

The image features a stone archway in the foreground, leading to a fantastical landscape. In the background, there is a large, glowing orange and yellow orb, a purple spire, and a green field with people on a cliff. The sky is filled with stars and a comet.

Geheimnisvolle Orte

**Schauplätze für
Spektrum**

| | |
|---|----|
| Vorwort | 3 |
| Fantasy | |
| Der Archipel | 4 |
| Die Residenzstadt | 10 |
| Die Wüstenruine | 15 |
| Die zerstörte Stadt | 23 |
| Moderne | |
| Das Schloss | 29 |
| Das Hotel | 36 |
| Die Insel La Confiance | 43 |
| Science-Fiction | |
| Die Mondbasis | 47 |
| Das Saatschiff | 53 |
| Raumhafen Newport | 59 |
| In der Unterwelt | |
| Die glühende Kaverne | 63 |
| In der Stadt | |
| Das Hochhaus | 67 |
| Das Clubhaus | 70 |
| Kaiser-Therme | 73 |
| Auf dem Basar | |
| Einkaufszentrum Arkaden | 76 |
| Index der Wesen und Personen | 79 |

Geheimnisvolle Orte

Schauplätze für Spektrum

© Tobias Deterding 2020

Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk darf für den persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden. Jede kommerzielle Nutzung und Vervielfältigung bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors.

Vorwort

Das Rollenspiel Spektrum war nicht nur in seinen Regeln, sondern auch in seinem Hintergrund als Multi-Genre-Rollenspiel angelegt. Es spricht nichts dagegen, sich nur innerhalb eines Genres und nur auf einer Welt zu bewegen. Diese kann man jedoch als Teil eines Multiversums begreifen, dessen übrige Welten entweder direkt, also durch Portale unterschiedlichster Art, oder über Transit-Stationen, die sogenannten Zwischenorte, erreicht werden können. Diese Zwischenorte sollten aber keine langweiligen Umsteigebahnhöfe sein, sondern genug zu bieten haben, um sich dort längere Zeit aufzuhalten oder immer wieder dorthin zurückzukehren und neue Abenteuer zu erleben.

Dieser Band versteht sich sowohl als Ergänzung und Erweiterung der Ideen des Grundregelwerks, als auch als universelle Spielhilfe, die nicht nur für Spektrum verwendbar ist. Die Schauplätze in diesem Band sind so angelegt, dass sie leicht für andere Rollenspiele und Settings adaptiert werden können. Tatsächlich wurden einige dieser Orte bereits in Spielsitzungen mit anderen Rollenspiel-Regelwerken verwendet, wohingegen andere speziell für Spektrum konzipiert wurden. Die Spielwerte und Regelemente sind kurz gehalten und dürften leicht konvertierbar sein. Sie dienen lediglich dazu, der Spielleitung eine grobe Orientierung zu geben. Wer das Spektrum-Regelwerk verwendet, kann die Werte als Ausgangspunkte für eigene Erweiterungen benutzen.

Der Inhalt des Bandes ist grob nach Genres und diversen Zwischenorten sortiert. Zunächst werden Orte auf Welten beschrieben, die in „Fantasy“, „Moderne“ und „Science-Fiction“ eingeteilt sind, danach folgen Schauplätze an bestimmten Zwischenorten. Die Orte im ersten Teil sind keine kompletten Welten, sondern derart gestaltet, dass sie fast überall als Abenteuerschauplätze oder Kampagnenstützpunkte eingefügt werden können. In den jeweiligen Einleitungen finden sich Hinwei-

se dazu. Die Existenz von Magie oder sonstigen paranormalen Kräften in modernen oder futuristischen Settings bleibt der Spielleitung und deren Vorstellung von der Natur des jeweiligen Universums überlassen.

Innerhalb der Genres unterscheiden sich die Orte in ihrem Umfang und damit auch in ihrem Verwendungsmöglichkeiten. „Der Archipel“, „Die Residenzstadt“, „Die zerstörte Stadt“, „Die Insel La Confiance“, „Das Saatschiff“ und „Raumhafen Newport“ sind dazu geeignet, innerhalb einer Kampagne oder einer Serie von Abenteuern mit immer neuen Handlungen erkundet zu werden. „Die Wüstenruine“, „Das Hotel“, „Die Mondstation“, „Die glühende Kaverne“ und „Die Kaisertherme“ dürften eher Abenteuerschauplätze sein, die ein- bis zweimal verwendet werden können. „Das Schloss“, „Das Hochhaus“, „Das Clubhaus“ und „Einkaufszentrum Arkaden“ können Treff- und Stützpunkte für Charaktere und Ausgangspunkte für den Besuch anderer Schauplätze sein.

Der Aufbau der einzelnen Kapitel ist weitgehend gleich: Nach einer Einleitung folgt eine Ortsbeschreibung mit den einzelnen Räumen, Ortsteilen oder Sehenswürdigkeiten. Danach folgen Anmerkungen zu Portalen und Übergängen und eventuell Spielwerte. Abgeschlossen wird jedes Kapitel durch mindestens eine Szenario-Idee. Diese Szenario-Ideen sind unterschiedlich detailliert ausgearbeitet, in einigen Fällen fast schon zu einem vollständigen Abenteuer, in anderen nur als eine Art „Aufhänger“.

Kreative Spielleiter könnten versuchen, alle hier vorgestellten Schauplätze in eine große, verschiedene Welten umspannende Kampagne einzubauen, deren Handlung die Spieler von einem Anlaufpunkt zum nächsten führt. Natürlich kann man sich stattdessen auch ganz einfach die persönlichen Rosinen herauspicken.

A misty landscape with a castle on a hill. The castle has red roofs and is surrounded by trees. The background shows rolling hills and mountains under a hazy sky.

Fantasy

Der Archipel

Der Archipel liegt einsam und ziemlich weit entfernt von großen Landmassen in einem weiten Ozean. Der Archipel war vor nicht allzu langer Zeit die entlegene Provinz eines Großreichs, dessen Kernland zwar auf einem Kontinent lag, das aber auch eine große Seestreitmacht darstellte. Dieses Reich hatte die damals schon auf den Inseln existierenden Hochkulturen unterworfen und kulturell stark beeinflusst. „Das Imperium“, wie es heute auf den Inseln nur noch genannt wird, ging in einem großen Krieg zugrunde. Ein Bürgerkrieg, an dem auch verschiedene Fraktionen mächtiger Magier beteiligt waren, und die Invasion von Barbarenvölkern führten letztlich zum Untergang der großen Zivilisation. Den Archipel erreichten die Konflikte erst spät, doch brachten sie auch hier enorme Verwüstungen mit sich. Anschließend fielen Piraten in den Archipel ein, errichteten hier ihre Stützpunkte und plünderten die Güter, die vom Krieg noch unversehrt geblieben waren. Die meisten Piraten zogen weiter, doch einige blieben und wurden zum Teil sogar sesshaft.

Heute besteht der Archipel aus unabhängigen Städten und Fürstentümern. Anfangs führten sie noch häufig Kriege um Territorien und politischen Einfluss gegeneinander, doch bestehen inzwischen weitgehend friedliche Handelsbeziehungen zwischen den Kleinstaaten.

Kulturelle Besonderheiten

Das Imperium prägte die Kultur der Inselbewohner nachhaltig, doch blieben auch einige regionale Besonderheiten aus früheren Zeiten erhalten. Die Dialekte der gemeinsamen Sprache sind nicht so ausgeprägt, als dass man sich nicht überall ver-

ständig machen könnte. Seefahrt und Fischfang prägen den Alltag der meisten Menschen. Auf den großen Inseln wird allerdings so viel Landwirtschaft betrieben, dass Agrarprodukte exportiert werden können.

Neben den Menschen leben auf dem Archipel und im Meer auch andere intelligente Arten. Überall auf den Inseln sind verschiedene Völker sprechender Vögel anzutreffen, die oft enge Kontakte zu Menschen unterhalten. Eine an große schwarze Raben erinnernde Art, die Grarars, bildet an verschiedenen Orten große Kolonien. Angehörige dieser Spezies leben aber auch in den Städten der Menschen. Eine andere Art, die Vegidus, besitzt ein sehr buntes Gefieder und kann in Aussehen und Körpergröße zu den Papageien gezählt werden. Diese Vögel sind etwas einzelgängerischer und bilden keine großen Gemeinschaften. Auch sie findet man oft in menschlicher Gesellschaft.

Die intelligenten Meeresbewohner suchen seltener die Nähe zu Menschen. Eine Art von Riesenskrabben lebt in flacheren Gewässern. Manchmal kommunizieren diese Wesen mit Menschen oder handeln sogar mit ihnen, wobei sie eine Gebärdensprache verwenden, die nur wenige Menschen verstehen. Eine andere Art von intelligenten Meeresbewohnern hält sich mehr in der Tiefsee auf, weshalb Menschen ihnen selten begegnen. Es handelt sich dabei offenbar um eine Spezies von Fischmenschen, die eventuell auch Städte auf dem Meeresgrund besitzt.

Ob es noch andere nichtmenschliche Kulturen gibt, ist unbekannt. Einige wilde Kreaturen sind allerdings recht schlau und benutzen Werkzeuge.



Erwähnenswerte Orte

Aag Yimon: Dieses Fischerdorf liegt an der Lagune des gleichnamigen Atolls. Es wird nur sehr selten von Schiffen anderer Inseln angelaufen. Die Kultur der Einwohner wirkt auf Außenstehende ziemlich fremdartig.

Aalarat: Die nördlichste Insel des Archipels wird nur selten von größeren Schiffen angesteuert. Es gibt nur zwei größere Ansiedlungen, die übrige Bevölkerung lebt weit verteilt über die Insel. Die Einwohner sind recht eigenbrötlerisch und leben hauptsächlich vom Fischfang. Im Landesinneren findet man aber auch Acker- und Weideland.

Ascheinsel: Diese bergige Insel war früher fruchtbar und besiedelt, wurde aber im Krieg, der das Imperium zu Fall brachte, durch einen magischen Feuersturm völlig verwüstet. Die namensgebende Asche ist inzwischen zum größten Teil verweht. Zurück blieb vor allem geschwärzter Fels.

Aehodal: Im schwer erreichbaren Zentrum der Insel Sugalon liegen mitten in der Wildnis die Ruinen einer alten Stadt. Sie gehörte einer Zivilisation an, die schon vor dem Imperium existierte.

Aoril: Diese Insel teilt sich in den bergigen und bewaldeten Nordteil und den spärlich besiedelten Südteil. Bis auf einige Bauernhöfe und die Festung Windwacht findet man hier keine Ansiedlungen.

Ar Aunum: Diese Ruinenstadt des untergegangenen Imperiums auf der Insel Desetos gilt als verflucht und wird deshalb gemieden.

Bre Dunin: Dieses Dorf liegt an einer Bucht, die einen natürlichen Hafen bildet. In bescheidenem Umfang wird hier gelegentlich Handel mit Agrarprodukten und importierten Gütern betrieben.

Cron Dhin: Westlich einer Bergkette auf Jalodus liegen Isoliert an einer Bucht diese Ruinen einer ehemaligen Hafenstadt des Imperiums.

Desetos: Diese Insel ist seit dem Ende des Imperiums nicht mehr bewohnt und heute größtenteils bewaldet. Der westliche Teil ist von Klippen umgeben und dadurch nur schwer zugänglich.

Dhehilos: Bei dieser kleinen Insel handelt es sich um ein schroff aus dem Meer ragendes Felsplateau. Wegen den steilen Klippen sind die Ruinen auf den Plateau nur schwer erreichbar und noch weitgehend unerforscht.

Dunukis: Dieser Küstenort besteht aus den Häusern von Fischern und Handwerkern und der kleinen Burg des Grafen, der hier herrscht.

Feduna: Weil diese Insel relativ abgelegen und nur dünn besiedelt ist, sind sich die meisten Bewohner des Archipels nicht einmal ihrer Existenz bewusst.

Feuerinseln: Diese Inselkette ist durch vulkanische Aktivität entstanden. Einige der Vulkane sind noch aktiv, was den Inseln ihren Namen eintrug. Das Inland ist zum größten Teil mit Dschungel bedeckt

Gosin Xar: Diese Burg an der Ostküste von Jalodus ist nach ihrem Herrn benannt, der den gesamten Ostbereich der Insel und mittlerweile auch die Insel Sinikon beherrscht. Der Fürst hat große Ambitionen, seinen Herrschaftsbereich auszuweiten und weitere Siedlungen unter seine Kontrolle zu bringen. Zu diesem Zweck vergrößert er ständig seine Streitmacht.

Jalodus: Die größte Insel des Archipels besteht aus einer größeren Landfläche im Westen und einer kleineren Landfläche im Osten, die durch eine Landbrücke verbunden sind. Der nordwestliche Teil mit der Stadt Tar Veru und dem Ort Mrisun gehört zum Herrschaftsbereich des Fürsten von Tar Veru. Der östliche Teil wird mittlerweile vollständig von dem ehrgeizigen Fürsten Gosin Xar beherrscht. Die Insel ist der Hauptexporteur von Getreide und anderen Agrarprodukten.

