Etikette-Vorschriften einhalten und jederzeit vorgeben, sie wüssten genau, was sie tun. Andere Gäste sind in müßige Gespräche vertieft und nehmen an, dass die Charaktere die halbe Stadt kennen. Beim ersten Hinweis darauf, dass ein Charakter eventuell nicht auf den Maskenball gehören könnte, fangen die Gäste an, laut spitze Fragen zu stellen und damit noch mehr Aufmerksamkeit zu erregen.

Gestatte den Charakteren folgende Taktiken bei ihren Interaktionen auf dem Großen Maskenball:

- Die Charaktere können andere Leute im Auge behalten und deren Verhalten imitieren. Lass sie mit Weisheitswürfen (Wahrnehmung) messen, wie aufmerksam sie den Ballgast beobachten, und mit Intelligenzwürfen (Nachforschungen) bestimmen, ob ihr Verhalten auch tatsächlich zur Situation passt.
- Die Charaktere können Magie oder Intuition einsetzen, um zu erforschen, welche Antwort oder welches Verhalten jemand von ihnen erwartet. Sie können Weisheitswürfe (Motiv erkennen) verwenden, sofern sie nicht über Gedankenlesezauber wie *Gedanken wahrnehmen* oder ähnliche Magie verfügen.
- Die Charaktere können schauspielern, bis sie den Bogen raus haben. Lass sie umfassenden Gebrauch von Charismawürfen (Täuschen) machen, während sie sich durch den Ball bewegen. Misslingen die Würfe, steigt die Aufmerksamkeit. Bei erfolgreichen Würfen sinkt das allgemeine Interesse an ihnen.
- Charaktere können unerwünschte Aufmerksamkeit mit einer Ablenkung loswerden, wenn die Dinge ihnen entgleiten. Bestimme mit Würfen auf Charisma (Täuschen), Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) oder eine andere passende Fertigkeit nach Vorschlag des Spielers, ob die Ablenkung gelingt.

Tanzen

Port-a-Lucines bessere Gesellschaft hat einen etablierten Kanon von Tänzen, die jeder kennt und beherrscht. Dazu gehören Paar- und Gruppentänze, und es ist üblich, im Verlauf des Abends mit einer erstaunlichen Anzahl an Leuten zu tanzen. Diese Tänze sind eine Möglichkeit, eine Verbindung mit einem wichtigen Kontakt zu knüpfen – und natürlich die Chance, einen fatalen Fehler zu machen und enttarnt zu werden.

Die Charaktere könnten versuchen, die wichtigsten Tänze zu lernen, während sie sich auf den Großen Maskenball vorbereiten, doch als Neulinge können sie nicht hoffen, in so kurzer Zeit sämtliche Schritte zu lernen. Wie die Höflichkeiten erfordern auch die Tänze sorgfältige Beobachtung und kunstvolles Schauspiel, dazu noch natürliche Anmut und Beweglichkeit. Lass die Charaktere Würfe auf Geschicklichkeit (Akrobatik) oder Charisma (Auftreten) machen, um zu sehen, ob sie die Schritte schaffen – entweder durch natürliche Wendigkeit (Geschicklichkeit) oder ihre Fähigkeit, ihre Bewegungen dennoch gut aussehen zu lassen (Charisma).

ZOLTAN BOROS

Zufällige Komplikationen

Verwende die Tabelle „Komplikationen beim Großen Maskenball", um dann und wann ein neues Element einzuführen, das die Spieler wachsam bleiben lässt.

Komplikationen beim Grossen Maskenball

W6	Komplikation
1	Ein Gast, dessen Kostüm genauso aussieht wie das eines Charakters, beschuldigt den Charakter wütend des Plagiarismus.
2	Ein romantisch interessierter Gast beschließt, dass diese interessanten Charaktere es verdienen, in die Elite der Stadt eingeführt zu werden.
3	Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) bemerkt, wie ein langfingriger Gast seiner Tanzpartnerin eine Halskette stibitzt.
4	Ein betrunkener Gast verkündet laut Wahrheiten, die andere Gäste nicht zu hören vorgeben.
5	Ein Schrei gellt aus einem anderen Teil des Anwesens. Einen Augenblick lang herrscht banges Schweigen, dann wird der Ball fortgesetzt, als wäre nichts geschehen.
6	Herzogin Saidra betritt den Saal und ist sofort von Speichelleckern umgeben.

Demaskierung

Wenn die Herzogin auf dem Ball jemanden demaskiert, lies diesen Text vor, um zu beschreiben, was passiert, sofern die Charaktere nicht eingreifen:

„Du!"

Die Stimme schneidet durch den Lärm des Balls wie ein heißes Messer. Die Musik setzt aus, die Gespräche ersterben. Aller Augen suchen Herzogin Saidra und den armen Tropf, den sie meint. Dem fällt die Maske vom Gesicht – darin steht die nackte Panik. Die Herzogin hebt die Hand. „Du wagst es, in mein heiliges Reich einzudringen?", donnert sie. Ein gebeugter Ghul in Livree rührt sich. Er hält Handfeger und Schaufel bereit. „Du besudelst meinen Großen Maskenball mit deiner unwürdigen Anwesenheit! Ich verdamme dich!" Mit diesen Worten geht eine kalte Welle von ihr aus, und der Enttarnte zerfällt zu Staub.

Die Herzogin wendet sich ab. Der livrierte Ghul macht sich daran, die Reste aufzufegen, und die Gäste widmen sich betont gelassen wieder ihren Gesprächen.

Wenn die Abenteurer den Zorn der Herzogin auf sich ziehen, werden sie kaum furchtsam abwarten, bis Saidra ihr Urteil gesprochen und die nötige Energie gesammelt hat, um sie zu vernichten. Sie könnten zu fliehen versuchen, woraus sich eine Verfolgungsjagd mit Saidras Dienern oder Gästen entwickeln könnte. Wenn die Charaktere sie angreifen, wirkt ein Sieg über die Herzogin nicht lange, es sei denn, sie wurde zuvor als Hochstaplerin enttarnt. Versäumen sie dies, so sind sie von der besseren Gesellschaft Dementlieus endgültig ausgeschlossen.

Herzogin d'Honaire bestraft einen Unwürdigen, der sich beim Grossen Maskenball eingeschlichen hat

Falkownia

Von den Toten belagerte Domäne

Dunkler Fürst: Vladeska Drakow
Genre: Desaster-Horror
Kennzeichen: Argwohn, drohendes Desaster, schwindende Ressourcen, Totalitarism, wankelmütige Heldenverehrung, Zombies
Nebeltalismane: Blutige Speerköpfe, Korrespondenz von Lekar, Waffen, die den Blutfalken tragen, Zombiefleischprobe

In Falkownia sind die Tage der Lebenden gezählt. Die Leute würden fliehen, wenn sie könnten, und ihr Glück in den Nebeln versuchen, aber die Wahl haben sie nicht. Das Militär hat sich gegen die Leute gewendet und sie zu Gefangenen in ihrem eigenen Land gemacht. Mit Knüppel und Pike zwingen die Soldaten Falkownias jeden Gemeinen zu härtester Arbeit beim Bau von Befestigungen und beim Ausgraben mickriger Wurzeln aus dem Dreck. Jeder Peitschenhieb, jeder Tag mit dürftigen Rationen ist notwendig – das sagen jedenfalls die Soldaten –, weil die Zeit drängt und die Toten kommen.

Falkownia ist ein belagertes Land. Ruinen und zerfallende Städte sind von leeren Landstrichen umgeben. Ein paar verzweifelte Inseln der Zivilisation leben noch und kämpfen weiter, nicht aus Hoffnung, sondern aus Furcht vor den gnadenlosen Soldaten. Unter General Vladeska Drakow verteidigt Falkownias Militär sich verzweifelt und gelegentlich sogar effektiv gegen einen unerbittlichen Feind: die ständig wachsende Armee der Toten.

Jeden Monat stolpert wieder eine Zombielegion aus den Nebeln. Die Horde, die nie zweimal am selben Ort erscheint, zieht marodierend durchs Land und wird von Gebieten angezogen, in denen besonders viele Leute leben. Derzeit ist die Hauptstadt Lekar am dichtesten besiedelt. Unterernährte und mangelhaft ausgebildete Rekruten verteidigen die zerfallenden Mauern hier neben General Drakow und den Krallen, ihren Elitesoldaten in roten Rüstungen. Während der Zombiebelagerungen gibt es jede Menge Verluste, aber auch Wunder und Augenblicke der Tapferkeit haben Falkownia nicht restlos verlassen.

Die Leute kämpfen weiter, obwohl sie immer weniger werden. Nach den Angriffen verbrennen die Falkownier ihre Toten, reparieren, was sie reparieren können, und wispern davon, dass dies die rechte Zeit zur Flucht sei. Unweigerlich flüstert jemand zu laut, und dann wird ein sogenannter Verräter gepfählt und auf Lekars Mauern ausgestellt. Die Leute würden ihre Heimat gerne verlassen, aber Vladeska Drakow will nichts von einer Niederlage wissen.

Besondere Merkmale

Wer Falkownia kennt, weiß folgende Tatsachen:

- In jeder Neumondnacht kommen Tausende von Zombies aus den Nebeln und fallen über Falkownia her.
- Falkownia ist voller Ruinen von Städten und Dörfern, die von den Zombiehorden zermalmt wurden und in denen sich untote Nachzügler herumtreiben.

Charaktere aus Falkownia

Charaktere aus Falkownia haben einen guten Grund, sich in anderen Domänen aufzuhalten: die Zombieseuche in ihrer Heimat. Wahrscheinlich haben sie Tragödien erlebt und grauenhafte Dinge gesehen. Viele Einwohner Falkownias haben braunes Haar und verschiedene Hauttöne mit warmen Untertönen. Ihre Namen sind weitgehend von der deutschen Sprache inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Falkownia erstellen, frage sie Folgendes:

Wie bist du dem Militär in Falkownia entkommen? Wurdest du von deiner Einheit getrennt? Wurdest du im Rahmen einer militärischen Strategie geopfert oder für tot zurückgelassen? Oder hast du deine Einheit verlassen oder verraten? Galtest du als Wahrer Falkownier, oder trägst du eine Blutfalken-Tätowierung?

Wie bist du den Zombiehorden entkommen? Hattest du das Glück, den Untoten nicht zu begegnen? Hast du wandelnde Leichen besiegt oder bist du vor ihnen geflohen? Bist du vielleicht gefallen, der Aufmerksamkeit der Untoten aber irgendwie entgangen? Oder haben sie dich aus irgendeinem besonderen Grund ignoriert?

Wer oder was in Lekar ist dir wichtig? Du weißt, dass Lekars Tage gezählt sind. Die Zombies werden die letzte Verteidigung der Stadt jeden Moment überrennen. Willst du sie aufhalten, um deine Lieben zu retten? Willst du verhindern, dass die Horden dein Lebenswerk zerstören? Weißt du von etwas in Lekar, das Falkownias Bewohner retten könnte?

- Elitesoldaten, die als Krallen bekannt sind, patrouillieren im Land, jagen Deserteure, Plünderer und Fremde und pressen sie in die Dienste des Militärs. Die Offiziere der Krallen tragen den Blutfalken, das Symbol Vladeska Drakows, als Tätowierung an gut sichtbarer Stelle.
- Es gibt für alle Verbrechen in Falkownia nur eine Strafe: die Pfählung.
- Mit Heldentaten kann man sich dagegen die Anerkennung der Öffentlichkeit oder des Militärs verdienen. Wer zum Nationalhelden aufsteigt, wird „Wahrer Falkownier" genannt und gut behandelt, doch die launische öffentliche Meinung wendet sich schnell gegen Helden, bei denen der Eindruck entsteht, sie täten nicht genug gegen die Invasion der Untoten.

Siedlungen und Schauplätze

Falkownias Siedlungen sind Ruinen, die Städte zerfallen und schlecht verteidigt, die Dörfer verlassen und überwuchert. Noch halten einige Bastionen den Untoten stand, die das Land überfluten, doch an verborgenen Orten lauern Gefahren, die noch entsetzlicher sind als Zombies.

Lekar

Lekar ist die einzige Stadt in Falkownia, die noch steht. Ein Großteil der Zombieangriffe gilt daher ihr. Die Stadt ist seit ihrer Gründung schon mehrfach aus ihren Mauern herausgewachsen. Ihre Distrikte sind durch Befestigungen unterteilt. Bei der ersten Belagerung von Lekar opferte General Drakow die gesamte nördliche Flusswache. Hunderte wurden dahingemetzelt, doch dem Rest gelang es, die Zombiehorde zurückzuschlagen.

Karte 3.5: Falkownia.

Die Überlebenden der Stadt müssen mit harten Bedingungen fertig werden. Die Krallen patrouillieren auf Mauern und in Straßen und erzwingen den Frieden in den zahlreichen überfüllten Elendsvierteln der Stadt. Zivilisten werden vor die Stadtmauern geführt, um in zerstörten Siedlungen nach Verwertbarem zu suchen und die Felder der verlassenen Höfe zu bestellen, doch die Ernten reichen nie für alle Überlebenden in Lekar. Obwohl bitter und verzweifelt, leben die Soldaten doch etwas besser als die Zivilisten. Sie können sich immerhin auf tägliche Rationen und Unterkunft in der Bastionswache verlassen – in diesem Distrikt um das Rathaus hat General Drakow ihr Kommandozentrum eingerichtet, und er ist den Krallen vorbehalten. Von hier aus befiehlt Drakow die täglichen öffentlichen Hinrichtungen, koordiniert die Verteilung von Gütern an die Massen und plant die Abwehr des nächsten Zombieangriffs.

Morfenzi

In dieser einst blühenden ländlichen Gemeinschaft gibt es heute nur noch Ruinen und Gräber. Doch die umliegenden Felder sind seltsam fruchtbar und daher ein Hauptziel der Bauern, die aus Lekar geschickt werden. Die Krallen unterhalten einen Außenposten, der unter den Ruinen Morfenzis verborgen liegt und von einem überlebenden Berater General Drakows befehligt wird: dem brillanten Arkanisten und Wissenschaftler Vjorn Horstmann. Dieser führt den Außenposten wie sein persönliches Labor und ist besessen davon, neue Waffen zu entwickeln, die Drakow den Krieg gewinnen helfen.

Silbervas

Versprengte Gruppen von Überlebenden beanspruchen jeweils Abschnitte der Ruinen dieser kleinen Stadt. Sie plündern und kämpfen um Territorium und Ressourcen. Die Überlebenden sind sich nur in ihrem Schweigen einig, um die Aufmerksamkeit der Zombies zu vermeiden – und dem, was sich im unheimlich beleuchteten Dekowan-Palast über den Ruinen eingenistet hat, was oder wer auch immer es sein mag.

Vigila-Wald

Das Blätterdach der dichten flüsternden Wälder Falkownias wird immer wieder von gigantischen schwarzen Laubbäumen durchbrochen. Sie werden „Wächter des Todes" genannt, und man erzählt sich düstere Geschichten darüber, dass ihr Holz verflucht ist und sie im Reich der Toten wurzeln. Außerdem gibt es noch einen Kreis aus fahlen Wächterbäumen in den Tiefen des Vigila-Waldes. Angeblich überlebt niemand, der diesen Kreis betritt. Die Zombieseuche scheint dies zu bestätigen: Nur wenige Untote kommen aus dem Wald, und die wenigen sind vollkommen skelettiert.

FRANCESCA BARBALO

Vladeska Drakow

In der Welt ihrer Herkunft war Vladeska Drakow als Roter Falke bekannt, Anführerin einer unübertroffenen Söldnerarmee, der Falkenkrallen. Sie und ihre Soldaten verübten Tausende Rache- und Schandtaten in einem Land, in dem die Adelsfamilien sich erbittert befehdeten. Sie war berüchtigt, wurde jedoch respektiert. Vladeska konnte ein Vermögen zusammenraffen. Sie plante, sich jung zur Ruhe zu setzen und einen Titel und ein Reich zum Herrschen zu kaufen.

Doch die Plünderung von Yeivere kam dazwischen. Bei dieser Gelegenheit gingen Drakows Söldner zu weit Während ihres Gemetzels töteten sie auch eine einzigartige Seele. Niemand weiß, wer diese Seele war – ein Prinz, ein Heiliger, eine Hexe, ein Engel – doch mit ihrem Tod wendete die Welt sich gegen die Krallen.

Die mächtigen Familien schlossen sich zusammen, um sie zu jagen. Doch Drakow war ein taktisches Genie. Sie konnte ihre Verfolger zurückschlagen und ging in die Offensive. Einen ehemaligen Wohltäter nach dem anderen griff sie an, brannte Dörfer nieder, presste Bürger in ihre Dienste und pfählte jeden mit einem Tropfen adligen Bluts. Es dauerte Jahre, aber Drakow schmiedete ein blutiges Imperium. Doch als sie die brennende Stadt ihres letzten Gegners plünderten, waren Drakow und ihre Männer plötzlich von einem merkwürdigen Rauch umgeben. Als dieser sich lichtete, war alles fort, was sie kannten.

Drakow und ihre Truppen verloren keine Zeit und unterwarfen sich das fremde Land. Dieses fiel rasch, geradezu vorauseilend, und als die Stadt Lekar eingenommen wurde, rief Drakow sich zur Herrscherin ihres neuen Imperiums aus: Falkownia.

Dann erhoben sich in einer mondlosen Nacht die Toten gegen die Invasoren. Die umliegenden Dörfer verfielen den Zombies fast geräuschlos, und als der erste Alarm gegeben wurde, kratzten die Untoten schon an den Mauern von Lekar. Die erste Belagerung Lekars dauerte vier Tage. Drakows Strategien waren so brillant wie verzweifelt. Schließlich konnte die Zombiehorde zurückgeschlagen werden, doch bezahlten die meisten Veteranen dafür mit dem Leben.

Seitdem hat Drakow praktisch ihre ganze Nation verloren. Jeden Monat entbrennt ein neuer verzweifelter Kampf. Auf jeden davon bereitet sie sich sorgfältig vor, ist sich zwar ihrer Pläne und des letztendlichen Siegs sicher, zweifelt jedoch an den Nerven ihrer Truppen. Daher versucht sie mit Drohungen und Pfählungen zu erreichen, dass die Leute mehr Angst vor ihr haben als vor den Untoten. Und bei jedem Neumond tritt sie wieder einem unbezwingbaren Feind entgegen. Niemals offenbart sie irgendwem, dass jeder Zombie das bekannte Gesicht eines Unschuldigen trägt, dem ihre Soldaten einst das Schwert zu schmecken gaben.

Vladeskas Kräfte und ihre Herrschaft

Vladeska Drakow ist eine erfahrene Militärkommandantin mit Werten wie denen eines **Ritters**. Ihre Kriegskünste sind zwar beachtlich, doch ihre wahre Macht besteht in ihrer gehorsamen Armee, die jeden ihrer Befehle ausführt, ohne Fragen zu stellen.

Die Falkenkrallen: Vladeskas Militärkräfte sind sowohl überwältigend als auch hoffnungslos in der Unterzahl. Sie sind eine furchtbare Besatzungsmacht. Dabei sind sie zwar nicht sehr kopfstark, aber so gut organisiert, dass Lekars elende Überlebende den totalitären Regeln Drakows nichts entgegenzusetzen haben. Im Angesicht der Zombiehorden führen sie allerdings einen aussichtslosen Kampf gegen Feinde, die immer zahlreicher werden. Und jedes Mal, wenn eine der Krallen fällt, rückt Lekars endgültige Niederlage näher. Die Krallensoldaten verwenden den Wertekasten von **Wachen**, Offiziere sind **Veteranen**.

Kriegsrecht: Lekar – und in gewisser Hinsicht ganz Falkownia – ist eine Militärdiktatur. Drakows Truppen bestrafen auch die geringfügigsten Vergehen zur Abschreckung mit Pfählung. Diese Exekutionen sollen zwar einem höheren Zweck dienen und für die erforderliche Ordnung sorgen, doch es ist klar, dass die Zombies nicht die einzigen Monster in Falkownia sind.

Nur schlechte Entscheidungen: Es gibt eine einfache Wahrheit in Falkownia: Die Toten sind drauf und dran, alle umzubringen. Dies ist die Kulisse für zahllose schlechte Entscheidungen von Anführern, die schreckliche Opfer bringen oder amoralische Taten begehen, bis hin zu fatalen Entscheidungen Einzelner. Jeder in Falkownia benimmt sich, als ob dieser Tag ihr letzter wäre – denn vermutlich ist er das tatsächlich.

Grenzen schließen: Im Unterschied zu den meisten Dunklen Fürsten kann Vladeska Drakow die Grenzen ihrer Domäne nicht öffnen, daher sind Falkownias Grenzen normalerweise geschlossen. Wer die Nebel um Falkownia betritt, findet dort unzählige Zombies. Selbst wenn er ihnen ausweichen kann, tritt er doch irgendwo in Falkownia wieder aus den Nebeln und hat einen untoten Mob auf den Fersen. Doch in der Woche nach Neumond sind die Nebel um Falkownia frei von Zombies und die Grenzen offen. In dieser Zeit schickt Drakow ihre Krallenpatrouillen durch die Flanken der Nebel, um nach Deserteuren zu fahnden. Es ist schwierig, diesen Patrouillen auszuweichen, und Kämpfe gegen sie locken meist Zombies hervor.

Vladeskas Qual

Vladeska Drakow steht kurz davor, ihr ersehntes Imperium zu erhalten, doch die Umstände halten es immer außer Reichweite:

- Vladeska weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die Zombies Lekar überrennen. Sie kann nicht rasten und sich kaum mit anderen beraten: Jeder Augenblick muss genutzt werden, ehe die Horden zurückkehren. Jede verlorene Sekunde ist ein verlorenes Leben.
- Vladeska weigert sich zu fliehen. Sie weiß, dass sie damit viele Leute retten könnte, doch sie müsste ihre Niederlage eingestehen – ein Schicksal schlimmer als der Tod.
- Vladeska erkennt jedes Zombiegesicht – es sind ihre eigenen gefallenen Soldaten, die Verteidiger von Gemeinschaften, die sie vernichtet hat, oder ermordete Zivilisten. Warum dies so ist, weiß sie nicht, aber ihr ist klar, dass die Zombies nur wegen ihr kommen.

Rollenspiel: Vladeska

Vladeska Drakow ist stahlhart und wild. Weichheit sieht sie als Schwäche, und sie hasst es, ihre Zeit zu verschwenden. Sie schätzt kühle Kompetenz und trifft gnadenlos Entscheidungen auf Leben und Tod. Ihre Einsamkeit und der Stress der Herrschaft lasten schwer auf ihr, aber die täglichen Katastrophen sorgen dafür, dass sie auf die Bedürfnisse ihrer Nation konzentriert ist anstatt auf ihre eigenen Fehler. Sie glaubt, dass ein Gegner aus ihrer Vergangenheit für die endlosen Zombieangriffe verantwortlich ist, und sucht heimlich nach zuverlässigen Agenten, um nach der Ursache zu forschen.

Persönlichkeitsmerkmal: „Nur ich bin fähig, die Entscheidungen zu treffen, die zum Besten aller getroffen werden müssen. Das beweist mein Talent und zeichnet mich aus."

Ideal: „Sobald ich die Opposition vernichtet habe, beanspruche ich mein Reich, das ich nicht als Eroberin, sondern als Königin regieren werde."

Bindung: „Wer in meiner Domäne lebt, ist mein Soldat und existiert, um meinen Willen zu wirken. Wer sich verweigert, ist ein Verräter und wird exekutiert."

Makel: „Ich und alle, die mir unterstehen, ziehen den Tod jeder Schwäche und Niederlage vor."

Abenteuer in Falkownia

Falkownia bietet die ideale Umgebung für Desaster-Horror in der Spielart einer Zombie-Apokalypse. Die Charaktere könnten von Zombies durch die leere Landschaft gescheucht oder gebeten werden, die letzte Bastion der Zivilisation gegen die unbarmherzige Horde zu verteidigen. Die Zombies können als direkte Gefahren dienen oder andere zu monströsen Taten treiben, weil der Zweck aus ihrer Sicht die Mittel heiligt.

Du bestimmst die Beschaffenheit und das Verhalten der Zombiehorden von Falkownia. Die Zombies kommen in jeder Neumondnacht aus den Nebeln und schlurfen auf die letzten Enklaven der Zivilisation zu. Ob sie sich als große Welle oder in kleineren Banden bewegen, sie bedeuten eine monatliche Gefahr und belagern die Mauern von Lekar.

Überlege beim Erstellen von Begegnungen mit Zombies, welche Durchschnittsstufe deine Gruppe aufweist und welche Gefahren du repräsentieren möchtest. Im Eintrag „Zombie" in Kapitel 5 findest du mehrere Zombietypen als Ergänzung des schlurfenden **Zombies** aus dem *Monsterhandbuch*, damit du für größere Gefahren oder grässliche Überraschungen sorgen kannst. Die Horde kann auch andere körperliche Untote wie **Skelette**, **Ghule** oder **Gruftschrecken** umfassen. Alternativ könnten die „Zombies" gar keine Untoten sein, sondern eine andere Gruppe, die Falkownia erobern will – vielleicht eine vergessene Menschenkultur oder erbarmungslose Riesen.

Falkownia gehört zu den wenigen Domänen, in denen die Leute und der Dunkle Fürst theoretisch auf derselben Seite stehen – vereint gegen die Zombies. Die Charaktere könnten Drakows Leute verteidigen und ihre Defensivmaßnahmen unterstützen, aber sie könnten auch versuchen, ihre Pyrrhus-Strategien zu unterlaufen oder Überlebende aus Lekar heraus in Sicherheit zu schmuggeln.

Erwäge Plots, bei denen die Charaktere als Wahre Falkownier in der Achtung der Dunklen Fürstin aufsteigen, sich dann jedoch zwischen Drakows Vertrauen und ihren eigenen Prinzipien entscheiden müssen.

In der Tabelle „Abenteuer in Falkownia" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in Falkownia

W10	Abenteuer
1	Die Gruppe entdeckt eine Stadt, in der die **Zombies** sich seltsam benehmen: Sie bestellen die Felder, kaufen in Läden ein und versammeln sich im zerfallenden Tempel. Wie kommt es zu diesem merkwürdigen Verhalten?
2	In Morfenzi will Vjorn Horstmann eine Armee aus Bestien-Supersoldaten aufstellen. Er arbeitet an einem sogenannten Ur-Serum, einem Elixier, das eine zufällige Form der Lykanthropie bewirkt, wenn es gespritzt wird. Die Charaktere sollen seine Versuchssubjekte sein.
3	Eine Seuche wütet in den Armenvierteln von Lekar. Wer an der Krankheit stirbt, erhebt sich als **Zombie-Seuchenverbreiter** (siehe Kapitel 5).
4	Ein Rudel Zombietiere – Wölfe, Raben und Rinder – greift Arbeiter aus Lekar und Überlebende auf den Straßen an. Die Charaktere werden als Wachen angeheuert.
5	Die Charaktere sollen einen gefallenen Stern untersuchen, der beim Dorf Delmunster niedergegangen ist. Das Dorf erweist sich als erstaunlich friedlich und frei von Zombies, allerdings deswegen, weil es überwiegend von den Sämlingen einer **Körperfresserpflanze** übernommen wurde (siehe Kapitel 5).
6	Ein Charakter erfährt, dass eine einflussreiche Kralle plant, General Drakow beim nächsten Zombieangriff durch Sabotage der Stadtverteidigung zu entheben und die Zombies in die Bastion vorzulassen.
7	Die Jakobskräutler, eine Gruppe von Überlebenden in Silbervas, verschwindet beim Versuch, den Dekowan-Palast zu plündern. Bald darauf erscheinen die merkwürdigen Lichter des Palasts auch bei den Häusern der verschwundenen Überlebenden.
8	Ein Ritterin namens Gondegal greift Krallenpatrouillen an und behauptet, sie könnte gemeine Leute in eine sichere Festung führen. Wer mit ihr geht, verschwindet für immer. Die Krallen heuern die Abenteurergruppe an, um die Ritterin zu stellen.
9	Die Charaktere erfahren von verzweifelten Bürgern in Lekar, die bei der nächsten Zombiebelagerung in die Nebel fliehen wollen. Sind sie wirklich Bürger in Nöten oder doch Agenten der Krallen, die nach „Verrätern" fahnden wollen?
10	In der Neumondnacht erscheinen keine Zombies vor Lekars Mauern. Stattdessen trifft ein untoter Bote mit einer Nachricht für General Drakow ein.

Belagerung von Lekar

Falkownias Schrecken gipfeln allmonatlich im Angriff der Zombies auf Lekar. Wenn du vorhast, die Charaktere in Vladeska Drakows Krieg gegen die Untoten zu verwickeln, überlege, wie sie in die Geschehnisse hineingeraten. Folgende Beispiele sind nur ein paar Möglichkeiten:

Gepresste Rekruten: Die Charaktere begegnen einer überwältigenden Macht der Krallen und werden in deren Ränge aufgenommen. Als Zombies an den Stadtmauern auftauchen, wird den Charakteren die Freiheit angeboten, wenn sie dafür die Stadt verteidigen.

Letzte Bastion: Fern von Lekar treffen die Charaktere auf Überlebende, welche die Stadt für die letzte sichere Bastion halten. Doch nach ihrem Eintreffen stellen sie fest, dass die Zuflucht nicht das ist, was sie erhofft hatten.

Verpasste Verbindung: Die Charaktere kommen nach Falkownia, von dem sie Geschichten aus Zeiten vor den Zombies gehört haben. Sie suchen nach etwas, einer Person oder einem Objekt, das sich mittlerweile in Leka befindet. Die Charaktere müssen die Stadt durchsuchen und dann entkommen.

Bewusstseinsübertragende Nebel: Die Nebel übertragen das Bewusstsein der Charaktere auf Soldaten, Offiziere der Krallen oder unbeteiligte Bauern, die sich auf die Belagerung vorbereiten. Im Abschnitt „Überlebende" in Kapitel 4 findest du Vorschläge, wie Soldaten zu repräsentieren sind, die sich der Horde stellen müssen.

Vor der Belagerung

Wie die Charaktere auch in Lekars Verteidigungsreihen geraten, ihnen steht ein aussichtsloser Kampf bevor. Sie stehen an der Seite Hunderter unvorbereiteter Verteidiger, darunter **Gemeine**, die zum ersten Mal einen Knüppel oder Langbogen führen.

Bestimme vor der Belagerung, wo auf den Befestigungen oder in den Straßen der Stadt die Charaktere sich befinden sollen. Die Details des Orts spielen keine Rolle – keine noch so ausgeklügelte Taktik wird die Aussichten der Charaktere gegen die Zombiehorde ändern. Lass die Charaktere aber ruhig Strategien entwickeln, so viel sie möchten.

Befestigungen: Lekar hat zwölf Meter hohe Wehrtürme mit Treppen, die Zugang zu den neun Meter hohen Mauern gewähren. Türme wie Mauern sind mit einer Brustwehr versehen, die eine Dreivierteldeckung gegen außerhalb bietet. Die Befestigungen um die Tore umfassen massive Gittertore und Fallgitter. Türme und Tore enthalten aufgehängte Kessel (siehe *Spielleiterhandbuch*).

Straßen: Die Straßen sind voller armer Gemeiner und grausamer Krallensoldaten. Jeder Charakter, der einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet nützliche Materialien unter den Wagen und bei der Fracht auf den Straßen: Waffen, Abenteuerausrüstung oder Ressourcen für ein explosives Schießpulverfass (siehe *Spielleiterhandbuch*).

Vladeska Drakow und ihre Krallen verteidigen Lekar gegen endlose Zombiehorden.

Während der Belagerung

Lass die Belagerung lieber als Abfolge von Begegnungen stattfinden denn als ausgedehnten Kampf. Während sich die Schrecknisse um die Charaktere herum ereignen, liegt es bei diesen zu entscheiden, wem und wie sie helfen.

Beginne die Belagerung mit Zombies, die sich Lekars Mauern nähern. Die Charaktere könnten Zombies in der Ferne vernichten oder Pläne ausführen, mit denen sie gleich jeweils ein Dutzend besiegen. Die Strategien der Charaktere sind wahrscheinlich erfolgreich, aber die Horde beginnt bald, die Verteidigungen in der Nähe zu überrennen. Sobald die Charaktere ein paar Zombies besiegt haben, würfle 1W6 anhand der Tabelle „Zombie-Begegnungen bei der Belagerung". Das erwürfelte Ereignis spielt sich in Sichtweite eines der Charaktere ab. Es ist den Charakteren überlassen, ob sie eingreifen oder nicht. Wenn die Charaktere eine Begegnung abschließen, würfle erneut anhand der Tabelle. Ignorieren die Charaktere eins dieser Ereignisse, verschlimmert sich die Situation der Verteidiger. Füge dem nächsten Tabellenwurf +2 hinzu.

Die Belagerung dauert so lange, wie du willst. Sorge für Notfälle in kurzer Folge, um kleine Schrecken und Siege zu beschreiben und die Ressourcen der Charaktere durch kurze Zombieangriffen aufzureiben. Wenn die Charaktere sich überwältigt fühlen, könnten **Priester** der Krallen mit *Heiltränken* auftauchen, oder ein Offizier könnte die Charaktere beauftragen, Befehle von General Drakow zu übermitteln – wahrscheinlich im Zusammenhang mit dem Höhepunkt der Belagerung.

Wenn der Kampf nach deinem Dafürhalten halb vorüber ist, würfle mit 2W6 anhand der Tabelle „Zombie-Begegnungen bei der Belagerung" und lies den Abschnitt „Abschluss der Belagerung", um den Kampf seinem Höhepunkt entgegenzuführen.

Zombie-Begegnungen bei der Belagerung

W6s	Begegnung
1	Zombies zerreißen einen Soldaten. Wer sich in der Nähe befindet, erstarrt oder flieht.
2	Gemeine fliehen aus dem Kampf. Eine Kralle greift sie an und tötet sie, um weitere Desertionen zu verhindern.
3	Ein Bote der Krallen mit Befehlen von General Drakow hat Mühe, ein belagertes Tor zu erreichen.
4	Ein panischer Magier der Krallen wirkt vernichtende Zauber, die Zombies und Soldaten gleichermaßen dahinraffen.
5	Ein Gruppe von Gemeinen versucht, aus der Stadt zu fliehen, und entdeckt dabei einen verborgenen Riss in der Mauer.
6	Die Zombie-Überreste stapeln sich vor den Mauern immer höher, sodass allmählich eine Rampe entsteht.
7	Zombies durchbrechen die Mauer oder graben sich darunter durch, sodass sie in die Stadt eindringen können.
8	Zombies schießen eine Belagerungswaffe auf die Stadt ab oder legen Feuer.
9	In einem Lazarett der Krallenpriester brechen Kämpfe aus.
10	Zombies durchbrechen ein Tor und klettern am Fallgitter dahinter hoch.
11	Zombies infiltrieren die Kanalisation und erscheinen in einem Stadtteil, der als sicher galt.
12+	Massen von Zombies oder ein fehlgeschlagener Plan der Verteidiger bewirken, dass eine Mauer oder ein Turm einstürzt.

Abschluss der Belagerung

Führe die Belagerung nach einigen Begegnungen und Kampfstunden ihrem Ende entgegen. Lass Befestigungen einstürzen, Verteidiger kapitulieren und Zombies überraschend angreifen, um deutlich zu machen, dass dieser Teil von Lekar verloren ist. General Drakow setzt einen verzweifelten Plan aus der Tabelle „Höhepunkt der Zombiebelagerung" in die Tat um, wenn die Charaktere sie nicht aufhalten.

Höhepunkt der Zombiebelagerung

W4	Höhepunkt
1	Zombies durchbrechen die Gitter am Fluss Zapadnost und dringen in die Stadt ein. Drakow befiehlt, tausende Liter von Öl in die Kanalisation zu gießen und dann zu entzünden. Die Zombies brennen, aber die Flammen greifen auf die Stadt über, und der Fluss ist vergiftet.
2	Der nördliche Stadtteil wird überrannt. Drakow will mithilfe von Sprengfässern die Brücken über den Fluss zerstören. Das wird die Zombies aufhalten, aber auf der anderen Seite befinden sich zahlreiche Soldaten und Zivilisten.
3	Drakow plant, mehrere Tore zu öffnen und die Zombies in einen belebten Stadtteil zu lassen. Während sie dort fressen, will Drakow den Stadtteil niederbrennen.
4	Drakows Truppen nehmen Zivilisten fest und zwingen sie, die Aufmerksamkeit der Zombies auf sich zu ziehen. So können die Krallen ihre Verteidigung nachrüsten und den zweiten, schwächeren Zombieangriff zurückschlagen.

Drakows Plan könnte noch alarmierender sein und magische oder monströse Geheimwaffen umfassen.

Sobald du bestimmt hast, wie die Belagerung sich abspielt, beginne, auf Drakows finsteren Plan hinzuweisen, sodass die Charaktere die Möglichkeit haben, diesen oder einen weniger zerstörerischen Plan zu unterstützen oder Leben zu retten. Verwende abgefangene Botschaften oder den *Stein der Verständigung* eines gefallenen Krallenoffiziers, um der Gruppe Hinweise auf Drakows Strategie zu geben.

Hinterher werden die Charaktere für ihre Heldentaten geehrt und gewinnen Ansehen unter den Bürgern, bei den Krallen oder Drakow selbst. Dies kann zu neuen waghalsigen Aufträgen führen oder sogar bedeuten, dass die Charaktere die Belagerung im kommenden Monat abwehren sollen.

Har'Akir

Domäne der uralten Toten

Dunkler Fürst: Ankhtepot
Genre: Dark Fantasy
Kennzeichen: Alte Gräber, Mumien, verlorene Götter, Wüstengefahren
Nebeltalismane: Kanope, Schriftrolle mit Hieroglyphen, Skarabäus aus Lapislazuli

Die Sande der Zeit begraben das Wüstenreich Har'Akir. Hier zerfallen die Wunder untergegangener Reiche und die Pyramiden vergessener Pharaonen unter der sengenden Sonne zu Staub. Ungezählte Generationen von Gräbern und Geheimnissen liegen unter dem Sand, Zeichen einer Geschichte des Landes, die nur wenige Einwohner aus Erzählungen und Liedern kennen. Deren Interesse an vergangenem Ruhm ist überschaubar, denn das Leben in Har'Akir ist hart, und die Lebenden existieren nur, um einem unsterblichen Gottkönig zu dienen.

Dieses Reich gigantischer Wüsten und mysteriöser Monumente wird von Ankhtepot regiert – Mumie, Sprachrohr der Götter und unsterblicher Pharao. In seiner goldenen Pyramide in der Stadt der Toten wacht der Dunkle Fürst über seine Domäne und gibt nicht viel auf das Leben Sterblicher, wenn er seine Diener auf die Suche nach seinem einzigen Begehr ausschickt: Sie sollen sein *Ka* finden, das fehlende Stück seiner zerbrochenen Seele.

Und während der Pharao über seinen verlorenen Schatz nachsinnt und erwägt, wie er seiner unfassbar langen untoten Existenz entkommen kann, wüten seine Diener in seinem Namen in der Domäne. In verborgenen Grabkammern halten vertrocknete tierköpfige Mumien, bekannt als die Kinder Ankhtepots, als Gesandte falscher Götter Hof. Und in der Lehmziegelstadt Muhar kontrollieren die Priester morbider Götter sämtliche Aspekte des Alltags, messen den Würdigen Nahrung und Segen zu und bestrafen Ketzer. Doch die Diener des Pharaos verfolgen auch seine Suche nach dem mysteriösen verlorenen Schatz und sind verzweifelt hinter jedem Hinweis her, um Ankhtepot zu besänftigen und nicht nur seinem Zorn, sondern auch seinen begrabenen Legionen uralter Untoter zu entgehen.

Besondere Merkmale

Wer Har'Akir kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Har'Akir ist ein Land voller riesiger Wüsten und tödlicher Stürme. Wasser ist abseits der wenigen Oasen und der Stadt Muhar ein rares Gut.
- Das Land wird von Pharao Ankhtepot regiert, dem unsterblichen Mittler zwischen den Sterblichen und den Göttern. Er herrscht von seiner Pyramide in der Stadt der Toten: Pharaonenrast.
- Die Leute verehren ein Pantheon strenger Götter – mehr dazu unter „Götter von Har'Akir" später in diesen Abschnitt. Die Priester dieser Götter leiten alle Aspekte von Arbeit, Landwirtschaft, Handel, Justiz und Religion im Namen des Pharaos.

Charaktere aus Har'Akir

Charaktere aus Har'Akir behaupten, von einer uralten Kultur abzustammen. Sie haben in einer extremen Umgebung überlebt. Die meisten Leute haben dunkles Haar und verschiedene warme Hauttöne, meist goldbraun, tiefbraun oder schwarz. Ihre Namen sind ägyptisch inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Har'Akir erstellen, frage sie Folgendes:

Wie überlebst du im Wüstenreich? Bist du ein Arbeiter auf den Feldern oder in den Lagern um Muhar? Bist du ein Schreiber oder Priester der Götter Har'Akirs? Bist du ein Händler, der das Land bereist, oder gehörst zum Wüstenvolk, das als Sutes Auserwählte bekannt ist?

Welche Rolle spielt Musik in deinem Leben? Ziehst du Gesang, Tanz oder ein bestimmtes Instrument vor? Was für ein Held, Gott, Pharao oder Tier wird in deinem Lieblingslied besungen? Wie finden andere deine Auftritte?

Welche Rolle spielen die Götter in deinem Leben? Bist du ein frommer Verehrer aller Göttern von Har'Akir, oder genießt eine bestimmte Gottheit deine besondere Gunst? Betest du die Götter nur an, weil du Nahrung und Schutz von den Priestern brauchst? Betest du insgeheim eine ganz andere Gottheit als die Götter von Har'Akir an?

- Überall in Har'Akir liegen die Monumente, Gräber und Pyramiden vergangener goldener Zeitalter verstreut. Zahllose Gräber sind miteinander verbunden und bilden ein gigantisches, kaum erforschtes Netzwerk, das als das Labyrinth bezeichnet wird.
- Die Begräbnisriten in Har'Akir sehen vor, das Herz zu entfernen, den Körper von Blut zu befreien und die Überreste in Leinen zu hüllen. So wird der Körper konserviert, damit der Pharao ihn weiterhin nutzen kann. Tote zu verbrennen ist ein Verbrechen.
- Akirer schätzen Musik, und viele sind fähige Sänger oder versierte Rohrflötisten, Trommler oder Bogenharfner.

Siedlungen und Schauplätze

Har'Akir erstreckt sich in einer Wüste östlich eines erodierenden Gebirges mit tiefen Tälern. Die meisten Einwohner leben bei einer der vier Oasen entlang eines gigantischen ausgetrockneten Flussbetts.

Die Oasen

Vier Oasen enthalten das ganze Wasser, das es in Har'Akir gibt, und zentrieren damit das Leben der Domäne um sich – ihre Einwohner, Tiere und Monster:

Oase Muhar: Die größte Oase heißt genau wie die Stadt Muhar, die südlich an sie angrenzt. Gazellen und Wasservögel besiedeln sie im Norden, in der Folge sind dort auch Raubtiere wie Krokodile, Hyänen, Chimären und Riesenskorpione alltäglich.

Rote Oase: In Har'Akir gilt das Wasser dieser Oase als giftig, da die Götter sie den Tieren gegeben haben. Viele Löwenrudel leben hier von der üppigen Beute, die sie an den Wasserstellen machen.

Seks Tränen: Das Wasser dieser Oase soll jedes Gebrechen heilen, aber es wird von Sphinxen bewacht, die in den nahen Schluchten hausen.

Karte 3.6: Har'Akir

Weiße Oase: Die Weiße Oase ist dem Gott Neb geweiht und von reichen Kalksteinvorkommen umgeben, die umfangreich zum Bau von Monumenten und Gräbern genutzt werden. In einem überwiegend stillgelegten Steinbruch in der Nähe lebt eine zurückgezogene Gemeinschaft namens Hort des Flusses. Ihre Mitglieder erwarten aus verschiedenen Gründen den baldigen Tod und wollen sich zuvor noch mit dem Wasser der Weißen Oase läutern.

Muhar

Mit etwa 3.000 Einwohnern ist Muhar die größte Ansiedlung in Har'Akir und das Zentrum von Handel, Landwirtschaft, Kunst, und Religion in der Domäne. Sie wird vom Tempel von Ese überragt, dessen Kalksteinmauern wie ein Juwel in der Sonne leuchten. Hier beten die Akirer, erhalten Lebensmittel, Medizin oder Heilung, hier wird Recht gesprochen – alles liegt in den Händen der Hohepriesterin Isu Rehkotep. Sie beansprucht, in allen Angelegenheiten im Namen von Pharao Ankhtepot zu sprechen, und ihr Wort gilt als königliches Gesetz und göttliches Edikt. In Wahrheit schert sich der Pharao allerdings wenig um die Lebenden, solange seine Ordnung gilt, und Rehkotep hat in Muhar weitgehend freie Hand. Wer Rehkotep verstimmt oder sich ihren Priesterwachen widersetzt, wird in Orus Schlund geworfen, eine Grube, die mit dem Labyrinth verbunden ist.

Ousas Pyramide

Über den Südplateaus von Har'Akir erhebt sich ein Berg aus weißem Kalkstein. Diese Pyramide ist als Heimstatt von Ousas Geist bekannt, Gefährtin von Ese und Herrscherin des Jenseits. Die Akirer murmeln, dass sich darin ein Tor zwischen dieser Welt und dem Land der Toten befindet. Vor der Pyramide thront eine riesige Statue von Anu, dem Großen Schakal, der seinen Blick über das ausgetrocknete Flussbett schweifen lässt. Ein kleine Abordnung von Priestern in Schakal-Masken bewacht den Eingang der Pyramide. Sie werden von Thute befehligt, dem so schmalen wie bösartigen schakalköpfigen Sohn Ankhtepots.

Das Labyrinth

Unter dem Sand von Sute liegen viele Schichten vergessener Gräber verborgen, eine unter der anderen. Die Dunklen Mächte waren bei ihrer Erschaffung im Spiel, und sie werden zu Recht als das Labyrinth bezeichnet – es handelt sich um eine gigantische Unterwelt aus Gewölben und Tunneln, die alle Gräber und Monumente in Har'Akir miteinander verbindet. Die Kinder Ankhtepots und ihre untoten Diener nutzen diese verborgenen Verbindungen in der Stadt der Toten. Doch viele Bereiche des Labyrinths wurden schon lange nicht mehr betreten und sind voller Monster und uralter Fallen. Im allertiefsten Bereich

MIKE SCHLEY

befinden sich Krypten, die Göttern lange vor Pharao Ankhtepots Herrschaft geweiht sind. Außerdem lauert dort auch ein abtrünniges Kind Ankhtepots namens Senmet auf seine Chance, Ankhtepot abzusetzen und selbst zum neuen Pharao zu werden.

Das Sandmeer von Sute

Die Wüste zwischen dem alten Flussbett und dem Sonnenthron-Gebirge ist die größte und unwirtlichste Region von Har'Akir. Stets wüten zwei mächtige Sandstürme über der Region: der Odem der Vergessenen und der Odem der Falschen. Diese Stürme sind angeblich Prüfungen der Götter für alle, die hineingeraten, und Strafen für Gottlose und Abtrünnige. Sie sind dafür berüchtigt, sich ohne Warnung zu erheben, da sie Ankhtepots Willen unterliegen. Religiöse Führer, die sich Sutes Auserwählte nennen, behaupten, die Stürme zu begreifen und durchdringen zu können, um die Stadt der Toten auf kürzestem Wege zu erreichen.

Pharao Ankhtepot stellt sich sein fehlendes Ka vor.

Stadt der Toten

Das Sonnenthron-Gebirge ist ein massives Monument der Toten, die Klippen sind von den Höhlengräber längst vergessener Helden und Adliger durchsetzt. Besonders viele dieser Krypten befinden sich in einem Tal voller Tempel und Monumente, das als die Stadt der Toten bezeichnet wird. Die Nekropole reicht bis weit in die Talwände hinauf, wo ganze Klippen zu gigantischen Statuen von Har'Akirs Göttern und Pharaonen gestaltet wurden. Unter diesen Monumenten liegen Zugänge zu uralten Gräbern verborgen, viele davon die alten Hohepriester von Muhar und der Kinder Ankhtepots.

Die Stadt der Toten erhebt sich einem goldenen Berg entgegen, der Pharaonenrast heißt. Dies ist die massive Pyramide von Pharao Ankhtepot. Von hier aus überblickt der Dunkle Fürst weite Teile der Domäne und schickt seine Schergen auf die Jagd nach dem fehlenden Stück seiner Seele.

Die Knickpyramide

In der nördlichen Wüste befindet sich eine kleinere Pyramide mit eigenartiger Form: Zunächst ist ihr Winkel recht steil, dann knickt er plötzlich ab und ist flacher. Die Knickpyramide ist mit schwarzem Granit verkleidet und hat keinen Innenraum, keinen Tempel und keinen erkennbaren Zweck. Sutes Auserwählte wissen jedoch, dass die Pyramide sich auf einer Quelle immenser magischer Macht befindet, welche sich durch Manipulation von Schallwellen anzapfen lässt.

Ankhtepot

In einem uralten Land, das die Einwohner das Land von Papyrus und Lotus nannten, diente Ankhtepot drei Generationen von Pharaos als Hohepriester. Als die zweite Pharaonin starb, bestieg ihr unwürdiger Sohn den Thron. Der neue Pharao brauchte nicht lange, um sich bei den Leuten und Priestern unbeliebt zu machen. Ankhtepot wollte Abhilfe schaffen und glaubte, dass die Götter eine andere Person als Pharao wünschten, die zu herrschen wusste und den Segen der Götter besaß.

Am Tag der Weihe der Verbindung des Pharaos mit den Göttern versammelte Ankhtepot seine loyalen Priester und ermordete ihren Herrn. Doch er hatte die Loyalität der Leute falsch eingeschätzt, und sie erhoben sich und exekutierten den verräterischen Priester.

Schlimmer noch: Ankhtepot hatte den Willen seiner Götter falsch eingeschätzt. Als er im Tode vor ihnen stand, ließen die Unsterblichen ihn im Stich, verfluchten ihn und verweigerten ihm das Jenseits. Er musste in die Welt zurückkehren, büßte dabei jedoch ein Stück seiner Seele ein, sein Ka – die Essenz des Lebens in allen Wesen.

Ankhtepot erwachte gelähmt und als Leiche, da er mit seinen Mitverrätern mumifiziert worden war. Der mörderische Priester spürte den Schmerz jedes Schnitts und jedes entfernten Organs, als wäre er lebendig. In einer namenlosen Krypta litt und hungerte er eine gefühlte Ewigkeit lang.

CAROLINE CARUSO

Ungezählte Jahre vergingen. Als irgendwann die allerletzte Erinnerung an Ankhtepots Namen verblasst war, sprach im Kerker eine Stimme zum Priester und fragte ihn, ob er sich noch immer würdig fühle zu herrschen. Da die Zeitalter Ankhtepots Arroganz nichts hatten anhaben können, antwortete er mit Bestimmtheit. Die Dunklen Mächte gewährten ihm daraufhin eine neue Freiheit, und er stieg auf aus seiner Krypta in die Domäne Har'Akir.

Hier fand Ankhtepot Fromme vor, die jenen Göttern huldigten, denen er einst selbst gedient hatte. Er begann sofort damit, diese Religion auszulöschen und durch neue Götter zu ersetzen, falsche Gottheiten, die er erfunden hatte und für die nur er allein sprechen konnte. Mithilfe lästerlicher Riten ließ Ankhtepot die Priester, die einst neben ihm begraben lagen, als mächtige Mumien auferstehen, ihre Köpfe ersetzt durch die von Tieren, die im neuen Glauben heilig waren. Diese Kinder Ankhtepots dienten ihm wie schon zuvor zu Lebzeiten, und zusammen eroberten die Toten die Seelen von Har'Akir.

Die Zeitalter verstrichen. Ankhtepot erfuhr Verrat und Eroberung. Ebenso Göttlichkeit und Herrschaft. Doch längst kennt er nur noch Langeweile und Verzweiflung. Es ist sein einziger verbleibender Wunsch, sein verlorenes Ka wiederzufinden, das er irgendwo in Har'Akir wähnt. Er hofft, damit seine Unsterblichkeit loswerden, endlich wieder sterben und seinen wahren Göttern ein weiteres Mal entgegentreten zu können. Ob dies Frieden oder Auslöschung bedeutet, ist ihm gleich. Ankhtepot wünscht sich nur das Ende.

Ankhtepots Kräfte und seine Herrschaft

Ankhtepot ist ein unbegreiflich uralter Untoter mit den Werten eines **Mumienfürsten**. Er herrscht als Pharao, Anführer der Nation und Stimme der Götter. Niemand unter den Lebenden und Toten in Har'Akir widersetzt sich seinem Willen, doch der Dunkle Fürst hat nicht viele Wünsche. Er interessiert sich nur für Ordnung und sein verlorenes Ka.

Kinder Ankhtepots: Viele derselben Priester dienen dem Dunklen Fürsten, die vor all der Zeit schon neben ihm begraben wurden. Er hat diese **Mumien** und **Mumienfürsten** mit Tierköpfen wiederauferstehen lassen, und nun fungieren sie als Geister und Boten der fiktiven Götter von Har'Akir. Da Ankhtepot die sterblichen Sorgen leid ist, verfolgen die Kinder Ankhtepots ihre eigenen finsteren Zwecke. Viele träumen und verzweifeln in ihre Krypten. Andere schmieden eigene kleine Kulte. Und wieder andere wollen den Pharao stürzen und seine Position übernehmen – darunter der verräterische **Mumienfürst** Senmet.

Das Recht der Götter: Obwohl Ankhtepot sich nicht um die zerbrechlichen kurzlebigen Sterblichen schert, wacht er mit der Besessenheit eines Tyrannen über die etablierte Ordnung und weiß, dass die Lebenden beim Aufspüren seines verlorenen Ka nützlich sein können. Er verlässt sich darauf, dass seine Priester den Frieden in Har'Akir wahren und die Leute versorgen. Wenn die Bevölkerung unzufrieden ist, erwartet Ankhtepot, dass die Priester rasch damit aufräumen. Tun sie das nicht, schickt er seine Mumiendiener aus, die unterschiedslos alles niedermachen. Die Geschichte Har'Akirs ist voll von Massakern dieser Art, aber dies ist nur den Priestern der Domäne bekannt.

Priester des Pharaos: Die Priester der Göttern Har'Akirs wirken Ankhtepots Willen. Die meisten von ihnen halte sich für fromme Diener der Götter, ohne zu ahnen, dass diese frei erfunden sind. Sie halten Ausschau nach Fremden und Omen, von denen sie ihren Vorgesetzten bis hin zu Hohepriesterin Isu Rehkotep berichten. Die Hohepriesterin hält tatsächlich Ausschau nach Hinweisen auf jenen mysteriösen Schatz, den ihr Pharao sucht, und lässt alle Fremden in Har'Akir zu ihr in den Tempel von Ese führen. Doch ihren Einfluss und den üppigen Lebensstil weiß sie auch zu schätzen. Sie fürchtet den Tag, an dem Ankhtepot ihr vorwirft, dass sie nicht findet, was er sucht, doch sie weiß selbst nicht, dass es eigentlich das Ka des Dunklen Fürsten ist, das sie finden soll.

Grenzen schließen: Wenn Ankhtepot die Grenzen von Har'Akir schließt, erheben sich mächtige Sandstürme am Rande der Domäne. Wer die Stürme betritt, ist von den Effekten betroffen, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden, und erleidet durch die Sandverwehungen außerdem 2W6 Hiebschaden pro Runde.

Ankhtepots Qual

Die Dunklen Mächte peinigen Ankhtepot auf schlichte, aber wirksame Art: Sie lassen ihn nicht sterben. Existenz bedeutet Schmerz für den Pharao. Lebhaft erinnert er sich an all seine Verbrechen und weiß, dass es sein Ehrgeiz war, der seinen Körper über so lange Zeiträume bewahrt hat. Er sucht sein Ka, um als Sterblicher zurückzukehren, damit er endlich aufhören kann zu existieren.

Rollenspiel: Ankhtepot

Ankhtepot lässt sich nur bei wenigen jährlichen Gelegenheiten blicken, wenn seine Priester ihm Opfer nach Pharaonenrast bringen und den leeren Segen der falschen Götter von ihm erbitten. Er wird als verdorrte Leiche in schwarzen goldverzierten Leinenbinden beschrieben, und seine Stimme klingt, als würde Sand zwischen Felsen zerrieben. Ankhtepot befasst sich eigentlich nur dann mit den Lebenden oder den Toten, wenn sie ihm zu nahe kommen – indem sie beispielsweise seinen Frieden in Pharaonenrast stören, wenn sie ihm Hoffnung auf sein verschollenes Ka machen können oder ihn enttäuschen und damit seinen Zorn auf sich ziehen.

Persönlichkeitsmerkmal: „Die Rührung bei einem Lied, der Duft von Brot, die Kühle fließenden Wassers auf der Haut. Ich habe das alles vergessen."

Ideal: „Ich werde mein Ka wiederfinden und erneut vor den Göttern stehen, ehe ich in die endgültige Dunkelheit eingehe."

Bindung: „Mein letztes Zeitalter wird friedlich sein, und in meiner Domäne wird Ordnung herrschen."

Makel: „Ich werde jede Grenze überschreiten, jedes Geheimnis entschleiern und jede Seele zermalmen, wenn ich dadurch den Tod erlangen kann."

Abenteuer in Har'Akir

Wer schauerliche Freude an fallengespickten Gräbern und uralten Flüchen – eingehender in Kapitel 4 beschrieben – hat, dem bietet Har'Akir einen endlosen Vorrat an Abenteuern. Der zentrale Plot der Domäne, die Suche nach dem Ka des Pharaos Ankhtepot, kann die Abenteurer an mysteriöse Schauplätze und Verstecke führen, die über Jahrhunderte ungestört waren. Erwäge, sie an die faszinierendsten Orte der Domäne zu führen und dazu durch die brutalen Wüsten reisen zu lassen – konfrontiere sie mit Widrigkeiten wie extremer Hitze, Treibsand und Sandstürmen wie im *Spielleiterhandbuch* aufgeführt. Im Verlauf ihrer Abenteuer könnten die Charaktere die Wahrheit über Ankhtepots Ursprünge und die ehemaligen Götter Har'Akirs erfahren. Was sie aus diesen Entdeckungen machen, ist ihre Entscheidung, aber jede einzelne bringt sie dem Untergang näher – entweder dem Ankhtepots oder ihrem eigenen. Die Tabelle „Die Seele des Dunklen Fürsten" unten enthält Ideen für Abenteuer rund um Ankhtepots Besessenheit, während du in der Tabelle „Abenteuer in Har'Akir" andere Plots findest, die sich in dieser Domäne ereignen könnten.

Abenteuer in Har'Akir

W8	Abenteuer
1	Der Priester von Ese wollen, dass die Abenteurer jemanden, den sie verdammt haben, aus dem Labyrinth retten.
2	Die Historikerin Kharafek gräbt zahlreiche versiegelte Gräber in einer Schlucht aus. Sie bezahlt die Arbeiter gut, lässt sie aber auch den Großteil der Flüche abfangen, mit denen die Krypten versiegelt sind.
3	Die Einsiedler im Hort des Flusses entdecken zufällig eine Krypta und bringen **Mumien** gegen sich auf, die nicht gerne gestört werden.
4	Die Pyramide eines ehemaligen Hohepriesters ist verschwunden. Die Priester von Neb brauchen Hilfe dabei, sie wiederzufinden, bevor der Pharao den Verlust bemerkt und verstimmt ist.
5	Snefru, Priesterin von Oru, hat entdeckt, dass die Knickpyramide auf ein bestimmtes Lied reagiert. Sie will einen riesigen Chor zusammenstellen, um einen Weg in die Pyramide zu öffnen.
6	Die Rebellin Aliz ist insgeheim ein schakalköpfiger **Werwolf** und mit dem **Mumienfürsten** Senmet im Bunde. Sie will Ankhtepots Ka finden, um den Pharao zu stürzen.
7	Sutes Auserwählte brauchen Hilfe beim Retten von Reisenden, die im Odem der Vergessenen verschwunden sind. Die Abenteurergruppe muss die Proben der Götter bestehen, um die Reisenden aus dem Sturm zu retten.
8	Nephyr, ein katzenköpfiges Kind Ankhtepots, trifft in Muhar ein. Um die Lebenden zu motivieren, den verlorenen Schatz des Pharaos zu finden, verflucht sie in jedem Morgen so viele Unbeteiligte, wie sie schon Tage in der Stadt verbracht hat.

Götter von Har'Akir

Har'Akirs Einwohner beteten einst dieselben Gottheiten wie Ankhtepot an. Doch der gehässige Dunkle Fürst vertrieb die alten Religionen aus seiner Domäne und ersetzte die Götter durch Parodien, die ihn und seine Anhänger ins Zentrum der Religion stellten. Im Verlaufe von Generationen sind diese Gottheiten zu den Göttern von Har'Akir geworden:

Anu richtet über das Schicksal der Toten.
Ese sitzt dem Leben und den Lebenden vor.
Neb weist den Toten den Weg.
Oru herrscht im Himmel und überall darunter.
Ousa kontrolliert den Tod und die Toten.
Sek heilt die Kranken und fördert die Kultur.
Sute sät Streit und Verzweiflung.

Die Dunklen Mächte haben Ankhtepots falschen Göttern ein gewisses Maß an Macht gewährt. Kleriker, die einen von Har'Akirs Göttern oder das ganze Pantheon verehren, erhalten Macht, als verehrten sie eine echte Gottheit der Domäne des Todes. Trotz ihrer verschiedenen Rollen, Traditionen und Plätze im Leben von Har'Akirs Leuten sind diese Götter höchst entrückt, kryptisch und morbide. Sie unterstützen die Herrschaft des Pharaos.

Die Seele des Dunklen Fürsten

Pharao Ankhtepot will unbedingt sein Ka finden, das fehlende Stück seiner Seele. Befinden die Charaktere sich in Har'Akir, so werden sie wahrscheinlich in seine Suche einbezogen. Überlege vorab, welche Eigenheiten die Suche hat, welche Form das verlorene Ka haben könnte, wie die Charaktere in die Sache verwickelt werden und was passiert, wenn der Pharao seine Seele wiedererlangt.

Die Form der Seele

Bestimme, welche Form das Ka des Pharaos hat, bevor du den Charakteren den Auftrag gibst, danach zu suchen. Es könnte ein physisches Objekt sein, eine lebendige Kreatur oder ein spirituelles Konzept, das beschworen werden muss. Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Ankhtepots Seele" aus, um zu die Form des Ka vom Dunklen Fürsten zu bestimmen.

Ankhtepots Seele

W8	Form des Ka
1	**Falke** oder **Riesenadler**, der unermüdlich um die Sonne kreist
2	Kanope mit dem Herz des Pharaos, verborgen in einem vergessenen Grab
3	Mumifiziertes und zerteiltes Herz. In jedem der verbleibenden loyalen Kinder Ankhtepots liegt ein Stück davon verborgen
4	Segen für jene, die sowohl den Odem der Vergessenen als auch den Odem der Falschen überleben
5	Satz von Relikten, die den alten Göttern von Har'Akir heilig sind
6	Manifestation eines freudigen Liedes, gesungen von Muhars Einwohnern

W8	Form des Ka
7	Seele eines unschuldigen Heilers, der dem Pharao zu dessen Lebzeiten ähnlich sieht
8	Seele eines Charakters, vielleicht einer mit Seelenecho (eine Dunkle Gabe, siehe Kapitel 1)

Die Rolle des Jägers

Sobald du weißt, welche Form Pharao Ankhtepots Ka hat, bestimme, wie die Charaktere in die Jagd danach involviert sind. Die Ereignisse könnten dafür sorgen, dass es im eigenen Interesse der Charaktere liegt, die Seele zu finden, oder sie könnten das Ka bereits besitzen und damit selbst zur Beute des Dunklen Fürsten werden. Wie auch immer: Es ist jedenfalls bekannt, dass der Pharao einen verlorenen Schatz sucht, nicht jedoch, dass es sich dabei um sein eigenes Ka handelt. Diese Erkenntnis kann Teil einer erfolgreichen Jagd sein. Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Die Jagd nach dem Ka" aus, um zu bestimmen, wie die domänenweite Mission aussehen wird.

Die Jagd nach dem Ka

W6	Jagd
1	Die Charaktere erregen die Aufmerksamkeit von Hohepriesterin Rehkotep, die Hilfe bei der Suche nach dem verlorenen Schatz des Pharaos verlangt und sonst mit Strafe droht.
2	Rebellen sind unzufrieden mit den Priestern und dem Pharao. Sie suchen nach Ankhtepots verlorenem Schatz – in der Hoffnung, Macht über den Herrscher zu erlangen.
3	Die Sphinxe von Har'Akir wissen, dass Ankhtepot kurz davor steht, sein verlorenes Ka zu finden. Sie wollen es vor ihm finden und außerhalb der Reichweite des Dunklen Fürsten platzieren.
4	Ein Kind Ankhtepots, entweder eine loyale Dienerin wie Nephyr oder ein Verräter wie Senmet, beauftragt die Charaktere zu eigenen Zwecken damit, das verlorene Ka zu finden.
5	Wandbilder oder Hieroglyphen in einem Grab, das die Charaktere entdecken, führen zu weiteren Ruinen, die jeweils einen Hinweis auf den Schatz des Pharaos enthalten.
6	Die Charaktere sterben, und Pharao Ankhtepot lässt sie wiederauferstehen (vielleicht als Wiedergeborene, siehe Kapitel 1). Ihre weitere Existenz ist abhängig davon, dass sie sein Ka finden.

Das Erweckungsritual

Sobald Pharao Ankhtepots Ka gefunden wurde, muss er seine zerborstene Seele noch heilen. Dazu ist ein Ritual mit mehreren Komponenten erforderlich:

- Es muss in einer speziell vorbereiteten Kammer im Herzen von Ousas Pyramide ausgeführt werden.
- Das Ritual dauert eine Stunde und beginnt, wenn der Vollmond seinen höchsten Punkt erreicht hat.
- Wenn das Ka sich innerhalb eines anderen Wesens befindet, muss es auf dem Höhepunkt des Rituals befreit werden. Dazu muss der Träger getötet und mit der Ehre der Mumifizierung bedacht werden.
- Wenn das Ka sich nicht in einem anderen Wesen befindet, muss auf dem Höhepunkt des Rituals ein würdiges Leben ausgelöscht werden, um das Ka mit der übrigen Seele des Pharaos zu versiegeln.

Das Ritual wird von den Dienern des Dunklen Fürsten ausgeführt und beobachtet, darunter lebendige Priester, Kinder Ankhtepots und andere untote Wächter. Der Dunkle Fürst und alle erforderlichen Opfer müssen während des gesamten Rituals anwesend sein. Wird das Ritual unterbrochen, so entkommt das Ka aus der Pyramide und nimmt möglicherweise eine andere Form an. Selbst wenn es wieder eingefangen werden kann, ist das Ritual erst wieder zum nächsten Vollmond möglich. Pharao Ankhtepot wird zürnen, wenn das Ritual scheitert, und seinen Zorn an allen Anwesenden auslassen – vielleicht auch an ganz Har'Akir.

Die Rückkehr des Pharaos

Wenn das Ritual erfolgreich ist, ersteht Ankhtepot wieder auf.
Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Wiedergeborener Ankhtepot" aus, um zu bestimmen, was das für Har'Akir bedeutet.

Wiedergeborener Ankhtepot

W4	Entwicklung
1	Ankhtepot ist jetzt sterblich, behält jedoch all seine übernatürlichen Fähigkeiten. Dank seiner neuen Lebendigkeit spielt der Tyrann eine aktivere Rolle beim Regieren Har'Akirs, frönt der Dekadenz und zwingt die Leute, riesige Denkmäler zu seinem neuen Ruhm zu errichten.
2	Ankhtepot ist nur vorübergehend sterblich. Sein Körper vergeht rasch, und sein untoter Zustand kehrt zurück. Erbittert entfesselt er seine untoten Horden, um aus Har'Akir ein Jenseits nach seiner Vorstellung zu machen.
3	Ankhtepot wird wiedergeboren und stirbt kurz darauf endgültig. Die übrigen Kinder Ankhtepots wenden sich gegeneinander, jedes erklärt sich selbst zu Pharao Ankhtepot II.
4	Ankhtepot wird wiedergeboren, stirbt, wird erneut von den Göttern verflucht und in ein geheimes Grab gesperrt. Har'Akir verfällt dem Chaos, als das Land von brabbelnden Mumien, einer aussichtslosen Revolution und schweren Stürmen heimgesucht wird. Das Land kann nur gerettet werden, indem Ankhtepot wieder an die Macht kommt.

Hazlan

Von Magie verfluchte Domäne

Dunkler Fürst: Hazlik
Genres: Dark Fantasy und Desaster-Horror
Kennzeichen: Amoralische Zauberwirker, magische Experimente, magisch zerstörte Umgebung, wilde Magie
Nebeltalismane: Auge von Hazlik (Amulett), Fetzen einer roten Robe, Gremischka-Pfote

In Hazlan bedeutet Magie Autorität, Rechtfertigung für jeden Exzess – und für Leute ohne sie das Schreckgespenst der unausweichlichen Verdammnis. Diese Domäne ist nicht so sehr eine Nation als vielmehr ein riesiges magisches Labor, und ihr Dunkler Fürst, der Magier Hazlik, sieht jede Kreatur entweder als Lehrling oder als Testsubjekt. Wen er immerhin als niederen Magier anerkennt, den lässt er kunstvolle magische Experimente ausführen und das Gewebe von Magie und Realität verzerren, bis es reißt. Diese Experimente hinterlassen ihre Spuren in einer Domäne, deren Vitalität immer weiter sinkt, die ständig magische Katastrophen erlebt und von Ausgeburten überrannt wird. Die größten Wunden beeinträchtigen die unsichtbaren Magieflüsse im Land, wodurch dieses chaotisch und gefährlich wird.

Trotz der magischen Gefahren der Domäne werden die Ambitionen der Zauberwirker-Elite von Tag zu Tag verwegener. Von paranoidem Kontrollzwang getrieben beobachtet Hazlik die Ränke seiner Untergeben durch das Auge von Hazlik. Dieses allgegenwärtige augenförmige Symbol findet sich auf Gebäuden, Schmuck, Kleidung und Personen, und durch diese Augen sieht der Dunkle Fürst alles. Er beobachtet, wie das gemeine Volk vor den Paraden seiner pompösen Lehrlinge niederkniet. Er beobachtet, wie die monströsen Resultate merkwürdiger Experimente offen herumstreifen. Er beobachtet, wie hungrige Würmer aus den vergifteten Tiefen des Landes an die Oberfläche kriechen und Futter suchen. Und ihm entgeht keine magische Erfindung, die er dann für sich beansprucht und seiner Liste ruhmreicher Erfolge hinzufügt.

Besondere Merkmale

Wer Hazlan kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Hazlan wird von dem Magier Hazlik regiert. Seine Lehrlinge können Land und Leute nach ihrem Gutdünken ausbeuten, um ihre magischen Experimente voranzutreiben.
- Angeblich spendet das Auge von Hazlik, das überall prangt, Hazliks Segen und wehrt gefährliche Magie ab.
- Magie ist in Hazlan nicht zuverlässig und hat riskante Nebenwirkungen.
- Die sichtbaren Effekte der magischen Desaster entstellen die Domäne – von alchemistisch vergifteten Flüssen zu durch magische Explosionen erzeugte Krater.
- Von magischen Experimente entstellte Kreaturen treiben in der Domäne ihr Unwesen, darunter magiehungrige Gremischkas (siehe Kapitel 5) und fressgierige Purpurwürmer.

Charaktere aus Hazlan

Charaktere aus Hazlan sind schon ihr Leben lang an merkwürdige Magie gewöhnt. Mitglieder aller Völker und Erscheinungsformen sind in der Domäne beheimatet, leben vielleicht in kleinen Gemeinschaften oder wurden gar magisch erzeugt. Wenn die Spieler Charaktere aus Hazlan erstellen, frage sie Folgendes:

Wie sieht dein Verhältnis zur Magie aus? Meidest du Magie, weil du ihre Gefahren kennst? Beherrschst du genügend Magie, um sie praktisch anzuwenden oder dich von Nichtmagiern zu unterscheiden? Hast du dich auf Magie eingelassen, um zu Hazlans Elite zu gehören?

Hat die Magie dich verändert? Hast du einen magischen Unfall erlebt, eine Katastrophe oder ein fehlgeschlagenes Experiment? Besitzt du eine offensichtliche Dunkle Gabe oder eine bestimmte Eigenschaft, die dich besonders macht?

Trägst du ein Auge von Hazlik? Dieses Symbol deines Volks soll gefährliche Magie abwehren. Trägst du solch ein Auge als Talisman oder Tätowierung? Oder hasst du das Zeichen, weil du es als Symbol von Unterdrückern siehst, die Magie benutzen?

Siedlungen und Schauplätze

Hazlans wenige noch übrige Gemeinschaften bestehen aus Jägern, Bergleuten und Künstlern. Sie kämpfen darum, einen Hauch von Magie zu erlernen und sich bei den Zauberwirkern der Domäne etwas Respekt zu verdienen. Magier wohnen, wo immer sie wünschen: in reisenden Karawanenpalästen, schwebenden Türmen oder noch ausgefalleneren Anwesen. Die meisten leben nicht fern von Hazliks Palast Veneficus.

Ramulai

Das Dorf Ramulai liegt in erstickendem Qualm. In den nahen Bergwerken gibt es die verschiedensten seltenen Elemente, die für magische Experimente benötigt werden. Hazliks Lehrlinge haben schon zahlreiche alchemistische Raffinerien und gefährliche Labors in Ramulai eingerichtet, um diese Ressourcen zu nutzen. Die Abfälle dieser Industrien füllen den Brennenden Fluss, der so heißt, weil die eingeleiteten Gifte sich regelmäßig entzünden und für bunte Flammen sorgen, die auf dem Wasser tanzen. Die Toxine machen die Leute in Ramulai krank, bewirken Mutationen beim Wildleben und haben ein Sumpfland entstehen lassen, das als die Brühe bekannt ist.

Sly-Var

Hazliks Lehrlinge leben in Sly-Var, einer Siedlung rund um mehrere Labore. Zauberwirker, die sich unbedingt die Gunst des Dunklen Fürsten verdienen wollen, errichten architektonisch verstörende Türme, die den Gesetzen der Physik trotzen, indem sie schweben, nur magisch zugänglich oder innen größer als außen sind. Die Einwohner der Stadt erschaffen sich, was immer sie brauchen, auf magische Weise, sodass an Handel kein großer Bedarf besteht. In der Folge herrscht auf den krummen Straßen und Brücken zwischen den verdrehten Gebäuden eine schauerliche Leere. Viele gemeine Leute verschwinden in diesen Straßen. Sie werden Opfer magischer Wächter, entkommener Testsubjekte oder von Magiern, die magisch Unbegabte als Nachschub für ihre Experimente betrachten.

Karte 3.7: Hazlan.

Toyalis

Die größte Stadt Hazlans liegt in einem tiefen Tal, in dem sich die langsamen und schillernden Wasser des Flusses Alterity mit den Tränen des Fremden vereinigen. Die gemeinen Leute in Toyalis sind arm und arbeiten hart, sowohl um zu Wohlstand zu kommen, als auch aus Angst vor den elitären Zauberwirkern der Domäne. Obwohl die Städter nicht viel für Magie übrig haben, zieren bunte Wandbilder, Darstellungen magischer Kreaturen, arkane Symbole und das Auge von Hazlik die Holz- und Lehmbauten der Stadt.

Mehrfach jährlich führt einer von Hazliks Lehrlingen eine Prozession nach Toyalis und führt magische Wunder vor, um unter den Teilnehmern neue Diener, Lehrlinge oder Nachschub für die magischen Experimente zu finden. Es herrscht Jahrmarktatmosphäre, wenn der Lehrling seine magischen Fähigkeiten zur Schau stellt und Wettbewerbe veranstaltet, um die Fähigkeiten der Leute einzuschätzen. Dazu gehören Prüfungen der magischen Kreativität, merkwürdiger Talentwettbewerbe und offene abgehaltene Kämpfe. Wenn die Prozession des Magiers weiterzieht, nimmt sie alle Städter mit, die für nützlich befunden wurden.

Die Lacuna

Im Zentrum von Hazlan liegt eine große mysteriöse Region, in der sich stets kniehoher Nebel befindet. Wer in den Nebel tritt, fällt hinein wie in einen Abgrund. Es kommen nur wenige Leute wieder heraus.

Dieser Dunst der Lacuna ist identisch mit den Nebeln an den Grenzen der Domäne. Die Leute von Hazlan wissen, dass die Lacuna früher kleiner war und bei einem magischen Desaster entstanden ist. Seitdem hat der Nebel sich ausgebreitet und kriecht in der ganzen Domäne mit dünnen Tentakeln auf Quellen mächtiger Magie zu. Zunächst hielt die Lacuna ausschließlich auf Veneficus und den Berg des Wurms zu. Daher verteilten Hazliks Lehrlinge eilig magische Siegel im Land: Runen, die das Wachstum der Lacuna bremsten, sie jedoch auch in mehrere Richtungen aufteilten.

Veneficus

Hazliks Palast mit den roten Türmen steht auf dem schartigen Tafelberg, der die Rote Höhe genannt wird. Der Dunkle Fürst lebt hier alleine, betreut von einer unterwürfigen Dienerschaft aus Konstrukten und magischen Geschöpfen. Trotz der beeindruckenden Empfangssäle und der dekadenten Lustgärten heißt Hazlik nur selten Gäste willkommen. Lediglich seine begabtesten Lehrlinge dürfen ihn regelmäßig aufsuchen. Lehrlinge, die ihn erzürnen, kehren nie aus dem Palast des Dunklen Fürsten zurück. Hazlik verbringt viele einsame Tage in seinen Meditationskammern, schläft nicht und lässt das Auge von Hazlik durch die Domäne streifen, um nach nützlicher Magie zu suchen – und jeden zu identifizieren, der gegen ihn handelt.

JARED BLANDO

Hazlik.

Desaster-Schauplätze

Die Landschaft von Hazlan trägt die Narben rücksichtsloser magischer Experimente und Rivalitäten unter Magiern. Es folgen einige Beispiele bizarrer Schauplätze der Domäne:

Die Brühe: Dieses toxische Sumpfland wurde bei einer alchemistischen Kontamination in Ramulai vergiftet. Es wird von intelligenten Pilzen und tobsüchtigen Pflanzenkreaturen bewohnt.

Der fleischlose Wald: Jede Pflanze und Kreatur in diesem Wald wurde in Stein verwandelt. Der Zustand ist ansteckend.

Mondsteintal: In dieser Einöde gehen bei jedem Neumond Meteoriten und außerweltliche Kreaturen nieder.

Berg des Wurms: Das Land erhob sich aus der Tiefe zu diesem Tafelberg und entfesselte Dutzende violetter Würmer an der Oberfläche. Der alte Albinowurm Grabschlürfer dominiert diese Region.

Die Orbitoklasten: Eine von zahlreichen schwebenden Felsformationen in Zentral-Hazlik. Hat eine unheimliche Ähnlichkeit mit Lobotomiewerkzeugen.

Die Playas: Diese ehemaligen Seen sind heute nur noch von Treibsand durchsetzte Jagdgründe der Purpurwürmer.

Gesiede: In dieser Region gibt es kein Leben, und das Land zerfällt in den Nebeln.

Hazlik

Der Magier Hazlik war immer nur eine Formel davon entfernt, seine Träume zu erreichen. Er wuchs unter den gnadenlosen Roten Zauberern von Thay in der Welt Toril auf: besessene, verräterische Zauberwirker, in deren Reihen er stetig aufstieg. Ehrgeizig und bestrebt, die Schwächen der Sterblichkeit zu überwinden, wollte er verborgene Wahrheiten der Magie und deren Macht über die Realität entdecken. Er war von radikalen Beschäftigungen wie der Erschaffung einer perfekten sterblichen Form und Besuchen der Traumreiche in der Psyche Schlafender besessenen.

Als Hazlik mächtiger wurde, kam es zu Rivalitäten mit den anderen Roten Zauberern. Wettkämpfe, Siege und Niederlagen ließen ihn immer arroganter werden und dafür sorgen, dass seine Rivalen entweder durch seine Zauber oder ihre eigene Magie gezeichnet blieben, die auf sie zurückschlug. Es gab langfristig nur einen, den Hazlik nicht besiegen konnte: den Roten Zauberer Indreficus. Hazlik konzentrierte sich immer mehr auf Indreficus als seinen wahren Rivalen. Indreficus war so genial und arrogant wie Hazlik, und sie verbrachten viele Jahre als Widersacher und leidenschaftliche Liebende. Sie brachten einander zu Taten, die magisch brillant und entweder revolutionär oder unaussprechlich waren. Eine Zeit lang herrschte eine Art verschlagener Friede zwischen den beiden ehrgeizigen Magiern.

Damit war Schluss, als Hazlik entdeckte, dass Indreficus die Aufmerksamkeit der Zulkire erregt hatte, die das Land regierten, und plante, um ihrer Gunst Willen Hazlik zu verraten. Verletzt und zornig setzte Hazlik Indreficus gefangen und unterwarf ihm einem albtraumhaften Experiment, das ihn für immer zu einem lebendigen, schmerzempfindenden Portal machte. Hazlik zeigte den Zulkiren seine Schöpfung, um sie zu beeindrucken und ihre Schutzherrschaft zu erringen.

Doch die Zulkire offenbarten ihm, dass Indreficus ihn nicht verraten hatte. Sie hatten den Aufstieg des Paars beobachtet und als latente Bedrohung betrachtet, die es zu sabotieren galt. Dass Hazliks Indreficus verwandelt hatte, werteten sie als Verbrechen. Als Strafe legten sie fest, dass jeder Rivale, den Hazlik besiegt hatte, sich nach eigenem Gutdünken an ihm rächen konnte. Doch der erste Rivale aus dem wütenden Mob hatte Hazlik noch gar nicht erreicht, als dieser schon durch das stöhnende Portal floh, das Indreficus gewesen war.

Shawn Wood

Zu seiner Überraschung gelangte Hazlik in eine finstere Unterwelt voller hasserfüllter Visionen, in der Indreficus' verdammende Stimme ihn gnadenlos verfolgte. Irgendwann entkam er diesem Albtraumland in ein Reich, das von Magie nichts wusste. Er hatte sich verändert und trug lauter goldene Tätowierungen und Symbole, die in seiner Heimat „Verräter" bedeuteten. Doch unverzagt beanspruchte Hazlik den Titel des Zulkirs und nannte diese neue Welt Hazlan.

Hazliks Kräfte und seine Herrschaft

Hazlik ist eitel und egoistisch. Er hält sich für das überlegene Wesen in seiner Domäne. Seine Werte entsprechen denen eines **Erzmagiers**, doch er nutzt lieber verschiedene magische Gegenstände als seine eigenen Zauber.

Ruhmdieb: Hazlik hat jederzeit Dutzende von Lehrlingen, die zu seinen Füßen studieren. Seine Lektionen sind unregelmäßig, anspruchsvoll und mit spöttischen Beispielen versehen. Wer ihn nicht beeindruckt, überlebt nicht lange. Rivalitäten unter den Studenten fördert er, um die Grenzen des magisch Möglichen immer weiter auszudehnen. So treibt er sie zu jenen fehlschlagenden Experimenten und magischen Desastern an, die das Land zeichnen. Die Erfolge seiner Lehrlinge gibt Hazlik als seine eigenen aus, um seinen Mangel an Genialität zu verbergen und sein Ansehen als größter Magier Hazlans zu festigen. Zu seinen Lieblingslehrlingen, die ihn bisher jedenfalls noch nicht enttäuscht haben, gehören der maskierte Magier Yhal Himmelblick, der in Schatten gehüllte Ruzelo und die so draufgängerische wie geniale Eleni.

Innerhalb des Experiments: Hazlik weiß, dass Hazlan sich weniger echt anfühlt als seine Heimatwelt, aber er hat noch nicht entdeckt, warum. Er lässt seine Lehrlinge mit der Natur des Landes experimentieren – in der Hoffnung herauszufinden, was dahinter liegt. Und letztlich, um zu entkommen. Um die Domäne und ihre Einwohner schert er sich nicht, da er sicher ist, dass er fliehen kann, ehe Hazlan endgültig unbewohnbar wird.

Hüter magischer Schätze: Hazliks magische Fähigkeiten sind beeinträchtigt, und er ist stets hinter magischen Gegenständen her. Wenn er von einem nützlichen magischen Gegenstand erfährt, schickt er einen Lehrling aus oder dingt Abenteurer, um den Gegenstand zu beschaffen. So kann er seine Beschränkungen verbergen und sich einen Eindruck von der Magie verschaffen, die er verloren hat.

Allgegenwärtiger Beobachter: Hazlik spioniert die Einwohner der Domäne mithilfe seines persönlichen Siegels aus: dem Auge von Hazlik. Details zu dieser Überwachungsmethode findest du unter „Das Auge von Hazlik" weiter hinten in der Beschreibung dieser Domäne.

Grenzen schließen: Hazlik kann die Grenzen seiner Domäne nach Belieben öffnen und schließen, wie im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben. Zusätzlich zu den üblichen Effekten sind die Nebel hier mit den Ergebnissen grässlicher magischer Experimente angefüllt – missgestaltete Chimären, unvollständige Golems und unzählige Gremischkas (siehe Kapitel 5).

Hazliks Qual

Hazliks Arroganz definiert seine Existenz, aber verschiedene Aspekte seiner Gefangenschaft nagen an seinem Ego und lassen ihn an sich zweifeln:

- Seit er Hazlan betreten hat, kann Hazlik keine neue Magie mehr erlernen. Egal, wie sehr er neue magische Lehren oder Zauber studiert und erforscht, er kann sie nicht meistern. Die Zauber, die er bereits kennt, kann er vorbereiten und wirken, aber die magischen Forschungen, um die sich einst sein ganzes Leben drehte, sind ihm verschlossen.
- Intensive Albträume von Indreficus plagen Hazlik, in denen er wegen seines Versagens verhöhnt wird. Er vermeidet es zu schlafen. Dank seltener Kräuter und Tinkturen kann er tagelang wach bleiben, doch dazu braucht er regelmäßig Nachschub. Diese Zyklen lassen Hazlik zwischen Erschöpfung, Überspanntheit und Verfolgungswahn wechseln.
- Hazlik hat panische Angst davor, dass seine Begrenzungen bekanntwerden könnten. Deswegen verrät er andere Magier, gibt magische Entdeckungen als seine eigenen aus und spioniert sowohl seine Rivalen als auch Besucher seines Reichs aus.
- Hazlik leugnet die diversen Zerstörungen in seinem Reich. Zuerst war es ihm egal, dass diese merkwürdige Welt zerstört wird, da er sich kurz vor dem Entkommen glaubte. Als dies immer unwahrscheinlicher wurde, scheiterte seine Furcht an seiner Weigerung, sich jemals irgendeinen Irrtum einzugestehen.

Rollenspiel: Hazlik

Hazlik betrachtet alles als nützliches Werkzeug, Unterhaltung oder mögliche Zauberkomponente. Es frustriert ihn jedoch zutiefst, wie eingeschränkt seine magischen Fähigkeiten sind, und der kleinste Rückschlag lässt ihn offen aggressiv werden.

Persönlichkeitsmerkmal: „Moral ist nur ein anderes Wort für Feigheit. Die Realität beugt sich denen, die kühn genug sind, ihre Geheimnisse zu erfahren."

Ideal: „Wissen ist jeden Preis wert."

Bindung: „Meine Entdeckungen werden die Magie für immer verändern, und ich werde zu einer Legende."

Makel: „Meine Brillanz ist ohnegleichen."

Abenteuer in Hazlan

Während Hazlans Magie-Elite die Grenzen der arkanen Möglichkeiten austestet, zerfällt die Domäne um sie herum. Das Ergebnis ist ein von übernatürlichen Desastern zerstörtes Land, in dem Magie sich gegen die Charaktere wendet und sie zwingt, ihre sicher geglaubten Fähigkeiten anzuzweifeln. Es gibt hier keinen Abenteuerschauplatz, der zu fantastisch wäre. Was immer sich mit „ein böser Magier hat es getan" erklären lässt, passt in diese Domäne, und es können sich jederzeit Unwägbarkeiten ergeben und die Abenteurer herausfordern. Im folgenden Abschnitt „Magie in der sterbenden Domäne" wird die Unberechenbarkeit von Magie in Hazlan untersucht, während du in der Tabelle „Abenteuer in Hazlan" weitere Abenteuer findest, die sich hier zutragen könnten.

Abenteuer in Hazlan

W10	Abenteuer
1	Hazliks Lehrling Eleni hat den uralten Albino-**Purpurwurm** Grabschlürfer bezaubert, um ihn als Waffe gegen jeden zu benutzen, der sich ihrem Meister entgegenstellt. Doch dann gerät ihr der Wurm außer Kontrolle, und sie braucht Hilfe dabei, ihn wieder einzufangen, ehe Hazlik etwas merkt.
2	Ein ausgetrockneter See namens Ende der Besessenheit wird von verworfenen magischen Kreationen verschmutzt. Eine intelligente Kriegsmaschine oder ein **Eisengolem** entkommt und bittet die Abenteurergruppe um Hilfe dabei, eine normale Existenz zu führen.
3	Unzählige **Gremischkas** (siehe Kapitel 5) sammeln sich in Höhlen entlang des sogenannten Nagepfads. Die Kreaturen wollen Sly-Var einnehmen und kommen dabei durch Toyalis. Mitglieder beider Gemeinschaften fordern Hilfe an.
4	Ein Kult bildet sich um das sogenannte Ei des Philosophen, einen gigantischen Citrin auf einem Tafelberg in einer Region, die Gesiede genannt wird. Die Kultisten jagen jemanden, der nie von Magie berührt wurde, um das verborgene antimagische Wesen in ihm freizusetzen.
5	Einer von Hazliks Lehrlingen schickt mehrere Gruppen aus, um einen **Sternengezücht-Emissär** (siehe Kapitel 5) zu fangen, der im Mondsteintal aus einem Meteoriten gestiegen ist. Doch der Gestaltwandler verschwindet, indem er sich als einer seiner Häscher tarnt.
6	Ein Lehrling von Hazlik will unbedingt eine bodenlose Grube namens Schlingkessel erkunden. Er braucht eine Testmannschaft für das Vehikel, das er zum Überwinden der unglaublichsten Distanzen erfunden hat.
7	Ein magisch begabter Gemeiner wird entführt und gezwungen, Lehrling eines Magiers zu werden. Seine Familie heuert die Charaktere an, um ihn zu befreien, doch er hat sich rasch an das dekadente Leben eines amoralischen Magiers gewöhnt.
8	Der Mond über Hazlan zerbirst und stürzt nieder. Ob dies auf einen mächtigen Fehlzauber oder eine domänenweite Illusion zurückzuführen ist, in Toyalis bricht jedenfalls Chaos aus. Einwohner verlangen, dass die Charaktere ihnen bei der Flucht vor dem Desaster helfen.
9	Einer von Hazliks Lehrlingen sucht Leute, um einen legendären Jungbrunnen zu finden, der sich bei all den magischen Toxinen in der sogenannten Brühe gebildet haben soll.
10	Hazlik weiß, dass die Tage seiner Domäne gezählt sind. Er will die Charaktere dazu bringen, das lebendige Portal erneut zu erschaffen, welches ihn einst nach Hazlan gebracht hat, oder ihm wenigstens die Mittel dazu zu organisieren.

Magie in der sterbenden Domäne

Magie ist in Hazlan eine Quelle von Prestige und Terror. Die Gemeinen fürchten sie, wissen aber auch, dass sie ein Mittel gegen die Verzweiflung sein kann. Die Elite setzt hingegen den Wert einer Person mit ihren magischen Fertigkeiten gleich. Abenteurer in Hazlan werden von der Elite als Außenseiter behandelt und vom gemeinen Volk als potenziell gefährlich betrachtet. Noch schlimmer: Besucher, die nicht um die gefährliche Natur der Magie in der Domäne wissen, könnten versehentlich den magischen Ruin bewirken.

Wilde Magie in Hazlan

Das übermäßige Experimentieren hat die Natur der Magie in Hazlan verschlissen, sodass die ganze Domäne voller wilder Magie ist. Wenn ein Charakter in Hazlan einen magischen Gegenstand aktiviert oder einen Zauberplatz verwendet, um Zauber 1. Grades oder höher zu wirken, kann ein zusätzlicher Effekt auftreten. Der Spieler des Charakters würfelt mit W10. Bei einer 1 würfelst du anhand der Tabelle „Wilde Magie in Hazlan", um den zusätzlichen Effekt zu bestimmen. Nur Hazlik ist von der wilden Magie in der Domäne nicht betroffen.

Wilde Magie in Hazlan

W20	Wilde-Magie-Effekt
1-5	Der Charakter bewirkt einen zufälligen Effekt aus der Tabelle „Woge der Wilden Magie" im *Spielerhandbuch*.
6-7	Der Charakter hat bis zum Ende seines nächsten Zugs Angst vor allen Kreaturen.
8-9	2W4 der starrenden Katzen von Uldun-dar erscheint im Abstand von bis zu neun Metern vom Charakter. Diese intelligenten, hyperdimensionalen **Katzen** haben Augen in ungerader Zahl und sind zwar nicht feindlich gesinnt, liefern dem Charakter jedoch pausenlos grässliche Berichte über seine Todesarten in den Paralleldimensionen. Sie verschwinden erst nach der nächsten langen Rast des Charakters.
10-11	Der Charakter und die Kreatur, die ihm am nächsten ist, werden bis zu 18 Meter weit an eine zufällige freie Stelle nach Wahl des Spielleiters teleportiert. Wenn sie dort erscheinen, sind sie mit harmlosem Ektoplasma bedeckt.
12	Der Charakter sendet eine Runde lang seine oberflächlichen Gedanken aus, als hätten alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von ihm *Gedanken wahrnehmen* mit ihm als Ziel gewirkt.
13-14	Ein geisterhaftes Auge von Hazlik erscheint und schwebt eine Stunde lang über dem Charakter. Das Auge funktioniert wie im Abschnitt „Das Auge von Hazlik" aufgeführt.
15-16	Ein Portal ähnlich wie das beim Zauber *Arkanes Tor* öffnet sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Charakter. Es führt zu einem anderen Portal irgendwo in Hazlan. Das Portal bleibt eine Stunde lang geöffnet und kann in beide Richtungen durchschritten werden.

W20	Wilde-Magie-Effekt
17-18	Ein kreischender hautloser Schrecken mit zahlreichen Extremitäten, der die Werte eines **Einhorns** hat und ihm entfernt ähnelt, erscheint im Abstand von bis zu neun Metern vom Charakter. Der Schrecken ist feindlich gesinnt und verschwindet nach einer Minute.
19	Der Charakter wirkt *Feuerball* als Zauber 5. Grades auf sich selbst mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken. Schreie und Gelächter erschallen aus den Flammen.
20	Eine Nebelwolke erscheint um den Charakter. Der Effekt gleicht dem des Zaubers *Nebelwolke* und hält zehn Minuten lang an. Es steht dem Spielleiter frei, den Dunst so wie die Nebel um die Domänen auf Kreaturen wirken zu lassen.

Das Auge von Hazlik

Ein stilisiertes Auge ziert Gebäude, Kunst, Kleidung und Talismane in ganz Hazlan: das Auge von Hazlik. Die Einwohner halten das Symbol für einen Schutz vor gefährlicher Magie und magischen Kreaturen. Es heißt auch, dass Zauberwirker mit diesem Symbol das Risiko wildmagischer Effekte senken können. Das ist nicht einmal nur Aberglaube.

Das Auge von Hazlik sieht aus wie die augenförmigen Tätowierungen auf Hazliks Körper. Es kann von beliebiger Größe sein und aus jedem Medium erzeugt werden: Tätowierung, Medaillon, Stickerei oder riesiges Wandbild. Innerhalb der Grenzen von Hazlan hat ein Auge von Hazlik folgende Merkmale:

- Das Auge von Hazlik ist nicht magisch.
- Wer offen ein Auge von Hazlik am Körper, an der Kleidung oder als Talisman trägt, kann einmal täglich wählen, nicht anhand der Tabelle „Wilde Magie in Hazlan" zu würfeln.
- Hazlik bemerkt jedes Zauberwirken und jedes Verwenden eines magischen Gegenstands im Abstand von bis zu neun Metern um ein Auge von Hazlik in der Domäne. Er kennt auch den Grad des Zaubers und die Seltenheit des magischen Gegenstands.
- Hazlik kann jederzeit jedes beliebige Auge von Hazlik in seiner Domäne als stationäres Auge wie beim Zauber *Arkanes Auge* verwenden. Er kann durch das Auge spähen, wann immer und solange er will. Das Auge strahlt Magie aus, während Hazlik hindurchspäht.