Janol Vos: Auf den Klippen an der Steilküste von Vitay steht ein großes Anwesen, das nach seinem Besitzer, einem ehemaligen Piraten, benannt ist. Janol Vos hat in der unruhigen Zeit nach dem Fall des Imperiums ein Vermögen erbeutet und danach auf der Insel den Herrensitz erbauen lassen, auf dem er mit Familie und Dienerschaft wohnt.

Jelecon: Nach Jalodus ist dies die Insel mit den meisten Einwohnern, was aber nicht bedeutet, dass sie dicht besiedelt wäre. Das Kulturland ist in verschiedene kleine Herrschaftsbereiche aufgeteilt, und ein nicht unerheblicher Teil ist unerschlossene Wildnis.

Jhas Queon: In der Nähe der Nordspitze der Insel Jelecon liegen die Ruinen dieser Stadt, die im Chaos der letzten Tage des Imperiums zerstört und verlassen wurde.

Kristallturm: Einsam an der Westküste von Jalodus steht dieses uralte Bauwerk. Vor langer Zeit diente es als Leuchtturm und Wetterbeobachtungsstation. Heute wird es von einer Zauberin bewohnt, die hin und wieder von Adligen und Beamten um Rat ersucht wird. Die Spitze des Turms sieht so aus, als bestünde sie aus einem einzigen, riesigen Kristall. Im Inneren befindet sich ein Artefakt, das zur Kommunikation mit einem Gegenstück in der Festung Windwacht verwendet werden kann. Wenn es Sturmwarnungen gibt,

können diese an die Städte auf Jalodus mithilfe von Leuchtfeuern oder magischen Mitteln weitergeleitet werden.

Kurolan: Ein Fischerdorf mit einem Hafen an der Südküste der Insel Aalarat.

Mhulunat: Auf der größten der Feuerinseln gibt es einen aktiven Vulkan und die von Dschungel umschlossenen Ruinen einer Stadt, die älter als das Imperium ist.

Mretibas: Da dies der einzige größere Seehafen im Bereich der nördlichen Inseln ist, hat sich die Stadt zu einem florierenden Handelszentrum entwickelt.

Mrisun: Dieser Küstenort auf Jalodus liegt an einer Flussmündung und wird hauptsächlich von Fischern und Handwerkern bewohnt. Im Umland liegen einige Bauernhöfe. Der Ort gehört zum Herrschaftsbereich von Tar Veru.

Pai'sin: Diese Stadt des alten Imperiums, die auf den Überresten einer noch älteren Siedlung errichtet wurde, liegt heute selbst in Ruinen. Sie befindet sich nicht direkt an der Küste der Pfeilinsel, sondern etwas weiter landeinwärts inmitten wilden Dschungels.

Pfeilinsel: Diese Insel ist nach ihrem Umriss benannt, der auf Seekarten deutlich erkennbar ist. Besiedelt ist nur der flachere Nordteil, wohingegen die südliche „Pfeilspitze“ von schroffen Bergen umgeben und mit Wald bedeckt ist.

Quunamug. Dies ist der Name einer Insel und der einzigen menschlichen Ansiedlung darauf. Ihre Bewohner wirken auf die übrigen Menschen des Archipels sehr fremdartig und werden gemeinhin als „Barbaren“ angesehen.

Rilan: Auf der Insel Sinakon ist dieser kleine Küstenort und Hafen die einzige nennenswerte Ansiedlung. Sie ist in einem weiten Umkreis von Acker- und Weideland umgeben. Sie wurde immer wieder von Piraten frequentiert, die hier Vorräte erwarben bzw. erpressten. In letzter Zeit geriet der Ort unter Kontrolle des Fürsten Gosin Xar, der als „Schutz“ vor Seeräubern Treue und Tribut fordert.

Rinagor: Obwohl diese Insel nicht dicht besiedelt ist, ist sie die größte und bevölkerungsreichste im Nordbereich des Archipels. Mretibas ist die einzige größere Hafenstadt in diesen Breiten. An der einsamen Westküste liegen die Ruinen einer Stadt des Imperiums. Die gesamte Insel untersteht der Herrschaft des Fürsten von Tir Yuna.

Schatteninseln: Diese Ansammlung von kleinen Inseln ist heute, bis auf einige Piratennester, weit-

gehend unbewohnt. Die Inseln sind durchsetzt von Riffen und Untiefen, was die Seefahrt hier riskant macht. Auf einigen Inseln verbergen sich in der dichten Vegetation größere Ruinen aus der Zeit des Imperiums.

Shirep: Der einzige nennenswerte Außenkontakt dieses Fischerdorfes besteht zur Stadt Tar Sekil auf derselben Insel. Abgesehen davon ist der Küstenort recht verschlafen.

Sinakon: Diese bergige Insel ist zum größten Teil wild und menschenleer und nur im südwestlichen Teil besiedelt.

Sturmbreiten: An dieser Stelle des Meeres entstehen auffällig oft Stürme, die sich in andere Teile des Archipels ausbreiten. Die häufig unruhige Wetterlage in dieser Region macht den Schiffsverkehr zwischen den nördlichen und den südlichen Inseln des Archipels riskant. Die Ursache der Stürme ist bis heute ein Rätsel. Gelehrte spekulieren über ein magisches Phänomen.

Sugalon: Diese Insel ist nur in den Küstenregionen besiedelt, und selbst dort nur spärlich. Das Landesinnere ist von wildem Wald bedeckt und von der Küste durch mehrere niedrige Bergketten getrennt.

Tabic: Dieser Küstenort liegt an einer Bucht im westlichen Teil der Insel Jalodus. Weil er hinter einem großen, gefährlichen Riff liegt, ist der Ort vom Westen etwas isoliert. Landesherr ist Gosin Xar.

Tar Dolul: Zwischen dieser freien Stadt an der Südküste von Jalodus und den übrigen Hafenstädten des Archipels bestehen enge Handelsbeziehungen.

Tar Sekil: Diese freie Hafenstadt liegt an einer großen Bucht und einer Flussmündung im Norden der Pfeilinsel. Das Umland besteht aus Acker- und Weideland.

Tar Veru: Diese Hafenstadt auf Jalodus gehört zum Territorium eines Fürsten, dessen Festung ein Teil der Stadt ist. Früher lag die Stadt etwas weiter nördlich. Als sich durch einige verheerende Stürme und Flutkatastrophen der Küstenverlauf änderte, wurde ein großer Teil der Stadt wieder neu errichtet. Reste der alten Stadtmauer verlaufen zwischen den noch bestehenden Teilen der „Altstadt“ im Norden und der „Neustadt“ im Süden. Der Hafen wurde ebenfalls neu errichtet. Der große Leuchtturm, das Wahrzeichen der Stadt, steht auf einer Halbinsel vor dem Hafen und kann über eine künstliche Landbrücke erreicht werden.

Tiefen von Yor Dhuga: An dieser Stelle ist der Ozean besonders tief. Seeleute, deren Schiffe diese Tiefen passierten, berichteten von seltsamen Erscheinungen wie Lichtern und großen, sich bewegenden Schatten unter der Wasseroberfläche. Auch sind mutmaßlich die meisten vermissten Schiffe verschwunden, als sie diese Region durchsegelten. Deshalb wird sie heute gefürchtet und weitgehend gemieden.

Tir Harul: Von dieser düsteren Burg direkt über den Klippen bietet sich ein weiter Ausblick über den Ozean und über einen großen Teil der Tiefenebene der Insel Zeruran. Der Fürst von Tir Harul wird als Magier und Student der dunklen Künste gefürchtet. Er soll oft die Ruinen auf Zeruran und auf der Nachbarinsel Desetos besuchen, um nach alten Geheimnissen zu forschen. Angeblich hat er auch Expeditionen zu den Tiefen von Yor Dhuga unternommen, aus unbekanntem Gründen.

Tir Yuna: Von diesem großen Schloss über den Klippen aus regiert der Fürst über die gesamte Insel Rinagor. Seine Residenz liegt einsam und recht weit entfernt von der Stadt Mretibas und den meisten anderen Ansiedlungen.

Tsibas: Dieser kleine Küstenort wird hauptsächlich von Fischern bewohnt. Hin und wieder wird er von Schiffen besucht, die Handel treiben und den einzigen Kontakt zur übrigen Welt darstellen.

Wonayo: Ein Fischerdorf an der Nordküste der Insel Aalarat. Die Einwohner haben selten Kontakt zu Außenstehenden.

Velay: Das kleine Küstenstädtchen ist die einzige größere Ansiedlung auf der Insel Feduna. Es liegt an einer kleinen Bucht. Unter den wenigen Seefahrern, die den Ort besuchten, kursieren Gerüchte über die heimlichtuerische und feindselige Art der Einheimischen. Möglicherweise gibt es hier ein dunkles Geheimnis aufzudecken.

Vihedith: Diese freie Hafenstadt liegt an einer Bucht und einer Flussmündung. Es bestehen enge Handelsbeziehungen zu anderen großen Städten des Archipels. Die Stadt wird von einem Rat reicher Kaufleute regiert.

Vitay: Bis auf den Herrnsitz von Janol Vos existieren auf dieser Insel keine menschlichen Ansiedlungen. Die gesamte Ostseite der Insel ist eine Steilküste.

Vogelfelsen: Auf den Felsabsätzen und in den Höhlen der hohen Klippen liegt die größte bekannte Siedlung der Garars.

Windwacht: Die Hauptaufgabe dieser Festung ist nicht militärischer, sondern wissenschaftlicher

Natur. Von hier aus wurde schon zu Zeiten des Imperiums das Wettergeschehen in den Sturmbreiten beobachtet und dokumentiert. Früher nutzte man magische Kristalle, um mit weit entfernten Orten zu kommunizieren und diese vor aufziehenden Stürmen zu warnen. Die meisten dieser Kristalle sind heute entweder verschwunden oder ausgefallen. Allein zum Kristallturm auf der Insel Jalodus besteht noch Kontakt. Die Festung wird von einer Bruderschaft von Gelehrten bemannt, die sich mit Astronomie und Meteorologie beschäftigt.

Xhiha: Eine Runenstadt des untergegangenen Imperiums an der Nordküste der Insel Jalodus.

Yden: das Fischerdorf liegt an einer Bucht, in der auch größere Schiffe ankern können, was aber sehr selten geschieht. Durch ihre Abgeschiedenheit hat die Siedlung einige kulturelle Eigenheiten entwickelt.

Yrinola: Dieses etwas verschlafene Eiland wird nur von Fischern, Bauern und Hirten bewohnt. In letzter Zeit erhebt aber der Fürst Gosin Xar Anspruch auf die Insel und versucht, die Bevölkerung einzuschüchtern.

Zeruran: Diese Insel teilt sich in ein von Klippen umrandetes Plateau und ein Flachland im Osten. An dessen Küste liegt ein kleiner Hafen und ein Dorf, in dem Bauern und Fischer leben. Im Nordosten des Plateaus liegen inmitten von Waldland einige sehr alte Ruinen. Beherrscht wird die Insel vom Fürsten von Tir Harul.

Übergänge und Portale

Die Zauberin im Kristallturm besitzt einen Schlüssel zur *Bibliothek*. Im Leuchtturm der Stadt Tar Veru öffnet sich um Mitternacht eine Tür zum Turm. Unter den Ruinen von Ar Aunum führt ein Portal in die *Unterwelt*, ebenso wie in einigen anderen Ruinenstädten. Im Inneren der Insel Sugalon und auf einigen Schatteninseln kann man an bestimmten Stellen den *Garten* betreten. In den Sturmbreiten und über den Tiefen von Yor Dhuga gelangen Schiffe öfter auf die Meere anderer Welten.

Szenario-Idee

Nach einem Sturm treibt in der Nähe einer Insel, aus den Sturmbreiten kommend, ein seltsames Schiff. Es besteht völlig aus Metall und hat keine Segel, aber seltsame metallische Aufbauten. An Bord sind nur noch einige Leichen seltsam einheitlich gekleideter Männer zu finden. Woher kam das Schiff? Können die fremdartigen Maschinen an Bord in den falschen Händen Schaden anrichten?

Spielwerte

Grarar

Zähigkeit 1, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Fliegen 4, Kampf 2, Wahrnehmung 5, Wildnisleben 5

Waffen: Schnabel ●, Krallen ●



Vegidu

Zähigkeit 2, Athletik 3, Bildung 2, Heimlichkeit 2, Fliegen 4, Wahrnehmung 4, Wildnisleben 3

Waffen: Schnabel ●, Krallen ●

Riesenkralbe

Zähigkeit 5, Heimlichkeit 2, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wasserbewohner 4, Wildnisleben 5

Waffen: Schere ●●

Fischmensch

Zähigkeit 3, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wildnisleben 5, ein weitere Fähigkeit 3, abhängig vom Beruf

Waffen: Messer ●, Speer ●●●

Seeungeheuer

Zähigkeit 11, Athletik 2, Kampf 5, Wahrnehmung 3

Waffen: Biss ●●●●●, Schwanzflosse ●●●●●
(massiver Schaden, 2 Punkte pro Erfolg)

Hai

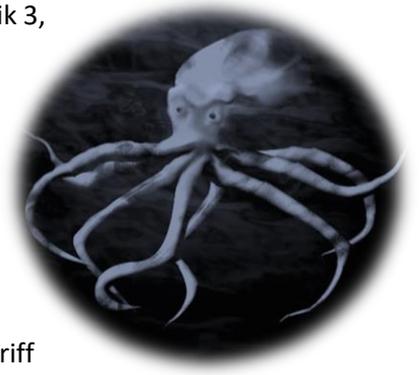
Zähigkeit 5, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kampf 4, Wahrnehmung 4

Waffe: Biss ●●●

Riesenkralbe

Zähigkeit 9, Athletik 3, Camouflage 3, Heimlichkeit 2, Kampf 5, Wahrnehmung 3

Waffen: acht Tentakel ●●●●, ein Angriff pro Gegner, nach erfolgreichem Angriff gelten Ersticken-Regeln.



Seemann oder Pirat

Zähigkeit 3, Athletik 3, Fortbewegung 3, Handwerk 2, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wildnisleben 2

Waffen: Entermesser ●●●●, Messer ●

Schiffbrüchiger oder Einsiedler

Zähigkeit 3, Athletik 3, Fortbewegung 2, Handwerk 3, Kampf 2, Wahrnehmung 2, Wildnisleben 4

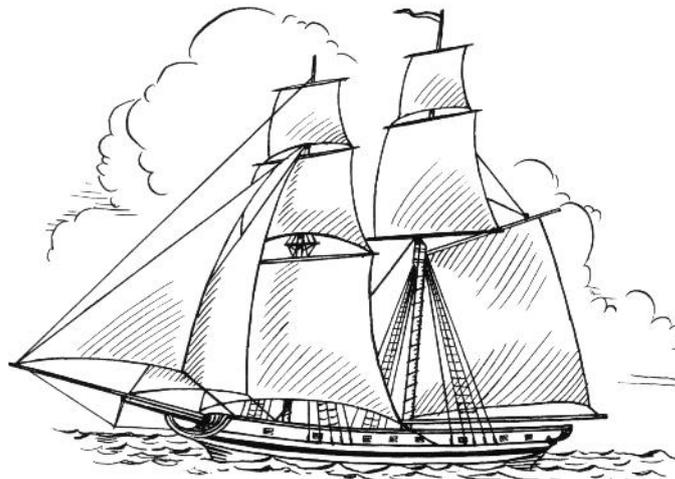
Waffen: Speer ●●●●, Messer ●

Adliger

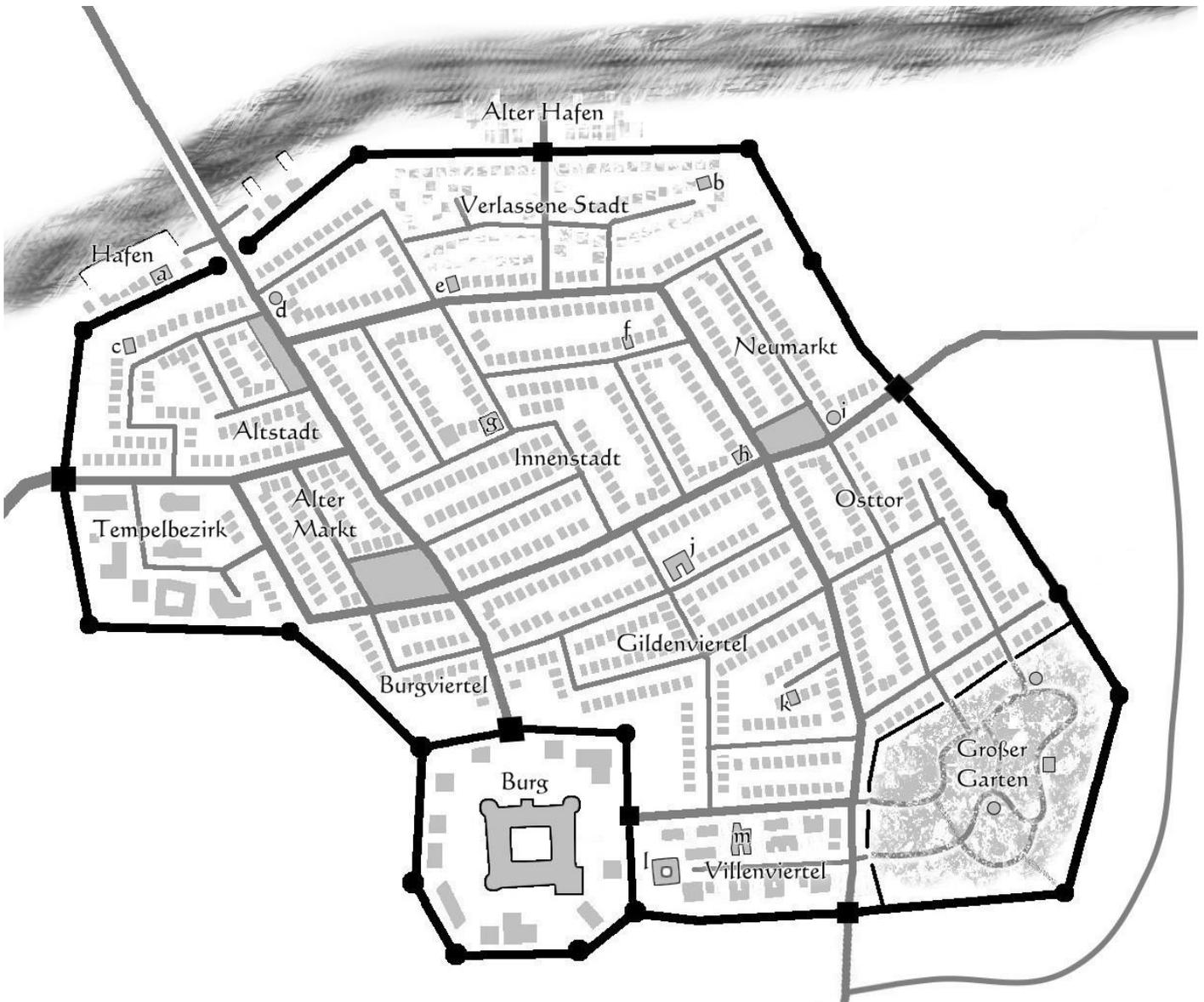
Zähigkeit 3, Beeinflussung 4, Bildung 3, Darbietung 2, Fortbewegung 3, Kampf 3, Wahrnehmung 2

Waffe: Schwert ●●●

Für weitere Spielwerte siehe auch „Die Residenzstadt“



Die Residenzstadt



Diese Stadt und ihre Umgebung sind so konzipiert, dass sie auf jeder Welt angesiedelt werden können, die den gängigen High-Fantasy-Klischees entspricht. Es werden keine Himmelsrichtungen und keine genauen Entfernungen angegeben. Auch Klima und Wetter, selbst die Fließrichtung des Flusses bleiben der Wahl der Spielleitung überlassen. Spezifische Namen fehlen ebenfalls, um kulturelle Festlegungen zu vermeiden. Die Stadt ist das Zentrum eines Fürstentums, das relativ einsam gelegen ist. Sie konnte sich aber zu ihrer jetzigen Größe entwickeln, weil hier der Fluss überquert werden kann und sich zwei Fernstraßen kreuzen.

Grenzen bilden zwei Bergketten im Nordwesten und im Süden sowie ein Sumpfgebiet im Osten. Ob das Fürstentum unabhängig ist oder Teil eines Königreichs oder sogar eines Imperiums, spielt für die weitere Beschreibung keine Rolle.

Das dominierende landschaftliche Merkmal ist neben dem Fluss ein großer Wald, der sich von Südwesten nach Nordosten durch das Fürstentum zieht und mit zunehmender Entfernung von der Stadt immer wilder und undurchdringlicher wird. Nördlich der Stadt und der Flussbrücke beginnt eine Waldstraße, die die Siedlungen im Norden mit der südlichen Ebene verbindet.

Stadtteile

Alter Hafen: In diesem Bereich zwischen Stadtmauer und Fluss sind die Überreste der Kais und Gebäude des ehemaligen Hafens zu finden, der durch eine Flutkatastrophe stark beschädigt und deshalb aufgegeben wurde.

Alter Markt: Dies ist ein Geschäftsviertel, das nach dem älteren und größeren Marktplatz der Stadt benannt ist. Hier finden regelmäßig verschiedene Märkte und andere Veranstaltungen statt, darunter auch öffentliche Hinrichtungen.

Altstadt: Wie der Name schon sagt, ist dies der älteste Teil der Stadt. Trotz gelegentlichen Instandsetzungsarbeiten sind etliche Gebäude schon etwas marode. Die Einwohnerschaft ist sehr gemischt. Arme und reiche alteingesessene Familien leben hier nebeneinander.

Burg: Die Residenz des Fürsten ist eine ummauerte Stadt innerhalb der Stadt und beherbergt einen umfangreichen Hofstaat. Der äußere Hof bietet genug Platz für Turniere. In diesem Bereich befinden sich vor allem Wirtschaftsgebäude wie Ställe, Schmieden, Werkstätten und Speicher. Das Innere des Palastes ist ein Labyrinth aus Gängen, Treppen, Hallen und Zimmern.

Gildenviertel: Hier befinden sich vor allem Wohnsitze, Läden und Lagerhäuser reicherer Kaufleute. Wie der Name schon andeutet, sind in dem Viertel viele Gilden der Stadt präsent.

Großer Garten: Dieser ummauerte Park darf normalerweise nur von Adligen und reichen Bürgern betreten werden. Wer diesem Personenkreis nicht angehört, muss sich an den Wachen vorbeischieben oder über die Mauer klettern. Angehörige der Fürstenfamilie betreten den Garten nur in Begleitung von Dienern und Wachen. Von der Burg aus kann man den Garten über die Stadtmauer und deren Türme erreichen, ohne Straßen benutzen zu müssen. Mehrere Pavillons dienen der Erholung und der Konversation.

Hafen: Nach dem Verfall des alten Hafens durch die Flutkatastrophe wurde der Hafen an dieser Stelle neu aufgebaut. Er beinhaltet Anlegestellen für große Flussschiffe und mehrere Lagerhäuser.

Innenstadt: In diesem geschäftigen Stadtteil findet man Häuser von Kaufleuten, Gilden und Zünften sowie Werkstätten, Läden und Kanzleien.

Neumarkt: Dieser Stadtteil erhielt seinen Namen durch den Marktplatz, der hier angelegt wurde, als die Stadt über ihre ursprünglichen Grenzen hinauswuchs und die Stadtmauer erneuert wurde. Hier befinden sich vor allem Handwerksbetriebe.

Osttor: Hier sind, wie auch im Stadtteil Neumarkt, vor allem Handwerker angesiedelt. Das Viertel ist im Vergleich zum Neumarkt weniger wohlhabend.

Tempelbezirk: Hier sind die Tempel und Klöster der bedeutendsten Kulte des Landes an einem Ort konzentriert. Einige verbotene oder heimlichtuerische Religionen haben dagegen versteckte Kultstätten in anderen Teilen der Stadt.

Verlassene Stadt: Dieser Stadtteil wurde vor längerer Zeit schon infolge verheerender Überschwemmungen aufgegeben und nicht wieder instandgesetzt. Dieselbe Katastrophe machte auch dem alten Hafen ein Ende. Die Gebäude befinden sich in unterschiedlichen Stadien des Verfalls und dienen manchmal kriminellen Banden als Unterschlupf. Die Nachbarschaft unmittelbar südlich der verlassenen Stadt zählt zu den ärmsten und gefährlichsten Gegenden der Stadt.

Villenviertel: In diesem Stadtteil befinden sich die prunkvollen Wohnhäuser der reichsten Patrizier und einiger Adliger, außerdem ein Theater und eine Akademie.

Besondere Orte

- a. **Warenlager der Handelsgilde:** In diesem großen Lagerhaus werden wertvolle Güter gelagert, die entweder verschifft oder auf Lagerhäuser in der Stadt verteilt werden sollen. Obwohl es schwer bewacht wird, kommt es immer wieder zu Einbruchversuchen.
- b. **Gemiedenes Haus:** Dieses große Haus in der verlassenen Stadt war einst der Wohnsitz eines Magiers, ist jetzt aber eine Ruine, von der es heißt, dass es darin spuken soll.
- c. **Taverne an der Hafenstraße:** Dieses Wirtshaus ist eher als Spelunke zu bezeichnen, dient aber als heimlicher Treffpunkt von Schmugglern und anderen Kriminellen. Außerdem ist es einer der besten Orte, um die neuesten Gerüchte aus der Unterwelt der Stadt zu erfahren.
- d. **Türloser Turm:** Das runde, etwa 15 Meter hohe Bauwerk hat in seiner unteren Hälfte keine Fenster und keine Eingangstür. In den oberen Fenstern sind jedoch nachts oft Lichter zu sehen. Wer sich dort aufhält, ist den meisten Menschen ebenso unbekannt wie die Methode, mit der sich der mysteriöse Bewohner Zugang verschafft. Man munkelt von einem unterirdischen Geheimgang, doch fantasievollere Menschen sprachen auch schon von geflügelten Kreaturen und fliegenden Hexenbesen.