Ein Auge von Hazlik nutzt die magische Meisterschaft des Dunklen Fürsten innerhalb seiner Domäne und stabilisiert dadurch die Magie des Trägers – zu einem Preis. Hazlik nutzt die Augen, um die Zauberwirker in seiner Domäne zu überwachen und nach solchen zu suchen, die ihm nützlich sein oder gefährlich werden könnten. Außerdem kann er so seinen Ruf als allgegenwärtiger genialer Meister stärken.

Das neueste Experiment der Magierin Eleni: die Unterwerfung des Wurms Grabschlürfer

ROBIN OLAUSSON

I'Cath

In Träumen gefangene Domäne

Dunkler Fürst: Tsien Chiang
Genres: Körperhorror und kosmischer Horror
Kennzeichen: Albtraumwelt ohne Entrinnen, tödliche Jiangshi, veränderliche Labyrinthe
Nebeltalismane: Fetzen Geisterhaar-Seide, Gebetsschriftrolle, goldenes Glöckchen

Wenn die Einwohner von I'Cath einschlafen, gelangen sie in eine alternative Version der Stadt, die sie ihre Heimat nennen – eine Stadt, die von der Dunklen Fürstin der Domäne erträumt wurde. Niemand weiß mehr so recht, welche Version das echte I'Cath ist und welches die Traumversion.

In der physischen Welt herrscht hallende Leere auf I'Caths surreal gewundenen Straßen. In den krummen Reihenhäuschen lehnt die Mehrzahl der Bevölkerung gegen die Wände oder gegeneinander, wie sie gerade gingen und standen. Sie sind in einer kollektiven Traumwelt gefangen, die Tsien Chiang erzeugt, die Herrscherin der Stadt. In diesem Traum arbeiten sie unablässig daran, die unmöglich vollkommene Stadt eines perfektionistischen Genies zu errichten.

In der Traumdomäne I'Cath herrscht Tsien Chiang über eine goldene Version der Stadt – einen Ort von ultimativer Schönheit und Effizienz, in der alles nach ihren Entwürfen abläuft. Für sie ist diese Stadt so gut wie perfekt.
Für die Einwohner bedeutet sie einen Albtraum endloser Schinderei, und nur der Tod verspricht ein Entkommen. Die Traumstadt entspricht der realen, sogar die Straßen ringeln sich genauso um den breiten Hügel, auf dem Tsien Chiangs Palast thront, den sie mit ihren vier perfekten Töchtern teilt. Tag und Nacht sind die Straßen voller Leute, die die Gebäude perfektionieren, die Gärten neu gestalten und die Arbeit der vorigen Wochen zugunsten neuer Werke zunichtemachen. Im Traum schlafen und essen die Leute nicht und haben auch keine anderen Sorgen. Sie kennen nur ihre Arbeit und den Ruhm von Tsien Chiang.

In der echten Welt zeigt sich die Wahrheit über I'Cath. Die endlosen Straßen sind von verfallenen, schimmligen Reihenhäusern gesäumt. Die Straßen winden sich vor und zurück, erklimmen aber schließlich doch die Erhebung in der Stadtmitte, wo sich der berüchtigte Palast der Knochen und der goldschuppige Ping'On-Turm befinden. Bei Tag sind die Straßen weitgehend verwaist, und nur ein paar verzweifelte Einwohner von I'Cath sind unterwegs, die sich dem Traum der Domäne noch ergeben müssen. Sie eilen durch ihre Tage und raffen zusammen, was sie können, um die kommende Nacht zu überstehen.

Bei Dämmerung erklimmt Tsien Chiang den vor Geistern wimmelnden Ping'On-Turm und schlägt die Nachtigallenglocke. So wird die Magie ihrer Traumwelt erneuert, und die Bürger schlafen weiter – doch so werden auch Legionen untoter Ahnen I'Caths gerufen, die sie ihrem Willen unterworfen hat. Diese Jiangshi (siehe Kapitel 5) steigen jede Nacht aus ihren Gräbern und gestalten die labyrinthartigen Straßen der Stadt um, weil sie Tsien Chiangs Vision gnadenloser Perfektion verwirklichen wollen. Die Diener der Dunklen Fürstin verschonen alle Schläfer, doch wenn sie wache Leute antreffen, so ist dies deren Ende.

Wer durch die Nebel nach I'Cath gelangt oder aus Tsien Chiangs Traum erwacht, findet sich in einer grauen Spukstadt wieder, die sich ständig verändert, in der es kaum Nahrung gibt und in der die Lebenden von den Jiangshi gejagt werden. Mit jeder Abenddämmerung stellt sich eine schreckliche Wahl: die unwägbaren Schrecken der wachen Welt ertragen oder sich im Schlaf der ewigen Dienerschaft fügen.

Charaktere aus I'Cath

Charaktere aus I'Cath kennen Not und Überfluss. Oft sind die Geschichten über ihre Flucht aus ihrer dualen Heimat bemerkenswert. Die Einwohner der Domäne haben meist dunkles Haar und eine Palette sandfarbener Hauttöne. Ihre Namen sind von chinesischen Namen inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus I'Cath erstellen, frage sie Folgendes:

Wie bist du aus I'Cath entkommen? Hast du einen geheimen Fluchtweg aus der Stadt entdeckt? Hat ein Angehöriger einen Pakt mit Tsien Chiang geschlossen, um dir ein besseres Leben zu ermöglichen? Hat Tsien Chiang selbst dich aus einem bestimmten Grund fortgeschickt?

Wen hast du in I'Cath zurückgelassen? Warum haben diese Personen dich nicht begleitet? Hast du versucht, sie zu vergessen? Willst du wegen ihnen nach I'Cath zurückkehren?

Wie lange bist du schon wach? Wie hast du versucht, die Jiangshi und die hungrigen Geister abzulenken oder ihnen auszuweichen? Hast du bei deiner Wanderung etwas gefunden oder verloren? Hat das Erlebnis ein Zeichen oder eine Narbe hinterlassen?

Besondere Merkmale

Wer I'Cath kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Die Bürger der riesigen Stadt I'Cath schlafen in ihren Häusern einen endlosen Schlaf.
- Wer erwacht, spürt schmerzlich, dass er hungert. Essen ist in der Stadt wertvoller als Gold.
- Jiangshi treiben in den Straßen I'Caths ihr Unwesen, reißen ganze Distrikte nieder und gestalten sie um.
- Tsien Chiang herrscht vom Palast der Knochen aus über die Stadt. Bei Tag plant sie Verbesserungen an I'Cath. Bei Nacht beherrscht sie die Träume ihrer Untertanen.
- Ihre vier übernatürliche Töchter ziehen tagsüber durch die Stadt und versammeln sich nachts im Palast der Knochen.
- Die Straßen und Häuserzeilen von I'Cath verändern sich allnächtlich, sodass sie tags darauf nicht wiederzuerkennen sind. I'Cath hat nur einen einzigen Ausgang: das Tor der Vier Bäume. Aber nur wenige wissen, wie man es erreichen kann.

Schauplätze

Die grauen Häuser und fensterlosen Mauern im echten I'Cath stellen ein Labyrinth dar, das sich nächtlich verändert. Ein paar Orte darin bleiben jedoch erhalten:

Edelsteingarten

Ein ausufernder, schöner Park voller üppiger Fruchtbäume und glitzernder Teiche, in denen knochenweiße Karpfen leben. Er liegt in der Stadt verborgen. Ein Dutzend strahlender edelsteinfarbiger Pavillons hat ihm seinen Namen gegeben. Die wachen Einwohner der Stadt würden den Park nur allzu gerne besuchen, doch das wagen sie nicht, da die unzähligen Schreine und Denkmäler des Gartens einen weitläufigen Friedhof darstellen. Hier liegen die Toten nicht friedlich, denn jedes Grab bezeichnet einen uralten Jiangshi. Diese Jiangshi wirken Tsien Chiangs Willen in der Stadt und üben Rache, wenn jemand in ihren Garten eindringt.

Gwai-Huit-Zentrum

Am Tage gibt es auf diesem riesigen verlassenen Markt nur eine Handvoll Stände und finstere Zelte, in denen skrupellose Händler Waren und Talismane gegen Lebensmittel verhökern – diese wurden meist aus dem Edelsteingarten gestohlen oder von Fremden von jenseits der Nebel mitgebracht. Die Händler bieten Waren feil, die aus den Anwesen geraubt wurden – oder Raritäten wie Geisterhaar-Seide oder Essig, der die Jiangshi abwehren soll.

Im Morgengrauen wird jeweils ein Stand wundersam mit welkem Gemüse bestückt. Diese dünne Hoffnung auf ein paar Lebensmittel zieht verzweifelte wache Bürger aus der ganzen Stadt an.

Die Anwesen

Die Leute von I'Cath bezeichnen die endlosen Reihenhäuser der Stadt als Anwesen. Man gelangt über Schiebetüren in die undichten, ungepflegten vierstöckigen Gebäude. Die Bewohner halten sich hier in Gruppen von Schlafenden auf, die schwer zu wecken sind. Bei Nacht ziehen die langhaarigen Geister des Ping'On-Turms durch die Anwesen und suchen nach Häusern und Familien, die den Umgestaltungsarbeiten in der Stadt längst zum Opfer gefallen sind.

Wenn die Charaktere die Anwesen erkunden, überlege, wie sich die zahllosen stets schlafenden Körper darin darstellen sollen. Schlafen I'Caths Einwohner dort, wo sie sich gerade befanden? Haben die Jiangshi sie in ordentlichen Reihen platziert oder aufgestapelt? Hat der Traum eine physische Manifestation oder einen Preis? Sind die Schlafenden von bleichen Pilzen oder Spinnweben bedeckt? Erwäge, wie sich Körperhorror- oder andere Horrorthemen (siehe Kapitel 2) mithilfe der Schlafenden betonen lassen.

Der Palast der Knochen

Der Palast von Tsien Chiang und ihren Töchter steht im Zentrum I'Caths auf einem Hügel. Seine Mauern und Stützen bestehen aus den Knochen derer, die als Resultat der strengen Herrschaft der Dunklen Fürstin über ihre Heimat starben. Von innen hat der Palast seine grimmige Schönheit und Pracht aus kunstvoller Architektur und ausgefeilten Knochenwandbildern zwar nicht verloren, doch er ist verwaist und im Verfall begriffen. Nur Tsien Chiangs Bibliothek wird regelmäßig genutzt. Hier verbringt die Dunkle Fürstin ihre Tage, schmiedet neue Pläne für ihre Stadt und analysiert mysteriöse Kräfte und mystische Reichtümer auf der Suche nach der ultimativen gestalterischen Harmonie.

Herrliche, aber giftige Pflanzen füllen den Palasthof. In den Gärten steht eine uralte Weide, und der Ping'On-Turm ragt hier in den Himmel.

Ping'On-Turm

Auf dem Gelände des Palasts der Knochen erhebt sich ein achteckiger Turm mit vierzehn Etagen, deren Gesimse jeweils mit finster blickenden goldenen Drachen dekoriert sind. Auf der obersten Etage ist die Nachtigallenglocke untergebracht, die aus der Schuppe eines uralten Golddrachen geschmiedet wurde. Im Inneren des Turms befinden sich nur Treppen, doch verlassen ist der Turm nicht. Bei Tag spuken Hunderte Geister im Turm, trauern und sehnen sich nach den Opfern und Gedenken ihrer Familien, welche längst verloren sind. In der Abenddämmerung besteigt Tsien Chiang den Turm und läutet die Nachtigallenglocke. Dann durchstreifen die Geister die Stadt und fragen sich vergebens, warum sie vergessen wurden.

Tsien Chiangs Traum

Hinter der wachen Realität von I'Cath liegt ein ideale Stadt voller Präzision, Gehorsam und Gold, die nur in den Träumen der Dunklen Fürstin Tsien Chiang existiert. Durch die verdrehte Macht der Nachtigallenglocke teilt sie ihre Vision einer blühenden ordentlichen Stadt mit einer gehorsamem, dankbaren Bevölkerung. Die Glocke sorgt dafür, dass der Traum den Schlaf der Einwohner von I'Cath auch dann beherrscht, wenn Tsien Chiang wach ist. Die Traumstadt ist für Tsien Chiang eine Vision der Perfektion, doch für alle anderen ist sie ein Reich voller Schinderei, vor der es kein Entkommen gibt.

Tsien Chiang

Als Tsien Chiang noch ein Kind war, wurde ihre Heimat von Eroberern zerstört, und sie musste in die schneebedeckten Berge fliehen, wo sie ihrem Tod entgegensah. Zu ihrem Glück nahm sich ein Golddrache ihrer an und gewährte ihr Unterschlupf. Da sie kein Ziel hatte, versprach Chiang, dem Drachen zu dienen.

In den folgenden Jahren kümmerte Tsien Chiang sich um den Drachen und lernte mysteriöse Magie und Medizin. So wurde sie schließlich zu einer fähigen Magierin. Doch als sie davon sprach, ihre Familie rächen und ihre Heimat zurückerobern zu wollen, tadelte der Drache sie dafür, dass sie an ihrem Hass festhielt, und weigerte sich, sie gefährliche Magie zu lehren.

Schließlich konnte Chiang ihre Rachegelüste nicht mehr bändigen. Aus den Aufzeichnungen ihres Mentors hatte sie von einer Glocke erfahren, welche die Träume

Tsien Chiang.

desjenigen wahr werden lässt, der sie läutet – doch man brauchte die Schuppe eines Golddrachen, um sie herzustellen. Sie wusste, dass ihr Mentor keine Schuppe herausrücken würde, und wollte ihm eine sehr seltene Droge verabreichen, um ihm im Schlaf eine kleine Schuppe zu stehlen. Doch in ihrer Hast misslang ihr das Kräutergebräu. Der Drachenkörper und alles in der Nähe alterte und verfiel in atemberaubendem Tempo. Ihr Wohltäter war tot, sein Drachenhort voller Schätze und Weisheit dahin. Wieder war Chiangs Heimat zerstört. Nur eine einzige goldene Schuppe war übriggeblieben. Damit baute Chiang die Nachtigallenglocke und schleifte sie in die besetzte Stadt. Beim Läuten wünschte sie die Invasoren fort – und sogleich waren sie verschwunden.

Die Nation war begeistert, exekutierte die wenigen verbliebenden Invasoren vor der Stadt und machte Tsien Chiang zur Königin. Chiang regierte jahrelang, setzte große Veränderungen durch und erließ strenge, aber kluge Gesetze, um das ideale Reich zu erschaffen. Sie hatte eine Familie und war besonders stolz auf ihre vier geliebten Töchter.

Als die Erinnerung an Chiangs frühere Siege verblasste, murrten die Leute über die strengen Gesetzen und anspruchsvollen Befehle der Königin. Die Hauptstadt war zwar nun eine strahlende Metropole der Kunst und Gelehrsamkeit, doch die Bürger revoltierten. Chiang handelte rasch, um die Revolte mit zahlreichen Hinrichtungen im Keim zu ersticken, doch es half nichts: Die Revolution nahm ihren Lauf. All ihre Wünsche gingen in Flammen auf. Sie zeigte den Rebellen keine Gnade und befahl ihren Armeen, die Familien aller Umstürzler zu töten. Als Antwort wurde ihr Palast von Assassinen überfallen. Chiang überlebte den Angriff, doch ihre Familie nicht.

Verstört erklomm Chiang den höchsten Turm des Palasts, blickte auf ihren brennenden Traum und schlug die Nachtigallenglocke. Doch diese erfüllte ihren rachsüchtigen Wunsch nicht, sondern erhielt einen Sprung und verteilte einen feinen goldenen Nebel über dem Land. Als dieser sich hob, war Tsien Chiangs ideale Stadt fort, ersetzt durch die unwirkliche Kerkerstadt I'Cath.

Chiangs Kräfte und ihre Herrschaft

Tsien Chiangs Werte sind die eines **Magiers**. Sie hat Zugriff auf verschiedene magische Gegenstände – ihr liebster ist eine verzierte Robe, die ähnlich wie *Hewards praktischer Rucksack* und *Zauberflügel* funktioniert. In dieser Robe bewahrt sie Schriftrollen mit ihren neuesten Renovierungsplänen für I'Cath auf. Tsien Chiang hat noch weitere Möglichkeiten, ihrer Domäne ihren Willen aufzuzwingen.

Traum von Perfektion: Tsien Chiangs magische Schöpfung, die Nachtigallenglocke, ist mit ihr nach I'Cath gelangt. Bald nach der Auferstehung der Stadt läutete Chiang die gesprungene Glocke, um sich ihre perfekte Stadt zu wünschen. Doch ihr Wunsch schuf eine dauerhafte Traumwelt, in der alle gefangen sind,

OLGA DREBAS

die in I'Cath schlafen. In diesem Traum werden alle Pläne Tsien Chiangs ausgeführt, um Perfektion zu erreichen. Während in der Stadt mit vorzüglicher Effizienz gearbeitet wird, schwelgt Chiang darin mit idealen Traumversionen ihrer verlorenen Töchter.

Renovieren der Stadt: Jeden Abend teilt Tsien Chiang ihre Befehle für I'Caths Umbauarbeiten Minister Suen mit, der sie an die zahllosen Jiangshi weiterleitet. Darauf erheben sich die Jiangshi des Edelsteingartens und arbeiten die Nacht durch. Jeden Morgen hat Tsien Chiang etwas an den wundersamen Änderungen in der Stadt auszusetzen und kehrt in ihren Palast zurück, wo sie den Tag damit verbringt, neue Befehle für ihre Jiangshi-Diener zu formulieren.

Töchter der Dunklen Fürstin: Als Tsien Chiang in I'Cath eintraf, setzte sie die Nachtigallenglocke ein, um ihre vier Töchter wiederzubeleben, die bei der Rebellion getötet worden waren. Die Glocke erzeugte zwei Versionen der Töchter. Die Versionen in der Traumstadt sind perfekte Abbilder von Chiangs verlorenen Töchtern. Die Versionen in der wachen Stadt sind monströse Interpretationen von Chiangs Erinnerungen – unschuldige, aber unnatürliche Wesen. Die grausigen Töchter in wachen Welt stellen den Schlüssel dazu dar, Tsien Chiangs Gewalt über die Stadt der Träume zu brechen.

Grenzen schließen: I'Cath ist von Mauern umgeben, jenseits derer die Nebel liegen. Chiang meint, jeder in I'Cath hätte die Pflicht, nach Perfektion zu streben, und kerkert die Leute daher in der Stadt ein. Deshalb sind die Grenzen dieser Domäne immer geschlossen, wie im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben. Wenn Chiang die Grenzen einmal öffnen sollte, erscheint das Tor der Vier Bäume, und die Nebel jenseits der Mauern werden durchlässig.

Chiangs Qual

Das Schicksal verwirrt Tsien Chiang auf zahlreiche Arten und Weisen. Am stärksten wirken sich diese aus:

- Chiang will den Traum von I'Cath zur Wirklichkeit werden lassen, doch obwohl ihre Diener ihre Pläne perfekt ausführen, wird das Chaos in der Stadt immer größer.
- Chiang genießt die Traumvision von I'Cath. Diese macht die Realität ihrer Stadt allerdings umso unerträglicher. Sie lässt die Verdorbenheit der echten Stadt nicht in ihren Traum hinein und bekämpft dort erbarmungslos jede Unvollkommenheit.
- Der Verlust ihrer Töchter verfolgt Chiang. Sie weiß, dass die idealisierten Traumversionen ihrer Töchter nicht echt sind, und doch verbringt sie so viel Zeit wie möglich mit ihnen. Die gruseligen Versionen in der wachen Welt jedoch kann sie nicht lieben. Sie weicht ihnen aus.

Rollenspiel: Chiang

Tsien Chiang verfolgt unerreichbare Ziele: eine ideale Stadt, eine dankbare Bevölkerung und eine vollkommene Familie. Doch sie kann die Details ihrer Wünsche nicht formulieren und will keine Kompromisse eingehen. Wer ihre Visionen von Perfektion nicht erfüllt, über den fällt sie her. Anderer Leute Fehler bestraft sie, ihre eigenen nicht. Nur der Traum der Nachtigallenglocke bietet ihr eine Zuflucht.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich weiß, was das Beste für meine Stadt und meine Untertanen ist. Ich werde sie zur Perfektion führen."

Ideal: „Sobald in meiner Stadt Harmonie herrscht, kann ich ruhen."

Bindung: „Mein Wille und das Beste für meine Leute sind ein und dasselbe."

Makel: „Perfektion ist der einzige akzeptable Standard. Was Makel hat, muss neu erstehen, und die Faulen müssen dienen."

Abenteuer in I'Cath

I'Cath besteht aus zwei Welten: einer Realität aus Wünschen und Verzweiflung sowie einem Traum von herrlicher Kontrolle, beide von Tsien Chiang dominiert.

Das echte I'Cath ist eine verlassene Stadt voller Jiangshi und Geister, aus der es kein Entrinnen gibt. Wer entkommen will, muss sich mit denen einlassen, die die Geheimnisse der Stadt kennen, ob es schlafende Einwohner, ruhelose Geister oder tödliche Jiangshi sind.

Das Traum-I'Cath stellt eine zweite Ebene der Kerkerstadt dar. Die Charaktere könnten Möglichkeiten finden, sich in den Traum und wieder hinaus zu bewegen. Die Leute von I'Cath haben diese Möglichkeit nicht, aber wenn die Charaktere Personen wecken oder den Traum unterbrechen, könnten sie ihnen beim Entkommen helfen. Im Abschnitt „Traum-I'Cath" über diese Domäne findest du mehr Details.

Die Dunkle Fürstin Tsien Chiang und ihre Töchter leben im Herzen beider Welten. Sowohl eine Zusammenarbeit mit ihnen als auch Sabotage bietet Möglichkeiten, den Traum von I'Cath zu durchbrechen und letztlich zu entkommen. Doch Tsien Chiang hat in beiden Reichen große Macht, und wenn sie überzeugt ist, dass die Stadt oder ihr Traum nicht zu retten ist, trifft sie vernichtende Entscheidungen.

In der Tabelle „Abenteuer in I'Cath" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in I'Cath

W10	Abenteuer
1	Ein verzweifelter Einwohner braucht Medizin für seine kranke Frau, aber der einzige Händler im Gwai-Huit-Zentrum mit den erforderlichen Kräutern verlangt frisches Obst aus dem Edelsteingarten. Der Einwohner fleht die Charaktere an, in den Garten einzudringen, in dem **Jiangshi** (siehe Kapitel 5) lauern.
2	Ein Kind ist in den Straßen von I'Cath verschwunden. Die Eltern flehen die Charaktere an, es vor Einbruch der Dunkelheit zu finden.
3	Ein **Spion**, der in I'Caths Traumstadt als Krimineller bekannt ist, wurde eingekerkert und wird jedes Mal gepeinigt, wenn er einschläft. Er bittet die Charaktere um Hilfe beim Wachbleiben.

W10	Abenteuer
4	**Banditen** überfallen jeden, der ihr Territorium durchquert, und verlangen frisches Fleisch für die Passage. Die Leute bitten um Hilfe, damit sie sich wieder durch das Gebiet bewegen können.
5	Ein deprimierter Elf kann nicht in Tsien Chiangs Traum gelangen, um seine Familie zu finden. Er fleht die Charaktere an, einen Zugang für ihn zu finden.
6	Eine **Jiangshi** bittet die Charaktere, ihre verschollenen Angehörigen in der Traumstadt zu finden. Sie weiß nicht, was aus ihrer Familie geworden ist – ihre Leichname sollten in der Stadt sein, aber sie hat sie aus den Augen verloren.
7	Eine Familie in den Anwesen hat einem hungrigen **Geist** Nahrung und Andenken geopfert, um ihn zu besänftigen. Dies hat Dutzende weitere Geister angezogen. Die Familie braucht Hilfe dabei, die untoten Mäuler zu stopfen.
8	Tsien Chiangs Bibliothek im Palast der Knochen enthält Geheimnisse über die Grenze zwischen Träumen und Wirklichkeit. Die Charaktere müssen den Palast infiltrieren, die Informationen finden und mit ihnen entkommen, bevor Tsien Chiang in der Morgendämmerung zurückkehrt.
9	Ein **Veteran** ist aus dem Traum erwacht und an der Wirklichkeit verzweifelt. Er versucht, I'Cath niederzubrennen, weil er es für schlimmer hält, eine Lüge zu leben. Die Charaktere müssen entscheiden, wie sie mit dem mörderischen Brandstifter verfahren.
10	Alle bis auf eine von Tsien Chiangs Töchtern sind vermisst – und die letzte Tochter ist entweder Tsien Seu-Mei oder Tsien Lei-An. Beide können nicht sprechen. Diese Tochter tritt der Abenteurergruppe entgegen und bittet sie stumm um Hilfe.

Traum-I'Cath

Für manche stellt der endlose Traum, den Tsien Chiang ihrer Bevölkerung aufzwingt, eine verführerische Alternative zur finsteren Spukrealität von I'Cath dar. Doch wer sich dem Traum hingibt, hat kaum Hoffnung, der Stadt je zu entkommen.

Träume von Perfektion

Wer in I'Cath schläft, gelangt in Tsien Chiangs Traum von einer blühenden Stadt voller lächelnder Leute. Doch das Lächeln ist gezwungen und verbirgt die Verzweiflung vor den scharfen Augen der strengen Jiangshi-Minister Tsien Chiangs. Die Leute erfüllen sinn- und endlose Aufgaben wie Münzen schrubben oder Sekunden zählen. Wer nicht mithalten kann, wird zu besonders anstrengender Arbeit eingeteilt. Und wer rebelliert, wird entweder in eine lichtlose Zelle geworfen oder direkt hingerichtet, woraufhin er in der wirklichen Welt erwacht.

Natur des Traums: Kreaturen im Traum von I'Cath haben die gleichen Werte wie im Wachzustand. Wenn eine Kreatur im Traum stirbt, erleidet sie 3W6 psychischen Schaden, kehrt in die echte Welt zurück und erhält durch die soeben beendete Rast keinen Vorteil.

Nachtigallenglocke: Die Nachtigallenglocke speist Tsien Chiangs Traum. Chiang muss die Glocke einmal täglich läuten, damit der Traum weitergeht. Anderenfalls verblasst er, und alle in der Domäne erwachen. Nur Tsien Chiang kann die Nachtigallenglocke verwenden, um den Traum von I'Cath fortzuführen. Jeder kann jedoch die Glocke läuten, um den Traum wie eine Halbebene körperlich zu betreten. Ein Kreatur, die den Traum physisch betritt, hinterlässt keinen schlafenden Körper und stirbt endgültig, wenn sie im Traum zu Tode kommt. Die Nachtigallenglocke wird von den Dunklen Mächten beschützt und kann nicht zerstört werden.

Den Traum träumen: Ein Charakter kann nach einer langen Rast in I'Cath keine Erschöpfungsstufen entfernen, wenn er Teile dieser Rast in Tsien Chiangs Traum verbracht hat. Charaktere ohne Erschöpfungsstufen erwachen nach sechs Stunden aus dem Traum. Charaktere mit mindestens einer Erschöpfungsstufe können nach jeweils sechs Stunden im Traum versuchen aufzuwachen und müssen dazu einen SG-10-Weisheitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so verbleiben sie für weitere sechs Stunden im Traum und können dann wieder versuchen aufzuwachen. Kreaturen, die nicht schlafen, können durch Meditieren in den Traum gelangen. Befinden sie sich im Traum, so wirkt er auf sie, als würden sie schlafen. Viele Einwohner von I'Cath versuchen gar nicht, dem Traum zu entkommen, weil sie ihre Existenz darin ihrem Leben in der echten Stadt vorziehen.

Tsien Chiangs Töchter

In ihrer Verzweiflung läutete Tsien Chiang die Nachtigallenglocke, um sich ihre ermordeten Töchter zurückzuwünschen. Doch leider nahm jede Tochter in der wachen Welt eine unnatürliche Form an. Die jungen Frauen spiegeln zwar die Persönlichkeiten der wahren Töchter Tsien Chiangs und ihrer Spiegelbilder in der Traumversion von I'Cath wieder, haben jedoch ganz andere Formen und Fähigkeiten. Chiang verschmäht sie, tut ihnen allerdings nichts an. Heute ziehen diese vier merkwürdigen Wesen durch I'Cath, sehen sich die Stadt an und wollen ihrer Mutter gefallen. Jeden Abend versammeln sie sich beim Palast der Knochen und hoffen auf ein gutes Wort von Tsien Chiang, die eilig an ihnen vorbei zum Ping'On-Turm strebt.

Tsien Chiangs Töchter sind normalerweise gutmütig, aber ihr Ängste hindern sie am Schlafen. Werden sie getröstet und gut behandelt, sodass alle vier Schwestern sich entspannen, können sie einschlafen (siehe „Durchbrechen des Traums").

Tsien Chiangs vier Töchter haben folgende Namen, Formen und einfachen Wünsche:

Tsien Lei-An: Die stumme Tsien Lei-An besteht nur aus Augen und hat die Werte einer **Vogelscheuche**. Sie wünscht sich eine Robe aus Geisterhaar-Seide oder die Schuhe einer Jiangshi. Die meiste Zeit verbringt sie damit, die Anwesen zu durchstreifen und sich die Habseligkeiten der Schlafenden anzusehen.

Ein Einwohner von I'Cath versucht vor einem Jiangshi zu fliehen.

Tsien Man-Yi: Tsien Man-Yi besteht aus hellem Holz und muss in der Nähe der Weide im Hof des Palasts der Knochen bleiben. Sie hat die Werte einer **Dryade**. Ihre Wünsche sind Blumen aus dem Edelsteingarten oder dass ein Freund unter den Ästen ihres Baums einschläft.

Tsien Seu-Mei: Die stumme Tsien Seu-Mei besteht nur aus Zähnen und hat die Werte eines **Ghuls**. Sie möchte ein köstliches Dessert essen oder sich um einen der Fische im Edelsteingarten kümmern. Oft streift sie zwischen den Ständen im Gwai-Huit-Zentrum umher.

Tsien Wai-Ching: Tsien Wai-Ching, die jüngste Tochter, besteht aus lebendigem Nebel und hat die Werte eines **Schreckgespensts**. Sie möchte einem Geist aus dem Ping'On-Turm helfen, seine Familie zu finden, oder mit einem Geisterspielzeug spielen. Regelmäßig sieht sie sich die Denkmäler im Edelsteingarten an.

Durchbrechen des Traums

Wird Tsien Chiangs Traum beschädigt, so lockert dies ihren Griff um I'Cath, befreit die träumende Bevölkerung und öffnet die Grenzen der Domäne. Plötzlich müssen Tausende ernährt werden, aber sie können wieder ein normales Leben führen.

Wer Tsien Chiangs Traum durchbrechen will, hat dazu folgende Möglichkeiten:

Träumende Töchter: Wenn alle vier Töchter von Tsien Chiang in der echten Welt einschlafen, ersetzen ihre schlafenden Formen die Versionen in der Traumstadt. So sind sie mit ihrer Mutter in deren idealer Welt vereint, wie sie es sich immer gewünscht haben. Tsien Chiang hingegen ist über das Eindringen schockiert und flieht aus ihrem Traum.

Träume von Revolution: Die Träumer und die rastlosen Geister von I'Cath könnten dazu gebracht werden, gegen Tsien Chiang zu revoltieren. Dies führt zu extremen Reaktionen der Dunklen Fürstin und ihrer Diener, könnte sie aber zwingen, den Traum zu verlassen oder zu beenden.

Wachtraum: Eine besonders interessante wache Person, ein Geist oder Ziel in I'Cath lenkt Tsien Chiang von ihrem Traum ab. Vielleicht spuken die Geister ihrer verlorenen Familie in den Anwesen – oder eine Person weist die Jiangshi an, die Pläne der Dunklen Fürstin perfekt auszuführen. Jedenfalls konzentriert Tsien Chiang sich auf die Realität, und der Traum entgleitet ihr. Vorübergehend.

JULIAN KOK

Der Jahrmarkt

Wanderdomäne der Wunder

Dunkler Fürst: Nepenthe
Genres: Körperhorror und Dark Fantasy
Kennzeichen: Außenseiter, Pakte mit Feenwesen, Unterhaltung, wandernde Exilanten
Nebeltalismane: Bunte Eintrittskarte, Jahrmarktplakat, merkwürdiger Preis eines Jahrmarktspiels

Leuchtende Banner, Drehorgelmusik und köstliche Düfte – der Jahrmarkt verspricht seinen Besuchern ein surreales Wunderland, in dem jeder Traum wahr werden kann.

Bunte Plakate erscheinen, bevor der Jahrmarkt eintrifft, und versprechen Wunder, Schrecken und ein kurzes Entkommen aus der alltäglichen Düsternis. Doch nichts im Land der Nebel ist harmlos, und die Klugen wissen, dass Fremde an sich gefährlich sind.

Der Jahrmarkt ist jedenfalls nicht dazu da, seine Besucher zu unterhalten. Vielmehr handelt es sich um eine reisende Domäne, die andere Domänen und sogar Lande jenseits der Nebel aufsuchen kann. Viele Schausteller des Jahrmarkts sind als Außenseiter aufgrund von Geburt, Umständen, Absichten oder Talenten zu erkennen. Sie tauschen ihre einzigartigen Auftritte gegen Geld und alles, was sie sonst noch benötigen. Diese Schausteller haben zwar oft gute Absichten, doch mit ihnen reisen böse Kräfte. Je länger der Jahrmarkt irgendwo gastiert, desto gefährlicher leben die Schausteller und Besucher. Daher ist der Jahrmarkt ständig unterwegs, damit die Schausteller keine Gefahr für die Umgebung darstellen.

Besondere Merkmale

Wer den Jahrmarkt kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Die Ankunft des Jahrmarkts wird durch bunte Plakate angekündigt, die auf geheimnisvolle Weise in den betreffenden Gemeinden erscheinen. Der Jahrmarkt stellt sie weder her, noch hängt er sie auf.
- Eine Eintrittskarte kostet zwei Silbermünzen, wobei die Darbietungen im Zirkuszelt, die Geisterbahn und die Schaubuden extra kosten.
- Der Jahrmarkt zieht immer umher und bleibt niemals irgendwo länger als wenige Wochen. Die meisten Siedlungen freuen sich über die Abwechslung, doch der Jahrmarkt wird von Tragödien verfolgt.
- Händler, die nichts mit ihm zu tun haben, folgen ihm dennoch und bieten in der Nähe ihre Waren feil. Diese Ansammlung von Zelten und Buden heißt Litwick-Markt und steckt voller merkwürdiger Kaufleute und noch seltsamerer Güter.
- Wer von einem Ort oder aus seinem aktuellen Leben entkommen will, kann zum Jahrmarkt stoßen. Dort ist er willkommen, solange er arbeitet und der Gemeinschaft nützt, und kann so lange bleiben, wie er will.

Charaktere vom Jahrmarkt

Wenn die Spieler Charaktere erstellen, die vom Jahrmarkt stammen, frage sie Folgendes:

Was unterscheidet dich von deiner Herkunftsfamilie? Hast du ein besonderes Talent oder eine angeborene Fähigkeit? Unterscheidet dich körperlich etwas von den anderen? Wirkt auf dich ein Fluch oder ein Segen? Wie geht es dir mit dem, was dich anders macht?

Trittst du auf? Hast du einen Weg gefunden, von deinen Umständen zu profitieren? Bist du stolz auf deine Auftritte? Hast du einen Mentor oder Partner bei den Auftritten? Oder verdienst du deine Brötchen auf dem Jahrmarkt als Arbeiter, Händler oder in einer anderen Rolle?

Wie bist du zum Jahrmarkt gestoßen? Bist du weggelaufen, um mitzureisen? Warst du ein Außenseiter, der auf dem Jahrmarkt untergekommen ist? Haben Isolde oder die Schausteller dich vor einer Gefahr gerettet?

Siedlungen und Schauplätze

Diese kleine Domäne umfasst nur ein paar hundert Quadratmeter. Eine Handvoll Pferde und exotische Lasttiere transportieren die zwei Dutzend Wagen des Jahrmarkts von Ort zu Ort.

Das Tagesgeschäft wird von einem der ältesten Schausteller geregelt: Hermos dem Halbriesen. Dieser ist ein Berg aus Muskeln und eineinhalb mal so groß wie ein durchschnittlicher Erwachsener. Seine überlegte, besonnene Art haben ihm den Respekt der anderen Schausteller eingebracht. Andere ältere oder charismatische Personen haben Einfluss auf Schaustellergrüppchen, aber nur wenige wagen es, sich offen gegen Hermos zu stellen, da er in der Gunst der Direktorin Isolde steht.

Was der Jahrmarkt bietet, hängt davon ab, wo er sich befindet, doch Spiele, Speisen und Schaubuden auf dem Weg zwischen Eintrittsbude und Zirkuszelt sind immer dabei.

Zirkuszelt

In der Mitte des Jahrmarkts befindet sich die größte Attraktion: das Zirkuszelt. Darin finden spektakuläre Darbietungen statt – Akrobatik, Zauberei und beliebte Theaterstücke. Für drei Kupfermünzen haben Besucher Zutritt, so lange sie wollen, und können sich die Auftritte verschiedener Güteklassen ansehen, die zwischen Sonnenaufgang und Mitternacht stattfinden.

Schaubuden

Grelle Banner mit übertriebenen Darstellungen und die Rufe der Marktschreier preisen die ungewöhnlichen Schausteller des Jahrmarkts an. Für zwei Kupfermünzen können Besucher ein Zelt betreten und sich die Darbietung des Schaustellers ansehen. Zu den berühmtesten Attraktionen gehören folgende Schausteller, deren Wertekästen beigefügt sind:

Tindal der Schreier: Tindal ist der redegewaltige und zynische Erste Schreier des Jahrmarkts (**Magier**), der den Besuchern das Gelände zeigt. Beim letzten Stopp gibt er seine eigene Besonderheit als „Mann ohne Seele" zu erkennen: Er wirft kein Spiegelbild und behauptet, keine Seele zu besitzen.

OLLY LAWSON

Alti der Werhase: Der flinkzüngige Sänger und Tänzer Alti (**Werratte**) ist ein vorzüglicher Schausteller. In Vollmondnächten verwandelt er sich in einen Hasen.

Amelia die Vampirin: Amelia (**Späher** mit einer Flugbewegungsrate von neun Metern) ist eine heitere Akrobatin, bei deren Auftritten ihr Paar ledriger Flügel sehr nützlich ist. Bevor sie auf die Bühne tritt, pudert sie ihr Gesicht, nimmt einen düsteren Akzent an und tut, als wäre sie untot.

Charlotte die Feuerschluckerin: Diese Jongleurin und Draufgängerin (**Veteran**) tritt mit einem schwindelerregenden Arsenal an Flammendolchen und anderen tödlichen Objekten auf. Sie behauptet, ihr Blut sei brennbar und sie habe schon achtzehn Zwischenrufern die Haare weggesengt.

Der Drehorgler: Dieser ernste Clown (**Späher**) dreht an einem verzierten Leierkasten. Zu seiner Musik hopst ein Grüppchen spitzbübischer halbdressierter Tiere, die sich nicht recht identifizieren lassen. Der Clown spricht nie, gestattet Besuchern jedoch gegen eine Kupfermünze, die Art der Tiere zu erraten.

Silessa die Schlange: Silessa (**Druide**) ist Tänzerin und Tierbändigerin. Sie tritt mit einer Sammlung seltener Schlangen auf. Sie behauptet, als Schlange geboren und dann in eine Elfe verwandelt worden zu sein.

Gruselkabinett

Ein ernster bebrillter Gelehrter namens Professor Pacali betreibt das Gruselkabinett des Jahrmarkts. Das große dunkle Zelt enthält ein Labyrinth ausgestopfter Kreaturen, ein Kuriositätenkabinett, absonderliche Wesen in Gläsern und dann und wann ein echtes Wunder. Pacali selbst hat ein dunkles Geheimnis. In seiner Zeit als Forscher am Brautslava-Institut in Darkon wurde er verflucht. Seitdem wachsen ihm seine niedersten Impulse als schreckliche Kreaturen aus dem Körper. Diese mörderischen Homunculi schließt er in Gläser ein und nennt sie „Professor Pacalis pikante Pökeleien", aber hin und wieder „entkommt" eine der Kreaturen. Pacali kritisiert zwar ständig an Hermos und Isolde herum, stellt sich aber nur selten direkt gegen sie.

Litwick-Markt

Der Jahrmarkt ist nicht alleine unterwegs. Stets reisen ihm Feenwesen hinterher, die dann als mysteriöse Kaufleute am Rande des Jahrmarkts gefährliche Kinkerlitzchen und Nebeltalismane verkaufen. Sie verkaufen verlorene Erinnerungen und Liebestränke zu ganz besonderen Preisen, etwa die Träume der Kunden oder deren Fähigkeit, Vokale zu sprechen. Im Laufe der Zeit treffen immer mehr gefährliche Feenwesen ein – Kreaturen, die gerne Darbietungen oder nahe Siedlungen sabotieren. Diese Streiche und Unfälle werden immer gefährlicher und können in Desastern gipfeln, für die dann die Schausteller beschuldigt werden. Die Feenwesen mögen den Jahrmarkt nicht. Sie hängen Laternen mit seltsamen Farben in ihre Buden und nennen sich den Litwick-Markt.

Hinterlistige Feenwesen locken Arglose weg vom Hauptweg des Jahrmarkts.

Isolde und Nepenthe

Isolde ist die Direktorin des Jahrmarkts und eine Eladrin, eine Elfe aus dem Feenwild. Als Feenwesen hat sie den Wertekasten einer **Cambion**. Sie ist niemals ohne ihr *Heiliger-Rächer*-Langschwert Nepenthe unterwegs, das vor Hass rot glüht. Nepenthe ist der Dunkle Fürst des Jahrmarkts, nicht Isolde.

Isolde

Isolde war die heilige Kriegerin eines Pantheons aus elf Gottheiten, die Seldarinen genannt. In dieser Rolle verteidigte sie das Feenwild gegen Drachen, Dämonen und andere Gefahren. Ihre Heldentaten erregten irgendwann die Aufmerksamkeit einer Erzfee namens Zybilna. Isolde und ihre Gefährten hatten einige Unholde erschlagen, mit denen sie verbündet gewesen war. Zybilna war eher beeindruckt von Isolde als zornig auf sie. Sie warb einen mächtigen Unhold an, der als „Rufer" bekannt war.

Isolde mit dem Schwert Nepenthe.

Er sollte Isoldes Gefährten korrumpieren und töten, um Isolde alleine, bitter und verletzlich zu machen. Dann freundete die heimtückische Erzfee sich mit Isolde an und bot ihr an, sie ihre schrecklichen Verluste vergessen zu machen. Isolde wurde Direktorin eines fahrenden Feenjahrmarkts, der als Tor zu Zybilnas Domäne diente. Der Jahrmarkt wirkte, wie Zybilna gehofft hatte: Er tröstete Isolde und ließ ihren Rachedurst verstummen.

Zybilna und Isolde waren jahrelang befreundet, doch im Lauf der Zeit entfernten sie sich, bis ihre Freundschaft schließlich erlosch. Eladrin brauchen Veränderung, und Isolde fühlte sich wie in der Zeit eingefroren. Sie wollte den Feenjahrmarkt verlassen und andere Träume verfolgen, doch Zybilna wollte nichts davon hören und wirkte heimlich den Zauber *Wunsch*, um Isoldes Treue zum Jahrmarkt stärker zu machen als ihr Bedürfnis, ihn zu verlassen.

Als Isoldes Feenjahrmarkt auf einen anderen Jahrmarkt aus dem Schattenfell stieß, sah die Eladrin ihre Fluchtchance gekommen. Isolde fädelte einen Handel mit den Besitzern des anderen Jahrmarkts ein, einem Shadar-kai-Paar – Elfen aus dem Schattenfell. Isolde würde die Meisterin ihres Jahrmarkts werden und umgekehrt. Um Zybilna zufriedenzustellen, sollte das Arrangement nur gelten, bis die beiden Jahrmärkte einander wieder begegnen würden.

Zybilna war fasziniert genug von den Shadar-kai, um Isolde gehen zu lassen. Vorher wirkte sie jedoch einen Zauber, der Isolde Zybilna und ihre Feenwild-Domäne vergessen ließ, damit die Eladrin keine Geheimnisse der Erzfee verraten konnte. Als weitere Strafe schickte Zybilna boshafte Feenwesen, die Isolde und ihren Schattenfell-Jahrmarkt heimsuchen sollten. Isolde weiß nicht, wer ihr Peiniger ist, und es ist ihr auch egal. Ihre Jagd nach dem Rufer und ihr Rachedurst nehmen sie ganz und gar in Anspruch.

Nepenthe

Der *Heilige Rächer* namens Nepenthe wurde von Shadar-kai als Henkerswaffe geschmiedet, um Recht zu vollstrecken. Seitdem hat das Schwert Tausende Kriminelle enthauptet, nicht alle der Verbrechen schuldig, für die sie verurteilt worden waren. Das Schwert kann Schuldige und Unschuldige nicht voneinander unterscheiden. Mit jeder Enthauptung wird sein Hunger nach Rache und Blut nur größer.

Nepenthe erreichte den Jahrmarkt in den Händen eines alten Halbogers, der als Schwertschlucker auftrat. Als der Oger starb, wurde das Schwert als Eigentum des Jahrmarkts betrachtet. Isolde erhielt es vom Vorbesitzer des Jahrmarkts mit dem Hinweis, es werde ihr helfen, den Jahrmarkt vor allen Gefahren zu beschützen.

In Isolde fand das Schwert eine Partnerin, die seinen blinden Hass auf Schuldige teilte. Isolde enthauptete mit Nepenthe jeden, der den Jahrmarkt bestohlen oder ihm Schaden zugefügt hatte.

Sowie sie die Klinge in die Hand nahm, erwachten Trauer und Zorn, die so lange unterdrückt gewesen waren, und mit ihnen das Bedürfnis, ihre längst toten Gefährten zu rächen und den Unhold zu töten, den sie als Rufer kennt – mehr Details unter „Nebelwanderer" weiter

HELDER ALMEIDA

hinten in diesem Kapitel. Isolde wählt die Aufenthalte des Jahrmarkts stets nach ihren Weissagungen, was die nächsten Schritte des Rufers sein könnten, und wenn der Jahrmarkt dabei in Gefahr gerät, ist ihr das recht. Sie müsste schon Nepenthe loswerden, um den Klauen der Dunklen Mächte zu entkommen. Doch Isolde würde sich niemals freiwillig von dem Schwert trennen, und wenn es vom Jahrmarkt gestohlen wird, findet es immer den Weg zurück.

Nepenthe hat die Eigenschaften eines *Heiligen Rächers* und ist eine intelligente, neutral böse Waffe (Intelligenz 10, Weisheit 8, Charisma 18). Das Schwert verfügt über Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Es kann Elfisch lesen und verstehen. Außerdem kann es Elfisch sprechen, aber nur mit der Stimme der Trägerin, mit der das Schwert telepathisch kommuniziert. Wenn es telepathisch zu Isolde spricht, kann es die Stimmen ihrer gefallenen Gefährten imitieren, um sie zur Jagd auf den mörderischen Unhold anzutreiben. Im Unterschied zu Isolde, deren Motive gut sind, ist das Schwert korrupt und jenseits der Erlösung.

Freiheit der Nebel

Der Jahrmarkt reist durch die Nebel und in andere Domänen des Schreckens, wie Isolde will – wobei die Dunklen Mächte ihn gelegentlich vom Weg abbringen. Er stellt eine der wenigen Fluchtmöglichkeiten aus den Domänen anderer Dunkler Fürsten dar, weil er geschlossene Grenzen anderer Domänen ignorieren kann. Andere Dunkle Fürsten können jedoch nicht mit dem Jahrmarkt reisen, um ihren eigenen Domänen zu entkommen.

Grenzen schliessen

Nepenthe kann die Grenzen seiner Domäne schließen, wie im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben. Mit Einverständnis des Schwerts kann das auch Isolde tun. Werden die Grenzen des Jahrmarkts geschlossen, so sind die Nebel voller merkwürdiger bunter Lichter und ferner Musik als Echos von Jahrmarkterinnerungen.

Isoldes Qual

Isolde ist sowohl Beschützerin als auch Gefangene des Jahrmarkts.
Folgende Wahrheiten lasten endlos auf ihr:

- Der Jahrmarkt wächst ständig, und weitere Seelen sind von Isoldes Schutz abhängig. Ihre Verantwortung für die Schausteller quält sie ebenso wie ihr Schwur, ihre ermordeten Gefährten zu rächen.
- Isolde plant wie besessen die ideale Konfrontation mit ihrem ewigen Feind, dem Rufer. Doch die kleinen Alltagssorgen des Jahrmarkts fordern ihren Tribut, ganz zu schweigen von den Feenwesen, die Isolde nachstellen. Ihre Belastungen lassen sie Abgeschiedenheit suchen, damit sie ihren legendären Jähzorn kontrollieren kann.
- Isolde fürchtet den Tag, an dem die Wege der beiden Jahrmärkte sich zum zweiten Mal kreuzen. Sie weiß, dass sie dann nicht nur den Jahrmarkt seinen wahren Shadar-kai-Meistern zurückgeben muss, sondern auch Nepenthe.

Rollenspiel: Isolde

Der Jahrmarkt ist die einzige Familie und Heimat, die Isolde hat, und sie erwartet von allen, die für sie arbeiten, dass sie diese Last mittragen. Sie überfordert sich ständig und will die Leute um sich herum beschützen, während ihr Hass auf den Rufer sie unbarmherzig vorwärts treibt.

Persönlichkeitsmerkmal: „Wir tragen alle dazu bei, damit wir alle etwas davon haben. Wer die Last nicht mitträgt, soll auch nicht essen."

Ideal: „Wer Hilfe am meisten verdient hat, der bittet niemals darum."

Bindung: „Zu seinen Reisegefährten baut man Bindungen auf, die stärker als Blut sind. Prüfe gut, mit wem du reist, damit du ihn nicht ewig tragen musst."

Makel: „Für meine Siege und Narben habe ich mehr verdient als die Pflichten eines Kindermädchens."

Abenteuer auf dem Jahrmarkt

Der Jahrmarkt lebt von künstlichen Spektakeln und grellen Darbietungen, birgt jedoch insgeheim einige tödliche Wunder. Während die Schausteller die Leute beeindrucken, umzingelt eine surreale Welt voller fremdartiger Wesen, gefährlicher Pakte und tödlicher Streiche die Lustbarkeiten und bedroht Schausteller und Publikum gleichermaßen. Der Jahrmarkt ist zwar vorübergehend sicher, aber je länger er an einem Ort bleibt, desto größer wird die Gefahr – ob durch intolerante Einwohner, übermüdete Schausteller, gefährliche Feenwesen oder Isoldes rastlose Mission.

Erwäge die Plots in der Tabelle „Abenteuer auf dem Jahrmarkt", wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer auf dem Jahrmarkt

W4	Abenteuer
1	Einer der Schausteller wurde von einem örtlichen Gesetzeshüter festgenommen. Hermos bittet die Abenteurergruppe, ihn zurückzubringen – um ihn entweder zu retten oder dem Urteil des Jahrmarkts zu unterwerfen.
2	Ein Einwohner beauftragt die Abenteurergruppe, eine geliebte Person zu finden, die auf dem Jahrmarkt verschwunden ist. Die Spur führt zum Litwick-Markt zu einem Händler, dessen Schmuckstücke Leute in ihre Lieblingstiere verwandeln.
3	Eine neue Schaustellerin auf der Flucht vor ihrer Familie stößt zum Jahrmarkt. Sie bittet die Abenteurergruppe, ihre Angehörigen daran zu hindern, sie zur Rückkehr zu zwingen.
4	Die Charaktere finden einen Spiegel, der ein verzerrtes Bild von Tindafulus zeigt, einem **Magier**, der von seinem eigenen Spiegelbild gefangen wurde. Er will, dass die Abenteurergruppe sein Duplikat findet, welches mit einem mysteriösen Jahrmarkt entkommen ist.

Kalakeri

Domäne des Verrats und der Rache

Dunkler Fürst: Ramya Vasavadan
Genres: Gothic-Horror und Dark Fantasy
Kennzeichen: Familienintrigen, Kriegszerstörungen, monströse Anführer
Nebeltalismane: Polierter Schädel, Schild mit Wyvern und Lotus, verzierter, aber rostiger Talwar

Seit zahllosen Generationen regiert die Dynastie der Vasavadan das Große Königreich Kalakeri. Dieses Land war stabil und wohlhabend, bis ein furchtbarer Bürgerkrieg und der Fluch einer sterbenden Königin all das zugrunde gehen ließ, dem die Jahrhunderte nichts hatten anhaben können. Einst war Kalakeri in aller Welt für seine seltenen Ressourcen und seinen blühenden Handel berühmt. Heute befindet es sich in einem nicht enden wollenden Sturm der Gewalt. Im Auge des Sturms befinden sich die letzten Vertreter der Vasavadan-Familie: drei Erben, von ihrer Gier und Bosheit in unaussprechliche Monster verwandelt.

Kalakeri ist ein täuschend schönes Land voller immergrüner Regenwälder, idyllischer Flussläufe und Seen, die als Hinterwasser bekannt sind. Seltene Kreaturen und außergewöhnliche magische Pflanzen finden sich auf der bewaldeten Halbinsel, die von den Einheimischen Erntehalbinsel genannt wird. Zu seinen Blütezeiten war Kalakeri ein robustes Zentrum von Kultur, Wirtschaft und Religion, und fremde Kaufleute verbreiteten die wildesten Geschichten über Sri Raji, die Dampflande, das Land im Herzen der Welt – und was Kalakeri noch so für kreative Namen hatte. Heute ist Kalakeri nur noch ein Schatten seiner selbst, ein Sumpf aus Intrigen und Verzweiflung, in dem sich Schicksale im Handumdrehen entscheiden können.

Die Leute von Kalakeri leben in Furcht, da ein einziger Fehltritt die Verdammnis bedeutet. Die Launen der königlichen Gewalt treffen Gauner und glücklose Bürger gleichermaßen. Nachdem Maharani Ramya verraten und getötet worden war, wurde sie wiedererweckt, um sich an ihren Geschwistern Arijani und Reeva für deren Verrat zu rächen. Ramyas Fluch manifestiert sich in ihrem untoten Zorn und in der monströsen Form, die ihre Geschwister angenommen haben. Beide Seiten vollbringen immer schlimmere Schandtaten und ziehen die Mächtigen und die Unbeteiligten gleichermaßen in ihre Auseinandersetzungen hinein. Während Arijani und Reeva ihre mörderischen Bankette geben, um ihre dämonischen Verbündeten zu unterhalten, schwärmen die Kräfte der Dunklen Fürstin aus und richten alle hin, die sie für Verräter halten. Ramyas Turm der Verräter besteht aus Totenschädeln und wird immer höher.

Charaktere aus Kalakeri

Charaktere aus Kalakeri stammen aus einem reichen Land voller Wunder, das von Misstrauen verzehrt wird. Sie sind meist dunkelhaarig, haben dunkle Augen, braune Haut und vom Indischen inspirierte Namen. Wenn die Spieler Charaktere aus Kalakeri erstellen, frage sie Folgendes:

Wie hat der Krieg zwischen den Vasavadan dich betroffen? Die Einwohner von Jadurai leben mitten im Konflikt. Stehst du auf Ramyas oder auf Arijanis und Reevas Seite? Hast du die Seiten gewechselt oder versucht, den Konflikt ganz zu vermeiden? Wenn du nicht direkt am Konflikt beteiligt bist, ist jemand, an dem dir liegt, durch ihn zu Schaden gekommen?

Aus welchem Teil der Gesellschaft stammst du? Kalakeri setzt sich aus sozialen Klassen zusammen. Der Adel steht an der Spitze, gefolgt von wohlhabenden Kaufleuten und Militäroffizieren. Alle anderen befinden sich darunter. Wo stehst du? Willst du aufsteigen oder einfach überleben?

Was verbirgst du vor der Königsfamilie? Gibt es in deiner Familie einen Verräter, oder soll eine Rekrutierung in Ramyas Armee vermieden werden? Hast du die Nerven, einer Fraktion Informationen zukommen zu lassen? Oder willst du beide Fraktionen stürzen, um ihrem Krieg ein Ende zu machen?

Besondere Merkmale

Wer Kalakeri kennt, weiß folgende Tatsachen:

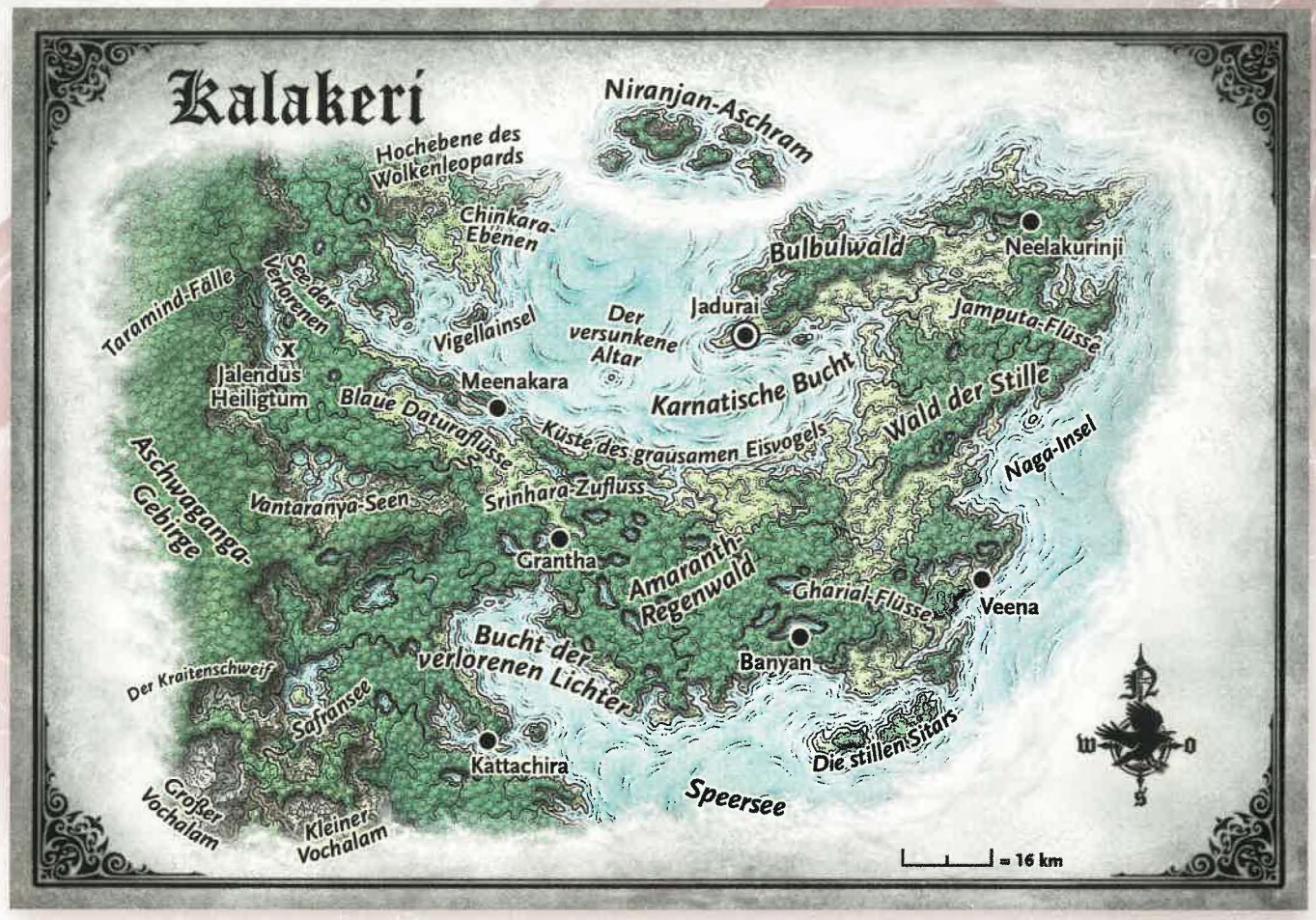
- Zwei Fraktionen kämpfen um Kalakeris Saphirthron: die Soldaten und Loyalisten von Maharani Ramya auf der einen und Adlige und Kaufleute, die die jüngeren Geschwister Arijani und Reeva unterstützen, auf der anderen Seite.
- Die riesige Stadt Jadurai erfüllt mehrere Zwecke. Sie ist Kalakeris Hauptstadt, beherbergt den königlichen Palast und stellt ein Schlachtfeld und Herrschaftssymbol dar, um das die Fraktionen kämpfen.
- Eifrige Anhänger aller Fraktionen marodieren im Land und ermorden jeden, der sich ihnen in den Weg stellt.
- Viele Leute flüchten und verbergen sich in den Hinterwassern, wo sich Rebellengruppen gegen die Familie Vasavadan organisieren.
- Der Turm der Verräter ist ein gigantisches Bauwerk aus Schädeln, das täglich wächst. Manche sagen, seine Fertigstellung werde die Nation vom Bösen reinigen. Andere glauben, sie werde den Zorn der Götter beschwören.

Siedlungen und Schauplätze

Kalakeri ist voller tropischer Regenwälder, Seen und Flussläufe. Die Einwohner sind Bauern und Fischer, die sich an den Wasserläufen und Küsten angesiedelt haben.

Jadurai

Diese Stadt ist viele tausend Jahre alt. Uralte Gebäude in der Architektur vergangener Dynastien stehen neben modernen Bauten. Es vergeht kaum ein Monat, ohne dass irgendeine vergessene Kammer oder Katakombe entdeckt wird.



Karte 3.8: Kalakeri.

Auf dem bunten Lakshma-Markt gibt es alles: von Betelblättern bis zu Eiern von Wyvern, die bei den Gipfeln des Kleinen und Großen Votschalam zu finden sind. Leute aller Klassen tummeln sich auf dem Markt und bestaunen die blütenverzierten Kolam an den Eingängen des Hohetempels der Götter Kalakeris.

Jadurai ist auch heute noch prächtig, doch der Konflikt zwischen Ramya und ihren Geschwistern fordert einen hohen Tribut. Teile der Stadt sind ruiniert, und die Elendsviertel dehnen sich täglich weiter aus. Armut und Elend verzehren Jadurai von innen.

Die Nebengewässer

Die Erntehalbinsel ist von einem dichten Netz träge fließender Wasserläufe durchzogen. Hausboote legen weite Strecken zurück und handeln in Städten, Dörfern und den Anwesen des örtlichen Adels mit Nahrung und Gütern.

Die ständigen Fehden und die Armut in Jadurai lassen zahlreiche Vertriebene in den Nebengewässern Zuflucht suchen. Wer tapfer genug ist, gegen die Tyrannei der Vasavadan zu kämpfen, organisiert sich in Rebellengruppen und landet verzweifelte, gefährliche Angriffe auf die königliche Familie.

Die furchteinflößendsten Raubtiere Kalakeris leben in den Nebengewässern, darunter Basilisken, Hydren, Stein- und Wolkenriesen.

Blaue Zitadelle

Die Blaue Zitadelle ist der Palast der königlichen Familie. Er ist das Juwel in Jadurais Krone. Sein Name ist auf den himmelblauen Sandstein zurückzuführen, aus dem seine Außenmauern bestehen. Die Zitadelle ist achteckig und vier Hektar groß. Innerhalb der Wehrmauern und strategischen Bastionen befindet sich ein Komplex aus herrlich gestalteten Marmorgemächern und Pavillons zwischen Höfen, Bädern, Teichen und Gärten.

Die Zierreliefs an den Gebäuden künden von Geschichten, Helden und Legenden des Königreichs, von denen manche nicht einmal den weisesten Gelehrten bekannt sind.

In der Mitte befindet sich ein überdachter Hof und auf diesem der Saphirthron, das Zentrum der politischen Aktivität. Unter der Zitadelle verläuft ein umfangreiches Tunnelsystem, in dem Vorräte gelagert und Truppen bewegt werden. Hier befinden sich auch die magischen Schätze vergessener Herrscher.

Turm der Verräter

Der Turm der Verräter ist ein stetig wachsendes Gebäude am Rande von Jadurai. Er befindet sich auf jenem Schlachtfeld, auf dem Arijani und Reeva Ramya ermordeten und so die Erschaffung von Kalakeri als Domäne herbeiführten. Reihe um Reihe füllen die Schädel von Ramyas gefallenen Gegnern die Lücken im Steinturm.

Zwei Schädel sind an prominenter Stelle angebracht: die menschlichen Schädel von Arijani und Reeva. Im Rahmen ihres Plans, Kalakeri vom Bösen zu befreien und den Segen der Götter zu erhalten, bauen Ramyas Skelettsoldaten weiter am Turm.

Grosser und Kleiner Vochalam

Zwei tückische Berge ragen im südwestlichen Kalakeri aus den bewaldeten Hügeln und Klippen. Der Kleine und der nur wenig höhere Große Vochalam sind die Heimat zahlreicher Wyvern. Der Legende zufolge steht auf beiden Gipfeln ein Tempel, und eine uralte Gottheit hat in einem davon einen Schatz hinterlassen, der Wünsche erfüllen kann. Wer den Schatz im falschen Tempel beansprucht, wird allerdings in einen Wyvern verwandelt, der Kalakeris wahrem Herrscher ergeben ist.

Aschram von Niranjan

Noch eine weitere Domäne des Schreckens stammt aus den gleichen Landen wie Kalakeri. Wer in der Speersee in die Nebel segelt, gelangt wahrscheinlich in die Schattendomäne Niranjan, beschrieben unter „Andere Domänen des Schreckens" weiter hinten in diesem Kapitel.

Ramya Vasavadan

Die Vasavadan-Dynastie regiert seit undenklichen Zeiten über Kalakeri. Ramya Vasavadan wurde von ihrem Vater als Nachfolgerin auserwählt, doch am schwarzen Tag seines Todes ließ Ramyas Bruder Arijani sich als neuer Maharana ausrufen. Mit machthungrigen Fürsten im Bunde versuchte Arijani, Ramya den Saphirthron abzuringen.

Ramya weigerte sich. Rasch organisierte sie ihre Verbündeten, stellte ihren Bruder im Kampf und nahm ihn gefangen. Sie wollte Arijani hinrichten, doch ihre Schwester Reeva riet ihr dazu, Gnade walten zu lassen. Schließlich begnadigte Ramya die Rebellenfraktion, kerkerte Arijani ein und ließ sich als Kalakeris Maharani krönen, Königin der Könige.

In Kalakeris begann ein goldenes Zeitalter, in dem Ramya die Bildung förderte und für Gerechtigkeit sorgte. Unterdessen verständigte Reeva sich insgeheim mit Ramyas Gegnern. Nach Jahren der Planung befreiten die Rebellen Arijani und brachten Adlige in der ganzen Nation zur offenen Revolte.

Rasch wurde der Konflikt blutig. Ramya bereute ihre Gnade und ließ gefangene Gegner mit Feuer und hungrigen Tigern töten. Ihre Getreuen richteten jeden hin, den sie des Verrats auch nur verdächtigten. Die Brutalität der Maharani erhöhte das Misstrauen ihrer Herrschaft gegenüber, und der Krieg dehnte sich aus.

Nach zahlreichen Kämpfen bat Reeva ihre Schwester zu Verhandlungen mit ihrem Bruder, um den Krieg zu beenden. Ramya, die nichts von Reevas Rolle bei der Befreiung Arijanis wusste, traute ihrer Schwester – und ging ihr in die Falle.

Sie wurde überfallen und gefangen genommen, ihre königlichen Wächter getötet. Im Innenhof der Blauen Zitadelle verurteilte Arijani seine Schwester zum Tode. Ehe Ramya an der Garrotte erstickte, verfluchte sie ihren Bruder und ihre Schwester und nannte sie blutgierige Bestien. Arijani und Reeva verweigerten ihrer Schwester alle Ehren einer Maharani und warfen ihre Leiche ins Meer. Da ging ein furchtbarer Monsun auf der Erntehalbinsel nieder. Er brachte übernatürliche Nebelbänke mit sich, die sich um Kalakeri schlossen.

Der Sturm tobte mehrere Wochen lang, und auf seinem Höhepunkt entstieg Ramya ihrem nassen Grab. Sie war mit entsetzlichen Kräften auferstanden und rief jene, die in ihren Diensten getötet worden waren, an ihre Seite. Loyal noch im Tod stand eine Leichenlegion an der Seite der untoten Maharani. Sie marschierten in den Straßen von Jadurai, rissen die Tore der Blauen Zitadelle nieder und töteten alle, die Ramya verraten hatten. Arijani und Reeva schleiften sie in den Hof, in dem ihre Schwester gestorben war. Dort erklärte Ramya sie zu Verrätern. Die Geschwister schrien wie wilde Bestien, als untote Elefanten sie zertrampelten. Doch Ramya ließen diese Schreie kalt.

Arijanis und Reevas Intrigen waren mit ihrem Tod allerdings nicht vorbei. Auch sie wurde wiedergeboren, verwandelt in Unholde mit den animalistischen Merkmalen der ungezügelten Gelüste ihrer Seelen. Und so setzt sich der Konflikt in Kalakeri fort. Die Nation ist in einem endlosen Krieg gefangen, und die Bürger müssen Monstern die Treue schwören.

Ramyas Kräfte und ihre Herrschaft

Ramya wurde mit den Werten eines **Todesritters** wiedergeboren und versucht in einem Zyklus von Siegen und Niederlagen verzweifelt, den Saphirthron von ihren nicht weniger hartnäckigen Geschwistern zurückzuerobern oder gegen sie zu verteidigen. Obwohl sie ihren untoten Zustand mit einer Illusion tarnt, spürt Ramya ständig die Kälte in den Knochen und ihr zerfallendes Fleisch. Ihre Existenz besteht nur noch aus Kampf, Zweifel und Niederlage, während ihre Besessenheiten ganz Kalakeri zeichnen.

Kriegsherrin: Ramya führt ihre Truppen eifrig in die Schlacht. Sie reitet auf einem **Elefanten** oder **Wyvern** in den Kampf und trägt den legendären Talwar – ein Langschwert – und den Langbogen des Begründers der Vasavadan-Dynastie. Das Wappen der Vasavadan, ein goldener Wyvern mit einer weißen Lotusblüte in den Klauen, ziert ihre Rüstung und die ihrer Soldaten.

Gnadenlosigkeit: Ramya verlangt Loyalität von ihren Untertanen. Sie und ihre Soldaten töten jeden, den sie als Verräter betrachten – also nicht nur die, die Arijani und Reeva unterstützen, sondern auch die, die ihr nicht überzeugend genug applaudieren. Ihr Verfolgungswahn macht sie skrupellos und lässt sie zahllose Unschuldige dahinmetzeln.

Untote Loyalität: Kalakeris Armeen und die Wachen der Blauen Zitadelle gehorchen Ramya blind, obwohl schon Tausende in ihren Diensten gestorben sind. Die Loyalität der Soldaten währt über den Tod hinaus. Jeder Soldat, der in Ramyas Diensten stirbt, kehrt in der nächsten Neumondnacht als untoter Krieger zurück – als **Skelett** oder **Gruftschrecken** – und schließt sich wieder der Armee der Maharani an. Ramyas lebendiges Gefolge betrachtet diesen untoten Zustand als Ehre und ultimativen Beweis der Loyalität.

Blutsverwandte: Ramya geht gegenüber ihren Geschwistern Arijani und Reeva keinerlei Kompromisse ein. Ständig kämpft sie gegen die Rebellion an, die Arijani und Reeva anführen – wie unter „Verrat in Kalakeri" weiter hinten in dieser Domäne beschrieben.

Grenzen schließen: Ramya kann die Grenzen ihrer Domäne öffnen und schließen, wie im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben – jedoch nur solange sie den Saphirthron kontrolliert. Wenn ihre Fraktion aus Jadurai vertrieben wird, behalten die Domänengrenzen ihren aktuellen Zustand bei, bis sie den Thron zurückerobert hat.

Ramyas Qual

Die Dunklen Mächte werden es nicht leid, Ramya auf verschiedene Arten zu verwirren:

- Ramyas verräterische Geschwister Arijani und Reeva konspirieren endlos gegen ihre Herrschaft und säen Zwietracht in Kalakeri. Ramya verabscheut ihre Geschwister und liebt sie dennoch. So ist sie trotz der unzähligen Enttäuschungen anfällig für ihre Versprechungen und Lügen.
- Ramya kann nur dann die Domäne und ihre Grenzen manipulieren, wenn sie den Saphirthron kontrolliert. Sobald dieser von ihren Geschwistern besetzt wird, ist ihr Einfluss auf die Domäne durch ihren Zweifel geschwächt, bis sie den Sitz der Macht zurückerlangt.
- Eine Illusion tarnt Ramyas untoten Zustand. Ihre wahre Natur äußert sich nur in der Kälte ihrer Haut und in ihrem verwelkten Spiegelbild. Ramya duldet in ihrer Gegenwart keinerlei Spiegel, damit ihr Fluch nicht offenbar wird.

Rollenspiel: Ramya

Ramya ist distanziert und unnahbar, strebt jedoch insgeheim nach Verbundenheit. Wer mit ihr spricht, stellt fest, dass sie eloquent ist und über Freundlichkeit und Humor verfügt. Doch all ihre Aktionen zeugen auch von einem gewissen Verfolgungswahn, und wenn irgendwelche Worte oder Taten ihren Argwohn wecken, reagiert sie mit kreativen und möglicherweise tödlichen Prüfungen und Strafen.

Persönlichkeitsmerkmal: „Es gibt Loyalität, und es gibt Verrat. Beim Herrschen gibt es keine halben Sachen."

Ideal: „Ich werde meinen verdienten Ruhm zurückgewinnen, und wenn ich die Welt dafür mit meinem Zorn versengen muss."

Bindung: „Ich liebe jene, die sich mir widersetzen, noch immer. Die Flammen der Rechtschaffenheit bedeuten den kürzesten Weg zur Erneuerung."

Makel: „Niemand ist wirklich vertrauenswürdig. Ich bin ganz und gar alleine."

Maharani Ramya Vasavadan.

KATERINA LADON

Abenteuer in Kalakeri

Kalakeri ist in einer Spirale aus Leid und Hass gefangen. Das gemeine Volk hat beim Kampf um den Saphirthron nichts zu sagen und ist gezwungen, den Anschein von Loyalität gegenüber den rivalisierenden Schrecken zu wahren.

Jeder Teil von Kalakeri birgt Geheimnisse und Gefahren, und vom Krieg der Herrscher um Dominanz bleibt nichts verschont. Wenn du Abenteuer in Kalakeri planst, überlege, wer gerade den Saphirthron kontrolliert – entweder Ramya oder Arijani und Reeva. Jede Fraktion wird die Abenteurergruppe wahrscheinlich bemerken und als potenzielle Verbündete hofieren. Dann steht den Charakteren ein Drahtseilakt bevor, der unter „Verrat in Kalakeri" weiter hinten in dieser Domäne beschrieben wird.

Auch in der Wildnis von Kalakeri können sich grausige Abenteuer zutragen. Es gibt alle möglichen gefährlichen Ruinen, Mysterien vergessener Herrscher und Riten geheimer magischer Sekten im Land. Da der Thron nicht zuverlässig besetzt ist, können uralte Kulte, tödliche Bestien und opportunistische Demagogen den Untergang über die vereinzelten Dörfer bringen. Deine Abenteuer könnten die Charaktere in Kalakeris tiefste Wildnis führen, wo sie vergessene Geheimnisse entdecken, hilflose Leute retten oder die Gunst einer Fraktion erringen.

In der Tabelle „Abenteuer in Kalakeri" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in Kalakeri

W10	Abenteuer
1	**Banditen** nehmen das Dorf Neelakurinji ein und behaupten, im Namen Ramyas oder Arijanis zu handeln. Das ist gelogen, sie dienen niemandem, sondern rauben einfach alle aus, die in Angst vor Ungehorsam gegenüber den Fraktionen leben. Ein Dorfbewohner entkommt und bittet die Charaktere um Hilfe.
2	Der Guru und **Steinriese** Jalendu behauptet, einen Weg zu religiöser Erleuchtung entdeckt zu haben. Wer seinen Lehren nicht eifrig genug folgt, den lässt er versteinern.
3	Das Meer tobt rund um eine versunkene Ruine, der Ertrunkene Altar genannt. Bei den ständigen Unruhen im Land hat niemand die nötigen Riten ausgeführt, um das Wesen zu besänftigen, das in der Tiefe haust.
4	Zahllose Leute wurden als Diener bei einem großen Bankett von Arijani angeheuert. Das Ereignis war ein Erfolg, doch keiner der Diener kehrte zurück. Ihre Familien bitten die Charaktere, Antworten zu finden.
5	Das seltene Ralvanji-Gewürz hat wundersame Heilkräfte, darf aber auf königlichen Erlass nur in den Gärten der Blauen Zitadelle angebaut werden. Estavan, ein mysteriöser **Oni**-Händler, bietet gutes Geld für das Gewürz, für dessen Samen sogar noch mehr.
6	Die Charaktere werden von Eltern gebeten, ihren ausgerissenen halbwüchsigen Sohn zu finden. Sie wissen nicht, dass er in Ramyas Armee eingetreten, gestorben und als **Gruftschrecken** zurückgekehrt ist.
7	Reeva beauftragt die Abenteurergruppe, die verbotenen Ruinen von Bahru zu finden, die sich irgendwo in im Aschwaganga-Gebirge befinden sollen. Sie glaubt, dass ihre Ahnen dort von einer mächtigen Kraft eingekerkert wurden, welche sie wecken und ihrem Willen unterwerfen will.
8	Der Schatten von Leuten in Meenakara verschwindet. Wer keinen Schatten mehr hat, wird krank und stirbt. Einem lokalen Anführer zufolge ist das Heilmittel gegen die merkwürdige Seuche auf den verborgenen Inseln zu finden, die als Aschram von Niranjan bekannt sind – mehr Details dazu im Abschnitt „Andere Domänen des Schreckens" weiter hinten in diesem Kapitel.
9	Ein Gemeiner bittet die Charaktere, die Loyalität seines Bruders gegenüber Ramya zu beweisen. Die Zeit drängt, da der Bruder festgenommen und zur Hinrichtung in den Turm der Verräter gebracht wurde.
10	Ramya wünscht einen Gefährten, um ihre Herrschaft zu festigen und das Königreich zu stabilisieren. Einer der Charaktere, der ein fähiger Krieger ist, erregt ihre Aufmerksamkeit.

Vasavadan-Verräter

Maharani Ramyas Herrschaft über Kalakeri ist ständig in Gefahr, da ihre Geschwister mit allen Mitteln um die Macht kämpfen. Arijani und Reeva versprechen ihren Anhängern Wohlstand, Freiheit und eine Chance auf steilen sozialen Aufstieg. In Wahrheit verfolgen sie ausschließlich eigennützige Zwecke, und außer Macht ist ihnen nichts wichtig. Ob die Charaktere sich auf die Seite dieser Rebellen schlagen oder nicht – die Geschwister stellen die größte Opposition gegen Ramyas rücksichtslose Herrschaft über Kalakeri dar. Sie zu besiegen ist der kürzeste Weg zu Ramyas Gunst.

Arijani

Arijani ist das charmante Gesicht des Widerstands in den Augen aller, die Ramya nicht auf dem Saphirthron sehen wollen. Wie Ramya und Reeva hat auch Arijani von den Dunklen Mächten ein zweites Leben erhalten. Heute ein **Rakshasa**, nutzt Arijani seine Meisterschaft der Illusionsmagie sowie Reevas Erkenntnisse, um Ramya und andere Feinde zu manipulieren. Er ist gesellig, genießt die feineren Dinge des Lebens und zieht damit wohlhabende und einflussreiche Unterstützer an, die er für seine Sache gewinnen will. So hat er sich den Ruf leerer Dekadenz aufgebaut, den er als Maske nutzt, damit seine Gegner ihn unterschätzen und sich ihm offenbaren. Arijani hat schon mehrfach seinen eigenen und Reevas Tod vorgetäuscht, um stets „auferstanden" zurückzukehren, damit Ramya glaubt, dass die Geschwister gar nicht besiegt werden können.

Arijani und Reeva Vasavadan konspirieren in einem Hof der Blauen Zitadelle.

Reeva

Reeva erinnert sich noch an eine Zeit, in der sie Ramya geliebt hat, ehe die Schwester sie in der Familie endgültig in den Schatten stellte. Sie konnte Ramyas Führungsqualitäten nicht überbieten und suchte daher nach subtileren Methoden. Ihr Interesse an Intrigen und Magie erwachte, als sie eine verborgene Bibliothek unter der Blauen Zitadelle entdeckte – eine unerschöpfliche Quelle böser Magie und das Erbe gewisser tyrannischer Ahnen der Vasavadan. Reeva nutzt ihre Entdeckung noch heute, um Arijanis Ambitionen zu unterstützen, und will die Zitadelle unbedingt wieder unter ihre Kontrolle bringen, damit sie ihre tiefsten und schmutzigsten Geheimnisse entdecken kann.

Reeva wurde ermordet und erstand als **Arcanaloth** wieder auf, ein Zustand, der sie entsetzt. Wenn sie frustriert ist, lässt sie jemanden entführen, den sie als schön betrachtet, und wohnt dann der Zerstörung dieser Schönheit bei. Reeva ist Intrigantin, kluge Strategin und Manipulatorin. Diese Vorzüge wendet sie auch auf ihre Magie an, lässt sich von Unholden helfen und tut alles für den Tag, an dem sie endlich niemand mehr unterschätzt. Viele von Arijanis Verbündeten trauen Reeva nicht. Hinter ihrem Rücken nennen sie sie das Gegenstück zum charismatischen Arijanis oder „Inajira".

Verrat in Kalakeri

Der Kampf zwischen den Erben des Saphirthrons stellt den zentralen Konflikt in Kalakeri dar. Sowohl Ramyas Anhänger als auch die Rebellen um Arijani und Reeva sind Fanatiker, die ihren jeweiligen Herrscher als einzig rechtmäßigen betrachten und wild darauf sind, Verräter zu denunzieren und gegen sie vorzugehen. Je nachdem, ob das gemeine Volk sich in Gebieten unter dem klaren Einfluss einer Fraktion befindet oder in umkämpften Gebieten lebt, tun die Leute ihre Loyalität zur lokalen Macht entweder offen kund oder halten sie geheim. Wenn die Charaktere durch die Domäne reisen, werden sie regelmäßig nach ihrer Loyalität gefragt – Neutralität wird in diesem Konflikt von beiden Seiten als Verrat gewertet. Die Antworten der Charaktere bringen ihnen schließlich die Aufmerksamkeit der einen oder anderen Fraktion ein, deren Mitglieder versuchen, sie in den Konflikt zu ziehen.

Ansehen in Kalakeri

Was auch immer die Charaktere in Kalakeri tun, das Urteil folgt auf dem Fuße. Wer eine der Fraktionen der Domäne unterstützt, schafft sich damit Verbündete und Gegner. Wer sich auf keine Seite schlägt, macht sich verdächtig. Es gibt auch die Möglichkeit, die Fraktionen gegeneinander auszuspielen und die Gunst beider Seiten zu erringen – aber für wie lange?

Verfolge mithilfe des Ansehen-Systems im *Spielleiterhandbuch* den Ruf der Charaktere bei den beiden Fraktionen Kalakeris. Die Charaktere beginnen bei den Fraktionen jeweils mit einem Ansehen-Wert von 0. Abhängig von ihren Aktionen zugunsten oder gegen eine Fraktion gewinnen oder verlieren sie Punkte. So ändert sich ihr Ruf bei den Fraktionen, was ihnen Vergünstigungen gewährt oder Vergeltungsmaßnahmen gegen sie heraufbeschwört. Die Charaktere passen ihren Ansehen-Wert einmal pro Abenteuer an, selten um mehr als 5 Punkte. In der Tabelle „Ansehen in Kalakeri" finden sich Aktivitäten, die den Ansehen-Wert eines Charakters erhöhen oder verringern.

Intrigen und Horror: Im Umgang mit Kalakeris Fraktionen hat jede Option und Entscheidung ihre Folgen. Gib den Charakteren Gelegenheiten, Ramya, Arijani und Reeva zu begegnen, mit ihnen zu interagieren und in ihrem Ansehen zu steigen. Zeige dabei die monströse Natur der drei Bösewichte und lass es bei der Interaktion mit ihnen zu schwierigen Entscheidungen kommen. Aufgrund des Ansehen-Systems müssen die Charaktere aktive Rollen bei den Schrecken von Kalakeri spielen und vielleicht sogar mit bösen Wesen paktieren oder unangenehme Zugeständnisse machen, um später größere Siege zu erringen. Vielleicht verraten sie Ramya, sodass sie auf Jahre aus Jadurai ausgeschlossen ist, oder bewirken, dass eine der politischen Allianzen von Arijani oder Reeva zerbricht. Wie weit werden sie für solche Gelegenheiten gehen?

Vorteile durch Ansehen: Ob die Charaktere Ramya oder Arijani und Reeva unterstützen oder versuchen, sich beide Seiten zunutze zu machen: Ein gutes Verhältnis mit einer Fraktion fördert das Ansehen bei dieser Fraktion, die Gunst des jeweiligen Anführers und den Einfluss auf ihn. Verwende die folgenden Beispiele für solche Vorteile zum Erstellen weiterer Belohnungen und Vergünstigungen, die dem Ansehen der Charaktere angemessen sind.

Verlust von Ansehen: Der Ansehen-Wert eines Charakters bei einer Fraktion kann unter 0 sinken. Eine Fraktion misstraut den Vorschlägen von Charakteren mit einem Ansehen-Wert von -1 oder geringer und stellt sich gegen sie. Charaktere mit einem Ansehen-Wert von -5 oder geringer werden von den Mitgliedern der Fraktion als Gegner betrachtet und aktiv verfolgt.

Wiedergewinnen von Ansehen: Es ist möglich, dass Charaktere Ansehen bei einer Fraktion erhalten, die Fraktion verraten und dennoch einen gewissen Respekt bei der Gruppe genießen. Die Charaktere können daher den Drahtseilakt versuchen, beiden Gruppen zu dienen. Die Beziehungen in Kalakeri sind ständigen Veränderungen unterworfen, und böses Blut hält oft nicht lange vor. Dies können die Charaktere nutzen und sich zwischen Loyalität und Verrat bewegen – in der Hoffnung, damit ihre eigenen Ziele zu erreichen.

Ständiger Konflikt: Kalakeris Fraktionen befinden sich in einer Pattsituation, ihre Siege und Verluste sind oft binnen Tagen oder Wochen vergessen. Charaktere, die mit den Fraktionen interagieren, können dieses Gleichgewicht beeinträchtigen. Wenn eine der Fraktionen Kalakeri im eisernen Griff hat, nötigen die Anführer dem Land ihre monströsen Agenden auf, und es kommt zu noch mehr Leid. Die Dunklen Mächte sorgen jedoch dafür, dass die besiegte Fraktion nicht lange unterlegen bleibt. Die Charaktere könnten auch versuchen, Einfluss auf Ramya oder auf Arijani und Reeva zu bekommen, um ihre Schandtaten zu verhindern und die Bosheit in Kalakeri zu lindern. Solche Aktionen bringen die Charaktere in Gefahr – aber wenn sie nicht eingreifen, wer dann?

Ansehen in Kalakeri

Angepasstes Ansehen	Aktivität	Fraktion
+1	Voranbringen der Interessen einer Fraktion	Beide
+1	Enttarnen eines Verräters	Beide
+1	Sieg über einen Rivalen im Kampf	Loyalisten
+1	Ausschließen von Rebellen aus einer Gemeinschaft	Loyalisten
+1	Sieg über einen Rivalen durch Intrige	Rebellen
+2	Erfüllen einer Mission der Fraktion	Beide
+2	Hinrichten eines Verräters	Beide
+2	Ausschließen von Loyalisten aus einer Gemeinschaft	Rebellen
+2	Anwerben eines reichen oder mächtigen Verbündeten für die Fraktion	Rebellen
+2	Überbringen seltener okkulter Überlieferungen an Reeva	Rebellen
+3	Entdecken der Schädel von Arijani und Reeva im Turm der Verräter	Rebellen
+4	Vertreiben von Gegnern aus der Blauen Zitadelle	Beide
-1	Des Verrats beschuldigt werden	Beide
-2	Bei der Unterstützung der gegnerischen Fraktion erwischt werden	Beide
-2	Eine Aufgabe nicht erfüllen	Beide
-2	Arijanis Ego beleidigen	Rebellen
-3	Die wahre Form eines Fraktionsanführers entdecken	Beide
-5	Offenen Verrat an der Fraktion üben	Beide

Loyalisten von Kalakeri

Militär und Traditionalisten in ganz Kalakeri unterstützen Maharani Ramyas Anspruch auf den Saphirthron. Ramya versucht, ihre Geschwister und die Rebellen hinter ihnen mit aufwendigen Militäraktionen und gnadenlosen Loyalitätstests aus dem Weg zu räumen. Die Loyalisten beanspruchen Jadurai als Machtzentrum und verehren den Turm der Verräter, der als Kommandozentrale und Symbol unsterblicher Loyalität dient.

Vorteile durch Ansehen: Wer ein gewisses Ansehen bei den Loyalisten erreicht, kann diese Fraktion sowie Maharani Ramya um Gefallen bitten. Diese Gefallen und der jeweils erforderliche Ansehen-Wert sind in der Tabelle „Vorteile durch Loyalisten" aufgeführt – außerdem etwaige Auswirkungen auf den Ansehen-Wert des betreffenden Charakters bei der Fraktion. Ramya betrachtet Personen mit einem Ansehen-Wert von 25 und höher als vertrauenswürdige Berater und offenbart ihnen ihre untote Natur.

Vorteile durch Loyalisten

Ansehen-Grenzwert	Anliegen	Auswirkung auf Ansehen
1	Ungehindert auf Loyalistengebiet bewegen	–
1	Standort des Hauptteils von Ramyas Armeen erfahren	–
3	Erfahren, wo sich im Turm der Verräter bestimmte Schädel befinden	-1
3	Erfahren, wo ein bestimmter Soldat in Ramyas Armee stationiert ist	–
5	Audienz bei Maharani Ramya erhalten	–
10	Jemanden begnadigen, der beschuldigt wurde, Verräter zu sein	-2
10	Kommando über ein Kontingent untoter Soldaten erhalten, um eine Mission zu erfüllen	-2
15	Fraktion vom eigenen Ratschlag überzeugen	-2
15	Ramya überzeugen, einen Schädel aus dem Turm der Verräter zu lösen oder einen Soldaten aus ihrer Armee zu entlassen	-2
20	Fraktion vom eigenen Ratschlag überzeugen, der scheinbar gegen ihre Interessen geht	-5
25	Ramya überzeugen, Jadurai zu verlassen	-5

Rebellen von Kalakeri

Nach dem Mord an Arijani und Reeva und ihrer monströsen Auferstehung haben sich Ramya und Arijani schon mehrfach auf dem Saphirthron abgewechselt. Mit ihrem Einfluss unter den Ranas und Kaufleuten im westlichen Kalakeri konnten Arijani und Reeva Ramya aus der Hauptstadt vertreiben oder ihr schockierende Niederlagen beibringen. Wenn er die Blaue Zitadelle beherrscht, gibt Arijani dekadente Feste, um seinen Einfluss bei Kalakeris Elite und Leuten, die seinen Interessen dienen, zu festigen. Solche Veranstaltungen dienen auch dazu, private Gelage mit obszönen Delikatessen aus dem Fleisch Sterblicher zu kaschieren, bei denen Arijani und Reeva ihre dämonischen Gelüste stillen.

Vorteile durch Ansehen: Wer ein gewisses Ansehen bei den Rebellen erreicht, kann diese Fraktion sowie Arijani und Reeva um Gefallen bitten. Diese Gefallen und der jeweils erforderliche Ansehen-Wert sind in der Tabelle „Vorteile durch Rebellen" aufgeführt – außerdem etwaige Auswirkungen auf den Ansehen-Wert des betreffenden Charakters bei der Fraktion. Arijani und Reeva offenbaren ihre wahre Natur niemals.

Vorteile durch Rebellen:

Ansehen-Grenzwert	Anliegen	Auswirkung auf Ansehen
1	Ungehindert auf Rebellengebiet bewegen	–
1	Erfahren, wenn eine wohlhabende Person im letzten Monat von den Rebellen hofiert wurde	–
3	Erfahren, wo Arijani und Reeva sich aufhalten	–
5	Privataudienz bei Arijani und Reeva erhalten	–
7	Privataudienz bei Arijani oder Reeva erhalten	–
10	Einladung zu einem Bankett von Arijani und Reeva erhalten	-4
15	Fraktion vom eigenen Ratschlag überzeugen	-2
15	Fraktion vom eigenen Ratschlag überzeugen, der scheinbar gegen ihre Interessen geht	-5
20	Einladung zu einem privaten Gelage von Arijani und Reeva erhalten	-5
25	Reeva überzeugen, Geheimnisse aus der Bibliothek unter der Blauen Zitadelle preiszugeben	-5

Kartakass

Domäne der besudelten Träume

Dunkler Fürst: Harkon Lukas
Genres: Dark Fantasy und Gothic-Horror
Kennzeichen: Ausbeuterische Ambitionen, gefährliche Darbietungen, verborgene Identitäten, Werwölfe
Nebeltalismane: Halskette mit Wolfszahn, Handzettel, der bemerkenswerte Darbietungen bewirbt, rustikaler Holzschnitt jagender Wölfe

Kartakass ist eine gigantische Bühne, welche die Ehrgeizigen mit Ruhmesversprechen lockt. Darbietungen sind in dieser bewaldeten Domäne ein Lebensstil, und jeder vom Barden aus Skald bis zum Schauspieler aus Emherst hegt atemberaubende Träume. Die Leute leben nach einer einfachen Regel: Das Publikum darf sich niemals langweilen.

Auf Außenseiter wirkt das Leben in Kartakass gestellt und surreal, denn nicht nur jeder Schauspieler und Bauer, sondern auch alle Tiere und Pflanzen sind ständig bestrebt, ihre Größe zu beweisen. Bäume und Blumen blühen so oft und lange wie möglich, ehe sie welken, und die Singvögel singen sich heiser. Und jeder Einwohner vom kleinsten Kind bis zum würdigsten Alten weiß, dass Träume, Ruhm und unsterbliche Bewunderung wahr werden können – wenn man sich ihrer als würdig erweist.

In Kartakass strebt jeder nach Ruhm. Wo Talent und Sachkunde fehlen, treten Besessenheit und Intrige an deren Stelle, und die Zyklen von Triumph, Verrat und Verzweiflung wiederholen sich endlos. In diesem Land der verzehrenden Leidenschaften und finsteren Geheimnisse gedeihen Raubtiere aller Arten. Bei jedem Vollmond wird die Wahrheit über Kartakass offenbar, und Lykanthropen geben ihrem Hunger nach Macht und Blut nach.

Besondere Merkmale

Wer Kartakass kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Kartakass hat keine einheitliche Regierung. Vielmehr steht jeder Siedlung ein Meistersänger vor, der als Bürgermeister und Verkörperung der lokalen Kultur anerkannt wird. Die Meistersänger stehen in künstlerischem Wettstreit miteinander, überwiegend um des Spektakels Willen.
- Die Dörfer selbst pflegen darstellerische Traditionen wie bestimmte Moden oder Musikstile.
- In diesem Land streifen die Wölfe frei umher. Bei Vollmond wagt sich aus Angst vor Werwölfen kaum jemand hinaus.
- Im mystischen Wildsangwald kann man ein körperloses Lied hören, das immer verklingt, bevor es endet. Niemand kennt das Ende, doch alle in Kartakan wissen den Anfang auswendig: „Sing von den Bäumen, vom Wind und von Träumen, schlag die Verdammnis zurück. Weise Leut' singen von herrlichen Dingen, Schuldige baumeln am Strick ..."

Charaktere aus Kartakass

Charaktere aus Kartakass lächeln oft – und werden doch jedes Mal argwöhnisch, wenn jemand lächelt. Die Bevölkerung der Domäne besteht aus den unterschiedlichsten Personen mit diversen Haut- und Haarfarben. Kosmetik und Färbemittel zum Betonen von Merkmalen werden von allen Geschlechtern eingesetzt. Wenn die Spieler Charaktere aus Kartakass erstellen, frage sie Folgendes:

Welche künstlerische Fertigkeit idealisierst oder beherrschst du? Ist es eine natürliche Fertigkeit? Handelt es sich um die bevorzugte Kunstform deiner Familie? Hast du sie von einem Vorbild oder Mentor erlernt?

Was willst du mithilfe deiner Talente, Arbeiten oder Reisen verbergen? Wirst du von Unsicherheit oder Zweifel zu Höchstleistungen angetrieben? Hat dich jemand auf dem Gebiet deiner Expertise übertrumpft? Befleckt ein Laster, ein Fluch oder Gerücht deinen Ruf?

Was bedeutet Erfolg für dich? Strebst du nach Reichtum, Ruhm, Liebe oder Akzeptanz? Zu welchen Extremen wärst du bereit, um erfolgreich zu sein?

Siedlungen und Schauplätze

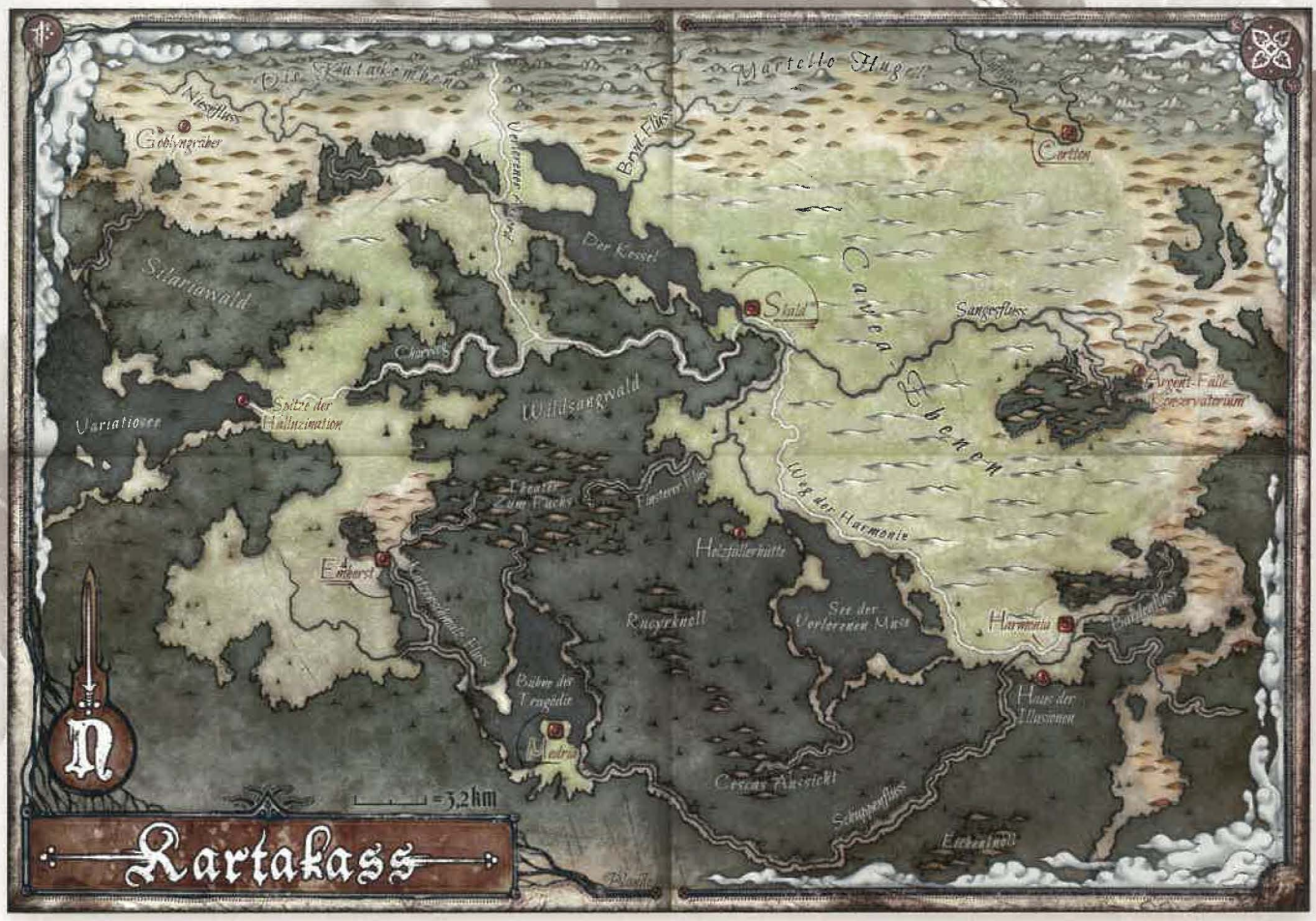
Kartakass ist eine hübsche Landschaft mit sanften Hügeln, lichten Wäldern und klaren Seen. Fremde sind in der Domäne willkommen. Kleine Händlergruppen ziehen auf der Straße der Verlorenen Akkorde oder besuchen den Kai im Hafen der Halluzination in der Hoffnung, Besucher begrüßen und in die festlich geschmückten Gemeinschaften der Domäne führen zu dürfen.

Emherst

Auf einem bewaldeten Hügel voller Höhlen, der das Fuchstheater genannt wird, steht das idyllische Dorf Emherst – und unter dem Hügel liegt das wahre Emherst. An der Oberfläche ist Emherst eine kunstvolle, packende Bühne. Jeder „Einwohner" wird von einem Schauspieler verkörpert. Die meisten sind unter dreißig, auch wenn sie alte Rollen spielen. Es handelt sich um die Studenten der Schule des Lebendigen Theaters Emherst, welche sich in der Unterbühne befindet, einem Höhlennetzwerk unter dem Dorf. Dieser unterirdische Bereich „hinter den Kulissen" verbindet alle Gebäude im Dorf über Tunnel und beherbergt kunstvolle Aufzüge und Geräte für besondere Effekte. Die Mentoren, Studenten und Mitarbeiter haben sich ihrer Kunst ganz und gar verschrieben, improvisieren ständig Auftritte und bereiten in sieben Probenwochen eine achte Woche vor, in der sie pausenlos auftreten.
Da die Schauspieler sich weigern, ihre Rolle zu verlassen, verändern sich ihre Auftritte je nach den Interaktionen von Außenseitern mit der Gemeinschaft. Der erbarmungslose Kampf um die Hauptrollen führt oft zu Tragödien, zum Anschein von Tragödien oder zu individuellen Brüchen mit der Realität.

Harmonia

Harmonia gehört zu den ältesten Siedlungen in Kartakass und wird als Herz der musikalischen Traditionen des Landes betrachtet. Künstler, die der „wahren" Musik von Kartakass entsprechen wollen, treten an einem der zahlreichen einschlägigen Orte der Stadt auf – der



Karte 3.9: Kartakass.

Harmoniahalle der Musikschule oder dem akustisch komplexen Amphitheater von Harmonia, das an manchen Stellen Gewisper, an anderen Schreie überträgt. Alle Künstler reißen sich um Gelegenheiten, ihre Arbeit auf einer Bühne aus einer riesigen natürlichen Geode im exklusiven und enorm beliebten Kristallclub zu präsentieren, zu dem nur Mitglieder Zutritt haben. Der Club ist für seine dramatischen Dekorationen und sein überkritisches Publikum bekannt, und man munkelt, dass Künstler, die hier nicht zu beeindrucken wissen, ins Exil geschickt werden. Die blutige Wahrheit lautet jedoch, dass sich die Clubmitgliedschaft auf Lykanthropen beschränkt. Darin spiegelt sich das Geheimnis von Harmonia: seine gepriesenen Traditionen wie Abendveranstaltungen, pelzbesetzte Kleidung und gruselige Holzschnitte sind von bestialischen Flüchen nicht zu trennen.

Medria

Das Fischerdorf Medria liegt am Südufer der Tragödienbühne, einem See, der für seine hohen Wellen berüchtigt ist. Die Einwohner sind sehr an apokalyptische Szenarien gewöhnt, da aus den Studios der lokalen Effektkünstler und ihrer Lehrlinge regelmäßig frühmorgendliche Alarme, stolpernde Puppen und grelle, aber kalte Explosionen dringen. In Medria verschwimmen Magie und Dramatik, und die Einwohner sind gegenüber Sensationen und Gefahren abgestumpft.

Skald

Skald, die größte Gemeinschaft in Kartakass, präsentiert sich als blühendes Zentrum des Handels und der Kreativität, in dem man das Beste von allem im ganzen Land findet. Die Verlockungen vom Ruhm über Nacht, von bunten Markisen und staunendem Publikum zieht die Ehrgeizigen nach Skald. Dort hoffen sie auf einen kometenhaften Aufstieg wie den des Barden Akriel Lukas. Doch hinter der Fassade kreativen Freidenkens sind Geschäftsleute und alternde Berühmtheiten auf der Jagd nach Jugend und Kreativität, während Kritiker und Schausteller in Nöten eine Kultur der verzweifelten Täuschung etabliert haben. Bosheit, Kriminalität, dunkle Geschäfte und übernatürliche Raubkreaturen gibt es in Skald zuhauf, sie sind wie ein Wolfsrudel, das sich mit glamourösen Masken tarnt.

Wildsangwald

Die gerade aufstrebenden Bäume dieses Waldes besitzen eine Rinde, die Klänge zurückwirft. Die Wildtiere lauern rastlos in diesem Wald und verfolgen Reisende mit ungewöhnlicher Dreistigkeit. Und in jeder Abenddämmerung driften die Klänge eines körperlosen Chors durch den Wald. Stets werden die Anfangsstrophen desselben Liedes gesungen, das allerdings verklingt, bevor es endet. Warnende Legenden besagen, dass jeder, der das Lied hört, darin einstimmen sollte. Wer es nicht tut, riskiert ein schreckliches Schicksal – immer wieder werden Fremde und solche, die nicht singen wollten, mit unerklärlich gebrochenem Genick aufgefunden.

JARED BLANCO

Harkon Lukas.

Harkon Lukas

Ehrgeiz und Blut sind die Dominanten im Leben von Harkon Lukas. In einer Gemeinschaft von Lykanthropen geboren, träumte er immer davon, nicht nur ein Rudel zu befehligen, sondern eine ganze Armee, eine Nation, sogar ein Imperium von geborenen Raubwesen. Schon früh im Leben wollte er seine wilde Werfamilie vereinen und zum Werkzeug seiner Ambitionen machen. Doch sie ließ ihn im Stich, und Harkon wurde aggressiv, sodass die Lykanthropen sich schließlich gegen ihn stellten. Der Möchtegern-Anführer ermordete Dutzende und entkam selbst nur mit knapper Not. Er floh in ein Menschenreich.

In den folgenden Jahren lernte Harkon, wie man sich unauffällig unter Leuten bewegt, wie man jene manipuliert, die man als unterlegen betrachtet, und wie man Bewunderung zur Waffe macht. Wenn es nicht möglich war, über eine Nation von Jägern zu herrschen, dann sollte es ein Imperium von Schafen sein, die zum Heulen der Wölfe tanzten. Harkon Lukas wurde eine Legende: Schauspieler, Lehrer, Gauner und Berühmtheit. Die Leute strömten herbei, um seine bemerkenswerte Gegenwart zu erleben.

Irgendwann bemerkten jedoch die Landesherrscher, welche Gefahr Harkon darstellte. Man erfand Verbrechen und wollte ihn verhaften, aber die Leute verteidigten ihn. Als seine königlich-offiziellen Häscher immer mehr wurden, täuschte der Lykanthrop seinen Tod vor. Seine Anhänger waren außer sich, und als die Kunde sich verbreitete, kam es zur Revolution. Binnen einer Woche war die Regierung der Nation zerfallen, und ihre Anhänger flohen vor einer Armee, die den blutfleckigen Sarg von Harkon Lukas trug. Als die Rebellenkräfte sich den Mauern des Königspalasts näherte, trat ihnen ein reuiger Monarch entgegen, hielt eine ergreifende Rede, bat um Vergebung und machte Zugeständnisse, um das Land voranzubringen. Die Rebellen waren zu weiteren Verhandlungen bereit.

In diesem Augenblick beendete Harkon Lukas die Maskerade, sprang in Wolfsform aus dem Sarg und verschlang den Monarchen vor seinen Anhängern. Blutbeschmiert nahm der „auferstandene" Harkon seine menschliche Form an und setzte sich unter dem donnernden Beifall seiner Anhänger die zerbeulte Krone auf. Doch ehe die Regentschaft des Wolfs beginnen konnte, erhoben sich die Nebel inmitten der Versammlung und schlossen sich um Harkon. Als sie sich wieder hoben, war der Wolfssouverän nicht mehr einen Schritt von der Herrschaft entfernt, sondern ein Fremder in einem provinziellen Land, das er nicht kannte. Es hieß Kartakass.

Harkons Kräfte und seine Herrschaft

Harkon ist nicht nur ein geborener Lügner und Gestaltwandler, sondern auch ein Meister kunstvoller Manipulationen. Er hat die Werte eines **Loup-Garou** (siehe Kapitel 5), ist aber niemals gezwungen, die Gestalt zu wechseln, weder durch den Mond noch durch andere externe Faktoren. Er zieht seine menschliche Form vor, erkundet aber auch andere physische Eigenschaften, wenn er in der Stimmung dazu ist. Selten sieht man ihn ohne seinen typischen Hut mit breiter Krempe, seine Halskette mit Wolfszahn und seine Geige, die er Blutendes Herz nennt.

Gier nach Ruhm: Harkon Lukas ist zwar der Dunkle Fürst, wird in Kartakass aber gar nicht gefürchtet. Er will Ruhm und Einfluss in der Domäne gewinnen, aber die Einwohner vergessen immer wieder, dass er ein relevanter moderner Schauspieler ist. Sie erinnern sich seiner Werke zwar gerne, aber nur nebulös, da es ja laufend Neuheiten gibt. Daher erfindet Harkon sich immer wieder neu, um die Liebe der Domäne zu gewinnen. Dazu beutet er auch häufig aufstrebende, aber naive frische Talente aus. Er macht sich zum Mentor vielversprechender angehender Schauspieler, lässt sie in die Falle der Lykanthropie tappen und benutzt sie dann als Werkzeuge – siehe Abschnitt „Unstillbarer Hunger" weiter hinten in dieser Domäne. Diese Allianzen halten selten länger als ein paar Monate. Dann beginnt Harkon sich zu langweilen und stiehlt seinen Schützlingen ihre Ideen, ihre Habe und ihr Leben.

Lukas-Clan: Harkon Lukas benutzt und manipuliert seine gesamte Umgebung – mit zwei Ausnahmen: seine ältesten und erwachsenen Kindern Akriel und Casimir. Diese sind keine Lykanthropen und haben ein kompliziertes Verhältnis zu ihrem Vater. Sie wollen zwar in seiner Gunst stehen, aber auch seine größten Triumphe

ERIC BELISLE

übertreffen. Akriel vergöttert Harkon und imitiert seinen Bühnenstil, um ihre eigene Karriere voranzutreiben. Da die Dunklen Mächte sie nicht so wie Harkon peinigen, wächst ihr Ansehen stetig – zum großen Missfallen ihres Vaters. Casimir will hingegen seinen eigenen Weg finden. Allerdings kehrt er immer wieder nach Kartakass zurück, ob das nun auf die Launen seines Vaters oder auf die der Nebel zurückzuführen ist.

Taverne Alt-Kartakass: Lukas besitzt seine eigene, sehr gemütliche und traditionelle Taverne in Skald. Dort treten allabendlich entweder Harkon Lukas – wenn er in der Stadt ist – oder neue Künstler auf, die er ausbildet und fördert. Neulinge, die im Alt-Kartakass auftreten, werden umgehend zu gefeierten Berühmtheiten in Skald – mit allen Ovationen, Möglichkeiten und Eifersüchteleien, die das mit sich bringt. Harkon hat eine Privatsuite in der Taverne. Wer ihn hier aufsuchen will, muss am umfangreich tätowierten Tavernenwirt vorbeikommen, dem Werwolf Haldrak Mondbaun.

Grenzen schließen: Wenn Harkon die Grenzen von Kartakass schließen will, erklingt ein beruhigendes Lied in den Nebeln. Diese funktionieren wie unter „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels aufgeführt. Außerdem wird jede Kreatur in den Nebeln, deren Bewegungsrate durch Erschöpfung auf 0 sinkt, bewusstlos aus den Nebeln teleportiert. Sie erwacht 1W6 Stunden später am Rande der Nebel in Kartakass.

Harkon Lukas' Qual

Die Dunklen Mächte unterlaufen ständig Harkons Streben nach Ruhm. Dies kann auf folgende Arten geschehen:

- Harkon ist besessen davon, seinen Ruhm zu mehren, und reist dauernd durch Kartakass. Wann immer er in eine Gemeinschaft zurückkehrt, stellt er allerdings fest, dass er vergessen wurde. Dabei wird er von allen Varianten der Auskunft „Ich dachte, Ihr hättet Euch zur Ruhe gesetzt" gepeinigt.
- Harkon glaubt, dass er nur den richtigen Auftritt, das richtige Aussehen oder die richtige Inspiration brauchen würde, um sich endlich im Herzen der Leute von Kartakass zu etablieren – und von dort aus die Nation zu kontrollieren.
- Obwohl er seinen eigenen Ruhm nicht bewerkstelligen kann, hat Harkon ein Auge für Talente. Seine Schützlinge gelangen rasch zu Ruhm und handeln sich damit Harkons Abscheu ein.
- Harkons Frustration führt schließlich immer wieder zu lykanthropischen Exzessen. Den blutigen Gemetzeln an seinen Schülern und Rivalen folgt oft ein Umzug in eine andere Stadt.

Rollenspiel: Harkon

Harkon Lukas strebt nach Komplimenten und Macht. Der Lykanthrop kann andere Leute, ihre Ambitionen und Bestrebungen vorzüglich erfassen und zu seinen eigenen Zwecken benutzen. Er weiß anderen zu schmeicheln, sodass sie sich wie der Mittelpunkt der Welt vorkommen. Dabei ist er ein vorzüglicher Lügner. Seine scheinbare Aufrichtigkeit tarnt Doppeldeutigkeiten und Lügen.

Persönlichkeitsmerkmal: „Meine Worte sind Schönheit, meine Taten Macht, und meine Hoffnungen werden die Welt verändern."

Ideal: „Jeder will mich lieben. Ich werde das den Leuten klarmachen."

Bindung: „Ich teile meine Leidenschaften umfassend, doch man weiß ja, dass die hellsten Flammen am schnellsten ersterben."

Makel: „Wer meine Liebe verschmäht, wird meinen Hunger kennenlernen."

Abenteuer in Kartakass

Die Begierden und Geheimnisse der Leute in Kartakass entsprechen denen der zahlreichen Lykanthropen im Land. Die Einwohner der Domäne betrachten Lykanthropen als legendäre Gefahren, doch tatsächlich wird jeder Einwohner, der sich ihren Lastern ergibt, von der inneren Bestie verschlungen. Zahlreiche Arten von Lykanthropen könnten in Kartakass existieren, oder der Fluch der Lykanthropie manifestiert sich spontan bei Leuten, die ihre Gelüste nicht unter Kontrolle haben. Verwende die Lykanthropen im *Monsterhandbuch* oder passe sie an, um verfluchte Personen zu erstellen, die durch Begierden und Bosheit in bestialische Hybriden verwandelt wurden.

Kartakass ist außerdem eine fantastische Domäne, in der sich surreale Eigenschaften der Natur erkunden lassen. Die Dunklen Mächte könnten Tiere und Pflanzen mit freundlichen Stimmen und einladenden Eigenschaften versehen, doch jedes Wesen in der Domäne hat seine Agenda. Der Zyklus des Lebens wird hier von Jäger und Beute bestimmt und hat die düstere Aura eines Singvogels, um den sich Wolfskiefer schließen.

In der Tabelle „Abenteuer in Kartakass" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in Kartakass

W8	Abenteuer
1	Die Charaktere treffen in Kartakass ein und begegnen sofort einem freundlichen Einwohner: Harkon Lukas.
2	Ein Gegner überbringt der Abenteuergruppe eine Einladung in den Kristallclub von Harmonia. Als die Charaktere dort eintreffen, sind sie unter den zahlreichen Gästen die einzigen Nicht-Lykanthropen.
3	Ein Requisiteur in Medria hat bei einer Bühnenproduktion „gezähmte" **Mimiks** eingesetzt. Jetzt ist das Publikum in einem Theater voller Monster gefangen.
4	Die Gruppe untersucht einen Mord in Emherst. Das Opfer ist ein Schauspieler, dessen Charakter in der aktuellen Aufführung stets ermordet wurde.
5	Akriel Lukas beauftragt die Abenteurergruppe, die Geige ihres Vaters zu „leihen", damit sie ihre eigene Geige „Splitterherz" präzise nach deren Muster anfertigen kann.
6	Ein Gelehrter namens Radaga bittet die Charaktere, ein mysteriöses Relikt – eine uralte Krone – für ihn aus einem Tal voller Skelette in den Martello-Hügeln zu bergen.

W8	Abenteuer
7	Die Abenteurergruppe wird zu einem Kampfturnier in den sogenannten Katakomben eingeladen – Hügel voller Goblins. Als die Charaktere dort eintreffen, stellen sie fest, dass das gesamte Ereignis von **Goblins** organisiert und vom flamboyanten **Gladiator** Nym Pymplee beaufsichtigt wird.
8	Ein Winzer in Harmonia beauftragt die Abenteurergruppe, einen Karren mit Meekul auszuliefern – einem lokalen Beerenwein, der die Kehle beruhigt und Gesangsdarbietungen verbessert. Die letzten beiden Lieferungen wurden von einer Diebesbande geraubt, deswegen will der Winzer diese Lieferung eskortieren lassen, damit sie ihren Empfänger auch wirklich erreicht: Harkon Lukas.

Unstillbarer Hunger

In Kartakass können die Charaktere sich problemlos Ansehen als Helden und Berühmtheiten erwerben. Selbst ihre geringsten Taten werden in Liedern und Geschichten aufgebauscht und öffnen ihnen manche Tür zu weiterführenden Verbindungen und interessanten Gelegenheiten. Stelle das öffentliche Interesse an den Charakteren mithilfe des Ansehen-Systems im *Spielleiterhandbuch* dar. Lass die Charaktere mit hohen Ansehen-Werten beginnen, die jedoch schwinden, wenn die Charaktere sich nicht um das Interesse der Öffentlichkeit bemühen. Auf dem Gipfel des Ruhms könnten die Charaktere von Fremden auf der Straße erkannt, in Gasthäusern gratis verpflegt und untergebracht oder zu besonderen gesellschaftlichen Ereignissen eingeladen werden. Wenn ihr Ruhm allerdings schwindet, hören sie Passanten hinter ihrem Rücken kichern, und die gesellschaftlichen Kreise verschließen sich ihnen. Es gibt Möglichkeiten, die gesellschaftliche Laufbahn der Charaktere zu beeinflussen, indem beispielsweise die Beziehung mit Harkon Lukas vertieft wird.

Akriel Lukas.

Der Verrat des Dunklen Fürsten

Harkon Lukas tritt als Verbündeter an die Charaktere heran, der ihre Abenteuer und ihren Aufstieg zum Ruhm begeistert unterstützt. Obwohl er das tut, um von den Triumphen der Charaktere zu profitieren und ihren Ruhm zu stehlen, kann der Dunkle Fürst ein mächtiger Verbündeter sein. Letztlich nehmen allerdings alle Beziehungen Harkons die übliche Wendung.

Begegnung mit dem Dunklen Fürsten: Durch Speichellecker und werwölfische Verbündete erfährt der Dunkle Fürst von bemerkenswerten Personen, bevor diese von ihm hören. Dann führt Harkon eine zufällig wirkende Begegnung herbei, die er nutzt, um sich beeindruckt zu zeigen oder sich in die Schuld der Charaktere zu begeben. Anschließend setzt er die Taktiken in der Tabelle „Gefallen für Harkon Lukas" ein, um mit Charakteren, die ihn reizen, ein gemeinsames Ziel anzuvisieren. Warum auch immer Harkon die Charaktere braucht oder benutzt, stets ermutigt er sie und macht ihnen Komplimente. Danach will er die Charaktere weiter für sich einspannen, entweder zu persönlichen Aufträgen oder durch Hinweise auf größere Missionen.

Gefallen für Harkon Lukas

W4	Gefallen
1	Harkon soll ein neues Lied zum Besten geben: „Wie der Wind". Allerdings sind seine Komparsen und Begleiter verschwunden. Der Dunkle Fürst bittet die Charaktere, als Komparsen und Leibwachen einzuspringen.
2	Harkon rechnet bei einem öffentlichen Ereignis mit einem Angriff eines hasserfüllten ehemaligen Schülers oder einer verschmähten Liebe. Der Dunkle Fürst bittet die Abenteurergruppe, diese Person aufzuhalten.
3	Harkon mimt Furcht davor, von Bewunderern überwältigt zu werden. Er bittet die Abenteurergruppe, ihn getarnt zu einer Veranstaltung zu eskortieren.
4	Harkons Gefolge wird in der Wildnis von Wölfen oder Banditen getötet. Wenn die Abenteurergruppe den Dunklen Fürsten rettet, spielt dieser den Hilflosen und möchte sich der Gruppe anschließen.

Eric Belisle

Das Publikum im Kristallclub von Harmonia hat einen üblen Ruf. Manche Schausteller erfahren am eigenen Leibe, wieso.

MARK REHM

Biss des Dunklen Fürsten: Wenn Harkon Lukas das Vertrauen der Abenteurergruppe gewonnen oder einen bestimmten Charakter als nützlichen Favoriten auserkoren hat, stellt er seine unausweichliche exzentrische Frage: „Darf ich Euch beißen?" Dabei nimmt er sich die Halskette mit dem Wolfszahn ab und bietet an, sie dem Charakter um den Hals zu legen. Wenn er das tut, markiert er den Charakter damit als seinen Schüler. Wenn der Charakter ablehnt, respektiert Harkon die Entscheidung, hofft aber auf einen Sinneswandel. Wenn der Charakter akzeptiert, erhält er *Harkons Biss* vom Dunklen Fürsten (siehe Beschreibung unten). Harkon erwähnt, dass die Halskette etwas Magie enthält, um die Auftritte des Trägers zu segnen. Er verschweigt, dass die Kette den Träger außerdem mit Lykanthropie verflucht. Der Dunkle Fürst kann jede Woche eine neue Halskette herstellen.

Rudel des Dunklen Fürsten: Harkon verflucht seine Schüler mit Lykanthropie, um sie in einen Vertrauenszirkel zu zwingen. Nachdem ein Charakter *Harkons Biss* erhalten hat, lauert der Dunkle Fürst beim ersten Vollmond in der Nähe, um die Verwandlung zu „entdecken". Er verspricht, das Geheimnis zu wahren, und offenbart seine eigene Lykanthropie. Dann benutzt der Dunkle Fürst das Geheimnis, um Macht über den Charakter auszuüben, und nötigt ihn, den Fluch zu akzeptieren. Wird seine Hilfe abgelehnt, ist Harkon zunächst noch geduldig, sorgt dann aber für Gefahren, die den Charakter nötigen, sich auf den Dunklen Fürsten zu verlassen.

Verrat des Dunklen Fürsten: Der Dunkle Fürst wird seiner Schüler über kurz oder lang überdrüssig. Dann beginnt er, sie wie Diener oder bloße Rollen in seinen Intrigen zu behandeln. Wer sich ihm widersetzt, stellt fest, dass sein Ansehen zerstört wird, seine Geheimnisse offenbart werden und ihm Wölfe auf den Fersen sind. Dann bleibt nur noch, dem Dunklen Fürsten die Schau zu stehlen, ihn irgendwie als Monster zu entlarven oder aus Kartakass zu fliehen.

Harkons Biss

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Der Zahn eines Schreckenswolfs baumelt an dieser Halskette aus einfacher Schnur. Wer sie trägt, erhält einen Bonus von +1 auf Attributs- und Rettungswürfe.

Fluch: Durch Einstimmen auf *Harkons Biss* wirkt der Fluch, bis entweder Harkon Lukas die Halskette entfernt oder der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie gewirkt wird. Ein verfluchter Charakter kann die Halskette nicht entfernen.

Wird die Halskette angelegt oder entfernt, so wirkt unabhängig von einer Einstimmung Werwolf-Lykanthropie wie im *Monsterhandbuch* beschrieben. Der Fluch währt bis zur Morgendämmerung nach dem nächsten Vollmond. Wird die Halskette dann immer noch getragen, so wird der Träger erneut mit Lykanthropie verflucht.

Lamordia

Domäne des Schnees und des genähten Fleischs

Dunkler Fürst: Viktra Mordenheim
Genres: Körperhorror und Gothic-Horror
Kennzeichen: Amoralische Wissenschaft, bizarre Konstrukte, gefrorene Wildnis, mutagene Strahlung
Nebeltalismane: Konservierte Gliedmaßen, lebendiger Finger, leuchtende Mineralien

Ein Leben ist in Lamordia nicht viel wert. Aus Sicht der angesehenen Gelehrten des Landes ist der Funke des Lebens nur das Ergebnis von chemischen Zufällen und den richtigen Formeln. Golems, Homunkuli und andere Konstruktwesen erwachen stöhnend zum Leben und unterstützen eine Bevölkerung, die im Frostreich verzweifelt zu überleben versucht.

Lamordias verqualmte Städte voller Maschinen sind von gefrorenen Sümpfen und ausgedehnten Gletschern umgeben. In den langen Wintern stellen spontane Schneestürme eine ständige Gefahr dar, und die dürftigen Sommer währen nur ein paar Wochen. Wer in die Wildnis gerät, muss mit ausgehungerten Raubtieren wie Wolfsrudeln und Rieseneulen, aber auch mit isolierten menschlichen Clans rechnen, die außerhalb der befestigten Städte der Domäne ums Überleben kämpfen. Die gnadenlose Umgebung und die ständige Hungergefahr bringen in Lamordia verzweifelte Erfindungen hervor. Erfinder und Gelehrte behaupten, zum Besten der Leute zu wirken, und haben dabei die Grenzen der Moral längst verlassen. Mit ihren Skalpellen verwandeln sie wissenschaftliche Forschung in Schlachtfeste. Es geht ihnen nicht um Gesundheit, sondern um die Geheimnisse der Existenz selbst. Fleisch ist Lamordias größte natürliche Ressource, die aus Verzweiflung, aber auch aus blindem Ehrgeiz benutzt wird. Und niemand ist ehrgeiziger und hat damit mehr Unglück über die Domäne gebracht als deren Dunkle Fürstin Dr. Viktra Mordenheim.

Besondere Merkmale

Wer Lamordia kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Lamordia ist ein kaltes Land mit kahlen Bergen, gefrorenen Sümpfen und Küsten. Sein Herrscher, Baron von Aubrecker, hat sein Anwesen seit Jahren nicht verlassen, gibt jedoch Proklamationen aus und schickt seine Büttel, um Steuern einzuziehen.
- Mit Dampf aus siedenden Kanälen werden Uhrwerk-Erfindungen und gigantische Kräne in der Stadt Ludendorf angetrieben. Die Notwendigkeit, mit solchen Erfindungen gegen den Hunger und die Kälte anzuarbeiten, ermutigt die Wissenschaftler an der Ludendorf-Universität, die Grenzen von Wissenschaft und Moral immer weiter auszudehnen.
- Die größten Erfindungen aus Ludendorf gehen auf die geniale, doch einsiedlerische Dr. Viktra Mordenheim zurück.
- Nur wenige Freiwillige wagen sich in Lamordias Wildnis, in der sie mit wüsten Schneestürmen, Raubtieren am Rande des Verhungerns und mit Kreaturen rechnen müssen, die eine merkwürdige Strahlung hat mutieren lassen.

Charaktere aus Lamordia

Charaktere aus Lamordia sind üblicherweise direkt, skeptisch statt abergläubisch und an Kälte gewöhnt. In der Domäne leben vorwiegend Menschen und Gnome. Weißes Haar und weiße Haut sind weit verbreitet, oft mit einem Blau- oder Graustich. Viele Namen in der Region sind von deutschen Gepflogenheiten inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Lamordia erstellen, frage sie Folgendes:

Wo und wie bist du in Lamordia aufgewachsen? Warst du ein Walfänger, Angestellter oder Fabrikbesitzer in Ludendorf? Oder warst du ein Minenarbeiter, Jäger oder Prospektor in Neufurchtenburg? Vielleicht hast du auch außerhalb dieser Gemeinschaften gelebt? Wenn ja, wie hat deine Familie überlebt?

Wie sieht dein Verhältnis zur Ludendorf-Universität aus? Hast du dort studiert? Hast du die Werkzeuge ihrer Wissenschaftler verwendet? Wurdest du zur Teilnahme an Experimenten von Doktoren oder Studenten angeheuert? Hast du die Fleischrechte an deinem Körper verkauft?

Wie hat das Land dich in Mitleidenschaft gezogen? Hast du in der Wildnis Erfrierungen erlitten? Hast du chemische Verbrennungen oder solche durch Strahlung erlitten? Hast du ein Körperteil verkauft? Hat dir jemand im Schlaf ein Organ gestohlen?

Siedlungen und Schauplätze

Lamordias Bevölkerung lebt überwiegend in einer von zwei verqualmten Gemeinschaften, in Ludendorf oder Neufurchtenburg. Außerhalb dieser Siedlungen in der eisigen Wildnis lebt fast niemand, jedenfalls selten lange.

Ludendorf

Die Stadt Ludendorf ist ein Moloch aus dampfbetriebenen Fabriken, die moralisch bankrotten Industriebaronen gehören. Ludendorf ist von einer siedenden Kanalisation und Dampftunneln durchzogen, durch welche die überfüllten Mietshäuser beheizt und die Kräne betrieben werden, welche von der Walfangflotte der Stadt benötigt werden. Diese gepanzerten Walfänger wagen sich in die See der Geheimnisse hinaus und jagen gigantische Tiere, welche in der Stadt dringend als Nahrung und Treibstoff benötigt werden.

Die Ludendorf-Universität im Herzen der Stadt unterstützt die örtlichen Geschäftszweige. Sie wurde von korrupten Unternehmern und so reichen wie unmoralischen Wohltätern gegründet und bietet in ihrem umfassenden Lehrplan auch esoterische Studiengänge wie alchemistische Verbrennung, chemisches Bewusstsein und spekulative Anatomie. Hier regiert die Wissenschaft, und Studenten wie Dekane arbeiten wie wild an neuen Techniken, die zu lukrativen Verträgen mit den reichen Machthabern der Stadt führen können. Die Universität hat steten Bedarf an neuen freiwilligen oder bezahlten Testsubjekten und zahlt gut für „Fleischrechte" – den Besitz einer frischen Leiche. Eine Geheimgesellschaft innerhalb der Ludendorf-Universität verehrt Dr. Mordenheim und folgt den radikalen Ansätzen, die sie in ihrem weniger bekannten Frühwerk vertritt.

Karte 3.10: Lamordia.

Neufurchtenburg

Neufurchtenburg ist die Stadt der krummen Bergarbeiter und verzweifelten Glücksritter. Die meisten Einwohner leben in stillgelegten Minen. Die befestigte Stadt selbst beherbergt die qualmenden Anlagen zum Verarbeiten der Mineralien aus dem Berg, der als die Schlafende Bestie bekannt ist. Diese anspruchsvollen, weithin unerforschten Elemente werden in die Fabriken Ludendorfs verschickt. Durch Strahlung mutierte Monster und gefährliche Humanoide aus den nahen Sümpfen treiben an den Stadtgrenzen ihr Unwesen, um Mineralien zu stehlen und den Bergbau zu stören. Neufurchtenburgs zähe Bevölkerung wehrt diese Attacken mit riesigen Uhrwerk-Maschinen, modernen Feuerwaffen und vernichtender Alchemie ab.

Schloss Aubrecker

Der Clan von Aubrecker regiert Lamordia schon seit Menschengedenken vom Familienstammsitz aus – einem sturmumtosten Schloss auf einer abgelegenen Insel. Doch Lamordias Herrscher, Baron Rudolph von Aubrecker, ist seit zwanzig Jahren nicht mehr öffentlich in Erscheinung getreten, seit er dank Dr. Mordenheims Hilfe einen tragischen Schiffsuntergang überlebt hat. Wer mit dem Baron geschäftlich zu tun hat, ist kurz willkommen, begegnet dann jedoch nur der stets lächelnden Dienerin Gerta. Den Westflügel bekommt kein Besucher je zu sehen – darin befindet sich der Baron nach Mordenheims Experimenten als **Gehirn im Glas** (siehe Kapitel 5) und arbeitet daran, seinen verlorenen Körper zurückzubekommen und sich an der Doktorin zu rächen.

Schloss Mordenheim

Dieser imposante Komplex befindet sich auf einer dramatisch wirkenden Klippe über dem Eismeer und dient als Wohnsitz von Dr. Viktra Mordenheim, Lamordias Dunkler Fürstin. Sie bewohnt nur einen kleinen Teil des Schlosses, einen hohen Turm, der ihr mehrstöckiges Labor und ihre persönlichen Gemächer enthält. Im Rest des Schlosse leben ihre Assistenten und Dienerkreaturen, die den Erfindungen von Lamordias anderen Wissenschaftlern angeblich um Generationen voraus sind. Dr. Mordenheim empfängt keine Gäste, doch einmal jährlich bittet sie die Ludendorf-Universität um den vielversprechendsten Studenten, damit er ihr als Laborassistent dienen kann. Außerdem stellt sie regelmäßig Söldner ein, angeblich, um seltene Komponenten für ihre Experimente zu finden, gestohlene Erfindungen zurückzuerobern oder die zwielichtigen Gestalten abzuwehren, die rund um ihr Schloss lauern.

Die Schlafende Bestie

Dieser gezackte Bergrücken ist von verkrümmten Bäumen bewachsen und erstreckt sich über viele Meilen an der Südgrenze der Domäne. Auf seinen Gipfeln herrscht eine merkwürdige Stille – das Resultat der starken

FRANCISCA BARRALD

Radioaktivität, die einige der seltenen Mineraladern hier aufweisen. Hier gibt es mutierte Kreaturen mit verdrehter Anatomie, weiteren Köpfen und merkwürdigen Eigenschaften, von denen die verzweifelten Bergleute regelmäßig überfallen werden. Der Name des Bergs stammt aus den Legenden der Ureinwohner von Lamordia, die den Berg für ein einziges riesiges Wesen und die Adern mit den merkwürdigen Mineralien für Knochen und Blut dieser Kreatur hielten. Sie bestraften jeden, der es wagte, der Schlafenden Bestie Mineralien zu rauben, da das Ungeheuer sonst erwachen und ein apokalyptisches Desaster auslösen würde.

Viktra Mordenheim

Die brillante Viktra Mordenheim war das Wunderkind einer kleineren Adelsfamilie. Schon im Kindesalter entwickelte sie ein ungesundes Interesse an den Komplexitäten der menschlichen Anatomie. Sie brachte sich als Kind Medizin bei und erhielt als Halbwüchsige nicht nur ihren Doktortitel, sondern auch eine Stelle als herausragende Forscherin bei der lokalen Universität. Bei aller Genialität gebrach es der jungen Dr. Mordenheim allerdings an Mitgefühl und Skrupeln. Sie betrieb Medizin ausschließlich, um ihre brennende intellektuelle Neugier zu befriedigen, und nicht etwa, um den Patienten zu helfen. Magie betrachtete sie als Diebstahl der Kräfte außerweltlichen Wesen und Verrat an den Gesetzen der Natur. Sie wollte sich die Welt allein mit dem Verstand Untertan machen.

Schließlich war Dr. Mordenheim überzeugt, dass sie nicht nur Leben erschaffen konnte – sie konnte auch noch den Tod besiegen! Sie wollte totem Fleisch Leben einhauchen und stabilere Hüllen schaffen, als die zerbrechlichen Körper kurzlebiger Sterblicher sie darstellen. Also erweiterte sie ihre Schandtatenliste um Leichendiebstahl und ließ dazu ihre Testexemplare von Dieben beschaffen. So lernte sie Elise kennen, eine schöne, aber tollkühne Körperfängerin, die von der Erhabenheit von Dr. Mordenheim ganz bezaubert war und deren Spontaneität wiederum die methodische Chirurgin faszinierte.

Elise wurde unheilbar krank, und beide Frauen spürten eine nie gekannte Verzweiflung. In den folgenden Monaten beschleunigte Dr. Mordenheim verzweifelt ihre Experimente und ließ sich so viele Körper wie möglich bringen – tot oder lebendig. Auf ihrem Operationstisch starben die Opfer, wurden wiedererweckt und wieder getötet, während Dr. Mordenheim den Geheimnissen des Todesmoments auf der Spur war.

In einer Neumondnacht fiel Elise in einen Schlaf, aus dem sie nicht mehr erwachen sollte. Dr. Mordenheim brachte sie ins Labor und arbeitete tagelang fieberhaft an ihrer Rettung. Mit dem, was sie bei Tausenden von Toden erfahren hatte, versuchte sie nun, ein einziges Leben zu retten. Elise empfing Dr. Mordenheims Meisterwerk, das Ende von Krankheit und Tod: ein künstliches Organ, das Dr. Mordenheim Unzerbrechliches Herz nannte. Doch als sie das wundersame Gerät in Elises Brust einnähte, platzten Gesetzeshüter ins Labor und beschuldigten sie zahlreicher Morde. Dr. Mordenheim wehrte sich gegen die Festnahme, während das Labor mit beißenden Chemikalien und elektrischen Lichtbögen angefüllt war. Ehe Dr. Mordenheim das Bewusstsein verlor, sah sie, wie sich Elise auf dem Tisch aufsetzte, das Unzerbrechliche Herz hinter den goldenen Stichen leuchtend.

Dr. Mordenheim erwachte in Lamordia, einem fremden Land, in dem ihre Genialität bald gefeiert wurde. Von Elise und dem Unzerbrechlichen Herz fehlte jede Spur, doch bald kamen Dr. Mordenheim Gerüchte über eine leuchtende Frau zu Ohren, die in der eisigen Einöde umherwanderte. Seitdem setzt Dr. Mordenheim ihre Experimente an den Lebenden und den Toten fort, will ihren Erfolg wiederholen und scheitert jedes Mal. Zwischen den Enttäuschungen durchsucht sie das Hinterland in der Hoffnung, Elise zu finden – und mit ihr das wundersame Unzerbrechliche Herz.

Dr. Mordenheims Kräfte und ihre Herrschaft

Dr. Viktra Mordenheim trägt funktionale, oft blutfleckige Laborkleidung. Ihre Werte entsprechen denen eines **Spions**, doch ihr Fokus liegt auf Wissenschaft, und ihre medizinische Genialität sucht ihresgleichen. In ihrem Labor auf Schloss Mordenheim arbeitet sie daran, die Geheimnisse des Lebens zu entschleiern und sich zunutze zu machen. Dr. Mordenheim weicht Magie aus und verwendet lieber abgründige wissenschaftliche Geheimnisse, um Ziele zu erreichen, die nur ihr bekannt sind. Dies kann zu allen möglichen Plots rund um amoralische Wissenschaft führen. Zu den üblichen abscheulichen Arbeiten von Dr. Mordenheim gehören:

Erschaffung von Konstrukten: Dr. Mordenheim kann ein beliebiges Konstrukt oder einen physischen Untoten erzeugen, wenn sie eine ununterbrochene Anzahl von Tagen in Höhe des Herausforderungsgrades der betreffenden Kreatur im Labor arbeitet. Am Ende des letzten Tages ist die Kreatur fertig und gehorcht ihrem Willen. Sie verwendet dieses Attribut, um **Fleischgolems** und **Homunkuli** sowie **Zombies**, **Köpfe des Todes** und **Hirne im Glas** (siehe Kapitel 5) zu erzeugen.

Erschaffung von Wiedergeborenen: Bei Dr. Mordenheims Experimenten entstehen Wiedergeborene (siehe Kapitel 1). Sie benötigt 1W4 Tage und die Leichen von zwei mittelgroßen oder kleinen Humanoiden, um einen Wiedergeborenen zu erzeugen.

Hirntausch: Dr. Mordenheim kann das Gehirn oder den Kopf einer Kreatur dem Körper einer anderen zuführen – vom Spender zum Empfänger. Dazu muss der Spender über ein Gehirn verfügen und entweder kampfunfähig oder seit maximal 24 Stunden tot sein. Bei einer Operation, die eine Stunde dauert, entfernt Dr. Mordenheim das Gehirn oder den Kopf des Spenders und verpflanzt das Organ auf den kampfunfähigen oder toten physischen Körper einer Kreatur ohne Gehirn. Der Spender erwacht eine Stunde später und hat den Körper des Empfängers unter Kontrolle.

Seine ursprünglichen Werte für Gesinnung, Intelligenz, Weisheit und Charisma behält er. Ansonsten kommen die Werte des Empfängerkörpers zur Wirkung. Wissen, Klassenmerkmale oder Geübtheiten des Empfängers

In Elises wiedererwecktem Körper schlägt Dr. Mordenheims größtes Werk: das Unzerbrechliche Herz.

sind jedoch nicht verfügbar. Dr. Mordenheim kann ein Spenderhirn oder einen Kopf mit der entsprechenden Operation auch wieder mit dem ursprünglichen Körper verbinden, sofern dieser noch vorhanden und nicht mehr als eine Woche vergangen ist. Der Zeitraum lässt sich durch Konservieren des Körpers verlängern, beispielsweise durch Kühlung oder den Zauber *Sanfte Ruhe*.

Grenzen schließen: Wenn Dr. Mordenheim Lamordias Grenzen schließt, fallen die Temperaturen in der Domäne unter den Gefrierpunkt, und das Land wird von Schneestürmen gebeutelt – mehr Details dazu im *Spielleiterhandbuch*. Wer die Nebel erreicht, ist von ihren Effekten betroffen, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden.

Dr. Mordenheims Qual

Dr. Mordenheim zeigt zwar keine Gefühle, aber ihr setzen folgende Umstände zu:

- Dr. Mordenheim kann das Wunder wissenschaftlicher Unsterblichkeit kein zweites Mal vollbringen, verkörpert durch das Unzerbrechliche Herz. Sie versucht unablässig, die Umstände seiner Erschaffung zu verstehen und zu wiederholen, scheitert aber stets dabei.
- Elise weicht ihr und ihren Versuchen aus, sie zu finden.
- Die Leute von Lamordia sehen Dr. Mordenheim als Koryphäe und Retterin. Das versteht sie nicht, sie fühlt sich gestört und verachtet die Leute deswegen.

Rollenspiel: Dr. Mordenheim

Dr. Mordenheims gruseligstes Merkmal ist ihr vollkommenes Desinteresse am Wohlergehen und an der Autonomie anderer. Wer ihr begegnet, für den ist ihr Mangel an Mitgefühl unmittelbar offenkundig. Sie betrachtet belebte Wesen als Ansammlungen von Neuronen und Fleisch, sich selbst dagegen als so überlegen, dass fremdes Leben ihr nichts bedeutet.

Persönlichkeitsmerkmal: „Der Körper birgt so viele Geheimnisse. Wenn du sonst nichts Nützliches zu bieten hast, werden die Geheimnisse deines Körpers sich mir auf dem Tisch offenbaren."

Ideal: „Die ideale Form und den perfekten Verstand gibt es nicht, weil ich sie noch nicht hervorgebracht habe."

Bindung: „Meine Genialität ist ein Segen. Wer mein Labor verlässt, ist wiedergeboren und gesegnet."

Makel: „Niemand wird sich je mit meiner Genialität messen können. Ich bin einfach unvergleichlich."

Abenteuer in Lamordia

Abenteuer in Lamordia werden von Körperhorror-Themen dominiert. Die Charaktere könnten Opfer von Dr. Mordenheims Experimenten werden oder schreckliche Wahrheiten über die merkwürdige Wissenschaft in der Domäne entschleiern.

In diesem Fall bietet Lamordias finstere Steampunk-Atmosphäre die ideale Umgebung für einen Schuss grotesken Gothic-Horror rund um von Maschinen

versklavtes Leben, den Wert des Fleisches und den Kult um wissenschaftlichen Fortschritt um jeden Preis. Die feindliche Landschaft trägt mit ihrer brutalen Kälte und den tödlichen Kreaturen das Ihre dazu bei. Jagen die mächtigen „Walfänger" von Ludendorf wirklich nach Nahrung und Treibstoff – oder vielleicht doch nach Dinosauriern, Drachenschildkröten oder Ausgeburten aus Fleisch? Und was hält Lamordias ursprüngliche Bevölkerung – die Geister vergessener Stämme, frostiger Feenwesen oder die Schlafende Bestie – von de Ausbeutung des Landes?

Die Monster in Lamordia sind Schrecken aus dem Labor oder mutierte Bestien, weisen jedoch die Werte von Kreaturen aus dem *Monsterhandbuch* auf. Eine strahlenverbrannte Monstrosität könnte beispielsweise den Wertekasten eines Zyklopen verwenden, der geflügelte Fleischblob-Assistent eines Wissenschaftlers den eines Homunkulus.

In der Tabelle „Abenteuer in Lamordia" findest du über diese Möglichkeiten hinaus noch einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Das Gehirn von Baron Rudolph von Aubrecker konstruiert sich einen neuen Körper.

Abenteuer in Lamordia

W10	Abenteuer
1	Intelligente Labortiere entkommen aus der Ludendorf-Universität und brauchen ein neues Zuhause. Eins davon will unbedingt seine Form optimieren – und die der anderen.
2	Der Medizinstudent Emil Bollenbach will revolutionäre **Fleischgolems** ganz und gar aus Doppelgängern oder Betrachtern erschaffen. Seine Förderer heuern die Abenteurergruppe an, um seine Forschungen zu unterstützen.
3	Ein mörderischer gelber Wal jagt Ludendorfs Schiffe. Der abergläubische Kapitän Furschter von der städtischen Marine bittet die Abenteurergruppe, den Grund dafür herauszufinden und den Wintermund aufzusuchen, einen Riss im Eis, durch den das Meer angeblich seine Geheimnisse flüstert.
4	Drei brillante Studenten der Ludendorf-Universität wetteifern darum, Dr. Mordenheims neuer Assistent zu werden. Jeder will bei seinem Streben von der Abenteurergruppe unterstützt werden.
5	Eine Welle mutierter Monstrositäten will Neufurchtenburg angreifen. Die Metallurgen der Firma Giesbrecht Automatikwaffen haben eine neue Waffe oder ein Fahrzeug hergestellt, womit sich die Stadt retten lässt, doch jemand muss das Objekt noch testen.
6	Ruprecht Schaller sollte die Fabrik seines sterbenden Vaters in Ludendorf erben. Doch dieser gab den Mord an seinem Sohn in Auftrag und ließ sein Gehirn von Dr. Mordenheim in dessen jungen Körper transplantieren. Seine Tochter und einzige noch lebende Erbin Varissa will den Mord an ihrem Bruder rächen und bittet die Abenteurergruppe, ihr zu helfen, ihren Vater zu zerstören.
7	Auf der Suche nach Gasvorkommen finden Prospektoren zahlreiche gut erhaltene Sumpfleichen aus den uralten Zeiten von Lamordias Druidengesellschaften. Dann verschwinden die Mumien, und das Lager der Prospektoren wird von untoten Tieren angegriffen.
8	Baron von Aubrecker schreibt der Abenteurergruppe und bittet sie, den Leichnam eines „Verwandten" aus dem Wrack der *Haifisch* zu bergen, einem Schiff, das mit einem Eisberg kollidiert und gesunken ist.
9	Bei der Schlafenden Bestie ereignen sich immer mehr Erdbeben. Die Aufseher der Pulstein-Mine bitten um Hilfe. Sie glauben, dass merkwürdige Kreaturen mithilfe der Erdbeben versuchen, den „Markstein" zu stehlen, der hier abgebaut wird.
10	Gelehrte an der Ludendorf-Universität erfahren vom Unzerbrechlichen Herzen und behaupten, ein Monster habe es gestohlen. Die Charaktere und Dutzende andere Jäger werden zu den Inseln der Pein geschickt, um das Gerät zu bergen.

Dr. Mordenheims Monster

Der Horror im Herzen Lamordias sind Dr. Mordenheims bizarre Experimente und ihre unablässige Suche nach Elise.

KATERINA LAGON

Elise und das Unzerbrechliche Herz

Nichts will Dr. Mordenheim dringender, als Elise zu finden und das Unzerbrechliche Herz wiederzuentdecken oder neu zu erschaffen.

Elise: Dr. Mordenheims mutmaßlich geliebte, sicher aber größte Errungenschaft ist Elise, eine verwirrte, frustrierte Seele, die sich ihre gegenwärtigen Umstände niemals gewünscht hat. Jetzt ist sie ein **Fleischgolem** mit folgenden Anpassungen:

- Elise verfügt nicht über die Merkmale Berserker und Abneigung gegen Feuer.
- Sie ist immun gegen Kälteschaden.

Elises Herz wurde durch das Unzerbrechliche Herz ersetzt. Wenn dieses Gerät entfernt wird, stirbt Elise – auch dann, wenn ihr ein anderes Herz eingesetzt wird. Elise ist entsetzt über das, was Dr. Mordenheim ihr angetan hat, und geht ihr und allen Fremden aus dem Weg. Sie hat Angst, wegen der Geheimnisse des Unzerbrechlichen Herzens getötet zu werden. Sie streift ziellos umher, hat jedoch eine geheime Zuflucht an einem Ort namens Herz der Hoffnung auf den Inseln der Pein. Sie hat zwar versucht, aus Lamordia zu fliehen, aber die Nebel lassen dies nicht zu.

Das Unzerbrechliche Herz: Das Unzerbrechliche Herz ist ein nichtmagisches wissenschaftliches Wunder, welches das Herz einer Kreatur ersetzt. Das Gerät installiert sich in der Anatomie der Kreatur und fixiert sich, wenn es in dem Bereich positioniert wird, in dem sich das Herz der Kreatur befand. Eine Kreatur mit dem Gerät in sich ist immun gegen Krankheiten, altert nicht und stirbt auch nicht an Altersschwäche, kann jedoch auf andere Arten sterben. Das leuchtende Gerät erhellt einen Radius von drei Metern mit hellem und weitere drei Meter mit dämmrigem Licht. Wenn es sich in einer Kreatur befindet, erhellt die Kreatur einen Radius von drei Metern mit dämmrigem Licht.

Wiedererschaffen von Dr. Mordenheim

Wenn die Charaktere sich Dr. Mordenheim entgegenstellen, bekommen sie es mit Horden ihrer bizarren Kreaturen zu tun. Außerdem riskieren sie, ihre nächsten Testsubjekte zu werden.

Dr. Mordenheims Experimente bieten eine Möglichkeit, die Spieler merkwürdige Kreaturen oder einzigartige Körper kontrollieren zu lassen. Im Rahmen eines Abenteuers oder einer längeren Kampagne könnten die Charaktere zu sich kommen und feststellen, dass ihr Geist in fürchterliche fremde Formen transplantiert wurde. So ein Plot bringt Gelegenheiten, aber auch Fallstricke mit sich. Einerseits könnte es ein spannender Auftakt sein, entweder als Wiedergeborener (siehe Kapitel 1) oder einen Schritt vor diesem Prozess in Mordenheims Labor zu erwachen. Andererseits finden es die Spieler möglicherweise unangenehm, keine Kontrolle über ihre Charaktere zu haben oder ihre Körper als Geiseln von Dr. Mordenheims Plänen zu wissen. Vor einem Abenteuer, bei dem Spieler die Kontrolle über ihre Charaktere verlieren oder Entscheidungen über die Charaktere ohne sie getroffen werden, solltest du die Spieler fragen, ob so etwas für sie in Ordnung ist. Es ist besser, den Plot des Spiels zu ändern, als die Identifikation eines Spielers mit dem Spiel zu verlieren.

Wenn die Charaktere in die Fänge der Dunklen Fürstin geraten, entwirf Szenarien, bei denen die Abenteurergruppe aktiv beteiligt ist und nicht einfach im Schlaf entführt wird. Erwäge folgende Ereignisse, die zu Plots rund um Dr. Mordenheim führen können.

Überwältigt: Konstrukte von Dr. Mordenheim greifen die Abenteurergruppe oder deren Verbündete auf ihren Befehl oder aus anderen Gründen an. Die Gegner sind mächtiger als die Charaktere. Diese besiegen vielleicht noch die Mehrzahl der Angreifer, bevor sie selbst überwältigt werden.

Aufopferung: Das Schiff der Charaktere wird von einem riesigen Seeungeheuer angegriffen. Die Charaktere retten die anderen Passagiere, landen jedoch selbst in den eisigen Fluten. Sie erwachen, um zu entdecken, dass Dr. Mordenheim sie „gerettet" hat.

Schlimmer als der Tod? Die Charaktere werden während eines anderen Abenteuers legitim besiegt. Doch die Kampagne endet nicht, und sie erwachen in Dr. Mordenheims Fängen, wohin der Nebel sie gebracht hat.

Dr. Mordenheims Werke

Sobald die Charaktere Dr. Mordenheims Intrigen unterworfen sind, erwäge, was sie von ihnen will und welche Körper sie den Charakteren organisiert, damit sie auch ihren Zwecken dienen können. Sie könnte ein Gerät oder eine chemische Abhängigkeit schaffen, um den Charakteren ihren Willen aufzuzwingen, doch vermutlich ist es Anreiz genug, dass sie ihre Körper als Geiseln behält. In der Tabelle „In Diensten Dr. Mordenheims" findest du Pläne, die Dr. Mordenheim der Abenteurergruppe aufzwingen könnte. Ob sie dabei beabsichtigt, ihre Versprechen zu halten oder ihre neuen Geiseln für immer zu behalten, ist deine Entscheidung.

In Diensten Dr. Mordenheims

W4	Mission
1	Dr. Mordenheim will eine neue Entdeckung aus einer Fabrik in Neufurchtenburg stehlen. Dazu hat sie die Familie des Fabrikbesitzers entführt und deren Körper mit dem Bewusstsein der Charaktere versehen. Bis die Charaktere die Entdeckung beschaffen, liegen ihre Körper und die Gehirne der Familie auf Eis.
2	Dr. Mordenheim will die Ludendorf-Universität ausspionieren und pflanzt die Köpfe der Charaktere auf **belebte Rüstungen**. Die Charaktere bekommen ihre Körper zurück, wenn sie die gewünschten Informationen beschaffen.
3	Baron von Aubreckers Agenten greifen Schloss Mordenheim an und bewirken erheblichen Schaden. Dr. Mordenheim pflanzt die Gehirne der Charaktere in **Fleischgolems** und befiehlt ihnen, den Baron zu bestrafen.
4	Dr. Mordenheim will, dass Elise gefunden und zurückgebracht wird. Mithilfe verschiedener Monsterteile erzeugt sie besondere Jägerkörper mit den Werten von **Fleischgolems** oder anderen Monstern. In diese Körper pflanzt sie die Gehirne der Charaktere und verspricht ihnen, sie wieder zurückzuverpflanzen, wenn sie Elise finden.

Mordent

Domäne der Heimsuchungen

Dunkler Fürst: Wilfred Godefroy
Genre: Spukgeschichten
Kennzeichen: Familienflüche, neblige Moore, rachsüchtige Geister, Spukhäuser
Nebeltalismane: Familienporträt, Totenmaske, verblichener Liebesbrief, zerbrochener Schmuck

Wenn in Mordent der Tod kommt, bedeutet er keinen Zustand der Ruhe und kein Ende der Kämpfe einer sterblichen Existenz. Hier bedeutet er den Anfang eines Daseins als rastloser Geist. Hier wartet kein Frieden auf die Toten, sondern nur eine Schattenwelt flüchtiger Phantome, trauernden Geheuls und rasselnder Ketten.

Auf den ersten Blick ist Mordent eine friedliche Domäne mit malerischen Landsitzen zwischen Hügeln und Mooren. Die adeligen Landbesitzer pflegen ihren falschen Ruf als wohlwollende Schutzherren des Landes und der hart arbeitenden Bauern, Fischer und Handwerker. Und von den erhabensten Familien bis zum niedersten Handlanger wird in Mordent nichts so geschätzt wie die Traditionen, welche die Gesellschaftsordnung und den Platz eines jeden darin definieren. Die Bewohner führen ihre Leben so, „wie sie es schon immer gemacht haben". Die bewährten Methoden bieten Sicherheit in einer unsicheren Welt.

Unter dem friedlichen Antlitz jedoch windet sich die Gesellschaft im geisterhaften Griff der Ahnen. Die Vergangenheit, verkörpert von den Geistern im ganzen Land, kann hier weder vergessen noch überwunden werden. Die soziale Ordnung ändert sich nicht, weil die rastlosen Toten ihre Aufrechterhaltung erzwingen.

In Mordent manifestieren sich Tote, die noch Rechnungen offen oder starke Bindungen an Orte oder Angehörige haben, in allen möglichen spektralen Schrecken. Doch nicht jeder rastlose Geist plagt die Lebenden. Vereinzelte Geister durchwandern auch die Moore und ignorieren die Lebenden, oder sie verschmelzen langsam mit den Nebeln bis sie endlich vergessen haben, wer sie sind. Ein paar besonders glücklose Geister sind Opfer der magischen Experimente böser Gelehrter geworden oder müssen dem Dunklen Fürsten der Domäne zu Diensten sein, Lord Wilfred Godefroy. Und die mit einer persönlichen Verbindung zum Dunklen Fürsten werden unausweichlich von seinem Anwesen auf Gryphon Hill angezogen, um Teil seiner endlosen Pein zu werden.

Besondere Merkmale

Wer Mordent kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Die meisten Leute in Mordent leben in idyllischen Gemeinschaften, deren größte die Küstenstadt Mordentshire darstellt.
- In der Landschaft liegen die Landsitze wohlhabender Familien verstreut. Die meisten Einwohner leben zurückgezogen und geben viel darauf, was angemessen oder höflich ist.
- Die Geister der Toten ruhen in Mordent nicht. Jeder Bürger in diesem Reich könnte mindestens eine grässliche Spukgeschichte erzählen, die ihm selbst oder jemandem, den er kennt, widerfahren ist.
- Das Anwesen auf Gryphon Hill ist das berühmteste Geisterhaus in Mordent, da dort der Geist von Lord Wilfred Godefroy spukt – ein böser Mann, der seine Frau und seine Tochter ermordet hat.
- Die Nähe zum Geisterreich bringt lokale Exzentriker dazu, Spiritismus und die Natur der Seele zu untersuchen.

Charaktere aus Mordent

Charaktere aus Mordent sind üblicherweise ernste, praktische Naturen. In der Domäne leben vor allem Menschen. Man sieht hier alle möglichen Haarfarben und diverse Hauttöne von schwarz bis rosa, oft mit rötlichen Untertönen. Keltisches und englisches Brauchtum inspiriert viele Namen in der Region. Wenn die Spieler Charaktere aus Mordent erstellen, frage sie Folgendes:

Wer ist deine Familie? Die Abstammung spielt in Mordent eine große Rolle. Stammst du aus einer Familie mit Landbesitz? Oder waren deine Eltern abhängige Bauern, Fischer, Arbeiter oder Diener von Adligen?

Welche Geheimnisse hat deine Familie? In Mordent versucht jede Familie, eine geheime Schande, einen fürchterlichen Fluch oder Spuk zu verbergen. Was weißt du über die Leichen im Keller deiner Familie? Welche Schuld oder welches Unglück trägst du mit dir herum?

Welche Erfahrungen hast du mit dem Übernatürlichen gemacht? Bist du oder jemand, der dir nahesteht, einem Geist oder Phantom begegnet? Welche Wirkung hatte dieses Erlebnis auf dich?

Siedlungen und Schauplätze

Die Lande von Mordent sind in große Anwesen unterteilt, die mitsamt kleinerer Adelstitel vererbt werden. Diese Anwesen – darunter Gryphon Hill, Heather House und Westcote Manor – gehören zu den Wahrzeichen der Domäne. Die örtlichen Bauern, die das Land bestellen, zahlen den Landbesitzern einen Teil der Ernte als Abgabe. Eine kleine, aber recht wohlhabende Mittelklasse bevölkert die wenigen Städtchen und Dörfer in der Domäne. Die größte Stadt ist Mordentshire.

Mordentshire

Auf einer Kalkklippe über einem ruhigen Hafen liegt die kleine Stadt Mordentshire, die das Handelszentrum der Domäne darstellt – und daher von den wohlhabenden Adelsfamilien vom Land möglichst gemieden wird. Ständig weht ein kalter Wind vom Meer, der sich nicht selten zu heulenden Stürmen steigert. Und herrscht einmal Windstille, steigt sofort ein eisiger Nebel auf, der hier der „Odem der Toten" genannt wird.

Die Geschäfte in Mordentshire bedienen hauptsächlich die lokalen Arbeiter – mit ein paar bemerkenswerten Ausnahmen: Das Saulbridge-Sanatorium bietet den Kranken eine Zuflucht, allerdings auch einer Zelle der Ulmedischen Inquisition – siehe „Andere Gruppen" weiter hinten in diesem Kapitel. Dann gibt es in Mordentshire den Kräuterladen des Gelehrten Rudolph van Richten.

Karte 3.11: Mordent.

Wenn van Richten unterwegs ist, wird sein Laden von der Mysterien-Enthusiastin Beatrice Polk oder den Zwillingen Gennifer und Laurie Weathermay-Foxgrove betrieben. Unter „Reisende in den Nebeln" findest du Informationen zu van Richten und den Weathermay-Foxgroves.

Heather House

In Mordentshire ist die Familie Weathermay der respektierte Inbegriff für Tapferkeit und gesunden Verstand – trotz der bedauerlichen Neigung einiger Familienmitglieder zum Abenteurerleben. Familienoberhaupt Alice Weathermay ist die Bürgermeisterin von Mordentshire und kümmert sich um den Familiensitz Heather House auf den Klippen. Das Anwesen hat Freud und Leid erlebt – beides spiegelt sich in den von Efeu überwucherten Mauern und den spitzen Giebeln. Es beherbergt das reinste Museum an Familientrophäen und Erbstücken, darunter ein herrliches Cembalo aus Rosenholz und den Rollstuhl des Architekten Lord Byron Weathermay, der das Haus überall zugänglich gestaltete. Am Rande des Geländes befindet sich das Weathermay-Mausoleum, Ruhestätte vieler Generationen von Weathermays und Heimstatt eines magischen Geheimlabors, bewacht vom Quasiten Tintantilus.

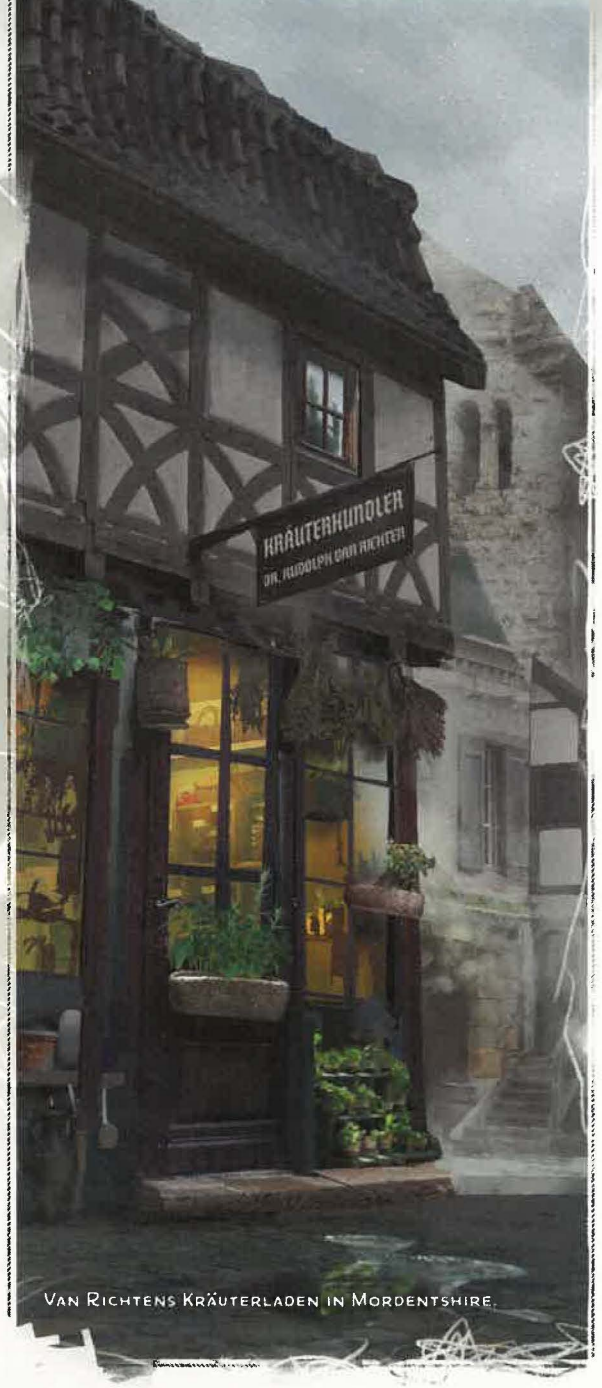
Idlethorp

Im Westen von Mordent, im Schatten von Punchinel Manor, liegen die Ruinen eines verlassenen Dörfchens und ehemaligen Handelspostens an einer Kreuzung. Der letzte Besitzer von Punchinel Manor war ein Artifizient, der aus zusammengenähten Körperteilen einzigartige winzige Fleischgolems schuf – denen ein Paar Hände beispielsweise direkt am Kopf saß. Er wurde von einer seiner Schöpfungen ermordet, und das Anwesen stand jahrelang leer.

Siegelseen

Aus der Vogelperspektive wirken die drei Seen im südwestlichen Mordent wie ein mystisches Symbol. Soweit bekannt, ist die merkwürdig dreieckige Form und die eigentümliche Anordnung der Seen jedoch ganz und gar natürlich. Vor Kurzem versuchte ein Druidenzirkel in der Nähe des Dorfs Glaston, durch einen Ritus mithilfe der Seen eine magische Passage zu ähnlich geformten Schauplätzen in anderen Landen zu eröffnen. Das Schicksal der Druiden ist unbekannt, doch die Region wird nun von zahlreichen grausigen Geistertieren heimgesucht, die sich gierig auf die Lebenden stürzen.

JARED BLANDO



Van Richtens Kräuterladen in Mordentshire

Wilfred Godefroy

Lord Wilfred Godefroy war ein weithin unbekannter Angehöriger des niederen Adels, der vor einigen Jahrhunderten seinen Vater ermordet und das Anwesen Gryphon Hill bei Mordentshire geerbt hatte. Jähzornig und brutal wie er war, hatte er in einem Wutanfall auch seine Frau Estelle und seine Tochter Penelope ermordet. Die beiden erhoben sich noch in derselben Nacht als trauernde Phantome und plagten ihn hinfort mit ihrem Geheul und ihren Verdammungen. Ein Jahr lang peinigten sie ihn jede Nacht, bis er sich am Jahrestag ihres Todes verzweifelt selbst das Leben nahm.

Doch damit war Lord Godefroys Leid nicht vorbei. Sein Geist blieb in Gryphon Hill, wo er pausenlos von den Geistern seiner Frau und seiner Tochter belagert wurde. Und auch der Geist seines ermordeten Vaters erschien bald, um in den Chor der Verdammung einzustimmen. Lord Godefroy nahm einen Abenteurer in Besitz und versuchte, mithilfe seines lebendigen Körpers die Familiengeister zu besänftigen – doch der Abenteurer starb, und Godefroy hatte auch *dessen* Geist am Hals.

In seiner Verzweiflung suchte Lord Godefroy in der Welt der Lebenden nach einer anderen Art von Hilfe. Er begann, einen Alchemisten namens Rastinon zu plagen und zu bedrängen, sterbliche Seelen zu erforschen. Rastinon schuf ein schreckliches Artefakt, genannt Apparat, mit dem sich Seelen aus lebendigen Körpern trennen und in andere Körper übertragen ließen – und auch andere Manipulationen der Substanz und Energie lebendiger und toter Geister möglich waren. Lord Godefroy hoffte, dass der Apparat alle Geister – ihn selbst eingeschlossen – die wohlverdiente Ruhe finden lassen würde, doch das Artefakt hatte den gegenteiligen Effekt: Seine nekromantische Energie flutete durch die Region um Mordentshire und tötete jede lebendige Kreatur darin. Als die Nebel sich hoben, wurde Lord Godefroy Herrscher über ein Land voller Geister, und ihn plagten weiterhin diejenigen, deren Tod er herbeigeführt hatte. Heute sind alle lebenden Seelen in Mordent dazu verdammt, nach ihrem einstigen Tod für immer den Dunklen Fürsten heimzusuchen.

Godefroys Kräfte und seine Herrschaft

Lord Wilfred Godefroy herrscht über sein eigenes Jenseits. Seine Werte sind die eines **Geists**, und er gehört zu den mächtigsten geisterhaften Untoten in der Domäne. Vom Anwesen auf Gryphon Hill aus unterwirft Godefroy unzählige Tote seinem Willen und lässt sie nach Mitteln und Wegen suchen, endgültig zu sterben.

Herr der Toten: Wer in Mordent stirbt, erhebt sich nach 24 Stunden als **Geist**, **Schreckgespenst** oder anderer körperloser Untoter in der Nähe seines Sterbeorts. Diese geisterhaften Toten können auch magisch wieder in ein normales Leben zurückkehren. Anderenfalls treiben sie als Untote ihr Unwesen, bis sie zerstört werden oder die Nebel sie fordern. Die Geisterdiener von Lord Godefroy sind immer an nützlichen Seelen interessiert, die in die Dienste des Dunklen Fürsten treten könnten.

Gryphon Hill: Das Anwesen auf Gryphon Hill vor Mordentshire ist die Heimat von Lord Wilfred Godefroy. Hunderte Geister sind an das Haus und die Umgebung gebunden, und alle dienen dem Hausherrn und bemühen sich nach Kräften, ihn bei Laune zu halten. Wer sich widersetzt, wird bestraft, beispielsweise durch das Einsperren in Godefroys Geisterhundezwinger oder in die tiefsten Abgründe des Anwesens, die sogar die ältesten Geister fürchten. Geister, die Besitz von Lebenden ergreifen können, dürfen dies nur auf Befehl von Lord Godefroy tun. Der Dunkle Fürst gestattet den Toten nur selten, auf diese Art das Leben zu erfahren, und wenn, dann geht es um den Besitz von Personen, die seinen Willen anderswo in der Domäne wirken, oder darum, sein Anwesen auf Gryphon Hill zu erweitern.

ROBIN OLAUSSON

Der Apparat: Lord Godefroy hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben, dass der bizarre Apparat ihm helfen kann, seiner Pein zu entkommen und ein friedliches Jenseits zu erreichen. Godefroys Diener entführen seit Jahrhunderten magische Genies, ergreifen Besitz von ihnen und zwingen sie, den Apparat immer wieder neu zu erschaffen, oft mit unvorhersehbaren oder katastrophalen Folgen. Das magische Gerät hat schon allerhand unerklärliche Teleportationen, Verschmelzungen lebendiger Wesen, Verdopplungen von Seelen und merkwürdige Manipulationen der Nebel bewirkt. Irgendwo in Mordent arbeiten Godefroys Diener immer daran, den Apparat zu vervollkommnen.

Lebende und Tote: Lord Godefroy ist stets an Leuten interessiert, die Geister exorzieren, Geheimnisse längst Verblichener erfahren oder die Grenzen der Nebel überwinden können. Sein nützlichster Kontakt ist Alice Weathermay, Bürgermeisterin von Mordentshire, die ihn über alle Neuigkeiten und die Schicksale der Lebenden auf dem Laufenden hält. Godefroy manipuliert sie, erpresst Informationen von ihr und zwingt ihr seinen Willen auf, indem er den Geist ihres toten Ehemannes Daniel Foxgrove als Geisel hält.

Grenzen schließen: Wenn Godefroy die Grenzen seiner Domäne schließen will, steigen die Nebel über dem Meer auf und breiten sich landeinwärts aus. Alle Außenbereiche in der Domäne werden von den Nebeln komplett verschleiert (siehe *Spielerhandbuch*). Charaktere, welche die Domänengrenzen durch diese Nebel erreichen, sind von deren Effekten betroffen, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden.

Godefroys Qual

Lord Godefroy ist ein Abgrund an Trauer und Zorn, gepeinigt von folgenden Umständen:

- Godefroy kümmert nur sein eigenes Elend – das Leid anderer Geister in Mordent trägt höchstens noch dazu bei.
- Godefroy ist ausgesprochen arrogant, lässt Meinungen oder Kritik von Untergebenen nicht gelten und schiebt jeden Fehlschlag auf seine Geisterdiener.
- Godefroys Familie spukt immer noch im Anwesen auf Gryphon Hill. Er sehnt sich zwar nach ihrer Liebe, vermeidet jedoch das Stockwerk, auf dem sie sich befinden, weil er ihre rechtmäßige Verdammung fürchtet.
- Godefroy ist überzeugt, dass der Apparat den Schlüssel zur Flucht aus seiner untoten Existenz darstellt. Leider begreift er dessen Funktionsweise nicht einmal in den Grundzügen. Jede Verzögerung und Fehlfunktion des Geräts frustriert ihn noch weiter.

Rollenspiel: Godefroy

Lord Godefroys Vornehmheit ist nur sehr dünne Schicht über seinem grenzenlosen Zorn. Der Dunkle Fürst ist arrogant, ungeduldig und höhnisch. Er wartet nur auf die nächste Gelegenheit, seinen in Jahrhunderten aufgestauten Frust zu abzulassen. Jede Drohung und Gewalt ist ihm recht, um die Lebenden und die Toten zu manipulieren, und er benutzt jede Verbindung zu seinem Vorteil – vor allem die zu seiner Familie.

Fundamente des Horrors

Drei Jahre nach dem Erscheinen des Abenteuers *Ravenloft* im Jahr 1983 wurde die Fortsetzung *Ravenloft II: The House on Gryphon Hill* veröffentlicht. Das Abenteuer lüftete die Nebel der Domäne Mordent, einem Reich des Schreckens jenseits von Barovia, und Charaktere wie Lord Byron Weathermay, der Hypnotiseur Germain d'Honaire, die tragische Familie Godefroy, die lykanthropischen Timothys und Azalin der Lich hatten ihren ersten Auftritt – Namen, die auch im vorliegenden Buch auftauchen. Mit *The House on Gryphon Hill* ebneten Barovia und Mordent den Weg für Ravenloft, ein riesiger und höchst vielfältiger Hintergrund für Dutzende Domänen des Schreckens zu werden.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich habe keinerlei Geduld mit Beleidigungen, Respektlosigkeit und Provokation. Gewalt ist meine Antwort auf jeden Affront."

Ideal: „Meine Perspektive und meine Sorgen sind das einzig Relevante."

Bindung: „Gryphon Hill ist von jeher meine Heimat. Ich bin tief an diesen Ort, seine Geschichte und meine Ahnenlinie gebunden."

Makel: „Ich bin von einer Bande von Idioten umgeben. Wer ist schon so unerträglich wie die Lebenden?"

Abenteuer in Mordent

Mordent ist das Reich der klassischen Spukgeschichte. Die Domäne entspricht in Atmosphäre und Ausstattung den Landschaften der Gothic-Literatur: abgelegene Lande, in denen Geisterhunde herumstromern und die Geister toter Hexenmeister die Bäume von innen her verrotten lassen.

Jede Art von in Kapitel 2 beschriebenen Spukabenteuern passt zu Mordent. Besonders gut machen sich Geschichten, in denen es um den Einfluss der Vergangenheit, das erdrückende Gewicht von Traditionen und die Wirkungen generationenalter Flüche geht. Die rastlosen Geister erzwingen eine archaische, repressive soziale Ordnung, in der jeder seinen Platz kennt und bestraft wird, wenn er ihn verlässt – manchmal mit dem Tod.

In der Tabelle „Abenteuer in Mordent" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in Mordent

W8	Abenteuer
1	Ein Alchemist entdeckt eine Möglichkeit, Geister zu „verbrennen", um sein magisches Feuer zu speisen. Mehrere Geister bitten die Abenteuergruppe um Beistand, da sie nicht noch einmal sterben wollen.
2	Ein Adliger braucht Hilfe, da ein untoter Ahne zu verhindern versucht, dass der Adliger eine „unpassende" Frau ehelicht.
3	Die Geister zweier Liebender, deren Familien ihrer Liebe im Weg standen, rächen sich an den Lebenden.
4	Die beiden rivalisierenden Unholde Athos und Diche entkommen aus der Götzensammlung auf Heather House. Angehörige der Weathermay-Familie bitten um Hilfe.

W8	Abenteuer
5	Die Bürger von Crawford erzählen Geschichten über einen gigantischen Raben. Sheriff Perkins beauftragt die Charaktere damit, die Kreatur zu jagen. Bei dieser handelt es sich tatsächlich um einen **Werraben** (siehe Kapitel 5), der die Gemeinschaft vor einer noch größeren Gefahr beschützen will.
6	Seit hundert Jahren lastet ein Fluch auf Westcote Manor. Die umliegenden Sümpfe kriechen immer weiter auf das Anwesen zu, und der Hausherr wird von heulenden hundeartigen Sumpfmonstern verfolgt.
7	Der Baronet eines kleinen Anwesens ist gezwungen, immer schlimmere Verbrechen zu begehen. Anderenfalls fügen ihm die Geister seiner Ahnen, die schon unter demselben Fluch gelitten haben, unaussprechliches Leid zu.
8	Jemand hat den berüchtigten Apparat nachgebaut und benutzt ihn, um bösartige Seelen in die Körper der zivilisierten Bürger von Mordentshire zu übertragen.

Spuk in Mordent

Ein Spukabenteuer unterscheidet sich nicht wesentlich von anderen Abenteuern. Der Abschnitt „Spukgeschichten" in Kapitel 2 bietet einen guten Startpunkt zum Ausarbeiten der Elemente einer Spukgeschichte. Im Folgenden wird dieses Material durch spezifische Ratschläge für Abenteuer ergänzt, die als klassische Spukgeschichten gestaltet werden. Dazu gehören die drei Schlüsselelemente Geschichte, Tragödie und Romantik. Betrachte dabei den Begriff *Geist* als synonym mit allen Arten von körperlosen Untoten.

Geschichte

Das sterbliche Leben eines Geists definiert auch dessen Tod und Untod. Daher geht es in Spukgeschichten häufig darum, die Lebensgeschichte von Geistern zu rekonstruieren, um herauszufinden, wie diese Geister Frieden finden können. So erhält die Spukgeschichte Elemente, die einer Kriminalgeschichte ähneln. Verteile die Hinweise auf die Geschichte des Geists großzügig im Abenteuer, da du davon ausgehen kannst, dass die Spieler einige von ihnen übersehen werden. Verwende die Tabelle „Geschichte des Geists", um zu bestimmen, wie lange der Geist schon untot ist.

Geschichte des Geists

W6	Geschichte des Geists
1	Der Geist starb gerade erst und hat seinen Tod vielleicht noch gar nicht bemerkt.
2	Der Geist starb vor Kurzem, und es leben noch genügend Leute, die ihn kannten.
3	Der Geist starb vor Jahren, und es leben nur noch wenige Leute, die ihn kannten.
4	Der Geist starb vor einer Generation – die Leute erinnern sich an Gerüchte oder Geschichten über die Person.
5	Der Geist starb vor mehreren Generationen, und nur noch in lokalen historischen Aufzeichnungen sind Spuren zu finden.
6	Der Geist starb vor sehr langer Zeit, und niemand weiß mehr irgendetwas über seine Geschichte.

Tragödie

Geister verkörpern den Schmerz und die Trauer rund um den Tod. Eine effektive Spukgeschichte stellt entweder den Geist oder die, die er plagt, als tragische Opfer schmerzvoller Umstände dar. In der Tabelle „Tragische Elemente" findest du Vorschläge für Tragik in der Geschichte des Geists oder seiner Opfer.

Tragische Elemente

W10	Tragisches Element
1	Der Geist leidet unter einem gebrochenen Herzen.
2	Der Geist mischt sich ins romantische Leben seiner Opfer ein.
3	Der Geist wurde zu Unrecht eines Verbrechens beschuldigt und dafür verurteilt.
4	Der Geist lässt eine unschuldige Person als der Verbrechen schuldig erscheinen, die der Geist selbst verübt hat.
5	Im Leben wurde der Geist von seiner Familie verstoßen und um sein rechtmäßiges Erbe gebracht.
6	Der Geist weigert sich, lebende Erben als Angehörige anzuerkennen, und versucht, sie um ihr rechtmäßiges Erbe zu bringen.
7	Der Geist wurde zu Lebzeiten unschuldig aus der Gesellschaft ausgestoßen.
8	Durch Kontakt mit dem Geist werden seine Opfer aus der Gesellschaft ausgestoßen.
9	Zu Lebzeiten wollte der Geist Gutes tun und wurde daraufhin von einer Vettel, einem Unhold oder einem mächtigen Geistwesen verflucht.
10	Der Geist vereitelt die Bemühungen seiner Opfer, Gutes zu tun.

Romantik

Motive der Liebe und Romantik sind eng mit den tragischen Elementen von Spukgeschichten verbunden oder können diese ergänzen, um Identifikationsmöglichkeiten mit dem Geist zu schaffen. In der Tabelle „Romantische Elemente" findest du Vorschläge dazu.

Romantische Elemente

W8	Romantisches Element
1	Der Geist hofft, mit einem anderen Geist wiedervereint zu werden – mit dem Geist von jemandem, den er zu Lebzeiten geliebt hat.
2	Der Geist plagt jemanden, den er zu Lebzeiten geliebt hat und der ihn noch immer liebt.
3	Der Geist spukt an einem Ort, den er zu Lebzeiten geliebt hat. Es könnte sein Zuhause oder das Denkmal einer geliebten Person sein.
4	Der Geist plagt jemanden, den er zu Lebzeiten geliebt hat und der versucht, den Verlust zu überwinden.
5	Der Geist plagt jemanden, der wie eine Person aussieht, die der Geist zu Lebzeiten geliebt hat – möglicherweise ist es ein Nachkomme der Person.
6	Eine Person, die den Geist zu Lebzeiten geliebt hat, weigert sich, den Geist gehenzulassen.

Wer in Mordent stirbt, wird Gefangener des Willens von Lord Wilfred Godefroy.

W8	Romantisches Element
7	Der Geist wurde von jemandem ermordet, den er zu Lebzeiten geliebt hat.
8	Der Geist will sich an jemandem rächen, der ihn zu Lebzeiten verschmäht hat.

Zusammenfügen der Teile

Wenn du dir die Rollen von Geschichte, Tragödie und Romantik überlegt hast, ist dir womöglich klar, wohin du mit dem Spukabenteuer steuerst. Wenn du Inspiration brauchst, um die Teile zusammenzufügen, erwäge die folgenden Fragen.

Wer ist der Bösewicht? D&D-Abenteuer drehen sich oft um die Aktivitäten eines Bösewichts. Dabei ist nicht gesagt, ob es sich beim Bösewicht in einer Spukgeschichte um den Spuk selbst handelt. Wenn du einen tragischen Geist ersonnen hast, der aus tiefer Liebe spukt, könnte der Bösewicht jemand ganz anderes sein – vielleicht jemand, der von der gleichen Person besessen ist und alles Mögliche unternimmt, um den Geist loszuwerden.

Wie beginnt die Geschichte? Die Vorgeschichte des Geists bestimmt, wie sich Geschichte entwickelt, doch das Abenteuer beginnt erst, wenn die Abenteurergruppe sich irgendwie in den Untod des Geists verstrickt. Lass die Spieler am Anfang des Abenteuers etwas Unheimliches erleben und gib ihnen einen Grund, dieses Ereignis bedeutsam zu finden. Die Gruppe könnte dem Geist selbst begegnen. Selbst wenn sie ihn besiegen, kehrt er zurück, bis seine Angelegenheiten geklärt sind.

Welche Ressourcen stehen den Charakteren zur Verfügung? Spukabenteuer drehen sich im Wesentlichen um die Entdeckung der Geschichte des Geists, um dessen Auftreten und immer übernatürlichere und intensivere Manifestationen. Die Charaktere könnten Briefe, Tagebücher oder historische Aufzeichnungen lesen oder Objekte untersuchen, die sie an der Spukstätte gefunden haben, und so allmählich herausfinden, wie sie den Geist besänftigen können.

Wie geht die Geschichte aus? In Mordent finden die Geister der Toten nicht einfach so zum Frieden, aber die Charaktere können verhindern, dass die Untoten sich weiterhin in die Angelegenheiten der Lebenden einmischen. Dazu gehört meist das Abschließen irgendeiner Aktion, die der Geist unvollendet gelassen hat, das Auflösen der Bindung des Geists an etwas oder jemanden in der Welt der Lebenden oder das Zerstören des Geists, sodass er nicht mehr zurückkehren kann, wozu üblicherweise das Ausnutzen einer seiner Bindungen dient.

Richemulot

Domäne der Krankheiten, der Isolation und der Werratten

Dunkler Fürst: Jacqueline Renier
Genres: Desaster-Horror und Gothic-Horror
Kennzeichen: Ansteckung, Kriegsrecht, Ratten und Ungeziefer, Werratten, zerfallende Infrastruktur
Nebeltalismane: Pestmaske, Quacksalbermittel, Rattenschwanz

Richemulot schwingt gleichmäßig wie ein Pendel zwischen Hoffnung und Verzweiflung hin und her. Manchmal geht die Sonne über Pont-a-Museau wie über einer ganz normalen Stadt auf, nicht wie über einer halben Geisterstadt, in der die meisten Gebäude verlassen sind. An solchen Tagen bewegen sich die Leute frei durch die offenen Stadttore, und die stummen, schwer gerüsteten Wachen namens Casques Silencieux sind auf den ruhigen Promenaden und Märkten postiert. Doch einen Tag, eine Woche oder einen Monat später bricht in der Menge der erste verräterische Husten aus. Die Leute verlassen die Straßen und verrammeln die Türen. Ratten kriechen in rauen Mengen aus der Kanalisation. Kurze Zeit später werden die Stadttore geschlossen. Es treffen weder Ärzte noch Informationen ein – die Bevölkerung ist zum Sterben sich selbst überlassen.

Die Nageseuche bricht ohne Warnung aus und beutelt Richemulot. Sie kommt mit den Ratten, verschwindet aber nicht mit ihnen. Einige Wochen oder Monate lang wird das Leben zu einem einzigen Warten. Die Leute spähen durch die Bretter vor den Fenstern und fragen sich, wie lange es diesmal wohl dauern wird. Furcht und Frustration sind ein guter Nährboden für Aberglauben und Gewalt.

Irgendwann werden die Tore wieder geöffnet. Das ist das Signal, dass die Stadt wieder sicher ist. Woher die Casques Silencieux das jeweils wissen, ist ein Mysterium, aber ihr Urteil erweist sich immer als korrekt. Und so setzt der Zyklus sich fort, vom Untergang zum Aufatmen und wieder zurück. Über allem thront die faktische Herrscherin Mademoiselle Jacqueline Renier und versucht immer wieder, ihr Reich vor dem kompletten Zusammenbruch zu retten.

Besondere Merkmale

Wer Richemulot kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Die Nageseuche ist eine tödliche ansteckende Krankheit, die immer wieder in Richemulot grassiert.
- Richemulots königliche Familie starb an der Seuche. Mademoiselle Jacqueline Renier, höchste Adlige der Nation, fungiert als Übergangsherrscherin.
- Wenn die Seuche epidemische Ausmaße annimmt, übt die Staatspolizei Casques Silencieux das Kriegsrecht aus und stellt ganze Städte unter Quarantäne.
- Dabei wird weder für Nahrung noch für medizinische Hilfe gesorgt, und die Einwohner sind sich selbst überlassen.
- Richemulots Städte enthalten viel mehr Gebäude, als selbst für ihre höchsten Einwohnerzahlen je nötig gewesen wären.
- Rattenschwärme ziehen durch die Straßen wie Hunderudel.

Charaktere aus Richemulot

Die Leute von Richemulot wissen, wie plötzlich der Tod kommen kann. Die Domäne ist vorwiegend von Menschen und Halblingen mit dunklem Haar und verschiedenen satten Hauttönen bewohnt. Viele tragen Zeichen von überstandenen Kinderkrankheiten oder medizinischen Behandlungen. Wenn die Spieler Charaktere aus Richemulot erstellen, frage sie Folgendes:

Wie vermeidest du die Nageseuche? Die Nageseuche sucht Richemulot regelmäßig heim. Wie schützt du dich, wenn die Seuche ausbricht und Quarantäne über die Städte verhängt wird? Hast du für diese Zeiten Lebensmittel- und andere Vorräte angelegt? Bestiehlst du deine Nachbarn, oder verlässt du dich auf ihre Freundlichkeit?

Hast du die Nageseuche bereits hinter dir? Hat dich jemand behandelt, als du krank warst? Hast du irgendeine besondere Behandlung erhalten? Welche Narben und schmerzhaften Erinnerungen hast du an das Erlebnis?

Wie hat die Nageseuche dein Schicksal beeinflusst? Hast du Chancen auf Bildung, Reisen oder Berufe eingebüßt? Warst du adlig und hast alles verloren? Wurdest du aus deiner Gemeinschaft ausgestoßen, als du krank warst?

Siedlungen und Schauplätze

Richemulots Bevölkerung lebt überwiegend in einer der drei befestigten Städte Mortigny, Pont-a-Museau und Saint Ronges. Es gibt jedoch im sumpfigen Umland auch zahlreiche Dörfer und isolierte Höfe.

Pont-a-Museau

Die Hauptstadt von Richemulot liegt am Fluss Musarde. Ihre Gebäude dominieren beide Ufer sowie die Inseln und Brücken dazwischen. Es gibt so viel Platz, dass die Stadt ohne weiteres zwanzigtausend Einwohner unterbringen könnte. Doch in der bevölkerungsreichsten Stadt Richemulots wohnen weniger als die Hälfte davon. Einiges an Pont-a-Museaus beiläufiger Kultiviertheit deutet auf eine kosmopolitische Vergangenheit hin. Nicht zuletzt die so großzügige wie fremdartige Architektur ist ein Zeichen dafür, dass an den Legenden der Bürger etwas dran sein könnte und die jetzigen Einwohner nicht die ersten sind.

Die heutigen Bürger von Pont-a-Museau müssen sich ihre Stadt mit den Ratten teilen. Diese sind allgegenwärtig. Besucher gewöhnen sich schnell an die ständigen Bewegungen am Rande des Blickfelds. Manche Leute halten die Ratten für Spione von Jacqueline Renier. Dieses Gerücht könnte einen Funken Wahrheit enthalten, denn viele, die es wispern, verschwinden über Nacht und tauchen nie wieder auf.

Chateau Delanuit: Auf einer Insel im Musarde thront Chateau Delanuit, der Familienstammsitz der Reniers. Von hier aus regiert Jacqueline Renier Richemulot. In ihren Sälen und öffentlichen Gerichtsräumen hält sie Audienzen ab, doch ihre Privatgemächer sind tabu. Nur wenige außerhalb ihrer Familie haben sie je gesehen.

Nur die Familie Renier und ihre engsten Verbündeten wissen, dass Chateau Delanuit sich auf dem geheimnisvollen Umgekehrten Hof befindet, einem Palast in der Erde, der mit dem gigantischen Kanalisationssystem von Pont-a-Museau und Strukturen jenseits davon verbunden ist.

Dieser Umgekehrte Hof ist das Epizentrum der Macht in Richemulot, die heimliche Heimat der Werrattenfamilien und die wahre Hauptstadt der Domäne.

Saint Ronges

Saint Ronges weist zwar die gleiche mysteriöse Vorgeschichte wie die anderen Städte Richemulots auf, doch hier ist die Ursache des Bevölkerungsschwunds wohlbekannt: Die Nageseuche schlägt hier härter und länger zu als anderswo in der Domäne.

Das war nicht immer so. Als Jacqueline Renier den Thron bestieg und begann, über das Land zu herrschen, stellten sich die Leute von Saint Ronges gegen sie. Renier gewährte der Stadt ihre Freiheit, aber stellte jede Versorgung und Wartung der Infrastruktur ein. Dies gilt bis heute, obwohl der kümmerliche Stadtrat von Saint Ronges seine Lektion längst gelernt hat. Der Rat hat Mademoiselle Renier wiederholt um Gnade gebeten. Mademoiselle Renier denkt noch darüber nach.