- e. **Trödlerladen/Hehler:** Der Trödler macht tatsächlich seinen Hauptumsatz mit Hehlergeschäften. Die Obrigkeit der Stadt ist ihm noch nicht auf die Schliche gekommen. In seinem Hinterzimmer sind allerlei exotische Wertgegenstände verwahrt und mit Fallen gesichert.
- f. **Gitmischer:** Offiziell ein Apotheker, macht der Inhaber dieses Ladens tatsächlich mehr Umsatz mit dem Verkauf von Giften. In gewissen Kreisen soll er auch eine Reputation als Meuchelmörder haben.
- g. **Magier-Gilde:** Dieses Haus dient als Schule und als Versammlungsort bei Rechtsstreitigkeiten und politischen Entscheidungen. Die Gilde ist weder groß, noch sehr einflussreich. Trotzdem versuchen ihre Mitglieder, größeren politischen Einfluss in der Stadt zu gewinnen.
- h. **ZunftHaus:** Die prunkvolle Ausführung dieses Hauses direkt am Neumarkt unterstreicht den politischen Einfluss der Zünfte in der Stadt.
- i. **Denkmal des Stadtgründers:** Über die Jahrhunderte hat diese idealisierte Darstellung einer Heldenfigur am Neumarkt durch Witterung deutlich an Wirkung eingebüßt. Die Gesichtszüge sind kaum noch erkennbar.
- j. **Gasthaus zum goldenen Kelch:** Das größte und teuerste Gasthaus in der Stadt beherbergt vor allem reiche Kaufleute auf der Durchreise.
- k. **Wunderliche Waren und Seltsamkeiten:** In diesem Kuriositätenladen werden vor allem Unikate und Fundstücke aus fernen Ländern verkauft, die einen geringen Tauschwert haben, aber für bestimmte Personen von Interesse sein könnten, etwa als Bestandteile von Zaubern.
- l. **Theater:** Diese Freilichtbühne wird in den wärmeren Monaten vor allem von den Bewohnern des Villenviertels und sonstigem wohlhabenden Publikum besucht. Im Winter finden Aufführungen in einem Saal des Gebäudes statt.
- m. **Akademie:** In dieser Schule werden die Kinder wohlhabender Bürger in Sprachen, Recht, Naturwissenschaften und Philosophie unterrichtet, um sie auf ihre späteren Aufgaben als Beamte und Kaufleute vorzubereiten.

Orte in der Umgebung

Das Fürstentum wird durch den großen Wald in zwei Teile geteilt. Die einzige Straße durch diesen Wald führt von der Stadt aus nach Norden. Die Waldstraße wird gelegentlich von Banditen oder noch gefährlicheren Wesen unsicher gemacht. Das Gebiet südlich des Waldes ist etwas dichter besiedelt als der Nordbereich. Mit zunehmender Entfernung von der Stadt nimmt die Bevölkerungsdichte aber auch hier ab. Um die Stadt herum liegen einige Dörfer und Bauernhöfe.

Alte Burg: Als das Adelsgeschlecht, das hier ansässig war, ausstarb, erhob niemand Anspruch auf die Burg, weshalb sie heute verlassen und verfallen im Wald liegt. Die einstigen Wege sind inzwischen überwuchert. Manche behaupten, sie biete einer Räuberbande Unterschlupf. Ein anderes Gerücht besagt, dass sich in einer versteckten Schatzkammer noch Gold befindet.

Fischerdorf: Dieses kleine Dorf liegt sowohl am Fluss, als auch an der südwestlichen Straße. Erwähnenswerte Gebäude sind ein kleines Wirtshaus und die Werkstatt eines Zimmermanns. Der Fluss kann hier mit einer Fähre überquert werden.

Gasthof: Die Straße nach Süden in Richtung Grenzberge wird seltener benutzt als die übrigen Verkehrswege. Da dieser Gasthof der einzige auf

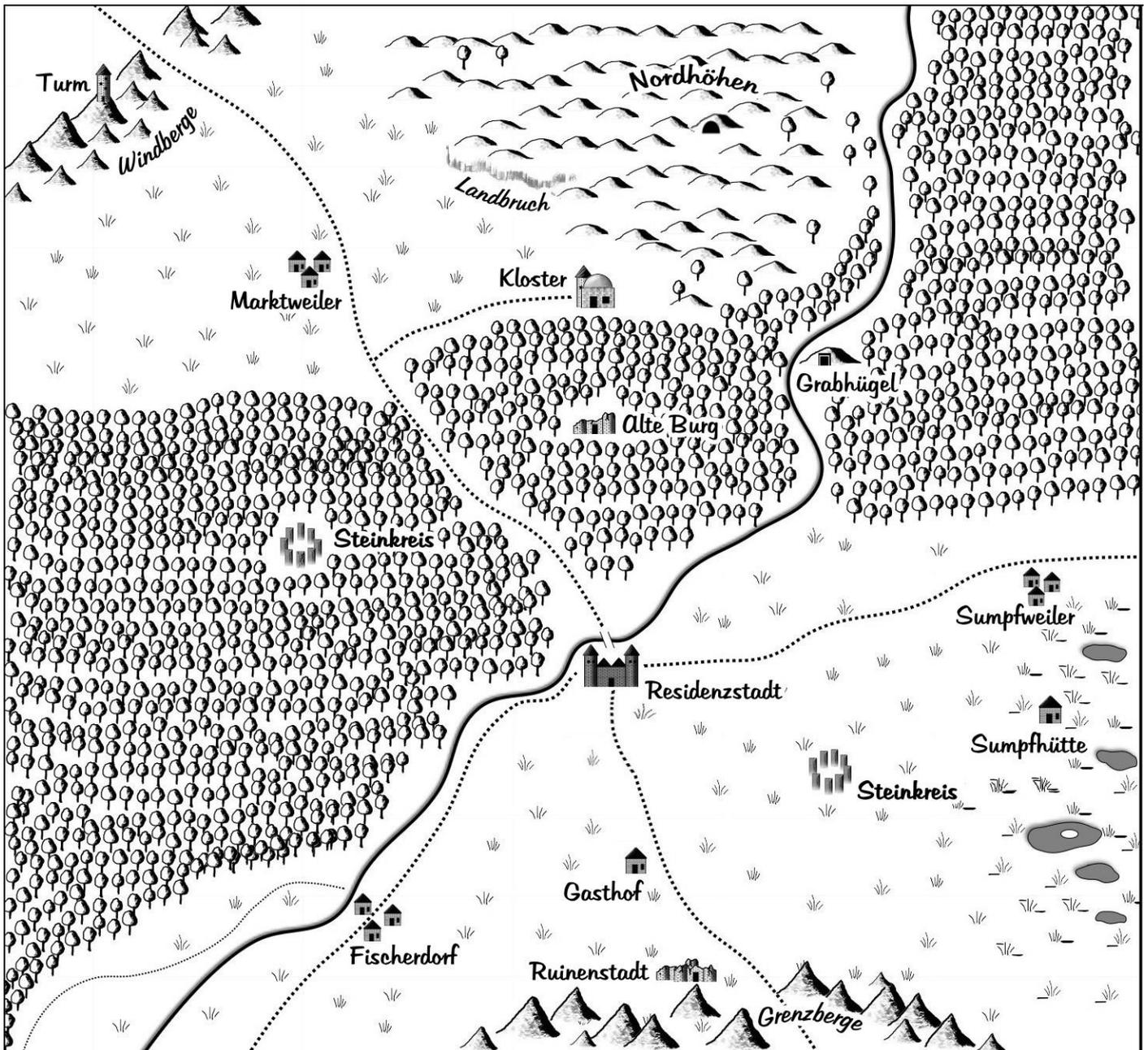
dieser Route ist, ist er dennoch einigermaßen gut besucht. Er liegt einsam und recht weit entfernt von anderen Ansiedlungen.

Grabhügel: Diese Grabanlagen einer alten Kultur bestehen aus Tunneln und Kammern unterhalb des Hügel. Der verschlossene Eingang ist halb überwuchert. Legenden sprechen von wertvollen Grabbeigaben und anderen Schätzen, aber auch von Geistern und Dämonen als Wächtern.

Grenzberge: Eine raue Gebirgskette an der Südgrenze des Fürstentums. Die Südstraße führt über einen Pass durch diese Berge. Die Gegend ist sehr einsam und hat außer Räuberbanden, wilden Tieren und dem einen oder anderen Einsiedler keine Bewohner.

Kloster: Diese Anlage aus Tempel, Wohnhäusern und Wirtschaftsgebäuden wird von Mönchen bewohnt, die sich weitgehend selbst versorgen. Das Kloster liegt sehr einsam am Nordrand des großen Waldes. Hin und wieder besuchen die Mönche den Marktweiler oder sogar die Residenzstadt. Manche Leute misstrauen ihnen und unterstellen ihnen, sie würden dunkle Rituale vollziehen und seien für das Verschwinden von Menschen verantwortlich.

Umgebungskarte



Landbruch: Diese recht hohe Klippe verläuft viele Kilometer am Rand der Nordhügel und blockiert an dieser Stelle den Weg in nord-südlicher Richtung.

Marktweiler: Diese einzige größere Siedlung in weitem Umkreis liegt an der Nordweststraße. Hier gibt es eine Schmiede, ein Gasthaus und einen Stall. Einmal pro Woche findet ein kleiner Markt statt, auf dem Bauern aus der Umgebung und fahrende Händler Waren anbieten.

Nordhöhen: Dieses wilde und weitgehend menschenleere Hügelland ist zum Teil bewaldet und zum Teil mit Gras und Sträuchern bewachsen. In einem der Hügel befindet sich der Eingang zu einem unterirdischen Höhlensystem. Die Gegend gilt als gefährlich und von Monstern heimgesucht.

Ruinenstadt: Diese ausgedehnten Ruinen sind so alt, dass sich niemand mehr erinnert, welcher Zivilisation sie zuzurechnen sind, geschweige denn, was zum Untergang dieser Kultur führte. Ob auch die Steinkreise und die Grabhügel damit in Verbindung stehen, ist eine Frage, über deren Antwort sich die Gelehrten streiten. Wanderer wollen nachts Lichter und seltsame Schatten zwischen den verfallenen Gebäuden gesehen haben. Die Ruinenstadt gilt als verflucht und wird aus Angst vor bösen Geistern gemieden.

Steinkreise: Der Ursprung dieser Anordnungen von Monolithen liegt im Dunkel der Vergangenheit, ebenso wie ihr eigentlicher Zweck. Über den Kreis im Wald ist nur wenig bekannt. Der Kreis inmitten der Ebene wird gelegentlich von Druiden, Hexen und Mystikern für ihre Rituale besucht.

Sumpfhütte: Die Bewohner dieser einsamen Hütte tauchen hin und wieder im Sumpfweiler auf, um Waren zu tauschen. Die meisten der dortigen Einwohner glauben, es handele sich nur um eine Familie von Hinterwäldlern, die sich vom Fallenstellen und vom Fischfang ernähren. Es gibt aber auch Gerüchte, in der Hütte lebe ein Zauberer mit Dienern und Lehrlingen, eine Hexe samt Anhang oder ein Adliger im Exil mit seinem Gefolge.

Sumpfweiler: Dieser kleine Ort liegt an der Oststraße am Nordrand des Sumpfes. Hier bietet sich für viele Reisetage die letzte Gelegenheit, Waren zu kaufen und in einem Bett zu schlafen. Die Einwohner wirken etwas eigenbrötlerisch und sonderbar auf Menschen aus der Stadt.

Turm in den Windbergen: Dieser Turm auf einem Berg gehört zu den Überresten einer Burg, in der früher ein Raubritter gelebt haben soll und die vor langer Zeit geschleift wurde. Heute lebt im Turm ein Orden von Frauen, der als die „Schwesterschaft“ bekannt ist. Darüber, ob es sich bei diesem Orden um Zauberinnen oder Nonnen handelt, herrscht Uneinigkeit. Dies liegt auch an der Abgeschiedenheit des Ortes und der zurückgezogenen Lebensweise seiner Bewohnerinnen.

Windberge: Diese nicht allzu hohe Bergkette markiert die nordwestliche Grenze des Fürstentums. Bis auf die „Schwesterschaft“ im Turm scheinen die Berge unbewohnt zu sein. Etwa in der Mitte führt die Straße durch ein Tal zur anderen Seite.

Portale und Übergänge

Die folgenden Beschreibungen der Übergänge zu Zwischenorten sollen nur als Vorschläge und Anregungen verstanden werden, die man auch ignorieren und durch eigene Ideen ersetzen kann.

In den Gewölben unter dem Grabhügel gibt es eine geheime Kammer mit einem Portal in die *Unterwelt*. Unterhalb der Ruinenstadt führt ebenfalls ein Portal in die *Unterwelt*. Ein Übergang könnte auch ein Tunnel im Höhlensystem in den Nordhügeln sein.