Mortigny

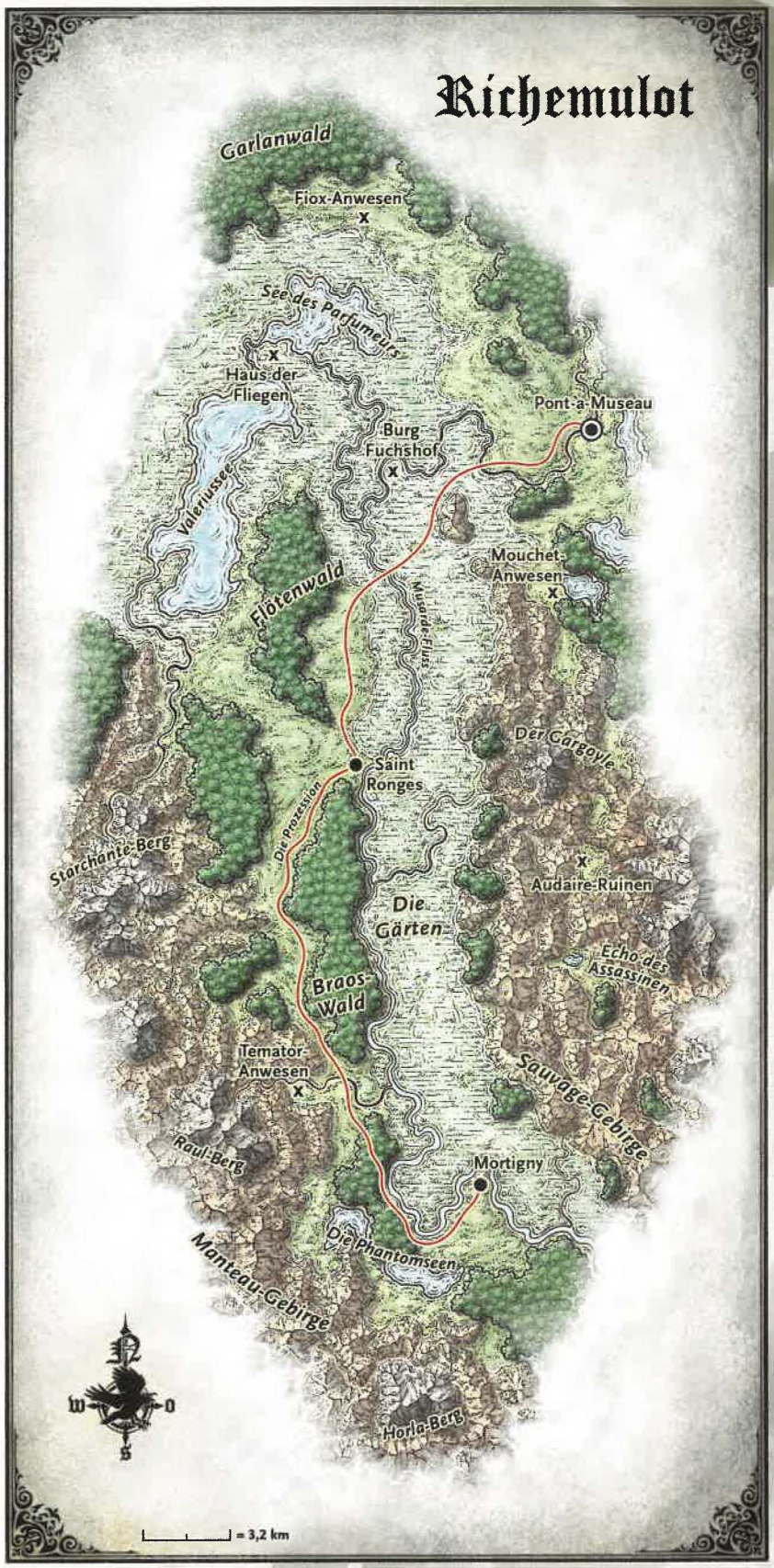
Mortigny ist die kleinste und zugleich überfüllteste von Richemulots drei Städten. Ihre Straßen sind schmal und verstopft, die Gebäude bis zum Äußersten belegt. Die Stadt wirkt wie ein riesiges Mietshaus. Neue Gebäude werden einfach auf alten errichtet, hastig zusammengezimmerte Unterstände ziehen sich an den Innenseiten der Mauern entlang.

Mortigny wird bei Ausbrüchen der Seuche rasch unter Quarantäne gestellt, wobei jeder die Stadt betreten darf, solange ihm klar ist, dass er sie nicht mehr verlassen kann. Kleine Gemeinschaften in der ganzen Domäne schicken ihre Kranken nach Mortigny – nicht nur, um sie loszuwerden, sondern auch, weil die Stadt über die meisten Heiler in Richemulot verfügt. Die besten dieser Heiler arbeiten in der Mortigny-Westklinik unter Dr. Simone Temator. Ärzte in der ganzen Stadt kämpfen unermüdlich, um den Kranken zu helfen und neue Heilmittel gegen die Nageseuche zu finden, können aber letztlich nicht viel gegen die Krankheit ausrichten. Viele verzweifelte Ärzte greifen zu unkonventionellen Methoden, um die Seuche aufzuhalten.

Jacqueline Renier

Vor hundert Jahren war Richemulot noch ein lebendiger Ort. Damals standen keine Gebäude leer. Kaufleute von beiden Enden des Musarde hatten an den breiten Boulevards von Pont-a-Museau ihre Läden. Der Wohlstand in den Taschen der Kaufleute mehrte sich, und Leute von geringer Herkunft lernten die Freuden eines bessergestellten Lebens kennen.

Renier sah die Veränderungen und versuchte, ihre Familie von der Gefahr zu überzeugen, die sich dadurch ergab. Die wachsende Mittelschicht beschnitt die Autorität ihrer Familie und stufte



Karte 3.12: Richemulot

Mike Schley

Jacqueline Renier.

sie von Fürsten mit Macht über Gemeine zu bloßen Landbesitzern herunter. Reniers Familie leistete keinen großen Widerstand. Ihr Großvater war über die Jahre schwach geworden und konnte die Interessen der Familie nicht mehr durchsetzen. Die anderen – einschließlich ihrer Zwillingsschwester Louise – schienen sich der Gefahr nicht bewusst zu sein. Es blieb Jacqueline überlassen, diese Fehler zu korrigieren.

Renier brauchte Jahre, um Gleichgesinnte zu finden, doch schließlich stieß sie auf den mysteriösen Blaublut-Rat, eine Geheimgesellschaft der ältesten und angesehensten Familien Richemulots. Renier wollte unbedingt aufgenommen werden und gab dafür ein Vermögen aus. Endlich erhielt sie die ersehnte Einladung zu einem Treffen unter der Kanalisation von Pont-a-Museau. Doch als sie eintraf, fand sie nichts als eine Bande schmutziger Gemeiner vor. Von den dramatischen Genies, mit denen sie gerechnet hatte, keine Spur. Sie fluchte und wollte die Wachen holen, da offenbarten die Ratsmitglieder ihr ihre wahre Form als Werratten. In dieser Nacht wurde sie in ihre Reihen aufgenommen.

Renier gewöhnte sich schnell an ihre Existenz als Werratte und ihren Status als Mitglied der ersten Einwohner Richemulots. Ihre Verachtung für Leute von geringer Herkunft wandelte sich in Verachtung für Nicht-Werratten. Ihr erster wichtiger Akt als Mitglied bestand darin, ihrer Familie das Geschenk der Lykanthropie zu machen. Nur ihr Zwilling Louise widerstand. Dafür entstellte und verstieß Jacqueline sie.

Dann unterwarf sie ihre verbündeten Werratten ihrem bösen Streben nach Macht und einte dabei die Schädlingshorden im Land. In der Kanalisation von Pont-a-Museau schufen die Werratten eine üble Pestilenz und ließen sie vom niederen Bürgertum ausbrüten. Krankheiten waren in Richemulot nicht unbekannt, aber die Tödlichkeit dieser neuen Nageseuche ließ die Bevölkerung in Panik verfallen. Die Krankheit tötete ohne Unterschied, fegte die Königsdynastie hinweg und hinterließ ein Machtvakuum, das kurz von Adligen gefüllt wurde, ehe die Seuche auch sie dahinraffte. Nur die Reniers schienen immun, und schließlich war Jacqueline die höchststehende Adlige im Land und die faktische Herrscherin der Nation.

Die Leute flehten Renier um Hilfe an. Doch diese war von den Massen angewidert. Sie hielt sie aufgrund ihrer niederen Geburt und ihrer Armut für unwürdig und ließ sie sterben. Als die letzte menschliche Seele in Pont-a-Museau verblichen war, erhoben sich die Nebel und zogen Richemulot in die Domänen des Schreckens.

Jacquelines Kräfte und ihre Herrschaft

Jacqueline Renier hat zwar die Werte einer **Werratte**, nimmt aber nur dann ihre Hybrid- oder Rattenform an, wenn sie sich verteidigen muss oder erzürnt wird. Sie ist nur selten unbewacht, sei es durch Mitglieder der Casques Silencieux, Werratten-Leibwachen oder verborgene Rattenschwärme.

Casques Silencieux: Die stumme Staatspolizei der Dunklen Fürstin bewacht Chateau Delanuit und setzt die Quarantäne in ganz Richemulot durch. Diese Soldaten sind in Wahrheit **Belebte Rüstungen** voller Ratten, die geist- und gnadenlos Jacqueline Reniers Willen ausüben. Wird eine Wache besiegt, kollabiert die Rüstung und entlässt einen **Rattenschwarm**.

Seuchenzeiten: Im Umgekehrten Hof unter Chateau Delanuit liegen Labore in der Kanalisation verborgen, in denen Werratten-Alchemisten an immer tödlicheren Erregern der Nageseuche und noch schlimmeren Krankheiten arbeiten. Mit diesen Krankheiten werden dann Ratten infiziert, um sie in der Domäne zu verteilen. Da die Erreger immer wieder leicht abgewandelt sind, kann sich jede Kreatur die Nageseuche mehrfach zuziehen.

Rattenkönigin: Jacqueline Renier kann alle Ratten im Abstand von bis zu 36 Metern von ihr mithilfe begrenzter Telepathie verstehen und magisch befehligen. Alle Ratten in Richemulot sind intelligent und gehorchen Renier bedingungslos. Dazu gehört für sie üblicherweise auch Spionage: Gespräche werden belauscht, Personen beschattet, Berichte erstattet.

Grenzen schließen: Wenn Jacqueline Renier die Grenzen ihrer Domäne schließen will, erheben sich die Nebel am Rande von Richemulot, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben werden. Außerdem befinden sich zahlreiche **Rattenschwärme** in den Nebeln und greifen alle anderen Kreaturen in den Nebeln in endlosen Wellen an.

Jacquelines Qual

Als Dunkle Fürstin und faktische Regentin von Richemulot steht Jacqueline Renier an der Spitze der Gesellschaft. Als Richemulot von den Nebeln verschluckt wurde, bestand die Bevölkerung wieder hauptsächlich aus Gemeinen. Nun regiert Renier kein Land, das von ihren Mit-Werratten dominiert wird, sondern muss verschiedene Arten der Pein erleiden:

- Renier herrscht nicht gerne, sondern fühlt sich dazu verpflichtet, um den Schein und ihre Macht zu wahren. Ihre Bestimmungen sind grausam und selbstsüchtig.
- Reniers Intrigen haben den meisten kultivierteren Aspekten von Richemulots Gesellschaft den Garaus gemacht. Stets strebt sie nach der Dekadenz, die sie früher für selbstverständlich hielt.
- Die Leute reden davon, eine neue Regierung einzusetzen, wenn die Seuchengefahr vorbei ist. Renier und ihre verbündeten Werratten müssen ständig für neue Seuchenwellen sorgen, um an der Macht zu bleiben.

Rollenspiel: Jacqueline

Jacqueline Renier hält sich für unfehlbar. Richtige Herrschaft durch die Reniers nützt allen, und sie ist offenkundig die Größte unter den Reniers. Auf irgendeiner Ebene ist ihr klar, dass ihr Anspruch auf ungeprüften Privilegien und Eitelkeit beruht. Doch solche Momente der Wahrheit frustrieren sie, sodass sie grausame Gesetze erlässt und ihre Macht durch stadtweite Strafen und dramatische Exekutionen öffentlich zur Schau stellt.

Persönlichkeitsmerkmal: „Die Gemeinen halten sich für die Zukunft. Ich werde ihnen zeigen, wie dringend sie mich brauchen."

Ideal: „Nichts ist wichtiger als der Erhalt meiner Macht."

Bindung: „Wer seinen Gehorsam beweist, ist mein wahrer Untertan. Alle anderen haben die Chance, ihre Loyalität zu beweisen. Ist das nicht Gnade?"

Makel: „Lieber lasse ich alles in den Straßen verrotten, ehe ich etwas von dem aufgebe, was ich erhalten habe."

Abenteuer in Richemulot

Abenteurer könnten es gewöhnt sein, ihre Gegner durch Schwert und Zauber zu besiegen, aber gegen eine landesweite Seuche ist so nicht viel auszurichten. Die Charaktere könnten zwar Krankheiten magisch behandeln, die ein oder zwei Mitglieder der Abenteurergruppe treffen, doch angesichts der unablässigen, insgeheim absichtlichen Ansteckung halten ihre magischen Ressourcen nicht lange vor. Im Abschnitt „Zyklus der Seuche" weiter hinten in dieser Domäne erfährst du, wie du eine akute Seuche als Hintergrund deines Abenteuers nutzen kannst. In der Tabelle „Abenteuer in Richemulot" findest du weitere Plots, die sich in der Domäne zutragen könnten.

Abenteuer in Richemulot

W6	Abenteuer
1	Auf Jacqueline Reniers Befehl strömen jede Nacht **Rattenschwärme** in die Häuser und töten die Katzen der Bewohner. Die verstörten Besitzer bitten die Charaktere um Hilfe.
2	Eine verzweifelte Schurkin bittet die Charaktere um Hilfe, da ihre übrige Bande wegen eines außer Kontrolle geratenen Sicherheitssystems im verlassenen Fiox-Anwesen in der Falle sitzt.
3	Studenten zetteln im sogenannten Mörderecho-Tal eine Revolution gegen Jacqueline Renier an. Sie sind überzeugt, einen Verräter in ihren Reihen zu haben, bemerken aber nicht, dass sich eine **Werratte** unter ihnen befindet.
4	Ein Vogt bittet die Charaktere beim Aufklären von Morden um Hilfe, bei denen die Opfer blutleer zurückgelassen wurden. Der Mörder ist ein **Strigoi** (siehe Kapitel 5), der in einer versunkenen Kapelle in den Sümpfen haust, die als die Gärten bekannt sind.
5	Dr. Tematar aus Mortigny glaubt, ein Heilmittel gegen die Nageseuche entwickeln zu können, und beauftragt die Charaktere damit, Untertanen zu finden, die noch nie an der Seuche erkrankt sind. Bald geht das Gerücht, dass sie und die Charaktere es sind, welche die Seuche verbreiten.
6	Louise Renier will einen Ball infiltrieren, den Jacqueline auf Chateau Delanuit gibt, und die Charaktere sollen ihr dabei helfen. Sie will Jacqueline aus der Fassung bringen, damit diese vor den Gästen offenbart, dass sie eine **Werratte** ist.

Die Nageseuche

Die Nageseuche ist in jedem Winkel von Richemulot bekannt und gefürchtet.

Übertragung: Die Krankheit wird übertragen, wenn eine Kreatur von einer infizierten **Ratte** oder **Riesenratte**, einem **Rattenschwarm** oder einer **Werratte** gebissen wird oder anderweitig in physischen Kontakt mit einer infizierten Kreatur kommt.

Infektion: Kreaturen, die den Erregern ausgesetzt sind, müssen einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkranken sie. Der SG des Rettungswurf kann sich je nach Schwere der Seuchenausbreitung erhöhen, siehe „Zyklus der Seuche" weiter unten.

Symptome: Es dauert 1W2 Tage, bis sich die Symptome der Nageseuche bei erkrankten Kreaturen manifestieren. Dann erhält die infizierte Kreatur eine Erschöpfungsstufe, bekommt beim Verbrauchen von Trefferwürfeln nur die Hälfte der normalen Anzahl an Trefferpunkten und nach einer langen Rast gar keine Trefferpunkte zurück.

Zu den Symptomen der Krankheiten gehören Geschwülste, Erschöpfung, Ausschläge, Schweißausbrüche und Zittern, besonders im Gesicht. Dieses Zittern wird oft mit dem Nagen von Ratten verglichen. Erkrankte bekommen oft ein Stück Leder zwischen die Zähne gelegt, damit diese nicht aufeinanderschlagen, doch der Lederflicken wird unausweichlich durchgebissen.

Genesung: Am Ende jeder langen Rast muss eine infizierte Kreatur einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe. Ist der Rettungswurf ein Erfolg, wird die Erschöpfungsstufe der Kreatur um 1 verringert.

Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf die Erschöpfungsstufe der infizierten Kreatur auf 0 verringert, ist die Kreatur von der Krankheit genesen.

Immunität: Alle Formen von Ratten und Werratten sind immun gegen die Nageseuche.

Zyklus der Seuche

Die Nageseuche ist in Richemulot eine ständige Gefahr. Zu jeder Zeit befindet sich jede Gemeinschaft in der Domäne in einer von vier Phasen der Seuche. Wann immer die Charaktere zu einer Gemeinschaft stoßen, lege fest, in welcher Phase diese Gemeinschaft sich befindet und ob die Phase sich im Vergleich zum Vortag verändert hat.

Fortschreitende Phasen

Die Seuche durchläuft vier Phasen und beginnt dann entweder wieder von vorne oder endet, wenn alle Mitglieder der Gemeinschaft tot sind. Jede Stufe kann mehrere Tage oder Wochen dauern, wie es für dein Abenteuer angemessen ist.

Wenn du wünschst, dass die Seuche sich zufälliger verhält, würfle täglich mit W20. Bei einer 2 oder weniger wird zur vorigen Phase gewechselt. Bei einer 17 oder mehr wird zur nächsten Phase gewechselt. Wenn die Charaktere mindestens eine Stunde am Tag damit verbringen, die Kranken zu behandeln, so wird bei einer 4 oder weniger zur vorigen Phase gewechselt.

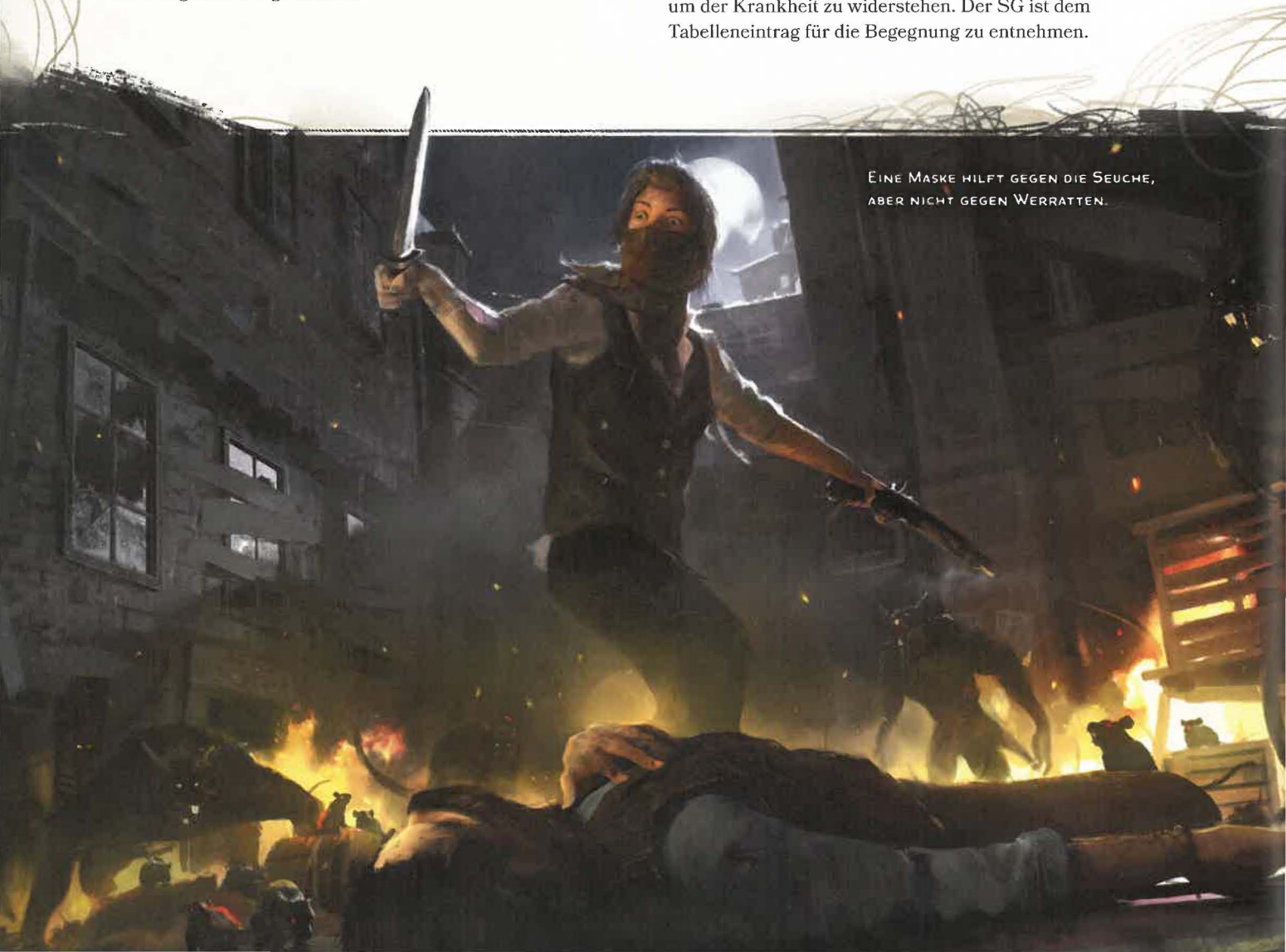
Lass den Seuchenzyklus so lange fortschreiten, wie es dein Abenteuer verlangt, und je nach Dramatik seine Höhepunkte erreichen. Die Seuche bringt niemals alle in Richemulot um: Es gibt immer wundersame Genesungen oder Gründe für Jacqueline Renier, ihre infizierten Rattenschwärme zurückzupfeifen. Dann wächst die Bevölkerung der Städte rasch wieder an, denn neue Einwohner treten sogleich und kaum bemerkt aus den Nebeln. So kommt es, dass nach einer Zeit relativer Ruhe die nächste Welle der Seuche umso verheerender ist.

Erste Phase: Gefahr

In ihrer Ruhephase ist die Seuche in der Bevölkerung nicht sichtbar. Sie verhält sich wie im Abschnitt „Die Nageseuche" aufgeführt. Ihre Ausbreitung ist unwahrscheinlich, solange die Ratten der Dunklen Fürstin nicht dabei nachhelfen.

Zweite Phase: Ausbruch

In den Straßen ist häufiges Husten zu hören. Fremde werfen sich verstohlene Blicke zu, und die Casques Silencieux erscheinen in größerer Zahl. Sobald ein Charakter sich in dieser Phase in die Öffentlichkeit begibt, würfle anhand der Tabelle „Begegnungen in der zweiten Phase" oder wähle eine Begegnung daraus aus. Wenn sich ein Charakter mit der Nageseuche angesteckt hat, muss er einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um der Krankheit zu widerstehen. Der SG ist dem Tabelleneintrag für die Begegnung zu entnehmen.



Eine Maske hilft gegen die Seuche, aber nicht gegen Werratten.

Begegnungen in der zweiten Phase

W6	Begegnung
1	Der Charakter vermeidet direkte Kontakt mit allen, die infiziert sein könnten.
2	Wie viele Leute streift der Charakter, während er sich durch die Menge schiebt? Der Charakter muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
3	Eine Person in der Nähe dreht sich um und hustet den Charakter direkt an. Er muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
4	Eine **Ratte** huscht dem Charakter über den Fuß. Wenn der Charakter keine Metallrüstung trägt, wird er gekratzt und muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
5	Ein schluchzendes Kind sucht seine Eltern in der Menge. Wenn der Charakter physisch mit dem Kind interagiert, muss er einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
6	Ein Taschendieb versucht, den Charakter zu bestehlen. Wenn der Charakter versucht, den Dieb physisch aufzuhalten, muss er einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.

Dritte Phase: Krankheit

Alle Geschäfte schließen, und die Tore zu befestigten Gemeinschaften werden versiegelt. Die Casques Silencieux schicken jeden von den Straßen. Wer keine Unterkunft hat, sammelt sich in den Gassen, in denen die Ratten immer dreister werden. Sobald ein Charakter sich in dieser Phase in die Öffentlichkeit begibt, würfle anhand der Tabelle „Begegnungen in der dritten Phase" oder wähle eine Begegnung daraus aus. Wenn sich ein Charakter mit der Nageseuche angesteckt hat, muss er einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um der Krankheit zu widerstehen. Der SG ist dem Tabelleneintrag für die Begegnung zu entnehmen.

Begegnungen in der dritten Phase

W6	Begegnung
1	Eine Leiche liegt mitten im Weg des Charakters. Wenn er die Leiche berührt, muss er einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
2	Ein würgender **Gemeiner** versucht, den Charakter zu packen und um Hilfe anzuflehen. Wenn er vom Gemeinen berührt wird, muss er einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
3	Drei Casques Silencieux (**Belebte Rüstungen**) bedeuten dem Charakter, sich sofort nach drinnen zu begeben. Auf Widerstand reagieren sie feindselig.
4	Mehrere räudige **Riesenratten** greifen an. Wenn der Charakter von einer Riesenratte gebissen wird, muss er einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
5	Ein **Rattenschwarm** beschattet die Charaktere auf ihrem Weg. Wird der Schwarm konfrontiert, greift er an. Wenn der Charakter von den Ratten gebissen wird, muss er einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
6	Ein junges wohlhabendes Paar amüsiert sich trotz Quarantäne. Sie sind **Werratten**, offenbaren ihre wahre Natur aber nur, wenn es sein muss, und mischen sich dann einfach unter die Rattenschwärme.

Vierte Phase: Seuche

Die Toten liegen in den Straßen. Nachbarn lassen einander im Stich. Alle hören Nagegeräusche in der Finsternis, doch keiner geht nachsehen. Sobald ein Charakter sich in dieser Phase in die Öffentlichkeit begibt, würfle anhand der Tabelle „Begegnungen in der vierten Phase" oder wähle eine Begegnung daraus aus. Wenn sich ein Charakter mit der Nageseuche angesteckt hat, muss er einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um der Krankheit zu widerstehen. Der SG ist dem Tabelleneintrag für die Begegnung zu entnehmen.

Begegnungen in der vierten Phase

W6	Begegnung
1	Ein verzweifelte Gruppe von **Gemeinen** versucht, ein versiegeltes Tor aufzubrechen und der Quarantäne zu entkommen. Wenn der Charakter versucht, ihnen zu helfen oder sie aufzuhalten, muss er einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls erkrankt er an der Nageseuche.
2	Drei Diebe greifen jemanden an, der um Hilfe ruft. Wenn der Charakter eingreift, geben sich alle vier Diebe als **Werratten** zu erkennen und greifen an.
3	Ein Trupp Casques Silencieux (**Belebte Rüstungen**) marschiert durch die Straßen. Wenn die Casques Silencieux den Charakter erspähen, zwingen sie ihn in ein Haus, in dem alle Einwohner tot sind.
4	Der Charakter erspäht mehrere Ratten in einer Gasse, die mithilfe von Requisiten aus Müll ein Miniatur-Gerichtsdrama aufführen. Wird die Darbietung der Ratten unterbrochen oder kritisiert, werden die Ratten zu einem **Rattenschwarm** und greifen an.
5	Der Charakter bemerkt eine **Riesenratte**, die Alchemistenfeuer in ein bewohntes Haus werfen will. Wenn er eingreift, flieht die Ratte. Ob sie entkommt oder nicht, die Unterkunft des Charakters wird das nächste Ziel einer Brandstiftung sein.
6	In einem Haus in der Nähe findet ein Fest statt. Sechs **Werratten** amüsieren sich dort offen in Hybridform, tanzen und feiern mit den Leichen der Hausbewohner.

PAUL COTTE CANAVAN

Tepest

Domäne der grausamen Naturgeheimnisse

Dunkler Fürst: Mutter Lorinda
Genre: Folk-Horror
Kennzeichen: Geheime Opfer, ländliche Feste, Naturverehrung, Pakte mit Feenwesen
Nebeltalismane: Blutfleckiges Ackergerät, Strohpuppe, vertrocknete Krone aus weißen Kamelien

In Tepest läuft alles gut. Auf den Feldern leuchtet die goldene Ernte, gehörnte Dorfkinder springen fröhlich singend im Kreis. Doch bei aller bunten Üppigkeit des Landes beschleicht den Betrachter das Gefühl, beobachtet zu werden ... und haben die idyllischen Felder nicht einen düsteren Schleier? Die Einwohner tun das als Tricks von Feenwesen ab, aber ihr Lächeln erreicht dabei nicht ihre Augen.

Brutalität trägt in Tepest ein freundliches Antlitz – diese Wahrheit wird von der uralten Vettel Lorinda verkörpert, die ihren Zirkel verraten hat, um eine Tochter haben und lieben zu können. Sie tarnt sich als Gottheit namens Mutter, hat das ganze Dorf Viktal adoptiert und beschützt die Einwohner vor den Launen der Natur, damit diese ihren verfluchten Nachwuchs ernähren. Unterdessen lauern rachedurstige Feenwesen in den Wäldern und unter der Erde. Wer sich außer Sicht der Mutter begibt, dem bieten sie manchen grausamen Pakt an.

Viktal ist mittlerweile Tepests einzige Gemeinschaft, deren Mitglieder tun, was sie müssen, um zu überleben. Traditionen und Glauben helfen ihnen, ihre Furcht vor der Wildnis und ihre Komplizenschaft in einem mörderischen Zyklus zu tarnen. Fremde sind für sie Symbole der Hoffnung – entweder als Versprechen eines Lebens jenseits des Schreckens oder als mögliche Opfer beim unausweichlichen nächsten Gemetzel.

Besondere Merkmale

Wer Tepest kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Viktal ist die einzige größere Gemeinschaft in Tepest. Die Einwohner des idyllischen Dorfs folgen fromm jener optimistischen und naturalistischen Gottheit, die sie Mutter nennen. Angeblich will niemand, der hier geboren ist, jemals fortgehen.
- In Viktal werden viele Feste gefeiert, darunter ein Fruchtbarkeitsfest namens Tithe, das in jeder Jahreszeit einmal ansteht.
- Die eifrigsten Gläubigen in Viktal sind die Mutterwächter. Sie haben der Mutter ihr linkes Auge geopfert, um ihre Ergebenheit zu beweisen.
- Im ganzen Land gibt es Höhlen, die wiederum mit tieferen Höhlen verbunden sind. Dort leben die gefährlichen Feenwesen. Die Leute in Viktal fürchten die Feenwesen und geben ihnen die Schuld an jeder Art von Unbill.
- In Tepest werden nicht viele Kinder geboren. Wer ein Kind will, muss sich mit der Mutter oder den Feenwesen handelseinig werden.

Charaktere aus Tepest

Charaktere aus Tepest haben einen ländlichen Hintergrund. Meist sind sie aus dem Dorf Viktal geflohen. Menschen und Hexblute (siehe Kapitel 1) aller möglichen Erscheinungsformen sind häufig, doch es gibt auch Leute in der Domäne, die von Feenwesen abstammen. Wenn die Spieler Charaktere aus Tepest erstellen, frage sie Folgendes:

Was liebst du an Tepest? Das friedliche Leben oder den Reichtum der Natur? Deine Familie oder die bunten Feste? Erfinde ruhig einige Bräuche und ländliche Feiern, die dir etwas bedeuten.

Wie sieht dein Verhältnis zur Mutter aus? Betest du die Gottheit ergeben an? Hast du ein Auge geopfert, um einer der Mutterwächter zu werden? Bist du ein Hexblut, das sie geschaffen hat? Oder pflegst du die Bräuche deines Dorfs aus Erwartungen oder Ängsten?

Wen hast du beim Tithe-Fest verloren? Ein Elternteil oder Geschwister? Einen Freund oder Partner? Siehst du den Verlust als Notwendigkeit an, oder strebst du nach Rache?

Siedlungen und Schauplätze

Das bewaldete Tal von Tepest erstreckt sich zwischen zerklüfteten Bergreihen voller dramatischer Klippen und mysteriöser Schluchten. Der Boden ist steinig, das Wetter unvorhersehbar, daher ist in vielen Teilen von Tepest landwirtschaftlich nicht viel zu holen, zumal tödliche Raubtiere, mörderische Goblins und verschlagene Feenwesen in der Wildnis ihr Unwesen treiben. Das Land um die Gemeinschaft Viktal ist vergleichsweise friedlich und fruchtbar. Die meisten Leute der Domäne leben hier, doch es gibt auch abgelegene Höfe und Einsiedler, die sich in der Wildnis alleine durchschlagen.

Viktal

Den Geschichten zufolge konnten die Leute in Viktal der Erde kaum genug entlocken, um zu überleben, ehe die Mutter kam, und sie verloren oft Kinder und Vieh an böse Feenwesen. Heute sorgt die Mutter für Frieden in Viktal. Die üppigen Felder werden von Vogelscheuchen bewacht, und die freundlichen Leute gehen ihrem idyllisch schlichten Tagwerk nach. In der Gemeinschaft werden Ernten und Ressourcen untereinander geteilt. Die fröhlichen Dorfbewohner freuen sich über Besucher, lauschen begeistert deren Geschichten und bringen sie gratis im Gasthaus Fischersruh unter. Die Besucher dürfen so lange bleiben, wie sie wollen, vor allem, wenn mal wieder ein Tithe-Fest bevorsteht.

Das Gurgyl

Wer sich in einer Mondnacht in die Wildnis wagt, sieht vielleicht ein riesiges Etwas, das sich geräuschlos durch Tepests Wälder bewegt. Dies ist das Gurgyl, ein Gebäude aus Dornen, Weidenruten und den Knochen von Riesen. Es sieht aus wie ein missratenes turmartiges Nest, das sich auf drei Beinen von Skelettdrachen fortbewegt. Lorinda und ihre Tochter Laoirse leben in der beweglichen Festung, die außerdem noch Lorindas Küchenlabor, Laoirses Kinderzelle und den Alten Kessel enthält, in den Lorindas Zirkelschwestern versiegelt schmachten.

Karte 3.13: Tepest.

Das Gurgyl bewegt sich nach Lorindas Willen durch Tepest und kann überall auftauchen. In Viktal weiß man zwar, dass das Gurgyl irgendwie der Gottheit dient, hält seine Sichtung jedoch für ein schlechtes Omen.

Kellee

Die Tore zum befestigten Dorf Kellee stehen offen, die Häuser sind verlassen und verfallen. Lorinda wollte einst auch hier ihre Religion verbreiten, doch etwas ging schrecklich schief. Heute treibt eine der verlassenen Schöpfungen der Vettel in Kellee ihr Unwesen, und weder die Mutter noch ihre Anhänger wagen sich her.

Der Verlorene Hof

Dieses liebliche Tal liegt im Schatten des Arak-Bergs. Tagsüber sind die Wälder voller wohlgenährter fröhlicher Tiere. Nachts verwandelt der Boden sich in dornigen Schlamm, aus dem sich die verwandelten Opfer einer tödlichen Magie erheben. Am Ufer des Sees Lenore wartet eine Zuflucht vor den Schrecken der Nacht – stabile Mauern und der warme Herd im Niemandsgasthaus. Die Feenwesen und ihre Diener meiden das Gasthaus und deren Skelettwirtin Bryonna um jeden Preis.

Arak-Berg

Tepests Wälder und Täler sind von endlosen Tunneln durchzogen, die schließlich alle zu riesigen Höhlen unter den dramatischen Gipfeln des Arak-Bergs führen. Die Feenwesen leben hier in einem Reich aus leuchtenden Kristallen und Felsspalten voller Dunst. Dutzende von Spezies, die hier ebenfalls wohnen, unterstehen der Herrschaft von Seelie-Königin Maeve und Unseelie-Prinz Loht. Diese Geschwister regieren ihr verborgenes Reich gemeinsam, obwohl ihre Beziehung nicht einfach ist.

Die Bewohner des Arak verabscheuen die Leute von der Oberfläche wegen uralter Geschichten und betrachten sie als Gefahr. Den Viktalern gehen sie aus dem Weg, spielen aber den Leuten, die sich in die Wildnis vorwagen, für ihr Leben gerne Streiche. Die Feenwesen könnten die Oberflächenbewohner ohne weiteres überwältigen, aber Maeve und Loht halten sie zurück, um nicht den Zorn der Vettel Lorinda auf sich zu ziehen. Sie glauben, dass Lorindas Anhänger eine Waffe von tödlicher Macht besitzen, die unter einem dreigipfligen Berg namens Gwydions Klaue verborgen liegt.

Mutter Lorinda

Die Mindefisk-Schwestern Lorinda, Laveeda und Leticia waren Geschenke der Feenwesen an ihre einsame Mutter, eine freundliche und ehrliche Frau, die sich Töchter wünschte. Der brutale Vater und die Brüder verabscheuten die Mädchen, deren Situation noch schlimmer wurde, als die Mutter starb. Die Schwestern wollten ein besseres Leben und begannen, Reisende zu überfallen, die an ihrem gut verborgenen Zuhause vorbeikamen. Sie ermordeten

FRANCESCA BARALDI

Mutter Lorinda.

wohlhabende Fremde, stahlen ihre Wertsachen, und die Leichen landeten im Eintopf der Familie. Die Bosheit der Schwestern kam schließlich an den Tag, als sie sich um einen gutaussehenden Fremden stritten, den sie alle anziehend fanden, dann aber doch ermordeten. Als der Rest der Familie die schrecklichen Taten entdeckte, töteten die Schwestern den Vater und die Brüder. Bei dieser Mordorgie erhoben sich die Nebel. Als sie sich wieder senkten, war das einfache Heim der Schwestern von fremden Bergen in einem Land namens Tepest umringt, und die wahre Natur der Schwestern als böse Vetteln manifestierte sich.

Von den merkwürdigen Feenwesen von Tepest erlernten die Vetteln den Umgang mit Magie, welche sie dann gegen die Menschen aus den nahen Tälern einsetzten. Im Laufe der Generationen wurden sie als launische Weise und Weberinnen von Wundern und Schrecken bekannt. Fremde suchten sie auf, flehten um reiche Ernten, wirksame Medizin oder um Kinder, die das Schicksal ihnen verweigerte. Die Vetteln verteilten Segen und Verzweiflung in gleichem Maße. Zahlreiche Hexblut-Kinder entstiegen dem Kessel der Vetteln. Schließlich bat die Vettel Lorinda ihre Schwestern um Hilfe dabei, ein eigenes Kind zu erzeugen. Doch Laveeda und Leticia weigerten sich. Sie wollten ihre Magie und ihre Geheimnisse nicht mit Lorinda teilen.

Da schuf Lorinda heimlich eine Kreatur aus Teilen von Tieren, Zweigen und böser Magie. Damit überfiel sie ihre Schwestern und sperrte sie in ihren eigenen Zauberkessel. Kurz darauf zerfiel Lorindas Kreatur, und seitdem benutzt sie die Magie, die sie ihren eingesperrten Schwestern stiehlt, um jene beschränkten, hungrigen Wesen zu schaffen, die sie Kinder nennt (siehe „Lorindas Kinder" weiter unten). Sie manipuliert die Leute von Tepest, damit ihre Tochter möglichst gut ernährt wird.

Lorindas Kräfte und ihre Herrschaft

Lorinda ist eine sehr alte **grüne Vettel**. In ihrer wahren Form hat sie ihre Fantasiefamilie bei sich – drei finstere Puppen, die sie Laveeda, Leticia und Laoirse nennt. Wenn sie sich den Einwohnern Viktals zeigt, tarnt sie sich als gutmütige Mutter.

Mutter: Lorinda tarnt sich als Mutter, um die Leute von Viktal zu manipulieren. In dieser vorgetäuschten Form erscheint sie als matronenhafte Figur, die einen Umhang aus Mottenflügeln und einen Ast mit brennenden Fackeln trägt. Als Dunkle Fürstin kann sie Tepest kontrollieren und sorgt entweder für reiche Ernten oder verflucht Höfe mit Missernten und Krankheiten. Wer ihr dient, zeugt selten Kinder und bittet sie daher um Hexblut-Kinder (siehe Kapitel 1). Für ihren Segen verlangt die Mutter nichts als die Liebe ihrer Anhänger, Wachsamkeit gegenüber den Glaubensschwachen und jahreszeitliche Opfer (siehe „Viktal und das Tithe-Fest").

Mutterwächter: Die Diener der Mutter beweisen ihre Frömmigkeit durch Gesang, rustikale Kunst und kleine Opfer. Die frommsten von ihnen, Mutterwächter genannt, unterziehen sich einem Ritual, bei dem sie ihr linkes Auge opfern und dessen Sicht der Mutter schenken. Lorinda kann dann durch deren leere Augenhöhlen blicken, als wären es *Vettelaugen* – mehr Details dazu finden sich im *Monsterhandbuch*. Außerdem kann sie sich nach Belieben aus dem Gurgyl an eine freie Stelle neben einem Mutterwächter teleportieren. Wenn sie das tut, scheint sie ihm physisch aus der Augenhöhle zu kriechen.

Laveeda und Leticia: Lorindas Schwestern sind in einem riesigen Kessel eingekerkert, der das Gurgyl mit Energie versorgt. Lorinda kann die Gefangenschaft ihrer Schwestern verwenden, um beliebige Zauber eines Vettelzirkels zu wirken, wie im *Monsterhandbuch* beschrieben. Wenn der Kessel nicht versiegelt ist, trachten Laveeda und Leticia danach, sich an ihrer Schwester zu rächen.

Lorindas Kinder: Lorinda benutzt böse Magie, um aus Stöcken und Kadavern ihre „Kinder" zu machen. Sie liebt diese monströsen Wesen, nennt sie alle Laoirse und behandelt sie wie ein und dasselbe Individuum. Die Kreaturen leben selten länger als ein paar Wochen – es sei denn, beim Tithe-Fest wird der Mutter ein Dorfbewohner geopfert. Dadurch wird das Leben von Laoirse um einige Wochen verlängert. Lorinda liebt ihre Kinder und lässt sie selten das Gurgyl verlassen. Wer ihnen etwas zuleide tut, dem ist ihre entsetzliche Rache sicher.

Lorindas Qual

Lorinda muss verschiedene Qualen erdulden, vor allem die folgenden:

- Lorinda sehnt sich nach einer Familie, aber ihre eigene mörderische Natur lässt sie stets zerstören, was sie geschaffen hat.

IRINA NORDSOL

- Sie zweifelt ständig an der Anbetung durch ihre Töchter und Anhänger. Daher braucht sie ständige Liebesbeweise.
- Lorinda kann Hexblut-Kinder für andere erzeugen, aber jedes Wesen, das sie für sich selbst erschafft, ist monströs, heißhungrig und kurzlebig.
- Lorinda fürchtet, dass ihre Schwestern ihr eines Tages entkommen und sich an ihr rächen könnten.

Rollenspiel: Lorinda

Lorinda liebt alle Aspekte der Mutterschaft und ist zu allen, denen sie begegnet, verstörend mütterlich. Schnell hat sie einen Narren an den Subjekten ihrer Bemutterung gefressen und bedenkt sie mit unangenehmen Kosenamen wie „Kleinchen" „Räupchen" oder „Süßhaut". Sie besteht darauf, dass sie mit irgendeiner Form von „Mutter" angeredet wird. Die Anbetung der Viktaler genießt sie, behandelt die Leute aber wie Vieh, das sie zwar behütet, aber auch nach Belieben schlachtet. In ihrer Tarnung als Mutter gibt sie sich gutmütig und bescheiden – trotz der Faulheit und Undankbarkeit ihrer Anhänger. Sie würde alles tun, um zu verhindern, dass die Dorfbewohner von ihrer wahren Natur erfahren.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich bin die großartigste Mutter der Welt. Ich brauche nur Kinder, die meiner Liebe würdig sind."

Ideal: „Gute Kinder werden belohnt. Böse Kinder werden bestraft."

Bindung: „Meine süße Laoirse bedeutet mir alles."

Makel: „Die Kinder dürfen nie erfahren, was ich war – und was ich bin."

Abenteuer in Tepest

Der Horror von Tepest nistet in der mysteriösen Wildnis und der scheinbar idyllischen Gemeinschaft von Viktal. Er besteht aus Kontrasten. Die Äste der Bäume sind wie Klauen geformt, während jede Hütte einen warmen Schein verbreitet. Die Leute lächeln schnell und zu lange. Wildblumen wachsen aus den Kadavern zweiköpfiger Lämmer.

Die Nebel bringen Tepests Besucher nach Viktal, wo sie herzlich eingeladen sind, die Gastfreundschaft des Dorfs zu genießen. Nutzen die Charaktere eine willkommene Rast, oder wecken die Gastgeber ihren Argwohn? Stellen sie Fragen über die Mutter? Betrachten sie die Dorfbewohner als Opfer oder als Monster, wenn sie die Schrecken des Tithe-Fests entdecken? Im Abschnitt „Viktal und das Tithe-Fest" wird erkundet, wie die Charaktere sich in die grausigen Traditionen des Dorfs verwickeln lassen.

Außerhalb von Viktal dominiert die unausweichliche Feindseligkeit der Wildnis. Die Kälte hüllt das Land in ein Leichentuch. Raubtiere und gefährliche Pflanzenkreaturen lauern in den Wäldern. Jede Art von Feenwesen könnte in der Domäne leben – oder unterirdisch im Reich des Arak. In Tepest gehen auch kleinere Feenwesen boshaften Neigungen nach, ob als Diebe, Entführer, zwielichtige Händler oder Sammler gruseliger Trophäen. Wie das Land selbst haben auch die Feenwesen merkwürdige Kräfte, und Dorfbewohner in verzweifelter Lage suchen sie in der Hoffnung auf, Dinge zu erlangen, die das Schicksal ihnen verweigert.

Wenn du Abenteuer in dieser Domäne planst, ziehe die Plots in der Tabelle „Abenteuer in Tepest" in Betracht.

Abenteuer in Tepest

W10	Abenteuer
1	Im verlassenen Dorf Briggdarrow wachsen giftige Pilze, die Visionen auslösen können. Diese Pilze wurden nun auch vor Viktal gefunden. Angeblich werden sie von merkwürdigen pilzbedeckten Zweibeinern (**Mykoniden**) verbreitet.
2	Eine Einsiedlerin, die einst in einer verlassenen Festung auf der Cas lebte, beauftragt die Abenteurergruppe damit, ihr Erbe zu bergen, das sie dort hinterlassen hat. Doch sie warnt, dass in der Nähe ein gefährliches Seemonster namens Avanc lauert.
3	Das jüngste Kind eines Schäfers ist verschwunden, als sich ein Erdloch in einer Weide auftat und den Blick in eine leuchtende Höhle freigab, die zu den Tunneln des Arak führt.
4	Die Pfarrersfamilie ist in Furcht vor der Mutter aus Viktal geflohen. Sie braucht Hilfe dabei, die Bosheit der Mutter zu enthüllen, bevor die Mutter sie findet.
5	Die Mutterwächter nageln Weidenpuppen über die Türen von einem Dutzend Häuser in Viktal. Bald darauf sind sowohl die Puppen als auch die Bewohner der Häuser verschwunden.
6	Ein Druide ersucht Hilfe, weil er eine heilige Druidenstätte von einem uralten bösen **Baumhirten** namens Faulwurz befreien will. Der Druide erwähnt nicht, dass es sich bei den umliegenden Wäldern um eine Klonkolonie der üblen Pflanze handelt.
7	Ein trauernder Dorfbewohner bittet die Charaktere, seine tote Liebste zum sogenannten Kessel zu bringen, einem Teich, in dessen Wasser Tote angeblich wieder lebendig werden. Den schrecklichen Preis dafür erwähnt der Dorfbewohner nicht.
8	In Viktal verschwinden zwei junge Liebende. Der Mann wird Tage später gefunden. Er ist um fünfzig Jahre gealtert, erinnert sich an nichts und will unbedingt seine Liebste wiederfinden.
9	Das Spiegelbild eines Charakters im Wasser warnt vor einem Verhängnis. Es besteht darauf, dass der Charakter das Glas des Sehers findet, das die Vergangenheit und die Zukunft zeigen kann.
10	Eine merkwürdige alte Frau behauptet, ihr Kind verloren zu haben, und bittet die Charaktere um Hilfe. Die getarnte Lorinda hofft, dass die Abenteurergruppe ihr die ausgerissene Laoirse zurückbringt.

Viktal und das Tithe-Fest

Wer nach Tepest kommt, gelangt unausweichlich zur einzigen lebendigen Siedlung der Domäne: Viktal. Hier findet er gastfreundliche Leute vor, warmes Essen, weiche Betten und das nagende Gefühl, dass Alltag und Traditionen der Dorfbewohner irgendein entsetzliches Geheimnis verschleiern. Was sich als eine Reihe merkwürdiger Verhaltensweisen oder rustikaler Dekorationen ankündigt, kulminiert in der Enthüllung der Mysterien des Dorfs während des Tithe-Fests. In diesem Abschnitt wird das Dorf Viktal genauer beschrieben und der Ablauf des Tithe-Fests umrissen.

Willkommen in Viktal

Die rustikale Dorf Viktal umfasst ein paar Dutzend schlichte Hütten um einen Marktplatz, ein Rathaus und ein Gasthaus. Es ist von Bauernhöfen und Fischerhütten umgeben, die sich jedoch von den Schatten der umliegenden Wälder und Berge fernhalten. Wer Viktal besucht, trifft bald auf die Religion der Mutter, die zunächst als harmloser naturalistischer Glaube erscheint. Doch dann bemerken die Charaktere, dass besonders frommen Dorfbewohnern namens Mutterwächtern ein Auge fehlt. Andere Dorfbewohner verhalten sich auf beunruhigende Weise.

Die Einheimischen begegnen den Fremden neugierig, und schließlich lädt jemand die Fremden in den Gasthof Fischersruh ein, um damit sie beim Essen ihre Geschichten erzählen können. Die Dorfbewohner ermutigen Neuankömmlinge, ein Teil der Gemeinschaft zu werden, da die Mutter sie das lehrt – und sich dann außerdem der Opfervorrat für das nächste Tithe-Fest vergrößert.

Wenn die Charaktere Viktal besuchen, würfle oder wähle eine der Optionen in der Tabelle „Vorkommnisse in Viktal", um die verstörenden Aspekte des Dorfs zu beschreiben.

Vorkommnisse in Viktal

W8	Vorkommnis
1	Die Dorfbewohner flechten Blumen in Kronen und nähen Fleischstücke in Mäntel ein, um die traditionelle Kleidung für ein kommendes Fest herzustellen.
2	Die meisten Kinder in Viktal sind Hexblute (siehe Kapitel 1). Die Einwohner weichen aus, wenn sie danach gefragt werden.
3	Die Dörfler ernten Flügel und Kokons von Motten in Käfigen, mahlen sie und verwenden sie als „Wechselwürze" – allgegenwärtige Zutat in der lokalen Küche.
4	Eine Gruppe junger Leute weint und schreit vor dem Fenster einer alten Frau, die denen, die am lautesten weinen, gehörnte Weidenpuppen zuwirft.
5	Ein lokaler Fischer zeigt Kindern, wie man mit dem Messer lebendige Aale ausnimmt und für das anstehende Fest „Aalkronen" aus ihnen macht, eine grausige örtliche Tradition.
6	Kinder bringen hornartige Stöcke am Kopf eines verängstigten Tiers an. Die Erwachsenen ermutigen sie.
7	Eine aufwendige Türschnitzerei zeigt ein Frauengesicht aus Mottenflügeln, das über einer besonders grausigen Mord- oder Operationsszene wacht.
8	Dörfler singen und umtanzen jemanden, der sich soeben bei einem Ritual das linke Auge entfernt.

Das Tithe-Fest

Das Tithe-Fest findet viermal jährlich zu den Sonnenwenden und den Tag- und Nachtgleichen in Viktal statt. Es dauert jeweils mehrere Tage lang, und die Anhänger der Mutter feiern die Vielfältigkeit der Natur und das neue Leben. Die Vorbereitungen nehmen Wochen in Anspruch. Es wird erklärt, ein Teil der Ernte der Stadt solle der Mutter zurückgegeben werden. In Wahrheit dient das Fest dazu, Lorindas Kind, der neuesten Laoirse, einen der Dorfbewohner zum Fraß vorzuwerfen.

Tithe-Feierlichkeiten: Die Feierlichkeiten beginnen früh am Morgen, wenn die Dorfältesten alle in einer Parade zum vorbereiteten Festgelände auf einem Feld vor dem Dorf führen. Hier verbringen die Dorfbewohner den Tag mit Spielen, Tänzen, Gesängen und einem Festessen.

Tithe-Spiele: Zu den Ereignissen des Tages gehören traditionelle Unterhaltung und spielerische Wettbewerbe. Jeder soll daran teilnehmen und das Leben ganz und gar ausleben. Die Gewinner werden mit kleinen Siegmarken belohnt, und wer bei Einbruch der Dunkelheit die meisten Marken gesammelt hat, wird Mutters Liebling genannt. Zu den Spielen gehören einfache Herausforderungen und Attributswürfe. Komplexere Spiele könnten als Rennen (siehe *Spielleiterhandbuch*) oder Kämpfe mit nichttödlichen Waffen vonstattengehen. Würfle oder wähle zwei, drei Aktivitäten aus der Tabelle „Tithe-Spiele" aus, um zu bestimmen, an was für Spielen die Charaktere beim Tithe-Fest teilnehmen könnten.

Tithe-Spiele

W6	Ereignis	Marke
1	**Krummer Tjost:** Die Teilnehmer versuchen, sich mit Stelzen an Armen und Beinen gegenseitig zu Fall zu bringen.	Fünfbeinige Schafsfigur
2	**Paurijagd:** Bei dieser Variante des Fangen-Spiels sind die Verfolger als böse Feen in zerfetzten roten Umhängen verkleidet und setzen spitze Wurfpfeile ein.	Ring aus rotem Holz
3	**Verlorene Geschwister:** Die Teilnehmer verbinden sich die Augen und müssen andere erkennen, indem sie deren Haar berühren.	Schwarze Weizengarbe
4	**Seidengier:** Wer die meisten lebendigen Motten isst, gewinnt.	Schmetterlingsflügel aus Glas

W6	Ereignis	Marke
5	**Hungrige Schwester:** Ein Dutzend Spieler, mit einem Seil umwickelt, versuchen jemanden aufzuhalten, der seinerseits an ihnen vorbeizukommen und eine Birne aus einer Schüssel zu stehlen versucht.	Getrockneter Streifen Birnenschale
6	**Niemals böse:** Die Teilnehmer machen drei alten Dorfbewohnerinnen reihum Komplimente. Die Alten entscheiden, wer siegt und wer die Rute bekommt.	Schilfrute

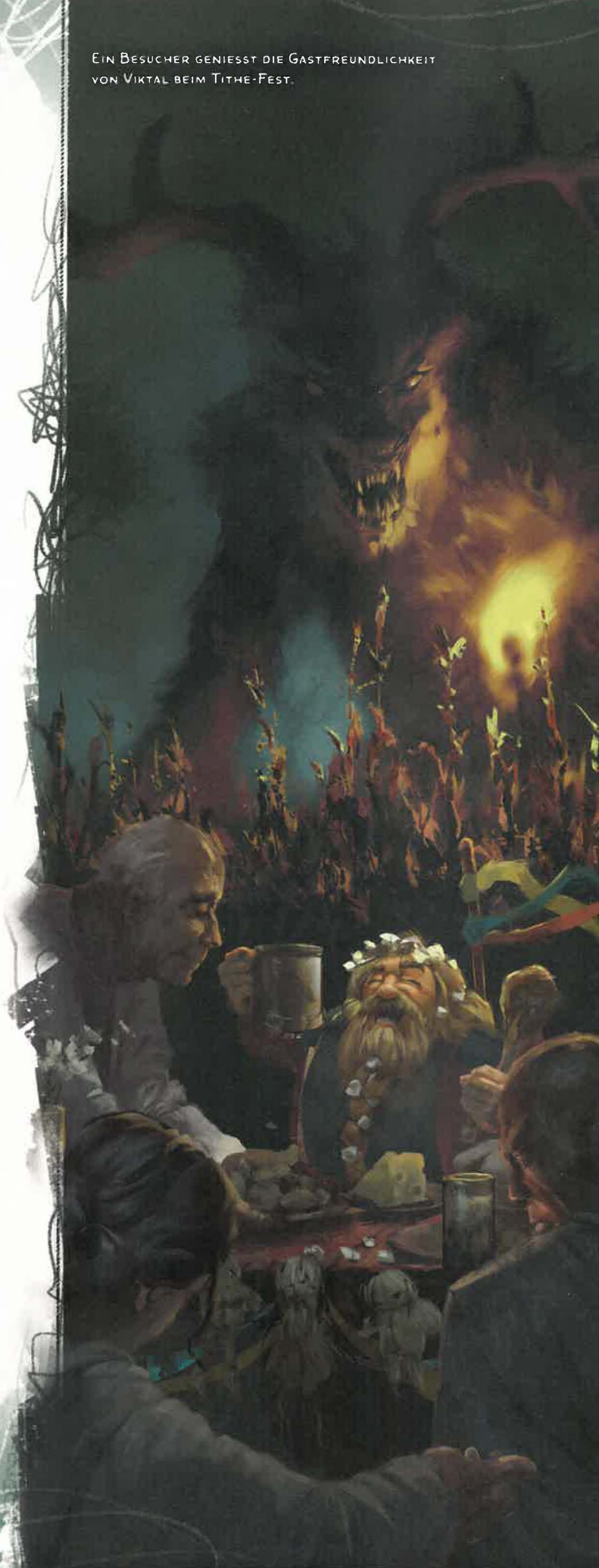
Segen der Mutter: Bei Anbruch der Nacht wird Mutters Liebling benannt und mit einer Krone aus weißen Kamelien gekrönt. Dann schließen sich lange Feststunden an. Später gehen die Anwesenden noch tiefer in die Felder, um den Segen der Mutter zu erhalten.

Um Mitternacht erscheint bei einer feierlichen Zeremonie die Mutter in der Mitte ihrer Anhänger. Mutters Liebling trägt eine Schüssel mit Nahrung und Geschenken zur Mutter. Dabei erscheint die aktuelle Laoirse – die Dorfbewohner sehen sie als Manifestation des Hungers der Natur – und greift Mutters Liebling an. Die Versammelten sehen zu, wie Laoirse das Opfer verschlingt, sein Blut vergießt und den Feldern Fruchtbarkeit für die nächste Jahreszeit bringt – und sich selbst noch ein paar Wochen Leben verschafft, bevor sie unausweichlich wie alle von Mutters Kindern vergeht. Wenn Laoirse ihre Beute fortgezerrt hat, segnet Mutter ihre Anhänger und verschwindet. Die Dorfbewohner kehren nach Hause zurück und sind froh, dass sie das Tithe-Fest einmal mehr hinter sich gebracht haben.

Die Einzelheiten des Rituals sind dir überlassen, aber es gipfelt immer in Laoirses Angriff. Egal, ob einer der Charaktere Mutters Liebling wird oder die Abenteurergruppe versucht, das Opfer zu verteidigen: Würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle „Lorindas Tochter" aus, um zu bestimmen, welcher Horror zum Höhepunkt des Rituals gehört. Details zu Kreaturen, die in der Tabelle mit einem Sternchen markiert sind, findest du in Kapitel 5.

Lorindas Tochter

W6	Laoirses Form	Werte	HG
1	Aufrecht gehender Riesenwidder	**Minotaurus**	3
2	Humanoider aus Weidenruten	**Modernder Schlurfer**	5
3	Dutzende zusammengenähte Leichen	**Zombieklumpen***	6
4	Zitternder nackter Hasenbär	**Abscheulicher Yeti**	9
5	Aufrecht gehender Wolfselch	**Loup-Garou***	13
6	Aufrecht gehendes kreischendes Riesenschaf	**Goristro**	17



Ein Besucher geniesst die Gastfreundlichkeit von Viktal beim Tithe-Fest.

Valachan

Domäne der Jägerin

Dunkler Fürst: Chakuna
Genres: Gothic-Horror und Slasher-Horror
Kennzeichen: Diabolische Fallen, feindliche Wildnis, Überlebensspiele
Nebeltalismane: Giftige Blüte, Haut einer Täuschungsbestie, rostiges Fangeisen

Im Dschungel von Valachan müssen Überlebende auf ihre Herzen aufpassen, damit diese nicht von Monstern gefressen werden. Manchen sind die außergewöhnlichen Pflanzen und magischen Kreaturen dieses Lands das Risiko wert. Doch Valachan wird unbarmherzig von seiner Dunklen Fürstin verteidigt, der bösen unsterblichen Jägerin Chakuna. Sie zieht auf der Jagd nach gefährlichen Bestien durch den Dschungel – und wenn sie mit so einfacher Beute nicht mehr zufrieden ist, verwickelt sie intelligente Wesen in einen tödlichen Wettkampf.

Sie lässt verschiedene Spieler im Regenwald von Valachan auf Leben und Tod gegeneinander antreten, während diese nicht nur einander verfolgen, sondern auch von der Dunklen Fürstin verfolgt werden. Tückischer Treibsand und andere tödliche Gefahren durchziehen das Terrain, und die Dunkle Fürstin wird von zahlreichen Werpanthern unterstützt, die so leise wie gefährlich sind. Doch mancher verzweifelte Teilnehmer findet die unwahrscheinlichsten Verbündeten gegen Chakuna und ihre grässlichen Jagden.

In Valachan gibt es Dörfer, aber keine Städte, da der Wald einfach zu dicht ist. In jedem zitternden Blatt und den Augen aller Kreaturen liegt ein bedrohliches Bewusstsein. Die Wälder haben Ohren und tragen Chakuna zu, was sie hören.

Das Mysterium, das die Dunkle Fürstin an ihre Domäne kettet, könnte ihre Macht zerstören oder das Land in eine Katastrophe stürzen. Das Geheimnis pulsiert mit dem Herzschlag seiner Meisterin im Atem des Waldes. Wer in Valachan lange genug überlebt, um die Geheimnisse zu entschleiern, findet sich Ende möglicherweise auf der Seite des Räubers wieder, den er eigentlich besiegen wollte.

Besondere Merkmale

Wer Valachan kennt, weiß folgende Tatsachen:

- Valachan ist ein Land mit dichten Regenwäldern, sandigen Gestaden und bewaldeten Bergen. Diese Wildnis ist äußerst gefährlich, aber die Leute dort haben sich schon lange darauf eingestellt.
- In Valachan gibt es die Prüfung der Herzen, einen königlichen Kampf zu bestimmten Vollmonden. Diese Prüfung wird von Chakuna abgehalten, der größten Jägerin des Landes.
- Alle wilden Tiere und Pflanzen im Dschungel von Valachan können sich Entdeckern gegenüber feindselig verhalten.
- Zahlreiche Täuschungsbestien streichen durch den Dschungel, angeführt von Yana, einer ungewöhnlich schlauen Täuschungsbestie, die Chakuna dient.

Charaktere aus Valachan

Charaktere aus Valachan stammen meist aus kleinen Gemeinschaften im Regenwald. Die Leute der Domäne sind vorwiegend Menschen mit dunklem Haar und warmen braunen Hauttönen. Manche Namen sind von mittelamerikanischen Sprachen inspiriert. Wenn die Spieler Charaktere aus Valachan erstellen, frage sie Folgendes:

Wie hast du es geschafft, die Prüfung der Herzen zu vermeiden oder zu überleben? Bist du aus Valachan geflohen, um dir die Jagd zu ersparen? Bist du Chakuna irgendwie entkommen, nachdem du ausgewählt worden warst? Bist du freiwillig angetreten, um jemand anderen zu beschützen?

Warum bist du kein Werpanther? Stammst du aus einem abgelegenen Dorf wie Shuaran? Wurdest du adoptiert? Wurdest du ohne diese Gabe geboren, oder manifestiert sie sich bei dir anders?

Welches Geheimnis des Landes kennst du besser als alle anderen? Ist es die Existenz der Grotte voller heilender Blüten? Ein geheimer Weg aus einem scheinbar versiegelten Tal? Wie man Riesenpapageien zähmt?

Siedlungen und Schauplätze

Valachan ist schön, üppig und wild. Hier gibt es alle Arten von bunten Kreaturen und strahlenden Blüten, und die Domäne ist von der tiefsten Schlucht bis zum höchsten Berggrat mit Leben erfüllt. Die außergewöhnliche Üppigkeit von Vachalan ist sogar außerhalb der Domäne bekannt und zieht zahlreiche Händler, Kräuterkundler, Tierbändiger und Leute auf der Suche nach magischen Reagenzien an. Doch Besucher müssen sich in Acht nehmen und dürfen nicht zu viel an sich raffen, sonst wird der Zorn der Dunklen Fürstin sie finden.

Valachan hat kein ausgebautes Straßennetz, dafür ausgetrampelte Wildpfade durch die dichten Wälder, die Generationen von Einwohnern bekannt sind. Wer weiß, wie man nach ihnen suchen muss, sieht sie sofort.

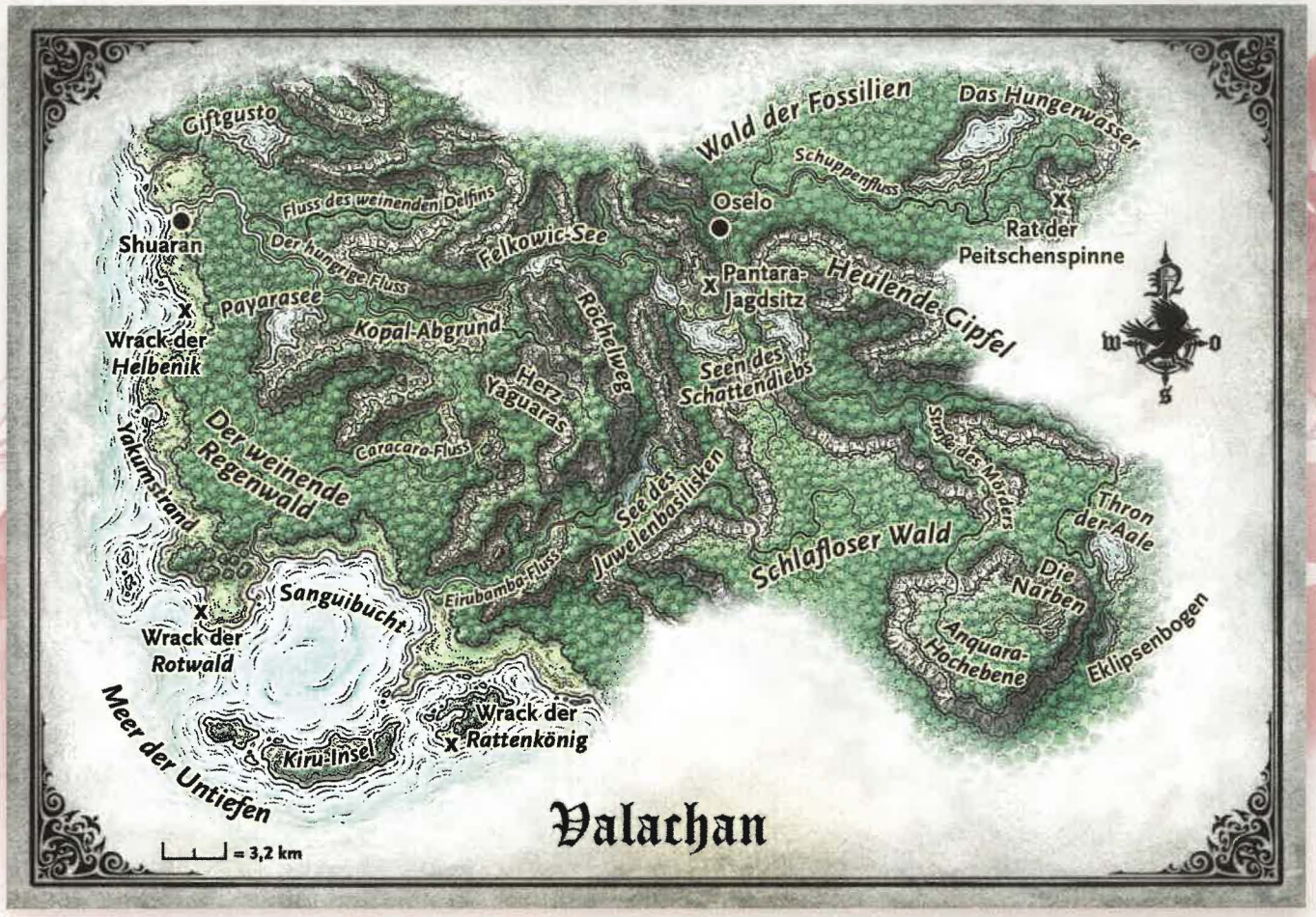
Jedes Wesen in Valachan bringt Tarnungen, Gifte, Stachel, Tricks oder Fallen hervor. Nichts ist hier sicher, wehrlos oder so wie es aussieht.

Eirubamba-Fluss

Wildblumen, köstliche Früchte und medizinische Kräuter wachsen in den Wäldern und entlang der Ufer des Eirubamba-Flusses. Die meisten Raubtiere des Regenwaldes bleiben dem Fluss fern, weil sie die aggressiven Riesenwespen fürchten, von denen die seltenen Pflanzen umschwärmt sind.

Oselo

Das Heimatdorf der Dunklen Fürstin wirkt wohlhabend und friedlich, die Leute sind freundlich zu Händlern und Besuchern. Tagsüber wirkt alles ganz normal. Nachts ist das anders. Dann nämlich verwandeln sich Jäger in Panther und Ozelote, bilden Rudel und stürmen in den Dschungel. Dort helfen sie Chakuna bei der Jagd und kehren mit Fleisch zurück. Danach ist im ganzen Dorf ein Unwohlsein zu spüren. Einerseits wollen die Leute in Frieden leben, andererseits Chakunas Willen gehorchen.



Karte 3.14: Valachan.

Die Oselo adoptieren gelegentlich verirrte Fremde und bieten ihnen Schutz vor der Prüfung der Herzen. Wenn sie im Dorf aufgenommen sind, müssen sie sich in einem Initiationsritus beweisen und eine Woche lang ohne Werkzeuge im Wald überleben.

Pantara-Jagdsitz

Der Pantara-Jagdsitz ist in Valachan auch der Sitz der Macht. Es handelt sich um mehrere strohgedeckte Gebäude hoch oben im Blätterdach des Waldes, darunter die überwucherten Ruinen einer uralten Befestigung, die der Dschungel zurückgefordert hatte. Chakunas Wohnsitz enthält nur das Notwendigste: eine Waffenkammer, eine Krankenstation und einen Stall voller Täuschungsbestien. Chakunas Jagdpartnerin, die Täuschungsbestie Yana, ist stets an ihrer Seite.

Wer im Pantara-Jagdsitz die Ohren spitzt, hört nachts ein Gemurmel. Es kommt aus dem Mund des Kopfes von Urik von Kharkow, Valachans ehemaligem Dunklen Fürsten, der in einer verborgenen Kammer im Herzen des Anwesens Flüche ausspricht und Geheimnisse kundtut.

Shuaran

Die fähigen Krieger des Dorfs Shuaran sind keine Gestaltwandler wie die Oselo, allerdings gibt es hier Oselo-Flüchtlinge, die Chakunas Herrschaft für verflucht halten und ihren Schutz nicht wollen. In Shuaran hasst und fürchtet man Chakuna und hilft möglicherweise denen, die gegen sie arbeiten. Hier werden die Beziehungen mit Fremden durch ein empfindliches, rasch gekränktes Ehrgefühl definiert. Die Shuaraner sind ständig wegen einer verschlagenen lokalen Bande von Heulaffen im Süden beim Yakum-Strand auf der Hut. Im Dorf ist ständig ein leises, bedrohliches Heulen aus der Ferne zu hören.

Yaguaras Herz

Yaguaras Herz ist der geheimste aller geheimen Orte Valachans und liegt inmitten eines Labyrinths aus Bergen südwestlich des Pantara-Jagdsitzes. Tief in diesem Tal verbirgt sich ein verfallener kleiner Tempel unter tückischen Klippen und dem alles überwuchernden Wald. In den blutbeschmierten Höhlen darunter befindet sich ein steinerner Altar, und auf diesem liegt das noch schlagende Herz der Dunklen Fürstin Chakuna. Hier können aufstrebende Dunkle Fürsten ein Ritual ausführen, Chakunas Herz verzehren und ihren Platz als Herrscher Valachans einnehmen – oder sie zerstören es und entfesseln den intelligenten Zorn des Regenwaldes, der jeden innerhalb der Domänengrenzen trifft. Nur Chakuna, die Täuschungsbestie Yana und die Überreste von Kharkows kennen den Ort von Chakunas Herz und wissen, wie man die Macht beansprucht.

MIKE SCHLEY

Chakuna

In Valachan führt der Fall eines Dunklen Fürsten unweigerlich zum Aufstieg des nächsten. Für Chakuna, die in einem Zyklus von Blutvergießen und dem Wald gefangen ist, der ihr Macht verleiht, wurden die Werkzeuge des Unterdrückers zu den Mitteln ihrer eigenen bitteren Herrschaft.

Der Dunkle Fürst Urik von Kharkow herrschte von der heute zerstörten Burg Pantara aus, einer Festung der Tyrannei und Pein, von der aus er zum Vergnügen Jagd auf die Leute Valachans machte. Seine Jagden wurden über viele Jahre immer komplexer, und von Kharkow wollte nur die seltenste, gefährlichste Beute. Chakunas Leute, die Oselo, wurden zu seinen Lieblingszielen.

Die Oselo sind Jäger und Menschen des Dschungels. Doch bei Vollmond wächst vielen von ihnen ein Fell, sie bekommen Krallen und Fangzähne, und ihre wahre Natur als wachsame, gefährliche Lykanthropen wird offenbar. Als Chakuna halbwüchsig war, hatte von Kharkow den Schrecken seiner Jagden zu einem regulären Turnier ausgearbeitet. Er jagte die Leute, bis es fast keine mehr gab, und hinderte sie an der Flucht, indem er die Grenzen der Domäne schloss und sie in den Nebeln fing.

Chakuna war wild entschlossen, ihre Leute zu retten. Sie nahm freiwillig am Turnier teil, entschlossen, dass entweder Kharkow oder sie sterben würde. Sie schwor zu opfern, was immer nötig war, um den Dunklen Fürsten zu besiegen – und lernte nur allzu schnell, dass es ein Monster braucht, um ein Monster zu besiegen. Chakuna erfuhr, welche Schwäche von Kharkow hatte, brannte die Burg Pantara nieder und behielt den Kopf des ehemaligen Dunklen Fürsten.

Chakunas Kräfte und ihre Herrschaft

Chakuna wurde zur Dunklen Fürstin, als sie Urik von Kharkow besiegte. Dabei erfuhr sie allerdings die schreckliche Wahrheit über die Natur Valachans, und nun lebt sie, um die Domäne und den Zyklus von Jäger und Beute am Leben zu erhalten. Chakuna hat die Werte eines **Wertigers**, aber ihre Tier- und ihre Hybridform haben das Erscheinungsbild eines Panthers.

Herzlos: Chakuna hat kein Herz – buchstäblich. Auf dem Höhepunkt des Kampfs gegen von Kharkow riss sie es sich mit den Händen aus der Brust und legte es in die Mitte des Yaguara-Berglabyrinths. Dann nahm sie von Kharkows Herz und aß es auf. Damit übernahm sie Kharkows Kräfte und seine verfluchte Unsterblichkeit – und beanspruchte Valachan für sich. In Yaguaras Herz, dem heiligen Mittelpunkt des Labyrinths, schlägt Chakunas Herz noch heute wie eins mit dem Land, unendlich mit ihm verbunden und so robust wie der Regenwald. Doch wie alles Lebendige muss ihre Bindung mit der Domäne gepflegt werden. Leben frisst Leben. Und so opfert Chakuna das Blut der Gejagten dem Land, um ihren Griff um die Macht zu festigen. Tut sie das nicht, werden Pflanzen und Tiere in der Domäne feindselig und drohen, alle zu töten, die dort leben.

Die Prüfung der Herzen: Chakuna hat das Gemetzel, das nötig ist, um ihre Bindung mit der Domäne aufrechtzuerhalten, als ritualisierten Kampf eingesetzt, der als Prüfung der Herzen bekannt ist (siehe unten).

Grenzen schließen: Wenn Chakuna die Grenzen der Domäne schließen will, wird das Meer unruhig, und die Nebel steigen auf. Zusätzlich zu deren üblichen Effekten, die im Abschnitt „Die Nebel" am Anfang dieses Kapitels beschrieben sind, sind die Nebel voll mit Täuschungsbestien und anderen tödlichen Raubtieren, die alle Kreaturen angreifen, die ihnen begegnen.

Chakunas Qual

Chakunas Bindung mit Valachan unterscheidet sich von denen der meisten anderen Dunklen Fürsten, da ihre Bindung freiwillig ist. Sie muss das Land endlos in Blut tauchen, um ihr eigenes Überleben zu sichern und ihre Leute vor dem niederträchtigen Land zu beschützen. So geht nun die Jagd, die zu beenden sie geschworen hatte, in ihrem Namen weiter. Sie schirmt ihre Leute vom Gemetzel ab, aber der Rest von Valachan ist ungeschützt.

Rollenspiel: Chakuna

Das ganze Netz des Lebens in Valachan ist einem einzigen bösen Bewusstsein unterworfen, das von Chakuna ständige Nachweise ihrer Würdigkeit als Bewahrerin und oberstes Raubtier verlangt und anderenfalls ihre Leute verschlingt. Als Reaktion darauf ist Chakuna verschlagen, skrupellos und rachsüchtig. Mittlerweile spielt sie gerne mit dem Essen – und sie hat eine ganze Domäne voll davon.

Persönlichkeitsmerkmal: „Ich schulde denen, die ich jage, gar nichts. Sie sind nichts weiter als Beute."

Ideal: „Wenn ich klüger bin als du, verdiene ich zu leben, und du verdienst zu sterben."

Bindung: „Meine Leute sind die stärksten, und ich werde dafür sorgen, dass sie überleben."

Makel: „Jeder und alles lügt. Ein Jäger überlebt nur, wenn er mit Betrug rechnet."

Abenteuer in Valachan

Valachan zwingt Abenteurern eine Wildnis auf, die nicht nur mit harten Bedingungen aufwartet, sondern aktiv versucht, sie zu zerstören. Andere Schrecken in den Domänen des Schreckens haben die Form übler Bösewichte oder entsetzlicher Monster. Doch in Valachan ist das Land selbst die größte Gefahr, und die mörderische Dunkle Fürstin der Domäne benutzt diese Gefahr als Waffe.

Die Prüfung der Herzen ist der Kern des Terrors in Valachan, doch jeder in der Wildnis dieses Landes lebt gefährlich. Es gibt nicht nur natürliche Regenwald-Raubtiere, sondern auch Dinosaurier und Täuschungsbestien. Zu den vielfältigen Pflanzenkreaturen gehören böse Zweigplagen, grausame Baumhirten und manipulative Dryaden, die alle den unterschwelligen Blutdurst des Landes symbolisieren. Die Einwohner des Landes – die Werpanther der Oselo, die Shuaraner und die abgelegenen Ansiedlungen der Echsenmenschen – könnten Fremden

helfen, aber sie dulden es nicht, wenn ihre Traditionen beleidigt werden oder Chakunas Zorn auf sie herabbeschworen wird. Wer unerfahren ist, aber die Wildnis trotzdem erkunden will, kann einen Führer einstellen – besonders die Oselo sind gerne zu dieser Dienstleistung bereit.

Valachan bietet die Möglichkeit, alles auf die Spitze zu treiben, was die Spieler und Charaktere über die Gefahren der Natur zu wissen glauben. Die Überleben-Fertigkeit erweist sich als unschätzbar, wenn man durch den Regenwald finden, den Mörder einer zerfleischten Leiche erkennen oder verstehen will, wie verschiedene Gifte wirken. Die urtümliche Macht des Landes manifestiert sich in Form von Umgebungsgefahren wie plötzlichen Stürmen, Klippen aus senkrechtem Treibsand und natürlich auftretenden Fallgruben und -schlingen. Mit bösem Gewisper aus hohlen Baumstämmen, mit fleischfressenden Pflanzen und fluchenden Winden lässt sich der Hunger der Wildnis darstellen.

In der Tabelle „Abenteuer in Valachan" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du deine Abenteuer in dieser Domäne planst.

Abenteuer in Valachan

W8	Abenteuer
1	Die Oselo nehmen freudig ein neues Mitglied in ihre Gemeinschaft auf, aber die Zeremonie gerät zum Kampf, als Chakuna erscheint und verlangt, dass Neulinge an der Prüfung der Herzen teilnehmen.
2	Krieger aus Shuaran bitten um Hilfe beim Töten eines riesigen **Säbelzahntigers**, der die Dörfler tötet. Sie erwähnen nicht, dass sie vor Kurzem die *Katze von Felkowic* verloren haben, einen intelligenten magischen Gegenstand, der der *Figur der wundersamen Kraft* ähnelt, mit der sich ein Katzenraubtier beschwören lässt.
3	Eine intelligente **Riesenspinne** kommt aus den Höhlen, die als Rat der Peitschenspinne bekannt sind. Sie verlangt ein Opfer der Oselo, sonst wird jeder Arachnid in Valachan das Dorf angreifen.
4	Ein **Tyrannosaurus Rex**, Herzlose Mutter genannt, wütet im Wald der Fossilien, da in seinen Jagdgründen etwas nicht stimmt.
5	Die **Echsenmenschen** von den Seen um das Anquara-Plateau haben versunkene Ruinen entdeckt und dort einen **Aboleth** entfesselt, der sie nun versklavt hat.
6	Tierförmige **Baumhirten** belagern den Pantara-Jagdsitz. Sie gehorchen dem Willen von Urik von Kharkow.
7	Das Handelsschiff *Sternzeichen* läuft vor der Insel Kiru auf Grund. Die Seeleute brauchen Hilfe dabei, ihr Schiff mit dem Material anderer Wracks wieder flottzukriegen – vorzugsweise, bevor Chakuna etwas bemerkt.
8	Ein Rudel Täuschungsbestien wird tot in der Sangui-Bucht angetrieben. Zornig streift Chakuna durch den Dschungel und tötet jeden, den sie verdächtigt, etwas damit zu tun zu haben.

Die Prüfung der Herzen

Wer sich unvorbereitet nach Valachan begibt, riskiert den Zorn Chakunas und wird dann bei der tödlichen Prüfung der Herzen zu ihrer Beute. Szenarien wie die folgenden könnten die Charaktere zur Prüfung führen:

Unwissende Kriminelle: Die Charaktere kommen auf der Suche nach einer wundersamen Pflanze, einer seltenen Kreatur oder einem einzigartigen Gegenstand nach Valachan – und werden gefangen genommen, als sie entdecken, dass das Ziel ihrer Suche den Bewohnern der Domäne heilig ist. Um sich reinzuwaschen, müssen Fremde an der Prüfung der Herzen teilnehmen.

Tödlicher Umweg: Auf der Reise an ein anderes Ziel erleidet die Abenteurergruppe Schiffbruch oder wird von einem tödlichen Raubtier angefallen. Die Charaktere erwachen in Valachan, wo Chakuna sie als Eindringlinge behandelt.

Bewusstseinsübertragende Nebel: Die Nebel transportieren das Bewusstsein der Charaktere in Gäste auf dem Pantara-Jagdsitz. Ob die Gäste Freizeitjäger, arglose fremde Adlige oder fähige lokale Krieger sind, sie entdecken bald, dass Chakunas Gastfreundschaft tödliche Motive hat. Im Abschnitt „Überlebende" in Kapitel 4 findest du Optionen, wie die als Beute Ausgewählten repräsentiert werden können.

Regeln der Prüfung

In einer bestimmten Vollmondnacht wählt Chakuna fünfzehn Leute aus ihrer Domäne aus, die sie als würdige Beute betrachtet. Sie führt die Teilnehmer zum Pantara-Jagdsitz, erweist ihnen jede Ehre und verkündet dann die Regeln ihrer Prüfung:

- Die Teilnehmer können in kleinen Gruppen oder alleine vorgehen.
- Nachdem die Gruppen zu Beginn der Prüfung festgelegt wurden, sind keine Allianzen zwischen den Teilnehmern mehr erlaubt.
- Diese müssen einen von zwei Schreinen erreichen: entweder den auf der Insel Kiru oder den zwischen den die Narben genannten Seen auf dem Anquara-Plateau.
- Die Teilnehmer können den Pantara-Jagdsitz im nächsten Morgengrauen verlassen. Später, wenn der Abend kommt, nimmt Chakuna mit Jagdpartnern ihrer Wahl die Verfolgung auf und tötet jeden, dem sie abseits eines Schreins begegnet.
- Die Teilnehmer dürfen einander aus beliebigen Gründen töten – insbesondere, um einen Schrein einzunehmen.
- Die Prüfung ist erst dann vorbei, wenn Chakuna bei beiden Schreinen war und dort die Sieger anerkannt hat.
- Diese werden nach Shuaran und dann aus Valachan hinaus eskortiert.
- Die Verlierer verrotten, wo immer sie im Dschungel gestorben sind.
- Regelverletzungen werden mit dem Tod bestraft.

Chakuna schließt während der Prüfung die Grenzen ihrer Domäne. Sie kann die Regeln der Jagd jederzeit ändern. Beispiel: Wenn sie einen Teilnehmer zu schnell fängt, kann sie ihm anbieten, ihn laufen zu lassen, wenn er einen Arm opfert, den sie an ihre Tiere verfüttert.

Chakuna stellt im Herzen Valachans ihre Beute.

Reisen in Valachan

Undurchdringliche Regenwälder, zerklüftete Klippen und tödliche Stromschnellen prägen die Landschaft von Valachan, und wer die Domäne erkunden oder an der Prüfung der Herzen teilnehmen will, muss durch diese tödliche Wildnis reisen. Karten von Valachan gibt es bei den Oselo, den Shuaran oder bei Chakuna selbst.

Die Dschungel der Domäne sind schwieriges Gelände, wodurch die Geschwindigkeit der Abenteuergruppe halbiert wird. Dies bedeutet, dass die Charaktere sich mit normaler Geschwindigkeit von 2,4 Kilometern pro Stunde und 19,2 Kilometern pro Tag durch den größten Teil der Domäne bewegen können. Sie können sich schnell oder langsam bewegen. Die Effekte sind im *Spielerhandbuch* aufgeführt.

Flugfähige Charaktere werden durch starke Winde verlangsamt (effektiv schwieriges Gelände) und können tödlichen Flugkreaturen wie **Chimären**, **Harpyien** und **Pteranodonten** begegnen. Chakuna könnte für die Prüfung der Herzen verfügen, dass Flug und magisches Reisen nicht zulässig sind. In dem Fall erzwingen die Nebel die Einhaltung dieser Regeln.

Als Dunkle Fürstin von Valachan wird Chakuna nicht durch schwieriges Gelände in der Wildnis der Domäne beeinträchtigt. Schildere nicht bloß, wie Chakuna den Charakteren bei der Jagd nachstellt, sondern lass Chakuna andere Teilnehmer beobachten und mit ihnen spielen, um die Charaktere dann im dramatischsten Augenblick zu konfrontieren.

Gefahren der Prüfung

Valachan bietet Tausende Möglichkeiten zu sterben. Viele davon können die Charaktere während der Prüfung der Herzen erleben, darunter Dschungelraubtiere, intelligente Pflanzen sowie Täuschungsbestien. Wer die Insel Kiru als Ziel wählt, muss tückische Gewässer überwinden, und der Weg zu den Narben heißt, das gigantische Anquara-Plateau zu erklimmen. Würfle außerdem für jede Reisestunde der Charaktere in der Domäne anhand der Tabelle „Komplikationen bei der Jagd in Valachan", um eine Begegnung zu bestimmen. Charaktere, die schnell reisen, würfeln anhand dieser Tabelle zweimal und verwenden das niedrigere Ergebnis. Charaktere, die langsam reisen, würfeln anhand dieser Tabelle zweimal und verwenden das höhere Ergebnis.

Abschliessen der Prüfung

Auf der Insel Kiru sowie bei den Narben befindet sich je einer der Schreine, die die einzige Zuflucht bei der Prüfung der Herzen darstellen. Wenn Chakuna bei einem Schrein eintrifft, gewinnt der, den sie darin vorfindet, die Prüfung – das behauptet sie jedenfalls. Ob Chakuna sich an die Regeln ihrer Prüfung hält, entscheidest du.

Letztlich muss Chakunas Herz gefunden und zerstört werden, um ihr zu entkommen. Nur dann erholt Chakuna sich nicht wieder, wenn sie getötet wird. Wenn die Charaktere das Geheimnis erfahren, wie Chakuna das Herz von Kharkows verschlungen und ihn als Dunklen Fürsten beerbt hat, könnte einer von ihnen dasselbe

CRIS LAWSON

versuchen. Dazu muss Chakunas Herz mit dem Herz eines Charakters ersetzt werden, sonst rebelliert das Land endgültig und versucht, alles intelligente Leben in der Domäne auszulöschen. Wer Chakunas Platz einnimmt, kann dafür sorgen, dass seine Verbündeten in Sicherheit sind, doch dafür wird Valachan sein ewiges Gefängnis.

Komplikationen bei der Jagd in Valachan

W20	Komplikation
1	Chakuna erscheint und greift an. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, geschieht dies während einer anderen Komplikation, und du kannst noch einmal anhand dieser Tabelle würfeln. Ist die Augenzahl ungerade, greift Chakuna plötzlich und ohne andere Komplikation an.
2	Undurchdringliches Dickicht, Morast, Insektenwolken oder dichter Dunst verlangsamen die Abenteuergruppe erheblich. Die Abenteurergruppe wählt einen Charakter aus, der einen SG-14-Weisheitsrettungswurf (Überleben) bestehen muss, anderenfalls reist die Gruppe eine Stunde lang mit halbierter Bewegungsrate weiter (zuzüglich zur Verminderung der Bewegungsrate durch schwieriges Gelände).
3	Das Gebiet ist mit Fallen von Chakuna durchsetzt. Ein zufällig bestimmter Charakter muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf (Wahrnehmung) bestehen, anderenfalls fällt er in eine Stachelgrube (siehe *Spielleiterhandbuch*).
4	**Chuuls**, **Weinplagen** oder **Zombie-Seuchenverbreiter** (siehe Kapitel 5) überfallen die Abenteurergruppe.
5	Die Charaktere finden einen Baum mit Seilen und Schnüren. Mindestens ein überdimensioniertes Herz hängt an einer Schnur von seinen Ästen. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, sehen die Herzen finster aus, sind aber harmlos. Ist die Augenzahl ungerade, haben die 1W6 Herzen die Werte von beißenden **Köpfen des Todes** (siehe Kapitel 5) und greifen an.
6	Insektenwolken, hartnäckige Blutegel oder andere Parasiten peinigen die Abenteurergruppe. Jeder Charakter muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf (Überleben) bestehen, anderenfalls erhält er eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen, die immun gegen Krankheit sind, werden von den Parasiten nicht beeinträchtigt.
7	Die Abenteurergruppe begegnet einem **Druiden**, einer **grünen Vettel** oder einer **Täuschungsbestie**, die nicht Teil der Jagd sind. Wenn einem Charakter ein SG-16-Charismawurf (Überzeugen) gelingt, zeigt die Kreatur der Gruppe einen Weg, auf dem sie sich in der nächsten Stunde in doppelter Geschwindigkeit bewegen kann und am Ende dieser Dauer nicht noch einmal anhand dieser Tabelle würfeln muss.
8	Ein Rivale oder eine Gruppe von Rivalen – **Gladiatoren**, **Späher** oder **Stammeskrieger** – versucht, die Abenteurergruppe zu überfallen.
9	Druidisches Gewisper dringt aus Bäumen und aus Spalten in der Erde. Es ist immer dasselbe Wort: Blut.
10	Ein verzweifelter Rivale erscheint. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, so ist der Rivale schwer verwundet, nicht ganz bei sich und hat Halluzinationen. Ist die Augenzahl ungerade, bietet der Rivale an, der Abenteurergruppe beim Brechen der Regeln zu helfen, und wird wenige Augenblicke später aus dem Wald mit einem Pfeil erschossen.
11	Dinosaurier, **riesige Giftschlangen** oder **Hydren** greifen die Abenteurergruppe an.
12	Eine Hängebrücke ist die einzige Möglichkeit, einen Fluss oder Abgrund zu überwinden. Jeder Charakter muss einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen, um die Brücke zu überqueren. Anderenfalls fällt er 18 Meter tief in den Dschungel oder ins Wasser darunter. Die Brücke hat RK 11, 16 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.
13	Die Gruppe entdeckt eine überwucherte Ruine. Ein Charakter, der einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, erblickt das Relief einer böse wirkenden Figur, die sich das eigene Herz herausreißt.
14	Ein zufällig bestimmter Charakter muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf (Wahrnehmung) bestehen, anderenfalls gerät er in Treibsand (siehe *Spielleiterhandbuch*).
15	**Panther**, **Täuschungsbestien** oder Werpanther (**Wertiger**) versuchen, die Abenteurergruppe zu überfallen.
16	Die Charaktere entdecken die Leiche eines Rivalen. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Ist die Augenzahl gerade, hat die Leiche einen *Heiltrank* bei sich. Ist die Augenzahl ungerade, wurde das Herz der Leiche entfernt.
17	Die Abenteurergruppe wählt einen Charakter aus, der einen SG-16-Weisheitsrettungswurf (Überleben) bestehen muss. Anderenfalls verläuft sich die Abenteurergruppe. Die Charaktere brauchen eine Stunde, um zu bemerken, dass sie sich 1W4 mal 1,6 Kilometer in nachteiliger Richtung vom vermuteten Standort entfernt befinden.
18-20	Es tritt keine Komplikation auf.

Weitere Domänen des Schreckens

Das Land der Nebel enthält nicht nur die bisher in diesem Kapitel vorgestellten Domänen. Schließlich driften zahllose Domänen durch die Nebel. Folgende Lande sind Hinweise auf die Vielzahl der Domänen des Schreckens. Diese Domänen kannst du in deinen Abenteuern nach Belieben ausarbeiten und erkunden, oder du verwendest sie als Beispiele, wenn du entsprechend den Anleitungen in Kapitel 2 deine eigenen Domänen erstellst. Nicht alle Domänen müssen kunstvoll ausgearbeitet werden. Wie du an den Beispielen in diesem Abschnitt sehen wirst, kann ein schlichtes Konzept eines Dunklen Fürsten und der Schrecken seiner Umgebung ein wunderbarer Startpunkt für weitere Entwicklungen im Verlauf des Abenteuers sein.

Wenn die Nebel die Charaktere beim Erkunden der Domänen des Schreckens in eine andere Domäne versetzen, würfle anhand der Tabelle „Domänen von Ravenloft", um zufällig zu bestimmen, wo die Dunklen Mächte die Abenteurergruppe hingeführt haben. Domänen, die mit einem Sternchen markiert sind, werden weiter vorne in diesem Kapitel beschrieben.

Domänen von Ravenloft

W100	Domäne	W100	Domäne
1-4	Agentur Vhage	55-56	Klorr
5-6	Die Albtraumlande	57-59	Lamordia*
7-9	Barovia*	60-62	Markowia
10-12	Bluetspur*	63-64	Mordent*
13-14	Borca*	65-66	Niranjan
15-18	Cyre 1313, der letzte Blitzzug	67-69	Nova Vaasa
19-21	Darkon*	70-71	Odaire
22-24	Dementlieu*	72-74	Ozean des Unglücks
25-26	Falkownia*	75-76	Die Reiterbrücke
27-28	Forlorn	77-78	Richemulot*
29-30	G'henna	79-81	Risibilos
31-33	Ghastria	82-83	Scaena
34-36	Har'Akir*	84-85	Die Schattenlande
37-39	Hazlan*	86-87	Souragne
40-41	I'Cath*	88-90	Staunton-Klippen
42-44	Invidia	91-92	Tepest*
45-47	Der Jahrmarkt*	93-95	Tovag
48-49	Kalakeri*	96-97	Valachan*
50-51	Kartakass*	98-99	Zherisia
52-54	Keening	100	Design des SL

Agentur Vhage

Dunkler Fürst: Flimira Vhage
Kennzeichen: Detektivarbeit, Gedächtnisverlust

Alles im Büro der Agentur Vhage wirkt grau und monoton. Wer durch die Milchglastür diese Domäne betritt, die aus einem einzigen Büro besteht, wird von Flimira „Flinte" Vhage, der Inhaberin des Detektivbüros, bereits erwartet. An diesem Startpunkt eines Okkulter-Detektiv-Abenteuers (siehe Kapitel 2) sammelt Vhage geheimnisvolle Korrespondenz im Zusammenhang mit Mysterien in allen Domänen des Schreckens. Sie beauftragt Agenten, diese Fälle zu untersuchen und ihr dann zu berichten. Niemals offenbart sie jedoch ihre eigene Vergangenheit als Verbrecherin, ihre Beteiligung an jedem Fall, den ihre Agentur untersucht, oder den Umstand, dass die Agentur Vhage ausschließlich in ihrer Vorstellung existiert.

Die Albtraumlande

Dunkler Fürst: Der Albtraumhof
Kennzeichen: Albträume, wiederkehrende Träume

Jeder, der einschläft, landet möglicherweise für immer in den Albtraumlanden, jenem phantastischen Reich, dessen Eigenschaften sich ständig ändern. Wer ihnen entkommt, erzählt von einer boshaften Wildnis, von der leeren Stadt Nod und unzähligen driftenden Sphären, jede mit dem endlosen Albtraum eines Fremden.
Die Domäne wird von bösen Wesenheiten beherrscht, die den Albtraumhof bilden. Niemand weiß, wie viele Mitglieder dieser Hof hat. Auf jeden Fall gehören dazu die tragisch anmutige Geistertänzerin, der in einem Grab gefangene Hypnos, die Hexe Mullonga, der Narr Morpheus und jene Verkörperung des Schreckens, die als Albtraummann bekannt ist. Diese Wesen sind Künstler der Albträume, die jeden schlafenden Verstand terrorisieren, der die Domäne streift.

Die Mitglieder haben eines gemeinsam: alle sind die lebenden Albträume von Caroline Dinwiddy, einem mächtigen Medium, das seine Erinnerungen an die eigenen grausamen Taten unterdrückt. Diese Erinnerungen peinigen sie im Schlaf, und der Albtraumhof konstituiert sich aus ihnen. Tief in der Stadt Nod, in einer verdrehten Vorstellung der Klinik, in der sie einst gearbeitet hat, schläft Dinwiddy endlos und leugnet die Schrecken, die ihre Träume für nichtsahnende Schläfer im Multiversum bedeuten.