Sowohl im Turm in den Windbergen, als auch im türlosen Turm in der Stadt kann man ein Portal in den *Turm* öffnen. Die Schwesterschaft nutzt den Weg durch den *Turm*, um in den türlosen Turm zu

gelangen, den sie als Beobachtungsposten und Stützpunkt in der Residenzstadt nutzt.

Im Steinkreis im Wald eröffnet sich zu einer bestimmten Tageszeit ein Übergang in den *Garten*. Ein weiterer Übergang in den *Garten* erscheint manchmal in der Residenzstadt im großen Garten, aber eher selten und unregelmäßig bzw. nach einem unbekanntem Prinzip.

Die Magier-Gilde in der Residenzstadt besitzt als Relikt einen Schlüssel, mit dem man eine Tür in das Zentrum der *Stadt* öffnen kann.

Ein weiterer Schlüssel ist im Besitz eines reichen Kaufmanns in der Residenzstadt. Dieses Relikt öffnet eine Tür in die *Lagerhallen*.

Spielwerte

Typischer Kaufmann

Zähigkeit 2, Beeinflussung 4, Bildung 3, Fortbewegung 2, Handwerk 2, Wahrnehmung 2

Waffe: Gehstock ●

Stadt- oder Burgwache

Zähigkeit 3, Athletik 2, Fortbewegung 2, Kampf 3, Wahrnehmung 3

Waffe: Speiß ●●●

Bandit oder Wegelagerer

Zähigkeit 3, Athletik 3, Fortbewegung 2, Heimlichkeit 3, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wildnisleben 3

Waffen: Axt ●●●, Bogen ●●●

Typischer Dieb

Zähigkeit 3, Athletik 4, Beeinflussung 2, Heimlichkeit 4, Kampf 2, Wahrnehmung 3

Waffe: Messer ●●

Magier oder Priester

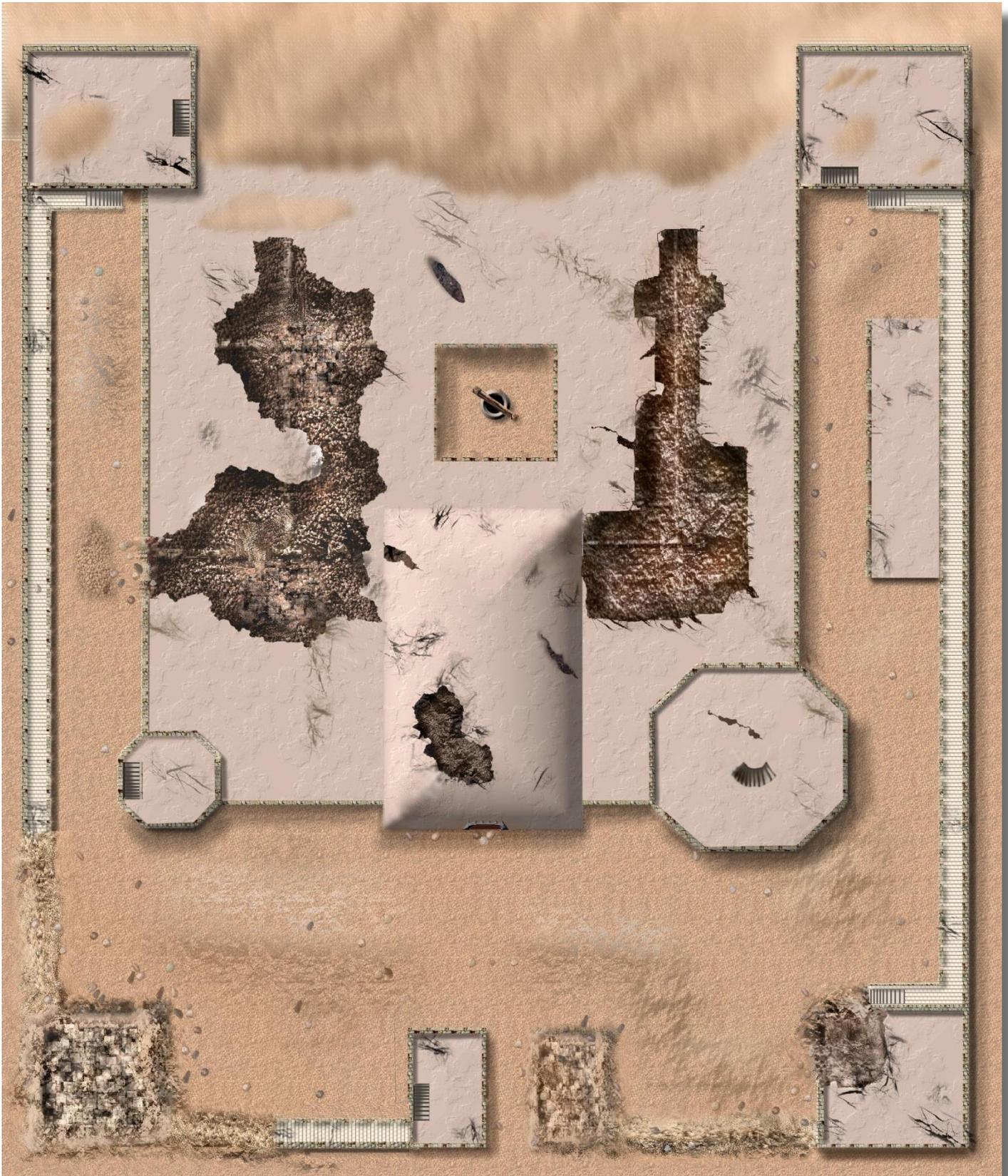
Zähigkeit 2, Beeinflussung 4, Bildung 4, Heilkunde 2, Magie 4 (8 beliebige Zauber), Wahrnehmung 3

Waffe: Stab ●●, Dolch ●●

Szenario-Idee

In der Stadt wird die Leiche eines Fremden gefunden, der offenbar an einer Krankheit starb, die niemand kennt. Könnte sie ansteckend sein? Es ist bekannt, dass andere Einwohner Kontakt zu dem Toten hatten. Sie müssen gefunden werden, bevor möglicherweise eine Seuche ausbricht. Woher kam der Mann? Vielleicht durch ein Portal? War er der einzige, oder kamen noch andere mit ihm oder nach ihm?

Die Wüstenruine



Dieser Ruinenkomplex kann sich auf jeder Fantasy-Welt mit einer großen Wüste oder auch auf einer Endzeit-Welt befinden. Er liegt weit entfernt von allen Ansiedlungen und Karawanenrouten. Es bleibt der Spielleitung überlassen, wie alt die Ruine ist und welcher Kultur sie angehörte. Die Kultur muss nicht einmal unbedingt menschlich gewesen sein, obwohl im Folgenden davon ausgegangen wird.

Aussehen

Es handelte sich ursprünglich um einen stark befestigten Bau, der von Mauern und Wachtürmen umgeben war. Der Hof und das palastartige Gebäude im Inneren besaßen jeweils nur einen Eingang. Der Zugang zum Hof konnte durch ein großes Tor verschlossen werden. Alle Bauten waren aus hellem Gestein gemauert und ursprünglich sehr robust. Welchem Zweck das Gebäude hauptsächlich diente, ob es eine Karawanserei oder eine Art Fort war, lässt sich heute nicht mehr mit Sicherheit sagen. Der hintere Teil der Gebäude ist inzwischen zum Teil von Sandmassen bedeckt oder umschlossen.

Gebäudeteile

Hofmauern: Die Mauern, die den Hof umgeben, sind mit Brüstung etwa vier Meter hoch und einhalb Meter breit. Die Mauern können über Treppen vom Hof und durch Türen von den noch intakten Wachtürmen betreten werden. Die südlichen und südwestlichen Mauern sind größtenteils kollabiert und bestehen heute aus Trümmerbergen, die mit etwas Anstrengung überklettert werden können.

Wachtürme: Die Ruine besaß ursprünglich vier Ecktürme und zwei Türme links und rechts des Eingangs zum Hof. Der südwestliche Eckturm und der Turm östlich des Eingangs sind komplett kollabiert. Dort befinden sich nur noch Trümmerfelder. Ob die Zerstörungen durch Gewalteinwirkung oder den Zahn der Zeit herbeigeführt wurden, lässt sich nicht mehr feststellen. Der südöstliche Eckturm ist zum Teil eingestürzt und sehr baufällig. Die noch intakten Türme besitzen zwei Stockwerke, beide mit einer Deckenhöhe von etwa drei Metern, sowie als Dach jeweils eine Plattform mit Brüstung.

Stall: Das Stallgebäude befindet sich an der östlichen Hofmauer und ist noch weitgehend intakt.

Treppentürme: Das Hauptgebäude besitzt zwei Ecktürme, die vor allem als Treppenhäuser fungieren. Sie erreichen ungefähr dieselbe Höhe wie die Wachtürme und haben ebenfalls zugängliche Dächer mit Brüstungen.

Eingangshalle: Die große Halle liegt hinter der doppelflügeligen Eingangstür. Drei Korridore führen aus dieser Halle. Der mittlere Korridor führt zum Innenhof, die beiden seitlichen Korridore führen in die Seitenflügel des Hauptgebäudes.

Innenhof: Im Zentrum des Innenhofes befindet sich ein Brunnen. Im Erdgeschoss ist der Hof von Arkaden umgeben, im ersten Stock von einer darüber liegenden Galerie. Im Norden des Hofes befindet sich eines der Halbmondture.

Große Halle: Direkt über der Eingangshalle befindet sich im ersten Stock eine große Halle, deren gewölbte Decke höher ist als die der übrigen Räume auf diesem Stockwerk. Sie ist inzwischen zum Teil eingestürzt. Trümmer des Daches bedecken Teile des Fußbodens. Der Raum wird durch zwei Säulen in der Mitte gegliedert. Am Nordende der Halle steht auf einem breiten, erhöhten Absatz ein Sitz, der an einen Thron erinnert. Ob es sich bei dieser Halle tatsächlich um einen Thronsaal handelte, oder ob er anderen Zwecken diente, ist nicht mehr feststellbar.

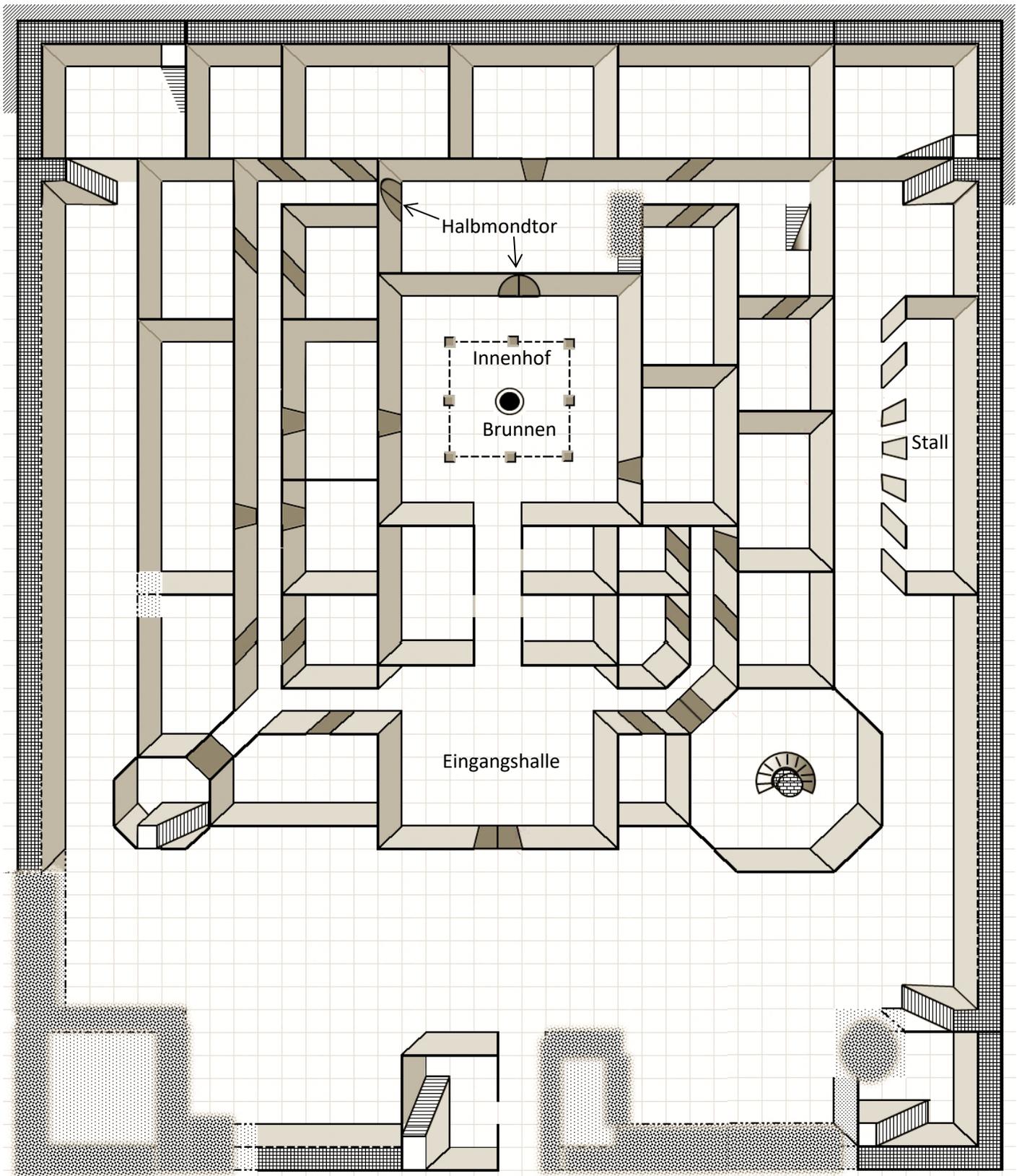
Halbmondture: In der nördlichen Wand des Innenhofes und am Ende des westlichen Korridors befindet sich jeweils ein breites Tor, dessen Flügel ungefähr die Form von Viertelkreisen haben. Die Tore sind schwer, massiv und offenbar abgeschlossen. Sie weisen an den Außenseiten keine erkennbaren Schlösser auf, dafür aber seltsame Runen oder Hieroglyphen. Wer sich mit Magie auskennt, kann diese Zeichen als Verzauberungen identifizieren, die möglichen Öffnungszaubern entgegenwirken und damit die Tore geschlossen halten sollen. Die Bereiche hinter den Toren sind damit nicht ohne weiteres zugänglich.

Verschüttete Treppe: Die einzige Treppe in den ersten Stock, die sich nicht in einem Turm befindet, ist unter Trümmern begraben. Der gesamte Treppenaufgang ist mit Schutt angefüllt, so dass man auch vom ersten Stock aus nicht ohne weiteres die Bereiche hinter den Halbmondturen erreichen kann.

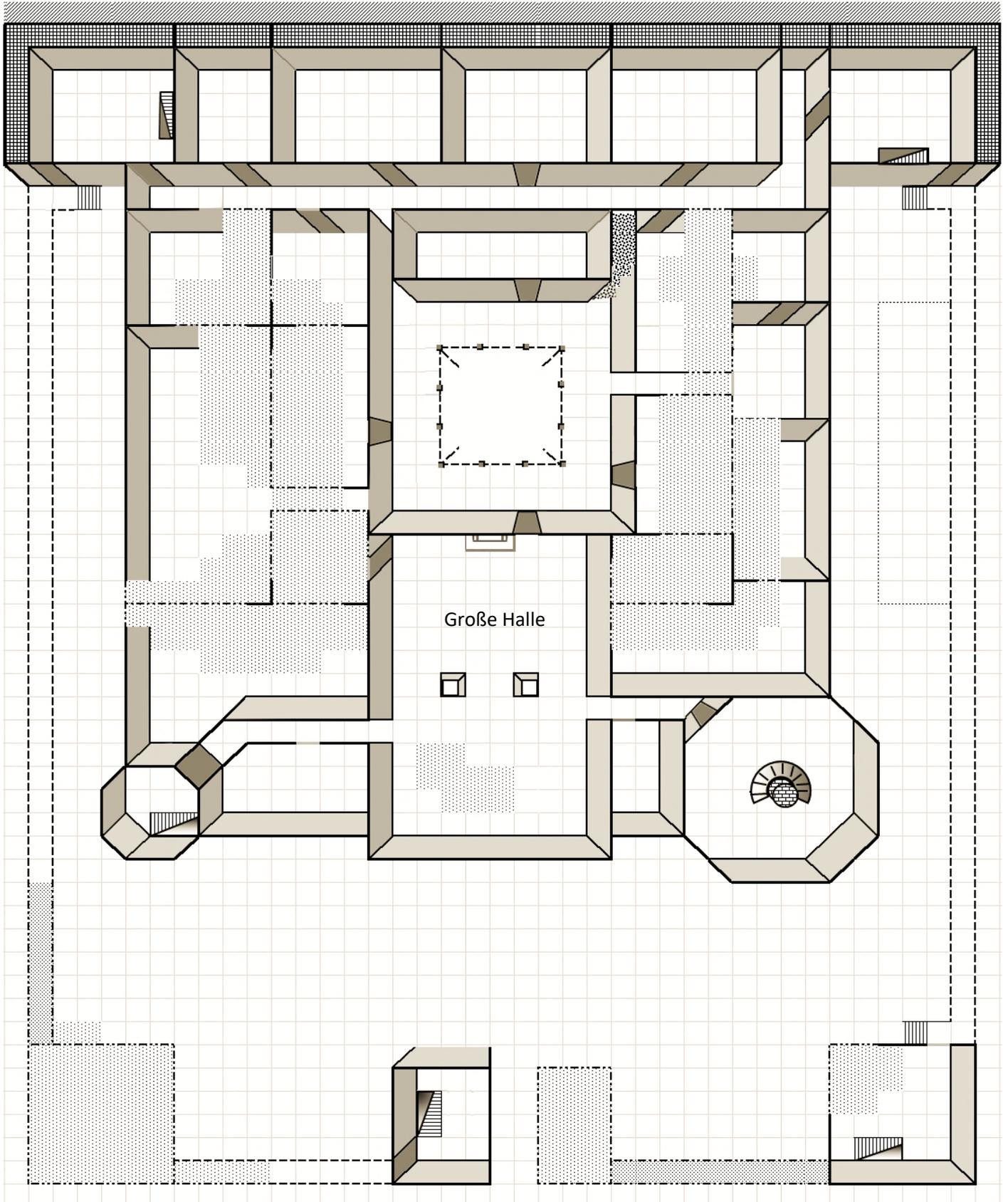
Keller: Lediglich der östliche Flügel des Hauptgebäudes ist unterkellert. Der Keller kann über Treppen im südöstlichen Eckturm und in einem nordöstlichen Raum hinter den Halbmondturen betreten werden.

A) Zellen: Sie liegen zwischen dem Südwestturm und einem Gittertor ungefähr in der Mitte des Kellerganges. Vier kleine Zellen liegen gegenüber zwei etwas größeren Zellen. Einige Türen sind noch verschlossen, und in mindestens einer Zelle liegt ein menschliches Skelett – offenbar ein verdursteter Gefangener.

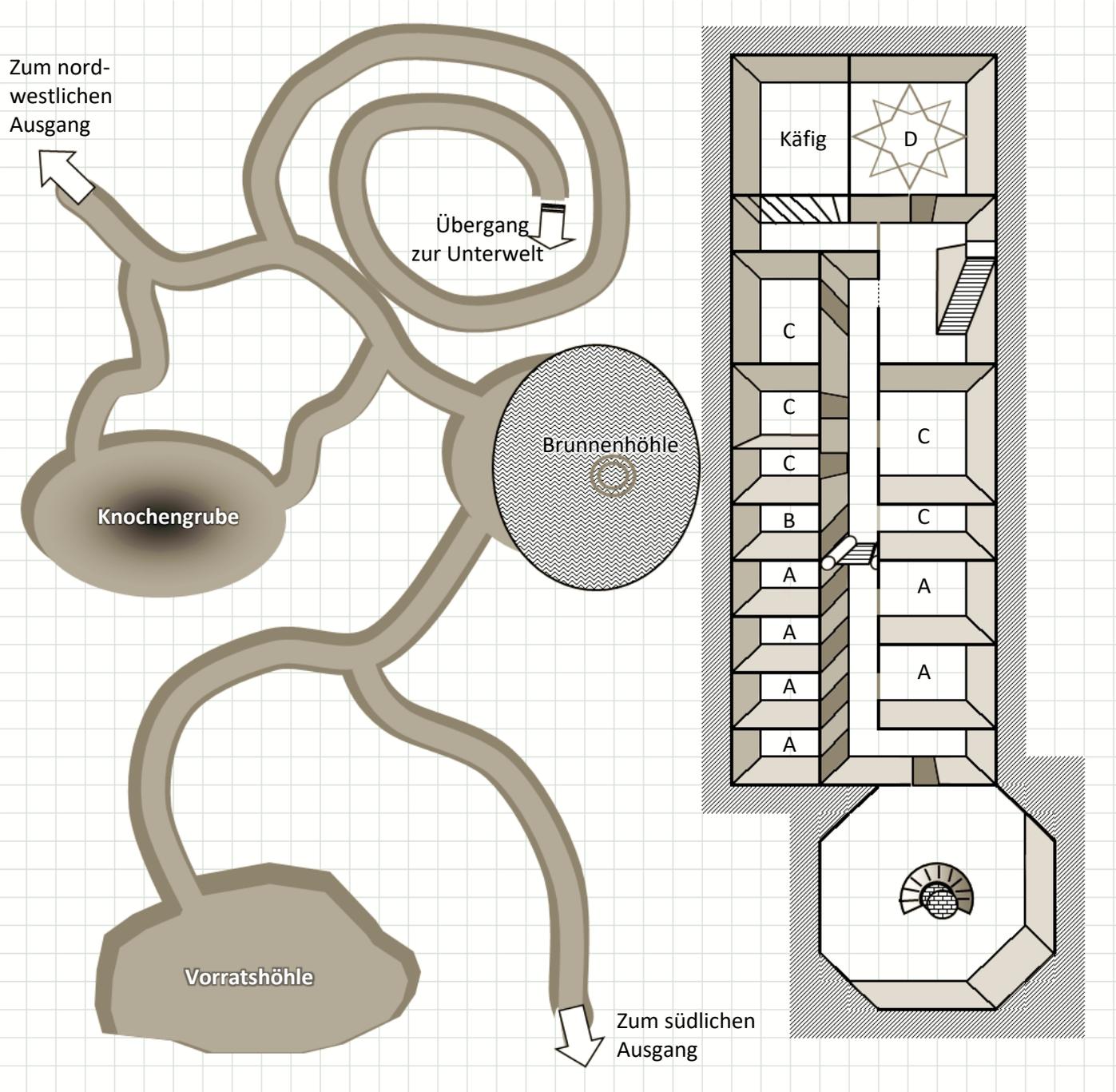
Erdgeschoss



Erster Stock



Keller und Ghul-Höhlen



B) Wachstube: In dem Raum direkt vor dem Gittertor, das zu den Zellen führt, hängt an einem Haken an der Wand immer noch ein eiserner Schlüsselbund. Obwohl die Schlüssel etwas rostig sind, funktionieren sie noch. Man kann mit ihnen nicht nur die Zellentüren, sondern sämtliche Schlösser im Gebäude öffnen.

C) Vorratsräume: Die Kellerräume, die direkt am Gang nördlich des Gittertores liegen, wurden offenbar für die Speicherung von Lebensmitteln benutzt. Die Reste von Flüssigkeiten und Lebensmitteln, die noch in einigen Glas- und Tongefäßen zu finden sind, sind völlig ungenießbar.

Käfig: Der große Raum in der Nordwestecke des Kellers ist keine Kerkerzelle, obwohl die zum Gang liegende Seite komplett mit Gitterstäben versehen ist. In deren Mittelteil befindet sich eine große Gittertür. An einer Stelle sind die Stäbe teils verbogen, teils aus den Verankerungen gerissen.

D) Beschwörungsraum: In den Boden dieses Raums ist ein großer, magischer Kreis eingraviert, der von rätselhaften Symbolen umgeben ist. Der Boden ist zum Teil mit dunklen Flecken bedeckt – offenbar getrocknetes Blut. Neben dem Kreis liegt das Skelett eines Menschen in den Überresten einer Robe. Die Skeletthand hält noch einen röhrenförmigen Behälter umklammert. Darin befindet

sich eine Schriftrolle aus Pergament. Ausgerollt ist sie etwa 1,5 Meter lang. Ob irgendjemand die Symbole der Sprache, in der der Text verfasst ist, noch kennt, liegt im Ermessen der Spielleitung. Es werden einige Beschwörungs- und Bannrituale beschrieben, was auch an der symmetrischen Anordnung der Schriftzeichen an einigen Stellen erkennbar ist. Sollte jemand in der Lage sein, anhand der Schriftrolle die Rituale zu vollziehen, kann er damit im Beschwörungskreis Übergänge in andere Welten öffnen und eventuell fremdartige Kreaturen herbeirufen oder auch wieder an ihren Ursprungs-ort zurückschicken.