Cyre 1313, der letzte Blitzzug

Dunkler Fürst: Der letzte Passagier
Kennzeichen: Blitzzug, Entkommen aus einem Desaster

Das Unglück, das als Große Trauer bekannt wurde, zählt zu den schlimmsten Tragödien, die Eberron je erlebt hat – ein mysteriöses Verhängnis, bei dem fast alle im Land Cyre getötet wurden. In der Hauptstadt Metrol sahen die Bürger das Unglück kommen und wollten sich mit Blitzzügen in Sicherheit bringen, elementar angetriebene Motoren, die Passagierzüge ziehen konnten. Der letzte Blitzzug

Der Blitzzug Cyre 1313 rast auf der Flucht vor dem Desaster durch die Domänen, bei dem alle Passagiere starben.

Metrols, bekannt als Cyre 1313 und voller panischer Leute, musste auf einen verspäteten Bonzen warten. Dann wurden Hunderte zum Aussteigen gezwungen, um das Inkognito dieses letzten Passagiers und seines Gefolges zu schützen. Als der Blitzzug endlich aufbrach, war es zu spät. Die Große Trauer überrollte den Zug samt seiner Insassen. Noch währenddessen verschlangen die Nebel Cyre 1313 und alle darin. Jetzt bewegt sich der letzte Blitzzug von Metrol als reisende Domäne durch die Nebel. Die Leute an Bord fürchten sich vor dem Desaster, das sie verfolgt, vor dem mysteriösen Passagier im vordersten Waggon und vor der nekrotischen Energie, mit der die Maschine jetzt gespeist wird. Doch niemand begreift, dass die unendliche Flucht sinnlos ist, da Cyre 1313 nur Tote an Bord hat.

Forlorn

Dunkler Fürst: Tristen ApBlanc
Kennzeichen: Merkwürdige Erfindungen, Leben und Tod

Tristen ApBlanc wurde unter tragischen Umständen als Sohn eines Vampirvaters und einer menschlichen Adligen geboren. Seine Eltern wurden von panischen Dorfbewohnern ermordet, und lokale Druiden adoptierten Tristen. Während seiner Jugendjahre zeigte sich Tristens Dhampir-Natur (siehe Kapitel 1). Als die Druiden seine Blutgier entdeckten, verstießen sie ihn, doch Tristen wurde zornig, metzelte die Druiden allesamt nieder und trank sie leer. Doch das Blut der Druiden war von ihren Weihwasserritualen durchdrungen und giftig für den Halbvampir. Er starb mit seiner Adoptivfamilie, doch als Nebel sich um den Steinkreis geschlossen hatten, erhob Tristen sich als Geist. In der Morgendämmerung wurde auch Tristens Dhampir-Körper wiederhergestellt. Heute existiert Tristen tagsüber als ewig junger, charmanter, erfinderischer Dhampir in der Burg Tristenoira, jener rauchenden Festung, die seine Goblindiener über dem Steinkreis seiner einstigen Familie errichtet haben. Nachts allerdings stirbt der junge Dhampir einen schmerzhaften Tod in seiner Geisterform und will alles Grüne und Lebendige aus seinem Land tilgen.

G'henna

Dunkler Fürst: Yagno Petrowna
Kennzeichen: Falsche Gottheit, korrupte Theokratie

Yagno Petrovna, geboren in einer Familie Barovias, verschwand in seiner Jugend an den Hängen des Berges Ghakis. Als ein heftiger Sturm aufzog, suchte er in einer mysteriösen Ruine Unterschlupf. Wochen später fand man ihn, wie er über die Hügel zog, von einem Bernsteingötzen faselte und von einem Gott, den er entdeckt hatte: Zhakata, den Gewährer und Verschlinger. Seine Familie wollte ihm helfen, entdeckte jedoch, dass Yagno seinem Gott heimlich Leute opferte. Da jagte sie ihn in die Nebel. Als Yagno aus den Nebeln trat, lag die Domäne G'henna vor ihm.

Das Leben in G'henna ist hart, das Land ist steinig, die Tiere sind hungrig. Die Leute der Domäne beten den bestialischen Gott Zhakata an und reisen regelmäßig zur Kathedralenstadt Zhukar. Dort opfern sie ihre Ernten und hören Zhakatas Willen durch die Worte des verehrten Propheten Yagno Petrowna.

©2021 WIZARDS

Ghastria

Dunkler Fürst: Marquis Stezen D'Polarno
Kennzeichen: Verdrossene Leute, verfluchte Kunst

Der notorische Hedonist Marquis Stezen D'Polarno war bei seinen Adelsgenossen beliebt, aber er wollte die Unsterblichkeit. Ein mysteriöser Künstler bot ihm die Ewigkeit an, indem er D'Polarnos Porträt auf eine magische Leinwand malen würde. Doch der Künstler verschwieg, dass das Gemälde D'Polarno um dessen Liebe zum Leben und seinen natürlichen Charme bringen würde. Der Marquis hat bisher nur eine Möglichkeit entdeckt, seine stumpfe Existenz kurz aufzuhellen: Einmal zu jeder Jahreszeit zeigt er das Porträt einem Publikum, und dann verzehrt es ihre Seelen und lässt D'Polarnos Lebenslust aufflackern. D'Polarnos künstlerische Morde zogen die Aufmerksamkeit der Dunklen Mächte auf sich, die seine Lande in die Nebel zogen. Heute ist Ghastria eine fruchtbare Insel, der es jedoch wie ihrem Herrn an jedem Elan fehlt. Mit einer kurzen Ausnahme in jeder Jahreszeit.

Invidia

Dunkler Fürst: Gabrielle Aderre
Kennzeichen: Besessene Kinder, böse Eltern

Gabrielle Aderre ist überzeugt, dass ihr Sohn Malocchio zu Höherem bestimmt ist. Auf ihrem Anwesen beim Dorf Karina will sie Malocchio durch einen endlosen Strom von Dienern die bestmögliche Erziehung zuteilwerden lassen. Allerdings verschwinden die Diener einer nach dem anderen. Entweder flüchten sie aufgrund von Gabrielles unrealistischen Erwartungen, oder die tödlichen Unfälle und um das Kind werden ihnen zum Verhängnis. Gabrielle ist allerdings nicht gewillt, die große Zukunft ihres Sohnes dem Zufall zu überlassen. Mit ihrem kostbaren Hexenbrett aus Knochen beschwört sie übernatürliche Kräfte, die ihren Sohn leiten und beschützen. Geister, Engel, Unholde und schlimmere Kreaturen erscheinen, doch solange sie Malocchios Weg zum Ruhm ebnen, nimmt Gabrielle ihre Geschenke nur zu gerne an.

Keening

Dunkler Fürst: Tristessa
Kennzeichen: Stilles Dorf, Todesfee

Das unwirtliche Land Keening wird vom Berg Lament beherrscht, in dessen Ausläufern das Dorf Anwrtyn liegt. Hier sind alle Einwohner taub. Das ist kein Unfall, die Leute fügen sich die Taubheit absichtlich selbst zu, damit sie das Kreischen der Todesfee Tristessa nicht hören. Dieser trauernde Geist streift am Berg Lament umher, seine Schreie hallen durch die Nacht. Ihre Lebzeiten verbrachte Tristessa unter dem Arak-Berg in Tepest – mehr dazu weiter vorne in diesem Kapitel –, doch aufgrund ihrer Verbrechen gegen ihr Volk wurde sie ins Exil geschickt. Im Tod sucht sie endlos nach ihrer Familie, die durch ihre Untaten ums Leben kam.

Klorr

Dunkler Fürst: Klorr
Kennzeichen: Bevorstehender Untergang, surreale Umgebung

Klorr ist das Ende der Welten. Hier driften zerschmetterte Inseln durch eine neblige Anderswelt, gefangen in einer wirbelnden Spirale, die im brennenden Auge von Klorr endet. Dreizehn Sterne umkreisen diese sonnenartige Kugel, und jede Stunde erlischt einer davon. Wenn einer der Sterne stirbt, wird eine der zerstörten Inseln der Domäne ins Auge von Klorr gezogen und von den Flammen verschlungen. Die anderen Inseln bewegen sich weiter auf das Auge zu, eine Stunde näher an derselben Verdammnis.

Wer auf den zerfallenden Landbrocken der Domäne gefangen ist, zählt die Stunden bis zum Ende. Nur wenige wissen, wie sie nach Klorr geraten sind oder wann neue Inseln in den Zyklus gezogen werden. Man weiß nur, dass die Nebel geschlossen sind und man dem Untergang preisgegeben ist. In den surrealen Himmeln dieses Reichs schweben Ruinen aus verlorenen und untergegangenen Domänen – darunter ein Turm wie eine geschwärzte Rose und eine Stadt aus Schädeln. Dazu kommen zeitlose Echos von Domänen, die noch existieren. Die Insassen dieser ordentlichen Apokalypse arbeiten immer verzweifelter gegen den Untergang, welcher der Wille des verborgenen Dunklen Fürsten und besessenen Uhrmachers Klorr ist.

Markowia

Dunkler Fürst: Dr. Frantisek Markow
Kennzeichen: Intelligente Tiere, verkommene Wissenschaft

Dr. Frantisek Markow ist ein Genie – aber nicht mehr so genial wie gestern. Seine Markow-Formel gewährt ihm unvergleichlichen Intellekt, kostet auf Dauer jedoch mehr, als sie bringt. So wird er immer dümmer, seine Form immer tierischer. In seiner Verzweiflung ist Dr. Markow auf eine tropische Insel geflohen, die er Markowia nannte. Dort testet er neue Versionen seiner Formel an der lokalen Fauna – in der Hoffnung, seine schwindende Genialität zu retten. Aufgrund seiner Experimente gibt es immer mehr intelligente Tiere in Markowia, die Dr. Markow für ihre Gottheit halten.

Niranjan

Dunkler Fürst: Sarthak
Kennzeichen: Askese, Gehirnwäsche, Schatten

Der Aschram von Niranjan ist eine Inselkette, die einst zur Domäne Kalakeri gehörte. Sie war ein lebendiger *Vihara*, ein Kloster für asketische Gelehrte, in welchem Ramsana gelehrt wurde, ein Leben ohne Bindungen an die materielle Welt. Heute gibt es hier nur noch eine kleine, zurückgezogene Gruppe dieser Gelehrten unter dem Vorsitz des alten *Sadhu* (Heiligen) Niranjan. In Wahrheit ist Niranjan der böse Bronzedrache Sarthak, der Handlanger mit seinen philosophischen Schriften in die Nebel schickt. Die Schriften versprechen allen ein Entkommen in den Frieden, die sich den Lehren anschließen und in den

Nebeln nach ihrer Quelle suchen. Wer in den Aschram gelangt, muss all seine weltlichen Güter hergeben, die Sarthaks verborgenem Schatz hinzugefügt werden. Dann versetzt der falsche Sadhu seine Opfer in eine selige Trance, die nach einigen Tagen die Seele aus dem Körper entfernt. Sarthak verzehrt die Seele und ersetzt sie durch einen Schatten, wodurch die Körper der Opfer seiner Kontrolle unterstehen.

Nova Vaasa

Dunkler Fürst: Myar Hiregaard
Kennzeichen: Nomadische Reiter, Verwandlung

Myar Hiregaard war eine hervorragende Kriegerin. Sie vereinte die nomadischen Stämme der riesigen Ebenen Nova Vaasas. Doch so gut sie kämpfte, so ungeeignet war sie als Anführerin in Friedenszeiten. Sie veranstaltete brutale Spiele, und als diese ihr Interesse nicht mehr befriedigen konnten, stiftete sie Feindseligkeiten zwischen ihren Vasallenstämmen, die sie von ihren eigenen Kräften niederschlagen ließ. Subtil ging sie immer wieder so vor. Nach Myars größtem Massaker verschlangen die Nebel Nova Vaasa und spalteten dabei Myars Persönlichkeit. Heute regiert sie mit strenger Gerechtigkeit, aber wenn ihre Blutlust sie überkommt, verwandelt sie sich in den mordenden Ritter Malkan und sät Zwietracht in den Ebenen.

Odaire

Dunkler Fürst: Maligno
Kennzeichen: Böses Spielzeug, Dorf der Kinder

Der Spielzeugmacher Guiseppe sah seinen Wunsch nach einer Familie erfüllt, als sein Werk, die Marionette Figlio, zum Leben erwachte. Wie ein stolzer Vater präsentierte er seinen Figlio allen im Dorf Odaire. Die Dorfkinder liebten Figlio, aber ihre Eltern waren misstrauisch und betonten, dass die Marionette nichts als ein Spielzeug war. Irgendwann erzürnten diese Zweifel Figlio, und er bat Guiseppe, ihm Geschwister herzustellen. Und eines Tages töteten Guiseppes Werke alle Erwachsenen in Odaire. Odaire wurde von den Nebeln verschluckt. Jetzt ist es ein Dorf voller Kinder, regiert von der Carrionette Figlio, die sich nun Maligno nennt. (In Kapitel 5 findest du Details zu Carrionetten.)

Ozean des Unglücks

Dunkler Fürst: Pietra van Riese
Kennzeichen: Inseldomänen, Seefahrerhorror

Die mörderische Piratin Pietra van Riese, Kapitän der *Gnadenlos*, stand im unvorteilhaften Ruf, ihre Gefangene an Seilen durchs Wasser zu ziehen, bis sie ertranken. Sie schleifte die Opfer, bis Seetang an ihnen wuchs, obwohl manche sogar als Zombies erwachten. Schließlich wurde die *Gnadenlos* von einem Rivalen versenkt, doch der Tod konnte Pietra nicht aufhalten. Sie erwachte im Ozean des Unglücks, Wasser in der Lunge und Meeresbewohner in ihr nistend. Auch ihre schon halb von Fischen gefressene Besatzung rührte sich. Als Pietra mit ihnen sprechen wollte, drang ihre Stimme aus ihren Mündern.

Die *Gnadenlos* segelt in einer Domäne, welche sich mit jedem Gewässer in allen Domänen überschneiden kann. Manche Domänen grenzen an den Ozean des Unglücks, andere haben ihren eigenen Namen für dieses mysteriöse Gewässer. Wer sich auf See in die Nebel wagt, gerät möglicherweise in diese nassen Weiten voller Trümmer und Tang, voller gruseliger Monster und treibender Inseln, darunter:

Blaustein: Diese Inselfestung wurde einst vom berüchtigten Blaubart beherrscht, doch die Geister seiner Frauen überwältigten ihn und peinigen ihn nun endlos.

Pietra van Riese.

OLGA DRDE

Dominia: Auf dieser stürmischen Insel erhebt sich das Irrenhaus des Vampirs Dr. Daclaud Heinfroth. Die Patienten sind alle verschiedene Versionen von Heinfroth selbst – zu verschiedenen Zeitpunkten seines langen Lebens.

Rabeninsel: Ein Sturm von Raben umgibt diese bewaldete Insel. In diesem gefiederten Chaos verbirgt sich ein unglaublich hoher Turm, der bis in den Himmel reicht. Hier residiert die Herrin der Raben. Wer sie beleidigt, wird ihrem schwarzgeflügelten Schwarm einverleibt.

Leuchtturm: Außerweltliches Licht strahlt aus diesem verdrehten Sporn aus bizarren Fossilien. Wer den Leuchtturm betritt, stellt fest, dass der Lichtstrahl sich nicht auf den Ozean richtet, sondern in den Abgrund im Inneren.

Klippe des Wächters: Ein untoter Paladin wacht auf seiner versunkenen Insel. Hier finden müde Reisende Zuflucht, wenn sie den Glauben des Paladins respektieren. Wer das nicht tut, dessen Knochen werden die umliegenden Korallen zieren – wie die vieler anderer.

Die Reiterbrücke

Dunkler Fürst: Der kopflose Reiter
Kennzeichen: Mörderische Legende, Spukbrücke

Fast jede Domäne hat ihre Version jener Erscheinung, die als Kopfloser Reiter bekannt ist. Der Söldner in dunkler Rüstung in Mordent, der Kataphrakt in Har'Akir, der mutierte Zentaur in Lamordia – jede Inkarnation weist bestimmte Details auf: Der Reiter hat keinen Kopf, erscheint auf einer berühmten Brücke und enthauptet auf der endlosen Suche nach seinem eigenen Kopf seine Opfer. Wer eine Begegnung mit dem Kopflosen Reiter überlebt, findet er am anderen Ende der Spukbrücke möglicherweise eine andere Domäne vor. (Unter Dullahan in Kapitel 5 findest du weitere Details zum Kopflosen Reiter.)

Risibilos

Dunkler Fürst: Doerdon
Kennzeichen: Bauchredner, Täuschung

Die Domäne Risibilos ist eine kleine Konzerthalle, wie man sie in jeder größeren Stadt finden kann. Ihr Dunkler Fürst Doerdon war einst ein König – so humorlos, dass er seinen Untertanen das Lachen bei Todesstrafe verbot. Heute ist er dazu verflucht, andere zu unterhalten. Dazu eignet er sich nicht im Geringsten.

Zum Glück haben die Nebel ihm einen Partner zur Seite gestellt: eine Bauchrednerpuppe mit dem Antlitz Strahd von Zarowitschs. Diese gruselige Puppe hat einen eigenen Willen und besteht darauf, dass sie der echte Strahd ist, die Kreatur auf dem Thron von Burg Ravenloft dagegen ein Hochstapler. Strahd flucht und zetert und macht dem Publikum die absurdesten Versprechungen, wenn es ihm hilft, „seine Stellung zurückgewinnen". Wer den echten Strahd kennt, findet die Puppe so komisch, dass ständiges Gelächter Doerdons Ohren peinigt.

Scaena

Dunkler Fürst: Lemont Sediam Juste
Kennzeichen: Theater, das die Wirklichkeit manipuliert

Lemont Sediam Juste sah sich als ernstzunehmenden Theaterautor. Seine grausigen Stücke erreichten große Beliebtheit beim Volk von Dementlieu, aber nicht bei den Kritikern. Juste wollte Anerkennung. Mit seinem neuen Stück *Erscheinungen* hoffte er sie zu erhalten. Während der Premiere begann das Publikum sich zu langweilen. Der Theaterautor war entsetzt. Seine Anhänger wollten Blut sehen, und so gab er ihnen Blut. Er war selbst aufgetreten und hatte bis zum Ende des Stücks jeden einzelnen Schauspieler ermordet. Die Menge brüllte begeistert. Und das Theater entfernte sich von Dementlieu. Scaena entstand. Die Domäne besteht nur aus diesem Theater, auf dessen Bühne jede Realität entstehen kann, nach der es Lemont gelüstet. Die Auftritte des Dunklen Fürsten sind zwar packend, aber doch vorhersehbar, da sie stets in Gemetzel gipfeln.

Die Schattenlande

Dunkler Fürst: Schwarzfluch
Kennzeichen: Sündenfall, heldenhaftes Opfer

In diesem bewaldeten Land der Bauern und Helden gibt es einen fahrenden Ritterorden, als der Zirkel bekannt. Diese Ritter folgen dem Beispiel ihrer Gründerin, Paladin Kateri Schattenborn, und kämpfen gegen das Böse. Viele Generationen nach Kateris Tod befinden sich noch Nachfahren der Schattenborn-Familie im Zirkel, und ihre Heldentaten sind in den Schattenlanden und anderen Domänen bekannt. Doch trotz ihrer Siege werden die Gegner und Niederlagen dieser Ritter immer wieder zurück in die Schattenlande gezogen, welche sich mit rachsüchtigen Seelen und Monstern füllen. Dazu gehören Bösewichte wie der Nekromant Morgoroth, der gefallene Paladin Elena Treufest und Schwarzfluch, Kateri Schattenborns verfluchtes Schwert.

Souragne

Dunkler Fürst: Anton Misroi
Kennzeichen: Einkerkerung, Sumpfmagie

Der Gesellschaft gegenüber gab Anton Misroi sich als Mann von Ehre. Doch innerhalb der Kerkermauern, wo er Wärter war, betätigte er sich als Sadist, der glaubte, auf der richtigen Seite zu stehen. Als seine Folterstrafen schließlich zu einem Aufstand führten, zogen dessen blutige Folgen die Aufmerksamkeit der Dunklen Mächte auf sich. Noch während der Revolte ertrank Misroi in den Sümpfen um den Kerker. Doch bald erhob er sich wieder, ein untoter Wärter auf der Suche nach Häftlingen.

Jenseits von Misrois Kerker ist die Domäne namens Souragne von der sinkenden Ansiedlung Port d'Elhour bis zum Dorf Marais d'Tarascon, wo es mehr oberirdische Krypten als Einwohner gibt, von Sümpfen voller Krokodile bedeckt.

Staunton-Klippen

Dunkler Fürst: Teresa Bleysmith
Kennzeichen: Endloser Krieg, Geschichte, die sich wiederholt

Gesichtslose Söldnerregimenter machen die Landschaft der Staunton-Klippen unsicher. Brennende Dörfer und tote Einwohner zurücklassend, halten sie ostwärts auf die Burg Stonecrest zu, Stammsitz der Familie Bleysmith. Teresa Bleysmith gab aus Neid auf ihren Bruder Torrence Informationen an die Feinde ihrer Familie weiter, mit denen diese die Staunton-Klippen dann plünderten. Der Angriff hätte niemals vernichtend sein sollen, doch die doppelzüngigen Söldner mähten durch die Landschaft und nahmen Burg Stonecrest binnen eines Tages ein. Teresa überlebte zwar, doch als sie sah, was sie angerichtet hatte, und ihre Familie tot fand, warf sie sich von den Klippen. Heute spukt sie in ihrer eigenen Domäne, wo sie dazu verdammt ist, immer wieder den Tag ihres Verrats zu erleben.

Tovag

Dunkler Fürst: Kas Bluthand
Kennzeichen: Militärdiktatur, Untote

Der Vampir Kas ist auf vielen Ebenen gefürchtet und war einst der Champion des Lichs Vecna. Er führte das Artefakt, das seinen Namen trägt, und verriet seinen Meister. Der folgende Kampf vernichtete angeblich beide. Tatsächlich war Vecna entkommen und wurde im Laufe der Zeitalter und in vielen Welten immer mächtiger. Kas wurde allerdings von den Nebeln geholt. In seiner Wüstendomäne Tovag glaubt er, sich nach wie vor im Krieg gegen Vecna zu befinden. Seine Gefangenensoldaten unter untoten Kommandanten verwüsten das Land, pressen Fremde in den Armeedienst und lassen sie bizarre Kriegsmaschinen bauen. Wenn Kas die Zeit für gekommen hält, schickt er seine Kräfte in die Nebel, da er glaubt, Vecnas Reich läge direkt dahinter. Seine Truppen kehren nie zurück, und der Vampir tobt, füllt die Reihen auf und setzt seine Suche nach dem *Schwert von Kas* (siehe *Spielleiterhandbuch*) fort, das er für den Schlüssel zum Sieg hält.

Zherisia

Dunkler Fürst: Sodo
Kennzeichen: Serienmörder, städtischer Verfall

In der Stadt Paridon in Zherisia gibt es täglich Aufstände wegen Nahrungsknappheit, zu hohen Steuern und dem fortlaufenden Verschwinden von Bürgern über Nacht. Mindestens ein Mörder treibt in Paridon sein Unwesen: der uralte Doppelgänger Sodo, der schon so viele Leute verkörpert hat, dass er es jetzt unmöglich findet, eine Form länger als ein paar Tage beizubehalten. Sodos Fleisch ist formbar wie warmes Wachs und löst sich nur dann nicht auf, wenn es die Organe von Humanoiden verdauen kann. Paridons Straßen dienen dem Doppelgänger als Jagdrevier, wohingegen man in der Kanalisation die Aufmerksamkeit zahlloser Aaspirscher (siehe Kapitel 5) und ihrer monströsen Königin auf sich ziehen kann.

SAM FEISER

Die Geistertänzerin bringt einem schlafenden Opfer Albträume.

Reisende in den Nebeln

Abenteuer in den Domänen des Schreckens befassen sich oft mit den Gruselthemen einer einzelnen Domäne. Ganze Kampagnen im Land der Nebel und domänenübergreifende Narrative können herausfordernd sein, da jedes Reich eine Welt für sich ist. Personen, die absichtlich zwischen den Domänen durch die Nebel reisen, sind vor allem in komplexeren Horrorgeschichten nützlich.

Es stimmt zwar, dass die meisten Einwohner der Domänen des Schreckens niemals ihre Heimatdomäne verlassen und sich tunlichst nicht dafür interessieren, was jenseits der Nebel liegt, doch es gibt Ausnahmen. Viele dieser Neugierigen verschwinden einfach, da die Nebel sie in tödliche Domänen bringen, aus denen sie nie zurückkehren. Andere schaffen es, sich zusammenzuschließen, die Eigenschaften der Nebel zu erkunden, sie zu durchreisen und zu überleben. Reisende zwischen Domänen könnten über die Dunkle Gabe „Nebelwanderer" (siehe Kapitel 1) verfügen oder wissen, wie man Nebeltalismane verwendet (siehe Anfang dieses Kapitels). Sie könnten folgende Dienste anbieten, welche Abenteurer vielleicht nützlich finden:

- Hinweise auf andere Domänen
- Neuigkeiten, Gerüchte, Hilfegesuche
- Informationen zu Nebeltalismanen
- Rat oder Reisegesellschaft

Es sollte etwas Besonderes für die Charaktere in deinen Abenteuern sein, durch die Nebel zu reisen. Nur wenige Leute sind tapfer genug, dies zu tun. Wenn die Charaktere Reisenden aus anderen Domänen begegnen, sollten solche Personen ebenfalls bemerkenswert sein oder einen verzweifelten Grund haben, sich in die Nebel gewagt zu haben. Solche Wanderer könnten die Charaktere nach einem einzelnen Abenteuer in eine größere Kampagne führen, in der weitere Domänen erkundet werden.

In den folgenden Abschnitten werden Gruppen und Personen beschrieben, die regelmäßig durch die Nebel reisen. In der Tabelle „Fremde in den Nebeln" findest du außerdem die Art von Charakteren, denen man in den Nebeln begegnen könnte.

Fremde in den Nebeln

W6	Begegnung
1	Jemand aus einer anderen Welt, der von den Nebeln soeben in eine Domäne befördert wurde
2	Jemand auf der Flucht vor einem Dunklen Fürsten aus einer anderen Domäne
3	Ein Rabe mit einer Botschaft der Hüter der Feder
4	Neugierige Hüter der Feder, angeführt von einem getarnten **Werraben** (siehe Kapitel 5)
5	Eine Vistani-Gruppe
6	Ein Geist, der aufschreit, ehe er in die Nebel zurückgerissen wird und der einen Nebeltalisman hinterlässt

Hüter der Feder

Wenn man sie nach den Ursprüngen ihrer Gesellschaft fragt, erzählen die Hüter der Feder von ihren Traditionen, die vor langer Zeit jenseits der Nebel entstanden. Das ist die Wahrheit, doch wer diese Geschichte wiederholt, versucht meist nur, seinen dilettantischen Spiritismus mit einem mystischen Anstrich zu versehen.

Nur die höchstrangigen Mitglieder wissen, dass die Hüter der Feder aus Barovia stammen. Anfänglich waren sie eine kleine Sekte von Werraben (siehe Kapitel 5), die sich dem Widerstand gegen die Untaten Strahd von Zarowitschs verschrieben hatten. Sie waren zu wenige, um dem Dunklen Fürsten direkt entgegenzutreten, daher suchten sie nach nützlichen Informationen, halfen tapferen Seelen aus dem Schatten und manipulierten das Schicksal. So konnten sie einige besonders diabolische Pläne von Strahds durchkreuzen. Im Lauf der Generationen wurde der geheime Widerstand der Werraben in Barovia weitergeführt, doch allmählich sprach sich herum, dass es auch in anderen Landen jenseits der Nebel Leid gab. Die Hüter der Feder wollten die Hilflosen in diesen Landen nicht ihrem Schicksal überlassen und brachen in der Hoffnung auf, ihre Weisheit und den subtilen Widerstand gegen das Böse an jene weitergeben zu können, die sie brauchten.

Doch die Nebel finden eine Möglichkeit, noch die besten Absichten zu verdrehen. In den Städten großer Domänen wie Borca, Darkon und Dementlieu erregten die mystischen Schriften und Talismane der Werraben aus Barovia das Interesse der gelangweilten Elite. Die bessere Gesellschaft war fasziniert und rasch besessen vom Okkulten, suchte nach esoterischen Arbeiten, stellte zweifelhafte Wahrsager ein und hielt private Séancen ab. In den meisten Fällen geschah nichts weiter. Manche nahmen jedoch einen katastrophalen

Hüter-Charaktere

Charaktere, die zu den Hütern der Feder gehören, haben zu Personen mit Interesse an Spiritismus und dem Okkulten Kontakt. Darunter sind Dilettanten, eigenbrötlerische Gelehrte, Korrespondenten aus anderen Domänen und Hausierer. Mitglieder der Organisation können jederzeit auf ihre Kontakte zurückgreifen, um esoterische Rätsel zu lüften, übernatürliche Nachforschungen anzustellen oder sogar andere Domänen zu erkunden.

Wenn die Spieler Charaktere erstellen, welche zu den Hütern der Feder gehören, stelle die folgenden Fragen:

Was hat dein Interesse am Okkulten geweckt? Bist du einer mysteriösen Kreatur begegnet, die du begreifen willst? Ist die Mitgliedschaft eine Familientradition? Versuchst du, jemanden im Jenseits zu erreichen? Suchst du nach anderem Wissen?

Welches esoterische Wissen interessiert dich am meisten? Willst du mehr über Archäologie, Astrologie, Elektrizität, Kryptozoologie, Spiritismus oder Wahrsagerei erfahren? Inwiefern bist du dadurch in Schwierigkeiten geraten?

Wer unterstützt deine Nachforschungen? Ist ein anderer Hüter dein Mentor? Triffst du dich regelmäßig mit anderen Hütern? Stehst du mit einem Hüter in einer anderen Domäne in Kontakt? Hat diese Person dir dein Zeichen des Raben gegeben?

Verlauf, und niemand war auf die erfolgreich beschworen Unholde und zornigen Geister in den Salons vorbereitet. Einige Amateurspiritisten meinten es ernst und versuchten, mehr über die Geheimnisse jenseits ihrer Heimat, ihres Lebens und der Nebel zu erfahren. In diesen aufstrebenden Okkultisten sahen die Werraben Potenzial.

Gesellschaften der Hüter

Außerhalb von Barovia, wo sich die ältesten Werraben unter den Hütern der Feder unauffällig zu verhalten wissen, organisieren sich die Hüter in kleinen gesellschaftlichen Clubs mit gemeinsamen okkulten Interessen. Manche Mitglieder sind anerkannte Gelehrte, andere reiche Leute, die sich langweilen. Alle sind sehr an Séancen, Wahrsagerei, Botschaften aus dem Jenseits, Sichtungen von mysteriösen Kreaturen, metaphysischen Theorien und makabren Geschichten interessiert. Neben ihren Missinterpretationen und ausgemachtem Blödsinn wie der Theorie von kugelförmigen Planeten oder dem Gerede von Dikesha-Würfeln verfügen die Hüter auch über einige Körnchen Wahrheit – und über die Werkzeuge der Werraben gegen das Böse. Dazu gehören Hexenbretter (siehe Kapitel 4), Tarokka-Karten, Nebeltalismane und vereinzelte okkulte Schriften aus verschiedenen Domänen. Manche Hüter haben keine Ahnung von der wahren Macht dieser Werkzeuge, aber das schmälert ihren Enthusiasmus nicht.

Da die Werraben um die Gefahren durch Dunkle Fürsten und andere Übel wissen, geben sie sich üblicherweise nur unter ihresgleichen zu erkennen. In den Gesellschaften der Hüter gelten sie als zurückgezogene Mitglieder, Reisekundige oder fremde Gelehrte. Manche Hüter berichten auch von Besuchen gigantischer Rabenwesen, welche erscheinen, eine Prophezeiung aussprechen oder eine Botschaft überbringen und dann wieder verschwinden. Oft ereignet sich danach entweder ein Wunder oder ein Unglück. Die Werraben machen sich nichts aus diesen Übertreibungen der Leute, die sie in ihrer Hybridform gesehen haben, und sie untermauern die Geschichten der Hüter willig, wenn das bedeutet, dass die Hüter aktiv werden.

Die Hüter der Feder sind eine lose Organisation von Mitgliedern, die alleine oder in kleinen Gruppen operieren, sowie aus gesellschaftlichen Eliteclubs oder Geheimgesellschaften. In allen Fällen erkennen die Hüter einander am Zeichen des Raben, einem Sonnenemblem, das als Brosche oder Amulett getragen wird. Dieses Zeichen stammt aus esoterischen Aufzeichnungen und ist eine Variante des *Heiligen Symbols der Raben*, eines sagenumwobenen heiligen Artefakts aus Barovia. Obwohl die Nachbildungen nicht magisch sind und die meisten Hüter, die keine Werraben sind, von der Herkunft des Symbols nichts wissen, erkennen böse Kräfte es instinktiv als ein Symbol des Guten.

Rabenhorste der Hüter

Die einzelnen Zellen der Hüter wollen über Gemeinschaften und Domänen hinweg miteinander korrespondieren und einander ihre Entdeckungen mitteilen. Dazu haben die Werraben einige Hüter darin unterwiesen, Rabenboten

Heiliges Symbol der Raben.

auszubilden, welche Briefe durch die Nebel bringen können. Die meisten Nicht-Hüter halten diese Vorgänge für Betrug oder fürchten die Folgen von Botschaften von jenseits der Nebel, daher bieten die Hüter diesen seltenen Dienst nur anderen Hütern und deren Verbündeten an. Die Rabenboten als Korrespondenzmöglichkeit sind unter „Leben in den Domänen des Schreckens" weiter vorne in diesem Kapitel aufgeführt.

Abenteuer mit den Hütern

In der Tabelle „Abenteuer mit den Hütern" findest du Ideen, welche merkwürdigen Ereignisse zu Geschichten rund um die Hüter der Feder führen könnten.

Abenteuer mit den Hütern

W6	Abenteuer-Aufhänger
1	Hüter laden die Charaktere zu einem gesellschaftlichen Ereignis ein, bei dem nicht nur gewahrsagt, sondern den Teilnehmern auch ein rarer Import zur Verkostung angeboten wird: gemahlene Mumie.
2	Ein Hüter gibt den Charakteren einen Brief, der von einem Raben gebracht wurde. Die Botschaft hat keinen Absender.
3	Orphir Brindeltopp, ein Gnom und Okkultist aus Kalakeri, ist überrascht, einen der Charaktere zu treffen, für den er vor langer Zeit bei einer Séance eine Botschaft erhalten hat.
4	Die Charaktere sollen einem Hüter helfen, einen Friedhof zu beobachten – in der Hoffnung, eine legendärer Kreatur zu erblicken, die dort angeblich haust.
5	Die Abenteurergruppe soll ein Paket aus dem Gasthaus Blauwasser in der barovischen Stadt Vallaki abholen, welches insgeheim von Werraben betrieben wird. Die Charaktere dürfen das Paket nicht öffnen und müssen es rasch aus Barovia herausbringen.
6	Ein Charakter erblickt eine rabenhafte Figur. Als die Gruppe nachsieht, findet sie nur einen mysteriösen Talisman, den die Gestalt hinterlassen hat.

LAKE HURWITZ

Vistani

Die Vistani (Singular: Vistana) sind im ganzen Land der Nebel bekannt. Ihr Wissen über die Domänen des Schreckens und die verborgenen Pfade dazwischen ist einmalig. Ihren Wandertraditionen folgend, reisen die Vistani zwischen den Domänen und erfahren dabei vieles über verborgene Lande, die Gesichter des Bösen und die merkwürdigen Wunder der Nebel. Sie sind ein eigenes Volk und weigern sich, Gefangene einer einzelnen Domäne, der Nebel oder irgendeines Schreckens zu sein.

Vistani-Kultur

Im Gegensatz zu den Bewohnern einzelner Domänen sind die Vistani im ganzen Land der Nebel beheimatet. Obwohl sie ihre Ursprünge auf die gleiche Welt wie Barovia zurückführen, blicken viele Vistani in die Zukunft, lernen aus ihren Traditionen und voneinander, um auf das, was immer vor ihnen liegen mag, besser vorbereitet zu sein.

Vistani-Gruppen bestehen meist aus einer oder mehreren großen Menschenfamilien, die uralten Vistani-Clans entstammen. Im Laufe der generationenlangen Reisen durch die Nebel wurden aber auch andere Personen in manche Clans aufgenommen und entwickelten sich zu vollwertigen Mitgliedern der Vistani-Kultur – Details dazu im Kasten „Vistani-Charaktere".

Die Vistani-Gruppen reisen zu Fuß, zu Pferd und mit ihren Wagen. Nachts schlagen sie ihr Lager auf. Vistani-Gruppen lagern gelegentlich in der Nähe von Gemeinschaften, die sie willkommen heißen, um Handel zu treiben und die Vorräte aufzufüllen, doch sie bleiben selten länger als eine Woche. Wenn ein Dunkler Fürst die Grenzen einer Domäne schließt, können Komplikationen auftreten. Die meisten Gruppen leben vorwiegend vom Handwerk – vor allem von kunstvollen Silberschmiedearbeiten –, von der Pferdezucht und vom Handel zwischen den Domänen.

Treffen zwischen Vistani-Gruppen sind Gelegenheiten zu weiterem Handel, man sieht alte Freunde wieder und tauscht sowohl Neuigkeiten als auch Warnungen vor Gefahren aus.

Vistani-Magie und die Nebel

Die Vistani geben ihre verschiedenen Lehren durch Geschichten und Lieder in ihren Familien weiter. Dazu gehören Lektionen über Erfahrungen der Generationen von Reisenden, Warnungen zu bestimmten Domänen und traditionelle Magie. Zauberwirker sind in Vistani-Gruppen keine Seltenheit. Vor allem Erkenntnismagie steht aufgrund ihres praktischen Nutzens beim Vermeiden von Gefahren hoch im Kurs. Zauberwirker nutzen oft die traditionellen Weissagungswerkzeuge der Vistani, darunter auch die sogenannten Tarokka-Wahrsagekarten.

Dank ihrer Erfahrung beim Reisen durch die Nebel wissen viele Vistani, wie Nebeltalismane (siehe Anfang dieses Kapitels) verwendet werden, um bestimmte Domänen zu erreichen. Viele besitzen auch die Dunkle Gabe „Nebelwanderer" (siehe Kapitel 1), die ihnen erlaubt, zwischen den Domänen zu reisen. Vistani betreten die Nebel allerdings nicht leichtfertig. Sie wissen, dass jede solche Passage gefährlich ist. Die Karawanenführer

Reisende Vistani treten aus den Nebeln in ein neues Land.

vergewissern sich, dass jedes Familienmitglied anwesend ist, wenn es weitergeht, und niemand in den Nebeln abhandenkommt.

Vistani-Wissen

Vistani-Reisende haben eine holistische Perspektive auf die Domänen des Schreckens und kennen folgende Geheimnisse:

- Die Nebel sind mehr als nur Wetter. Sie werden von Kräften manipuliert, die launisch und häufig grausam wirken.
- Sie können Reisende zwischen verschiedenen Domänen transportieren und zwar erzwungen, aber niemals kontrolliert werden.
- Das Böse ist real und wird von Personen mit schrecklicher Macht verkörpert.
- Zeit, Realität und Erinnerung sind nicht immer zuverlässig, besonders nicht zwischen den Domänen.
- Es ist möglich, das eigene Schicksal zu erblicken, doch solche Dinge sind ständigen Veränderungen unterworfen. Jede Seele bringt ihr eigenes Schicksal hervor.

Ansichten der Vistani

Ihre Reisen zwischen den Domänen bringen viele Vistani mit den unterschiedlichsten Leuten in Kontakt. In manchen abgelegenen Gemeinschaften sind sie die einzigen Fremden, die man im Jahresverlauf sieht. Ihre Neuigkeiten und Güter bringen ihnen ein aufrichtiges Willkommen entgegen und bilden die Grundlage von langjährigen Handelsbeziehungen. Es gibt auch Gemeinschaften, die die Vistani so misstrauisch beäugen wie jeden, der aus den Nebeln tritt. Doch sogar diese Gemeinschaften finden Neuigkeiten und Handel zu verlockend, um sich komplett zu verweigern.

Die meisten Leute in den Domänen des Schreckens wissen folgende Dinge über die Vistani:

- Sie fürchten die Nebel nicht und können durch sie sicher in andere Lande reisen.
- Sie bringen Güter und Geschichten aus fernen Landen.
- Sie beschützen ihre Familien, zu denen auch Mitglieder anderer Karawanen gehören.
- Die meisten sprechen nicht mit Fremden über ihre Kultur oder ihren Glauben.
- Ihre Reiserouten sind unberechenbar, und es können Jahre vergehen, bis eine Gemeinschaft eine bestimmte Vistani-Karawane wiedersieht.

Reisen mit den Vistani

Die Mitglieder der Vistani-Gruppen kennen sich mit der verwirrenden und gefährlichen Natur der Nebel besser aus als irgendwer sonst. Manchmal erbarmen sich die Vistani-Karawanen und nehmen Leute mit, die sie um Hilfe bitten, vor allem Fremde aus fernen Landen, die verzweifelt nach einem Rückweg suchen. Ihnen gestatten sie, bis zur nächsten Siedlung mit ihnen zu reisen. In seltenen Fällen wird sogar ein dankbarer, eifriger Reisender vom Clan adoptiert.

Charaktere, die sich mit den Vistani befreunden oder ihnen einen Gefallen tun, dürfen möglicherweise vorübergehend bei der Karawane unterschlüpfen oder mit ihr reisen. Doch auch Geschichten über Gefahren und Untaten sprechen sich bei den Vistani rasch herum, und wer einem Vistana etwas zuleide tut, beißt schnell bei allen anderen Vistani auf Granit.

Vistani-Charaktere

Vistani-Charaktere gehören zu einer großen Familie, die reich an kulturellen Traditionen ist. Die meisten Vistani sind Menschen, doch zu vielen der Gruppen gehören auch Halblinge, Waldelfen, Orks und Tieflinge. Vistani besitzen eine große Vielfalt an Haut-, Augen- und Haarfarben. Wenn die Spieler Vistani-Charaktere erstellen, frage sie Folgendes:

Hast du die Karawane deines Clans verlassen? Wenn ja: Versuchst du ein Unrecht auszugleichen, das dem Clan widerfahren ist, oder ihn vor Schaden zu bewahren? Wenn nicht: Wie koordinierst du deine Abenteuer mit den Reisen deiner Familie? Gibt es Möglichkeiten, mit deiner Familie in Kontakt zu bleiben und sich gegenseitig auf dem Laufenden zu halten?

Wie viel weißt du über das Navigieren im Nebel? Weißt du, wie man zwischen den Domänen reist? Nutzt du Erkenntnismagie, um den Weg zu finden? Oder weißt du nichts darüber und überlässt anderen die Navigation?

Wie geht es dir damit, von deinen Leuten getrennt zu sein? Gefällt es dir, mit einer Vielzahl anderer Leute zu tun zu haben? Oder hast du ein sesshaftes Leben angestrebt? Willst du deine Aufgaben rasch hinter dich bringen und zu deiner Familie zurückkehren?

Berühmte Vistani

Manche Vistani sind Legenden bei ihren Leuten, und Begegnungen mit ihren Gruppen sind überall möglich. Folgende Personen gehören zu den berühmtesten Anführern von Vistani-Gruppen:

Hyskosa: Hyskosa ist ein berühmter Dichter und Geschichtenerzähler. Er führt eine Karawane, welche die Nebel willkommen heißt und sich ganz von ihnen führen lässt. In der Folge ist sein Clan von Zeit und Realität losgelöst. Er kann in anderen Zeitaltern, in merkwürdigen Versionen und Konfigurationen von Domänen und sogar in Welten jenseits der Domänen des Schreckens erscheinen. Die lyrischen Erzählungen über Hyskosas Reisen gelten vielfach als Prophezeiungen.

Madame Eva: Madame Eva ist eine ambivalente Figur unter den Vistani. Sie hat einen Pakt mit dem Vampir Graf Strahd von Zarowitsch geschlossen. Daher lassen die Übel in Barovia die Vistani in Ruhe. Eva und ihre Anhänger verbünden sich allerdings auch gelegentlich mit dem berüchtigten Grafen und sind so zu einem finsteren Ruf gekommen. Madame Eva und ihre besondere Vistani-Gruppe werden im Abenteuer *Der Fluch des Strahd* beschrieben.

Mutter Luba: Die Halblingmutter Luba ist dafür bekannt, rastlose Geister besänftigen und verlorene Seelen durch die Nebel in ihre rechtmäßige Heimat bringen zu können. Böse Geister, denen sie nicht mehr helfen kann, fängt sie mit ihrem Tarokka-Kartendeck ein, das als *Lubas Tarokka der Seelen* bekannt wurde (siehe *Tashas Kessel mit Allem*).

Andere Gruppen

Repräsentanten verschiedener Organisationen haben ihre eigenen Gründe, die Nebel zu erkunden. Begegnungen mit ihnen sind in mehreren Domänen möglich.

Kargat und Kargatane

Darkons Geheimpolizei, der Kargat, besteht aus Vampiren und anderen übernatürlichen Kreaturen, die zur Intrige neigen. Seit Azalins Verschwinden – siehe „Darkon" weiter vorne in diesem Kapitel – setzt der Kargat den Willen zänkischer, machthungriger Anführer um. Die Organisation wird ihrerseits von den Kargatanen unterstützt, jenen niederen kultischen Rängen aus Sterblichen, welche mit Versprechen von Reichtum und übernatürlicher Macht in ihren Dienst gelockt wurden. Altgediente Mitglieder der Kargatane werden zur Belohnung in Dhampire verwandelt (siehe Kapitel 1). Dies ist der erste Schritt zur Mitgliedschaft im Kargat und zum Erhalt der Unsterblichkeit. Agenten beider Gruppen ziehen in Darkon und jenseits davon umher und schmieden düstere Verschwörungen, um magische Macht und Kontrolle zu erlangen, egal wie.

Kirche von Ezra

Fromme Seelen in verschiedenen Domänen beten zur erhabenen Göttin Ezra, welche die Nebel verkörpert, wie zu Anfang dieses Kapitels beschrieben. Die Kirche ist nicht domänenübergreifend organisiert und dient eher zur Formalisierung lokaler Aberglauben, ob in bescheidenen ländlichen Tempeln oder in erhabenen Kathedralen. Wenn das gemeine Volk seine Hoffnungen formulieren oder das Böse abwehren will, betet es zu Ezra.

Orden der Wächter

Dieses Netzwerk von Gelehrten und Mönchen jagt gefährliche übernatürliche oder verfluchte Objekte und Anomalien, um sie unschädlich zu machen. Ist dies nicht möglich, versiegeln die Wächter sie in verborgenen, schwer bewachten Katakomben unter ihren Klöstern. Im Laufe der Generationen sind diese Schauplätze zu Sammlungen der unglaublichsten Geheimnisse und starker böser Kräfte geworden. Der Orden müht sich, sie unter Kontrolle zu halten. In mehreren Domänen liegen Klöster der Wächter verborgen, das bekannteste darunter ist die Wächterfestung in Darkon. Die alten Katakomben sind häufig Angriffsziel von machthungrigen Gruppen und skrupellosen Wissensdurstigen wie dem Kargat und den Priestern von Osybus, die nach Kräften gieren, die nur wenige kontrollieren können. Die Wächter könnten Ziele mit den Charakteren teilen, wenn sie versuchen, übernatürliche Gefahren abzuwehren. Allerdings könnten sie auch die Charaktere selbst als Gefahr betrachten.

Priester von Osybus

Diese Kultisten kanalisieren die Kräfte der Dunklen Mächte und stehlen Seelen, um den Tod überwinden zu können. Mit ihrer widernatürlichen Unsterblichkeit arbeiten sie daran, den ersten Dunklen Fürsten Strahd von Zarowitsch aus den Domänen des Schreckens zu befreien. Dabei bringen sie so viel wie möglich über die Natur der Nebel und ihre tiefsten Mysterien in Erfahrung. Die Priester verbreiten ihre Lehren, bilden zwielichtige Kulte und spannen Abenteurer für ihre Zwecke ein. Diese Bösewichte werden in Kapitel 5 näher beschrieben.

Ulmedische Inquisition

Die drei Zweige der Ulmedischen Inquisition verfolgen ihre Ursprünge bis nach Malitain zurück, eine mysteriöse kultbesessene Stadt aus der gleichen Welt wie Barovia. Die Inquisitoren setzen vielfältige psionische Kräfte ein, um das Böse zu zerstören. Ihr Eifer und ihre Bereitschaft, in die Gedanken anderer zu blicken, lassen sie vielen allerdings ebenso gefährlich erscheinen wie die Bösewichte, die sie bekämpfen. Zellen der Ulmedischen Inquisition sind in jeder Domäne zu finden und stehen oft mit der Kirche von Ezra in Verbindung. Mit den Priestern von Osybus jedoch sind sie verfeindet. Ulmedische Inquisitoren könnten sich mit den Charakteren gegen das Böse verbünden, aber es ist auch möglich, dass sie Verderbnis in den Seelen der Abenteurer erblicken. Die Inquisitoren werden in Kapitel 5 näher beschrieben.

Der Zirkel

Die heldenhaften Ritter dieses Ordens aus den Schattenlanden (siehe „Andere Domänen des Schreckens") sind stets auf der Suche nach dem Bösen, um es zu besiegen. Sie sind tapfer und stolz und nicht selten Teil des Höhepunkts dramatischer Tragödien. Und wenn erfolgreiche Ritter mit Geschichten über ihre Siege in die Schattenlande zurückkehren, führen sie das Böse dabei bisweilen mit sich und schleppen es in ihre Heimat ein. Die Ritter des Zirkels bieten auch anderen Helden in spe ihre tollkühne und oft unglücksselige Hilfe an.

Nebelwanderer

Die Personen in diesem Abschnitt reisen durch die Nebel, verbreiten Gerüchte und führen Mysterien mit sich, die die Charaktere von einer Domäne in eine andere befördern können. Jeder dieser Reisenden könnte Nebeltalismane oder andere Methoden verwenden, um die Charaktere bei ihren eigenen Reisen zu unterstützen.

Alanik Strahl und Arthur Sedgwick

Alanik Strahl ist auch als der Große Detektiv bekannt. Sein schlussfolgernder Verstand ist unübertroffen. Der Elf ist Jahrhunderte alt und sehr gut darin, Täuschungen zu durchschauen, wobei ihm seine umfangreiche Erfahrung und seine wissenschaftlich-deduktiven Methoden helfen.

Als junger Detektiv ließ Alanik in Darkon das kriminelle Imperium seines Vaters auffliegen und sorgte für dessen Zerstörung. Mit diesem Erfolg begann seine Karriere als Privatdetektiv, und er bekam mit den Intrigen des Adels von Martirabai zu tun. Dabei traf er den jungen Heiler Arthur Sedgwick, der sein Partner wurde und ihm zahllose Male das Leben rettete. Nach etlichen Abenteuern, darunter mehreren hochgefährlichen Begegnungen mit dem Kargat, zogen die beiden nach Port-a-Lucine in Dementlieu. Auf der Jagd nach einem Serienmörder und Gestaltwandler stürzte Alanik von einem Dach und war

fortan gelähmt. Das Paar baute ihm gemeinsam einen Rollstuhl und heiratete.

Heute untersuchen Alanik Strahl und Arthur Sedgwick Mysterien, wo immer der Bedarf und der Adel sie hinführen. Arthur trägt seine praktische Art und seine Kampfkünste bei, Alanik seinen hervorragenden Intellekt. Sedgwick hält die Abenteuer der beiden fest und hat bisher zwei Bücher veröffentlicht: *Das Leben des Alanik Strahl* und *Die Fälle des Alanik Strahl*.

Alanik Strahls Merkmale

Ideal: „Logik ist ein Ratgeber, aber auch eine Illusion. Ordnung und Vernunft sind nicht wichtiger als das, was richtig ist."

Bindung: „Ich kann Verderbtheiten sehen, die anderen verborgen bleiben. Ich nutze meine Einsichten, um Bosheit zu offenbaren und aus der Welt einen besseren Ort zu machen."

Makel: „Die meisten Leute sind gefährliche manipulative Lügner, denen man nicht trauen kann."

Arthur Sedgwicks Merkmale

Ideal: „Diese Welt ist sehr krank, aber ich kann dabei helfen, die nötige Medizin zu finden."

Bindung: „Ich kann meine Pflege nicht verweigern, egal, wie krank eine Seele ist."

Makel: „Ich beschäftige mich so viel mit anderen, dass ich selten weiß, was mich selbst beeinträchtigt."

Abenteuer mit Alanik und Arthur

Alanik Strahl ist ein außergewöhnlicher Detektiv mit scharfem Auge für Details und Talent zu großen deduktiven Sprüngen. Trotz seiner Erfahrungen mit dem Paranormalen verlässt er sich auf seinen Partner Arthur, der ihn vor echten übernatürlichen Gefahren beschützt. Dennoch schaffen die Detektive es immer wieder, in Schwierigkeiten zu geraten. Verwende die Werte von **Spionen** für Alanik Strahl und Arthur Sedgwick. Erwäge folgende Plots, wenn die Detektive in deinen Abenteuern vorkommen:

- Alanik ist mit den Morden an einer bestimmten Familie beschäftigt. Arthur hat entdeckt, dass diese Morde sich in Jahrhunderte langen Zyklen wiederholen, und sucht nach Detektiven mit noch mehr übernatürlichen Erfahrungen.
- Alanik entdeckt, dass die Gendarmerie einer Gemeinschaft Verbrechen verfolgt, die noch gar nicht begangen wurden. Er sucht Hilfe beim Kampf gegen dieses gefährliche System.
- Ein Serienmörder, der Mitternachtsschlitzer genannt, hinterlässt blutige Botschaften wie „Ich bin in Eurer Stadt" oder „Ich lauere in Euren Albträumen". Wenn die Charaktere Alanik begegnen, erfahren sie von ihm, dass diese Botschaften in denselben Nächten an Verbrechensschauplätzen in mehreren Gemeinschaften erscheinen.

Erasmus van Richten

Von Verbrechern entführt, in einen Vampir verwandelt, vom eigenen Vater erschlagen: Erasmus van Richtens Jugendjahre waren kein Zuckerschlecken. Ganz und gar schrecklich waren sie aber auch nicht.

Der Geist des Sohns von Ingrid und Rudolph van Richten (siehe weiter hinten in diesem Abschnitt) folgt seinem Vater, versucht ihm zu helfen und ihn wissen zu lassen, dass es ihm gutgeht. Doch die Interaktion von Rudolphs Fluch und Erasmus' einmaliger Natur verhindert, dass van Richten Senior die geisterhafte Gegenwart seines Sohnes bemerkt. Erasmus hätte auch zum passiven Beobachter werden können, doch seine Empathie und der Zirkel freundlicher Seelen um die van Richtens sorgen für seine stete Anteilnahme.

Erasmus ist ein ganz besonderer Geist. Sein Verhalten und sein seltenes Erscheinen lassen auf einen nachdenklichen Halbwüchsigen mit künstlerischen Neigungen schließen. Er kann sich nicht so ausdrücken, wie er gerne würde, da er täglich nur ein paar Minuten lang erscheinen und dabei nicht sprechen kann. Er kann jedoch Ektoplasma manipulieren, um bunte schwebende Symbole und Bilder zu erzeugen. Wenn möglich, stellt er Informationen dar und vermittelt Emotionen oder Warnungen. Seine Kunst ist allerdings flüchtig und schon nach ein paar Augenblicken wieder verschwunden. Leider kann sein Vater weder ihn noch seine Manifestationen wahrnehmen.

Auf Reisen mit seinem Vater knüpft Erasmus Bindungen zu Rudolphs Verbündeten. Er ist zwar nicht romantisch, aber seinen Freunden sehr zugeneigt. Gerne sucht er ihre Gemächer auf und hinterlässt ihnen dort bunte Grüße. Er drängt jedoch niemals jemanden dazu, seine Anwesenheit zu offenbaren, da dies Rudolph nur Schmerz verursacht.

Erasmus van Richtens Merkmale

Ideal: „Ich habe eine zweite Chance bekommen, und die werde ich auch nutzen."

Bindung: „Ich habe meine Familie verloren, aber ich kann eine neue gründen. Wer mich braucht und es gut meint, ist willkommen."

Makel: „Ich war die Ursache von so vielen Schwierigkeiten. Ich will niemandem eine Last sein."

Abenteuer mit Erasmus van Richten

Erasmus ist ein **Geist** und das Herz der Familie van Richten. Erwäge folgende Plots, wenn Erasmus in deinem Abenteuer vorkommt:

- Erasmus versteht die rastlosen Toten. Mit Werkzeugen wie Tarokka-Karten und Hexenbrettern enthüllt er die Geschichten und Absichten von Geistern.
- Ein übereifriger Priester bemerkt die Anwesenheit des Untoten bei Rudolph van Richten und bedroht Rudolph, Erasmus oder beide.
- Ein mächtiger Geist wie Lord Godefroy aus Mordent entführt Erasmus, um dessen Vater zu manipulieren.

Ez d'Avenir

Sie wurde als Ezmerelda Radanawitsch geboren, bevorzugt jedoch den Namen Ez. Die ersten Monster, die diese junge Wanderin kennenlernte, waren ihre manipulativen Angehörigen, die sich als Vistani ausgaben und Reisende überfielen. Schließlich entführten sie Erasmus van Richten und verkauften ihn an den Vampirbaron Metus, was seinen sicheren Tod bedeutete. Während ihrer kurzen

Bekanntschaft schloss Ez Erasmus ins Herz und hörte ihn liebevoll von einer anderen Art von Familie sprechen als der Familie, die sie kannte. Als Erasmus' Vater Rudolph van Richten ihre Familie jagte und ihre Mutter der Justiz überstellte, hielt Ez ihn nicht auf.

In den Jahren darauf stieß Ez zu einer Vistani-Gruppe, nahm den Namen Ez d'Avenir an und reiste weit, fand jedoch nie das Gefühl von Zugehörigkeit, das Erasmus beschrieben hatte. Schließlich suchte sie jemanden auf, von dem sie wusste, dass er ihr mehr erzählen konnte: Rudolph van Richten. Nach argwöhnischer Vorstellung studierte Ez eine Weile bei van Richten und lernte alles über die Jagd auf mörderische Kreaturen, was sie von ihm lernen konnte. Ihre Persönlichkeiten harmonierten nicht gerade, doch zu Ez' Überraschung traf sie Erasmus wieder, der nun ein Geist war. Die beiden erneuerten ihre Freundschaft und entdeckten schließlich Wege jenseits von Rudolph van Richtens Besessenheit. Bevor ihre Beziehung mit Doktor endgültig verbittert werden konnte, verließ Ez Mordentshire, um das Böse zu jagen und selbst eine Familie zu finden.

Seitdem hat Ez sich sehr verändert und viel über die Nebel gelernt. Nach einem Werwolfangriff musste sie ihr Bein durch eine immerhin vorzügliche Prothese ersetzen. Sie hofft, dass ihre Entdeckungen und die Weisheit ihres alten Mentors ihr irgendwann ermöglichen, einen Ort zu schaffen, den sie als Zuhause empfinden kann.

Ez d'Avenirs Merkmale

Ideal: „Das Böse, das von Unschuldigen zehrt, ist das schlimmste aller Übel und muss zerstört werden."

Bindung: „Ich weiß nicht, was Familie ist, aber ich bleibe meinen Lieben nahe. Vielleicht kann ich sie einst Familie nennen."

Makel: „Ich gehe, wohin Engel sich nie wagen würden."

Abenteuer mit Ez d'Avenir

Verwende die Werte eines **Assassinen**, um Ez zu repräsentieren, oder ihren Wertekasten aus *Der Fluch des Strahd*. Erwäge folgende Plots, wenn Ez in deinem Abenteuer vorkommt:

- Ez findet eine Inkarnation der tragischen Seele Tatyanas, wie Barovias Domänenbeschreibung erläutert. Sie sucht nach Möglichkeiten, Tatyana zu retten, und zieht dabei von Strahds Aufmerksamkeit auf sich.
- Von einer Zelle in Il Aluk aus spinnt Ez' Mutter Irena Radanawitsch ein Netz aus Lügen, um ihre Tochter wieder zur Familie zu holen.

Firan Zal'honan

Eine Maske des Charmes und der Sympathie verbirgt einen der erfinderischsten, aber auch skrupellosesten Geister, die man in den Nebeln überhaupt finden kann. Firan Zal'honan ist wandernder Gelehrter, der allen, die es hören wollen, von seiner adligen Abstammung erzählt. In einem anderen Leben, so behauptet er, hätte er als Magierkönig regieren können. Doch seine Brillanz ließ ihn einen merkwürdigen Pfad einschlagen: Er wollte den Nebeln in die „wahren Realitäten" jenseits davon entkommen. Firan hält die Grundlage seiner merkwürdigen Theorien geheim, aber seine Ambitionen lassen ihn durch die Domänen reisen, verfluchte Schauplätze besuchen und komplexen Prophezeiungszyklen, vorübergehenden Konjunktionen und einer unbekannten Figur nachgehen, die er „Der Entkommene" nennt.

Bei aller Arroganz fürchtet Firan die Nebel und sucht Hilfe beim Durchqueren. Seine bekannteste Partnerin ist die Vistani-Anführerin Madame Eva, die ihm heimlich gestattet, sich im Austausch gegen Geheimnisse von den Vistani durch die Nebel führen zu lassen.

Firan ist ein rätselhafter und aufbrausender Charakter, aber sein Expertenwissen über die Domänen und ihre Geheimnisse ist unübertroffen. Seine Forschungen lassen ihn immer wieder anderen finsteren Gelehrten wie den Priestern von Osybus begegnen. Er unterstützt diese Gruppe oder arbeitet gegen sie – je nachdem, was seine Nachforschungen gerade verlangen. Zu Firans Eigenheiten gehören Verachtung für die Domäne Darkon, persönlicher Hass auf Barovias Grafen Strahd von Zarowitsch und seine begründete Furcht vor den Nebeln – er sagt, wenn er sie je alleine betrete, werde er ihnen niemals entkommen. Wer ihm nützlich ist, kann vorübergehend einen wertvollen Verbündeten gewinnen.

Firan Zal'honans Merkmale

Ideal: „Geheimnisse sind Macht. Kein Gegner kann seine Mysterien vor mir verbergen."

Bindung: „Nichts hiervon ist real. Ich werde diese Prüfung bestehen. Ich werde meine Belohnung ernten. Ich werde Rache üben."

Makel: „Meine Genialität ist unsterblich und erprobt wie keine andere."

Abenteuer mit Firan Zal'honan

Firan Zal'honan ist ein arrogantes, pragmatisches und amoralisches Genie. Die Abenteurergruppe kann in Konflikte mit den notorischsten Bösewichten der Domänen des Schreckens geraten, wenn sie Firans Plänen dient oder ihn als Schutzherrn annimmt. Verwende die Werte eines menschlichen **Erzmagiers**, um Firan zu repräsentieren. Er wird von einem **Teufelchen** namens Skiever begleitet, das als gescheckter Rabe erscheint. Erwäge folgende Plots, wenn Firan in deinem Abenteuer vorkommt:

- Die Charaktere treffen auf Firan, der behauptet, auf sie gewartet zu haben. Er bietet Erkenntnisse in seltener Magie oder zu den aktuellen Missionen, wenn sie ihm helfen, eine berüchtigte Ruine in der Nähe zu untersuchen.
- Ein Dieb hat Firans wertvolles Amulett gestohlen: eine Kette mit einem winzigen Golddrachenschädel. Firan wirkt außergewöhnlich beunruhigt und bietet den Charakteren all sein Wissen an, wenn sie das Amulett rasch zurückbringen.

Jander Sonnstern

Der Hochelf Jander Sonnstern, in der Welt Toril geboren, wurde als Abenteurer auf tragische Weise in einen Vampir verwandelt. Er besiegte seinen Meister und wanderte weit,

kämpfte gegen seine vampirischen Bedürfnisse an und verliebte sich schließlich in eine Abenteurerin namens Anna, die behauptete, aus einer anderen Welt zu stammen. Als Jander seine wahre Natur offenbarte, halfen Annas Gefährten ihr bei der Flucht vor ihm. Im Zorn erschlug Jander alle, die er beschuldigte, sich zwischen Anna und ihn gestellt zu haben. Die Leichen waren noch nicht kalt, da erhoben sich schon die Nebel um Jander und brachten ihn nach Barovia. Dort traf er Strahd von Zarowitsch und lebte vorübergehend in Burg Ravenloft. Als der alte Vampir ihn zu seinem Diener machen wollte, versuchte Jander, den Grafen zu vernichten. Er scheiterte und floh in die Nebel.

In den folgenden Jahrhunderten wanderte Jander als mysteriöser Abenteurer durch die Nebel. Insgeheim sucht er nach einem Heilmittel für seinen Vampirismus. Entdeckt hat er vieles, aber nichts davon hilft ihm. In den letzten Jahrzehnten hat sein Versuch, eine Abenteurerkollegin zu retten, zur Entstehung von Savra Sonnstern geführt, einer Dhampirin (siehe Kapitel 1), die Jander als seine Tochter betrachtet. Savra verabscheut ihn allerdings und widmet ihr Leben ganz der Jagd auf ihn und alle anderen Vampire.

Diese Entfremdung lässt Jander noch radikaler nach Mitteln gegen den Umstand suchen, dass er ein Vampir ist. Er assistierte bei den Experimenten eines mysteriösen Alchemisten in Mordent und wurde dabei zur ersten Testperson des Prototypen des rätselhaften sogenannten Apparats (siehe „Mordent" weiter vorne in diesem Kapitel). Dieser hatte eine Fehlfunktion. Er entfernte nicht seinen Vampirismus, sondern erzeugte unzählige Kopien von Jander auf allen möglichen Ebenen. Jede davon hält sich für den echten Jander, doch etliche von ihnen haben schon ein tragisches Ende gefunden. Mindestens ein Jander ist noch in Ravenloft gefangen und sucht auf ewig nach einem Frieden, den er nie finden wird.

Jander Sonnsterns Merkmale

Ideal: „Vampirismus ist ein Fluch, den es zu brechen gilt – vor allem bei mir."

Bindung: „Ich werde nobel leiden und meinen Fluch ertragen, damit ich der schlimmsten Geißel der Geschichte ein Ende machen kann."

Makel: „Meine Erkenntnisse und Schmerzen bedeuten mehr als die von jüngeren, naiveren Wesen."

Abenteuer mit Jander Sonnstern

Jander Sonnstern ist ein **Vampir** und gehört zugleich zu Ravenlofts größten Experten des Vampirismus. Er hilft den Charakteren bei der Jagd auf Vampire und rekrutiert Verbündete, die ihn vor anderen seiner Art beschützen. Erwäge folgende Plots, wenn Jander Sonnstern in deinem Abenteuer vorkommt:

- Jander braucht Hilfe, um einen anderen Vampir zu vernichten: eine seiner Kopien.
- Jander bittet die Charaktere bei der Rettung einer Monsterjägerin um Hilfe, die einen übermächtigen Gegner stellen will. Im Lager des Bösewichts entdecken die Charaktere, dass es sich um Janders Tochter Savra handelt, die weder Hilfe will noch braucht.

Firan Zal'honans mysteriöse Nachforschungen lassen ihn einen verfluchten Sarkophag aus Bernstein entdecken.

SAM KEISER

Larissa Schneemähne

Kapitän Larissa Schneemähne kommandiert den Raddampfer *Flusstänzerin* durch die Gewässer von Ravenlofts Domänen, tut Gutes und bringt Bedürftige in ein neues Zuhause. Larissa ist eine Legende, bekannt für ihr schneeweißes Haar, ihre Tanzkünste und ihren Mezzosopran. Sie ist schon fast siebzig und gehört zu den erfahrensten Domänenreisenden überhaupt. Wenn ihrem Schiff und ihrer Mannschaft Gefahr droht, greift Schneemähne widerstrebend zu einem magischen Auftritt namens dem Tanz der Toten – ein verbotenes Lied mit Tanz, das Untote bändigen kann. Leider sterben lebendige Zeugen der Veranstaltung und erheben sich als Zombies. Larissa geht ihrem Rivalen Kapitän Nathan Timothy und seinem Schiff *Virago* aus dem Weg, außerdem meidet sie die Sumpfdomäne Souragne, wo sie ihre tödliche Magie von grimmigen Kräften erlernt hat, die Larissas Zeche als geprellt betrachten.

Larissa Schneemähnes Merkmale

Ideal: „Jeder braucht dann und wann Hilfe. Ich helfe denen, die sonst niemanden haben."

Bindung: „Mein Schiff, meine Mannschaft und die in meiner Obhut sind mein Zuhause. Ich riskiere mein Leben, um sie zu beschützen."

Makel: „Ich habe schon manche Schrecken gesehen, mich aber über sie erhoben. Ich triumphiere über jedes Böse – außer meiner Vergangenheit."

Abenteuer mit Larissa Schneemähne

Larissa Schneemähne ist eine menschliche **Druidin** mit außergewöhnlichen navigatorischen Kenntnissen auf den Gewässern der Nebel. Ihr schöner mehrstöckiger Raddampfer *Flusstänzerin* stellt eine aufregende Einsatzbasis für fahrende Abenteurer dar. Erwäge folgende Plots, wenn Larissa Schneemähne in deinem Abenteuer vorkommt:

- *Die Flusstänzerin* erscheint, als die Charaktere unbedingt aus einer Domäne entkommen müssen, aber die Nebel machen ihre nächste Station noch gefährlicher.
- *Die Flusstänzerin* legt im Hafen an. Nur Kapitän Schneemähne ist an Bord. Larissa sucht eine Mannschaft, erwähnt jedoch nicht, dass ihre letzte Mannschaft gestorben ist, als sie den Tanz der Toten getanzt hat.

Rudolph van Richten

Der Gelehrte und Monsterjäger Rudolph van Richten hat schon Dutzende Domänen bereist, zahllose Berichte über monströse Wesen geprüft und seine Ergebnisse in einer Reihe von Monsterführern dokumentiert. Der bekannteste davon ist *Van Richtens Ratgeber zu Vampiren*.

Seine besseren Tage hat Rudolph mit seiner Frau Ingrid und seinem Sohn Erasmus im Familienhaus vor Rivalis in der Domäne Darkon verlebt. Unbesonnen und gerade erst als Doktor etabliert, zog Rudolph sich den Zorn der Familie Radanawitsch zu, die unter dem Deckmantel von Vistani-Traditionen Piraterie betrieb. Als der Doktor sich weigerte, ein todkrankes Familienmitglied zu behandeln, befahl die Anführerin Irena Radanawitsch die Entführung seines Sohnes. Sie verkaufte den jungen Mann an den Vampirbaron Metus. Rudolph verfolgte die Familie Radanawitsch, zerstörte ihren kriminellen Betrieb und brachte Irena vor Gericht, aber ihr Fluch traf ihn trotzdem: „Mögest du immer unter Monstern leben und all deine Lieben unter ihren Klauen sterben sehen." In den folgenden Wochen wurde dieser Fluch wahr. Bevor Rudolph Baron Metus finden und vernichten konnte, ermordete der Vampir sowohl Ingrid als auch Erasmus.

Seitdem jagt van Richten Monster und rüstet andere mit dem nötigen Wissen aus, die Dunkelheit zu konfrontieren. Er hat zwar viele treue Verbündete, doch die hält er stets auf Abstand, weil er den Fluch fürchtet. Wenn er nicht reist, lebt van Richten von seinem Kräuterladen in Mordentshire in der Domäne Mordent.

Rudolph van Richtens Merkmale

Ideal: „Das Böse muss bestraft werden."

Bindung: „Ich muss meine Lieben beschützen, indem ich sie auf Abstand halte und vor meinen Gegnern verberge."

Makel: „Ich bin verflucht. Ich werde niemals Frieden finden."

Abenteuer mit Rudolph van Richten

Van Richten bietet sich den Charakteren als Mentor an, wenn sie gegen die Kreaturen der Nacht kämpfen wollen. Verwende den Wertekasten eines **Priesters** im *Monsterhandbuch* oder **Rictavios** in *Der Fluch des Strahd*, um van Richten zu repräsentieren. Erwäge folgende Plots, wenn van Richten in deinem Abenteuer vorkommt:

- Vor langer Zeit hat van Richten einen übernatürlichen Bösewicht getötet, der eine Gemeinschaft terrorisiert hatte. Nun ist der Bösewicht zurückgekehrt. Die Gruppe muss den Doktor suchen, da nur er das Geheimnis kennt, wie die Kreatur zu besiegen ist – diesmal hoffentlich endgültig.
- Einer von van Richtens Gegnern fängt den Doktor und korrespondiert in seinem Namen mit den Abenteurern. Wer seine Geheimnisse erfährt, auf den wartet eine tödliche Falle.

Der Rufer

Die Geschichten über den Rufer sind von einer kalten, grausamen Authentizität, die andeutet, dass dieser böse Mythos nicht nur eine Fiktion ist. Der Rufer gehört zu den berüchtigtsten übernatürlichen Figuren im Land der Nebel, und wo er auftaucht, ist der Untergang unausweichlich.

Er erscheint als hübsche Person beliebigen Geschlechts, die entwaffnende Formen annimmt, um das Vertrauen einer Person zu erringen. Ob als Freund, Liebhaber, Mentor oder Rivale – der Rufer isoliert sein Ziel und macht es emotional oder materiell von sich abhängig. Allmählich drängt oder zwingt der Rufer sein Opfer zu selbstsüchtigen, unmoralischen Handlungen. Wenn das Ziel den Gipfel der Niedertracht oder Verzweiflung erreicht hat, zieht der Rufer sich zurück und überlässt es den Folgen seines Handelns. Das Leid, das der Rufer bewirkt, trifft

nie nur das Opfer. Stets werden Ereignisketten ausgelöst, die ganze Familien, Gemeinschaften oder sogar Domänen ins Unglück stürzen. Wer solche Tragödien genauer untersucht, entdeckt bisweilen generationenüberspannende Zyklen von Manipulationen des Rufers. Der Rufer verfolgt eine mysteriöse Agenda und will das Land der Nebel allmählich seinen bösen Zwecken anpassen.

Merkmale des Rufers

Die wahren Pläne und Eigenschaften des Rufers sind Sterblichen nicht bekannt. Als ultimativer Mimik kann er seine Persönlichkeit so anpassen, dass sie für sein aktuelles Opfer besonders ansprechend ist.

Abenteuer mit dem Rufer

Der Rufer hat die Werte eines **Sukkubus/Inkubus**. Egal, wie oft er besiegt wird, er kehrt immer zurück. Verwende den Rufer, um Abenteuer mit geheimen Geschichten, domänenübergreifenden Verschwörungen und Wahrheiten über die Natur der Dunklen Mächte zu gestalten. Erwäge folgende Plots, wenn der Rufer in deinem Abenteuer vorkommt:

- Ein Verbündeter der Charaktere bittet sie, nach seinem Bruder zu sehen. Diese fromme oder künstlerische Person wurde von einer charmanten neuen Bekanntschaft – dem getarnten Rufer – überredet, an Exerzitien teilzunehmen, die in Wahrheit ein Treffen der Priester von Osybus sind.
- Der alte Freund eines Charakters taucht auf. Er ist liebenswert, klug und zurückhaltend und hilft dem Charakter ohne Gegenleistung. Schließlich gerät der Freund – in Wahrheit der Rufer – in Schwierigkeiten und braucht eine Reihe von Gefallen vom Charakter, die immer skrupelloser werden.
- Eine mächtige Person wie Firan Zal'honan (siehe unten), Isolde (siehe „Der Jahrmarkt" weiter vorne in diesem Kapitel) oder der Dunkle Fürst einer Domäne beauftragt die Abenteurergruppe damit, den Rufer zur Strecke zu bringen. Sie versorgt die Gruppe mit einem Gegenstand, der seinem Träger gestattet, sich in die Domäne zu begeben, in der sich der Rufer derzeit aufhält.

Die Weathermay-Foxgrove-Schwestern

Die Zwillingstöchter der Bürgermeisterin Alice Weathermay von Mordentshire, Gennifer und Laurie, waren schon immer unzertrennlich. Kurz vor ihrem sechzehnten Geburtstag kehrte der Onkel der Mädchen, der berühmte Monsterjäger George Weathermay, mit seiner Verlobten Natalia Vorischkowa nach Mordent zurück. Die Schwestern merkten, dass Natalia den geliebten Onkel manipulierte, und entdeckten schließlich, dass sie ein Werwolf war und George gegen den berühmten Rudolph van Richten ausspielen wollte. Sie retteten van Richten und ihren Onkel vor Natalia. George und van Richten lobten ihre Ermittlerinstinkte und bildeten sie als Monsterjägerinnen aus.

Seither haben Laurie und Gennifer sich als zähe Abenteurer erwiesen. Laurie schlägt nach ihrem Onkel und setzt Kampfkunst gegen die Untoten ein. Selten ist sie ohne ihre Hunde Joan und Tirran unterwegs, Nachkommen der Jagdhunde ihres Onkels, und auch sein magisches Schwert Gossamer hat sie immer dabei.

Gennifer, die eng mit van Richten zusammenarbeitet, hat sich in der Medizin und den Traditionen zahlreicher Domänen unterweisen lassen. Lykanthropie hat sie besonders umfangreich studiert, um gemeinsam mit ihrer Schwester Natalia Vorischkowa besser verfolgen zu können, die weiterhin flüchtig ist. Insgeheim fürchtet Gennifer, dass sie selbst mit Lykanthropie infiziert ist. Sie hat zwar noch niemals Symptome bemerkt, nimmt aber trotzdem eine Medizin mit eigener Zusammensetzung ein, um den Fluch abzuwehren.

Gennifers Merkmale

Ideal: „Es gibt für alles eine Lösung – man muss nur schlau genug sein, sie zu sehen."

Bindung: „Meine Familie hat so viel durchgemacht. Ich muss es jetzt alleine schaffen."

Makel: „Ich werde niemals so stark wie meine Angehörigen sein, also muss ich wohl klüger sein."

Lauries Merkmale

Ideal: „Es gibt für alles eine Lösung. Man muss nur die Chancen nutzen, die sich bieten."

Bindung: „Meine Familie hat sich ihren Platz in der Gesellschaft mit Taten verdient – nicht mit Worten."

Makel: „Ich werde niemals so klug wie meine Angehörigen sein, also muss ich wohl stärker sein."

Abenteuer mit den Schwestern

Gennifer und Laurie sind versierte und gut vorbereitete Abenteurer mit den Werten eines **Druiden** und eines **Veteranen**. Erwäge folgende Plots, wenn die Schwestern in deinem Abenteuer vorkommen:

- Die Charaktere sitzen in der Patsche, und die Weathermay-Foxgrove-Schwestern, die auf der gleichen Mission sind, kommen ihnen zu Hilfe. Nach überstandener Gefahr raten die Schwestern der Abenteurergruppe, an einer Ausbildungsexpedition zu einem berüchtigten Ort teilzunehmen.
- Gennifer ist verschwunden. Laurie sucht Hilfe, da sie fürchtet, dass Natalia Vorischkowa Gennifer entführt hat. In Wahrheit ist Gennifer aus Angst davor verschwunden, ein Lykanthrop zu sein – und sie befindet sich in großer Gefahr.

Bei einer Séance offenbart sich den Hütern der Feder ein Geist.

KAPITEL 4

Horrorabenteuer

Dein eigenes Horrorabenteuer wird wie jedes D&D-Abenteuer gestaltet – mit einer Ausnahme: Dein Ziel ist, dass deine Spieler sich auf möglichst unterhaltsame Art gruseln. Abenteuer dieser Art profitieren von einer unheilvollen Atmosphäre, vermittelt durch eine Kombination von entsetzlichen Narrativen, dramatischer Präsentation und Spielelementen, die Angst hervorrufen. Es erfordert jedoch einiges an Überlegung, die Anspannung und die Erwartungen der Spieler auf die Spitze zu treiben. In diesem Kapitel findest du Werkzeuge und Techniken, um dein Abenteuer sowohl schauerlich als auch passend und sicher für deine Gruppe zu gestalten. Außerdem stehen dir mit einem Werkzeugsatz horrororientierter Regeln Optionen für verschiedene Arten von Abenteuern zur Verfügung, die du erstellen könntest. Am Ende dieses Kapitels wird anhand eines Beispiel-Horrorabenteuers erläutert, wie diese Methoden verwendet und wie Charaktere bei ihren ersten Schritten in den Domänen des Schreckens geleitet werden.

Vorbereitungen für den Horror

Erwäge vor deinem Horrorabenteuer die folgenden Schritte, um dich der Bereitschaft und des Engagements deiner Spieler zu versichern. Wenn eine Gruppe ein lustiges Abenteuer ohne große Einsätze erwartet und dann mit einem Furcht und Schrecken überrascht wird, kann das Spiel sich wie eine Falle anfühlen. Das gilt es zu vermeiden. Stimme dich mit deinen Spielern und ihren Erwartungen dahingehend ab, was ein horrorbasiertes Spiel bedeutet, und lege erst dann fest, welche Themen und Gebiete die Spieler motivieren oder demotivieren würden.

Verständnis von Horror

Dein oberstes Ziel als Spielleiter eines Horrorabenteuers besteht darin, ein packendes D&D-Erlebnis zu gestalten. In diesem Buch wird vorausgesetzt, dass Nervenkitzel und Spannung von Gruselgeschichten dir und deinen Spielern Spaß machen. Das Publikum eines Horrorfilms genießt die Gefahr auf der Leinwand, weil es um seine Sicherheit dabei weiß – und anhand der Vorschau eine gewisse Vorstellung vom Film hat. Ebenso zählen deine Spieler darauf, dass die Schrecken des Abenteuers sie nicht persönlich zum Ziel haben oder anderweitig über das Spiel hinausgehen. Es ist niemals dein Ziel, dass die Spieler sich unwohl oder gefährdet fühlen. Da es keine Drehbücher für D&D-Abenteuer gibt, können sich während des Spiels jederzeit unerwartete Elemente ergeben. Wenn deine Gruppe mit den Bedingungen in diesem Abschnitt einverstanden ist, steht allen ein spannendes Vergnügen bevor.

Erwartungen wecken

Überlege dir mögliche Abenteuer, bevor du eine Gruppe um einen Spieltisch versammelst. Notiere die Arten von Konflikten, die sich ergeben könnten, den Ton und die größeren Themen. Wenn du den Spielern sagst, was sie erwarten können, sind sie in der Lage, sich mögliche Charaktere auszumalen, und ihr könnt darüber sprechen, welche Inhalte willkommen sind und welche nicht. Dabei musst du nicht die entscheidenden Punkte oder Wendungen der Handlung verraten, aber teile mit, an welchen Arten von Monstern und allgemeinen Inhalten du interessiert bist, welche anderen Horrorgeschichten dich inspirieren und welche Horrorgenres aus Kapitel 2 in Frage kommen. Diese Transparenz dient dazu, dass die Spieler entscheiden können, ob sie Lust auf so ein Spiel haben – und das weißt du am besten vorher.

Umfrage zu Horrorinhalten

Nutze die Zeit vor der ersten Spielsitzung, um die Gedanken deiner Spieler rund um Horrorabenteuer zu erfahren. Erstelle dazu eine kurze Fragenliste zu den folgenden Themen. Lass deinen Spielern die Fragen per E-Mail, auf Papier oder anderweitig zukommen, bevor ihr euch zum Spielen trefft. Behandle die Ergebnisse anonym, aber verwende sie, um damit dein Abenteuer zu gestalten.

Fragen zu Inhalten und Themen

Beginne deine Umfrage, indem du häufige Geschichten und Horrorelemente aufführst, um herauszufinden, ob deine Spieler damit keine Probleme haben. Die folgende Liste ist nicht erschöpfend. Ergänze sie um Elemente, die sich während eures Abenteuers ergeben könnten. Lass unter der Liste Platz, damit die Spieler weitere Themen hinzufügen können, die vermieden werden sollten oder an denen sie interessiert sind. Frage bei allen Themen ab, ob sie Teil des Abenteuers sein sollen oder nicht:

- Häufige Phobien und Ängste wie die vor Spinnen, Nadeln oder Clowns
- Beschreibungen von körperlicher Gewalt und „blutigen" Szenen
- Romantische Dialoge zwischen Charakteren
- Themen rund um geistige und körperliche Gesundheit
- Religion und Politik der echten Welt oder Entsprechungen davon
- Themen zu sozialen oder kulturellen Ungerechtigkeiten und Diskriminierungen in der echten Welt oder Entsprechungen davon
- Spielspezifische Inhalte wie Gefahren, Monsterarten und Umgebungsdetails, die du verwenden könntest
- Bestimmte Horrorgenres wie in Kapitel 2 beschrieben

Echte Angst

Viele D&D-Horrorspiele sind ein Gruselvergnügen, das sich von anderen typischen D&D-Abenteuern nicht grundsätzlich unterscheidet. Andere wagen sich auf unbehaglicheres Terrain. Du und die Spieler entscheiden zusammen, welches Niveau an Intensität bei diesem Horrorabenteuer gewünscht ist. In diesem Abschnitt findest du Ratschläge zu diesem Thema unabhängig davon, ob euer Abenteuer eine morbide Komödie wird oder sich mit komplexeren Themen befasst. Dabei werden Strukturen betont, die bei allen Spielern funktionieren, auch bei solchen mit unterschiedlicher Furchttoleranz oder die bestimmte Themen haben, die für sie tabu sind. Überlege stets, was du tun kannst, damit die Spieler sich auf das Spiel einlassen können, auch wenn niemand genau weiß, wie sich der Horror manifestieren wird. Geh nie davon aus, die tiefsten Ängste deiner Spieler zu kennen – egal, wie lange du schon Rollenspiele mit ihnen spielst.

Wenn du alle diese Themen vermeiden möchtest, verwende sie nicht als Optionen, sondern als Ausgangspunkt einer Liste von Elementen, die dein Abenteuer nicht enthalten soll.

Fragen zum Spiel

Stelle den Spielern anhand deiner Themenliste folgende Fragen zum Spiel:

- Wie gruselig soll das Spiel sein? Willst du dich als Spieler erschrecken, oder sollen sich nur die Charaktere gruseln?
- Wie schwierig soll das Spiel sein? Soll die Todesgefahr für die Charaktere hoch, durchschnittlich oder gering sein?
- Was ist mit Effekten, durch die Spieler nicht mehr kontrollieren können, was ihre Charaktere tun?
- Sollen Handys und andere Ablenkungen am Spieltisch erlaubt sein oder ausgeschaltet und weggelegt werden?
- Gibt es bestimmte Geschichten oder Regeln, die im Spiel berücksichtigt werden sollten?
- Gibt es bestimmte Ereignisse oder Erlebnisse, die im Spiel nicht vorkommen sollen?
- Gibt es bestimmte Zugänglichkeitsaspekte, die das Spiel noch optimieren würden, beispielsweise Untertitel bei virtuellen Treffen – wenn ihr online spielt – oder eine bestimmte Sitzordnung?
- Hast du Anmerkungen oder Bedenken?

Wenn die Umfrage fertig ist, gib sie deinen Spielern mit einem Zeitfenster zum Beantworten der Fragen. Sammle dann die Ergebnisse ein. Verwende die Informationen, um dein Abenteuer zu planen und eine anonyme Liste von Inhalten zu erstellen, die kein Teil des Spiels werden. Bring diese Liste zur Sitzung null mit.

Sitzung null

Nun weißt du, an welchen Themen deine Spieler interessiert sind. Es ist Zeit, deine Ergebnisse bei einer Vorabsitzung mit den künftigen Spielern zu besprechen – der „Sitzung null". In *Tashas Kessel mit Allem* erfährst du, wie so eine Sitzung verläuft. Allgemein werden darin die Spielinhalte besprochen, es werden ein Sozialvertrag und die Hausregeln festgelegt und die Charaktere erstellt.

Erwartungen verstärken

Stelle klar, dass D&D ein Geschichtenerzählspiel für Gruppen ist. Dir als Spielleiter kommt die Rolle zu, das Abenteuer zu gestalten und Regeln festzulegen. Du bist aber nicht alleine dafür zuständig, wie viel Spaß die Gruppe hat. Dafür ist ebenso jedes Gruppenmitglied verantwortlich. Die Gruppe entscheidet auch, wie gruselig das Spiel sein soll und wie weit die grausigen Inhalte gehen sollen. Kapitel 1 enthält Anleitungen für Spieler, die an Horrorabenteuern teilnehmen. Achte darauf, dass diese Informationen bekannt sind und verwendet werden, um Charaktere zu erstellen und zu spielen.

Grenzen festlegen

Fasse die Ergebnisse der Inhaltsumfrage zusammen. Präsentiere deine auf den Ergebnissen basierende Liste von Inhalten, die im Spiel nicht vorkommen. Diese sind die Grenzen eures Spiels. Betone, dass diese Grenzen nicht verhandelbar und sowohl von dir als auch von den Spielern zu berücksichtigen sind.

Weise darauf hin, dass sich die Grenzen während des Spiels möglicherweise verändern. Fordere die Spieler auf, dir mögliche Ergänzungen entweder jetzt oder unter vier Augen mitzuteilen, damit du sie der Liste hinzufügen kannst. Wenn das geschieht, führe nicht die Informationen aus der Umfrage ins Feld, verteidige keine vergangenen Entscheidungen und verlange nicht, dass die Spieler ihre Grenzen erklären. Vertraue darauf, dass die Spieler ihre Bedürfnisse selbst am besten kennen, und aktualisiere das Spiel entsprechend.

Teile den Spielern mit, dass diese Grenzenliste bei jeder Spielsitzung zur Hand sein wird und dass die Spieler sich bereiterklären, diese Grenzen zu respektieren, wenn sie spielen. Stelle klar, dass Spieler, die sich nicht an die Grenzen halten, das Spiel verlassen müssen.

Erlebnis anpassen

In der Sitzung null kann die Gruppe Möglichkeiten besprechen, das Spiel auf folgende Arten anzupassen:

Genre besprechen: Wenn es Lieblings-Horrorgenres gibt, die sich in der Umfrage herauskristallisiert haben, besprecht, welche Elemente die Spieler verwenden möchten, um ihre Charaktere zu gestalten.

Kampagnenthemen besprechen: Wenn du schon Ideen hast, welche Art von Abenteuer ihr spielt oder wie dein Dunkler Fürst und deine Domäne aussieht, teile die allgemeinen Konzepte mit, um zu erfahren, woran die Spieler besonders interessiert sind.

Spielercharaktere erstellen: Wenn die Spieler ihre Charaktere besprechen oder in Zusammenarbeit erstellen wollen, ist dies die richtige Zeit dafür.

Optionale Regeln wählen: Wenn es optionale Regeln gibt – siehe Beispiele weiter hinten in diesem Kapitel –, dann bestimmt, welche am besten für die Gruppe geeignet sind.

Ein Horrorabenteuer leiten

Wenn du furchteinflößende Abenteuer ausarbeitest und die Spieler erleben lässt, behalte das Auf und Ab der Spannung im Auge. Atmosphäre, Tempo, Beschreibung und Spielerbeteiligung beeinflussen die Spannung und tragen direkt zum Gruselfaktor des Abenteuers bei.

Horroratmosphäre

Unter der Atmosphäre wird die allgemeine Stimmung des Spiels verstanden. Sie ist das Gefühl von Unbeschwertheit, Aufregung oder Beklemmung, das aus dem Inhalt der Geschichte und der Spielerwahrnehmung dieses Inhalts entsteht. Es kann knifflig sein, Atmosphäre zu schaffen, dagegen leicht, sie zu stören. Doch jedes D&D-Spiel – erst recht gruselige – profitieren von deinen Bemühungen, die Atmosphäre passend zum Erlebnis zu gestalten. Erwäge die folgenden Elemente, um die Atmosphäre deines Spiels zu beeinflussen und das Horrorabenteuer mit stimmungsvollen Details abzurunden. Verwende und passe an, was du kannst, und mach dir über den Rest keine Gedanken.

Zugänglichkeit

Wenn du den Ort auswählst, an dem ihr spielt, sieh dir die Informationen zur Zugänglichkeit aus der Umfrage an. Berücksichtige alles, was möglich ist. Kommuniziere so früh wie möglich, was du nicht berücksichtigen kannst. Lass die Spieler mithelfen. Zu wenig Licht, zu laute Hintergrundmusik, zu kleine Textgröße bei Drucksachen, starke Gerüche, beengte Räume, bestimmte Allergene oder Software-Schwierigkeiten – wenn ihr online spielt – können das Vergnügen beeinträchtigen. Wenn solche Probleme bekannt werden, verwende die Elemente nicht zum Schaffen einer beklemmenden Atmosphäre. Mach dir den Unterschied zwischen stimmungsvoller Atmosphäre und erschwerter Teilnahme klar.

Spielort

Spielt möglichst an einem Ort mit wenigen visuellen und akustischen Ablenkungen. Bevorzuge eine Umgebung, die deine gewünschte Atmosphäre angemessen unterstützt und möglichst selten von Leuten besucht wird, die nicht mitspielen. Wenn sich dort auch Nichtspieler aufhalten, sprich zuvor mit ihnen, um den Bereich zu reservieren. Du kannst Ablenkungen auch reduzieren, indem du Bildschirme ausschaltest, Dekorationen abdeckst und nicht benötigte Objekte wegräumst.

Musik

Erwäge, wie die Action-Pausen des Spiels oder andere stille Augenblicke gefüllt werden können. Ruhepausen führen zu Ablenkungen. Subtile Musik kann solche Pausen überbrücken, ohne dass die Spielatmosphäre verlorengeht. Suche nach atmosphärischer, Ambient- oder Instrumentalmusik. Bevorzuge solche ohne Gesang und ohne starken Bezug zu zeitgenössischen Medien. Erstelle vorab Playlists. Wenn du die Lautstärke regeln kannst, erhöhe sie, wenn du Aufmerksamkeit wünschst, und verringere sie, wenn die Spieler sprechen. Experimentiere mit dem Einfluss von Lautstärke und Tempo auf eine Szene – wirkt sie verhalten oder energetisch?

Beleuchtung

Durch gedimmtes Licht kannst du den Spielbereich verwandeln, fremd erscheinen lassen und Ablenkungen ausblenden. Wenn du die Beleuchtung unkompliziert steuern kannst, könntest du sie so regeln, dass sie jeweils den Lichtbedingungen im Spiel entspricht. Noch kunstvollere Techniken können farbiges Licht oder Scherenschnitte für gruselige Schattenwürfe umfassen. Behalte allerdings im Hinterkopf, dass die Spieler bisweilen genügend Licht zum Lesen brauchen.

Requisiten

Requisiten können als Artefakte deiner Spielwelt oder als atmosphärische Stücke dienen. Sie können auch Ablenkungen sein. Die oberste Regel bei Spielrequisiten lautet: Setze sie sparsam ein. Sie können zwar nützlich sein, doch es sollte nicht anstrengend sein, sie herzustellen. Sie sollten keine Spielsitzungen verzögern oder vom Spiel ablenken. Requisiten können so schlichte Dinge wie ein Klemmbrett für Notizen sein – oder Bilder von Charakteren oder Monstern, um sie sich besser einprägen zu können. Durch die Möblierung, deren Anordnung oder Entfernung lassen sich bestimmte Orte andeuten. Requisiten können sogar Spielmechaniken repräsentieren, indem beispielsweise Trefferpunkte durch rote Murmeln in Trinkgläsern dargestellt werden. Gerade bei Ravenloft haben Requisiten in den Abenteuern Tradition – siehe den Abschnitt „Tarokka-Karten und Hexenbrett" weiter hinten in diesem Kapitel. Natürlich gibt es endlose Möglichkeiten für Requisiten, aber vergleiche dein Spiel nicht mit solchen, die über regelrechte Produktionsbudgets verfügen.

Ablenkungen

Was dem einen Spieler eine Ablenkung ist, kann für einen anderen eine Notwendigkeit darstellen. Besprecht Kompromisse, von denen alle profitieren. Vielleicht werden Nahrungsmittel und andere Gegenstände, die nichts mit dem Spiel zu tun haben, aus dem Spielbereich entfernt. Handys und Tablets könnten zulässig sein, solange sie stummgeschaltet sind und nur abseits des Spieltischs verwendet werden. Außerdem ist es vielleicht nicht jedem recht, fotografiert oder in öffentlichen Diskussionen während oder nach einer Spielsitzung identifiziert zu werden. Frage nach dem Stellenwert von Social Media im Spiel, statt von deinen Annahmen auszugehen.

Spielleiter

Du hast einen sehr großen Einfluss auf den Ton und die Atmosphäre des Spiels. Zeige selbst das Verhalten, das du bei den Spielern wünschst, indem du auf das Spiel konzentriert bleibst, andere reihum sprechen lässt, Grenzverletzungen unterbindest und aufregende Entscheidungen würdigst. Während intensiver Augenblicke solltest du stehen oder gehen. Sprich schneller oder mit beklommener Stimme, wenn etwas Gruseliges geschieht. Sprich bei intensiven Kämpfen lauter. Flüstere in angespannten oder verschwörerischen Augenblicken.

Gestatte dir, unsicher zu klingen, dich zu korrigieren oder dich zu unterbrechen, als hättest du draußen etwas gehört. Frage die Spieler: „Wollt ihr das wirklich?“ Wenn du dich selbst auf die spannende Atmosphäre einlässt, die du schaffst, kannst du sie dadurch gut verstärken.

Tempo beim Horror

Das Tempo der Geschichte entsteht aus der Intensität und Häufigkeit ihrer Ereignisse. Sie hängt also mit dem Action-Anteil und bei Horrorabenteuern auch mit der Spannung und der Häufigkeit gruseliger Augenblicke zusammen. Es kann nicht alles gruselig sein, und es lässt sich kein pausenloser Terror aufrechterhalten. Ehe die Spieler vor lauter Dauerspannung abstumpfen, schaffe Gelegenheiten für sie, Atem zu schöpfen und vorübergehend zur Ruhe zu kommen. Die besten Horrorabenteuer sind wie Achterbahnen: Sie bauen Spannung auf und setzen sie dann frei, ehe sie auf den nächsten krassen Moment zusteuern. Bringe auch soziale Interaktionen, Erkundungen, Kämpfe und andere Arten von Begegnungen ins Spiel, um ein interessantes, packendes Tempo zu schaffen. Achte darauf, dass die Szenen stets in irgendeiner Art relevant für deine Geschichte sind und die Charaktere ihren Zielen näherbringen.

Logistik

Oft steht weniger Zeit zum Spielen zur Verfügung als gedacht, wenn Verspätungen, Pausen und andere Unterbrechungen berücksichtigt werden. Plane beim Vorbereiten des Abenteuers also nicht die vollständige Sitzungsdauer ein.

Unterminiere die Realität

Furcht und Unsicherheit sind die Schlüssel zu packenden Horrorabenteuern. Grausige Erlebnisse und übernatürliche Umgebungen untergraben die Annahmen darüber, was geschehen kann und was nicht. Lass einen Charakter aus einem prophetischen Albtraum erwachen – mit einer Narbe, die er vorher noch nicht hatte. Lass eine Gefahr, vor der die Charaktere auf der Flucht sind, plötzlich vor ihnen auftauchen. Lass Kerzen flackern, Bilder weinen, Tiere Flüche ausstoßen oder riesige Augen durch Fenster spähen. Sind diese Dinge wirklich passiert, oder können die Charaktere ihren Sinnen nicht mehr trauen? Die Antworten sind oft nicht so wichtig, vor allem, da die Nebel Erklärungen für diverse grauenhafte Unmöglichkeiten bieten.

Unbehagen zwischen den Ereignissen

Verlangsame gelegentlich das Tempo des Abenteuers, um aufgebaute Spannung in die Länge zu ziehen. Beschreibe ausführlich die Sinneseindrücke der Charaktere. Lass die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere denken, fühlen oder womit sie sich befassen. Zeige Möglichkeiten auf, wie Objekte Waffen, Worte Lügen und Schatten Monster sein könnten. Frage die Spieler, was das Schlimmste wäre, was jetzt geschehen könnte. Beschreibe das Gefühl, beobachtet zu werden. Deute an, dass die Charaktere gejagt werden. Lass die Charaktere auf solche Gedankenabschweifungen reagieren. Manchmal ist dieses Unbehagen nur die eigene Nervosität. Doch manchmal ist es auch die Ruhe vor dem Sturm.

Dringlichkeit

Wenn es Zeit für Action ist, lass deine Erzählung eindringlich wirken. Sprich rasch und abgehackt. Konzentriere dich weniger auf die Sinne und mehr auf die Beschreibung der Geschehnisse – ein roter Spritzer, wer weiß, wo der herkommt? Teile die Aufmerksamkeit der Charaktere. Übernimm das Rollenspiel anderer Kreaturen, die flehen, in Panik sind und zu entkommen versuchen. Verlange höflich von den Spielern, schnell zu reagieren: „Keine Zeit für Debatten – was unternehmt ihr?“

Parallele Szenen

Ermutige die Spieler gelegentlich, die Gruppe zu teilen. Wenn die Charaktere getrennt sind, schalte zwischen ihnen um. Ermutige die Leute, sich auch Szenen anzusehen, an denen ihre Charaktere nicht beteiligt sind. Halte diese geteilte Szenen kurz, und wenn etwas Aufregendes geschieht, wechsle zur anderen Gruppe und lass die Spieler auf die Auflösung warten. Gib den Charakteren Gesprächsstoff, wenn sie einander wiedersehen. Die Spieler entscheiden, ob ihre Charaktere ihre jeweiligen Berichte glauben.

Verlässlichkeit und Vertrauen

Verlässlichkeit und Vertrauen sind bei deinen Horrorabenteuern genauso wichtig wie Angst und Schrecken. Ständiger Verrat führt zu Paranoia, die die Spieler lähmen kann. Mach durch wiederholte positive Begegnungen klar, dass bestimmte Leute und Orte sich niemals gegen die Charaktere wenden würden. Diesen Verbündeten können die Spieler trauen, aber können sie sie auch beschützen?

Gerade genug Hoffnung

Furcht ohne Hoffnung führt zu Erstarrung und Apathie, die das Spiel ruinieren können. Belohne Charaktere, die sich dramatisch, heldenhaft oder vorteilhaft für die gruselige Atmosphäre des Spiels verhalten. Du könntest beispielsweise kurze Szenen einflechten, die von den Aktionen des Charakters handeln, oder Gelegenheiten zum Rasten und Neuformieren einbauen. Du könntest Hinweise auf die Schwächen der Widersacher einstreuen oder die Gruppe einen Schatz finden lassen. Um die Eigenmächtigkeit der Charaktere zu bewahren, solltest du vermeiden, dass Fremde oder Verbündete die Gruppe aus Schwierigkeiten befreien, in die sie sich selbst gebracht hat. Ebenso solltest du die Charaktere nicht in aussichtslose Situationen bringen. Lass die Hoffnung niemals sterben.

Mit Cliffhangern abschliessen

Die Spieler sollen sich auf die Fortsetzung freuen. Baue zum Ende der jeweiligen Spielsitzung einen der folgenden Cliffhanger ein: Deute eine neue Gefahr an, lass eine Komplikation die aktuellen Pläne gefährden, erhöhe den Einsatz, führe ein neues Mysterium ein, lass einen Gegner auftreten, die Welt sich verändern oder erschrecke die Charaktere anderweitig und beende dann die Sitzung, ehe die Spieler reagieren können.

Horror beschreiben

Die Schrecken in deinen Abenteuern können unzählige Formen annehmen. Es kann sich um Gegner, bevorstehende Ereignisse oder magische Kräfte handeln. Statt das Schreckliche nur zu benennen, rege die Fantasie deiner Spieler an, indem du den Horror indirekt in Phasen beschreibst. In Kapitel 5 findest du Hinweise, wie du den Gruselfaktor vertrauter Monster steigern kannst. Erwäge außerdem folgende Elemente, wenn du den Schrecken beschreibst:

Bevor er kommt: Lass die Spieler ahnen, dass der Horror sich nähert. Wie reagieren Umgebung, Tiere in der Nähe, Wetter und Natur, Licht und Schatten?

Wenn er sich nähert: Wie klingt der Schrecken, wenn er sich bewegt? Was sehen die Charaktere zuerst, ehe der gesamte Schrecken in Sicht kommt?

Wenn er da ist: Wie riecht er? Wie klingt er beim Atmen? Bewirkt er vielleicht eine Abkühlung oder Erhitzung seiner direkten Umgebung? Wie hält er sich? Wenn er nach einem Charakter greift, wie fühlt sich das an?

Wenn er angreift: Wie greift der Schrecken an? Hat er Waffen, oder kämpft er mit seinem Körper? Sind es scharfe Klauen, die Fleisch zerreißen, oder übernatürliche Kräfte, die verdrehen, was mit ihnen in Kontakt kommt?

Wenn er verwundet wird: Wenn der Schrecken verwundet wird, wie reagiert er? Wie sieht sein Blut aus? Besteht er gar nicht aus Fleisch und Blut? Wie reagiert er in verzweifelter Lage?

Spieler füllen die Lücken

Lade die Spieler ein, ihre Fantasie gegen sich selbst zu richten. Lass absichtlich Details weg und beschreibe nur so viel, dass die Lücken zu grausigen Vorstellungen einladen. Konzentriere dich auf ein bestimmtes Merkmal, beschreibe beispielsweise nur die Augen des Vampirs, wenn er angreift.

Alternativ kannst du die Spieler auch direkt auffordern, die Details beizutragen. Stelle Fragen wie diese: Woran erinnert euch die Art, wie sich der Schrecken bewegt? Er gibt einen fürchterlichen Geruch von sich – woher kennt ihr ihn? Etwas fällt herunter. Einen Moment lang könnt ihr erkennen, was es ist. Was ist es? Dabei müssen die Antworten der Spieler nicht unbedingt das Narrativ verändern. Es liegt bei dir, ob sie zutreffen oder nur eine Wahrnehmung sind.

Mit Horror spielen

Überlege, wie du die Spannung deiner Schreckensgeschichte aufrechterhalten willst.

Grauenhafte Gefahren

Horror führt zwar traditionell dazu, dass die Helden ihre Stärken verlieren, doch dadurch kann die Eigenmächtigkeit der Spieler so leiden, dass sie keinen Spaß mehr am Spiel haben. Lies die Informationen im *Spielleiterhandbuch* zum Erschaffen gefährlicher Begegnungen und erwäge außerdem folgende Techniken, damit Kämpfe sich bedrohlicher anfühlen:

Keine Klischees

Klischeehafte Charaktere und Welten sind langweilig und vorhersehbar. Wenn veraltete Allgemeinplätze zu deinen Lieblings-Horrorgeschichten gehören, macht deine Vorliebe sie nicht unterhaltsamer. Zum Erstellen dynamischer, interessanter Charaktere gehört Folgendes:

- Vermeide Inspirationen durch Standardcharaktere aus Büchern oder Filmen.
- Behandle die Charaktere als echte Leute mit echten Motivationen. Versetz dich in ihre Lage. Was würdest du an ihrer Stelle tun?
- Zeige, wie unterschiedlich Personen aus dem gleichen Kulturkreis sein können.
- Zeige Angehörige unterschiedlicher Geschlechter, Völker und sexueller Orientierungen mit verschiedenen Fähigkeiten, Einschränkungen und Glaubensrichtungen als breit angelegte Rollen mit ihren Berufen, Interessen und Aussichten. Meide alle Stereotype.
- Setze keine klischeehaften Sprechweisen ein, vor allem nicht bei der Darstellung von Randgruppen.
- Schaffe einfach Gelegenheiten für alle, außergewöhnlich zu sein. Magische Umgebungen sind nun mal nicht die reale Welt, und bei der Charaktererstellung gibt es keine Standards für Heldenhaftigkeit.

- Fahre Monster auf, die immun gegen die Lieblingstaktiken der Charaktere sind, aber Schwächen haben, die andere Strategien sinnvoll erscheinen lassen.
- Lass Gegner manche Kampfaktionen damit verbringen, verstörende Handlungen zu vollziehen – etwa finsteren Göttern zu huldigen oder ihre letzte Mahlzeit hochzuwürgen.
- Lass eine Kreatur als Vorspiel der wahren Gefahr auftreten. Ein berüchtigtes Monster wird noch fürchterlicher, wenn es plötzlich auftaucht und jemanden vernichtet, den die Charaktere für ihren Antagonisten hielten.
- Lass Gegner sich tot stellen und dann „wiederaufersthen", wenn die Charaktere sich in Sicherheit wähnen.
- Nutze die Techniken im Abschnitt „Horrormonster" von Kapitel 5.

OLGA DREAS

Raum schaffen

Eine typische D&D-Sitzung dauert länger als ein durchschnittlicher Horrorfilm, und es kann schwierig sein, die Atmosphäre über Stunden aufrechtzuhalten. Plane Pausen bei der Spielsitzung ein und ermutige die Spieler, sich vom Spieltisch zu entfernen, wenn sie es möchten. Wenn du den Eindruck hast, dass das Spiel an Intensität gewonnen oder eine Wendung genommen hat, die jemandem nicht gefällt, dann frage „Sind alle einverstanden, dass wir weitermachen?", ehe du das Spiel fortsetzt. Wenn jemand nicht einverstanden ist, danke dem Spieler für seine Offenheit und bring das Spiel zu einem Cliffhanger. Besprich vor der nächsten Spielsitzung mit der Gruppe, wie ihr am besten fortfahren könnt, sodass sich alle wohlfühlen. Sorge für eine unterstützende Umgebung, in der Spieler ihr Unwohlsein ansprechen können, ohne fürchten zu müssen, dadurch allen den Spaß zu verderben. Du als Spielleiter kannst dieses Verhalten vorleben, indem du anmerkst, wenn du vor einer besonders grausigen Idee zurückschreckst, die dir gekommen ist – oder Spielern dankst, die auf die Einhaltung der Spielgrenzen achten.

Schließe dich spontan sowie einmal pro Sitzung nach einer Pause mit der Gruppe kurz und erwäge dabei folgende Fragen:

- Was hoffen eure Charaktere, was als nächstes passiert?
- Was fürchten eure Charaktere, was passieren könnte?
- Gibt es irgendwelche Änderungen an den Spielgrenzen?
- Gibt es etwas, was das Spiel amüsanter oder packender machen würde?

Erlaubnis einholen

Spieler investieren viele Gedanken und Ideen in ihre Charaktere. Nötige den Charakteren keine Regeln auf, die dazu führen könnten, dass die Spieler ihre Charaktere nicht mehr spielen wollen. Beispiel: Die Charaktere könnten im Spielverlauf die Abstammungen und Dunklen Gaben in Kapitel 1 erhalten. Besteht die Möglichkeit, dass ein Charakter eine dieser Optionen erhält, frag den Spieler, ob er mit der Veränderung einverstanden ist. Sagt er Nein, erwäge andere Optionen.

Über die Regeln hinaus erfordern manche Aktionen auch sorgfältige Überlegungen, bevor sie sich im Spiel ereignen. Beispiele: Romanzen zwischen Charakteren, Gewalt zwischen Charakteren, Beeinflussung oder Manipulation eines Charakters durch einen anderen, Anschreien. Alle Spieler sowie der Spielleiter müssen in diesen Fällen die Erlaubnis nicht nur der betroffen, sondern aller Spieler einholen, bevor sich solche Inhalte ereignen. Wenn auch nur eine Person sich dagegen oder auch nur nicht dafür ausspricht, sollte der Inhalt diskussionslos entfallen. Die Spieler können sich jederzeit neu besinnen. Wenn ein Thema als Grenze aufgeführt war, verschwindet es nun ganz vom Tisch.

Inhaltswerkzeuge

Inhaltswerkzeuge ermöglichen dir und deinen Spielern, die Inhalte des Spiels beim Spielen anzupassen. Da D&D improvisiert ist, kann das Spiel sich in unerwartete Richtungen entwickeln. Wenn eine Richtung das Spiel für einen Teilnehmer beeinträchtigt, verwende diese Werkzeuge, um den Kurs zu korrigieren.

Es gibt viele Inhaltswerkzeuge. Beliebt sind leere Karten, auf die jeder Teilnehmer inklusive des Spielleiters ein X malt. Mit dieser X-Karte wird allen Beteiligten angezeigt, dass eine Spielgrenze überschritten wurde. Wenn ihr online spielt, können die X-Karten in die Kamera gehalten, ein X ins Chatfenster geschrieben oder die Arme gekreuzt werden, um ein X zu bilden. In jedem Fall bedeutet das Zeichen, dass gerade etwas geschehen ist, das für einen Teilnehmer nicht in Ordnung ist. Diese Person kann kommentieren, welche Anpassungen sie wünscht, oder der Erzähler der Szene reist in der Zeit zurück, versucht es mit einer anderen Wendung oder lässt das Ende der Szene offen – wie beim Ausblenden eines Films. Die Person, die das X signalisiert hat, muss nicht erklären, warum sie den Inhalt ablehnt, und sollte auch nicht danach gefragt werden. Vielmehr sollte der Person für ihre Aufrichtigkeit gedankt und das Spiel dann fortgesetzt werden.

Stelle klar, dass Spieler, denen es unangenehm ist, die X-Karte zu verwenden, dich auch privat in der Pause ansprechen können. Spieler können auch einen Freund beauftragen, die Karte für sie einzusetzen. Der Spielleiter sollte als Beispiel vorangehen. Nimm Inhaltswerkzeuge ernst und verwende sie, um anzupassen, wie sich deine Geschichte weiterentwickelt.

Spieler mit der Story „abholen"

Wenn die Spieler unbeteiligt wirken, hake bei ihnen nach. Frage sie, was sie wünschen, was als nächstes passiert sollte. Wenn sie es nicht wissen, schreibe zwei oder drei Optionen auf, gib sie nur ihnen und lass sie eine auswählen. Bleibt die Situation problematisch, schlage eine Pause vor und frage die Betroffenen unter vier Augen, wie du das Spiel für sie packender gestalten kannst.

Nach dem Horror

Es ist immer eine gute Idee, am Ende einer Sitzung kurze Rücksprache mit den Spielern zu halten, vor allem dann, wenn die Spannung hoch ist und die Geschichten starke emotionale Reaktionen hervorrufen können. Plane Zeit nach einer Horrorspielsitzung ein, in dem du die Spieler fragst, wie das Spiel aus ihrer Sicht lief, wie sie sich fühlen und was ihnen gefallen hat. Du könntest folgende Fragen stellen:

- Auf welche ungelösten Mysterien sucht ihr Antworten?
- Gab es Elemente, die ihr verwirrend oder störend fandet?
- Worauf freut ihr euch bei der nächsten Sitzung?

Die Antworten können dir helfen, die nächste Sitzung zu gestalten und ein Spiel zu erschaffen, das deine Spieler genießen.

Wenn die Spieler sehr kurz und vage antworten oder du das Gefühl hast, dass das Vertrauen am Tisch gelitten hat, schaffe einen anonymen Raum, in dem du Feedback erhalten kannst. Offene Rückmeldungen sind wichtig, damit du dafür sorgen kannst, dass sich alle richtig auf die Geschichte einlassen können und du alle Probleme beheben kannst, die vielleicht die Vorfreude der Spieler auf die nächste Sitzung schmälern.

Tarokka-Karten und Hexenbrett

Ravenloft hat eine Abenteuertradition mit kampagnenspezifischen Requisiten und unvergesslichen Begegnungen. Diese atmosphärischen Szenen lassen die Spieler in Erlebnisse eintauchen, die typisch für das Land der Nebel sind. Zwei schicksalsträchtige Werkzeuge solcher Begegnungen sind hier aufgeführt: Tarokka-Karten und Hexenbrett. Erwäge, diese mysteriösen Requisiten in dein Ravenloft-Abenteuer einzubeziehen, oder verwende sie als Inspiration zu anderen packenden Erlebnissen.

Tarokka-Karten

In den beiden Abenteuern *Ravenloft* (1983) und *Der Fluch des Strahd* (2016) ändert sich der Plot entsprechend der Karten, die aus einem Tarokka-Deck gezogen werden. Zu einem vollständigen Tarokka-Kartensatz gehören 54 tarotartige Wahrsagekarten, die jeweils eins der folgenden Symbole tragen:

Glyphen: Die zehn Karten dieser Farbe symbolisieren Vertrauen, Spiritualität und innere Kraft.

Kronen: Die schicksalhaften Karten der großen Arkana sind mit Kronen markiert, die allerdings selbst keine Farbe darstellen. Die vierzehn Figuren repräsentieren bestimmte Kräfte des Schicksals, der Veränderungen und der Verzweiflung.

Münzen: Die zehn Karten dieser Farbe symbolisieren Geiz und Habgier.

Schwerter: Die zehn Karten dieser Farbe symbolisieren Aggression und Gewalt.

Sterne: Die zehn Karten dieser Farbe symbolisieren das Streben nach Macht und Kontrolle über mysteriöse Kräfte.

Mit Tarokka-Karten kannst du Begegnungen stattfinden lassen, bei denen Wahrsager den Charakteren die Zukunft weissagen. Sobald du dich mit den Karten und ihren Bedeutungen vertraut gemacht hast, kannst du sie so interpretieren, dass sie sich mit der Vergangenheit der Charaktere oder den Ereignissen im Abenteuer verknüpfen lassen. Du kannst die Ergebnisse von Tarokka-Sitzungen auch verwenden, um die Kampagne zu steuern. Achte darauf, dass die Weissagungen auch eintreten.

Das Tarokka stammt aus der gleichen Welt wie die Domäne Barovia, hat sich mittlerweile aber in den Domänen des Schreckens verbreitet. Weitere Details und einen vollständigen Tarokka-Kartensatz findest du im Abenteuer *Der Fluch des Strahd*.

Hexenbrett

Hexenbretter sind Werkzeuge zur Kontaktaufnahme mit Geistern und anderen mysteriösen Kräften, um deren Willen zu erfahren. Die Versammelten legen alle eine Fingerspitze auf die Planchette auf dem Brett und spüren dann, wie geheimnisvolle Kräfte die Planchette zu Buchstaben und Symbolen bewegen und so eine kryptische Botschaft enthüllen. Hexenbretter wurden von den Hütern der Feder (siehe Kapitel 3) im Land der Nebel eingeführt und weisen halbverstandene Symbole aus barovischen Legenden und den okkulten Studien der Hüter auf. Dazu gehören auch Symbole von Tarokka-Karten in weitgehend unveränderter Bedeutung. Alle Arten von mysteriösen Wesen betrachten Hexenbretter als Einladung, mit den Lebenden zu kommunizieren, was zu Botschaften von jenseits des Grabes und gruseligen Enthüllungen führt.

Im Anhang dieses Buchs findest du die Abbildung eines Hexenbretts, wie es im Abenteuer verwendet wird. Die zugehörige Planchette siehst du unten auf dieser Seite. Im Abenteuer „Das Haus Lament" weiter hinten in diesem Kapitel kommen Séancen mit einem Hexenbrett vor. Wenn du diese Spielrequisite verwendest, übernimmst du die geheimnisvollen Kräfte, welche die Planchette führen. Bewege die Planchette subtil, um mysteriöse Botschaften passend zu deinem Abenteuer zu übermitteln.

DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

©WIZARDS OF THE COAST

Werkzeugkasten des Horrors

Horror ist nicht nur eine Sache des guten Geschichtenerzählens. Wie in diesem Buch gezeigt, kann jede Regel eine finstere Gestalt annehmen, wenn du eine böse Quelle für sie präsentierst oder sie entsprechend düster anpasst. Dieser Abschnitt geht noch einen Schritt weiter und bietet Optionen, um die vorhandenen Regeln grausiger zu gestalten und Systeme zu präsentieren, die ganz besondere Horrorerlebnisse ermöglichen.

Flüche

Eine uralte Warnung hallt durch den Verstand des Grabräubers. Ein vergessener Schatz trägt einen bösen magischen Schutz, damit er vergessen bleibt. Ein sterbender Priester nutzt seinen letzten Atem, um Verdammnis auszusprechen. Flüche können unzählige Formen haben und schreckliche Geschichten oder den sicheren Untergang ankündigen.

In diesem Abschnitt findest du Infos zum Erschaffen dramatischer Flüche, vielleicht magisch, von Monstern gewirkt oder durch andere Effekte hervorgerufen. Diese Flüche stellen düstere, oft poetische Reaktionen auf schicksalhafte Entscheidungen und zugefügtes Leid dar.

Ein sterbender Priester von Ezra verflucht seinen Mörder.

Sie dauern an, bis sie gebrochen werden oder ein bestimmtes Gegenmittel gefunden ist. Die Zauber der Charaktere können solche Flüche vorübergehend außer Kraft setzen, aber nicht dauerhaft überwinden. Der Preis muss gezahlt werden.

Aussprechen von Flüchen

Flüche sind nichts, womit man einfach um sich wirft. Sie sollten dramatische, aber angemessene Reaktionen auf bedeutsame Entscheidungen der Charaktere sein. Wenn jeder Goblin und Bandit sofort einen Sterbefluch ausspricht, verliert der erzählerische Eindruck seine Wirkung. Es sollte immer die Möglichkeit geben, Verfluchungen zu vermeiden, und diese sollten sich eindeutig aus Fehltritten ergeben. Einige Beispiele für Aktionen, die eine Verfluchung nach sich ziehen:

- Entweihen eines versiegelten Grabes
- Entweihen eines Tempels
- Töten eines Bösewichts, der von einem mächtigen Wesen wie einem Dämonenfürsten oder einer Gottheit unterstützt wird
- Mord an Unschuldigen begehen oder ihnen schweren Schaden zufügen
- Stehlen eines Schatzes, der für eine ganze Kultur bedeutsam ist

Wenn der Fluch von einer Kreatur ausgesprochen wird, beispielsweise mit dem letzten Atem eines sterbenden Bösewichts, liegt die Aussprache des Fluchs auf der Hand. Ist jedoch keine Partei anwesend, die den Fluch direkt aussprechen kann, sollte er anderweitig offenbar gemacht werden, vielleicht durch eine Warnung vor schrecklichen Konsequenzen in der Wand einer uralten Krypta oder durch einen Zauber wie *Magischer Mund* vermittelt.

Komponenten eines Fluchs

Die meisten Flüche bestehen aus drei Komponenten: Aussprache, Bürde und Erlösung. Welche Form diese Komponenten auch annehmen, mindestens eine davon, besonders Bürde oder Erlösung, sollten auf ironische Art und Weise mit der Aktion verbunden sein, die den Fluch ausgelöst hat.

Aussprache

Die erste Komponente eines Fluch ist dessen Aussprache, die sich auf eine Drohung beläuft. Sie verspricht denen Leid, die eine bestimmte schändliche Handlung wagen wollen oder bereits gewagt haben. Die Aussprache kann eine Warnung vor der Handlung oder aber eine Erklärung im Augenblick sein, da die Handlung ausgeführt wird. Folgende Beispiele sind nur ein paar der möglichen Aussprachen:

- Eine verbreitete Geschichte, der zufolge eine bestimmte Aktion eine schreckliche Strafe nach sich zieht
- Eine Warnung, ausgesprochen auf dem Höhepunkt eines Kampfs, die schlimme Konsequenzen für den Sieger voraussagt
- Ein Gedicht oder Lied, das Verdammnis voraussagt

- Eine Inschrift auf einem Grabstein, die Grabräuber abschrecken soll
- Die letzten Worte einer sterbenden Person – entweder eines mächtigen Bösewichts oder eines erschlagenen Unschuldigen
- Ein Schwur, eine bestimmte leidvolle Aktion auszuführen oder nicht auszuführen

Bürde

Die Bürde eines Fluchs ist jene Wirkung, die Kummer und Leid über seine Opfer bringt. Sie spiegelt oft das wider, was den Fluch bewirkt hat, und wendet die Tat gegen den Täter. Die Bürde wirkt sofort, außerdem stellt sich ein unheilvolles Gefühl ein – ein kalter Schauer, eine Welle der Übelkeit. Das Opfer bemerkt die wahre Wirkung des Fluchs vielleicht erst, wenn sie in irgendeiner Situation offensichtlich wird. Beispiel: Ein Charakter, der mit Ungeschick verflucht ist, das sich als Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen manifestiert, bemerkt den Fluch erst beim nächsten solchen Wurf. Bürden können viele Formen annehmen, darunter folgende:

- Das Opfer ist bei Angriffswürfen, Attributswürfen, Rettungswürfen und Kombination aus diesen im Nachteil. Dies kann für einen einzelnen Attributswert oder allgemein gelten.
- Das Opfer kann nicht mithilfe von Sprache kommunizieren – weder durch Sprechen noch Zeichensprache, Schrift, Telepathie oder sonstige sprachliche Mittel.
- Das Opfer erhält drei Erschöpfungsstufen, die nicht entfernt werden können, solange der Fluch wirkt.
- Wenn das Opfer eine lange Rast beendet, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird sein Trefferpunktemaximum um 1W10 verringert. Wenn das Trefferpunktemaximum dadurch auf 0 fällt, stirbt das Opfer und zerfällt zu Staub.
- Wann immer das Opfer Schaden erleidet, so erleidet es noch 1W10 nekrotischen Schaden zusätzlich. Dieser Effekt kann erst nach Beginn des nächsten Zugs des Opfers erneut auftreten.
- Das Opfer erhält eine Dunkle Gabe (siehe Kapitel 1), die den Umständen des Fluchs angemessen ist.
- Das Opfer wird für eine bestimmte Schadensart anfällig.
- Der Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionswert des Opfers wird auf 3 verringert, und das Opfer kann nicht von den Toten auferweckt werden, solange der Fluch wirkt.
- Ein Monster jagt das Opfer unablässig. Wenn das Monster stirbt, erhebt es sich nach 24 Stunden wieder, oder ein neues tritt an seinen Platz.

Erlösung

Manchmal kann ein Fluch gebrochen werden, indem das Unrecht an einer Person oder Gruppe gerächt, wiedergutgemacht – bei den Angehörigen, wenn die Betroffenen tot sind – oder etwas Gestohlenes oder Zerstörtes ersetzt wird. Die Erlösung kann im Rahmen der Aussprache mitgeteilt werden, oder das Opfer des Fluchs muss selbst herausfinden, worin sie besteht. Forschung und Erkenntnismagie können Hinweise liefern oder sogar die Schritte zum Aufheben des Fluchs enthüllen.

Allgemeine Flüche können mithilfe des Zaubers *Fluch brechen* entfernt werden, spezielle oder besonders dramatische Flüche lassen sich jedoch nicht dauerhaft durch Zauber entfernen. Magie kann jedoch eine vorübergehende Erleichterung bieten. Der Zauber *Fluch brechen* wird auf das Opfer des Fluchs gewirkt und unterdrückt die Bürde eine Stunde lang. Der Zauber *Vollständige Genesung* unterdrückt die Bürde, bis das Opfer eine lange Rast beendet. Der Tod beendet einen Fluch normalerweise, aber der Fluch kehrt mit voller Stärke zurück, wenn der Verfluchte wiedererweckt wird, ohne dass der Fluch gebrochen wurde.

Dauerhafte Flüche: Wenn ein Fluch aufgelöst wird, enden seine Effekte normalerweise sofort. Es gibt jedoch besonders perfide Flüche, die auch danach noch wirken, aber diese können dann mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie entfernt werden, sofern das Opfer bei Wirken des Zaubers einen SG-15-Charismarettungswurf besteht. Scheitert der Rettungswurf, so kann er nach einer bestimmten Dauer, normalerweise einem Monat, wiederholt werden. Der Fluch endet bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Korrigiere den SG besonders schwacher Flüche auf 10, den besonders starker Flüche auf 20.

Einige Beispiele für das Auflösen von Flüchen:

- Beschützen einer geliebten Person des Verfluchenden vor einer großen Gefahr
- Zurückbringen jedes Stücks eines Schatzes zum Ort, wo er einst lag – bis hin zur letzten Kupfermünze
- Erschlagen der Oberhaupts eines Dynastie, die in der Region schon lange die Macht hat
- Vollbringen einer schier unmöglichen Aufgabe wie dem Errichten eines Schlosses über den Wolken oder der Umkehr des Laufs der Sonne

Beispielflüche

Hier findest du mehrere Beispielflüche samt ihrer Begleitumstände. Ändere die Details dieser Beispiele nach Belieben, damit sie zu deinem Abenteuer passen.

Gebrochener Eid

Ein Charakter bricht einen heiligen Eid, den er geschworen hat. Die Konsequenzen stellen sich durch die Kräfte ein, die den Eid bezeugt haben.

Aussprache: Welchen Schwur der Charakter auch geleistet hat, er kam mit der Warnung, dass Schuld und Rastlosigkeit jeden verfolgen würden, der den Schwur bräche.

Bürde: Der Charakter wird von rastlosem Schlaf und von Albträumen geplagt, in denen die Personen erscheinen, die zu beschützen er geschworen hatte. Er erhält drei Erschöpfungsstufen, die nicht entfernt werden können, solange der Fluch wirkt.

Auflösung: Der Fluch währt, bis der Charakter den gebrochenen Eid erfüllt. Das kann erfordern, dass der Charakter wartet, bis die entsprechenden Umstände erneut eintreten, oder – noch fragwürdiger – er muss die Umstände selbst herbeiführen.

In Har'Akir erweckt ein uralter Fluch die Kinder von Ankhtepot.

Letzter Atem

Der Lieblingsdiener einer Gottheit liegt im Sterben und ruft heiligen Zorn herab.

Aussprache: Die sterbende Kreatur erklärt ihrem Mörder: „Möge dein Verstand im Kampf trübe werden, bis die Sonne für immer sinkt."

Bürde: Der Charakter ist bei Angriffswürfen aufgrund von kurzen Verwirrungsanfällen im Nachteil.

Auflösung: Um den Fluch zu brechen, muss der Charakter einen symbolischen Sonnenuntergang oder eine Ermächtigung der Nacht bewirken, um die Gottheit der getöteten Kreatur zu besänftigen. Er könnte beispielsweise das Fest eines Sonnengottes verhindern oder ein Ritual ausführen, das eine ganze Gegend 24 Stunden lang in magische Nacht hüllt, um den Fluch zu beenden.

Unschuldiges Blut

In einer tragischen Situation tötete der Charakter eine unbeteiligte Person, die zur Strafe einen rachsüchtigen Fluch ausgesprochen hat.

Aussprache: Das sterbende Opfer spuckt diese letzten Worte aus: „Du wirst unschuldiges Blut vergießen, bis der Zahn des Mondes dich beißt!"

Bürde: Der Charakter ist mit Loup-Garou-Lykanthropie (siehe Kapitel 5) verflucht.

Auflösung: Dieser Fluch kann erst gebrochen werden, wenn die Trefferpunkte des Charakters mit einer Silberwaffe auf 0 verringert wurden. Wenn der Charakter überlebt, kann der Fluch wie im Abschnitt „Loup-Garou-Lykanthropie" von Kapitel 5 beschrieben gebrochen werden. Behandle den Charakter als Werwolf, dessen Loup-Garou-Vorgänger getötet wurde.

Uraltes Siegel

Dieser Fluch beschützt die Ruhestätte eines seit langem toten Herrschers und bestraft jeden, der Hand an seine Überreste oder Schätze legt.

Aussprache: In die Tür der Krypta sind die Worte „Wer die Ruhe des Herrschers stört, dem wird der Tod folgen." geschnitzt.

Bürde: Jeder Charakter, auf dem der Fluch lastet, wird von einem **Todesalb** verfolgt, der bei Sonnenuntergang erscheint, in der Morgendämmerung verschwindet und nur das Ziel verfolgt, die verfluchte Person zu töten. Der Todesalb erscheint an einer freien Stelle im Umkreis von neun Metern um sein Opfer. Wird er vernichtet, so gewährt dies einen Aufschub, da er zehn Tage braucht, um neu zu entstehen. Du kannst den Fluch auf Charaktere geringerer oder höherer Stufe anpassen, indem du eine andere Kreatur wählst.

Auflösung: Der verfluchte Charakter bringt in Ordnung, was er angerichtet hat: Ein gestohlener Schatz muss zurückgebracht, ein aufgestörter Leichnam wieder mit den entsprechenden Riten bestattet werden.

Furcht und Stress

Horror hat seinen Preis. Die Auswirkungen grausiger Erlebnisse variieren zwischen unmittelbaren Schocks, die Reflexe und Instinkte auslösen, und dauerhaften traumatischen Echos. Im *Spielleiterhandbuch* findest du Optionen für Furcht und Horror, um gruselige Inhalte im Spiel zu verstärken. Der vorliegende Abschnitt beschreibt ein alternatives System, das individuelle Reaktionen der Charaktere vorsieht und Spieler belohnt, die sich auf Augenblicke der Furcht im Rollenspiel einlassen. Zu den Optionen der Furcht gehören Hinweise, wie sich furchteinflößende Augenblicke für Charaktere über Zauber oder Monsterfähigkeiten hinaus erschaffen lassen. Die Regeln für Stress bilden die längerfristigen Auswirkungen solcher Ereignisse ab. Keine der Optionen ist erforderlich, um ein packendes Horror-Rollenspielerlebnis zu gestalten, aber sie bedeuten Möglichkeiten, die Effekte auf Charaktere abzubilden, während diese sich ihren Ängsten stellen und sie überwinden.

Samen der Furcht

Abgesehen von übernatürlichen Quellen der Furcht und von Monstern, die ihre Opfer in Angst und Schrecken versetzen, ist Furcht subjektiv und oft sehr persönlich. Ein kampfgestählter Krieger fürchtet sich vermutlich vor anderen Dingen als ein zurückgezogener Gelehrter. Spieler können bei der Charaktererstellung bis zu zwei Samen der Furcht wählen, um Dinge zu repräsentieren, die ihr Charakter einfach furchteinflößend findet. In der Tabelle „Samen der Furcht" Tabelle finden sich einige Beispiele. Diese Samen können sich im Spielverlauf auch mit den Charakteren verändern, wenn alte Ängste überwunden und neue Unsicherheiten entdeckt werden. Arbeite mit den Spielern zusammen, um zu bestimmen, wann ihre Samen der Furcht sich verändern könnten.

Ein Charakter hat nie mehr als drei Samen der Furcht. Kommt ein vierter dazu, wählt der Spieler einen der vorhandenen aus, der dann durch den neuen ersetzt wird.

Samen der Furcht

W12	Samen
1	„Ich kann dunkle Orte nicht leiden."
2	„Vor einem bestimmten Tier habe ich schreckliche Angst."
3	„Tiefes Wasser wird noch mal mein Tod sein."
4	„Ich kann Höhen nicht ertragen."
5	„Ich hasse es, an engen Orten festzustecken."
6	„Unter vielen Leuten verliere ich die Nerven, weil ich mich bewertet fühle."
7	„Ich hasse es, mich einsam zu fühlen oder alleine zu sein."
8	„Stürme und Unwetter machen mich nervös."
9	„Es ist mein Albtraum, verfolgt zu werden."
10	„Plötzlicher Krach und plötzliches Erscheinen ruinieren mir die Nerven."
11	„Ich fühle mich bei Kreaturen nicht wohl, die größer sind als ich."
12	„Spiegelbilder scheinen mich immer zu durchschauen."

Samen der Furcht verwenden

Wenn ein Charakter einem seiner Samen der Furcht begegnet und so mit der Situation interagiert, dass der Samen verstärkt wird, beispielsweise durch Schreien oder Rückwärtsstolpern, erwäge, ihm für seine furchtzentrierte Reaktion Inspiration (siehe „Inspiration" im *Spielerhandbuch*) zu geben. Wenn ein Charakter auf diese Art Inspiration erhalten hat, ist dies erst nach einer langen Rast erneut möglich.

Beispiel: Ein Charakter mit dem Samen der Furcht „Ich hasse es, an engen Orten festzustecken" muss sich durch einen schmalen Felsspalt in einer Höhle quetschen, um das Abenteuer fortzusetzen. Wenn der Spieler die Reaktion seines Charakters dieser Furcht unterwirft, indem der Charakter sich beispielsweise weigert und einen anderen Weg zu finden versucht, Zeit verschwendet und Lärm macht, um den Spalt zu vergrößern, oder anderweitig seiner Furcht entsprechend handelt, so ist das die ideale Gelegenheit, den Spieler für seine Berücksichtigung des Samens der Furcht zu belohnen, indem du seinem Charakter Inspiration gewährst.

Furcht

Überwältigende Gegner und grauenhafte Monster brauchen weder Magie noch andere übernatürliche Fähigkeiten, um selbst den abgebrühtesten Abenteurer in Furcht zu versetzen. Bei grausigen Begegnungen kannst du einen Charakter zu einem Rettungswurf gegen Furcht auffordern. Er muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist er bis zum Beginn seines nächsten Zugs verängstigt.

Beispielsweise könnten die folgenden Umstände Gründe sein, einen oder mehrere Charaktere Rettungswürfe gegen Verängstigung ausführen zu lassen:

- Der Charakter begegnet einem seiner Samen der Furcht.
- Ein Gegner ist immun gegen die Angriffe und Zauber des Charakters.
- Ein Gegner zeigt, dass er genügend Schaden bewirken kann, um die Trefferpunkte des Charakters mit einem Hieb auf 0 zu verringern.
- Eine Kreatur ist so fremdartig oder monströs, dass der Charakter es sich nicht hätte vorstellen können.
- Ein Objekt beeinträchtigt das Verständnis der Realität des Charakters.

Stress

Es ist das tägliche Brot von Abenteurern, sich kopfüber in gefährliche oder entsetzliche Situationen zu stürzen. In den Domänen des Schreckens können die Erholungszeiten zwischen den aufreibenden Erlebnissen allerdings spärlich ausfallen. Selbst der hartgesottenste Abenteurer laugt allmählich aus und seine Leistung leidet, wenn er ständig gegen Furcht und Verzweiflung kämpft.

Verschiedene Umstände können einem Charakter Stress bereiten. Dieser lässt sich numerisch als Stresswert mitverfolgen, der in herausfordernden Situationen zunimmt und durch Entspannung abnimmt. Du kannst den Stresswert eines Charakters nach deinem Ermessen um 1 erhöhen, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Ein aufreibender, dramatischer Augenblick, vor allem, wenn ein Samen der Furcht eines Charakters berührt ist Alle 24 Stunden, die der Charakter ohne lange Rast verbringt
- Mitansehen des Todes einer geliebten Person
- Wirklichkeit werdende Albträume oder Urängste
- Beeinträchtigung des fundamentalen Realitätsverständnisses des Charakters
- Mitansehen, wie sich eine Person in eine grauenhafte und/oder unnatürliche Kreatur verwandelt

Wenn ein Charakter einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf ausführt, muss er seinen aktuellen Stresswert als Malus vom Ergebnis abziehen.

Stress abbauen

Der Stresswert eines Charakters, welcher einen ganzen Tag mit Entspannung oder in anderen ruhigen Umständen verbringt, wird nach der nächsten langen Rast um 1 verringert.

Der Zauber *Gefühle besänftigen*, der die Zustände Bezaubert und Verängstigt unterdrückt, kann auch die Effekte des Stresswerts unterdrücken, solange der Zauber wirkt.

Der Zauber *Schwache Genesung* verringert den Stresswert des Ziels um 1. Der Zauber *Vollständige Genesung* verringert den Stresswert auf 0.

Spukfallen

Wie andere Fallen stellen auch Spukfallen Gefahren für Eindringlinge dar. Allerdings entstehen sie spontan, oft aufgrund von überwältigenden negativen Gefühlen, von Tragödien oder dem Wirken des Bösen. Wie ein schreckliches Schicksal die gepeinigte Seele dazu bringen kann, sich als untote Kreatur zu erheben, so können übernatürliche böse und grausame Emotionen sich als Spukfallen manifestieren. Diese Fallen stellen eine Möglichkeit dar, Gefahren und Monster eines Spukortes zu thematisieren und finstere oder furchteinflößende Geschichten zu enthüllen. Überlege beim Erstellen von Spukfallen, durch welche Ereignisse sie entstanden sind und inwiefern ihre Wirkungen mit diesen Ereignissen zusammenhängen.

Spukfallen erkennen

Jede Spukfalle hat eine Nebenwirkung, die subtil wie ein leichter Temperaturabfall oder offenkundig wie ein Objekt sein kann, das sich von selbst bewegt. Die Nebenwirkung der Spukfalle tritt auf, bevor die Falle selbst auslöst. Ein Charakter bemerkt die Nebenwirkung der Falle, wenn sein passiver Weisheitswert (Wahrnehmung) mindestens 10 + Spukbonus der Falle entspricht. Hat der Charakter die Spukfalle bemerkt, so bleibt ihm bis zum Beginn seines nächsten Zugs Zeit zum Reagieren. Er könnte beispielsweise versuchen zu fliehen oder die Falle zu entschärfen (siehe folgender Abschnitt). Klassenmerkmale und Zauber wie Göttliches Gespür und *Gutes und Böses entdecken*, mit denen sich Entweihungen erkennen lassen, können auch zum Aufspüren von Spukfallen dienen.

Spukfallen entschärfen

Charaktere, die eine Spukfalle bemerken, bevor sie aktiv wird, können versuchen sie zu entschärfen. Die üblichen Methoden zum Entschärfen von Fallen wie Diebeswerkzeug und *Magie bannen* funktionieren bei Spukfallen nicht. Das Klassenmerkmal Göttliche Macht fokussieren und der Zauber *Fluch brechen* können hingegen eine Spukfalle entschärfen.

Um mit Göttliche Macht fokussieren eine Spukfalle zu entschärfen, verwendet der Charakter seine Aktion, um sein heiliges Symbol zu präsentieren und ein Gebet zu sprechen. Um stattdessen *Fluch brechen* zu verwenden, muss ein Charakter den Zauber wirken und dabei ein Objekt berühren, das Teil der Falle ist. Egal, welche Methode verwendet wird: Die Falle führt einen Rettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Charakters aus und fügt dem Ergebnis ihren Spukbonus hinzu. Scheitert der Rettungswurf, ist die Falle 24 Stunden lang entschärft. Scheitert der Rettungswurf um mindestens zehn Würfelaugen, so ist die Falle dauerhaft entschärft.

Je nach ihren Ursprüngen können Spukfallen auch durch bestimmte Zauber beeinflusst werden. Beispiel: Eine Spukfalle, die ihren Ursprung in bösen Einflüssen hat, könnte durch den Zauber *Gutes und Böses bannen* dauerhaft entschärft werden.

Manche Spukfallen könnten auch mit nichtmagischen Methoden entschärft werden, die mit der Geschichte der Gegend zu tun haben. Diese Möglichkeiten könnten sogar so schlicht wie das Tragen der Kleidung des ehemaligen Besitzers eines Spukhauses sein – oder das Besänftigen eines rastlosen Geistes durch ein Wiegenlied. Spukfallen, die auf solche Arten entschärft werden, bleiben üblicherweise 24 Stunden lang entschärft.

Beispiele für Spukfallen

Im Folgenden sind verschiedene Spukfallen in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Passe sie an, um grausige Fallen zu erzeugen, die zu deinem Abenteuer passen.

Gesichtslose Bosheit

Spukbonus +2

Diese Spukfalle wirkt innerhalb eines Würfels von 4,5 Metern Kantenlänge vor einem verzierten Wandspiegel. Wenn eine sichtbare Kreatur in diesen Bereich gelangt, manifestiert sich die Nebenwirkung der Falle als verzerrte Reflexion im Spiegel. Befindet sich die Kreatur am Anfang ihres nächsten Zugs noch immer im Wirkbereich, muss sie einen SG-12-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie eine Minute lang blind, taub und stumm. Außerdem entsteht die Illusion, das Gesicht der Kreatur wäre verschwunden. Der Effekt kann durch den Zauber *Fluch brechen* sowie durch Zerstören des Spiegels beendet werden. Der Spiegel besitzt eine RK von 12 und 10 Trefferpunkte. Er ist für Wuchtschaden anfällig, gegen Giftschaden und psychischen Schaden dagegen immun. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur gegen die Falle scheitert, wird die Falle erst nach 24 Stunden wieder aktiv.

Die Spukfalle „Gesichtslose Bosheit" fordert ein Opfer.

IRINA NORDSOL

Morbide Erinnerung

Spukbonus +0

Diese Falle ist nicht sehr gefährlich, aber recht nützlich zum Enthüllen wichtiger und beunruhigender Blicke in die Vergangenheit einer Gegend. Sie wirkt auf einen einzelnen Raum oder in einem quadratrischen Bereich von neun Metern Kantenlänge. Wenn eine Kreatur in diesen Bereich gelangt, manifestiert sich die Nebenwirkung der Falle als körperloses Gewisper. Befindet sich die Kreatur am Anfang ihres nächsten Zugs noch immer im Wirkbereich, findet eine illusionäre Szene statt, die ein schreckliches Ereignis aus der Vergangenheit der Gegend zeigt. Diese Vision dauert üblicherweise eine Minute. Wenn sie endet, müssen alle Kreaturen, die sie gesehen haben, einen SG-10-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls sind sie die nächsten 1W4 Runden lang verängstigt. Verängstigte Kreaturen müssen in jedem Zug die Spurtaktion ausführen und sich auf dem sichersten Weg vom Spuk entfernen, sofern das technisch möglich ist. Wenn die Spukfalle aktiv war, kann sie 24 Stunden lang nicht erneut aktiviert werden.

Symbol der unteren Luftkönigreiche

Spukbonus +6

Diese Spukfalle ist an einen Bereich mit einem Radius von drei Metern um die kleine Statue einer bedrohlich wirkenden vogelartigen Kreatur mit vier Flügeln gebunden. Wenn eine Kreatur in diesen Bereich gelangt, manifestiert sich die Nebenwirkung der Falle einmal täglich als Geräusch von Flügelschlag und warmer Luftschwall. Befindet sich die Kreatur am Anfang ihres nächsten Zugs noch immer im Wirkbereich, muss sie einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie eine Minute lang bezaubert und kampfunfähig. Die Zustände bleiben bestehen, bis die Kreatur Schaden erleidet oder jemand anders eine Aktion verwendet, um die Kreatur zu schütteln. Wenn die betroffene Kreatur die ganze Minute lang bezaubert bleibt, ist sie danach wie vom Zauber *Magisches Gefäß* betroffen: Ihre Seele gelangt in die Statue und wird durch den Geist eines körperlosen Unholds ersetzt. Der Effekt endet, wenn *Gutes und Böses bannen* oder ein ähnlicher Zauber auf die betroffene Kreatur gewirkt oder die Statue zerstört wird. Die Statue besitzt eine RK von 17, 15 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.

Diese Spukfalle hat ihren Ursprung in den Einflüssen eines Unholds. Wird *Gutes und Böses bannen* auf die Statue gewirkt, so wird die Spukfalle dauerhaft entschärft.

Totentanz

Spukbonus +4

Diese Spukfalle wirkt im Radius von sechs Metern um ein uraltes, aber makelloses Instrument. Wenn eine Kreatur in diesen Bereich gelangt, manifestiert sich die Nebenwirkung

der Falle als Trauermusik aus der Ferne. Eine Runde später erscheint ein Phantomschausteller und spielt eine Minute lang sein Instrument. Solange er spielt, muss jede Kreatur, die in den Wirkbereich der Falle gerät oder ihren Zug darin beginnt, einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls schwebt sie sechs Meter hoch in die Luft und ist vom Zauber *Ottos unwiderstehlicher Tanz* betroffen. Gemeinsam mit illusionären Tänzern tanzt die Kreatur, bis das Lied des Schaustellers vorbei ist. Sie kann als Aktion den Rettungswurf wiederholen, um den Effekt zu beenden. Gelingt dies, fällt sie sechs Meter tief und erleidet 2W6 Wuchtschaden. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur gelingt und sie der Falle widersteht oder den Tanz beendet, so ist sie 24 Stunden lang immun gegen die Spukfalle.

Während der Phantomschausteller spielt, kann jede Kreatur in Reichweite der Spukfalle eine Aktion verwenden, um den Schausteller mit einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) zu überreden, mit dem Spiel aufzuhören. Hört der Schausteller zu spielen auf, werden alle von der Spukfalle betroffen Kreaturen von deren Effekten befreit und schweben sicher zu Boden.

Überlebende

Der Schrecken trifft nicht nur die Tapferen und Vorbereiteten – oft ganz im Gegenteil. Manche der fürchterlichsten Horrorgeschichten haben sehr untypische Helden, deren schlichtes Leben plötzlich zum Albtraum wird.

Bei den meisten Horrorabenteuern werden deine Spieler vertraute und einsatzbereite Charaktere spielen. Das muss aber nicht zwingend der Fall sein. Du kannst die Spiele stattdessen auch mit temporären Ersatzcharakteren ausstatten, den sogenannten Überlebenden, um kurze Abenteuer, packende Rückblenden auf tragische Ereignisse, außerkörperliche Erlebnisse oder andere besondere Geschichten zu vermitteln.

Dieser Abschnitt bietet Hinweise zu Überlebenden und deren Verwendung. Diese Charaktere eignen sich für zwei oder drei Sitzungen lange Abenteuer, bei denen es eher ums Überleben als darum geht, die Welt zu retten. Mithilfe Überlebender kannst du Horrorerlebnisse furchtzentriert gestalten, begrenzte Ressourcen und bevorstehenden Untergang thematisieren, ohne dass die Spieler ihre Lieblingscharaktere riskieren.

Überlebende verwenden

Überlebende sind vorgefertigte Charaktere, die für Spieler rasch zu beherrschen und doch anpassbar genug sind, um in deinen Abenteuern vielfältige Rollen zu spielen – als Bauern, gelangweilte Adlige, Beamte oder Kindermädchen. Abenteuer mit Überlebenden dienen dazu, Seitenzweige größerer Kampagnen auszuführen oder anderweitig kurze Erlebnisse einzuflechten.

Szenen, Träume und Erinnerungen

Verwende Überlebende, um den Spielern Informationen bei einem eigenständigen Abenteuer zu vermitteln. Gerade, wenn es bei einer Kampagne nicht sinnvoll oder möglich ist, dass die Charaktere selbst Zeugen eines Ereignisses werden, können Überlebende die Spieler mit Perspektiven versorgen, die ihnen anderenfalls entgangen wären. Du könntest Überlebende wie folgt einsetzen:

- Überlebende sind die ersten Gesetzeshüter am Schauplatz eines Serienmordes. Wenn es die Hauptcharaktere der Spieler mit den Nachforschungen zu tun bekommen, kennen die Spieler bereits die Details.
- Überlebende geben jedem Spieler eine Rolle in den grausigen Albträumen eines Charakters, beispielsweise nach einer Begegnung mit den Gedankenschindern von Bluetspur (siehe Kapitel 3).
- Durch Überlebende werden die Spieler zu Zeugen wichtiger historischer Ereignisse. Es ist eins, vom Massaker bei Burg Ravenloft nach Strahd von Zarowitschs Verwandlung in einen Vampir zu hören, und etwas ganz anderes, es im Spiel zu erleben.

Bewusstseinsübertragende Nebel

Die Nebel verschleppen häufig Charaktere durch das Multiversum und zerren sie in die Domänen des Schreckens. Das tun sie jedoch nicht immer im physischen Sinne. Die Nebel können auch den Verstand eines Charakters stehlen und in einem Überlebenden platzieren, der in bestimmte schreckliche Szenarien involviert ist. Vielleicht finden sich die Charaktere plötzlich im Körper von jemandem wieder, der in Falkownia gegen eine Zombiebelagerung kämpft, einen Ball in Dementlieu besucht oder die Gräber von Har'Akir erkundet. Details zu solchen Abenteuern findest du in Kapitel 3. Ob die Charaktere überleben oder ein spektakuläres Ende finden, spielt keine Rolle, da der Tod schlicht die Rückkehr in den eigentlichen Körper des Charakters, eine zweite Chance oder ein noch merkwürdigeres Schicksal bedeuten kann.

Schreckliche Freiheit, herrliche Verdammnis

Lass deine Spieler wissen, wie lange sie als Überlebende spielen und dass sie bald wieder zu ihren üblichen Charakteren wechseln werden. Teile ihnen außerdem mit, dass Überlebende dazu dienen, mit entsetzlichen Umständen zu interagieren, aber durchaus nicht gesagt ist, dass sie über diese Umstände triumphieren werden. Gewiss beeinflussen die Entscheidungen der Spieler das Schicksal der Überlebenden, aber wenn der Untergang unausweichlich scheint, ermutige die Spieler, sich zu fügen, und lass ihre Überlebenden ein denkwürdiges Ende finden.

Wie in alten Zeiten

Schwindende Ressourcen können schlimme Situationen noch verschärfen. Wenn einer Gruppe die Trefferpunkte, Zauber, Lebensmittel oder andere wichtige Reserven ausgehen, erhöht das die Furcht und Anspannung. Charaktere hoher Stufen kennen allerdings kaum einen Mangel an Ressourcen. Indem du ein Abenteuer mithilfe von Überlebenden gestaltest, kannst du die Spannung früherer Abenteurer wiederaufleben lassen und die Spieler dazu bringen, sich anzustrengen und verzweifelte Entscheidungen zu treffen, um die mächtige Charaktere herumkämen.

Werkzeuge des Terrors

Mit Überlebenden kannst du steuern, wie Spieler mit dem Horrorabenteuer interagieren. Die Wertekästen im folgenden Abschnitt dienen dazu, rasch einige schlichte Charaktere mit etwas Talent, aber wenigen bemerkenswerten Eigenschaften zu entwickeln:

Duckmäuser überleben mit Schläue und sind oft Scharlatane oder schnöde Diebe.
Jünger folgen fromm den Lehren ihrer Religion und erhalten Zauber von ihren Gottheiten.
Knappen verfügen über gewisse Kampffertigkeiten und geben zähe Gefährten ab.
Lehrlinge verfügen über etwas magisches Talent und eine gewisse Allgemeinbildung.

Bestimme, wie du Überlebende in deinem Abenteuer verwenden willst. Wenn es wichtig für die Geschichte ist, können auch alle Spieler den gleichen Wertekasten verwenden, da es ein gemeinsames Erlebnis ist – eine Gruppe von Duckmäusern könnte aus lauter Detektiven bestehen, eine Gruppe Jünger könnte ein schreckliches Ereignis in einem Kloster erleben. Du kannst den Spielern auch gestatten, ihre eigenen Überlebenden zu wählen, da jeder Überlebende eine allgemeine Rolle wie Adliger, Dorfbewohner oder Seemann mit etwas Talent ausfüllen kann. Nutzt die vorgefertigten Charaktere so, wie es am besten zu eurem Abenteuer passt.

Erstellen von Überlebenden

Wenn du eine Sitzung mit Überlebenden planst, bestimme, wie du die Wertekästen von **Duckmäuser**, **Jünger**, **Knappe** und **Lehrling** im folgenden Abschnitt verwenden willst. Wenn du weißt, welche Überlebenden verwendet werden, nimm dir ein paar Augenblicke, um sie individuell zu gestalten. Spielen die Überlebenden bestimmte Rollen im Abenteuer, gib diese Informationen zusammen mit den Werten der Überlebenden an die Spieler weiter. Die sonstigen Details denken die Spieler sich selbst aus. Die können ihre Überlebenden mit Namen, Persönlichkeiten und Abstammungen versehen, aber diese Details haben keinen Einfluss auf die Wertekästen der Überlebenden.

Stufen

Überlebende verfügen wie im *Spielerhandbuch* aufgeführt nicht über Klassen. Dennoch lassen sie sich etwas mächtiger machen, indem ihre Stufe erhöht wird. Die Wertekästen stellen sie als Überlebende der 1. Stufe dar. Statt Erfahrungspunkte zu erhalten, steigt ein Überlebender eine Stufe auf, wenn es in eurem Abenteuer sinnvoll ist. Bei einem Stufenaufstieg erhält er Vorteile gemäß der Tabelle „Fortschritte bei Überlebenden". Beim Aufstieg zur 2. sowie zur 3. Stufe erhält der Überlebende eines der Überlebendentalente nach Wahl des Spielers (siehe Abschnitt unten).

Bei Überlebenden kann jeder Gegner zum Fokus ihres eigenen Horrorabenteuers werden.

Fortschritte bei Überlebenden

Stufe	Merkmal
1.	Siehe entsprechender Wertekasten
2.	Überlebendentalent
3.	Überlebendentalent

Trefferpunkte

Wenn ein Überlebender eine Stufe aufsteigt, erhält er einen weiteren Trefferwürfel, und sein Trefferpunktemaximum wird erhöht. Würfle mit dem Trefferwürfel (Würfelart siehe Wertekasten des Überlebenden) und füge den Konstitutionsmodifikator des Überlebenden hinzu, um die Erhöhung zu bestimmen. Der Überlebende erhält mindestens einen Trefferpunkt pro Stufe.

Hat ein Überlebender keine Trefferpunkte mehr, ist aber noch nicht tot, so wird er bewusstlos und führt Todesrettungswürfe wie ein normaler Spielercharakter durch.

DAVID CARLOS

Überlebendentalente

Beim Aufstieg zur 2. sowie zur 3. Stufe erhält der Überlebende eines der folgenden Talente nach Wahl des Spielers. Dabei kann er ein Talent jeweils nur einmal erhalten, sofern in der Beschreibung nicht anders aufgeführt. Wenn ein Talent eine Voraussetzung hat, muss der Charakter sie erfüllen, um das Talent zu erhalten.

Adrenalinstoss

Du kannst zu Beginn deines Zugs eine Kreatur auswählen, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet. Diese Kreatur verängstigt dich bis zum Beginn deines nächsten Zugs, und deine Schrittbewegungsrate ist verdoppelt.

Begabung

Du bist in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Entziehen

Voraussetzung: Duckmäuser-Überlebender

Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, dich mit einem Angriffswurf trifft, der dir Schaden zufügt, du kannst deine Reaktion verwenden, um dir Resistenz gegen diese Schadensart zu verleihen. Du kannst dann bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen, ohne damit Gelegenheitsangriffe auszulösen. Du kannst dieses Talent erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Göttliche Führung

Voraussetzung: Jünger-Überlebender

Du erlernst einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers. Es muss sich um einen Zauber handeln, den du noch nicht beherrschst. Du kannst diesen Zauber mit diesem Talent einmal wirken. Die Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Dieses Talent kannst du mehr als einmal auswählen. Dabei musst du jeweils einen anderen Zauber auswählen.

Magisches Talent

Voraussetzung: Lehrling-Überlebender

Du erlernst einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers. Es muss sich um einen Zauber handeln, den du noch nicht beherrschst. Du kannst diesen Zauber mit diesem Talent einmal wirken. Die Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Dieses Talent kannst du mehr als einmal auswählen. Dabei musst du jeweils einen anderen Zauber auswählen.

Opferschild

Voraussetzung: Knappe-Überlebender

Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Angriff gegen ein Ziel ausführt, das du ebenfalls sehen kannst und das sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Angriff stattdessen auf dich zu lenken. Wenn du einen Schild trägst, kannst du den Schaden, den du erleidest, um 1W10 verringern. Du kannst dieses Talent erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Schrei der Verzweiflung

Wann immer du einen Rettungswurf ausführst, kannst du deinen Lebenswillen in einem Schrei der Verzweiflung beschwören. Du bist beim Rettungswurf im Vorteil, und der Schrei ist bis zu 30 Meter weit hörbar. Du kannst auf diese Art zweimal schreien. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Unempfindlichkeit

Wähle einen Attributswert aus. Du bist in Rettungswürfen geübt, die auf dem ausgewählten Attribut basieren.

Überlebende sind ganz normale Leute, die in entsetzliche Situationen geraten sind.

NIKKI DAWES

DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

Duckmäuser

Kleiner Humanoider

Rüstungsklasse 13 (Schild)
Trefferpunkte 9 (2W6+2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe Ges +3
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +3, Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad - **Übungsbonus** +2

Aktionen

Dolch: *Nah- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 Meter oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 3 (1W4+1) Stichschaden.

Bonusaktionen

Rückzug: Du führst die Rückzugaktion aus.

Jünger

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 11 (Schild)
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe Wei +3
Fertigkeiten Wahrnehmung +3, Religion +2
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad - **Übungsbonus** +2

Aktionen

Streitkolben: *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

Heilige Flamme (Zaubertrick): Du zielst auf eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet. Das Ziel muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 4 (1W8) gleißenden Schaden. Deckung bietet dem Ziel bei diesem Rettungswurf keine Vorteile.

Zauberwirken: Du wirkst mithilfe von Weisheit als Attribut zum Zauberwirken einen der folgenden Klerikerzauber (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Göttliche Führung*
2-mal täglich: *Wunden heilen*

Knappe

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 12 (Schild)
Trefferpunkte 11 (2W8+2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Rettungswürfe Stä +3
Fertigkeiten Athletik +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad - **Übungsbonus** +2

Aktionen

Langschwert: *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W8+1) Hiebschaden oder 6 (1W10+1) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Bonusaktionen

Stoßen: Wenn du einen Schild führst, schlägst du damit nach einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir.

Lehrling

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 7 (2W8-2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +3
Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Geschichte +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad - **Übungsbonus** +2

Aktionen

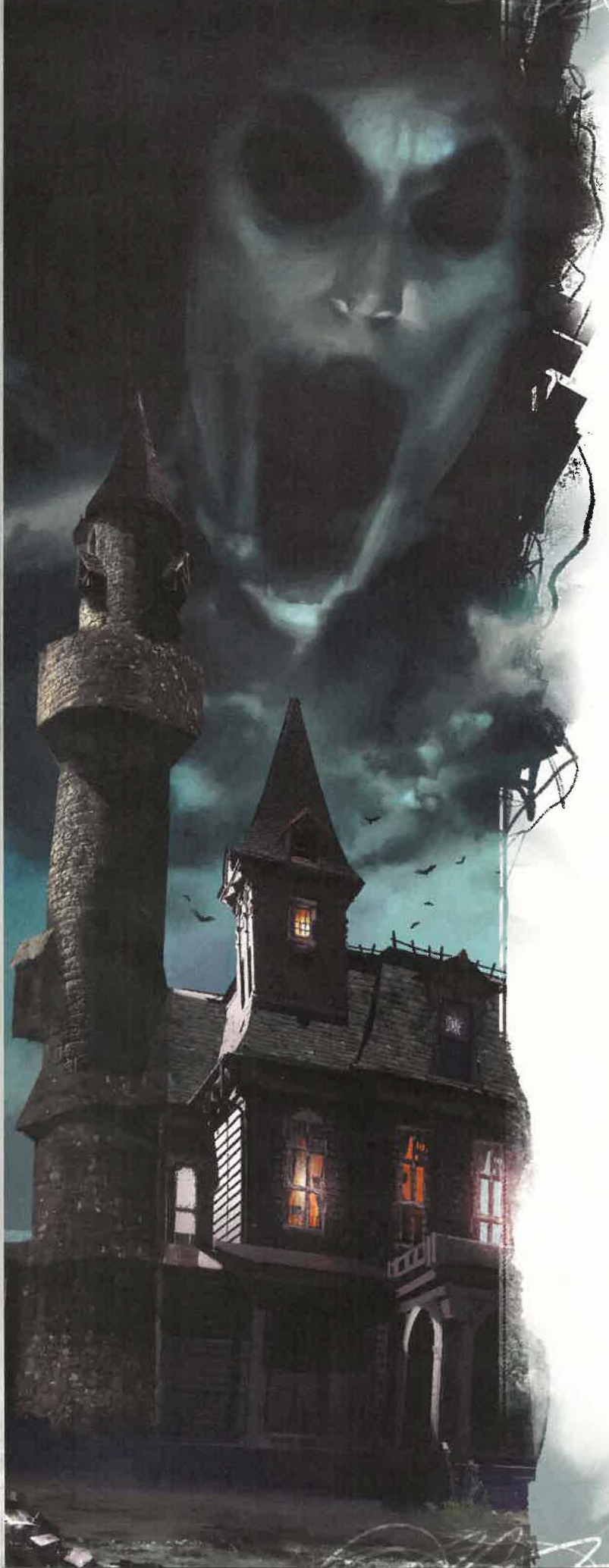
Kampfstab: *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 2 (1W6-1) Wuchtschaden oder 3 (1W8-1) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt.

Brennende Hände (Zauber 1. Grades; 2-mal täglich): Du verschießt einen 4,5 Meter langen Feuerkegel. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden. Gelingt er, ist es die Hälfte. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Feuerpfeil (Zaubertrick): *Fernkampf-Zauberangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W10) Feuerschaden. Der Zauber entzündet bei einem Treffer brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

Zauberwirken: Du wirkst mithilfe von Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken einen der folgenden Magierzauber (SG-11-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*
2-mal täglich: *Schmieren*



Das Haus Lament

„Das Haus Lament" ist ein Abenteuer für eine Gruppe aus vier bis sechs Charakteren der 1. Stufe, welche sich im Verlauf des Abenteuers mindestens bis zur 3. Stufe weiterentwickeln werden. Der Höhepunkt des Abenteuers dient als Sprungbrett in zukünftige Abenteuer in den Domänen des Schreckens, wenn du beschließt, deine Kampagne in diesen Spuklanden stattfinden zu lassen.

Zusammenfassung der Vorgeschichte

Vor langer Zeit plünderte der Kriegsfürst Dalk Dranzorg an der Spitze einer Banditenarmee die Lande weit und breit. Als er das Land von Graf Cordon Silvra erobert hatte, nahm er auch dessen Burg Laventz als seine eigene ein.

Monate darauf erhielt die Ritterin Mara Silvra die Nachricht von der Niederlage ihres Vaters. Auf dem wenig erfreulichen Heimweg forderte Mara Schulden ein und setzte Söldner unter Druck, um eine eigene kleine Armee aufzustellen. Sie erwartete, dass sich der Adel ihrer Heimat sofort ihrer Sache anschließen würde, doch Gerüchte über Dranzorg, der Gefangene und Rivalen angeblich lebendig in seine Burg einmauerte, hatten sie eingeschüchtert. Mara nannte sie Feiglinge und trieb ihre Truppen trotz ständiger Überfälle und Deserteure in den eigenen Reihen unbarmherzig weiter. Als Burg Laventz in Sichtweite war, verfügte Mara nur noch über knapp ein Dutzend unentschlossene Ritter. Sie schrie ihre Frustration in die Nacht, da hörte sie eine Stimme aus den Schatten. Sie versprach ihr die Macht über ihre Heimat und über ihre Lande, doch sie würde Burg Laventz niemals mehr verlassen. Mara stimmte zu, ohne zu zögern. Im gleichen Moment fielen Dranzorgs Truppen ein und nahmen Mara und ihre Ritter gefangen.

In der Burg zeigte Dranzorg ihnen die hohlen Mauern, in denen sie lebendig begraben werden sollten. Maras Truppen flehten um ihr Leben. Der verschlagene Kriegsfürst versprach, sie zu verschonen, wenn sie der Beerdigung ihrer Anführerin beiwohnen und die Geschichte ihrer Niederlage verbreiten würden. Sie waren einverstanden. Mara machte ihrem Zorn mit einem markerschütternden übernatürlichen Schrei Luft. Sie erschlug Dranzorg mit bloßen Händen, nahm seine Axt und tötete nicht nur seine, sondern auch ihre eigenen verräterischen Soldaten.

Bald darauf erhielten die hiesigen Adligen Einladungen zur Siegesfeier von Mara auf Burg Laventz. Als die Adligen jedoch eintrafen, dachte jeder, er wäre der einzige Gast in der rotfleckigen Burg. Mara verurteilte sie einzeln für den Verrat an ihrer Familie und mauerte sie in der Burg ein. Rasch verbreitete sich die Kunde von Maras Rache und der Burg mit den schreienden Mauern. Mara verschwand, und Burg Laventz hieß fortan Burg Lament.

Jahrhunderte vergingen, und die Burg verfiel. Schließlich kaufte der erfolgreiche Händler Loren Halvhrest das Land. Von Burg Lament stand nur noch ein Turm. Um diesen errichtete Halvhrest ein luxuriöses Anwesen für seine

PEIN OLAUSSON

Familie. Die Halvhrests verbrachten dort einige friedliche Jahre, bevor sie plötzlich verschwanden. Man fand keine Spur von der Familie, stellte jedoch fest, dass mit dem Haus etwas nicht stimmte. Finstere Geschichten kursierten, und das Haus hieß bald ebenfalls Lament.

Das Abenteuer leiten

Für folgendes Abenteuer sind die D&D-Regelbücher (*Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch*, und *Monsterhandbuch*) der fünften Edition erforderlich. Lies dir zunächst das ganze Abenteuer durch, bevor du es leitest. Wenn du selbst am Abenteuer teilnehmen willst, hör am besten hier auf zu lesen, damit du dir keine Überraschungen verdirbst.

Zahlreiche Kreaturen in diesem Abenteuer haben Werte, die im *Monsterhandbuch* enthalten sind. Wenn der Name einer Kreatur **fettgedruckt** erscheint, bedeutet dies, dass der Wertekasten der Kreatur im *Monsterhandbuch* enthalten ist. Wenn der Wertekasten anderswo aufgeführt ist, so ist dies im Abenteuertext vermerkt.

> Texte in solchen Kästen sollen den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden wie im jeweiligen Text beschrieben.

Zusammenfassung des Abenteuers

Die Charaktere treffen bei Haus Lament ein, nachdem eine mysteriöse Botschaft sie in die Nebel geführt hat. Sie werden von Detektiven begrüßt, die sie einladen, an den Untersuchungen des Gebäudes teilzunehmen. Als die Gruppe das Haus erstmals in Augenschein nimmt, manifestiert sich mancher subtile Spuk. Später nehmen die Charaktere an der ersten von mehreren Séancen teil, in denen sie mit den Geistern des Hauses kommunizieren können.

Je nach Geist, der beschworen wird, erfahren die Charaktere von einer der Tragödien, die sich im Haus zugetragen haben. Durch weitere Séancen und Entdeckungen werden die kollektiven Geister und bösen Kräfte im Anwesen endgültig erweckt. Sie setzen die Charaktere im Haus fest. Um zu entkommen, muss die Abenteurergruppe ein uraltes Böses besiegen. Schafft sie das nicht, so gesellt sie sich zu den verlorenen Geistern, die im Haus Lament gefangen sind.

Spuk im Haus Halvhrest

Das Haus Lament ist durch und durch ein Spukhaus. Es enthüllt seine Schrecken jedoch nicht sofort. Vielmehr werden seine Geschichte, seine Gefahren und geisterhaften Bewohner allmählich und auf verschiedene Arten entdeckt. Mach dich mit den diversen Möglichkeiten vertraut, wie der Spuk sich manifestieren könnte, bevor du die Abenteurer im Haus geleitest.

Haus Lament als Domäne

Das Haus Lament ist sowohl eine Domäne als auch ein Dunkler Fürst, ein Kollektiv gepeinigter Seelen, gefangen in einem Gebäude. Die Mehrzahl der Erscheinungen beläuft sich auf blasse zornige Bilder, aber ein paar mächtige Persönlichkeiten gibt es auch noch. Einst waren sie Bewohner der Burg, verzweifelte Personen wie Mara Silvra und Dalk Dranzorg. Das Geisterkollektiv brütet wütend und verstört in seinen bitteren Träumen. Doch wenn Fremde die Domäne betreten, erwachen die Geister nach und nach und folgen ihrem gemeinsamen Instinkt: Die Anzahl der gefangenen Seelen im Haus muss erhöht werden.

Das Haus Lament kann sich in andere Lande bewegen und auch in anderen Domänen des Schreckens erscheinen. Eine Version des Hauses befindet sich im westlichen Borca (siehe Kapitel 3) und kann dort betreten werden, egal, wo sie sonst noch erscheint. Das Haus bewegt sich nach dem Willen der Dunklen Mächte und kann Tage oder auch Jahre an einem Ort bleiben, ehe es verschwindet.

Wenn das Haus Lament die Grenzen seiner Domäne schließt, wird es von einem mächtigen Unwetter mit Sturm und Starkregen (siehe *Spielleiterhandbuch*) eingehüllt. Wer den Sturm durchdringt, stellt fest, dass das Haus in allen Richtungen von Nebel umgeben ist. Wer sie betritt, auf den wirken sie wie in Kapitel 3 beschrieben.

Die Wesenheit

Eine mysteriöse böse Wesenheit lauert unter dem Haus Lament (siehe Bereich 31). Es handelt sich eher um eine Naturgewalt als um ein Individuum. Das Wesen ist ein körperloser Intellekt, der alle in der Domäne in Richtung Bosheit schubst. Wenn die Charaktere das Haus erkunden, verwende die Wesenheit als lauernde Manifestation der Dunklen Mächte, als vagen Blick auf einen Schrecken, vor dem sich sogar die Geister des Hauses fürchten.

Spukvarianten

Wenn die Abenteurergruppe das Haus betritt, sind zunächst nur wenige Bedrohungen zu erkennen. Während die Charaktere das Anwesen erkunden, erwachen die Geister erwachen und verwandeln das Haus in eine übernatürliche Todesfalle. Der Spuk des Hauses hat zwei Zustände:

Ruhend: Wenn lebendige Wesen im Haus eintreffen, ruht der Spuk. Das Anwesen wirkt einfach wie ein verlassenes Haus. Es ereignen sich Eindrücke vergangener Ereignisse und subtile Bedrohlichkeiten in der Umgebung (siehe „Spuk in der Umgebung").

Erwacht: Im Verlauf des Abenteuers werden die Geister des Hauses durch die Aktivitäten der Lebenden aufgestört. Geschieht dies, so schließt Haus Lament die Domänengrenzen, umgibt sich mit den Nebeln und beschwört einen mächtigen Sturm herauf. Diesmal tritt im ganzen Anwesen gefährlicher Spuk auf.

Das Haus erwacht

Das Haus offenbart das volle Ausmaß seines Spuks in einem dramatischen Augenblick. Im Abenteuer sind Ereignisse vermerkt, welche die Geister erwecken, viele davon im Rahmen der dritten Séance (siehe folgender Abschnitt „Séancen"). Verwende Spuk in der Umgebung und die atmosphärischen Tipps weiter vorne in diesem Kapitel, um das Abenteuer auf eine dramatische Szene zuzuführen, in der es angemessen ist, dass das Haus seine volle Bosheit enthüllt.

Wenn die Charaktere sich als besonders hartnäckig oder zerstörerisch erweisen, könnte das Haus auch schon früher erwachen. In diesem Fall bekommt der Horror des Abenteuers zwar eine direktere Slasher-Qualität, aber dagegen ist ja nichts einzuwenden – vergiss Subtilität und greif zu wilden Schocks. Zu den Auslösern, die das Haus erwachen lassen, gehört jeder Schaden, der ihm durch Besucher zugefügt wird, sowie das Betreten und anschließende Verlassen von Bereich 24.

Nach dem Erwachen ist Haus Lament frühestens nach mehreren Wochen wieder ruhend.

Spuk in der Umgebung

Auch wenn das Haus ruht, spukt es darin. Die Geister driften und schlafwandeln durch ein Gebäude, das sich im Lauf der Generationen stark verändert hat. Spuk in der Umgebung lässt einige Blicke auf diese geisterhaften Eindrücke zu. Er ist subtil und zeigt sich nur einzelnen Zeugen. Verwende ihn, um die übernatürliche Umgebung des Hauses und die darin gefangenen Geister zu entwickeln.

Spuk in der Umgebung verwenden: Spuk in der Umgebung ist verstörend, kann den Charakteren aber nichts zuleide tun. Verwende ihn, wann immer du den Gruselfaktor einer Situation noch steigern möchtest. Vermeide jedoch übermäßigen Gebrauch. Wenn es um die Charaktere herum ständig spukt, gewöhnen sie sich an die Erscheinungen oder ignorieren sie.

Spuk mitansehen: Spuk in der Umgebung besteht aus kurzen Visionen, die nur Augenblicke dauern und nur von jeweils einem Charakter mitangesehen werden. Solche Visionen treten auf, wenn ein Charakter alleine ist oder zuletzt einen Raum verlässt, oder sie sind schlicht nur für einen Charakter wahrnehmbar. Niemals manifestieren sie sich der gesamten Gruppe gegenüber. Spuk in der Umgebung bevorzugt möglicherweise bestimmte Charaktere, vielleicht aufgrund von Dunklen Gaben oder den Hintergründen der Personen.

Empfohlener Spuk: Manche Bereiche legen einen bestimmten Umgebungsspuk nahe. Zögere nicht, solchen Spuk für spätere Besuche der Abenteuergruppe in dem Bereich aufzusparen.

Spuk in der Umgebung gestalten: In den folgenden Tabellen finden sich Hinweise auf bestimmte Geister, die im Anwesen spuken. Um einen zufälligen Umgebungsspuk zu generieren, würfle oder bestimme anhand der Tabelle „Geister des Hauses", welcher Geist sich manifestiert, und dann anhand der Tabelle „Spektrale Aktivitäten", was der Geist tut. Du kannst Spuk in der Umgebung auch personalisieren, um die Ängste der Charaktere einzubeziehen. Sieh dir die Tabellen an und bereite Spuk in der Umgebung vor, um ihn während des Abenteuers zur Hand zu haben.

Geist der Herrin Theodora Halvhrest.

Geister des Hauses

W20	Geist
1-5	**Verlorener Geist:** Jemand, der an das Haus gebunden ist – wie die Adlige Mara in den Mauern, ein Detektiv aus der Vergangenheit oder jemand, den einer der Charaktere kennt
6-8	**Newes:** Das unkonventionelle Haustier der Familie Halvhrests (ein Tier deiner Wahl)
9-10	**Victro Belview:** Der stoische Hüne von Butler der Halvhrests
11-12	**Loren Halvhrest:** Ein leutseliger Händler, der gerne singt – es allerdings nicht gut kann

KATERINA LADON

W20	Geist
13-15	**Theodora Halvhrest:** Die Dame des Hauses, die ihre Familie, ihren Garten und das Tanzen liebt
16-17	**Dalk Dranzorg:** Ein grausamer Tyrann, der einen schädelförmigen Helm trägt und häufig lügt
18-19	**Mara Silvra:** Eine rachsüchtige Ritterin, die Verrat erwartet und versucht, Eindringlinge hinauszuwerfen
20	**Die Wesenheit:** Ein zwielichtiges böses Wesen, das sich als greifende Gliedmaßen oder verwundete Massen in den Mauern und Böden des Hauses manifestiert

Spektrale Aktivitäten

W20	Aktivität
1-3	Der Geist bewirkt, dass sich ein Objekt im Raum drollig oder verstörend verhält.
4-6	Der Geist hinterlässt eine kurze Botschaft, Drohung oder Frage, vielleicht danach, wo sich jemand befindet, oder mit einem Rat, wie man seinen Untergang beschleunigt.
7-9	Der Geist geht durch eine Wand oder einen Charakter.
10-11	Nur ein Teil des Geists erscheint – eine Hand, ein Auge oder Herz, ein Hirn oder ein Schädel.
12-13	Der Geist verwendet den Raum wie zu Lebzeiten. Wenn es den Raum damals noch nicht gab, interagiert der Geist mit einem Bereich, den andere nicht sehen können: Stall, Treppenhaus, Übungshalle etc.
14-15	Der Geist lauert an unerwarteten Orten wie im Schrank, unter dem Bett oder im Rucksack eines Charakters.
16-17	Der Geist sieht einen Charakter. Er schwebt näher, wispert eine Frage oder flieht.
18-19	Der Geist wiederholt einen entsetzlichen Augenblick: entweder seinen eigenen Tod oder das blutige Ende einer anderen Person.
20	Der Geist wird geräuschlos von dunklen Gliedmaßen angegriffen, die ihn in den Boden oder die Mauern ziehen.

Albträume

Wann immer die Abenteurergruppe im Haus eine lange Rast einlegt, hat einer der Charaktere einen Albtraum. Wähle zufällig einen Charakter aus – oder einen mit Dunkler Gabe oder einem Hintergrund, der ihn sensitiv für Visionen aus der Vergangenheit macht. Wenn keiner der Charaktere während einer langen Rast schläft, hat einer von ihnen im Wachzustand eine Vision, die wie ein Spuk in der Umgebung funktioniert. Diese Albträume enthüllen nach und nach die Details unter „Zusammenfassung der Vorgeschichte". Erzähle diese Details dem Charakter, der den Albtraum hatte.

Schmücke sie ruhig aus oder präsentiere sie als intensive, aber halbvergessene Visionen. Die Charaktere könnten eines der folgenden Ereignisse beobachten:

- Ein Kriegsfürst mit schädelförmigem Helm (Dranzorg) kichert, als niederträchtige Soldaten einen Gefangenen einmauern.
- Ein verzweifelte Ritterin (Mara) zwingt erschöpfte Soldaten zum Marsch auf eine finstere Burg (Burg Laventz).
- Eine Ritterin (Mara) schreit ihre Frustration in die Nacht hinaus. Schatten erheben sich und umgebenden sie mit einer roten Aura.
- Eine Ritterin (Mara) erschlägt schreiend einen Kriegsfürsten (Dranzorg) und begibt sich auf eine Mordtour durch die Burg.
- Ein entsetzter Adliger kreischt, als er von einer blutigen Ritterin (Mara) eingemauert wird.

Das Erwachen aus einem Albtraum kann schlimmer sein als der Traum selbst. Sofern nicht jeder Charakter die gesamte Rast über bewacht wird, verschwindet der Charakter, der den Albtraum hatte. Möglicherweise litt er unter Schlafwandel – doch in Wahrheit wurde er an einen anderen Ort im Anwesen teleportiert. Würfle oder bestimme anhand der Tabelle „Erwachen aus dem Albtraum", wo der Charakter erwacht, oder wähle einen anderen beunruhigenden Ort aus.

Erwachen aus dem Albtraum

W6	Ort des Erwachens
1	Auf dem Geländer eines Balkons (Bereich 25)
2	In der Badewanne des Hauptbadezimmers (Bereich 17) gegenüber eines Spiegels, auf dem dreimal die Worte „Blutige Mara" in Blut geschrieben stehen
3	In einem leeren Fass im Weinkeller (Bereich 27), das von innen leicht mit einem Sarg verwechselt werden kann
4	Auf der Tafel im Esszimmer (Bereich 11), umgeben von illusionären Speisenden, die in Laken gehüllt sind
5	Im Büro (Bereich 18) vor einem illusionären Phantom-Buchhalter, der Sünden und Tugenden als Geistermünzen mit einer Kaufmannswaage misst
6	Im Bett eines der Schlafzimmer (Bereich 14 oder 21), während sich etwas in der Finsternis nähert

Spukfallen

Mancher Spuk des Hauses manifestiert sich in Form von Spukfallen. Die Charaktere können das Klassenmerkmal Göttliche Macht fokussieren verwenden, um diese magischen Fallen zu exorzieren. Unter „Spukfallen" weiter vorne in diesem Kapitel findest du Details zu dieser Gefahr.

SÉANCEN

Zu bestimmten Zeiten während des Abenteuers können die Charaktere mit den Geistern von Haus Lament kommunizieren und bei mehreren Séancen mit einem Hexenbrett direkten Kontakt mit ihnen aufnehmen (siehe Anhang). Diese Séancen enthüllen die Ziele der Geister des Hauses, bestimmen aber auch den Höhepunkt des Abenteuers sowie die Möglichkeiten der Abenteurergruppe, der Domäne schließlich zu entkommen. Diese Details sind hier der einfachen Referenz halber zusammengefasst, da die Séancen sich zu mehreren Zeitpunkten im Abenteuer ereignen.

Wähle vor einer Séance aus, mit welchem Geist die Gruppe Kontakt aufnehmen wird, oder bestimme es zufällig. Im Folgenden sind die wichtigsten Geister, ihr Tonfall bei der Kommunikation und ihre Fixierungen aufgeführt:

Dalk Dranzorg: Dieser manipulative Mörder will sich das Vertrauen der Abenteurergruppe erschleichen, damit sie seine Leiche in Bereich 5a befreit. Er gibt sich als „Garland Kordz" aus, ein Anagramm seines echten Namens.

Mara Silvra: Dieser zornige Geist versteht bei Verrätern und Eindringlingen keinerlei Spaß. Mara will, dass die Charaktere Bereich 31 finden – in der Hoffnung, deren Leben in einem Pakt mit der Wesenheit für ihre Freiheit opfern zu können.

Theodora Halvhrest: Die vergrämte ehemalige Hausherrin versteckt die Geister ihrer Kinder in Bereich 24. Eindringlinge machen sie argwöhnisch, aber sie hofft auch, dass sie ihre Kinder befreien können.

Lies den Abschnitt „Aus dem Haus entkommen" am Ende des Abenteuers, um Details zu den jeweiligen Höhepunkten zu erfahren, die jeder Geist für den Plot bedeutet.

Séance ausführen

Séancen enthüllen die Mysterien des Hauses Lament bei atmosphärischen Begegnungen. Diese Ereignisse finden alle im Salon des Hauses (Bereich 3) statt. Erwäge vor einer Séance, wie die Begegnung verlaufen und welche Informationen enthüllt werden sollen.

Timing: Die Séancen ereignen sich zu Zeitpunkten, die im Abenteuer vermerkt sind, oder dann, wenn du es aus Spannungsgründen für angemessen hältst. Die Geister des Hauses sind nur einmal täglich bereit, sich befragen zu lassen, daher muss die Abenteurergruppe mit einer weiteren Séance bis nach der nächsten Morgendämmerung warten.

Vorbereitung und Ambiente: Strebe bei Séancen eine sichere, aber stimmungsvolle Atmosphäre an. Lege das Hexenbrett und sonstige Requisiten vorher bereit. Lies „Horrorabenteuer gestalten" weiter vorne in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie du eine dichte Atmosphäre schaffst.

Séance ausführen: Einer der Detektive, die im folgenden Abschnitt „Gäste des Hauses" aufgeführt sind, leitet die Séance. Erzähle den Beginn der Séance und ermutige alle Charaktere, Fragen zu stellen. Steuere dabei, wie die Geister des Hauses antworten. Lenke dazu subtil die Planchette auf dem Hexenbrett oder gib die Absichten der Geister anderweitig bekannt. Lass den Detektiv, der die Séance nicht leitet, grundsätzliche Fragen stellen oder der Abenteurergruppe in den Austausch hineinhelfen. Liefere kurze mysteriöses Antworten.

Tempo der Séance: Keiner der Geister platzt sofort mit seinen Wünschen heraus. Die Charaktere sind Fremde im Haus, und bevor die Toten die Eindringlinge tolerieren, müssen diese mindestens drei Interaktionen erfüllen. Die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Séancen umreißen die Informationen, die bei der jeweiligen Begegnung offenbar werden sollten. Du kannst auch mehr Séancen abhalten, wenn du es für angebracht hältst.

Offene Fragen: Überlege dir, welche Fragen ein Geist beantwortet oder auch nicht. Wenn ein Geist eine Frage nicht beantworten will, könnte er auf unheimliche, aber unbestimmte Weise auf Beleuchtung oder Dekoration des Salons einwirken. Ein Charakter kann eine andere Frage stellen, wenn ein Geist nicht antwortet. Alternativ kannst du, wenn eine Hexenbrett-Requisite verwendet wird, die Planchette nicht bewegen und sehen, ob die Spieler sie unbewusst selbst zu einer Antwort führen.

Erste Séance

Der Detektiv, der die Séance abhält, erklärt, dass das Hexenbrett in Bereich 3 verwendet werden soll, um herauszufinden, warum die Geister dort umgehen. Die Detektive laden die Abenteurergruppe ein, sich an den Salontisch zu setzen und mitzuhelfen, indem sie jeder mit einer Fingerspitze die Planchette auf dem Hexenbrett berühren. Dann eröffnet der eine Detektiv die Séance und sagt:

> „Geister dieses Hauses, wir sind Fremde, die offen und ohne Bosheit zu Euch kommen. Wir wollen nur Eure Geschichten erfahren und euch helfen, Frieden zu finden. Wir bitten Euch: Tut Eure Anwesenheit kund."

Die Geister warten lange genug ab, damit die Charaktere sich fragen können, ob die Zeremonie funktioniert. Dann wird es im Raum kälter und dunkler, und die Planchette bewegt sich und formt die Worte „Seid gegrüßt".

Einer der Detektive stellt die erste Frage: „Mit wem sprechen wir?" Der Geist antwortet, indem er den Vornamen des von dir gewählten Kontakts buchstabiert: Mara, Theodora oder „Garland" für Dranzorg.

Die Geister beantworten Fragen entsprechend ihren bereits erwähnten Zielen und Persönlichkeiten. Alle kennen die Geschichte des Hauses und wissen alles,

was die Charaktere im Haus gesehen oder getan haben. Am Ende der ersten Séance übermittelt der jeweilige Geist eine Botschaft, nach der nicht gefragt wurde. Die Auslassungspunkte bezeichnen Pausen:

Dalk Dranzorg: „WERKZEUG ... UNTER VERANDA“ Die Planchette bewegt sich dann zum Schwertsymbol. Dranzorg versucht, sich das Vertrauen der Abenteurergruppe mit seiner verlorenen Waffe in Bereich 1 zu erschleichen.

Mara Silvra: „FORT MIT DER SCHORNSTEINHEXE“ Die Planchette bewegt sich dann zum Schädelsymbol oben auf dem Hexenbrett. Mara will die Charaktere benutzen, um sich aus dem Anwesen zu befreien. Sie prüft sie zunächst und setzt sie auf die Schornsteinhexe in Bereich 10 an.

Theodora Halvhrest: „SUCHT DEN HEXENSTEIN“ Die Planchette bewegt sich dann zum Kerzenbild. Theodora prüft die Hilfsbereitschaft der Charaktere, indem sie sie eine Kerze in Bereich 25 entfachen lässt.

Wenn jeder Charakter eine Frage gestellt und der Geist seine Botschaft übermittelt hat, bewegt dieser die Planchette zum Wort „Adieu“ und zieht sich zurück. Die Detektive sind mit den Fortschritten zufrieden und wollen den gleichen Geist gerne noch einmal beschwören. Sie ermutigen die Gruppe, mit der Erkundung des Hauses vor dem Hintergrund dessen fortzufahren, was der Geist ihnen mitgeteilt hat, aber sie verbreiten keinerlei Eile, sondern wollen die Nachforschungen nach Rast und weiteren Studien fortsetzen.

Wenn die Charaktere die 2. Stufe noch nicht erreicht haben, steigen sie nach Abschluss dieser Séance eine Stufe auf.

Zweite Séance

Die Detektive halten die zweite Séance wahrscheinlich ab, nachdem die Abenteurergruppe den Großteil des Hauses erkundet hat und dem Hinweis aus der ersten Séance bereits gefolgt ist. Das Haus ist vorzugsweise noch nicht erwacht. Wenn die Gruppe das Anliegen des Geists aus der ersten Séance noch nicht erfüllt hat, erwäge, sein Anliegen bei der zweiten Séance mindestens einmal zu wiederholen.

Ein Detektiv eröffnet die zweite Séance wie die erste und der gleiche Geist antwortet. Am Ende dieser Séance übermittelt der Geist eine persönliche Botschaft, auch wenn nicht danach gefragt wurde:

Dalk Dranzorg: „SIE HAT MICH ERMORDET ... GEFANGEN ... KALT“ Dalk will das Mitgefühl der Charaktere erschleichen und sie gegen Mara in Stellung bringen. Vielleicht ist den Spielern bereits klar, wer „Garland“ ist, aber an diesem Punkt leugnet er das noch.

Mara Silvra: „JETZT FORT MIT DEM SPRINGER“ Mara hat nur dann eine neue Botschaft, wenn die Charaktere die Schornsteinhexe besiegt haben. Nun will sie, dass die Charaktere den Springer in Bereich 5b besiegen.

Theodora Halvhrest: „SCHILD WIEDERHERSTELLEN“ Theodora hat nur dann eine neue Botschaft, wenn die Charaktere ihr letztes Anliegen erfüllt haben. In diesem Fall endet ihre Botschaft damit, dass die Planchette die Blumen und Ranken auf dem Rahmen des Hexenbretts umkreist und so andeutet, wie die Tür zu Bereich 24 geöffnet werden kann.

Danach endet diese Séance ebenso wie die erste, und die Detektive ermutigen die Gruppe, die Nachforschungen abzuschließen. Wenn den Spielern die Séancen gefallen oder sie viel Zeit zum Erkunden brauchen, kannst du diese Begegnung mehrfach stattfinden lassen, damit die Charaktere mehr Fragen stellen können.

Sind die Grenzen der Domäne noch nicht geschlossen, braut sich zu diesem Zeitpunkt ein Sturm zusammen.

Letzte Séance

Diese Séance findet statt, sobald du den Zeitpunkt für richtig hältst, wahrscheinlich, nachdem die Abenteurergruppe ihre Aufträge aus der zweiten Séance erfüllt hat. Am Ende dieser Séance erwacht das Haus, und die Ziele der Gruppe verschieben sich von Nachforschungen hin zum Überleben.

Ein Detektiv eröffnet die letzte Séance wie die vorigen. Es antwortet wieder derselbe Geist, doch sein Verhalten hat sich verändert. Er wirkt stärker auf den Raum, es wird noch dunkler und kälter, und die Porträts bewegen sich auf beunruhigende Weise. Am Ende dieser Séance hat der Geist die Gruppe entweder auf den Weg gebracht, das Haus zu erwecken, oder er hat es selbst getan:

Dalk Dranzorg: „SIE KOMMT ... BEFREIT MICH ... UNTER DER TREPPE“ Dalk hat die Geduld mit der Gruppe verloren. Er verlangt, dass die Charaktere ihn in Bereich 5a befreien. Falls die Charaktere wissen, wer er ist, leugnet er es jetzt nicht mehr. Er besteht darauf, dass sie niemals ohne seine Hilfe entkommen werden. Die Séance endet mit Dalks Botschaft, gefolgt vom Erwachen des Hauses und dem Geräusch von Maras fernem Schrei.

Mara Silvra: „ICH BIN UNTEN“ Mara hat nur dann eine neue Botschaft, wenn die Charaktere die Schornsteinhexe und den Springer besiegt haben. Sie fordert sie auf, nun zu ihr zu kommen. Mara öffnet den Weg in Bereich 28. An diesem Punkt glauben die übrigen Geister, dass Mara zu entkommen versucht, und erwecken das Haus, um dies zu verhindern.