Die übrigen Räume

Die nicht näher beschriebenen Räume im Erdgeschoss und im ersten Stock sind meistens leer oder enthalten nur Staub, Schutt und Tierkot. Im ersten Stock sind viele Räume mit den Trümmern des eingestürzten Daches angefüllt (grau gepunktete Bereiche der Karte). An diesen Stellen sind auch einige Wände ganz oder teilweise eingestürzt. Ob es noch Wertsachen oder andere interessante Dinge zu entdecken gibt, bleibt der Spielleitung überlassen. Hier sind einige Vorschläge, die beliebig eingefügt werden können:

- Menschliche Knochen, offenbar von Tieren angenagt.
- Verrostete Waffen, unbrauchbar
- verrostete Rüstungsteile, unbrauchbar
- Verrottete Möbel
- Verrottete Stoffreste
- Ein verblasstes Wandgemälde
- Spinnweben, Spinnennest
- Tierskelette
- Abdrücke von Tieren
- Möbelreste unter Geröll
- Goldschmuck unter Geröll
- Verrostete Messer unter Geröll
- Halb eingestürzter Raum, Stolper- und Einsturzgefahr
- Schimmelpilze am Boden, an Wänden oder an der Decke
- Scherben, scharf und giftig (2 Punkte Schaden minus grüne Erfolge in Athletik)
- Relief, halb abgebröckelt
- Kleine Statuen (Uschebtis), beschädigt

- Wandmosaik, stark beschädigt
- Dunkle Spritzspuren (Blut?) an Wänden
- Kleiner Altar mit Spuren dunkler Flüssigkeit (Blut?)
- Eine mit Reliefs verzierte Wand enthält ein Geheimfach mit Juwelen. Das Fach wird durch eine Falle gesichert (Stacheln, 4 Verletzungspunkte, kann mit *Wahrnehmung* entdeckt und mit *Heimlichkeit* umgangen werden.
- Wie oben, nur mit einer noch benutzbaren Waffe im Geheimfach
- Wie oben, nur mit verziertem Helm im Geheimfach
- Wie oben, aber mit einer Schmuckschatulle im Geheimfach. Die Schatulle ist mit einer Schnur verbunden, die die Falle auslöst (Schneide, 4 Verletzungspunkte, wie oben)
- Wie oben, ein Geheimfach ohne Falle enthält intakte, nicht beschriftete Flaschen. Sie können Gift oder Elixiere enthalten (Wirkung nach Wahl der Spielleitung).
- Wandfach mit verrotteten Lebensmitteln. Es verströmt üble Luft, wenn es geöffnet wird.
- Offenes, anscheinend geplündertes Wandfach
- Eine Fallgrube unter einem brüchigen, dünnen Fußboden (Sturz in das darunterliegende Stockwerk)
- Schlangennest (Kampf 3, Zähigkeit 1, Gift Stärke 4)
- Skorpion (Kampf 2, Zähigkeit 1, Gift Stärke 2)
- Insektennest, harmlos oder gefährlich wie ein Skorpion (s. o.)
- Pflanze mit Giftstacheln, Stärke 2
- Pflanze mit giftigen Beeren, Stärke 3

Der Dämon

Die Räume hinter den Halbmond-toren werden von einem Wesen bewohnt, das aus einer anderen Welt heraufbeschworen wurde. Dieses Wesen ist unsterblich und ernährt sich auf eine äußerst ungewöhnliche Weise. Es schneidet Menschen und anderen intelligenten Wesen mit der krebsartigen Schere an seinem rechten Arm den Kopf ab und verschlingt diesen mit seinem riesigen Maul, das am Ende seines Halses an der Stelle sitzt, an der sich bei Menschen normalerweise der Kopf befindet. Der Kopf wird nicht verdaut, sondern wächst zur Hälfte, mit dem Gesicht nach vorn, aus der Brust des Dämons heraus, als wäre das Gesicht

nun Teil des Körpers des Dämons. Der Dämon kann mehrere Köpfe verschlingen und in seinen Körper integrieren. Die Augen seiner Opfer benutzt er zum Sehen, da er selbst keine derartigen Sinnesorgane besitzt. Mit den Mündern der Köpfe kann er theoretisch auch kommunizieren, obwohl er daran keinerlei Interesse hat.



Der übrige Körperbau des Dämons ist humanoid, mit zwei dicken Beinen und einer Krallenhand am linken Arm. Aufgerichtet ist der Dämon etwa drei Meter hoch. Meistens verbringt er die Zeit in einer Art Winterschlaf in einem der Räume hinter den Halbmondturen; nachts öffnet er hin und wieder die Tore, um zu überprüfen, ob sich potenzielle Opfer in der Ruine aufhalten. Sollte dies der Fall sein, schleicht er sich heran und attackiert seine Opfer, wenn möglich, im Schlaf, geht aber auch einem Kampf mit mehreren Gegnern nicht aus dem Weg. Hat er seine Opfer besiegt und deren Köpfe verschlungen, begibt er sich wieder zur

Ruhe. Die kopflosen Leichen werden anschließend von den Ghulen geholt, die in den Höhlen neben und unter der Ruine hausen. Die Ghule bilden eine Art Symbiose mit dem Dämon. Wenn Menschen auf der Durchreise im Hauptgebäude übernachten, verbarrikadieren die Ghule mit Felsbrocken das Eingangstor und versperren den potenziellen Opfern so den Fluchtweg. Meistens streifen die Ghule dann durch die Umgebung, um eventuell Jagd auf Menschen zu machen, die doch aus der Ruine entkommen sind.

Die ältesten Gesichter in der Brust des Dämons bilden sich mit der Zeit zurück und machen Platz für neue Gesichter. Wenn der Dämon längere Zeit keine Opfer findet, kann dieser Prozess verlangsamt werden, indem er längere Perioden im „Winterschlaf“ verbringt.

Der Dämon, Kopfsammler aus einer anderen Welt

Zähigkeit 7, Athletik 2, Heimlichkeit 3, Kampf 5, Wahrnehmung 4

Waffen (2 pro Runde): Krallenhand ●●, Biss ●●, Schere ●●●●

Rüstung: Der Dämon kann nur mit Zaubern und mit magischen oder verzauberten Waffen verletzt werden.

Die Ghul-Höhlen

Im Erdreich unter und neben der Ruine verläuft ein System aus Tunneln und Höhlen, das von Ghulen genutzt wird. Die Ghule kommen eigentlich aus der *Unterwelt*, die mit den Höhlen durch einen Tunnel verbunden ist. Ob die Höhlen schon vorhanden waren, als die Gebäude noch bewohnt wurden, ist nicht mehr feststellbar. Jedenfalls bietet der Dämon den Ghulen mit den kopflosen Leichen eine zuverlässige Nahrungsquelle. Die einzelnen Bereiche werden im Folgenden beschrieben.

Tunnel: Die Tunnel sind im Durchschnitt etwa 1,5 Meter breit und in ihrem Querschnitt rundlich. Sie sehen also nicht wie Bergwerksstollen aus, sondern eher wie Wurm- oder Maulwurfsgänge. Das Erdreich ist mit einer unbekanntem Methode an den Tunnelwänden gehärtet und geglättet.

Ausgänge: Die Höhlen können durch zwei gut getarnte Öffnungen an der Oberfläche betreten und verlassen werden. Der südliche Ausgang befindet sich im Schatten zwischen einigen Felsbrocken etwa 200 Meter südlich des Ruinenkomplexes. Der westliche Ausgang liegt zwischen Sträuchern und Steinen ca. 150 Meter vom nordwestlichen Wachturm entfernt.

Brunnenhöhle: Der Brunnen bietet einen weiteren Zugang zu den Ghul-Höhlen. Der Grund des Brunnens liegt etwa 6 Meter unter der Oberfläche und damit tiefer als der Keller der Ruine. Im unteren Abschnitt weitet sich der Brunnenschacht zu einer Höhle, so dass die Form des Brunnens in der Erde einer langhalsigen, bauchigen Flasche ähnelt. Der Wasserstand beträgt an der tiefsten Stelle ungefähr 1,5 Meter. An der Westseite der Höhle steigt der Boden zu einem Absatz an, der über dem Wasserspiegel liegt. Vom Absatz führen zwei große Löcher in die Dunkelheit. Hier haben die Ghulgänge die Brunnenwand durchbrochen. Mit etwas Anstrengung könnten die Ghule auch mit ihren Krallenhänden an der Brunnenwand emporklettern und so über den Schacht in den Innenhof gelangen.

Knochengrube: Diese Höhle hat keinen flachen Boden. Der Untergrund ist zur Mitte hin abschüssig. Dort, an der tiefsten Stelle, haben sich Unmengen kleinerer und größerer blanker Kochen gesammelt. Die Ghule benutzen die Höhle als Abfallgrube für die Reste der von ihnen verzehrten Leichen. Da die Ghule für die meisten Gegenstände ihrer Opfer keine Verwendung haben, werfen sie diese ebenfalls in die Grube. Deshalb könnte man in den Knochenmassen durchaus Wertsachen finden, sofern man sich nicht von dem Anblick und dem infernalischem Gestank abschrecken lässt.

Vorratshöhle: Diese Höhle verströmt womöglich einen noch schlimmeren Geruch als die Knochengrube. Hier lassen die Ghule ihre Nahrung „reifen“, bevor sie sie an Ort und Stelle verspeisen. Wenn sie vor kurzem Beute gemacht haben, befinden sich in der Höhle für gewöhnlich 5-10 Ghule und mehrere Leichname oder deren Überreste.

Portale und Übergänge

In den Ghul-Höhlen führt ein Tunnel spiralförmig immer weiter abwärts, bis er schließlich in einem Bereich der *Unterwelt* endet, der von Ghulen bewohnt wird. Die ist die eigentliche Heimat der Ghule bei der Ruine. Von hier aus kann man auch in andere Bereiche der Unterwelt gelangen. Je nachdem, wie viel Ghule den Übergang zurzeit nutzen, kann die Zahl der Ghule in den Höhlen bei der Ruine stark schwanken.

In dem magischen Kreis im Keller der Ruine können durch bestimmte Rituale, vor allem mithilfe der Schriftrolle bei der Leiche, Portale in andere Welten geöffnet werden. Über dem Kreis beginnt zunächst die Luft zu flimmern, dann entsteht dort ein schwarzer Wirbel, der den Raum zu verzerren scheint. Durch dieses Loch in der Wirklichkeit können Wesen hinein- und hinausgelangen.

Eventuell könnte auch einer der Schlüssel am Schlüsselbund in der Wachstube im Keller ein Relikt sein, mit dem man Türen zu einem bestimmten Zwischenort öffnen kann.

Ghule, unterirdische Leichenfresser

Zähigkeit 3, abstoßender Leichengeruch 3, Athletik 3, Furchterregendes Geheul 3, Heimlichkeit 3, Kampf 2, Wahrnehmung 4 (auch im Dunkeln)

Waffen: Klauen ●, Biss ●●

Ein Charakter, der durch einen Ghul-Angriff mindestens zwei Verletzungspunkte erhält, zieht sich eine Krankheit der Stärke 2 zu.

Szenario-Idee

Die Charaktere reisen in einer Karawane durch die Wüste, als sie plötzlich von Banditen überfallen werden, die deutlich in der Überzahl sind. Die Charaktere werden niedergeschlagen und ihrer Pferde beraubt. Um zu überleben, müssen sie die Spur der Banditen verfolgen. Schließlich gelangen sie zur Ruine, in der die Banditen offenbar eine Rast einlegen. Die Pferde befinden sich noch im Stall, sind aber verängstigt. Das Tor des Hauptgebäudes ist mit Felsbrocken verbarrikadiert. Entfernen die Charaktere die Felsen und betreten das Gebäude, finden sie dort die enthaupteten Leichen der Banditen. Was ist hier geschehen? Die Dämmerung bricht schon herein, und die Charaktere benötigen dringend Wasser und eine Unterkunft für die Nacht.

Die zerstörte Stadt

Dieser Schauplatz kann in Fantasy- oder auch Endzeit-Settings eingefügt werden, die genug Platz dafür bieten. Die ehemalige Metropole liegt an einem Strom, der auch von größeren Flussschiffen befahren werden kann. Die nächsten größeren Ansiedlungen sollten möglichst mehrere Tagesreisen entfernt sein. Ursache für die Zerstörungen und die Entvölkerung der Stadt sind verheerende Kämpfe, die Plünderungen, Hungernöte und Seuchen nach sich zogen. Dies alles könnte sich während einer Invasion, einer Revolution oder eines Bürgerkrieges abgespielt haben. Der Konflikt sorgte für Verwüstungen in der gesamten Region, deren Zentrum die Stadt war. Ob auch andere Länder betroffen waren oder womöglich die gesamte Zivilisation zugrunde ging, wird hier offengelassen.

Zustand der Bauwerke

Die etwa 6 Meter hohe Stadtmauer ist an mehreren Stellen durchbrochen und eingestürzt, und auch viele Tore sind nicht mehr vorhanden. Es ist den in der Stadt verbliebenen Machtfractionen nicht möglich, alle Zugänge ständig zu überwachen, so dass sich Neankömmlinge ohne größere Schwierigkeiten dort in die Stadt schleichen können, wo sie nicht mehr bewohnt wird. In der Nähe der bewohnten Stadteile sind aber einige Wachtürme noch bemannt. Auch innerhalb der Stadt sind einige Viertel von Mauern umgeben, die nun zum Teil zerstört sind. Es handelt sich dabei größtenteils um ältere Stadtmauern aus der Zeit, als die Stadt noch kleiner war. Einige besondere Stadteile, wie der Palast, waren ursprünglich auch durch Mauern geschützt.

Wenige Häuser sind noch vollständig erhalten. Die meisten davon stehen in den bewohnten Stadteilen, wo sie noch halbwegs instandgehalten werden. In den übrigen Bereichen der Stadt sind viele Häuser zum Teil oder fast völlig eingestürzt. Von mehrstöckigen Häusern sind oft nur noch die Erdschosse erhalten, manchmal stehen aber auch nur noch die Reste der Grundmauern. Die Mauerreste sind aber in der Regel noch hoch genug, um Sichtschutz zu bieten und ernsthafte Hindernisse darzustellen. Oft erschweren Trümmer und Schutt die Fortbewegung, besonders in schmaleren Gassen.