Theodora Halvhrest: „HOLT SIE RAUS“ Theodora teilt eine Vision mit allen Charakteren im Raum. Geisterbilder des Stoffdrachen und der Ritterfigur aus Bereich 24 schweben in der Luft, ehe sie sich in Dunst auflösen. Theodora will, dass die Charaktere diese Spielzeuge, in denen ihre Kinder spuken, aus dem Anwesen hinausbringen.

Wenn die Séance endet, sieh nach, was geschieht, wenn das Haus erwacht, und lies „Aus dem Haus entkommen“ am Ende des Abenteuers. Sofern nicht anders vermerkt, sind die Geister ab diesem Punkt bei weiteren Séancen aggressiv oder anderweitig nicht mehr hilfreich.

Wenn die Charaktere die 3. Stufe noch nicht erreicht haben, steigen sie nach Abschluss dieser Séance eine Stufe auf.

Das Abenteuer starten

„Das Haus Lament" ist eine Einführung in die Domänen des Schreckens und kann als erstes Abenteuer einer längeren Horrorkampagne dienen. Wenn die Spieler die Charaktere erstellen, nutze folgende Details, um sie auf dem Weg in die Nebel zu ermutigen.

Die Vergangenheit zurücklassen

Bitte vor dem Abenteuer jeden Spieler, darüber nachzudenken, wo und wie sein Charakter lebt. Die Antworten müssen nicht konkret sein oder sich auf die Domänen des Schreckens beziehen. Wenn dieses Abenteuer das erste einer längeren Horrorkampagne gedacht ist, empfiehl ihnen Charaktere ohne allzu starke Bindung an ihre Heimat, welche sie möglicherweise nicht wiedersehen.

Mysteriöse Botschaft

Wenn die Spieler ihre grundsätzlichen Gedanken zur Situation ihres Charakters dargelegt haben, informiere sie, dass ihr Charakter in den Besitz einer rätselhaften Botschaft gelangt ist. Es handelt sich um eine Einladung zu einem unbekannten, jedoch nahen Treffpunkt. Arbeite mit den Spielern aus, welche Inhalte die Botschaft noch hat, wie die Charaktere sie jeweils auf mysteriöse Weise erhalten haben und warum sie beschließen, den Treffpunkt aufzusuchen. Die Botschaft sollte vage, aber interessant für den Charakter sein: „Sie brauchen Eure Hilfe", „Beweist Euch", „Holt Euch wieder, was Ihr verloren habt" ...

Treffen in den Nebeln

Wenn die Spieler startklar sind, teile ihnen mit, dass ihre Charaktere alle beschlossen haben, der Einladung zu folgen. Lies dann folgenden Text im Kasten vor:

> Du folgst den Anweisungen in der kryptischen Botschaft, die dich rasch von den vertrauten Straßen auf vergessene, halb überwucherte und durchwurzelte Wege führen. Es nieselt ein wenig. Du näherst dich einer Kreuzung im Wald. Dort steht eine Gestalt in einem Mantel. Im bleiernen Regen sieht sie ziemlich unwirklich aus.

Alle Charaktere sehen diesen Anblick, jedoch nicht einander. Frage, wie die Charakter jeweils auf das reagieren, was sie sehen. Unabhängig von der Reaktion handelt die Gestalt folgendermaßen:

> Die Gestalt blickt plötzlich auf und starrt dich aus gelben Augen durchdringend an. Sie breitet aus, was du für einen Mantel gehalten hast, und du siehst, dass es sich um riesige schwarze Schwingen handelt. Ein mächtiger Schwung, ein kalter Luftstoß, und die seltsame Gestalt ist verschwunden.

Die Charaktere können es nicht sicher wissen, aber sie haben soeben einen **Werraben** (siehe Kapitel 5) erblickt. Sie haben keine Möglichkeit, diese mysteriöse Kreatur aufzuhalten.

Frage wieder nach, wie die Charaktere reagieren. Wer die Kreuzung erreicht, sieht die anderen Charaktere, die sich auf weiteren Wegen nähern. Die Anzahl der Pfade, die sich hier kreuzen, entspricht der Anzahl der Charaktere.

Erstes Treffen: Gib den Charakteren Zeit, sich bekanntzumachen, festzustellen, dass man nicht nur soeben dasselbe gesehen, sondern auch ähnliche Botschaften erhalten hat, und Fragen zu stellen, auf die es zunächst keine Antworten gibt. Die Nebel von Ravenloft haben sie unauffällig entführt. Warum sie zusammengebracht wurden, ist ein Mysterium, das sie vielleicht niemals ganz verstehen werden.

Was sie allerdings wahrscheinlich bemerken, ist, dass sie alle gerade aus ihrem Zuhause kamen, das eigentlich jeweils hinter ihnen liegen sollte. Während sie miteinander sprechen, ermutige sie zu bemerken, dass keiner von ihnen die Landmarken kennt, welche die anderen erwähnen, obwohl sie doch alle angeblich in der Nähe wohnen.

Was bleibt: Wer sich den Ort ansieht, an dem die Gestalt stand, findet eine Anzahl großer schwarzer Federn. Es ist eine für jeden Charakter da. Außerdem findet sich eine Planchette (ein Gerät zum Kommunizieren mit Geistern), die mit einem Vogelkopf verziert ist. Dieses Objekt hat weder magische Eigenschaften noch einen direkten Nutzen, könnte im Verlauf des Abenteuers aber noch nützlich werden.

Die Nebel: Mittlerweile regnet es stark, und wer zurückblickt, sieht den Pfad im Dunst verschwinden. Schließlich wählen die Charaktere einen der Pfade aus und folgen ihm gemeinsam in den Nebel. Unabhängig vom gewählten Weg tritt jeder, der im Nebel verschwindet, einen Augenblick später und nur wenige Schritte weiter wieder heraus. Auch, wenn die gesamte Abenteurergruppe in den Nebel geht, kommt sie gleich wieder bei der Kreuzung heraus. Du kannst auch anhand der Tabelle „Wandern in den Nebeln" in Kapitel 3 andere Ereignisse stattfinden lassen. Was die Charaktere auch tun, die Nebel führen sie zur Kreuzung zurück.

Entwicklung: Den Charakteren wird allmählich klar, dass sie gefangen sind. Das graue Tageslicht beginnt zu schwinden. Dabei ist im Dunst ein fernes Licht auf einem bewaldeten Hügel zu erkennen. Wenn die Charaktere sich dorthin aufmachen, bemerken sie bald, dass es sich um ein höchst ungewöhnliches Gebäude handelt.

Gäste des Hauses

Die Charaktere werden gleich das Spukhaus entdecken, das als Haus Lament bekannt ist. Sie sind jedoch nicht die Ersten, die hier eintreffen. Es befinden sich bereits zwei Detektive vor Ort – aus eigenen Gründen, die nichts mit dem merkwürdigen Erlebnis der Charaktere zu tun haben. Wähle vor dem Eintreffen der Abenteuergruppe beim Anwesen aus, welches Detektivpaar ihnen begegnet. Sofern nicht anders vermerkt, sind diese Charaktere im Abschnitt „Nebelwanderer" von Kapitel 3 beschrieben:

Alanik Strahl und Arthur Sedgwick: Ein mysteriöser Dritter hat diese Detektive angeheuert, um Dokumente zu Loren Halvhrests Geschäft zu beschaffen und herauszufinden, was mit den verschwundenen Erben geschehen ist.

Gennifer und Laurie Weathermay-Foxgrove: Die berühmten Monsterjägerinnen wurden von einer Familie in Borca angeheuert, um dem Spuk im Haus ein Ende zu machen.

Irina Kolyana und Ez d'Avenir: Diese Abenteurer wollen herausfinden, wie Haus Lament zu dem geworden ist, was es ist, und die Geister befreien, die darin umgehen. Irina Kolyana ist die Reinkarnation des schicksalhaften Geists Tatyana (siehe Abschnitt „Barovia" von Kapitel 3). Wenn du willst, kannst du sie durch jede andere Reinkarnation von Tatyana ersetzen, die in der Domäne aufgeführt ist.

Rudolph (und Erasmus) van Richten: Doktor Rudolph van Richten scheint alleine zu sein und im Haus Methoden zum Befreien von Geistern zu testen. Er hat keine Ahnung – und will auch keine haben –, dass er vom Geist seines Sohnes Erasmus begleitet wird. Erwähnungen von Gefährten anderswo in diesem Abenteuer gelten nicht für van Richten, aber Erasmus offenbart sich allmählich denen, die seinem Vater helfen.

Ankunft beim Haus

Wenn die Charaktere auf die Lichtquelle zuhalten, lies folgende Beschreibung vor oder erzähle sie:

> Allmählich wird durch Dunst und Gesträuch eine Hügelkuppe sichtbar, auf der ein grimmiger schwarzer Turm steht – der letzte Überrest einer längst verfallenen Festung. An diesen Turm wurde ein dreistöckiges Anwesen angefügt. Es ist verwittert und von Efeu überwuchert. Eine Veranda läuft um das Haus. Das durchhängende Dach schützt die stabile Vordertür, die offensteht und ein flackerndes Licht in den Abend entlässt.

Dies ist das Haus Lament. Es steht seit Jahrhunderten leer und wurde erst kürzlich von zwei Detektiven gestört, die gerade ihre Ausrüstung hereintragen und sich zu einer mehrtägigen Untersuchung anschicken. Sie haben den Salon (Bereich 3) als Basis für ihre Nachforschungen ausgewählt.

Wenn die Charaktere sich nicht heimlich nähern, ruft sie einer der Detektive, stellt sich vor und heißt die Gesellschaft willkommen. Er bittet die Abenteurergruppe hinein, um seinen Partner vorzustellen. Wenn die Gruppe sich kooperativ zeigt, enthüllen die Detektive folgende Informationen:

- Sie wissen nichts von den Botschaften, welche die Charaktere erhalten haben.
- Sie haben von mysteriösen Vorfällen gehört, bei denen Leute „sich in den Nebeln verliefen" und an unerwarteten Orten auftauchten.
- Sie wissen wahrscheinlich nicht, woher die Charaktere stammen, bieten aber an, sie zur Stadt Sturben in Borca zu führen, wenn die Arbeit abgeschlossen ist.
- Wenn sie gefragt werden, teilen sie mit, dass das Haus zuletzt im Besitz der Familie Halvhrest war, dass es verlassen ist und im Ruf steht, die Toten anzulocken.
- Sie bieten jedem Gruppenmitglied 20 GM täglich für Hilfe beim Erkunden des Hauses und beim Dokumentieren merkwürdiger Phänomene.

Abenteuer-Flussdiagramm

Ankunft beim Haus
Die Abenteurer treffen sich in den Nebeln, sehen das Licht und gehen zum Haus Lament. Dort treffen sie einen oder zwei entschlossene Detektive.

Erkunden des Hauses
Mit ihren neuen Verbündeten erkunden die Charaktere das Haus und erblicken manchen flüchtigen Spuk.

Erste Séance
Die Charaktere nehmen an der ersten von drei Séancen teil und kommunizieren dabei mit Garland, Mara oder Theodora.

Tiefer im Haus
Die Abenteurer erkunden das Haus weiter, beobachten Verstörendes und erfahren mehr über die tragische Geschichte des Hauses.

Zweite Séance
Der Geist, mit dem die Charaktere bereits kommuniziert haben, bietet weitere Erkenntnisse zum Haus und stellt ominöse Forderungen.

Mysterien des Hauses
Die Charaktere erreichen den Bereich des Hauses, an dem es am stärksten spukt, und stören möglicherweise tödliche Geister auf.

Letzte Séance
Ein Geist stellt eine verzweifelte Forderung, und nun ist der gesamte Zorn des Haus entfesselt.

Das Haus erwacht
Wenn die Geister des Hauses sich noch nicht vollständig offenbart haben, tun sie es jetzt.

Wenn die Abenteurergruppe das Angebot der Detektive akzeptiert, hat sie zuverlässige Verbündete gewonnen. Einer der Detektive bietet an, die Gruppe bei der Erkundung des Hauses zu begleiten. Der andere Detektiv bleibt im Salon, um die Kontaktaufnahme zu den Hausgeistern vorzubereiten (siehe Abschnitt „Séancen"). Im Fall von Rudolph van Richten bleibt er im Salon, während die Charaktere das Haus erkunden.

Wenn die Abenteurergruppe das Angebot der Detektive ablehnt, gehen die Detektive den Charakteren aus dem Weg. Dennoch laden sie die Charaktere zu ihren Séancen ein. Wenn die Charaktere sich anders besinnen und doch mit den Detektiven zusammenarbeiten wollen, freuen die Detektive sich. Wer versucht, das Gelände des Hauses Lament zu verlassen, findet den Weg von den Nebeln versperrt. Wann immer er den Dunst betritt, gelangt er doch nur wieder zurück zum Anwesen, ähnlich wie zuvor bei der Kreuzung.

Das Haus Lament

Sobald die Charaktere und die Detektive einander begegnen und dann ihre Aufmerksamkeit auf das Haus richten, beginnt die Erkundung.

Merkmale des Hauses Lament

Das Haus Lament scheint ein ganz normales Gebäude zu sein. Es ist verfallen, und seine Dielen quietschen, aber die Konstruktion wirkt insgesamt stabil. Es gibt kein Licht im Haus, jedoch ausreichend viele halb abgebrannte Kerzen und leere Laternen in allen Räumen. Sofern nicht anders vermerkt, sind die Zimmerdecken etwa drei Meter hoch, und die Türen bestehen aus stabilem Mahagoni. Jede der Türen könnte sich verklemmt haben, sodass zum Öffnen ein erfolgreicher SG-10-Stärkewurf (Athletik) erforderlich ist.

Weniger offensichtlich ist, dass das Haus einen übernatürlichen Schutz vor Schaden hat. Wenn es ruht, scheint es normal Schaden zu erleiden, wobei die nassen Wälder verhindern, dass sich ein Feuer ausbreitet. Nach 24 Stunden ist allerdings jeder Schaden am Haus verschwunden. Wenn das Haus erwacht ist, verschwindet jeder Schaden am Gebäude auf der Stelle, begleitet von blutenden Brettern oder Blicken auf grauenhafte Räume hinter der Vertäfelung.

Rate den Charakteren davon ab, das Haus zu zerstören, solange es ruht – auch die Detektive wenden sich gegen Zerstörungsversuche. Wenn die Abenteurergruppe auf ihrem Zerstörungswerk besteht, erwacht das Haus schließlich und verteidigt sich.

Orte im Haus Lament

Die Orte im Haus Lament sind auf Karte 4.1 vermerkt. Dabei beziehen die Beschreibungen sich auf das Haus im ruhenden Zustand. Die geisterhaften Aktivitäten, die in einem Bereich unabhängig vom Zustand des Hauses auftreten, sind im Abschnitt „Spuk in der Umgebung" aufgeführt. Wenn sich ein Bereich dadurch verändert, dass das Haus erwacht, sind die Abweichungen im Abschnitt „Erwachter Spuk" vermerkt.

1. Veranda

Die Veranda knarrt, ist mit toten Ranken bedeckt und voller Ohrwürmer, aber ansonsten nicht bemerkenswert. Eine unverschlossene Doppeltür befindet sich in Bereich 2 in der Hausfront. Eine unverschlossene Tür an der Ostseite des Hauses führt in Bereich 10. Charaktere, die einen SG-12-Stärkewurf (Athletik) bestehen, können über das Verandageländer in Bereich 19 hinüberklettern.

Zwischenraum: Wird ein Teil der Veranda zerstört, so findet sich darunter ein Zwischenraum von etwa einem Meter Höhe. Jedes 1,5 Quadratmeter große Verandastück besitzt eine RK von 13, 10 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Mittelgroße Kreaturen müssen sich hineinquetschen, um den Zwischenraum zu betreten. Kleine und winzige Kreaturen können ungehindert hineingelangen. Wer sich in den Zwischenraum begibt, stört einen Schwarm unnatürlich aggressiver Ohrwürmer auf (verwende den Wertekasten des **Madenschwarms** in Kapitel 5).

Schätze: Im Zwischenraum vor der Vordertür des Hauses befindet sich ein Rechteck in Grabgröße aus grauem Staub und toten Käfern. Wer hier fünf Minuten lang gräbt, findet Dalk Dranzorgs verfluchte Streitaxt „Giftzunge", eine *Berserkeraxt* (siehe *Spielleiterhandbuch*), die mit dämonischen, stark speichelnden Kröten verziert ist. Es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere sie finden, bis Dranzorgs Geist sie während einer Séance hierherführt.

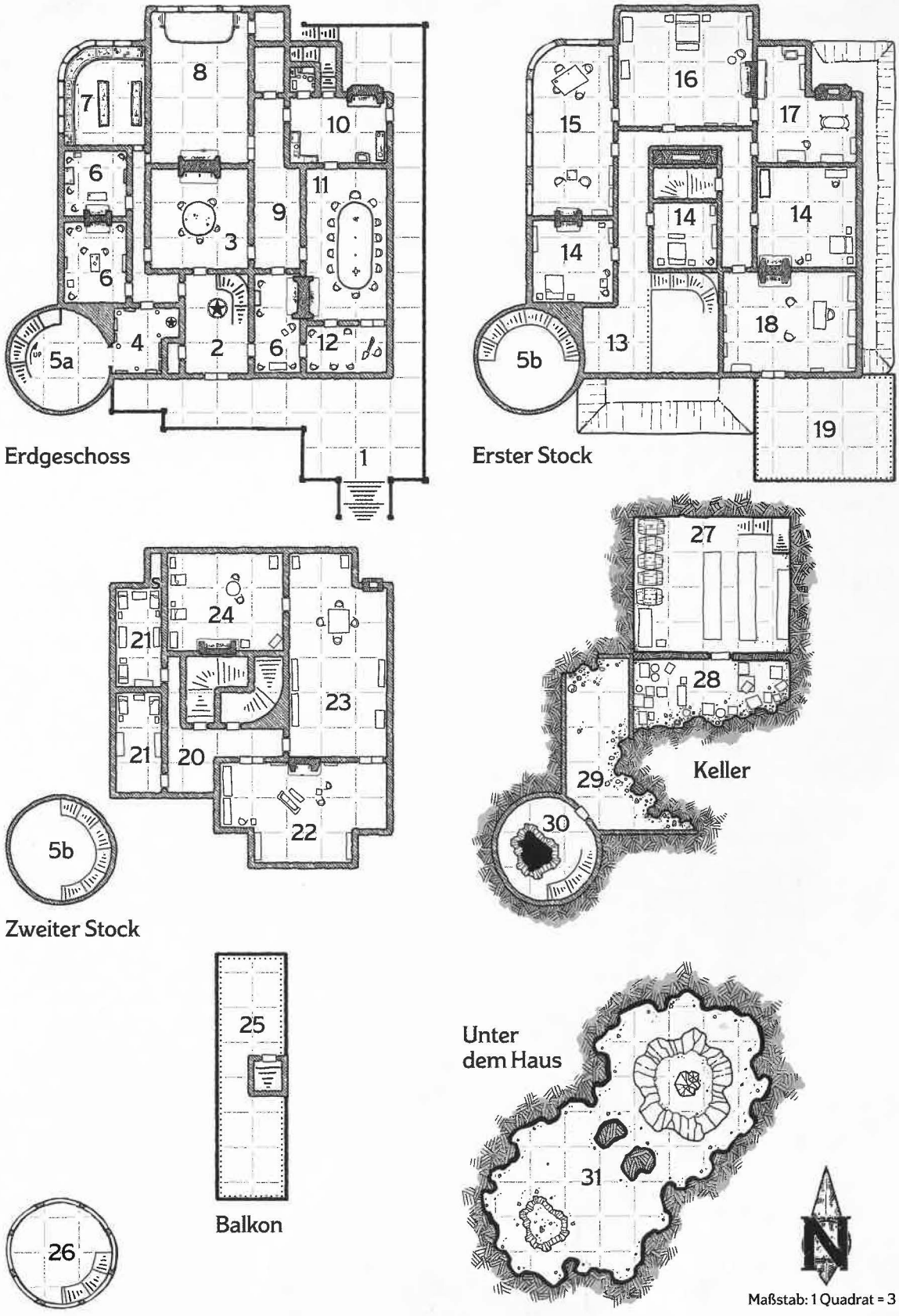
2. Eingangshalle

> Die Eingangshalle ist geräumig. Die Tapeten sind kaum noch vorhanden, Schimmelgeruch liegt in der Luft, die Bodenfliesen sind gesprungen. Eine geschwungene Treppe führt um einen düsteren Kandelaber herum zu einer Balustrade hinauf. Es führen Türen in alle Richtungen. In der Mitte des Raums befindet sich ein Marmorpodest mit der Bronzefigur eines Adlers mit Geweih.

Dieser ehemals imposante Eingangsbereich ist heute mit Staub und Spinnweben bedeckt. Die Treppe führt zur Balustrade (Bereich 13). Hier ist die Decke sechs Meter hoch. Die Adlerfigur ist an ihrem Sockel befestigt. Beides zusammen wiegt 400 Kilo.

Schrank: In einem Schrank an der Westwand befinden sich mehrere mottenzerfressene schwarze Umhänge. Eine gewichtige, aber leere Hutschachtel aus Leder liegt auf einem Hochregal.

Erwachter Spuk: Wenn eine Kreatur diesen Raum betritt, erzittert die Adlerfigur und zerspringt. Eine Runde später schlüpft ein nasser roter **Peryton** aus der Figur und greift an.



Karte 4.1: Das Haus Lament.

3. Salon

Dutzende verblasste Porträts zieren die Wände des Salons. Die Blicke der Motive sind auf einen runden Tisch gerichtet, auf dem sich ein verziertes Hexenbrett befindet. Über dem großen Kamin in der Nordwand hängt ein breiter Spiegel.

Theodora Halvhrest hat diesen Raum genutzt, um stilvoll ihrem Interesse an Spiritismus zu frönen. Er ist mit Symbolen und Bildern versehen, durch welche die Geister des Hauses ferngehalten werden, sofern sie nicht magisch oder mit einem Werkzeug wie einem Hexenbrett beschworen werden.

Gegenwärtig lagern die Detektive hier ihre Ausrüstung und wollen in diesem Raum „ihre Basis einrichten".

Séancen: Einer der Detektive verbringt hier seine Zeit, macht sich mit dem Ort vertraut und sichtet Notizen. Als die Abenteurergruppe erstmals hier eintrifft, merken die Detektive an, dass das Hexenbrett das ideale Werkzeug zur Kontaktaufnahme mit den Geistern des Hauses darstellt. Allerdings sehen sie nichts, was sich als Planchette eignet. Ermutige die Charaktere, den Detektiven von der Planchette zu erzählen, die sie gefunden haben. Wenn sie es nicht tun, findet einer der Detektive bald eine im Raum und beginnt, die erste von mehreren Séancen vorzubereiten. Informationen dazu, wie und wann sich diese Séancen ereignen, findet du im Abschnitt „Séancen".

Porträts: Porträts an den Wänden zeigen Mitglieder der Familie Halvhrest sowie Hüter der Feder (siehe Kapitel 3). Viele von ihnen tragen das Zeichen des Raben. Jeder Charakter, der einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt im Hintergrund eines Porträts eine verhüllte Gestalt wie die an der Kreuzung.

Referenzmaterial: Die Detektive verfügen über zahlreiche Bücher über Spuk, Geister und okkulte Legenden. Jeder Charakter, der eine Stunde lang in den Büchern liest, ist beim nächsten Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) im Zusammenhang mit den Untoten oder der Geschichte des Hauses Lament im Vorteil. Die Bücher können auch verwendet werden, um das Zeichen des Raben, das Symbol der Göttin Ezra und das Symbol der Priester von Osybus (siehe Kapitel 3) zu erkennen.

Dalk Dranzorg.

4. Galerie

Stimmungsvolle Landschaftsmalereien und strenge Büsten auf Marmorsäulen sammeln in dieser bescheidenen Galerie Staub. In einem Alkoven an der Ostwand befindet sich die überdimensionale Onyxstatue eines Athleten, der mit monströsen körperlosen Tentakeln ringt. Im Westen krümmt sich eine schwarze Steinwand in den Raum. Darin befindet sich eine Türöffnung mit Rundbogen, die in den lichtlosen Raum dahinter führt.

In der Galerie ist die Kunstsammlung der Familie Halvhrest ausgestellt. Die Themen variieren, und man sieht den Werken die Jahre der Vernachlässigung an. Der uralte Turm, an den das Haus gebaut wurde, schließt an diesen Raum an.

Statue: Wer die Statue untersucht, stellt fest, dass sie hohl ist. Der Hohlraum ist durch die Augen der Statue zu erreichen. Die Statue besitzt eine RK von 14, 10 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Wenn sie zerstört wird, entdecken die Charaktere einen zerfallenden Pergamentrest darin. Er trägt eine kurze Botschaft des gepeinigten Bildhauers: „Schattenfinger. Augen wie Glas. Vorsicht vor den Tiefen. – L. Dolan."

Erwachter Spuk: Wenn ein Charakter diesen Raum betritt, explodieren die vier Büsten und entfesseln vier beißende **Köpfe des Todes** (siehe Kapitel 5). Wenn die Büsten bereits aus dem Raum entfernt wurden, wähle nach dem Erwachen des Hauses einen dramatischen Augenblick, in dem sie „schlüpfen" können.

Schätze: Die vier Büsten und sechs Gemälde in diesen Raum sind kunstvoll gemacht und bringen jeweils 50 GM bei einem Sammler. Sie sind jedoch sperrig. Die Büsten wiegen jeweils 15 Kilo, die gerahmten Gemälde jeweils 7,5 Kilo.

PAUL SCOTT CANAVAN

5A. Turmbasis

> Der Wind pfeift durch das Innere des uralten Turms, an den das Haus angebaut wurde. Vom Boden erhebt sich eine Wendeltreppe, führt an den dunklen Granitwänden empor und mündet hoch oben in eine Kammer.

Dieser Turm ist alles, was von Burg Laventz übriggeblieben ist. Hier wollte Dalk Dranzorg Mara Silvra in die Wände der Burg einmauern. Es ist noch ein vermauerter Alkoven übrig, aber solange das Haus ruht, wird er weder bemerkt, noch ist er zugänglich. Turm und Fußboden werden von der Resistenz des Gebäudes gegen Schaden beschützt, bis das Haus erwacht ist.

Die Treppe hier führt drei Meter hoch zu Bereich 5b.

Erwachter Spuk: Blut läuft an der Nordwestwand herunter, sodass man den verborgenen Alkoven sieht. Dieser Teil der Wand besitzt eine RK von 16, 20 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Wird der Alkoven geöffnet, so findet sich darin ein beengter Raum mit den Überresten von Leuten, die Mara in die Burg eingemauert hat: zwei **Knochenlose** (siehe Kapitel 5) und die Leiche von Dalk Dranzorg.

Dranzorg hat die Werte eines **Wiedergängers** – mit einer Ausnahme: Sein Merkmal „Wiederbelebung" regeneriert ihn und die Knochenlosen nach einer Minute, und sie befinden sich wieder im Alkoven in diesem Bereich. Er trägt die finstere Rüstung und den Dämonenschädelhelm wie zu Lebzeiten, aber mit dem Rost von Jahrhunderten können sie seine Werte nicht beeinflussen. Dranzorg kann nur dauerhaft zerstört werden, wenn er von Mara oder einer Kreatur getötet wird, die von Mara besessen ist. Unter „Flucht des Tyrannen" am Ende des Abenteuers findest du weitere Details.

5B. Oberer Turmbereich

Die Treppen im Turm besitzen kein Geländer und erheben sich zwölf Meter hoch bis zum Bereich 26. Kreaturen können den Turm mit einem erfolgreichen SG-14-Stärkewurf (Athletik) erklimmen.

Der Springer: Jede Kreatur, die den Turm erklimmt, hört einen entsetzten Schrei. Körperlos beginnt er oben und scheint dann an der Kreatur vorbei nach unten auf den Turmboden zu fallen. Dann wiederholt sich der Vorgang. Es klingt, als stürze jemand wiederholt im Turm ab. Der Schrei ist der Effekt eines bösen Geists, der Springer genannt.

Solange das Haus ruht, manifestiert sich der Springer als Geräusch und als mächtiger Wind von oben. Jede Kreatur, mehr als neun Meter des Turms erklommen hat, ob über die Treppe oder anderweitig, muss einen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen. Gelingt der Rettungswurf, wird die Kreatur vom starken Wind aufgehalten und kann nicht höher steigen. Scheitert er, wird die Kreatur von der Treppe gestoßen und erleidet beim Aufschlagen in Bereich 5a 10 (3W6) Wuchtschaden. Der Wind hindert flugfähige Kreaturen auf übernatürliche Art daran, höher als neun Meter zu fliegen.

Erwachter Spuk: Wenn das Haus erwacht ist oder die Charaktere während einer Séance Kontakt zum Springer aufnehmen, wird der Wind durch einen rachsüchtigen Poltergeist (Variante vom **Schreckgespenst**) ersetzt, der versucht, Charaktere mithilfe seines Telekinetischen Stoßes von der Treppe zu werfen.

6. Wohnzimmer

Im Erdgeschoss befinden sich drei Wohnzimmer, in denen Loren Halvhrest seinen zweifelhaften Sammelleidenschaften nachgegangen ist. Du kannst die Inhalte dieser themenbezogenen Räume sowie den jeweiligen Umgebungsspuk frei bestimmen, vielleicht mit den Ängsten oder Interessen der Charaktere als Inspiration.

7. Wintergarten

> Vertrocknete Ranken verlaufen über die Tische und milchigen Glaswände des Wintergartens. Auf den rustikalen Holztischen liegen rostige Gartengeräte und Töpfe mit staubigen Erdresten verteilt.

Dieser Wintergarten war einmal Theodora Halvhrests ganzer Stolz und ihr größtes Steckenpferd.

Spuk in der Umgebung: Sobald ein Charakter diesen Raum betritt (ob das Haus ruhend oder erwacht ist), zeigt sich diese Vision:

> Mit einem Lidschlag ist der Wintergarten plötzlich lebendig und voller Blumen. Eine durchsichtige Frau mit Hut, Schleier und Sonnenschirm schlendert durch den Raum. Sie bleibt hier und dort stehen, um eine Blüte zu bewundern oder einen Topf zurechtzurücken. Dann sieht sie euch an. So plötzlich, wie sie erschienen ist, verschwindet sie auch wieder, und der Raum sieht wieder so aus wie bei eurem Eintreten.

Diese illusionäre Vision bietet einen Blick auf Theodora Halvhrest. Die Charaktere könnten sie erkennen, wenn sie sich die Porträts in den Bereichen 18 oder 22 angesehen haben. Die Illusion ist harmlos und kann nicht gestört oder unterbrochen werden.

Spukfalle: Wenn die Szene endet, wird eine Spukfalle mit einem Spukbonus von +2 aktiviert (siehe „Spukfallen" weiter vorne in diesem Kapitel). Jede Kreatur im Raum mit einem Passive-Wahrnehmung-Wert von mindestens 12 bemerkt, dass die Gartengeräte über den Tischen und über dem Boden schweben. Wer dies bemerkt, kann eine Aktion ausführen. Danach wird die Spukfalle aktiviert. Zahlreiche Gartengeräte und Behälter fliegen durch den Raum wie Geschosse. Jede Kreatur im Raum wird Ziel eines Fernkampfangriffs mit einem Bonus von +2. Ein getroffenes Ziel erleidet 2 (1W4) Stichschaden und muss einen SG-14-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert er, ist das Ziel festgesetzt und beginnt zu ersticken, da ihm schwarze Ranken aus Kleidung und Rachen wachsen und es umschlingen. Jede Kreatur neben einer

betroffenen Kreatur kann die Ranken mit einer Aktion und einem erfolgreichen SG-14-Stärkewurf entfernen.

Wenn die Falle aktiviert wurde, verlaufen Sprünge durch die Fenster des Wintergartens. Sie bilden das Wort „Uneingeladen".

Belladonna: Unerklärlicherweise ist eine Pflanze im Raum noch lebendig: eine Tollkirsche mit dicken schwarzen Beeren. Sie kann beim Vervollständigen des Symbols von Ezra an der Tür zu Bereich 24 nützlich sein.

8. Ballsaal

Die netzartige Struktur des Parkettbodens wird durch Holzschäden verunziert. Am anderen Ende des Saals befindet sich eine kleine Bühne für längst verblichene Musiker, dahinter sind gesprungene Buntglasscheiben zu erkennen.

Die Halvhrests haben hier herrliche Feste gegeben, ohne je zu erfahren, dass sich die Audienzhalle von Kriegsherr Dranzorg ebenfalls an diesem Ort befunden hatte.

Spuk in der Umgebung: In diesem Spuk ist ein Gespräch zwischen Dalk Dranzorg und seinen Gefangenen das Thema: mit Mara Silvra und ihren Rittern. Der Spuk ereignet sich nur einmal während des Abenteuers. Wenn mindestens zwei Charaktere den Raum erstmals betreten, lies folgenden Text:

Eine hohl klingende höhnische Stimme erreicht euch wie aus weiter Ferne: „Ihr steht vor einer einfachen Wahl, liebe fehlgeleitete Ritter. Ihr könnt Herrin Silvra treu bleiben und euch mit ihr zusammen in die Festung einmauern lassen. Oder ihr schwört ihr ab und wohnt ihrer Exekution bei, dann seid ihr frei zu gehen und allen von Dranzorgs Gerechtigkeit zu künden. Meine Gnade ist ein kurzes Vergnügen, Freunde. Wählt!"

Frage jeden Spieler, wie sein Charakter reagiert, als stünde er an der Stelle der angesprochenen Ritter. Danach zerreißt ein markerschütternder Schrei den Raum und wirkt auf die Charaktere im Bereich je nach deren Reaktion wie folgt:

Herrin Silvra treu bleiben oder Angriffslust zeigen: Charaktere, die sich für Herrin Silvra oder dafür entscheiden, aggressiv auf die Stimme reagieren, hören den Schrei, werden aber nicht von ihm beeinträchtigt. Stattdessen springt eine der Buntglasscheiben. Die Risse sehen aus wie die Charaktere, die im Glas gefangen sind.

Herrin Silvra entsagen oder stumm bleiben: Wer Herrin Silvra entsagt oder stumm bleibt, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet er 10 (3W6) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. In beiden Fällen bluten den Charakteren bis zum Ende ihres nächsten Zugs die Ohren.

Göttliche Macht fokussieren: Wenn ein Charakter das Klassenmerkmal Göttliche Macht fokussieren einsetzt, behandle diese Manifestation als Spukfalle mit einem Spukbonus von +4. Deaktiviert das Klassenmerkmal des Charakters die Spukfalle, so klingt der folgende Schrei fern und leise. Das Geräusch ist harmlos, danach ist der Raum wieder normal. Wird die Spukfalle nicht deaktiviert, behandle den Versuch als Angriffslust.

Schrank: Hinten im Raum befindet sich ein Schrank voller längst verwelkter Festdekorationen. Ein verblasstes Banner zeigt zahlreiche geflügelte Seepferdchen und die Worte „Glückwunsch, Regan und Vastion!"

9. Flur im Erdgeschoss

Der Flur hängt voller zerbrochener Bilderrahmen. Ein Teppich mit verstörendem geometrischem Muster bedeckt den Boden.

Schrank: Der Schrank ist dunkel und verdächtig leer.

10. Küche

In der Küche ist ein Regal von der Decke gefallen und hat einen Tisch, rostige Töpfe und sonstige Küchenutensilien zerschlagen. An der Nordwand befindet sich ein stattlicher gusseiserner Herd. Mehrere Türen führen aus dem Raum.

Die Küche der Halvhrests liegt heute in Trümmern. Diese machen die gesamte Küche zu schwierigem Gelände.

Herd: Der schlichte Herd ist eigentlich nur eine Feuerstelle mit Eisenrosten hinter einer Eisentür. Die Roste können entfernt werden, sodass eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in den Herd passt. Der Schornstein jedoch ist zu eng, um darin hinaufzuklettern. Wer den Herd öffnet, findet einen kleinen, noch warmen Karamellkuchen darin – ein Geschenk der Schornsteinhexe.

Schornsteinhexe: Im Schornstein wohnt ein erhabener unsichtbarer Geist. Die Schornsteinhexe ist ein chaotisches Wesen, das nach der Zerstörung sowohl des Hauses als auch lebender Kreaturen giert – vor allem solcher Wesen, die höchstens klein sind. Sie macht sich in den Feuerstellen bemerkbar, die mit dem Schornstein verbunden sind, also in dieser hier, denen im Bad (Bereich 17), im Kinderzimmer (Bereich 23) sowie in der Schornsteinspitze beim Balkon (Bereich 25). Solange das Haus ruht, geht die Hexe subtil vor, wird jedoch aggressiv, sobald es erwacht. Die Schornsteinhexe kann folgende Aktionen ausführen:

Böse Bäckerin: Die Schornsteinhexe kann einmal pro Stunde ein Gebäckstück manifestieren. Die Verzierung bildet möglicherweise einen Buchstaben oder ähnlich. Die Backwerke der Hexe sind köstlich, enthalten jedoch manchmal kleine Überraschungen: vielleicht einen Schlüssel, den die Abenteurergruppe übersehen hat, eine Fingerspitze oder einen zuckenden Eidechsenschwanz.

Hexenfinger: Die Schornsteinhexe kann einmal pro Stunde eine Klaue manifestieren, die an einem hageren Arm mit zu vielen Ellbogen aus dem Schornstein ragt. Als Aktion kann die Hexe einen Nahkampfangriff mit einem Bonus von +3 gegen ein Ziel ausführen, das sie sehen kann und das sich im Abstand von bis zu drei Metern um eine der Feuerstellen befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2 (1W4) Stichschaden und wird in den nächsten Ofen gezogen.

Hexenfeuer: Die Schornsteinhexe kann einmal pro Stunde eine Aktion verwenden, um in einer der Feuerstellen ein Feuer hoch auflodern zu lassen. Eine Kreatur, die ihren Zug in so einer Feuerstelle beginnt oder diese erstmals während des Zugs betritt, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden. Die Flammen verschwinden nach einer Minute.

Manifestation: Wenn das Haus erwacht ist, kann die Schornsteinhexe einmal pro Tag eine Aktion verwenden, um ein **Schreckgespenst** in einer der Feuerstellen zu beschwören. Das Schreckgespenst sieht aus wie eine verbrannte Vettel mit übertrieben langen Armen. Wenn das Schreckgespenst besiegt wird, kann die Schornsteinhexe 24 Stunden lang keine Aktionen mehr ausführen und bleibt solange still.

Die Schornsteinhexe will das Haus Lament zerstören, weil sie hofft, dadurch dem Schornstein zu entkommen. Sie könnte der Abenteurergruppe gegen die anderen mächtigen Geister des Hauses helfen, wird jedoch unruhig, wenn sie ignoriert wird. Setze sie ein, um der Abenteurergruppe nach Bedarf subtile Aufschlüsse zukommen und kleine Kreaturen bei den Feuerstellen des Hauses Vorsicht walten zu lassen.

Wenn Mara die Charaktere während einer Séance losschickt, um die Schornsteinhexe „auszuquartieren", beschwört die Hexe ein **Schreckgespenst**. Wird das Schreckgespenst besiegt, betrachtet Mara ihr Anliegen als erfüllt.

Vorratskammer: Von den Vorräten in dieser Kammer ist nichts mehr übrig als verrottete Schmierflecken in staubigen Gläsern.

Schätze: Wird die Vorratskammer durchsucht, so findet sich eine Phiole mit einem Rattenschädel auf dem Etikett. Darin befindet sich eine Dosis Assassinenblut-Gift (siehe *Spielleiterhandbuch*).

11. Esszimmer

Kandelaber und Stühle unter verstaubten Hauben stehen auf und um den großen Esstisch verteilt. Stillleben mit ehemals herrlichen Köstlichkeiten zieren die Wände, die dank verblichener Ölfarbe nun nicht mehr ganz so appetitanregend wirken.

Mehrere Türen gehen vom Esszimmer ab – einschließlich einer Schiebetür, die diesen Bereich mit dem Musikzimmer (Bereich 12) verbindet. Auf einer Anrichte befinden sich angeschlagenes Geschirr und sechsundsechzig verbogene Löffel. Die Kunst an den Wänden ist wertlos.

Bankettgast: Auf einem der Stühle sitzt unter dessen Staubschutzdecke eine merkwürdige Gestalt in Kindergröße. Unter dem Stuhl hockt eine verschlissene Puppe in rotem Spitzenkleid. Wo ihr das Knopfauge fehlt, trägt sie eine weiße Augenklappe.

12. Musikzimmer

Zu viele Möbel stehen einer schönen Konzertharfe gegenüber, welche eine dramatische Schnitzerei mit fliegenden Tauben trägt.

Das Musikzimmer ist staubig, die Möbel sind durchgesessen und klamm, die Polster längst nicht mehr weich.

Harfe Abendsang: Diese übernatürliche Harfe ist knapp zwei Meter hoch und fast 150 Kilo schwer. Sie befindet sich in gutem Zustand und sieht aus, als würde sie regelmäßig geölt.

Jeder Charakter, der die Harfe berührt, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls kann er dem Verlangen, sie zu spielen, nicht widerstehen. In diesem Fall muss er einen SG-16-Charismawurf (Auftreten) ausführen. Bei Erfolg verbringt er die nächste Minute damit, makellos ein flottes, glasklares Stück zu spielen, das er noch nie gehört hat. Scheitert der Wurf, spielt der Charakter das Lied zwar brillant, schneidet sich jedoch ständig an den scharfen Saiten und erleidet eine Minute lang zu Beginn jedes Zugs 1W2 Hiebschaden. Der Charakter kann nicht zu spielen aufhören, doch eine andere Kreatur kann ihn von der Harfe wegzerren, sofern ihr ein SG-12-Stärkewurf gelingt. Danach verspürt keiner der Charaktere mehr das Bedürfnis, auf der Harfe zu spielen.

Wer sie gespielt hat, beherrscht danach das Stück *Blutige Tränen von Claveria*, weiß, dass es von Lyron Abendsang komponiert wurde, und ist fortan bei Charismawürfen (Auftreten) zum Spielen dieses kühlen Stücks auf einem beliebigen Instrument im Vorteil.

13. Flur im ersten Stock

Dieser Flur beginnt mit einem Balkon über der Eingangshalle (Bereich 2), die sich drei Meter weiter unten befindet. Eine der Türen im Flur öffnet sich auf eine Treppe, die hinauf zu Bereich 20 führt.

Erwachter Spuk: In diesem Flur ist das Husten aus Bereich 16 zu hören.

Erste Séance: Wenn die Abenteurergruppe das Erdgeschoss erkundet hat, laden die Detektive sie ein, an der ersten Séance teilzunehmen (siehe Abschnitt „Séancen" weiter vorne im Abenteuer). Begibt die Abenteurergruppe sich direkt in diesen Bereich, laden die Detektive sie zur Séance ein, nachdem sie zwei oder drei Räume erkundet hat.

14. Gästezimmer

In den Zimmern im ersten Stock stehen jeweils ein durchhängendes Bett, ein Kleiderschrank und ein Schreibtisch.

Spuk in der Umgebung: Zum Umgebungsspuk in diesem Bereich gehören nach deinem Ermessen Bettlaken und dunkle Stellen unter den Möbeln. Vielleicht sind auch die Tierstickereien auf den Bettüberwürfen betroffen, oder die Kissen verziehen sich wie zahnbewehrte Mäuler, oder ein Raum sieht genauso aus wie das Kinderzimmer eines Charakters.

15. Frühstückszimmer

Das helle Frühstückszimmer ist mit Korbsesseln und einem kleinen Tisch mit Teetassen ausgestattet. Breite Fenster mit fahlen Gardinen lassen über das Land des Anwesens blicken. Vor der Feuerstelle liegt ein plumpes Troddelkissen, das mit dem Namen „Newes" bestickt ist.

Dieser Raum wurde auf ein Frühstück vorbereitet, das niemals eintraf.

Haustierbett: Hier hat das Haustier der Halvhrests namens Newes geschlafen. Es findet sich ein Spielzeug oder ein Hinweis auf seine Natur, welche in deinem Ermessen liegt.

Erwachter Spuk: Der erste Charakter, der den Raum betritt, sieht ein gigantisches Auge durch das Fenster starren. Der Charakter muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist er eine Minute lang verängstigt.

Schätze: Zum Teeservice gehören vier Tassen und eine Teekanne mit zarten Fingerhutblüten. Das fragile Service ist 200 GM wert. Am Boden einer Tasse befinden sich vertrocknete Teeblätter in Form eines schreienden Gesichts, dem ein Auge fehlt.

16. Grosses Schlafgemach

Im Mittelpunkt dieses Raums steht ein großes Himmelbett mit Mondphasen-Schnitzereien im Kopfteil. Ein Schrank, ein Schreibtisch und ein zerschlissener Ledersessel bilden das übrige leicht schimmlige Mobiliar. Es liegt ein chemischer Geruch nach Kampfer oder irgendeinem Medikament in der Luft.

Loren Halvhrest starb hier nach monatelangem Siechtum an einer unerklärlichen Krankheit. Außer dem Bett sind alle Möbel im Raum verrottet und brüchig. Sie zerfallen, wenn sie berührt werden.

Spuk in der Umgebung: Der Geruch im Raum hat keine Quelle. Er ist ein subtiler Spuk in Anlehnung an die Medizin, die in Loren Halvhrests letzten Wochen so wichtig war.

Erwachter Spuk: Alle in diesem Raum und in angrenzenden Bereichen hören fürchterliche Hustenanfälle. Wer das Schlafzimmer betritt, sieht eine ächzende Gestalt unter der schweren Steppdecke. Wird das Bettzeug zurückgezogen oder angegriffen, erhebt sich ein **Zombie-Seuchenverbreiter** (siehe Kapitel 5) und greift an.

17. Grosses Badezimmer

Es ist noch zu erkennen, dass dies mal ein opulentes Badegelass war. Schränke, Reste von Raumteilern und ein Schminktisch mit zersprungenem Spiegel stehen an den gesprungenen Kachelwänden. Eine erhöhte Badewanne thront luxuriös neben einem eigenen Ofen.

Das Badezimmer ist feucht und schimmlig. An den Wänden sprießen bunte, aber harmlose Schimmelflecken.

Schornsteinhexe: Die Feuerstelle ist mit dem Schornstein der Hexe in Bereich 10 verbunden.

Schätze: Eine Parfümflasche mit verziertem Sprühballon steht auf dem Schminktisch. Auf dem Etikett steht in verschlungenen kursiven Buchstaben der Name „Boritsi". Die Flasche und das nach Vanille duftende Parfüm darin sind 50 GM wert, in der Domäne Borca das Zehnfache.

18. Büro

Dieses Büro ist mit soliden Regalen und einem Tisch ausgestattet, der mit sich zurücklehnenden Satyren verziert ist. Der hochlehnige Stuhl ist von der Tür abgekehrt. Säße jemand darin, würde man ihn nicht sehen.

Loren Halvhrest hat seine kleine Handelsfirma von diesem Büro aus verwaltet. Auf dem Tisch befinden sich eine Kaufmannswaage, stumpfe Schreibinstrumente und ein kleines gerahmtes Porträt von Theodora Halvhrest.

Eine Glastür führt zum Außenbalkon (Bereich 19). Die Tür ist verriegelt, aber von innen einfach zu öffnen.

Dokumente: Zu den Büchern und Papieren im Raum gehören umfangreiche Dokumente, Lorens Geschäftsunterlagen und persönliche Papiere. Die meisten sind zerfallen, aber jeder Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet den Schatz des Raums sowie und eines der folgenden Dokumente:

Lorens Testament: Lorens Testament führt die vier Halvhrest-Familienmitglieder auf: Loren, seine Frau Theodora, ihre Tochter Regan und ihren Sohn Vastion. Im Anhang ist vermerkt, dass Loren an einer „hartnäckigen Teufelei in der linken Lunge" starb.

Besitzurkunde des Hauses: Ein Stoß vertrockneter Rechtsdokumente enthält auch die Besitzurkunde des Hauses und des umliegenden Landes. Diese Dokumente führen die Merkmale des Landes auf, und sie enthalten die Notiz „Ruinen von Burg Laventz. Vorbesitzer: Herrin Mara Silvra, Dalk Dranzorg, Fürst Cordon Silvra. Daten unbekannt."

Schätze: Im Schreibtisch befinden sich nicht nur langweilige Geschäftsunterlagen, sondern auch der Schlüssel zur Schatulle in Bereich 22, eine 1,2 Meter lange Silberkette, die 40 GM wert ist, und entweder ein *Zauberstab der magischen Geschosse* deiner Wahl oder eine Pistole sowie eine Schachtel mit 49 Projektilen (siehe *Spielleiterhandbuch*).

19. Aussenbalkon

Dieser wuchtige Efeu-überwucherte Balkon befindet sich 4,5 Meter über der Veranda (Bereich 1). Eine Glastür in Bereich 18 führt auf den Balkon, ist jedoch von innen verriegelt. Die Tür besitzt eine RK von 14, 8 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.

20. Flur im zweiten Stock

Die Dielen in diesem Flur quietschen enorm. Hier liegt ein fadenscheiniger Teppich mit einem geometrischen Muster, dessen Linien man längst nicht mehr folgen kann.

Zweite Séance: Die zweite Séance sollte sich bald ereignen, nachdem die Charaktere dieses Stockwerk erreicht haben. Solange die Séance nicht stattgefunden hat, schlägt die Uhr in Bereich 22 unerklärlich dreizehn Mal, oder ein toter Rabe fällt von einem Türrahmen. Wenn einer der Detektive die Abenteurergruppe begleitet, reagiert er erschrocken und spricht sich dafür aus, in den Salon zurückzukehren und die Erkundung später fortzusetzen – letztlich nach der nächsten Séance.

21. Personaltrakt

Diese bescheidenen Räumlichkeiten wurden von der Dienerschaft der Halvhrests bewohnt. Es gibt jeweils ein Bett, eine Truhe, einen Schreibtisch und einen Stuhl. Die Zimmer sind bis auf die unten vermerkten Abweichungen identisch.

Agathas Zimmer: Dieser Raum ist verschlossen, und der einzige Schlüssel befindet sich auf der Innenseite. Ein Charakter kann mithilfe von Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss zu knacken, wenn er einen SG-14-Geschicklichkeitswurf besteht und eine Minute Zeit verwendet.

Dieser Raum gehörte Agatha Kavenza, der Kinderfrau von Regan und Vastion Halvhrest. Als Anhängerin der Göttin Ezra hat Agatha ihren Raum mit deren Symbol geschmückt: einem Schild mit einem Belladonnazweig. Dies ergänzt den fehlenden Teil des Symbols in Bereich 23. Agatha hat sich hier versteckt, als die Geister das Haus überwältigten. Ihr Schicksal ist unbekannt, doch lange Kratzer und abgebrochene Fingernägel führen zu einem verdächtigen Beutel auf dem Boden. Dies ist ein *Nimmervoller Beutel*. Ein abergläubischer Charakter deiner Wahl könnte erwägen, dass diese Szene auf den Beutelmann hindeutet (siehe „Horrormonster" in Kapitel 5).

Victros Zimmer: Victros Bett ist besonders lang, da Vitro das ebenfalls war. Der Schlüssel zu seiner verschlossenen Truhe befindet sich in Bereich 27. Ein Charakter kann mithilfe von Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss zu knacken, wenn er einen SG-12-Geschicklichkeitswurf besteht und eine Minute Zeit verwendet. In der Truhe befinden sich Gewänder für einen sehr großen Mann, ein Beutel mit 13 SM und ein Amulett mit dem Symbol eines Schädels, umgeben von Uroboros-Skelett – Zeichen der Priester von Osybus (siehe Kapitel 5).

22. Familienzimmer

> Üppige Möbel sind um einen großen Kamin gruppiert, auf dessen Sims allerlei staubiger Krimskrams steht. Darüber hängt das Porträt einer förmlich dreinblickenden, aber gutaussehenden Familie.

Die Möbel hier sind schimmelig und mit einer schmierigen Staubschicht überzogen.

Porträt: Dieses Ölgemälde zeigt die vier Mitglieder der Familie Halvhrest: Loren, Theodora, Regan und Vastion. Jeder Charakter, der das Gemälde untersucht und einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt an einem Scharnier im Rahmen, dass dieser sich öffnen lässt. So kommt ein verborgener Schrank mit Schließfach zum Vorschein. Der Schlüssel aus Bereich 18 passt zu diesem Schließfach. Ein Charakter kann mithilfe von Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss zu knacken, wenn er einen SG-14-Geschicklichkeitswurf besteht und eine Minute Zeit verwendet. Der Abschnitt „Schätze" unten enthält Details zum Inhalt des Schließfachs.

Erwachter Spuk: Ein boshafter Geist belebt das Familienporträt. Es handelt sich nicht um einen Halvhrest, obwohl er das behauptet. Die gemalten Körper der Halvhrests schmelzen fortlaufend und setzen sich wieder zusammen, während der Geist durch sie spricht. Der Geist will wissen, wer die Charaktere sind, was sie in seinem Haus wollen und wie sie ihr Eindringen wieder gutzumachen gedenken. Ob er sich besänftigen lässt, liegt bei dir – ermutige die Spieler, sich dazu Möglichkeiten zu überlegen. Wenn der Geist verstimmt ist, kommen die gemalten Halvhrests einer nach dem anderen als vier **Ghule** aus dem Bild. Jeder ölfarbenbeschmierte Ghul greift an, sobald er aus dem Bild gestiegen ist.

Das Porträt besitzt eine RK von 12, 20 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Es kann auch als Spukfalle mit einem Spukbonus von +2 exorziert werden. Wird das Gemälde zerstört oder exorziert, so ist es wieder ein normales Bild. Der Geist spricht nicht mehr durch das Bild, und es entsteigen ihm keine weiteren Ghule.

Schätze: Wer das Schließfach hinter dem Porträt öffnet, findet eine 30 Zentimeter lange schwarze Feder und einen Samtbeutel mit neun Silberschmuckstücken, die jeweils 10 GM wert sind. Das zehnte Stück ist ein Amulett mit dem Zeichen des Raben, dem Symbol der Hüter der Feder (siehe Kapitel 3). Das Zeichen des Raben ist nicht magisch, doch manche bösen Kräfte schrecken vor der Rechtschaffenheit zurück, die es ausstrahlt (beispielsweise im Bereich 31). Das Amulett ist 25 GM wert.

Agatha Kavenzas Schicksal bleibt ein Mysterium.

Stephen O'Malley

23. Spielzimmer

Im Spielzimmer herrscht Chaos. Spielzeugkisten, Bücherregale und Stühle in Kindergröße liegen zwischen bunten Holzsplittern. Unförmige Gestalten und bizarre Tiere grinsen von halb fertiggestellten Wandbildern herab.

Überall liegen Überreste von Spielzeugen, Puppen und Möbeln für Kinder verstreut. Die Wandbilder sehen nach Kinderhand aus, sind aber gruselig.

Tür zum Heiligtum: Die Tür zu Bereich 24 steht unter göttlichem Schutz, der sich als der Zauber *Arkanes Schloss* manifestiert. Wenn erstmals eine Kreatur die Tür berührt, erscheint kurz ein unvollständiges Symbol der Göttin Ezra im Holz und verschwindet dann wieder. Dem Schildsymbol fehlt der Belladonnazweig, der es traditionell kreuzt. Wenn ein Charakter einen Belladonnazweig wie von der Pflanze Bereich 7 mitbringt, wird der Zauber *Arkanes Schloss* zehn Minuten lang unterdrückt.

Wird der Tür Schaden zugefügt, geht ein Energiestoß von ihr aus, der 7 (2W6) gleißenden Schaden bei allen Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern zufügt. Der Tür kann kein Schaden zugefügt werden.

Erwachter Spuk: Die zerschmetterten Spielzeuge erwachen zum Leben und vereinen sich klappernd zu drei dürren Gestalten mit den Werten von zwei **Carrionetten** (siehe Kapitel 5) und einer **Vogelscheuche**. Mit hohler Stimme heult die größte Kreatur: „Halvhrests! Wir riechen Halvhrests!"

Schornsteinhexe: Diese Feuerstelle ist mit dem Schornstein der Hexe in Bereich 10 verbunden.

24. Kinderschlafzimmer

Der Raum riecht frisch, als wäre er gerade erst gereinigt und gelüftet worden. Kein Staubkörnchen verunziert die beiden Kinderbetten und die anderen Möbel. Ein Skelett im Kleid mit verschleiertem Hut starrt euch aus dem Schaukelstuhl an, in dem es schaukelnd sitzt.

Mehr ist von Theodora Halvhrest nicht geblieben. Sie ist zwar keine Untote, aber ein Segen in diesem Raum lässt den Stuhl schaukeln. Wenn Skelett oder Schaukelstuhl berührt werden, hört der Stuhl auf zu schaukeln.

Wenn die Charaktere den Raum erstmals betreten – egal, ob das Haus ruht oder erwacht ist – und auf das Skelett reagieren, lies Folgendes vor:

Ein lila Stoffdrachen auf einem der Betten spricht mit der Stimme eines Jungen: „Die sind nicht wie die anderen. Sollen wir uns vor denen auch verstecken, Regan?"

„Das ist doch jetzt ganz egal, du Esel!" gibt eine Mädchenstimme aus einem Zinnritter auf dem anderen Bett zurück. „Sie sind reingekommen. Vielleicht sind sie noch keine von diesen hungrigen Dingern."

Die beiden Geister sind Regan und Vastion Halvhrest. Das okkulte Wissen ihrer Mutter und deren Gebete zu Ezra beschützen diesen Raum, schließen aber auch die Geister von Regan und Vastion hier ein. Die Geister manifestieren sich nicht sichtbar. Sie sprechen durch ihre Lieblingsspielzeuge. Sie unterhalten sich angeregt mit den Charakteren und verstummen, wenn sie bedroht werden. Die Geister wissen folgende Informationen und teilen sie den Charakteren mit, wenn diese sich freundlich verhalten:

- Das Skelett ist ihre Mutter Theodora. Sie hat zu Ezra gebetet, um den Raum zu beschützen und die „hungrigen Dinger" fernzuhalten.
- Bei diesen handelt es sich um die Geister, die das Haus erobert haben. Sie haben die Eltern der Kinder „gestohlen". Die Kinder kennen die Geister nicht mit Namen.
- Sie würden gerne verschwinden, wissen aber nicht, wie.

Wenn die Charaktere den Geistern sagen, dass Theodora sie geschickt hat, kooperieren sie gerne. In Theodoras Teilen der Abschnitte „Séancen" und „Aus dem Haus entkommen" findest du Details dazu, den Kindern zu helfen.

Ezras Segen: Dank der inbrünstigen Gebete Theodora Halvhrests hat die Göttin Ezra diesen Raum mit dem Zauber *Weihen* versehen, der nur auf diesen Raum wirkt und verhindert, dass irgendein Untoter abgesehen von Regan und Vastion den Raum betreten oder auch nur hineinblicken kann.

Entwicklung: Die Effekte von Ezras Segen endet, wenn jemand den Raum betritt oder verlässt. Dann werden die Geister von Regan und Vastion für die anderen Erscheinungen im Haus sichtbar, und das Haus erwacht. Unter „Das Haus erwacht" weiter vorne im Abenteuer findest du weitere Details.

25. Balkon

Dieser Freigang am Dach entlang bietet entweder eine herrliche Aussicht auf die Umgebung – oder, wenn die Nebel sich erhoben haben, einen Blick in die dunstige Anderswelt.

Dach: Das Dach jenseits des Balkons ist steil und glitschig vom Moos, einzelne Dachschindeln sind lose. Wenn ein Charakter sich ohne stabilisierende Magie oder Ausrüstung über das Dach bewegt, muss einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) bestehen, anderenfalls rutscht er vom Dach, fällt zu Boden und erleidet 14 (4W6) Wuchtschaden.

Hexenstein: Ein Vorsprung ragt aus einem Schornstein etwa zehn Meter östlich der Nordostecke des Balkons. Dies ist ein Hexenstein, architektonischer Aberglaube, der einen Erholungsplatz für Hexen auf ihren nächtlichen Flügen vorsieht. Der Schornstein mit dem Hexenstein ist mit dem Schornstein der Hexe in Bereich 10 verbunden. Jeder Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß diese Tatsache. Sie kann bei einem Anliegen helfen, welches Theodora während einer Séance äußert. Das Merkmal Steingespür kann auf diesen Wurf angewendet werden. Der Hexenstein hat keine besonderen Eigenschaften, doch ein Charakter, der hier eine Kerze entzündet, erfüllt Theodoras Anliegen.

26. Turmkammer

Die Turmkammer ist abgesehen von einem roten Ringpanzer auf dem Boden leer. Der Panzer liegt in der Mitte eines verblassten Zeichens des Raben, das mit Kreide auf den Boden gemalt wurde. Theodora Halvhrest hat dieses Zeichen hinterlassen, um das Böse abzuwehren, das sie im Turm und besonders um die Rüstung spürte.

Rüstung: Dieser Ringpanzer gehörte Ritterin Mara Silvra. Er ist blutrot, uralt und trägt die Spuren zahlreicher Kämpfe. Er hat keine magischen Eigenschaften, sofern er nicht im Kampf gegen Dalk Dranzorg verwendet wird (siehe Abschnitt „Flucht des Tyrannen" am Ende des Abenteuers).

27. Weinkeller

> Quietschende Stufen führen in einen Keller mit zahllosen Spinnweben, staubigen Regalen und drei 2,5 Meter hohen Weinfässern. Eines davon ist geborsten, der Boden mit dunkelroten Flecken bedeckt.

Alle drei Fässer sind leer. Das am nächsten bei der Treppe sieht aus, als wäre etwas von drinnen ausgebrochen. In den Regalen liegen Flaschen mit obskuren Bezeichnungen wie „Purpur-Traubenmus Nr. 3" und „Ludendorf-Arsenwein". Alle Flaschen sind entweder kaputt oder längst verdorben.

Kreaturen: Im Keller befinden sich fünf **Gremischkas** (siehe Kapitel 5). Wenn ein Charakter den Raum betreten hat, imitiert eine dieser Kreaturen ziemlich schlecht ein Katzenmiauen, um den Charakter zu sich zu locken.

Schätze: Wer die Weinregale untersucht und einen SG-8-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet eine besonders lange Schürze. In deren Tasche befinden sich eine Probierschale aus Silber, die 10 GM wert ist, und der Schlüssel zum Schließfach in Bereich 21.

28. Lagerraum

> Alte Möbel, verrottete Nahrungsvorräte und Kisten voller Krimskrams füllen diesen schimmligen Lagerraum.

Jeder Charakter, der die Räume durchsucht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet zwar nichts Besonderes, bemerkt jedoch, dass sich die Westwand von den anderen Wänden des Raums unterscheidet. Ein Charakter kann mit einem SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) versuchen, die Natur dieser Wand zu bestimmen. Hier erweist sich das Merkmal „Steingespür" von Zwergen als nützlich. Gelingt der Wurf, stellt der Charakter fest, dass diese Wand Teil einer unterirdischen Befestigung ist. Wenn der Charakter bereits in Bereich 4 oder 5 war, fällt ihm außerdem die Ähnlichkeit mit dem Turm auf.

Uralte Wand: Die uralte Wand hier verbirgt die begrabenen Ruinen von Burg Laventz. Solange das Haus ruht, kann dieser Wand kein Schaden zugefügt werden. Wenn das Haus jedoch erwacht, stapelt sich das Gerümpel an der Ostwand auf, und ein Torbogen erscheint in der Westwand, der in Bereich 29 führt.

29. Begrabene Ruinen

Diese Senke ist kein Teil eines größeren Gebäudes, sondern ein Freiraum zwischen versunkenen Ruinen. Eine rostige Eisentür ist in die Basis eines ehemaligen Turms eingelassen. Sie sieht praktisch durchgerostet aus. Wenn ein Charakter versucht, sie zu öffnen, leistet sie kaum Widerstand.

30. Begrabener Turm

> Treppen winden sich an der Innenseite des Turms empor, ehe sie unter der Decke abrupt abbrechen. Was es an Zwischenböden gegeben haben mag, ist längst zerfallen und in die Finsternis gestürzt.

Vor einigen Jahrhunderten war diese Turmebene zugemauert. Der Abgrund reicht neun Meter tief bis in Bereich 31 hinunter.

Echos aus der Grube: Wenn die Charaktere sich dem Abgrund nähern, hören sie das Echo ihrer eigenen Stimmen aus der Tiefe. Bestimme zufällig einen Charakter, dessen Stimme nicht zu hören ist. Stattdessen scheint ein fahles gelbes Licht unten auf, und etwas im Abgrund flüstert hörbar den Namen des Charakters.

31. Bernsteinhöhle

> Nichts an diesem unterirdischen Hohlraum und dem bernsteinfarbenen Licht darin ist natürlich. Versteinerte Gestalten liegen unter den fahlen Steinwänden gefangen, ihre Minen schreckensverzerrt. Weiter unten bildet der Boden einen kraterartigen Trichter voller schwarzem Schlamm. Aus der Mitte des Kraters ragt ein gezackter Bernsteinmonolith. Er leuchtet schwach, und ein vager Umriss ist in ihm sichtbar.

Die Wände der Höhle zeigen die verdrehten Züge jener zahlreichen Seelen, die im Anwesen gefangen sind. Dies ist das Herz des Hauses Lament, ein gepeinigter Raum um den Bernsteinmonolithen mit der Wesenheit.

Der Monolith ist von einer Senke von neun Metern Durchmesser umgeben. Die steilen Hänge und das halbmetertiefe verseuchte Wasser am Grund machen den gesamten Krater zu schwierigem Gelände. Das Wasser ist nicht schädlich, aber bitter, dickflüssig und färbend wie Tinte.

Mara Silvra: Wenn die Charaktere sich dem Monolithen nähern, wird die Luft um sie herum plötzlich kalt. Der Geist von Mara Silvra (verwende den Wertekasten einer **Todesfee**) wird über dem Krater sichtbar, eine Ritterin mit verzerrten Zügen wie im Schrei. Bevor Mara angreift, versucht sie, mit dem Wesen im Bernsteinmonolithen zu verhandeln, und ruft: „Du Bestie! Nimm diese Leben und lass mich gehen!"

Bernsteinmonolith: Der Bernsteinmonolith, ein grober Block aus solidem Bernstein, ist 2,5 Meter hoch, 1,5 Meter breit und 1,5 Meter tief. In ihm schwebt eine neblige

Gestalt, der letzte Überrest einer toten, hasserfüllten Gottheit eines Ursprungs deiner Wahl. Dieser Überrest kann weder vernichtet noch kontrolliert werden und ist gegen alle Zustände immun. Jede Kreatur, die den Bernsteinmonolithen berührt, baut eine telepathische Verbindung mit dem Wesen darin auf. Dieses versucht, die Kreatur in seine Dienste zu locken, indem sie ihr eine Dunkle Gabe anbietet (siehe Kapitel 1).

Der Bernsteinmonolith besitzt eine RK von 16, 80 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Wird der Monolith ist beschädigt oder trägt ein Charakter offen Theodoras Zeichen des Raben, erheben sich schwarze Tentakel aus dem Wasser und greifen an. Diese Tentakel haben die Werte von fünf **Schatten** und verlassen Bereich 31 nicht. Wird der Monolith zerstört, verschwinden sowohl die Tentakel als auch das Wesen im Bernstein spurlos. Du entscheidest, ob das Wesen dabei zerstört oder befreit wird.

Zeichen des Raben: Das Amulett aus Bereich 22 leuchtet, wenn es in diesen Bereich gebracht wird. Wenn ein Charakter eine Aktion verwendet, um das Zeichen des Raben zu präsentieren, greift Mara nicht im nächsten Zug an, das Leuchten des Bernsteinmonolithen wird schwächer, und die dunklen Tentakel sind bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen im Nachteil. Ein Charakter kann das Amulett mehrfach verwenden, aber dann fokussieren die Tentakel ihre Angriffe auf den Träger des Amuletts.

Schätze: Das undurchsichtige Wasser verbirgt die Knochen Dutzender Opfer des Hauses. Jeder Charakter, der eine Aktion verwendet, um das Wasser zu untersuchen, und dazu einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet einen der folgenden sechs Schätze: einen von vier *Heiltränken*, einen Satz *Karten der Illusionen* in einem wasserdicht lackierten Kästchen oder Maras rotes Schwert Schwurleister – ein *Schwert der Vergeltung*, in dem Mara Silvra spukt (diese magischen Gegenstände werden im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Alle diese Schätze sind sichtbar, wenn die Flüssigkeit entfernt wird, dazu 220 SM, 30 GM und ein Dutzend Amulette mit dem Zeichen des Raben (jeweils 5 GM wert).

Entwicklung: Wenn Mara zerstört wird, seufzt die Höhle tief auf. Das Haus ist weiterhin erwacht, aber die Grenzen der Domäne sind offen. Mara kehrt nach einer Woche zurück, und das Haus hat wieder seine volle Macht.

Wenn der Bernsteinmonolith zerstört wird, reagiert das Haus wie oben beschrieben, und das schwarze Wasser läuft ab, wodurch der Schatz enthüllt wird. Maras Geist verblasst und flüstert dabei „Eure Fehltritte sind vergeben. Verlasst mein Haus und kehrt niemals zurück." Trotz der Zerstörung des Monolithen hat das Haus nach einer Woche wieder all seine Kräfte.

Aus dem Haus entkommen

Wenn das Haus erwacht, werden die Grenzen der Domäne geschlossen, und die Geister des Hauses richten ihre volle Aufmerksamkeit auf die Abenteurergruppe. Um dem Anwesen zu entkommen, müssen die Geister des Hauses auf eine von drei Arten aufgehalten werden. Jeder Geist, mit dem in einer der drei Séancen kommuniziert wird, empfiehlt eine davon.

Wächtergeist

Wenn die Abenteurergruppe bei den Séancen mit Theodora kommuniziert hat, steuert das Abenteuer wie folgt auf den Höhepunkt zu:

Verborgene Halvhrests: Wenn die Charaktere Bereich 24 erkundet und verlassen haben, bemerkt das Haus die verborgenen Halvhrest-Kinder und erwacht.

Aus dem Haus entkommen: Wenn die Charaktere versuchen, das Haus mit den Kinderspielzeugen zu verlassen, manifestieren sich die Geister des Hauses physisch als **Schattendämon** und zwei **Schreckgespenster** an entgegengesetzten Seiten der Frontveranda (Bereich 1). Verlassen die Charaktere das Haus, kommt je nach Initiative der Schreckgespenster in jeder zweiten Runde ein neues Schreckgespenst aus dem Haus. Die Geister kreischen Dinge wie „Teil des Hauses" und „Füttert uns für immer", wenn die Charaktere zu entkommen versuchen. Erreichen die Charaktere die Nebel, so teilt der Geist von Theodora Halvhrest diese und gestattet der Gruppe, die Domäne zu verlassen.

Wiedersehen: Irgendwann tritt zwar die Abenteurergruppe aus den Nebeln, Regan und Vastion jedoch nicht. Die Charaktere blicken sich um und sehen die beiden Geister, wie sie mit ihren Eltern zusammen in den Nebeln verschwinden. Nach deinem Ermessen können die Halvhrests den Charakteren noch eine gruselige Aufmerksamkeit erweisen, vielleicht in Form von Dunklen Gaben (siehe Kapitel 1).

Maras Pakt

Wenn die Abenteurergruppe bei den Séancen mit Mara kommuniziert hat, steuert das Abenteuer wie folgt auf den Höhepunkt zu:

Die Finsternis in der Tiefe: Mara drängt die Abenteurergruppe, Bereich 31 zu finden. Allerdings nicht, um ihr bei der Flucht zu helfen, wie ihre Botschaften nahelegen. Sie versucht vielmehr, die Charaktere zu opfern, um so dem Wesen ihre Freiheit abzuringen.

Flucht des Tyrannen

Wenn die Abenteurergruppe bei den Séancen mit Dalk Dranzorg kommuniziert hat, steuert das Abenteuer wie folgt auf den Höhepunkt zu:

Dranzorg entkommt: Nachdem das Haus erwacht ist, kann Dalk Dranzorg freigelassen werden wie unter Bereich 5a beschrieben. Wenn die Abenteurergruppe ihn nicht freilässt, befreit er sich nach einer Stunde selbst. Dranzorg peinigt die Abenteurergruppe, tobt im Anwesen herum und ruft nach Mara – sie soll sich ihm entgegenstellen. Er betritt nicht den Salon (Bereich 3)

Das Böse unter Haus Lament füllt seine Kerker mit Seelen.

und geht irgendwann weg, wenn die Charaktere dort Zuflucht suchen.

Feind des Feindes: Dranzorg kann nur von Mara endgültig besiegt werden. Wenn es den Charakteren nicht einfällt, schlägt einer der Detektive vor, ihren Geist um Hilfe zu bitten. Ob die Charaktere das Hexenbrett oder eine andere Methode verwenden, um Mara zu erreichen, ihr zorniger Geist erscheint und verlangt, dass die Charaktere ihr beim Kampf gegen Dranzorg helfen. Wenn sie das tun, lässt Mara zu, dass sie das Anwesen verlassen. Mara verlangt, dass die Charaktere ihre Rüstung aus der Turmkammer (Bereich 26) holen. Wenn sie diese im Kampf verwenden wie unten beschrieben, kann Mara ihnen helfen, Dranzorg zu besiegen.

Ewige Rivalen: Dranzorg richtet seine Angriffe auf den Charakter, der Maras Rüstung trägt. Werden die Trefferpunkte dieses Charakters auf weniger als die Hälfte verringert, so ergreift Maras Geist Besitz von ihm. Damit ist der Charakter bei Angriffen gegen Dranzorg im Vorteil, und seine Angriffe bewirken 1W6 Schallschaden zusätzlich bei ihm, da Mara den Charakter bei jedem Angriff schreien lässt.

Vertrieben: Wenn Dranzorg besiegt wurde, zieht Mara sich aus dem Charakter zurück und gestattet der Abenteurergruppe, das Haus zu verlassen. Nach deinem Ermessen könnte der Charakter, der von Mara besessen war, ein Stück ihres Geistes in sich behalten, vielleicht in Form einer Dunklen Gabe (siehe Kapitel 1).

Nach dem Haus

Wo die Abenteuer der Gruppe sie von hier aus hinführen, liegt bei dir. Vielleicht bringen die Nebel sie wieder in ihre Heimatwelten, womit ihr gemeinsamer Albtraum zu Ende ist. Vielleicht ist ihr Schicksal nun aber auch auf unerklärliche Art an die Nebel gebunden. In diesem Fall findest du in der Tabelle „Möglichkeiten des Schreckens" Ideen, was ihnen bevorstehen könnte.

Möglichkeiten des Schreckens

W4	Anschließendes Abenteuer
1	Die Charaktere erblicken die geflügelte Gestalt wieder, die sie am Anfang des Abenteuers in den Nebeln gesehen haben. Sie führt sie in eine zufällige Domäne.
2	Die Detektive laden die Charaktere zu sich nach Mordentshire ein. Die Charaktere erwerben sich ein Ansehen als Geisterbefreier. Dieses Talent wird von den Geistern Mordents händeringend gesucht (siehe Kapitel 3).
3	Die Abenteurergruppe reist nach Borca (siehe Kapitel 3), wo sie entweder von Ivana Boritsi oder von Ivan Dilisnya jeweils aus Neugier über ihre Taten angesprochen werden.
4	Firan Zal'honan (siehe Kapitel 3) sucht die Charaktere auf und will alles über ihre Erlebnisse im Anwesen hören. Er will unbedingt, dass sie nach „Bernsteinsarkophagen" suchen.

SAM KEISER

Der Dunkle Fürst Maligno und sein Carrionette-Diener überfallen die Detektive Alanik Strahl und Arthur Sedgwick.

KAPITEL 5

Monster von Ravenloft

Unbeschreibliche Grässlichkeiten plagen die Domänen des Schreckens. In ihnen treiben Albträume ihr Unwesen, die in zahllosen Welten berüchtigt sind, doch auch vertraute Monster können verdrehte Gestalten annehmen oder unerwartete Fähigkeiten zeigen. Dieses Kapitel erkundet Möglichkeiten, dir als Spielleiter zu helfen, auch die gewöhnlichsten Monster noch furchteinflößender zu gestalten, und dir darüber hinaus noch einen neuen Stab des Schreckens für die Abenteuer in den Nebeln an die Hand zu geben.

Horrormonster

Bei Abenteurern, die regelmäßig entsetzlichen Monstern entgegentreten, nimmt die Gewohnheit dem Grusel vielleicht die Schärfe. Es kann aber ganz einfach sein, das Geheimnisvolle und die Bedrohung wiederherzustellen und so die Atmosphäre des Horrorabenteuers zu steigern. Mit sechs einfachen Techniken kannst du einen Wertekasten aus dem *Monsterhandbuch* (oder einer anderen Quelle) in einen Schrecken verwandeln, von dem die Charaktere noch viele Nächte schlecht träumen werden:

Monströse Ursprünge: Monster in Ravenloft können ebenso einzigartig sein wie Spielercharaktere.

Berüchtigte Monster: Monster sind furchteinflößender, wenn ihr Ruf ihnen vorauseilt.

Monsterbeschreibungen: Sei bei der Beschreibung eines Monsters ruhig etwas kreativ.

Monströse Taktik: Monster, die schmutzig oder besonders furchteinflößend kämpfen, machen mehr Eindruck.

Monströse Merkmale: Ein paar Optimierungen am Wertekasten eines Monsters können den Horror steigern.

Monströse Schergen: Einfache Merkmale können die Beziehung eines Monsters zu seinem bösen Meister zeigen.

Monströse Ursprünge

Verschiedene Erklärungen von transformativen Flüchen bis zu magischen Experimenten können das Erscheinungsbild eines einmaligen Individuums mit ungewöhnlichen Merkmalen rechtfertigen. Ferner müssen Monster in Ravenloft nicht zu einer Spezies oder Gesellschaft gehören. Du kannst einen bösen Seeoger unter einer Brücke hausen lassen oder ein Yuan-ti-Scheusal zum Dunklen Fürsten machen, ohne Seeoger als Spezies erklären oder die Natur aller Yuan-ti-Scheusale erläutern zu müssen. Bei den Monstern kann es sich um einmalige Launen der Natur oder um die Produkte böser Magie handeln.

Verwende bei starken Widersachern die Tabellen im Abschnitt „Horrorgenres" von Kapitel 2, um dich zu den besonderen Details des Monsters zu inspirieren. Kommt die Zeit für die finale Konfrontation, ist es egal, ob der Seeoger unter der Brücke Produkt eines unmoralischen Experiments zum Züchten von Soldaten mit Fischmerkmalen oder die Konsequenz davon ist, dass jemand aus einem mit Dämonenblut verseuchten Brunnen getrunken hat – der Wertekasten des Seeogers ist stets der gleiche. Doch verschiedene Herkunftsgeschichten bedeuten vielleicht ganz andere Wege, wenn die Abenteurer die Kreatur untersuchen und dafür sorgen, dass es nie mehr zu so einer Bedrohung kommt.

Berüchtigte Monster

Jedes Monster erzählt eine Geschichte. Je mehr du Monster als Persönlichkeiten behandelst und ihre Gefahr vorausahnen lässt, desto bedrohlicher werden sie in der Vorstellung der Charaktere. Bau den Schrecken auf, indem du Monstern einen Ruf gibst, der auf ihre Gestalt, ihre Taten oder Eigenheiten schließen lässt, und die Details der Fantasie der Spieler überlässt.

Beispiel: In Geschichten wird eine grausige Skelettgestalt beschrieben, die das Land verdirbt, wo immer sie wandelt. Da sie nicht nur grässliche Taten begeht, sondern dabei auch noch fröhlich pfeift, nennt man sie den Pfeifenden Unhold. Die Charaktere könnten Gerüchte hören, dass die Melodien sich bei den Überlebenden als Ohrwürmer festsetzen. Wenn die Abenteurergruppe nach dem Monster sucht, könnte sie das Pfeifen schon lange hören, bevor der Unhold auftaucht. Die Charaktere können über die Natur des Gegners mutmaßen, aber der Pfeifende Unhold kann jeder Dämon und jede andere Gefahr sein, die du wählst.

Der Ruf des Pfeifenden Unholds hat mit seinem Wertekasten nichts zu tun. Der Unhold ist berüchtigt, weil er während seines schrecklichen Gemetzels pfeift. Verwende die Tabelle in Kapitel 4 im *Spielleiterhandbuch*, um dir passende Eigenschaften auszudenken, die den schrecklichen Ruf eines Monsters ausbauen.

Monsterbeschreibungen

Wenn die Abenteurer einem Monster zum ersten Mal begegnen, vor allem einem mit üblem Leumund, dann nimm dir bei seiner Beschreibung Zeit. Du könntest den Spieler mitteilen, dass sie einen Seeoger erblicken, oder ihnen das Bild der Kreatur aus dem *Monsterhandbuch* zeigen. Doch der erste Augenblick der Enthüllung ist der beste, um in der Fantasie der Spieler ein haarsträubendes Bild des Monsters entstehen zu lassen. Erwäge zusätzlich zu den Techniken im Abschnitt „Horrorabenteuer gestalten" von Kapitel 4 die folgenden Konzepte, wenn du ein Monster beschreibst:

Falschheit betonen: Konzentriere dich auf jene Merkmale, welche die Kreatur fremdartig, unmenschlich und fehl am Platz machen. Der Pfeifende Unhold sieht aus wie ein menschliches Skelett, von dem zähflüssige Muskelreste tropfen. Sein Schädel ist so gebogen, dass er an eine Sichel erinnert.

ZOLTAN BOROS

Alle Sinne anregen: Beschreibe Elemente der Kreatur, die sinnliche Eindrücke vermitteln: den Aasgestank des faulenden Fleisches, die vertraute Melodie eines Wiegenlieds, das der lippenlose Mund pfeift, und die unnatürliche Hitze, welche die Luft um den Unhold flimmern lässt. Für solche Details brauchst du keine grotesken Beschreibungen. Manchmal ist auch der Kontrast zwischen Harmlosigkeit und Grauenhaftigkeit das Besondere – etwa die seelenvollen Augen des Monsters oder perlweiße Zähnchen zwischen all den Merkmalen der Bosheit.

Persönlich gestalten: Hier gilt es, auf einem schmalen Grat zu wandern: Nimm nicht die Reaktionen der Charaktere auf das vorweg, was sie erblicken. Du kannst jedoch Bezug auf die Gefühle nehmen, die durch die Kreatur hervorgerufen werden, und den Spielern eine genauere Beschreibung dessen überlassen, wie ihre Charaktere darauf reagieren: Euch dreht sich der Magen um. Der fürchterliche Gestank ist kaum zu ertragen. Ihr spürt plötzlich, wie klein und hohl eure Träume in einer Welt sind, die Wesen des reinen Bösen hervorbringen kann.

Monströse Taktik

Monster können genau wie Spielercharaktere alles Vorstellbare im Kampf einsetzen, natürlich auch sämtliche Kampfoptionen im *Spielerhandbuch*. Sie können untereinander die Helfen-Aktion verwenden, ihre Gegner packen, stoßen und so weiter. Manche Monster maximieren mit diesen Optionen ihre Vorteile im Kampf, andere versetzen damit ihre Gegner in Angst und Schrecken, selbst wenn es sich nicht um die strategisch besten Möglichkeiten handelt.

Beispiel: Kreaturen, die in Kartakass und anderen Domänen als „Goblyns" bekannt sind, weisen die Spielwerte üblicher Hobgoblins auf, sind jedoch auch für eine Taktik berüchtigt, die sie als „Festmahl" bezeichnen: Sie packen ihren Gegner, greifen dann unbewaffnet an und beißen ihnen ins Gesicht. Diese Angriffe sind nicht allzu gefährlich – der waffenlose Angriff eines Hobgoblins bewirkt nur 2 Schaden, mit dem Langschwert schafft er durchschnittlich 5. Aber der Biss ins Gesicht ist für die Opfer und sonstigen Anwesenden einfach schockierend.

Monster werden furchteinflößender, wenn sie Taktiken wie konzertierte Angriffe auf das am schlechtesten gerüstete Mitglied der Abenteurergruppe, Muße zum Beißen bewusstloser Gegner, das Trennen der Gruppenmitglieder und Angriffe aus dem Verborgenen einsetzen. Verwende diese Taktiken nach deinem Gutdünken. Ziel ist es, die Spieler zu überraschen und zu erschrecken. Sie sollen nicht denken, dass du sie scheitern lassen willst.

Monströse Merkmale

Erwäge, die Erwartungen der Spieler zu untergraben, was eine Kreatur ist oder tun kann, indem du die Merkmale im Wertekasten anpasst. Wenn du das Merkmal „Blutrausch" von Sahuagin einem anderen Monster verleihst, kannst du dieses damit zu einem blutdurstigen Schrecken machen. Merkmale wie „Chamäleonhaut" von Troglodyten oder „Lauerjäger" von Doppelgängern können einem Monster zu mehr Bosheit und Grässlichkeit verhelfen, wenn es im Verborgenen lauert und seine Gegner überfällt.

Es heisst, der Pfeifende Unhold ist schon lange zu hören, ehe man ihn sehen kann.

Andere Merkmale wie „Körperlosigkeit" der Nachtvetteln oder „Unsichtbarkeit" von Teufelchen können Monstern im entscheidenden Moment zur Flucht verhelfen, sodass sie die Abenteurer ein andermal überfallen können. Und zu guter Letzt können Merkmale wie „Grauenhaftes Antlitz" von Todesfeen und „Furchterregende Präsenz" von Schwarzen Drachen ohnehin schon entsetzliche Kreaturen noch furchteinflößender machen.

Natürlich du bist nicht auf die Merkmale beschränkt, die in den Wertekästen der Monster aufgeführt sind. Nutze sie einfach als Ausgangspunkt. Du kannst jederzeit selbst Merkmale hinzuerfinden.

Monströse Schergen

Im Land der Nebel dienen Monster oft als Schergen oder Manifestationen noch viel mächtigerer Bösewichte. Um die Beziehung eines Schergen zu seinem Dunklen Fürsten oder anderen finsteren Kräften darzustellen, kannst du dem Wertekasten des Monsters eines oder mehrere der folgenden Merkmale hinzufügen:

Fremdes Bewusstsein: Wenn eine Kreatur versucht, die Gedanken des Schergen zu lesen, muss sie einen SG-10-Intelligenzrettungswurf + Intelligenzmodifikator des Schergen bestehen, anderenfalls ist sie eine Minute lang betäubt. Die betäubte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Schergenbewusstsein: Der Scherge kann nicht dazu gebracht werden, gegen die Anweisungen seines Meisters zu handeln.

Opferscherge: Wenn der Scherge stirbt, erhält sein Meister Trefferpunkte in Höhe des vierfachen Herausforderungsgrads des Schergen zurück, sofern der Meister nicht weiter als 30 Meter vom Schergen entfernt ist.

Selbstloser Leibwächter: Wenn ein Angriff den Meister trifft und der Scherge nicht weiter als 1,5 Meter von seinem Meister entfernt ist, kann der Scherge seine Reaktion verwenden, um den Angriff stattdessen auf sich zu nehmen.

Telepathischer Scherge: Scherge und Meister können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich auf derselben Existenzebene befinden.

SCOTT MURPHY

Einmalige Albträume erschaffen

Wenn du dir die Techniken in diesen Abschnitt angesehen hast, setze sie zu deinem eigenen, einmaligen Schrecken zusammen. Schreibe alle Ideen auf, was deine Monster tun und können sollen. Überlege dir dann, durch welche Geschichten die gewünschten Elemente verbunden und die Lücken gefüllt werden können.

Beispiel: Vielleicht hast du eine Idee für einen Troll, der die Abenteurer beim Rasten überfällt. Wenn du dir seine Ursprünge und sein Erscheinungsbild ausdenkst, ist es nicht so wichtig, dass der Troll wirklich ein Troll ist. Du bist eher an der allgemeinen Herausforderung und dem Aussehen der Kreatur interessiert. Damit der Troll auch wirklich schrecklich wird, überlege dir, was die Abenteurer ängstigen würde – welche Anfälligkeiten und Empfindlichkeiten sie haben. Du könntest eine Kreatur ersinnen, die einfach überall auftauchen kann, vielleicht sogar in der Ausrüstung der Abenteurer. Anhand von Taktik und Merkmalen machst du den Troll zum Entführer, gibst ihm das Merkmal „Ringer" eines Mimiks und das Merkmal „Amorph" eines Schwarzen Blobs, damit er sich überall hineinschleichen kann. Zu guter Letzt soll dein Troll zwar kein Scherge sein, aber du versiehst ihn trotzdem mit dem Merkmal „Fremdes Bewusstsein", um seine verzerrte Psyche zu reflektieren. Dann überlegst du dir die Details seiner Geschichte und gibst ihm einen Namen: Beutelmann.

Vorsicht vor dem Beutelmann

Der Beutelmann ist eine Legende über einen Abenteurer, der dem Untergang entkommen wollte, indem er seine Abenteurergruppe im Stich ließ und sich in einem *Nimmervollen Beutel* versteckte. Doch als er aus dem Beutel steigen wollte, verlief er sich in den extradimensionalen Lagerräumen, die immer zahlreicher wurden. Die merkwürdigen Kräfte dieser magischen Zwischenwelt verwandelten den Abenteurer im Lauf der Zeit in eine monströse Kreatur. Jetzt kommt der Beutelmann jede Nacht aus einem zufälligen *Nimmervollen Beutel*. Wenn er sein Zuhause nicht findet, zerrt er jemanden mit sich in den Beutel und hinterlässt einen Gegenstand aus seinem verborgenen Königreich verlorener Objekte. Manche sagen, dass man nicht zu laut in der Nähe eines offenen *Nimmervollen Beutels* sprechen und auch nicht dreimal „Folge meiner Stimme" in einem magischen Lagerraum sagen soll, weil der Beutelmann einen sonst holen kommt.

Jeder Charakter könnte die Geschichte vom Beutelmann kennen. Was der Beutelmann ist und wie du ihn als Legende einsetzen willst, ist deine Entscheidung. Gibt es den Beutelmann wirklich? Oder ist er nur ein Märchen? Wenn ein Objekt über Nacht verschwindet oder jemand etwas in seinem *Nimmervollen Beutel* findet, das ihm nicht gehört – war das der Beutelmann? Ist der Beutelmann ein Monster, das sich an Abenteurern vergreift, oder sogar der Dunkle Fürst einer verborgenen Domäne? Die Möglichkeiten für Horrorabenteuer sind zahllos, und nichts ist sicher – erst recht nicht die Ausrüstung der Abenteurer.

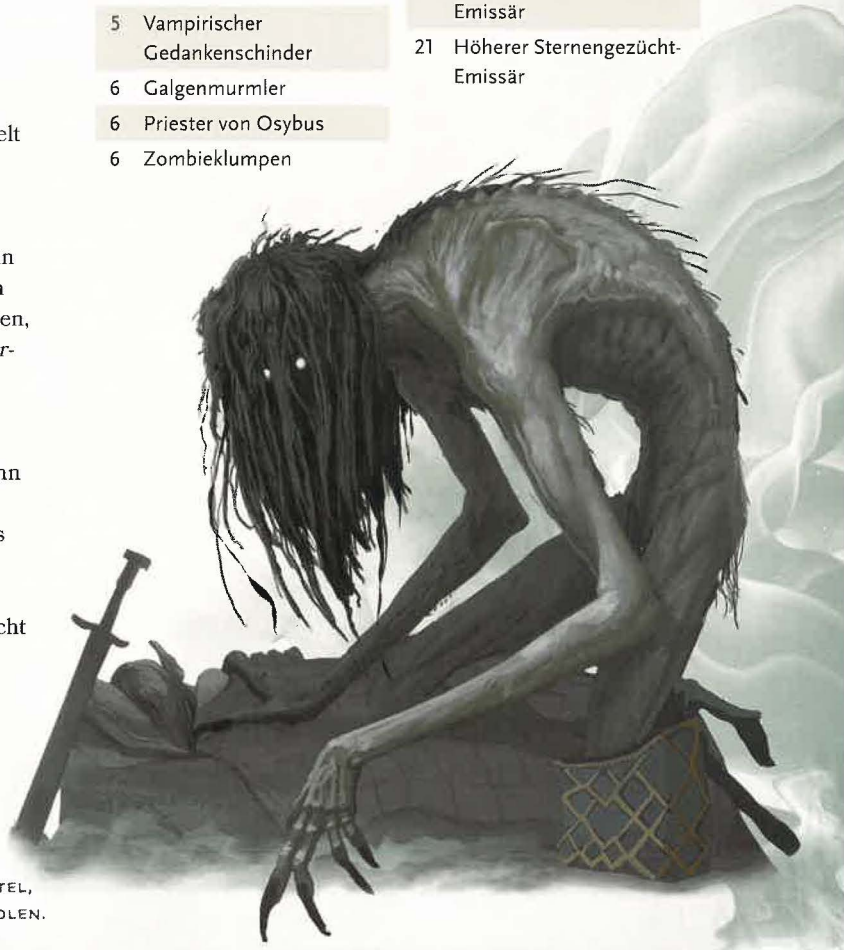
Bestiarium

Viele Schrecken lauern im Schatten – manche am Rande der Wahrnehmung, andere jenseits der materiellen Ebene. In diesem Kapitel findest du die Wertekästen zahlreicher Monster, die in Horrorkampagnen eine Rolle spielen könnten.

Die Kreaturen in diesem Kapitel sind ebenso wie in der nachstehenden Tabelle nach ihrem Herausforderungsgrad organisiert.

Kreaturen nach Herausforderungsgrad

HG	Kreatur
1/8	Gremischka
1/2	Kopf des Todes
1/2	Sämling
1	Knochenloser
1	Carrionette
1	Zombiegliedmaßenschwarm
2	Gremischkaschwarm
2	Madenschwarm
2	Werrabe
3	Gehirn im Glas
3	Aaspirscher
3	Skarabäenschwarm
4	Strigoi
4	Zombie-Seuchenverbreiter
5	Vampirischer Gedankenschinder
6	Galgenmurmler
6	Priester von Osybus
6	Zombieklumpen
7	Körperfresserpflanze
7	Nekrosekret
8	Inquisitor des Gedankenfeuers
8	Inquisitor des Schwerts
8	Inquisitor des Folianten
8	Nosferatu
8	Unermüdlicher Schlächter
8	Unaussprechlicher Schrecken
9	Jiangshi
10	Dullahan
12	Unermüdlicher Moloch
13	Loup-Garou
19	Niederer Sternengezücht-Emissär
21	Höherer Sternengezücht-Emissär



Der Beutelmann erscheint aus einem Nimmervollen Beutel, um sein nächstes Opfer zu holen.

Aaspirscher

Aaspirscher beginnen ihr Leben als fahle Larve, die Leichen befallen. Diese graben und fressen und wachsen, bis sie sich nach ein paar Wochen in eine gepanzerte Masse aus Zangen und Tentakeln verwandeln. Wenn ein ausgewachsener Aaspirscher Bewegung erkennt, bricht er aus seiner Leiche hervor und greift an, um seine eigenen Jungen in den lebenden Organismus zu pflanzen und den Lebenszyklus seiner Spezies fortzusetzen.

Mehr als ein Nekromant hat Leichen wiedererweckt, die von Aaspirscherlarven befallen waren. Solche Experimente können tödlich enden, aber mancher verkommene Zauberwirker kultiviert Aaspirscher in Zombies. Die Aaspirscher warten in ihren frisch animierten Wirten, bis sie lebendige Kreaturen in der Nähe spüren. Dann brechen sie hervor. Der Zombie wird zerstört und ein neuer Horror entfesselt.

Aaspirscher gehen auch symbiotische Beziehungen mit Aaskriechern ein. Diese meiden von Aaspirschern befallene Leichen, nehmen jedoch oft deren Larven auf und verbreiten sie. Ganze Kanalisationen, Friedhöfe und Schlachtfelder können auf diese Weise von Aaspirschern verseucht werden. Aaspirscher vermeiden es ihrerseits, Aaskriecher anzufallen.

Aaspirscher

Winzige Monstrosität

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 35 (10W4+10)
Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7
Zustandsimmunitäten Blind
Sinne Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 11
Sprachen -
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Aaspirscher führt drei Tentakelangriffe aus. Wenn er eine Kreatur trifft, kann er einen Tentakelangriff durch eine Larvenexplosion ersetzen, sofern verfügbar.

Tentakel: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W4+3) Stichschaden, und der Aaspirscher greift sich das Ziel und zieht sich selbst an dessen Standort. Er bewegt sich mit dem Ziel und ist bei Angriffswürfen gegen es im Vorteil.

Ein Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um den Aaspirscher mit einem erfolgreichen SG-11-Stärkewurf zu entfernen und an die nächste freie Stelle zu zwingen. In seinem Zug kann der Aaspirscher sich vom Ziel lösen, indem er 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwendet. Wenn der Aaspirscher stirbt, lässt er jede Kreatur los, die er gepackt hat.

Larvenexplosion (1-mal täglich): Der Aaspirscher verteilt explosionsartig Larven im Radius von drei Metern um sich herum. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie vergiftet. Eine auf diese Art vergiftete Kreatur erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 7 (2W6) Giftschaden, da Larven ihren Körper befallen. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt oder den Vergiftet-Zustand entfernt, tötet die Larven in der Kreatur sofort und beendet den Effekt.

Wenn die Trefferpunkte durch den Befall auf 0 verringert werden, stirbt die Kreatur. Die Larven verbleiben in der Leiche, und eine davon wird in 1W4 Wochen zu einem ausgewachsenen Aaspirscher. Jeder Effekt, der auf die Leiche wirkt und Krankheiten heilt oder den Vergiftet-Zustand entfernt, tötet die Larven sofort.

CHRISTOPHER BURDETT

Carrionette

Carrionetten entstehen aus lauteren Absichten. Wünsche aus tiefem Herzen hauchen geliebten Spielzeugen Leben ein, und die Schöpfer sind vielleicht sogar eine Weile froh über den neuen Gefährten. Doch Carrionetten sind nicht mit ihrem Dasein als Spielzeug zufrieden und wollen den Beschränkungen ihrer kleinen Körper entkommen.

Jede Carrionette besitzt eine Silbernadel, die ihre Seele an ihrem Körper befestigt. Wenn sie sich als einfaches Spielzeug ausgeben oder ihre wahren Absichten verbergen, können Carrionetten ihren arglosen Opfern sehr nahe kommen. Dann vertauschen sie ihre Seelen mithilfe der Nadel mit jenen der Opfer, stehlen den Körper der Opfer und bannen deren Seele in den eigenen Spielzeugkörper. Die Carrionette sperrt ihren alten Körper ein, während sie die Welt erkundet – oft im Körper der Person, die der Carrionette zur Existenz verholfen hat.

Carrionetten können als jede Art von Spielzeug oder Kunstwerk erscheinen. Während Marionetten und Porzellanpuppen am häufigsten sind, können auch alle möglichen tödlichen Stofftiere, kriechenden Springteufel, blutdurstigen Püppchen und mörderischen Schatullenballerinas Carrionetten sein. Diese bösartigen Spielzeuge sind geschickte Täuscher und oft unangenehm kindische Persönlichkeiten, obwohl sie oft schon seit Generationen existieren. Zu den berüchtigtsten Schrecken dieser Art gehört die Carrionette Maligno, der Dunkle Fürst der Domäne Odaire (siehe Kapitel 3).

Carrionette

Kleines Konstrukt

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (6W6+6)
Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)

Schadensresistenzen Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht die Sprachen, die ihr Schöpfer spricht
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Falsches Objekt: Wenn die Carrionette am Anfang des Kampfs bewegungslos ist, so ist sie beim Initiativewurf im Vorteil. Wenn eine Kreatur nicht gesehen hat, dass die Carrionette sich bewegt oder handelt, muss diese Kreatur einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, um zu erkennen, dass die Carrionette lebendig ist.

Ungewöhnliche Natur: Die Carrionette muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Silbernadel: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 1 Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischen Schaden, und das Ziel muss einen SG-12-Charisma-rettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verflucht. In diesem Fall ist die Bewegungsrate des Ziels um drei Meter verringert, und das Ziel muss bei jedem Attributs- und Angriffs-wurf mit W4 würfeln und das Ergebnis vom Wurf abziehen.

Seelentausch: Die Carrionette zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern, die sie sehen kann und mit ihrer Silbernadel verflucht hat. Sofern das Ziel nicht von einem Zauber *Schutz vor Gut und Böse* beschützt wird, muss es einen SG-12-Charisma-rettungswurf bestehen, anderenfalls wird sein Bewusstsein mit dem der Carrionette vertauscht. Die Carrionette kann den Körper des Ziels kontrollieren. Das Ziel ist eine Stunde lang bewusstlos und kann danach den Körper der Carrionette kontrollieren. Solange die Carrionette den Körper des Ziels kontrolliert, über-nimmt sie die Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte des Ziels. Ansonsten kommen die Werte des kontrollierten Körpers zur Wirkung. Wissen, Klassenmerkmale oder Geübtheiten des Ziels sind jedoch nicht verfügbar.

Wenn der Körper der Carrionette zerstört wird, sterben sowohl Carrionette als auch Ziel. Der Zauber *Schutz vor Gut und Böse* treibt die Carrionette aus, wenn er auf den kontrollierten Körper gewirkt wird, und das jeweilige Bewusstsein der Kreaturen kehrt in den ursprünglichen Körper zurück. Der Tausch wird auch rückgängig gemacht, wenn der kontrollierte Körper Schaden erleidet oder die Silbernadel der Carrionette verwendet wird.

Dullahan

Dullahans sind kopflose untote Krieger – die Überreste von racheverzehrten Bösewichten. Diese Jäger plagen die Gegenden, in denen sie starben, und metzeln Unschuldige auf der Jagd nach ihren Köpfen oder nach Rache nieder.

Zu Lebzeiten böse Ritter oder Kommandanten, gehorchen Dullahans immer noch verdrehten Vorstellungen von Ritterlichkeit oder Soldatentum. Die gefallenen Champions betrachten bestimmte Orte als ihre Schlachtfelder. So entstehen Spukgeschichten von Schlachtfeldern, Ruinen, Straßen, Furten und anderen strategischen Orten, an denen ein Dullahan seine fürchterliche Kampagne gegen die Lebenden verfolgt. Im Tod folgen den Dullahans oft die gleichen Personen wie zu Lebzeiten, entweder in Form von niederen Untoten wie Skeletten, Gruftschrecken oder grausigen Reittieren wie Nachtmahren oder Skeletten von Streitrössern.

Kopflose Jagden

Dullahans sind bekannt dafür, dass sie ihre verlorenen Köpfe suchen. Es gibt viele regionale Legenden von kopflosen Jägern und ihrer endlosen Suche. In der Tabelle „Dullahan-Legenden" findest du passende örtliche Spukgeschichten für Dullahans.

Dullahan-Legenden

W4	Spuk
1	Ein Dullahan verfolgt jeden, der einen Splitter seines geborstenen Schädels hat.
2	Ein eitler Dullahan sucht seine eigenen Verwandten heim, weil er einen Kopf mit familiärer Ähnlichkeit wünscht.
3	Ein gieriger Dullahan will seinen juwelenbesetzten Helm zurückhaben, egal, welcher Kopf ihn gerade trägt.
4	Zwei Dullahans suchen denselben Kopf, weil sie sich beide für den echten Besitzer halten.

Dullahan

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)
Trefferpunkte 135 (18W8+54)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +7
Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Blitz, Gift, Kälte
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

Kopflose Herbeirufung (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen). Wenn die Trefferpunkte des Dullahan auf 0 fallen, stirbt er nicht und wird auch nicht bewusstlos. Stattdessen erhält er 97 Trefferpunkte zurück. Außerdem beschwört er drei Köpfe des Todes, einen von jedem Typ, an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm. Die Köpfe des Todes stehen unter Kontrolle des Dullahan und handeln in Initiativreihenfolge direkt nach dem Dullahan. Außerdem kann der Dullahan nun die Optionen im Abschnitt „Mythische Aktionen" verwenden. Gib der Abenteurergruppe zusätzlich 5.900 EP (11.800 EP gesamt), wenn sie den Dullahan besiegt, nachdem er Kopflose Herbeirufung gewirkt hat.

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Dullahan scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Dullahan muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dullahan führt zwei Angriffe aus.

Streitaxt: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt, plus 11 (2W10) nekrotischen Schaden. Wenn der Dullahan einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur ausführt, muss das Ziel einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls schneidet der Dullahan ihm den Kopf ab. Das Ziel stirbt, wenn es ohne den verlorenen Kopf nicht überleben kann. Kreaturen, die keinen Kopf haben oder brauchen oder über legendäre Aktionen verfügen, erleiden stattdessen zusätzlich 27 (6W8) Hiebschaden.

Feuerschädel: *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 14 (2W10+3) Feuerschaden.

Legendäre Aktionen

Der Dullahan kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Dullahan am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Dullahan führt einen Angriff aus.

Furchterregende Präsenz (kostet 2 Aktionen). Jede Kreatur nach Wahl des Dullahans im Abstand von bis zu neun Metern von ihm muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs vom Dullahan verängstigt.

Kopfjagd (kostet 3 Aktionen). Der Dullahan nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und führt einen Streitaxt-Angriff im Vorteil aus. Trifft der Angriff, ist er jedoch nicht kritisch, bewirkt er zusätzlich 27 (6W8) nekrotischen Schaden.

Mythische Aktionen

Wenn das Merkmal „Kopflose Herbeirufung" des Dullahan aktiv ist, kann er die Optionen unten als legendäre Aktionen verwenden.

Koordinierter Angriff: Der Dullahan führt einen Streitaxt-Angriff aus, dann kann ein Kopf des Todes, den der Dullahan sehen kann, im Abstand von bis zu neun Metern seine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Kopfloses Heulen (kostet 2 Aktionen): Ein hallender Schrei dringt aus dem kopflosen Hals des Dullahan. Jede Kreatur nach Wahl des Dullahans im Abstand von bis zu von drei Metern von ihm muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 16 (3W10) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Scheitert der Wurf bei mindestens einer Kreatur, so erhält der Dullahan 10 temporäre Trefferpunkte.

Galgenmurmler

Galgenmurmler erheben sich an Orten massenhaften Todes oder an Schauplätzen, wo regelmäßig Kreaturen ihrer Verdammnis gegenüberstehen. Im Lauf der Zeit finden sich schmerzgeplagte Phantome und verlorene Seelen zu einer Einheit zusammen, die den Tod in zahllosen Formen kennt. Diese zusammengeführten Geister werden von ihren kollektiven Schmerzen gepeinigt und stöhnen endlos ihre zusammenhanglosen letzten Gedanken vor sich hin, während sie die Lebenden angreifen. Galgenmurmler können dank ihrer mannigfachen Erfahrungen Leid vorhersehen, Fallen erkennen und ihre Gegner mit Visionen zahlloser grausamer Tode überwältigen.

Sie sprechen selten zusammenhängend oder kommunizieren gar mit den Lebenden, da sie ganz und gar besessen von ihren Erinnerungen an den Tod sind. So murmeln sie endlos vor sich hin, stoßen letzte Flüche aus, äußern Reue, flehen und bitten um Vergebung. Wer bleibt und einem Galgenmurmler zuhört, könnte Einsichten in beliebige seiner vielen Tode gewinnen.

SCOTT MURPHY

Galgenmurmler

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 85 (19W8)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +4
Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Wahrer Blick 18 m, Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Alle den Komponentengeistern zu Lebzeiten bekannten Sprachen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Weissagungssinne: Der Galgenmurmler kann 18 Meter weit in die ätherische Ebene blicken, wenn er sich auf der materiellen Ebene befindet, sowie umgekehrt.

Körperlose Bewegung: Der Galgenmurmler kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen wie durch schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

Ungewöhnliche Natur: Der Galgenmurmler muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Weissagende Berührung: *Nahkampf-Zauberangriff*: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 15 (2W10+4) psychischen Schaden, und die Kreatur muss mit W4 würfeln und das Ergebnis bis zum nächsten Zug des Galgenmurmlers vom nächsten Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Leidende Echos: Der Galgenmurmler zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet das Ziel 19 (3W12) psychischen Schaden, und Wellen schmerzhafter Erinnerungen springen vom Ziel auf bis zu drei andere Kreaturen nach Wahl des Galgenmurmlers im Abstand von bis zu neun Metern vom Ziel über, die jeweils 13 (3W8) psychischen Schaden erleiden.

Gehirn im Glas

Mit Ritualen, Alchemie, Nekromantie und kalter chirurgischer Präzision wird das Gehirn eines sterblichen Wesens in einem Glas mit erhaltenden Flüssigkeiten und aufgelösten Überresten des eigenen Körpers eingelegt. Die Verwandlung macht das Gehirn alterslos und verleiht ihm psionische Kräfte, sodass es die Ewigkeit damit verbringen kann, Pläne zu schmieden und seinen Begierden zu folgen.

Ein Gehirn im Glas kann ohne Stimmbänder sprechen, indem es seine körperlose Stimme psionisch nach außen projiziert. Es unterhält sich so gerne, dass es oft stundenlang redet. Wenn sonst niemand da ist, auch mit sich selbst. Es denkt auch gerne laut und reflektiert über die Ereignisse und Entscheidungen, die zu seiner großen Verwandlung geführt haben.

Gehirngefässe

Die Gehirne schwimmen in einer Lösung in Gläsern und pulsieren in Reaktion auf die Umgebung. Manche werfen sich gegen die Glaswand, wenn sie aufgeregt oder wütend sind. Die Metallfassungen der Gläser können je nach Schöpfer rostig, aber zweckmäßig, oder elegant geschmiedete Meisterwerke sein. Noch andere Gehirne wollen nichts weiter als wieder einen Körper erhalten. Das kann der ursprüngliche Körper des Gehirns sein, ein anderer oder sogar ihr eigener diabolischer Entwurf. Ohne Körper wiegt ein Gehirn im Glas etwa 60 Kilo.

Gehirn im Glas

Kleiner Untoter

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 55 (10W6+20)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 3 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	3 (-4)	15 (+2)	19 (+4)	10 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +6, Cha +4
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, Gelähmt, Liegend, Vergiftet
Sinne Blindsicht 36 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 10, siehe auch „Intelligenz wahrnehmen" weiter unten
Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Intelligenz wahrnehmen: Das Gehirn kann unabhängig von Barrieren die Anwesenheit und den Standort jeder Kreatur im Abstand von bis zu 90 Metern spüren, die eine Intelligenz von mindestens 3 hat, sofern sie nicht vom Zauber *Gedankenleere* beschützt wird.

Magieresistenz: Das Gehirn ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Ungewöhnliche Natur: Das Gehirn muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Kalte Hand (Zaubertrick): *Fernkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 13 (3W8) nekrotischen Schaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Gehirns keine Trefferpunkte wiederherstellen. Wenn das Ziel untot ist, so ist es außerdem bis zum Ende des nächsten Zugs des Gehirns bei Angriffswürfen gegen das Gehirn im Nachteil.

Gedankenstoß (Aufladung 5-6): Das Gehirn stößt auf magische Art in einem 18 Meter langen Kegel psychische Energie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-14-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (3W8+4) psychischen Schaden und ist eine Minute lang betäubt. Betäubte Kreaturen können den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik): Das Gehirn wirkt einen der folgenden Zauber. Es benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-14-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Magierhand, Zone der Wahrheit*
Je 3-mal täglich: *Person bezaubern, Person festhalten*
Je 1-mal täglich: *Monster festhalten, Schlaf* (Version 3. Grades), *Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Zwang*

DAVID RENE CHRISTENSEN

Gremischka

Gremischkas sind die bösen Ergebnisse von Fehlern unerfahrener Zauberwirker, welche Leben erschaffen wollen. Sie sind katzengroße, magisch instabile Kreaturen mit Hang zu Magie – besonders zu Zauberbüchern, Zauberkomponenten, Vertrauten und so weiter. Besonderen Gefallen finden sie daran, Magienutzer zu peinigen, da sie jene verachten, die sie ins Leben gerufen haben. Oft befallen sie die Häuser und die direkte Umgebung von Zauberwirkern.

Trotz ihres katzenhaften Erscheinungsbilds sind Gremischkas intelligente Kreaturen. Sie können wimmernde Kinder oder verletzte Tiere imitieren, um ihre Opfer in die Falle zu locken. Am liebsten greifen sie Zauberwirker an. Sie sind jedoch opportunistische Jäger und fallen über alles her, was sie überwältigen – oder wenigstens anknabbern zu können glauben.

Gremischkas haben eine ambivalente Beziehung zu Magie. Zauber, die in der Nähe von Gremischkas gewirkt werden, könnten auf Kreaturen in der Nähe prallen oder das Monster zum Explodieren bringen, wobei aus den schuppigen Stücken rasch neue Gremischkas entstehen. Diese spontanen Schwärme können aus einem einzelnen harmlosen Gremischka eine schnatternde, magiereflektierende Welle aus Klauen und Zähnen machen.

Gremischka

Winzige Monstrosität

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 10 (4W4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	4 (-3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP) **Übungsbonus** +2

Aktionen

Biss: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 3 (1W4+2) Stichschaden plus 3 (1W6) Energieschaden.

Reaktionen

Magische Allergie (1-mal täglich). Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Gremischka einen Zauber wirkt, kann der Gremischka spontan auf die Magie reagieren. Würfle mit einem W6, um den Effekt zu bestimmen:

1-2: Der Gremischka strahlt magische Energie aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Gremischka muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) Energieschaden.
3-4: Der Gremischka saugt sich mit magischer Energie voll und erhält 3 (1W6) Trefferpunkte zurück.
5-6: Der Gremischka explodiert und stirbt, und sofort erscheint an dieser Stelle ein Gremischkaschwarm. Der Schwarm verwendet die Initiative des Gremischkas.

Gremischkaschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Monstrositäten

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 24 (7W6)
Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Begrenzte Zauberimmunität: Der Schwarm ist automatisch bei Rettungswürfen gegen Zauber bis zum 3. Grad erfolgreich, und Angriffswürfe mit solchen Zaubern gegen ihn scheitern stets.

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Gremischka ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 0, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* Bewirkt 12 (3W6+2) Stichschaden oder 5 (1W6+2) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat, plus 7 (2W6) Energieschaden.

Reaktionen

Zauberumleitung: Wenn ein Zauberangriffswurf den Schwarm verfehlt, leitet der Schwarm den Zauber auf eine andere Kreatur seiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern um, die der Schwarm sehen kann.

ARRL PRIME

Jiangshi

Wenn eine Seele in ihrer Leiche gefangen ist, kann ihre Bitterkeit den Körper wiederbeleben – so entsteht ein Jiangshi. Diese rachsüchtigen Toten verfolgen ihre Nachkommen und die Gemeinschaften ihrer Lebzeiten. Sie verbreiten Terror und rächen sich für alle Schmähungen und verweigerten Begräbnisriten, die zu ihrer verfluchten Auferstehung geführt haben. Die Gliedmaßen von Jiangshi sind häufig von Totenstarre betroffen, weswegen sie die Arme starr ausstrecken und sich entsprechend steif bewegen. Dieser Umstand und ihre Flugfähigkeit führen zu ihrem Spitznamen „Hüpfvampire".

Tagsüber halten Jiangshi sich in ihren Gräbern oder verborgenen Ruinen auf, um die Lebenden nicht auf sich aufmerksam zu machen. Nachts kommen sie hervor, um anderen Kreaturen das Leben abzusaugen, was ihnen die unnatürliche Existenz sowie weitere Kräfte gewährt. Humanoide, die von Jiangshi getötet werden, erheben sich als lebensgierige Leichen und können sich selbst in Jiangshi verwandeln, wenn sie von den Lebenden zehren.

Jiangshi

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 119 (14W8+56)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	3 (-4)	18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +8, Int +7, Wei +6, Cha +5
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

Schwächen des Jiangshi: Der Jiangshi hat folgende Makel:

Furcht vor dem eigenen Spiegelbild: Wenn der Jiangshi sein Spiegelbild sieht, verwendet er seine Reaktion (sofern verfügbar) sofort darauf, sich so weit wie möglich vom Spiegelbild zu entfernen.

Empfindlichkeit gegen Heilige Symbole: Wenn der Jiangshi ein heiliges Symbol trägt oder berührt, scheitern seine Rettungswürfe gegen Effekte, die Untote vertreiben, automatisch.

Ungewöhnliche Natur: Der Jiangshi muss nicht atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Jiangshi führt drei Hiebangriffe aus und setzt „Energie konsumieren" ein.

Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Energie konsumieren: Der Jiangshi zieht Energie aus einer Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel führt einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf aus. Scheitert er, erleidet das Ziel 18 (4W8) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Jiangshi gewinnt Trefferpunkte in Höhe des bewirkten nekrotischen Schadens zurück. Hat er Trefferpunkte durch diese Aktion zurückgewonnen, so erhält er sieben Tage lang auch folgende Vorteile: Schrittbewegungsrate auf zwölf Meter erhöht, Flugbewegungsrate in Höhe der Schrittbewegungsrate, kann schweben.

Humanoide, die von diesem nekrotischen Schaden getötet werden, erheben sich am Ende des Zugs des Jiangshi als Gruftschrecken (siehe Eintrag im *Monsterhandbuch*). Der Gruftschrecken handelt in der Initiativreihenfolge direkt nach dem Jiangshi. Wenn der Gruftschrecken mit seinem Lebensentzug einen Humanoiden tötet, so verwandelt der Gruftschrecken sich nach fünf Tagen selbst in einen Jiangshi.

Form ändern: Der Jiangshi verwandelt sich in ein kleines oder mittelgroßes Tier, einen Humanoiden oder Untoten oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Jiangshis). Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Knochenloser

Nicht alle wandelnden Leichen erheben sich aus ihren Gräbern. Knochenlose sind untote Überreste ohne Skelett. Die meisten erheben sich als Leichen derer, die ein brutales Ende wie Häuten oder Knochenbrechen gefunden haben. Die Überreste sind von unsterblicher Bosheit erfüllt. Sie schlingern auf der Suche nach Rache oder nach dem Willen eines finsteren Meisters einher. Dabei können sie durch Risse und unter Türen hindurchgelangen. Sie wickeln sich um ihre Opfer, halten deren gesamten Körper gepackt und quetschen sie tot.

Knochenlose gibt es in den verschiedensten Formen. Die Häute bestimmter Kreaturen sind zwar am häufigsten, doch böse Zauberwirker können diese Schrecken auch aus den Überresten gescheiterter Experimente, aus nekromantischen Gebräuen, Haaren und dem erzeugen, was sie in Schlacht- und Beinhäusern so finden. Die Ursprünge beeinflussen die Werte eines Knochenlosen nicht, gibt ihm jedoch verschiedene Formen.

Ob Unfall oder verkommenes Genie - manche Bösewichte machen zwei separate Untote aus einer Leiche. Knochenlose können auch andere Untote wie Skelette oder Zombies als Rahmen benutzen. Der Anblick eines Knochenlosen, der sich von seinem eigenständigen untoten Rahmen löst, lässt auch die erfahrensten Monsterjäger erzittern.

OLGA DREBAS

Knochenloser

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 26 (4W8+8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4
Schadensresistenzen Giftschaden, Wuchtschaden
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Kompression: Der Knochenlose passt durch Bereiche von nur 2,5 Zentimetern, ohne sich quetschen zu müssen. Er passt außerdem in Bereiche, in die nur winzige Kreaturen passen.

Ungewöhnliche Natur: Der Knochenlose muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Knochenlose führt zwei Hiebangriffe aus. Wenn beide Angriffe eine höchstens große Kreatur treffen, wird die Kreatur gepackt (SG-13-Rettungswurf), und der Knochenlose kann Zermalmende Umarmung einsetzen.

Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

Zermalmende Umarmung: Der Knochenlose packt eine höchstens große Kreatur und schlingt den Körper um sie. Das Ziel wird dadurch blind und kann nicht atmen. Es muss am Anfang jedes Zugs des Knochenlosen einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls erleidet es 5 (1W4+3) Wuchtschaden. Wird das Ziel bewegt, so bewegt sich der Knochenlose mit. Der Knochenlose kann sich lösen, indem er 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwendet. Ein Kreatur einschließlich des Ziels kann ihre Aktion verwenden, um den Knochenlosen mit einem erfolgreichen SG-13-Stärkewurf zu entfernen und an die nächste freie Stelle zu zwingen. Wenn der Knochenlose stirbt, lässt er jede Kreatur los, die er gepackt hatte.

Kopf des Todes

Ein Kopf des Todes ist ein körperloser fliegender Kopf. Je nach Kreatur, von der dieser groteske Untote stammt, variiert die Art, wie er seine Opfer terrorisiert. Ein Kopf des Todes, der von einer Person oder einem Tier stammt, stößt herab und zerreißt sie mit seinem mahlenden Kiefer. Monsterköpfe wie von Nothics oder Medusen behalten allerdings einen Teil der Macht bei, die sie zu Lebzeiten besaßen. Sie können die Opfer versteinern lassen oder ihnen den Verstand verwirren.

Baum der Todesköpfe

In der verfluchten Wildnis wachsen Bäume der Todesköpfe, **Erwachte Bäume** mit je rund 2W6 Köpfen des Todes, die wie faule Früchte an ihnen hängen. Die Köpfe können sich lösen, um den Baum zu beschützen. Wird der Baum zerstört, rollen die Köpfe zu Boden und pflanzen sich selbst in unheilige Erde. 1W12 Monate später wächst aus jedem eingepflanzten Kopf des Todes ein neuer Baum der Todesköpfe.

Kopf des Todes

Winziger Untoter

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 17 (5W4+5)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	5 (-3)	14 (+2)	3 (-4)

Schadensresistenzen Nekrotisch
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen -
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

Geköpfte Form: Ein Kopf des Todes kann eine von drei Formen annehmen: Aberrationskopf, Beißender Kopf oder Versteinernder Kopf. Diese Form bestimmt den Angriff der Kreatur.

Ungewöhnliche Natur: Der Kopf des Todes muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Knirschbiss (nur Beißender Kopf): *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W6+1) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden.

Verstandesbiss (nur Aberrationskopf): *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 4 (1W6+1) Stichschaden plus 5 (1W10) nekrotischen Schaden, und das Ziel muss einen SG-10-Intelligenzrettungswurf bestehen, anderenfalls kann es bis zum Ende seines nächsten Zugs nicht reagieren. Außerdem kann es in seinem nächsten Zug nur entweder eine Bewegung, eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen.

Steinbiss (nur Versteinernder Kopf): *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 3 (1W4+1) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls beginnt es zu versteinern und ist festgesetzt. Das Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel zehn Minuten lang versteinert.

HEIDELBERGER

Körperfresserpflanze

Ob sie von den Sternen stammen oder aus verborgenen Tiefen sprießen – die bösartigen Körperfresserpflanzen wollen zur dominanten Lebensform werden, wo immer sie erscheinen. Diese invasiven Organismen unterwerfen ganze Gesellschaften, indem sie Personen verschlingen und durch Duplikate ersetzen, die als Sämlinge bezeichnet werden. Körperfresserpflanzen sehen sich selbst als ideale Organismen und wollen dominieren, wo immer sie wachsen. Aus ihrer Sicht wäre eine Welt unter ihrer Kontrolle gesünder und effizienter. Wer widerspricht, hat entweder keinen Überblick oder taugt ohnehin nur als Dünger.

Körperfresserpflanzen wurzeln tief und breiten ihre fast unsichtbaren Fäden im Boden aus. Überleben diese Fäden die Zerstörung der Pflanze, kann die Körperfresserpflanze sich in wenigen Monaten regenerieren. Durch Versalzen oder Vergiften des Bodens können die Fäden zerstört werden. Dann wächst die Pflanze nicht wieder nach.

Sämlinge

Körperfresserpflanzen fangen entweder ahnungslose Opfer mit ihren Ranken oder akzeptieren Gefangene, die von ihren Sämling-Dienern gebracht werden. In beiden Fällen zerren sie die Kreaturen in ihre mittlere Kammer, wo mächtige Chemikalien sie ins Koma versetzen. Innerhalb einiger Stunden wurde die Kreatur aufgelöst und ihr Körper zu einem Sämling-Duplikat gemacht.

Sämlinge sind praktisch perfekte Imitationen der Kreaturen, die sie ersetzen. Sie haben dabei zwar das Wissen derer, die sie ersetzen, doch sind bei den Feinheiten der Interaktion zwischen intelligenten Wesen nicht sehr geschickt. Die Duplikate entschuldigen sich für ihr merkwürdiges Verhalten, aber wer schon Sämlinge erlebt hat, die jemanden imitieren, merkt schnell, dass etwas nicht stimmt. Würfle anhand der Tabelle „Verhalten von Sämlingen", um zu bestimmen, welches merkwürdige Verhalten ein Sämling an den Tag legen könnte.

IRINA NORDSOL

Körperfresserpflanze

Riesige Pflanze

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 92 (8W12+40)
Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Schadensanfälligkeiten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Liegend, Verängstigt
Sinne Blindsicht 36 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Tiefensprache, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

Verbindung mit Sämlingen: Die Pflanze kann durch ihre Sämlinge sehen und telepathisch mit ihnen kommunizieren, sofern sie nicht mehr als 16 Kilometer entfernt sind.

Wiederbelebung: Wenn die Pflanze stirbt, kehrt sie 1W12 Monate später am Ort ihres Todes ins Leben zurück, sofern der Boden nicht versalzen oder vergiftet wurde.

Ungewöhnliche Natur: Die Pflanze braucht keinen Schlaf.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Pflanze führt drei Rankenhieb-Angriffe aus.

Rankenhieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf). Bis das Ziel sich befreit hat, ist es festgesetzt. Die Pflanze hat vier Ranken, die jeweils ein Ziel packen können.

Kapselfalle: *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine mittelgroße oder kleine Kreatur wird von der Pflanze gepackt. *Treffer:* Bewirkt 22 (4W8+4) Säureschaden, und das Ziel wird in den Pflanzenbereich in die Kapsel gezerrt und ist nicht mehr gepackt. Befindet das Ziel sich in der Kapsel, ist es festgesetzt und hat vollständige Deckung gegen Angriffe und Effekte von außerhalb der Kapsel. Außerdem muss das Ziel in der Kapsel sofort einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es von den Pflanzenenzymen betäubt, bis es aus der Kapsel entfernt wird oder die Pflanze stirbt. Das Ziel muss in der Kapsel nicht atmen und erhält eine Erschöpfungsstufe für jede Stunde, die es in der Kapsel verbringt. Stirbt das Ziel in der Kapsel, kommt es sofort als lebendiger Sämling mit der gesamten Ausrüstung der ursprünglichen Kreatur aus der Kapsel.

Kreaturen außerhalb der Kapsel, jedoch im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Körperfresserpflanze, können als Aktion die Kapsel öffnen und das Ziel mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf herausziehen. Stirbt die Pflanze, so ist das Ziel nicht mehr festgesetzt und kann durch Verwenden von drei Metern Bewegung liegend aus der Kapsel entkommen. Jede Pflanze hat eine Kapsel, in die jeweils eine Kreatur passt.

Verhalten von Sämlingen

W6	Verhalten
1	Der Sämling vernachlässigt die Gewohnheiten und Neigungen der Kreatur, die er imitiert.
2	Der Sämling liebt Pflanzen und überschüttet Topfpflanzen mit Zuneigung.
3	Der Sämling genießt es, die Sonne auf der Haut zu spüren. Er mag weder Kleidung noch Haar.
4	Der Sämling reagiert oft, als sprächen unsichtbare Mächte zu i ihm. Er starrt ins Leere oder nickt unmotiviert.
5	Der Sämling kommuniziert mithilfe der Tiefensprache mit anderen Sämlingen.
6	Der Sämling versteht die Nuancen einer Beziehung, eines Systems oder Instruments nicht mehr.

Sämling

Mittelgroße Pflanze

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 26 (4W8+8)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Tiefensprache sowie Sprachen, welche die Kreatur zu Lebzeiten kannte
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

Anschein von Leben: Ein Sämling ist die physische Kopie einer Kreatur, die von einer Körperfresserpflanze verschlungen wurde. Er verfügt über die Erinnerungen der Kreatur und verhält sich auch wie sie, allerdings mit gelegentlichen Patzern. Wer die verschlungene Kreatur kennt, bemerkt die Abweichungen, sofern ihm ein SG-20-Weisheitswurf (Motiv erkennen) gelingt, oder automatisch, wenn der Sämling etwas tut, was in direktem Widerspruch zum Wesen oder Verhalten der verschlungenen Kreatur steht. Der Sämling schmilzt, wenn er stirbt, wenn „seine" Körperfresserpflanze stirbt oder sie den Sämling abstößt (keine Aktion erforderlich).

Ungewöhnliche Natur: Der Sämling braucht keinen Schlaf.

Aktionen

Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Loup-Garou

Die Lykanthropie von Loup-Garous ist bösartiger als die üblicher Werwölfe. Loup-Garous sind gefährlicher als Werwölfe und verbreiten die Seuche der Lykanthropie aggressiver. Der Fluch eines Loup-Garou ist nur durch dessen Tod zu überwinden.

Loup-Garou-Lykanthropie

Humanoide, die an der Lykanthropie eines Loup-Garous erkranken, werden zu Werwölfen. Dies Form von Lykanthropie kann nicht entfernt werden, solange der Loup-Garou lebt, der den Fluch bewirkt hat. Im *Monsterhandbuch* findest du Details zu Lykanthropie.

Wird ein Loup-Garou getötet und dann der Zauber *Fluch brechen* in einer Vollmondnacht auf einen betroffenen Werwolf gewirkt, so muss dieser einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Erfolg ist der Fluch gebrochen. Das Ziel nimmt wieder seine normale Gestalt an und erhält drei Erschöpfungsstufen. Bei einem Fehlschlag bleibt der Fluch bestehen, und alle Rettungswürfe des Ziels zum Brechen des Fluchs scheitern einen Monat lang automatisch.

Loup-Garou

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler)

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 170 (20W8+80)
Bewegungsrate 9 m, 12 m in Hybridform, 15 m in Schreckenswolf-Form

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +9, Cha +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +13
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Gemeinsprache (kann in Wolfsgestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

Blutrausch: Der Loup-Garou ist bei Angriffswürfen gegen Kreaturen im Vorteil, die nicht im Vollbesitz ihrer Trefferpunkte sind.

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Loup-Garou scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Regeneration: Der Loup-Garou gewinnt zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Loup-Garou Schaden durch eine Silberwaffe erleidet, wirkt dieses Merkmal am Anfang seines nächsten Zugs nicht. Der Loup-Garou stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Loup-Garou führt zwei Angriffe aus: entweder zwei mit dem Langschwert (humanoide Form) oder einen mit Zähnen und einen mit Klauen (Schreckenswolf- oder Hybridform).

Biss (nur Schreckenswolf- oder Hybridform): *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 13 (2W8+4) Stichschaden plus 14 (4W6) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es mit Loup-Garou-Lykanthropie verflucht.

Klauen (nur Schreckenswolf- oder Hybridform): *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 11 (2W6+4) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird es umgestoßen.

Langschwert (nur humanoide Form): *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 13 (2W8+4) Hiebschaden oder 15 (2W10+4) Hiebschaden, wenn beidhändig geführt.

Bonusaktionen

Form ändern: Der Loup-Garou verwandelt sich in eine große Wolf-Humanoid-Hybridform oder einen großen Schreckenswolf oder wieder zurück in seine wahre humanoide Form. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Legendäre Aktionen

Der Loup-Garou kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Loup-Garou am Anfang seines Zugs zurück.

Streich: Der Loup-Garou führt einen Klauenangriff (nur Schreckenswolf- oder Hybridform) oder einen Langschwertangriff (nur humanoide Form) aus.

Zermalmender Sprung (kostet 2 Aktionen): Der Loup-Garou nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und kann einen Klauenangriff (nur Schreckenswolf- oder Hybridform) oder einen Langschwertangriff (nur humanoide Form) auf jede Kreatur ausführen, an der er sich vorbeibewegt.

Biss (kostet 3 Aktionen): Der Loup-Garou verwandelt sich in Hybrid- oder Schreckenswolfform und führt dann einen Beißangriff aus.

OLGA DREBAS

Nekrosekret

Ein Nekrosekret ist ein Wesen aus lebendem Blut, bestehend aus den Sekreten böser Götter oder solcher aus den Krypten gescheiterter Liche. Trotz des Verlusts einer soliden physischen Gestalt behalten diese bösen Kreaturen ihren schrecklichen Intellekt und verfolgen größenwahnsinnige Ziele – zunächst den Erhalt eines neuen Körpers. Dazu suchen sie sich Diener, die ihren Willen ausführen, und bringen noch die stursten potenziellen Schergen dazu, sich gegen ihresgleichen zu wenden.

Nekrosekrete sind höchst schwierig zu zerstören, da sie in jeder Kreatur, die sie kontrolliert haben, Spuren zurücklassen, sodass sie sich aus deren Blut regenerieren können. Tugendhafte und wachsame Organisationen wie der Orden der Wächter (siehe Kapitel 3) können das grässliche Unleben von Nekrosekreten nicht zerstören und versiegeln diese daher in magisch geschützten Kerkern. Im Laufe der Zeitalter geht das Wissen um Ort und Inhalt solcher Kerker allerdings oft verloren. Und jedes eingekerkerte Nekrosekret weiß, dass es alterslos ist und ihm folglich alle Zeit der Welt bleibt, um wieder freizukommen. Entkommene Nekrosekrete haben die hier aufgeführten Werte.

Nekrosekret

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 67 (9W8+27)
Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	15 (+2)	17 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +6, Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +9
Schadensresistenzen Nekrotisch, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Blindsicht 36 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Drei beliebige Sprachen, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 7 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Legendäre Resistenz (2-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Nekrosekrets scheitert, kann es den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Wiederbelebung: Sofern die leblosen Überreste nicht mit Weihwasser bespritzt oder in einem Gefäß platziert werden, auf welches der Zauber *Weihen* wirkt, regeneriert sich das zerstörte Nekrosekret innerhalb von 1W10 Tagen mit all seinen Trefferpunkten an dem Ort, an dem es zerstört wurde, oder an der nächsten freien Stelle.

Spinnenklettern: Das Nekrosekret kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Ungewöhnliche Natur: Das Nekrosekret muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Nekrosekret führt zwei Angriffe aus.

Scheinfuß: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) nekrotischen Schaden, und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Nekrosekrets gelähmt.

Nekrotisches Geschoss: *Fernkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 12 (2W8+3) nekrotischen Schaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Nekrosekrets keine Trefferpunkte wiederherstellen.

Blutmarionette (Aufladung 6): Das Nekrosekret zielt auf eine Kreatur mit unvollständigen Trefferpunkten im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die es sehen kann. Wenn das Ziel kein Konstrukt oder Untoter ist, muss es einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls bewegt das Nekrosekret sich zum Ziel und heftet sich eine Minute lang an das Ziel. Angeheftet erleidet das Nekrosekret nur den halben Schaden, der ihm zugefügt wird (abrunden), den verbleibenden Schaden erleidet das Ziel. Das Nekrosekret kann sich jeweils nur an eine Kreatur anheften.

Angeheftet kann das Nekrosekret die Bewegungen und Aktionen des Ziels telepathisch kontrollieren. Wird das Ziel auf diese Art kontrolliert, kann es nur die Angriffsaktion (Ziel nach Wahl des Nekrosekrets) oder die Spurtaktion ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, um das Nekrosekret bei Erfolg loszuwerden und an die nächste freie Stelle zu zwingen.

STEPHEN DANIELE

SHAWN WOOD

Nosferatu

Als böser untoter Jäger besitzt der Nosferatu den endlosen Blutdurst, jedoch nicht die Anmut des Vampirs. Für ihn ist die Existenz nichts weiter als eine endlose Folge kalter, verzweifelter Nächte mit einzelnen roten Episoden vorübergehender Wärme und Klarheit. Diese Episoden sind vor allem kurz. Nichts kann die Sucht des Nosferatu nach Blut stillen.

Nosferatus ernähren sich von jeder Kreatur, in deren Adern Blut fließt. Massenhaft blutleere Ratten oder Ställe, die zu Schlachthäusern geworden sind, gehören oft zu den ersten Anzeichen, dass ein Nosferatu in der Nähe ist. Wenn die Sonne seine Jagd unterbricht, zieht der Nosferatu sich in Ruinen, Kanäle oder Höhlen zurück, wobei er keinerlei Wert auf Komfort legt. Nosferatus wählen selten Krypten, eher schmutzige, unzugängliche Nischen und andere Orte, die jede lebende Seele meiden würde.

Kurz nach ihren Mahlzeiten sind sie klarsichtig und können über mehr als ihre nächste Mahlzeit nachdenken. In diesen Zeiten wissen sie auch, dass sie einst Wesen waren, welche Stolz, Absicht und eine Welt jenseits der Schatten kannten. Sie können sogar kurz versucht sein, mit anderen Kreaturen zu kommunizieren. Doch wer mit Nosferatus spricht, erlebt sie üblicherweise als egoistische, verlogene Kreaturen mit verblassten Erinnerungen, deren grundlegender Respekt dem Leben gegenüber schon lange tot ist.

Nosferatu

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (9W8+45)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +8, Wei +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Regeneration: Der Nosferatu gewinnt zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück, wenn er über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt und sich nicht im Sonnenlicht befindet. Wenn der Nosferatu gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Spinnenklettern: Der Nosferatu kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Der Nosferatu erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Nosferatu muss nicht atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Nosferatu führt zwei Klauenangriffe aus, gefolgt von einem Beißangriff. Wenn beide Klauenangriffe dieselbe Kreatur treffen, so ist der Beißangriff im Vorteil.

Klauen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Hiebschaden.

Biss: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 9 (1W8+5) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischen Schaden. Wenn dem Ziel Trefferpunkte fehlen, erleidet es stattdessen 11 (2W10) nekrotischen Schaden.

Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Nosferatu gewinnt Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel. Ein Humanoider, der auf diese Art stirbt und dann in der Erde begraben wird, erhebt sich nach 1W10 Tagen als Nosferatu.

Blutschwall (Aufladung 5-6): Der Nosferatu erbricht Blut in einem 4,5 Meter langen Kegel. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 18 (4W8) nekrotischen Schaden und kann eine Minute lang keine Trefferpunkte regenerieren. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und keine weiteren Effekte.

Die Priester von Osybus verwenden Seelentätowierungen, um untote Diener zu beschwören und sich dem Griff des Todes zu entwinden.

Priester von Osybus

Die Priester von Osybus sind abgrundtief böse Nekromanten, die anderen ihre Seelen stehlen und damit ihre boshafte Magie betreiben. Mithilfe dieser Seelenmacht können die Priester dem Tod trotzen, zu untoten Kreaturen werden und dem Grab wieder und wieder entkommen.

Der unheilige Priesterorden wurde vor Jahrhunderten von Osybus gegründet, einer mysteriösen Gestalt von himmelhohem Ehrgeiz und abgrundtiefer Bosheit. Osybus wollte die Seelen anderer als Trittsteine zur eigenen Unsterblichkeit benutzen. Er paktierte mit jeder Wesenheit, von der er sich mehr Macht versprach, und erforschte alle uralten Geheimnisse, die sein Leben zu verlängern versprachen. Er wurde Anhänger der Dunklen Mächte und nutzte deren unsterbliche Bosheit, um zur Gottheit aufzusteigen.

Als seine Macht wuchs, sammelte er Jünger um sich, die dem Tod ebenfalls trotzen wollten. Er teilte seine grässlichen Geheimnisse mit ihnen und verlangte dafür ihre Anbetung. Schließlich hatte er sein Ziel erreicht: Er wurde ein Lich von fast gottgleicher Macht. Seine Jünger belohnte Osybus mit einer Spur dieser Macht für ihre Hilfe bei seinem Aufstieg. Mit diesen zwielichtigen Tätowierungen können die Priester wie ihr Meister Seelen stehlen, dem Tod trotzen und zu untoten Schrecken werden.

Die Gefahr durch Osybus und seine Jünger versetzte landauf, landab alle in Angst und Schrecken. In der Folge stellten die Ulmedische Inquisition und der damals noch sterbliche Graf Strahd von Zarowitsch den Lich im Kampf. Sie wären unterlegen gewesen, hätten die Jünger Osybus nicht verraten. Sie fürchteten, dass ihr Meister schließlich ihre Seelen verzehren würde, und halfen den Gegnern dabei, seine physische Form zu zerstören. Als er starb, verfluchte er sie: Ihre Unsterblichkeit werde sie im Stich lassen, wenn sie es am wenigsten erwarteten, und er selbst werde zu einer der Dunklen Mächte werden. Aufgrund dieses Fluchs können die Priester von Osybus nicht sicher sein, dass sie nach ihrem Tod wieder auferstehen.

Sie wollten sich von diesem Fluch befreien und unterwarfen sich denselben Dunklen Mächten, mit denen ihr Meister paktiert hatte. Sie erhielten diese Mission: Bringt uns eine Person von Adel und Macht als irdisches Gefäß, damit wir in die Welt treten und sie erobern können. Bei Erfolg würde ihre Unsterblichkeit gesichert sein. Das geeignete Gefäß war bald gefunden: Graf Strahd von Zarowitsch. Aus den Schatten und durch Mittelsmänner flüsterten die Priester dem Grafen Hass ein, bis sein edles Herz verdorben war, und sie führten ihn den Pfad zum Bernsteintempel entlang, wo er dem Vampirismus verfiel.

Doch auch die Priester wurden betrogen. Osybus hatte nicht gelogen und war tatsächlich eine der Dunklen Mächte geworden. Er und die anderen Dunklen Mächte beschworen einen nebligen Kerker für den neuerdings unsterblichen Strahd, sodass dieser nicht mehr als erobernde Macht der Priester dienen und ihnen die Unsterblichkeit zurückbeschaffen konnte.

Bis heute wollen die Priester von Osybus Strahd aus den Nebeln befreien und benutzen dabei häufig Abenteurer als Werkzeug. Den Namen ihres verhassten Gründers

OLIV LAWSON

haben sie ironischerweise beibehalten, da es schließlich sein ursprüngliches tödliches Geschenk war, welchem sie ihre grausigen Kräfte verdanken.

Priester von Osybus

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 60 (8W8+24)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6, Cha +3
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drei beliebige Sprachen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Tätowierung von Osybus: Wenn die Trefferpunkte des Priesters auf 0 fallen, würfle anhand der Tabelle „Gaben des Untodes", um zu ermitteln, welche Gabe der Priester erhält. Wenn der Priester die ermittelte Gabe bereits hat, stirbt er. Erhält er eine neue Gabe, so ersteht er am Anfang seines nächsten Zugs mit der Hälfte seiner Trefferpunkte als Untoter auf.

Um dies zu verhindern, muss die Tätowierung von Osybus am Körper des Priesters zerstört werden. Solange der Priester noch mindestens einen Trefferpunkt hat, ist die Tätowierung unzerstörbar. Anderenfalls ist sie ein Objekt mit einer RK von 15, immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Sie hat 15 Trefferpunkte, erhält jedoch am Ende jedes Zugs der Kontrahenten alle Trefferpunkte zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Priester greift zweimal an.

Seelenklinge: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 7 (2W4+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, so ist es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Priesters gelähmt. Werden die Trefferpunkte einer mittelgroßen oder kleinen Kreatur durch diesen Schaden auf 0 verringert, so stirbt die Kreatur, und ihre Seele wird im Körper des Priesters gefangen, wo sie sich als düstere Seelentätowierung manifestiert. Die Seele wird befreit, wenn der Priester stirbt.

Nekrotisches Geschoss: *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 17 (3W8+4) nekrotischen Schaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Priesters keine Trefferpunkte wiederherstellen.

Bonusaktionen

Seelentätowierung (Aufladung 5-6): Der Priester berührt eine seiner Seelentätowierungen. Diese verschwindet, und die gefangene Seele manifestiert sich an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern vom Priester, die dieser sehen kann, als zwielichtige Kreatur. Die Kreatur hat die Gestalt und die Größe ihres ursprünglichen Körpers, verwendet jedoch den Wertekasten eines Schattens.

Der Schatten gehorcht den mentalen Befehlen des Priesters (keine Aktion erforderlich) und ist sofort nach dem Priester am Zug. Wenn die Kreatur sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Priester befindet, kann sie sich als Aktion wieder in eine Tätowierung verwandeln. In diesem Fall erscheint sie mit allen Trefferpunkten wieder am Körper des Priesters.

Gaben des Untodes

Wenn die Trefferpunkte eines Priesters von Osybus auf 0 fallen, kann der Priester mit einem Vorteil laut Tabelle „Gaben des Untodes" auferstehen wie im Wertekasten erklärt. Du kannst einem Priester eine oder mehrere dieser Gaben deiner Wahl verleihen, ehe er den Abenteurern entgegentritt. In diesem Fall ist der Priester ein Untoter, kein Humanoider. Jeder Priester kann eine bestimmte Gabe nur einmal erhalten.

Gaben des Untodes

W6	Gabe
1	***Furcht:*** Grausiges Gewisper ist und um die Priester zu hören. Lebendige Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Priester beginnen, müssen einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls sind sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs vom Priester verängstigt.
2	***Ektoplasma:*** Außerweltlicher Schleim trieft vom Priester, verschwindet Augenblicke später und hinterlässt grünliche Flecken. Wenn eine Kreatur ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Priester beginnt, kann der Priester die Bewegungsrate der Kreatur bis zum Beginn des nächsten Zugs der Kreatur um drei Meter verringern. Die Kreatur ist solange mit Ektoplasma bedeckt. Außerdem kann der Priester als Aktion den Schleim verwenden, um sich das Erscheinungsbild einer beliebigen mittelgroßen oder kleinen Kreatur zu geben. Dabei behält er seine Spielwerte bei. Diese Verwandlung hält acht Stunden lang oder solange vor, bis die Trefferpunkte des Priesters auf 0 fallen.
3	***Vampirismus:*** Wenn der Priester einer Kreatur nekrotischen Schaden zufügt, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe des halben zugefügten nekrotischen Schadens. Außerdem wird die Bewegungsrate des Priesters um drei Meter erhöht.
4	***Lodern:*** Der Priester schüttelt sein Fleisch ab, und sein Skelett zerfällt. Nur sein Schädel bleibt. Sein Wertekasten wird durch den eines **Flammenschädels** ersetzt, doch die Tätowierung von Osybus bleibt erhalten, und sein Feuerschaden wird als nekrotischer Schaden bewirkt. Die Tätowierung von Osybus erscheint jetzt eingraviert in der Stirn des Schädels.
5	***Geisterhaft:*** Der Priester erscheint als Todesalb, und sein Herausforderungsgrad wird um 1 erhöht. Es ist gegen alle Schadensformen außer Energie, Gleißend und Psychisch resistent, dabei anfällig für gleißenden Schaden. Er kann sich durch Kreaturen und Objekte bewegen wie durch schwieriges Gelände, erleidet jedoch 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einer Kreatur oder einem Gegenstand beendet.
6	***Tödlich:*** Das Gesicht des Priesters wird knochenweiß, und sein Herausforderungsgrad wird um 1 erhöht. Ihm stehen sowohl *Tote beleben* als auch *Untote erschaffen* jeweils einmal täglich mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken zur Verfügung, und er erhält folgende Aktion: ***Todeskreis (Zauber, Aufladung 5-6):*** Jede Kreatur im einem Kugelradius von 18 Metern um einen Punkt, den der Priester sehen kann und der sich im Abstand von bis zu 45 Metern von ihm befindet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 28 (8W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwärme

Einfache Kreaturen gehören zu den ersten, die auf böse Kräfte in einer Gegend reagieren. Fassen diese Fuß und breiten sich aus, explodieren in der Folge die Populationen von Maden, Skarabäen und ähnlichen Raubinsekten, welche außerdem zu aggressiven Raubtieren werden. Würfle anhand der Tabelle „Schwarmverhalten", um zu bestimmen, wie sich die Schwärme manifestieren.

Schwarmverhalten

W4	Verhalten
1	Kriecht in vage zweibeiniger Form an Wänden.
2	Macht zirpende Geräusche, die wie gewisperte Gesänge klingen.
3	Skelettgesichter, Riesenaugen oder die Gesichter von Kreaturen in der Nähe erscheinen in Relieffform im Schwarm.
4	Leichen und andere Überreste werden besetzt und bewegt, als lebten sie.

Madenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	12 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert
Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 8
Sprachen -
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Made ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Befall: *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 0, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* Bewirkt 10 (4W4) Stichschaden oder 5 (2W4) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat. Wenn eine Kreatur Schaden durch den Schwarm erleidet, muss sie einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls zieht sie sich eine Krankheit zu.

Wenn die erkrankte Kreatur eine lange Rast beendet, würfle mit einem W6, um den Effekt der Krankheit zu bestimmen:

1-2: Die Kreatur ist blind, bis sie eine lange Rast beendet.
3-4: Das Trefferpunktemaximum der Kreatur wird um 5 (2W4) verringert. Die Verringerung kann erst entfernt werden, wenn die Krankheit endet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt die Kreatur.
5-6: Die Kreatur ist bis nach der nächsten langen Rast bei Attributs- und Angriffswürfen im Nachteil.

Die Krankheit besteht fort, bis sie magisch entfernt wird oder die Kreatur zufällig bei zwei langen Rasten in Folge denselben Effekt der Krankheit erwürfelt.

Skarabäenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W8+5)
Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	14 (+2)	13 (+1)	1 (-5)	12 (+1)	1 (-5)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert
Sinne Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 11
Sprachen -
Herausforderungsgrad 3 (700 EP) **Übungsbonus** +2

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Skarabäus ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Skelettieren: Wenn der Schwarm seinen Zug im gleichen Bereich wie eine tote Kreatur beginnt, die höchstens groß ist, wird die Leiche zerstört, nur Ausrüstung und Knochen (oder Exoskelett) bleiben übrig.

Spinnenklettern: Der Schwarm kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Gierige Bisse: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 0, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* Bewirkt 14 (4W6) Stichschaden oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, graben sich Skarabäen in seinen Körper, und es erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 3 (1W6) Stichschaden. Alle Kreaturen können eine Aktion verwenden, um die Skarabäen mit Feuer oder einer Stichwaffe zu töten oder zu entfernen, und erleiden dabei selbst 1 Schaden des entsprechenden Typs. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch den Stichschaden des Schwarms auf 0 verringert werden, stirbt.

Sternengezücht-Emissär

Nur wenige können die ganze hungrige Feindseligkeit des Multiversums ermessen. Sternengezücht-Emissäre fungieren als ausgestreckte Arme fremder Reiche, welche die Waagschalen der Realität in Richtung Terror kippen lassen. Als Invasoren werden sie von unheilvollen astronomischen Ereignissen angekündigt und bereiten ganze Welten auf unbegreifliche Meister oder ferne größere Manifestationen ihrer selbst vor. Mit ihrer wandelbaren Form arbeiten die Emissäre daran, die Wahrnehmungen von Ordnung, Vertrauen und Realität in gigantischen Maßstäben zu unterminieren, um die Welten auf Enthüllungen des Wahnsinns und kaskadierende Apokalypsen vorzubereiten. Nur, wenn sie ernsthaft bedroht werden oder ihre Gegner keine Hoffnung mehr haben, zeigen die Emissäre ihre wahren, unmöglichen Formen.

Formen von Emissären

Sternengezücht-Emissäre können zwei Formen annehmen: eine niedere Form zur Infiltration und eine höhere, physisch überwältigende Form. Um einen Emissär zu zerstören, müssen seine Formen nacheinander auf 0 Trefferpunkte verringert werden. Normalerweise tritt ein Sternengezücht-Emissär zunächst in seiner niederen Form auf. Wenn diese Form zerstört wird, kollabiert der Körper des Emissärs zu blutigem Schleim. Dann nimmt er die höhere Form an. Nur wenn diese Form besiegt wird, stirbt der Sternengezücht-Emissär.

Nach einer langen Rast erhält der höhere Sternengezücht-Emissär seine niedere Form zurück, wenn diese zerstört wurde. Wenn ein Emissär zwischen seinen Formen wechselt, verliert er alle Merkmale und Aktionen der vorigen Form und erhält dafür die der neuen Form. In den jeweiligen Wertekästen sind beide Formen des Emissärs aufgeführt.

Niedere Form

Ein Sternengezücht-Emissär in seiner niederen Form kann als beliebige Kreatur erscheinen. Emissäre haben keinen falschen Stolz und erscheinen als beliebige Leute, Tiere oder sonstige Kreaturen – je bescheidener, desto besser. Wenn sie ihre wahre Form zeigen, erscheinen sie als zweibeinige Masse von unruhigen Organen, mit kannibalistischen Maulöffnungen und Gliedmaßen, die an bereits angenommene Formen erinnern.

Höhere Form

Die höhere Form eines Emissärs spricht der Realität einer Ebene ganz offen Hohn. Als zerstörerischer Titan erhebt diese Form sich 7,5 Meter hoch als wilde Mischung aus Fleisch und Stimmen jeder Form, die der Emissär je imitiert hat. Manifestationen fremdartigen Hungers brechen als Wellen gieriger Organe und als vernichtende psychische Angriffe aus diesem Horror hervor.

Höherer Sternengezücht-Emissär

Niederer Sternengezücht-Emissär

Mittelgroße Aberration

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 241 (21W8+147)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	18 (+4)	24 (+7)	25 (+7)	20 (+5)	23 (+6)

Rettungswürfe Int +13, Wei +11, Cha +12
Fertigkeiten Arkane Kunde +19, Täuschen +18, Wahrnehmung +11
Schadensresistenzen Energie, Nekrotisch, Psychisch, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 21
Sprachen Alle, Telepathie auf 300 Meter
Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP) **Übungsbonus** +6

Aberrationswiederbelebung: Wenn die Trefferpunkte des Emissärs auf 0 fallen, schmilzt sein Körper. Sofort erscheint ein höherer Sternengezücht-Emissär an einer freien Stelle im Umkreis von 18 Metern vom niederen Emissär. Der höhere Emissär verwendet die Initiative des niederen Emissärs.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Emissärs scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Emissär muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Emissär führt drei Angriffe aus.

Peitschender Schlund: *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 16 (2W10+5) Stichschaden plus 13 (3W8) Säureschaden.

Psychische Kugel: *Fernkampf-Zauberangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 18 (2W10+7) psychischen Schaden.

Form ändern: Der Emissär verwandelt sich in eine kleine oder mittelgroße Kreatur seiner Wahl oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Legendäre Aktionen

Der Emissär kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Emissär am Anfang seines Zugs zurück.

Psychische Kugel: Der Emissär führt den Angriff „Psychische Kugel" aus.

Teleportationsschlund (kostet 2 Aktionen): Der Emissär teleportiert sich an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann, und führt den Angriff „Peitschender Schlund" aus.

Psychischer Hieb (kostet 3 Aktionen): The Emissär zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann, und schlägt psychisch nach dem Verstand der Kreatur. Das Ziel muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 36 (8W8) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs betäubt.

Höherer Sternengezücht-Emissär

Riesige Aberration

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 290 (20W12+160)
Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	13 (+1)	26 (+8)	27 (+8)	22 (+6)	25 (+7)

Rettungswürfe Kon +15, Int +15, Wei +13, Cha +14
Fertigkeiten Arkane Kunde +22, Wahrnehmung +13
Schadensresistenzen Energie, Nekrotisch, Psychisch, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 23
Sprachen Alle, Telepathie auf 300 Meter
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP) **Übungsbonus** +7

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Emissärs scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Ungewöhnliche Natur: Der Emissär muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Emissär führt drei Angriffe aus.

Peitschender Schlund: *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 20 (2W12+7) Stichschaden plus 13 (3W8) Säureschaden.

Psychische Kugel: *Fernkampf-Zauberangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 36 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 27 (3W12+8) psychischen Schaden.

Außerweltliche Galle (Aufladung 5-6): Der Emissär stößt Galle aus, die alle Kreaturen im Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Emissär bespritzt. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 55 (10W10) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Für jede Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, erscheint ein Plapperndes Hundertmaul (siehe *Monsterhandbuch*) an einer freien Stelle auf einer tragfähigen Oberfläche im Abstand von bis zu neun Metern von der Kreatur. Das Plappernde Hundertmaul handelt direkt nach dem Emissär mit der gleichen Initiative. Es erhält einen Bonus von +7 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe und kämpft, bis es zerstört ist. Es verschwindet, wenn der Emissär stirbt.

Legendäre Aktionen

Der Emissär kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Emissär am Anfang seines Zugs zurück.

Angriff: Der Emissär teleportiert sich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann, und führt einen Angriff aus.

Verzerrter Raum (kostet 2 Aktionen): Der Emissär macht ein Stück Boden im Abstand von bis zu 27 Metern, das er sehen kann, in einem Quadrat von sechs Metern und bis zum Beginn seines nächsten Zugs zu Mäulern mit Zähnen. Der Bereich wird für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände. Jede Kreatur erleidet 10 (3W6) Stichschaden je 1,5 Meter, die sie auf diesem Gelände zurücklegt.

Verstandeswolke (kostet 3 Aktionen): Der Emissär entfesselt eine psychische Welle. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Emissär muss einen SG-23-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 32 (5W12) psychischen Schaden. Außerdem endet nach Wahl des Emissärs jeder Zauber auf Kreaturen und Objekte in dem Bereich.

SCOTT MURPHY

Strigoi

Die ersten Strigoi entstanden durch Zauberwirker, die Verwandlungszauber auf Blutmückenschwärme wirkten. Andere waren Ergebnisse ähnlicher Zauberei als Nebenprodukte außerweltlicher wissenschaftlicher Experimente. Manche entstanden aus Blutmücken, die sich an wohlgenährten Vampiren labten. Wenn ein Strigoi entsteht, wird diese unnatürliche Kreatur von instinktivem Hunger überwältigt, der sie gemeinsam mit Schwärmen dreister Blutsauger zu blutrünstigen Schlachtfesten antreibt.

Strigoi verzehren Blut, Mark und Weichgewebe ihrer Opfer und hinterlassen nichts als leere Hüllen. Aufgrund der grauenhaften Natur ihres Todes stehen die Opfer gelegentlich als Knochenlose wieder auf (siehe weiter vorne in diesem Kapitel).

Viele Strigoi suchen Möglichkeiten, in ihre ehemalige Existenz zurückzukehren, und können gleichzeitig nicht widerstehen, lebendige Opfer auszusaugen. Andere allerdings arrangieren sich mit ihrer neuen Gestalt und imitieren Vampire. Solche Möchtegern-Adligen unter den Blutsaugern gründen Blutmückenhöfe in mit leeren Hüllen geschmückten Anwesen und saugen alle aus, die ihre groteske Vornehmheit nicht anerkennen.

Strigoi

Mittelgroße Monstrosität

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W8+21)
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Stä +5, Ges +4, Wei +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Blutmückentelepathie: Der Strigoi kann mithilfe einer eingeschränkten Art von Telepathie alle Blutmücken im Abstand von bis zu 36 Metern befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Strigoi führt einen Klauenangriff und einen Saugrüsselangriff aus.

Klauen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 7 (1W8+3) Hiebschaden plus 6 (1W12) Säureschaden.

Saugrüssel: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W10+3) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischen Schaden, und der Strigoi gewinnt Trefferpunkte in Höhe des bewirkten nekrotischen Schadens zurück. Kreaturen, deren Trefferpunkte durch diesen Angriff auf 0 verringert werden, sterben und hinterlassen nichts als ihre Haut und ihre Ausrüstung.

Gierige Kinder (1-mal täglich): Der Strigoi beschwört magisch 1W4+2 Blutmücken (siehe *Monsterhandbuch*) an freien Stellen im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Die Blutmücken stehen unter Kontrolle des Strigoi und handeln in Initiativreihenfolge direkt nach dem Strigoi. Sie verschwinden nach einer Stunde, wenn der Strigoi stirbt oder wenn er sie entlässt (keine Aktion erforderlich).

Ulmedische Inquisitoren

„Das Böse lauert überall. Mit unserem Verstand zerren wir es ans Licht, versperren ihm die Tiefen und vernichten es." Mit diesen Worten gründete der medial begabte Priester Ulmed die Ulmedische Inquisition, einen Orden psionischer Inquisitoren, die sich der Jagd auf die Bosheit in den Seelen der Leute widmen.

Ehe Graf Strahd von Zarowitsch zum Obersten Vampir wurde, war er mit Ulmed unterwegs. Ihre Mission war klar: das Zerstören der infernalischen Kräfte, die die Welt verdorben hatten, auf dass sie sich niemals wieder erheben würden. Strahd, Ulmed und ihre Gefährten jagten Unholde, Untote, Aberrationen und andere übernatürliche Gefahren und waren auch unermüdliche Gegner von Kulten wie den Priestern von Osybus. Als Strahd selbst in die Dunkelheit fiel, war Ulmed untröstlich über die Verwandlung seines Freundes und änderte die Mission der Inquisition. Sie würde nicht mehr nur Monster jagen, sondern auch die Saat des Bösen in der Seele einer Person.

Ulmed und seine Freunde Cosima, Ansel und Tristian unterteilten die Inquisition in drei Orden, die sich jeweils auf einen Typ psionischer Kraft spezialisierten. Der Orden von Cosima nutzte Gedankenfeuer – so nannte sie den steten Gedankenstrom in jeder Person. Sie verwendete diese Macht zum Gedankenlesen, zum Umformen von Erinnerungen und zum Beherrschen der Widerspenstigen. Die Inquisitoren in Ansels Orden unterwarfen sich strenger Askese, um ihre eigenen Körper mit Psi-Energie zu ermächtigen. Sie waren erfolgreich und wurden der kriegerische Arm der Inquisition, repräsentiert durch ein Schwert. Der Orden von Tristian schließlich setzte den Intellekt ein, um die Umgebung durch telekinetische Kräfte zu beeinflussen. Die Ordensmitglieder wurden zu den Gelehrten der Inquisition, repräsentiert durch einen Folianten.

Heute beherrscht die Inquisition den riesigen Stadtstaat Malitain nördlich von Barovias ursprünglichem Standort. Sie schickt ihre Mitglieder durch das Multiversum, um die Arbeit bösartiger Kulte zu vereiteln, außerweltliche Schrecken zu besiegen und den Sterblichen die Bosheit auszutreiben. Der Eifer der Inquisitoren hat sie in vielen Gemeinschaften selbst zum Schrecken werden lassen. Mancherorts gelten sie als schlimmere Monster als die Unholde, die sie verfolgen.

Inquisitor des Gedankenfeuers

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)
Trefferpunkte 77 (14W8+14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +6, Wei +6, Cha +7
Fertigkeiten Wahrnehmung +6, Motiv erkennen +6
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Wahrer Blick 9 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Drei beliebige Sprachen, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Inquisitor greift zweimal mit seinem Silberlangschwert an oder setzt zweimal Verstandesfeuer ein.

Silberlangschwert: *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4), wenn beidhändig geführt, plus 18 (4W8) Energieschaden.

Verstandesfeuer: Der Inquisitor zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es erleidet 17 (3W8+4) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Inquisitors betäubt.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik): Der Inquisitor wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Arkanes Auge, Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen, Gefühle besänftigen, Magie bannen, Magie entdecken, Verständigung*
Je einmal täglich: *Erinnerung verändern, Massen-Einflüsterung*

Befehl des Inquisitors (Aufladung 5-6): Jede Kreatur nach Wahl des Inquisitors im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie bis zum Beginn des nächsten Zugs des Inquisitors bezaubert. Beim Zug des bezauberten Ziels kann der Inquisitor die Bewegungen und Aktionen des Ziels telepathisch kontrollieren. Wird das Ziel auf diese Art kontrolliert, kann es nur die Angriffsaktion (Ziel nach Wahl des Inquisitors) oder die Spurtaktion ausführen.

Inquisitor des Schwerts

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)
Trefferpunkte 91 (14W8+28)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Wei +7, Cha +6
Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +4, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Wahrer Blick 9 m, Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Zwei beliebige Sprachen, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Metabolische Kontrolle: Der Inquisitor gewinnt zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück und kann einen Zustand bei sich beenden, sofern er über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Inquisitor greift zweimal mit seinem Silberlangschwert an. Ob er trifft oder nicht, er kann sich dann magisch bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle teleportieren, die er sehen kann.

Silberlangschwert: *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4), wenn beidhändig geführt, plus 18 (4W8) Energieschaden.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik): Der Inquisitor wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Magie bannen, Magie entdecken, Verständigung*
Je einmal täglich: *Dimensionstür, Fliegen, Mächtige Unsichtbarkeit*

Bonusaktionen

Flimmerschritt: Der Inquisitor teleportiert sich bis zu 18 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Inquisitor des Folianten

Mittelgroßer Humanoider

Rüstungsklasse 11 (14 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 77 (14W8+14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6, Cha +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Geschichte +7, Naturkunde +7, Religion +10
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Wahrer Blick 9 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Vier beliebige Sprachen, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Inquisitor greift zweimal an.

Energiegeschoss: *Fernkampf-Zauberangriff*: +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 22 (4W8+4) Energieschaden, und wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, kann der Inquisitor es bis zu drei Meter weit wegstoßen.

Silberlangschwert: *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4), wenn beidhändig geführt, plus 18 (4W8) Energieschaden.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik): Der Inquisitor wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Komponenten und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (SG-15-Zauberrettungswurf):

Beliebig oft: *Magie bannen, Magie entdecken, Magierhand, Magierrüstung, Schweben, Verständigung*
Je einmal täglich: *Otilukes unverwüstliche Sphäre, Telekinese*

Implosion (Aufladung 4-6): Jede Kreatur in einem Kugelradius von sechs Metern um einen Punkt, den der Inquisitor sehen kann, und der sich im Abstand von bis zu 36 Meter befindet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Ansonsten erleidet sie 31 (6W8+4) Energieschaden, wird umgestoßen und gelangt an die freie Stelle, die dem Zentrum der Kugel am nächsten ist. Große und kleinere Objekte in der Kugel, die nicht getragen/in der Hand gehalten werden, erleiden den Schaden automatisch und werden gleichermaßen bewegt.

Reaktionen

Telekinetische Ablenkung: Wird der Inquisitor von einem Angriffswurf getroffen, erhöht sich seine RK gegen den Angriff um 4. Schlägt der Angriff dadurch fehl, so wird stattdessen der Angreifer getroffen.

Unaussprechliche Schrecken

In den Nebeln lauern ungekannte, halb geformte Schrecken, manche die unfertigen Vorstellungen der Dunklen Mächte, andere die Überreste untergegangener Domänen. Solche Albträume manifestieren sich meistens nur als flüchtige Eindrücke, als Geflüster oder Dunstvisionen in den Nebeln. Doch manchmal sammeln die mysteriösen Nebelwirbel sie auch und zwingen sie in ungestalte Körper, die den Gesetzen von Vernunft und Realität nicht unterliegen. Solche unaussprechlichen Schrecken spuken dann im nebligen Jenseits zwischen den Domänen des Schreckens, oder sie schleichen sich in andere Reiche, um ihre unaussprechlichen Gelüste zu stillen.

Unaussprechliche Schrecken anpassen

Unaussprechliche Schrecken besitzen eine von vier körperlichen Erscheinungsformen nach der Tabelle „Körperliche Form". Würfle anhand der Tabelle „Gliedmaßen", um den Schrecken weiter anzupassen. Die Ergebnisse der Tabelle „Fluchstoß" ersetzen diese Aktion im Wertekasten. Stehen die Ergebnisse der Tabellen im Widerspruch, wähle selbst unter ihnen aus.

Die Ergebnisse der Tabellen sind allgemeiner Natur. Du kannst die Details des Unaussprechlichen Schreckens und die Interaktionen zwischen seinen Elementen frei beschreiben. Je disharmonischer und unerwarteter seine Elemente sind, desto beunruhigender wird der Unaussprechliche Schrecken.

Nebelschrecken

Einige Leute, die durch die Lande der Nebel wandern, ziehen es vor, im Dunst verborgen zu bleiben. Sie könnten sogar beschließen, darin zu leben, weil sie die Schrecken anderswo noch schlimmer finden. Doch die Nebel zwischen den Domänen des Schreckens sind alles andere als sicher – oder leer.

Nebelschrecken sind körperlose Geister des Grauens, die ihre Gestalt durch die Ängste ihres Gegenübers erhalten. Sie verwenden den Wertekasten des Unaussprechlichen Schreckens mit der Körperform-Option „Formbare Masse", sodass sie aus lebendigem Nebel zu bestehen scheinen. Weitere Details zum Erscheinungsbild eines Nebelschreckens entstammen den Ängsten der Personen, die sich im Abstand von bis zu 30 Metern von ihm befinden. Der Nebelschrecken kann daher auch Formen annehmen, in denen mehrere Ängste kombiniert werden, wenn er auf eine Gruppe trifft: Er könnte ein Wolf mit Schlangen statt Augen sein oder ein ertrunkener Riese, der aussieht wie ein verhasstes Elternteil. Nebelschrecken können nicht lange außerhalb der Nebel existieren: Nach 1W4 Runden außerhalb der Nebel verlieren sie den inneren Zusammenhalt und verwandeln sich in harmlosen Dampf.

Körperliche Form

W4	Körper
1	***Ungewöhnliche Rüstung:*** Der Nebelschrecken trägt eine Rüstung aus versteinertem Holz, fremdartigem Kristall, rostigen Mechanismen und behauenem Stein oder ein Exoskelett.
2	***Grässliche Gliedmaßen:*** Der Nebelschrecken hat Spinnenbeine, Gliedmaßen mit zahlreichen Gelenken oder wimmelnde Tentakel.
3	***Formbare Masse:*** Der Nebelschrecken besteht aus einem Klumpen knochenlosen Fleischs, aus finsteren Ranken oder aus Nebel.
4	***Triefende Organe:*** Der Nebelschrecken hat freiliegende Eingeweide, aufgeblähte Parasiten oder eine Gallertschicht, vielleicht, weil sein Inneres sich außen befindet.

Unaussprechlicher Schrecken

Riesige Monstrosität

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung), 17 (nur Aberrationsrüstung)
Trefferpunkte 95 (10W10+40)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	13 (+1)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +5
Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Zustandsimmunitäten Versteinert (nur Aberrationsrüstung)
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen -
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Von den Nebeln geformt: Wenn der Schrecken erzeugt wird, kann er eine von vier Gestalten annehmen: Ungewöhnliche Rüstung, Grässliche Gliedmaßen, Formbare Masse oder Triefende Organe. Diese Gestalt bestimmt einige Merkmale im Wertekasten.

Amorph (nur Formbare Masse): Der Schrecken passt durch Bereiche von nur 2,5 Zentimetern, ohne sich quetschen zu müssen.

Säurekörper (nur Triefende Organe): Jede Kreatur, die den Schrecken berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, erleidet 5 (1W10) Säureschaden.

Unermüdlicher Schritt (nur Grässliche Gliedmaßen): Der Schrecken kann sich durch den Raum bewegen, den eine andere Kreatur besetzt. Beim ersten Mal in der Runde, in der dies geschieht, muss die betroffene Kreatur einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie umgestoßen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Schrecken führt zwei Gliedmaßenangriffe aus.

Gliedmaßen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 21 (3W10+5) Wuchtschaden.

Fluchstoß (Aufladung 5-6): Der Schrecken stößt in einem neun Meter langen Kegel nekrotische Energie aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 45 (7W12) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Fluchstoss

W4	Verwünschung
1	***Betörung (Aufladung 5-6):*** Der Schrecken stößt eine Magiewelle aus, die den Verstand manipuliert. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Schrecken muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 33 (6W10) psychischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig, anderenfalls erleidet sie die Hälfte des Schadens.
2	***Galle (Aufladung 5-6):*** Der Schrecken stößt in auf einer 18 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie säurehaltige Galle aus. Jede Kreatur auf der Linie muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie mit Galle bedeckt. Mit Säure bedeckte Kreaturen erleiden zu Beginn ihrer Züge 31 (7W8) Säureschaden, bis sie oder eine andere Kreatur eine Aktion verwenden, um die Galle abzuwaschen.
3	***Versteinerung (Aufladung 5-6):*** Der Schrecken stößt in einem neun Meter langen Kegel versteinerndes Gas aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (4W6) nekrotischen Schaden, beginnt zu versteinern und ist festgesetzt. Festgesetzte Kreaturen müssen den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei Erfolg endet der Effekt auf sie. Anderenfalls bleiben sie versteinert, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit werden.
4	***Realitätsverzerrung (Aufladung 5-6):*** Der Schrecken stößt eine Magiewelle aus, welche die Wahrnehmung verzerrt. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Schrecken muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg erleidet sie 22 (5W8) psychischen Schaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs taub. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem bis zum Ende seines nächsten Zugs blind.

Gliedmassen

W4	Angriff
1	***Knochenklinge:*** Die Gliedmaße des Schreckens endet in einer Knochenklinge, die Hiebschaden statt Wuchtschaden bewirkt. Außerdem landet der Schrecken kritische Treffer, wenn er 19 oder 20 würfelt, und kann den Schadenswürfel in diesem Fall dreimal statt zweimal werfen.
2	***Säure-Scheinfuß:*** Der Gliedmaßen-Angriff des Schreckens bewirkt zusätzlich 9 (2W8) Säureschaden.
3	***Greifendes Tentakel:*** Die Gliedmaße des Schreckens ist ein greifendes Tentakel. Wenn der Schrecken damit eine Kreatur trifft, wird sie gepackt (SG-16-Rettungswurf). Die Gliedmaße kann nur jeweils eine Kreatur packen.
4	***Giftige Gliedmaße:*** Die Gliedmaße des Schreckens bewirkt Stichschaden statt Wuchtschaden. Wenn der Schrecken eine Kreatur mit dieser Gliedmaße trifft, muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 7 (2W6) Giftschaden und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs vergiftet.

CHRISTOPHER BURDETT

Unermüdlicher Moloch.

Unermüdlicher Mörder

Unermüdliche Mörder sind hasserfüllte, von Rache besessene Kreaturen, die mit Unholden und anderen üblen Wesenheiten paktieren. Dadurch werden sie zu wahren Schlächtern, die nur noch existieren, um ihrer endlosen Blutlust zu frönen. Manche Unermüdlichen Mörder waren irgendwann Unschuldige, doch ihre Vergangenheit wurde längst von den Wogen aus Blut und Zorn weggewaschen. Das grausige Werk dieser Mörder wird rasch zum Stoff von Legenden, welche landauf, landab Angst und Schrecken verbreiten.

Unermüdlicher Schlächter

Unermüdliche Schlächter führen stumm ihre blutige Arbeit aus und verschwinden dann im Schatten und der Schande. Sie fixieren sich auf bestimmte Personen oder Opfertypen, die sie dann mit einmaliger Besessenheit verfolgen.

Unermüdlicher Moloch

Unermüdliche Moloche sind massive brutale Kreaturen mit Vorliebe für Gemetzel. Ihre Anwesenheit verbiegt die Welt um sie herum, sodass sie Waffen erzeugen und damit ihre Beute schlachten können. Stacheldraht, Stalagmiten, Scherben – einem Moloch und seinem Wüten ist alles recht. Jeder Moloch betrachtet ein bestimmtes Gebiet als sein Territorium und trachtet allen Eindringlingen nach dem Leben.

Erstellen eines Unermüdlichen Mörders

Unermüdliche Mörder können aus den unterschiedlichsten Gründen entstehen und ihre entsetzlichen Mordserien starten. Erwäge beim Erstellen eines Unermüdlichen Mörders, welche Umstände zu seiner Verwandlung und seinen spezifischen Methoden geführt haben. Würfle oder wähle anhand der Tabellen „Ursprünge von Unermüdlichen“ und „Methoden von Unermüdlichen“, um deine eigenen monströsen Schlächter zu erstellen.

Unermüdlicher Schlächter

Mittelgroßer Unhold

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 84 (13W8+26)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Stä +4, Ges +7, Kon +5, Wei +5
Fertigkeiten Athletik +7, Überleben +5, Wahrnehmung +5
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Versteht alle Sprachen, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP) **Übungsbonus** +3

Legendäre Resistenz (1-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Schlächters scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Verschleierte Gegenwart: Der Schlächter ist immun gegen alle Effekte, die Emotionen spüren oder Gedanken lesen, und er kann nicht mit Fähigkeiten erkannt werden, die Unholde aufspüren.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Schlächter führt zwei Angriffe mit dem Schlachtermesser aus.

Schlachtermesser: *Nah- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W4+4) Hiebschaden plus 21 (6W6) nekrotischen Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, erleidet es eine bleibende Wunde, die ihm zu Beginn jedes seiner Züge 7 (2W6) nekrotischen Schaden zufügt. Wann immer der Schlächter das verwundete Ziel erneut mit diesem Angriff trifft, wird der Schaden durch die Wunde um 3 (1W6) erhöht. Die Wunde heilt, wenn das Ziel Trefferpunkte zurückgewinnt oder eine Kreatur eine Aktion verwendet, um sie mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Heilkunde) zu versorgen.

Legendäre Aktionen

Der Schlächter kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Schlächter am Anfang seines Zugs zurück.

Zerschlitzen: *Nah- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/18 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 7 (1W6+4) Hiebschaden.

Hieb und weg (kostet 3 Aktionen): Der Schlächter führt einen Angriff mit dem Schlachtermesser aus. Ob er trifft oder nicht, er kann sich dann magisch bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle teleportieren, die er sehen kann.

DAVID SLADER

Ursprünge von Unermüdlichen

W6	Ursprung
1	Der Unermüdliche wurde für tot zurückgelassen und erhielt neues Leben, um sich zu rächen.
2	Der Unermüdliche wurde in eine Waffe der Rache verwandelt, als ein Angehöriger mit finsteren Kräften paktierte.
3	Der Unermüdliche wurde vor seiner Geburt von einem Unhold gezeichnet, und seine böse Natur trat nach und nach zutage.
4	Ein böser Ort oder ein magisches Relikt haben den Unermüdlichen zu einem Monster werden lassen.
5	Der Unermüdliche hat ein böses Wesen in seinem Körper eingeschlossen.
6	Der Unermüdliche erscheint als normale Person und weiß nicht, dass er sich im Zorn in einen Mörder verwandelt.

Methoden von Unermüdlichen

W8	Methode
1	**Künstler:** Der Mörder macht seine Opfer zu Kunstwerken, vielleicht als grausige Inszenierung, oder er macht ihr Blut zu neuen Waffen.
2	**Autor:** Der Mörder hinterlässt Botschaften, Gedichte, Verse oder Teile seiner kreativen Meisterwerke an den Schauplätzen seiner Untaten.
3	**Avatar:** Der Mörder opfert Leute, weil er sie für Manifestationen einer Gottheit oder Kraft jenseits der Moral hält.
4	**Doktor:** Der Mörder zerlegt seine Opfer oder erntet ihre Organe, um sein medizinisches Verständnis zu erweitern.
5	**Maske:** Der Mörder verwendet eine bestimmte Verkleidung, deren Anblick zum Symbol seiner Untaten wird.
6	**Büßer:** Der Mörder begeht die Untaten gegen seinen Willen und sucht Hilfe, um seine Gewalt zu unterbinden.
7	**Ritualist:** Der Mörder greift stets an ähnlichen Orten denselben Personentyp auf die gleiche Art an.
8	**Trophäensammler:** Der Mörder sammelt stets etwas von seinen Opfern als Trophäe.

Unermüdlicher Moloch

Großer Unhold

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 161 (14W10+84)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	12 (+1)	22 (+6)	8 (-1)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +6, Cha +7
Fertigkeiten Überleben +6, Wahrnehmung +6
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht alle Sprachen, aber kann nicht sprechen
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP) **Übungsbonus** +4

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Molochs scheitert, kann er den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Regeneration: Der Moloch gewinnt zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück. Wenn der Moloch gleißenden Schaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Moloch stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Ungewöhnliche Natur: Der Moloch muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Moloch führt zwei Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch Tödliche Umformung ersetzen, wenn die Aktion bereit ist.

Wahl des Henkers: *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 17 (2W10+6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, so ist seine Bewegungsrate bis zum Beginn des nächsten Zugs des Molochs um drei Meter verringert.

Faust: *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 11 (1W10+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss sie außerdem einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie umgestoßen.

Tödliche Umformung (Aufladung 5-6): Der Moloch formt ein Element aus der Umgebung magisch zu einer tödlichen Waffe um. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Moloch muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg wird das Ziel von einer der folgenden Optionen nach Wahl des Molochs getroffen:

Fliegender Stein: Das Ziel erleidet 22 (5W8) Wuchtschaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Molochs kampfunfähig. Dann verschwindet das Element.
Mähendes Schrapnell: Das Ziel erleidet 14 (4W6) Hiebschaden, und das Element verschwindet. Das Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) nekrotischen Schaden durch die Wunde, die das Schrapnell verursacht hat. Die Wunde heilt, wenn das Ziel Trefferpunkte zurückgewinnt oder eine Kreatur eine Aktion verwendet, um sie mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Heilkunde) zu versorgen.

Legendäre Aktionen

Der Moloch kann drei legendäre Aktionen entsprechend den Optionen unten ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Moloch am Anfang seines Zugs zurück.

Unaufhaltsamer Vormarsch: Der Moloch nutzt seine Bewegungsrate und ignoriert dabei schwieriges Gelände. Alle Objekte in seinem Weg erleiden 55 (10W10) Wuchtschaden, wenn sie nicht getragen/in der Hand gehalten werden.
Rasche Umformung (kostet 3 Aktionen): Der Moloch lädt Tödliche Umformung auf und setzt die Aktion ein.

Vampirischer Gedankenschinder

Als die Gedankenschinder von Bluetspur (siehe Kapitel 3) kein Heilmittel für das Gebrechen ihres Herrn fanden, griff das Ältestengehirn zu radikaleren Methoden, um Verfall und Tod abzuwenden. Die Ergebnisse waren vampirische Gedankenschinder, üble Ausgeburten aus Larven der Gedankenschinder, mit Vampirismus infiziert. Diese spezialisierten, aber unvollkommenen Schrecken dienen nur einem Zweck: Sie stehlen intelligenten Wesen die Hirnflüssigkeit. Mit dieser kehren sie zum Ältestengehirn von Bluetspur zurück und entleeren sie in die Hormonbrühe, in der es schwimmt. Dieser groteske Balsam bremst den Verfall des Ältestengehirns, heilt das Gehirn allerdings nicht.

Vampirische Gedankenschinder sind physisch und mental instabile Wesen. Nichts kann diese monströsen Kreaturen davon abhalten, ihre existenziellen Befehle auszuführen. Sie besitzen zwar die telepathischen Fähigkeiten von Gedankenschindern, doch sind ihre Gehirne nicht geeignet, sie auch einzusetzen. Stattdessen peinigen sie alle Kreaturen in der Nähe mit grauenhaften mentalen Visionen. Sie sind grausig anzuschauen, verstören jedoch niemanden mehr als andere Gedankenschinder, die sie als Monstrositäten betrachten.

Vampirischer Gedankenschinder

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W8+40)
Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	5 (-3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Int +0, Wei +5, Cha +7
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Nekrotisch, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Telepathie 36 m, kann jedoch nur Emotionen übertragen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

Spinnenklettern: Der Gedankenschinder kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Gedankenschinder bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Ungewöhnliche Natur: Der Gedankenschinder muss nicht atmen, essen oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gedankenschinder führt entweder zwei Klauenangriffe oder einen Klauenangriff und einen Tentakelangriff aus.

Klauen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 8 (1W8+4) Hiebschaden plus 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Tentakel: *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Bewirkt 11 (1W6+4) Stichschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG-15-Rettungswurf).

Weisheitstrank: Der Gedankenschinder zielt auf eine Kreatur, die er gepackt hat. Das Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 14 (4W6) psychischen Schaden und erhält eine Erschöpfungsstufe. Der Gedankenschinder erhält Trefferpunkte in Höhe des zugefügten psychischen Schadens zurück. Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch den psychischen Schaden auf 0 verringert werden, stirbt.

Bonusaktionen

Psyche stören (Aufladung 5-6): Der Gedankenschinder stößt magisch Psi-Energie im Radius von neun Metern um sich herum aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Intelligenzrettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie eine Minute lang kampfunfähig. Die kampfunfähige Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Werrabe

Werraben sind heimliche und vorsichtige Lykanthropen, die versuchen, mit der Gesellschaft zu verschmelzen, um unauffällig gegen das Böse zu wirken. Als Gegner böser Wesen werden Werraben unablässig von üblen Kräften verfolgt. Sie wissen um diesen Umstand und enthüllen ihre Hybridform daher nur selten. Dennoch kursieren zahlreiche Legenden über unheimliche Gestalten mit Rabenflügeln, die vor Unglücken erscheinen und mysteriöse Prophezeiungen äußern. Diese Geschichten sind gewissermaßen wahr: Wo sich ein Werrabe aufhält, folgt das Böse auf dem Fuß.

Werraben nutzen leichte Waffen, um ihren Fluch nicht auf Leute zu übertragen, die ihn missbrauchen würden.

Werraben-Lykanthropie

Der Eintrag zu Lykanthropen im *Monsterhandbuch* enthält Regeln für Charaktere, die mit verschiedenen Formen der Lykanthropie verflucht sind. Der folgende Text gilt nur für Werraben-Charaktere.

Ein Charakter, der mit Werraben-Lykanthropie verflucht ist, erhält einen Geschicklichkeitswert von 15, sofern dieser nicht bereits höher liegt. Angriffs- und Schadenswürfe des Schnabels basieren je nach höherem Wert auf Stärke oder Geschicklichkeit des Charakters. Der Schnabelhieb eines Werraben bewirkt 1 Stichschaden in Rabenform (es gilt kein Attributsmodifikator) oder 1W4 Stichschaden in Hybridform (der Attributsmodifikator des Charakters gilt). Dieser Angriff überträgt den Fluch der Werraben-Lykanthropie.

Werrabe

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 31 (7W8)
Bewegungsrate 9 m in humanoider Form; 3 m, Fliegen 15 m in Rabenform; 9 m, Fliegen 15 m in Hybridform

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6, Motiv erkennen +4
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache (kann in Rabenform nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

Stimmen nachahmen: Der Werrabe kann einfache Geräusche imitieren, die er gehört hat, beispielsweise das Geflüster einer Person, Säuglingsgeschrei oder Tierlaute. Ein Kreatur, die diese Geräusche hört, erkennt sie als Imitation, sofern sie einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

Regeneration: Der Werrabe gewinnt zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Werrabe Schaden durch Silberwaffen oder Zauber erleidet, wirkt dieses Merkmal am Anfang seines nächsten Zugs nicht. Der Werrabe stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide Form oder Hybridform): Der Werrabe führt zwei Waffenangriffe aus, einen davon möglicherweise mit der Handarmbrust.

Schnabel (nur Rabenform oder Hybridform): *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 1 Stichschaden in Rabenform oder 4 (1W4+2) Stichschaden in Hybridform. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, anderenfalls wird es mit Werraben-Lykanthropie verflucht.

Kurzschwert (nur humanoide Form oder Hybridform): *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Handarmbrust (nur humanoide Form oder Hybridform): *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Stichschaden.

Form ändern: Der Werrabe verwandelt sich in eine Rabe-Humanoid-Hybridform oder in einen winzigen Raben oder wieder zurück in seine humanoide Form. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine humanoide Form an.

STEPHEN OAKLEY

Zombies

Unter den Untoten ist ein vereinzelter Zombie durchaus nicht das Gefährlichste, was einem begegnen kann. Der Schrecken dieser schlurfenden Untoten besteht nicht in ihrer individuellen Gefährlichkeit, sondern in ihrer Hartnäckigkeit, ihrer Gleichgültigkeit gegenüber der eigenen Intaktheit und in ihrer schieren Anzahl. Zombies würden einen Waldbrand mit der eigenen Asche ersticken und einen Drachen dadurch töten, dass sie in Massen in seinen Schlund marschieren.

In ihrer Unermüdlichkeit werden Zombies oft auf bloße Massen von kriechenden Gliedmaßen reduziert (siehe Wertekasten **Zombiegliedmaßenschwarm**), sie tragen die schrecklichsten Krankheiten mit sich (siehe Wertekasten **Zombie-Seuchenverbreiter**) oder werden als ganze Horde zu einem einzigen verrottenden Riesen zusammengefügt (siehe Wertekasten **Zombieklumpen**).

Zombiegliedmassenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Untoter

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Blindsicht 9 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 9
Sprachen -
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) **Übungsbonus** +2

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt, und er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Gliedmaße ist.

Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Ungewöhnliche Natur: Der Schwarm muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Schwarm führt einen Untote-Masse- und einen Greifende-Gliedmaßen-Angriff aus.

Untote Masse: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 0, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* Bewirkt 5 (1W6+2) Wuchtschaden oder 4 (1W4+2) Wuchtschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Greifende Gliedmaßen: *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 0, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* Bewirkt 7 (2W6) nekrotischen Schaden, und die Kreatur muss einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls ist sie festgesetzt. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet sie 7 (2W6) nekrotischen Schaden. Die Kreatur wird befreit, wenn der Rettungswurf gelingt, wenn der Schwarm sich von der Kreatur fortbewegt oder wenn er stirbt.

Zombie-Apokalypsen

Zu den Dark-Fantasy- und Desaster-Horrorabenteuern in Kapitel 2 gehören auch Geschichten über unkontrollierte Zombiekatastrophen. Der Schrecken dieser Abenteuer besteht nicht im einzelnen Zombie, sondern in den zahllosen Einzelgefahren, von denen die Gesellschaft überwältigt wird. Erwäge beim Erstellen deiner eigenen untoten Schrecknisse die Plots in der Tabelle „Zombie-Apokalypsen".

Zombie-Apokalypsen

W4	Zombie-Plot
1	Ein böser Wunsch bewirkt, dass Heilungsmagie und Heiltränke Zombies hervorbringen.
2	Überwältigende Magie lässt Zombies immer wieder als **Zombiegliedmaßenschwarm** auferstehen.
3	Die Githyanki entfesseln **Zombie-Seuchenverbreiter**, um die Gedankenschinder aus ihrer Welt zu vertreiben.
4	Die Siegel um eine unterirdische Zombiehorde versagen, und uralte **Zombieklumpen** entsteigen den Tiefen.

Zombie-Seuchenverbreiter

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 78 (12W8+24)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	3 (-4)	5 (-3)	5 (-3)

Schadensresistenzen Nekrotisch
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 7
Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Seuchenverbreiters durch Schaden auf 0 sinken, muss er einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei Erfolg behält der Seuchenverbreiter einen Trefferpunkt.

Ungewöhnliche Natur: Der Seuchenverbreiter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Virale Aura: Alle Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Seuchenverbreiter beginnen, müssen einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei Misserfolg werden sie vergiftet und können bis zum Ende ihres nächsten Zugs keine Trefferpunkte zurückgewinnen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf sind sie 24 Stunden lang gegen die Virale Aura des Seuchenverbreiters immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Seuchenverbreiter führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

Virulentes Miasma (1-mal täglich): Der Seuchenverbreiter stößt toxisches Gas im Radius von neun Metern um sich herum aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen und erleidet bei Misserfolg 14 (4W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Humanoide, deren Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 verringert werden, sterben und erheben sich eine Minute später als Zombie (siehe Wertekasten im *Monsterhandbuch*). Der Zombie handelt in der Initiativreihenfolge direkt nach dem Seuchenverbreiter.

Zombieklumpen

Riesiger Untoter

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 104 (11W12+33)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +6
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP) **Übungsbonus** +3

Todesgestank: Alle Kreaturen, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Zombie beginnen, müssen einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 9 (2W8) Giftschaden und sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet.

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, muss der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei Erfolg behält der Zombie einen Trefferpunkt.

Ungewöhnliche Natur: Der Zombie muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Zombie führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 18 (3W8+5) Wuchtschaden.

Fleischgrab (Aufladung 5-6): Der Zombie schleudert einen abgelösten Leichenklumpen auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es erleidet 16 (3W10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, wird es unter dem Leichenfleisch begraben.

In diesem Fall ist das Ziel festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Leichenfleischs und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) nekrotischen Schaden. Es kann befreit werden, indem das Leichenfleisch zerstört wird. Das Leichenfleisch ist ein großes Objekt, besitzt eine RK von 10 und 25 Trefferpunkte. Es ist gegen psychischen Schaden immun.

Anhang: Hexenbrett

Dieses Gerät wird von den als Hüter der Feder (siehe Kapitel 3) bekannten Spiritisten verwendet. Es dient als Fokuspunkt bei Séancen, um Kontakt mit jenseitigen Welten herzustellen. Die Nutzer verlassen sich auf den kollektiven Willen derer, die sich um das Brett versammeln und gemeinsam eine Fingerspitze auf die Planchette legen, um mit mysteriösen Kräften zu kommunizieren.

Die zum Hexenbrett passende Planchette sowie Details zur Verwendung findest du in Kapitel 4. Kopiere sowohl Hexenbrett wie auch Planchette und bring die Kopien auf Holz oder Pappe auf, um eine geheimnisvolle Requisite für dein Horrorabenteuer zu erhalten.

DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

©DUPLEOFKOOKS

Stell dich deinen Ängsten

In den Albtraumreichen von Ravenloft greift der Terror um sich. Monsterkenner Rudolph van Richten hat aus seiner Korrespondenz und seinen Fallakten das vorliegende Werk der Gruselgeschichten und schrecklichen Wahrheiten zusammengestellt, um eine neue Generation von Abenteurern gegen die Kreaturen der Nacht ins Feld schicken zu können.

Entdecke die Mysterien von Ravenloft: Lande in ewigen Nebeln mit berüchtigten Dunklen Fürsten, alterslosen Vampiren, Zombiehorden, kosmischen Schrecken und noch Schlimmerem. Triff dann deine Wahl: Wirst du deine eigenen Domänen des Schreckens erschaffen, in denen sich entsetzliche Abenteuer zutragen? Oder wirst du zu den heimgesuchten Helden gehören, die makabre Abstammungen, zweischneidige Dunkle Gaben, heimgesuchte Unterklassen und andere verbotene Kräfte nutzen?

Die Nebel von Ravenloft erheben sich. Überwinde deine Furcht - oder sei für immer ihr Gefangener.

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*,
dem *Monsterhandbuch*
und dem *Spielleiterhandbuch*
der fünften Edition von D&D.

DungeonsandDragons.com

WIZARDS
OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6859-6
9 780786 968596
Unverbindliche Preisempfehlung: €39.99
Gedruckt in den USA C92801000 DE