Von den ursprünglich fünf Brücken über den Fluss sind nur noch zwei vollständig erhalten, und eine davon führt lediglich auf die Flussinsel.

Stadtteile

Die Stadt wird durch den Fluss in unterschiedlich große Gebiete geteilt. Eines ist die „Kanalstadt“, so benannt nach ihren charakteristischen Kanälen, die vom Fluss gespeist werden und einige Stadteile zu kleinen Inseln machen. Früher wurden die Kanäle genutzt, um Güter auf Booten zwischen dem Hafen und den einzelnen Stadteilen zu transportieren. Die meisten Kanalbrücken sind noch intakt. Die Kanalstadt war vor dem Krieg stark vom Handel geprägt.

Auf der anderen Flussseite liegt die „Hügelstadt“, die von den sieben Hügeln in ihrem Zentrum dominiert wird. Dieses Gebiet hatte ursprünglich einen ähnlichen Umfang wie die Kanalstadt, wurde aber später durch Neubaugebiete erheblich erweitert. Um diese Bereiche wurden neue Stadtmauern errichtet.

Auf Höhe der Stadtmitte befindet sich im Fluss eine Insel, die früher sowohl mit der Kanalstadt, als auch mit der Hügelstadt durch jeweils eine Brücke verbunden war. Nur die Brücke zur Hügelstadt ist noch erhalten.

- 1) **Marktplatz und Marktviertel:** Dies ist der größte Platz in der Stadt. Früher fanden hier regelmäßig Märkte statt. Die Häuser, die nordöstlich an den Marktplatz grenzen, sind noch gut erhalten, aber offenbar verlassen.
- 2) **Gartenhügel:** Dies war früher der königliche Palastgarten, in dem nicht nur Zierpflanzen wuchsen, sondern auch exotische Früchte geerntet wurden. Heute ist der Garten zum Teil verwildert, zum Teil wird er noch genutzt. Die Obstbäume werden gelegentlich von den *Schakalen* (17) geerntet. Tagsüber könnten eventuell 1-5 Schakale dort anwesend sein. Im Turm im Zentrum des Gartens hat sich ein Vampir eingenistet, der nachts seine Behausung verlässt. Einige Pflanzen sind mutiert und gefährlich. Sie besitzen giftige Dornen und können sich um die Beine von Menschen schlängeln. Andererseits kann man an einigen Stellen des Gartens auch Heilkräuter finden.
- 3) **Neumarkt-Viertel:** Dieser jüngere Stadtteil wurde stark verwüstet und danach dem Verfall preisgegeben. Er ist heute unbewohnt. Hin und wieder wird er von menschlichen Patrouillen und Monstern auf Beutesuche durchquert.



- 4) **Kleiner Hafen:** Früher wurden die Anlegestellen von Händlern, Adligen und Flussfischern genutzt. Heute setzen von hier hin und wieder Angehörige der verschiedenen Machtfaktionen nachts heimlich mit Booten zur anderen Flussseite über. Es besteht eine kleine Chance, dass an einer Anlegestelle ein Boot festgemacht ist.
- 5) **Insel der Büßer:** Auf dieser Flussinsel hat eine der Machtfaktionen der Stadt, die sogenannten „Büßer“, ihren Hauptstützpunkt. Es handelt sich um die Nachfahren der ursprünglichen Stadtbewohner, die jetzt durch einen charismatischen Sektenführer geeint sind. Dieser Prediger vertritt die Lehre, dass das Unheil, das über die Stadt kam, durch Sünde herbeigerufen wurde. Es sei jetzt Zeit, Buße zu tun und die Stadt von „unreinen“ Elementen zu säubern, womit jeder gemeint ist, der nicht zu den Büßern gehört. Wenn die Reinigung vollzogen sei, könne die Stadt wieder zurückerobert und neu aufgebaut werden. Der Prediger ist eine asketische Gestalt, leichenblass, hochgewachsen und dürr, fast skelettartig. Sein Kopf ist kahlrasiert, und er trägt dunkle Kleidung, die an ihm schlottert. Seine Anhänger sind an ihren Brandnarben zu erkennen, da Feuerrituale zur „Reinigung“ in der Sekte üblich sind. Besiegte Feinde werden oft verbrannt. Rund um die von der Sekte besetzten Kanalinseln sind abgebrannte Scheiterhaufen und rußgeschwärzte Pfähle mit Knochenresten ein häufiger Anblick.
- 6) **Flussinsel:** In der Mitte der Insel befand sich ein großer Platz, von dem jeweils eine Brücke zur Kanalstadt und zur Hügelstadt führte. Die Gebäude auf der zum kleinen Hafen (4) hin gelegenen Seite der Insel sind stark verfallen, die Gebäude auf der zum Haupthafen (15) gelegenen Seite sind noch vergleichsweise gut erhalten. Darunter befindet sich auch ein hoher Turm an der Spitze der Insel, dessen unsprünghlicher Zeck unbekannt ist. Diese Gebäude bilden das Hauptquartier der „Maskierten“, einer der großen Machtfaktionen in der Stadt. Diese Wesen sehen nur oberflächlich wie Menschen aus, tatsächlich tarnen sie sich nur als solche. Darunter sind Vampire, wiedererweckte Tote, Gestaltwandler, Hautwechsler, Besessene und eventuell auch Androiden. Die dämonischen Kreaturen dienen einer finsternen Macht, möglicherweise dem Miasma. Ihre Ziele sind unklar; sie entführen jedenfalls oft Menschen für ihren dunklen Zwecke.
- 7) **Graben:** Dieser sehr tiefe und breite Graben ist während der Kämpfe entstanden, die zum Untergang der Stadt führten. Möglicherweise sollte der Graben der Verteidigung dienen und die Fortbewegung von Truppen erschweren. Er stellt auch heute noch ein gewaltiges Hindernis dar. Mit Pferden kann er nicht durchquert werden, und Menschen können nur mit Mühe seine Ränder erklettern. Die heutigen Bewohner der Stadt benutzen zu diesem Zweck hin und wieder Steigeisen oder Strickleitern. Der Graben ist allerdings umkämpftes Gebiet, das von keiner Machtgruppe gehalten wird. Auf dem Grund des Grabens befinden sich Eingänge zu unterirdischen Tunneln.
- 8) **Reicher Hügel:** Die Villen auf diesem Hügel sind geplündert und verlassen, aber noch vergleichsweise gut erhalten. In einigen von ihnen scheint es zu spuken, und in anderen haben Raubtiere und Ungeheuer Unterschlupf gefunden.
- 9) **Hügel der Türme:** Die miteinander verbundenen Türme auf der Spitze dieses Hügel wurden früher einmal von Magiern, Astrologen und anderen Gelehrten genutzt. Heute hausen dort nur noch Dämonen und andere dunkle Kreaturen. In einigen Räumen sind allerdings noch alte Bücher und Elixire zu entdecken, die Personen mit entsprechendem Wissen identifizieren und für sich nutzen könnten.
- 10) **Zeltlager:** Hier hat ein Nomadenstamm, der erst vor kurzem ankam, sein Lager aufgeschlagen. Die Nomaden bestreiten ihren Lebensunterhalt als Söldner, Räuber und Plünderer. Sie suchen in den Ruinen nach Beute und versuchen sich gleichzeitig mit einer der Machtgruppen in der Stadt zu verbünden, vorzugsweise mit den Schakalen. Falls dies nicht möglich sein sollte, werden sie früher oder später weiterziehen. Zurzeit lassen sie von Gefangenen Gärten zur Versorgung anlegen.
- 11) **Kleine Flussinsel:** Hier haben die Büßer in den intakten Gebäuden einen Vorposten errichtet. Auf dem Rest der Insel sind zwischen den Ruinen Gemüsegärten angelegt, mit denen die Büßer ihren kargen Lebensunterhalt bestreiten.
- 12) **Große Flussinsel:** Der größte Teil der Insel ist nur mit Gebäuderesten bedeckt. Dazwischen haben die Büßer einige Gärten angelegt. Einige der intakten Gebäude dienen den Büßern als Wachposten. Die Flussbrücke beim Hafen wird stark bewacht, da sie sehr nah am Gebiet der Schakale liegt.
- 13) **Tempelhügel:** Die Häuser an diesem Hügel sind stark verfallen, doch der Tempel auf der Spitze ist noch größtenteils vollständig. Das einst prächtige Gebäude wirkt jetzt allerdings düster

und schmutzig und strahlt beim Näherkommen und vor allem beim Betreten des Eingangs die unheimliche Aura eines geschändeten Tempels aus. Das Innere des Tempels ist von Dunkelheit erfüllt. Hier haust nun eine dämonische Macht oder eine Art dunkler Gottheit, die jeden verschlingt, der sich zu tief in das Innere des Tempels wagt.



- 14) **Palast:** Die einst prächtige Palastanlage ist sehr stark von den Zerstörungen betroffen. Sowohl die Außenmauer, als auch die Innenmauer, die den äußeren vom inneren Palast trennte, wurden durchbrochen. Keines der Palastgebäude ist noch intakt, und das gesamte Areal wurde gründlich geplündert. Wegen der erhöhten Position benutzen die *Schakale* Teile des Palastes hin und wieder als Beobachtungsposten. In den labyrinthischen Kellerräumen und Gängen unter dem Palast haben sich *Geschöpfe der Nacht* (S. 27) eingenistet.
- 15) **Haupthafen:** An den Kais legen nur noch selten Boote an. Das Areal ist umkämpftes Gebiet zwischen den Büßern und den Schakalen.
- 16) **Verbrannter Hügel:** Auf diesem Hügel und im Gebiet zwischen Hügel und Fluss wütete während des Krieges ein verheerendes Feuer. Die Gebäude sind entweder völlig niedergebrannt oder in baufälligen und rußgeschwärzten Resten erhalten.
- 17) **Festungshügel:** Erstaunlicherweise ist die Festung auf diesem Hügel noch relativ gut erhalten, was auch an späteren Reparaturarbeiten liegt. Eine der Machtfaktionen der Stadt, die „Schakale“, hat die Festung zu ihrem Hauptquartier gemacht. Es handelt sich dabei um eine Gruppe von ehemaligen marodierenden Söldnern und Plünderern, die am Krieg teilnahmen, aber entschieden, zurückzubleiben,

als die übrigen Armeen abzogen. Hier residiert der Anführer der Schakale, der als der „Axtmann“ bekannt ist. Er ist muskulös und vier-schrötig und hat einen schwarzen Stoppelbart, schwarzes Haar, das zu einem Zopf gebunden ist, und stechend blaue Augen. Sein Markenzeichen ist eine Axt, die an ein Henkersbeil erinnert. Feinden und in Ungnade gefallenen Untergebenen hackt er damit gern diverse Körperteile ab. Er sieht sich als den Herrscher der gesamten Stadt und ist von der Idee besessen, dass unterhalb der Stadt noch Kammern mit ungeahnten Schätzen und machtvollen Artefakten zu entdecken seien. Deshalb sind die Schakale immer auf der Suche nach Eingängen zum Untergrund und nach Informanten. Die Festung ist ständig mit einem Trupp Gefolgsleuten besetzt, doch die meisten Schakale leben in der Nähe bei der letzten intakten Brücke (Bereiche 19 + 20).

- 18) **Ehemaliges Karawanenviertel:** In diesem Stadtteil wurden früher viele Händler und Gäste von außerhalb einquartiert; heute sind die Gebäude verlassen und stark verfallen. Ein interessantes Bauwerk in diesem Viertel ist der monumentale Sockel eines ehemals riesigen Standbildes, von dem heute nur noch die Füße erhalten sind.
- 19) **Brückenturmviertel:** An diesem Ende der letzten erhaltenen Flussbrücke steht ein alter Turm, der ebenso wie die noch intakten umliegenden Häuser von den *Schakalen* besetzt ist. Sie benutzen den Turm als Aussichtspunkt und Wachturm. Da das Viertel auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses ebenfalls von den Schakalen besetzt ist, haben sie die Kontrolle über die Brücke, auf der sie auch regelmäßig patrouillieren.
- 20) **Viertel der Schakale:** Dieser kleine Stadtteil ist zum größte Teil noch von intakten Mauern umgeben, und auch die meisten Gebäude sind nicht baufällig. Hier lassen die *Schakale* ihre Gefangenen in den Gemüse- und Obstgärten arbeiten, die zu den wichtigsten Nahrungsquellen der Schakale zählen. Bei einigen Gebäuden handelt es sich um Pferdeställe und Vorratslager. Die Mauern und Türme rund um das Viertel sind mit Wachen besetzt, und auch an der Brücke befinden sich Wachposten.
- 21) **Viertel der Kaufleute:** Die meisten Gebäude in diesem ehemals wohlhabenden Stadtgebiet sind stark verfallen, doch die Mauern ringsum sind noch gut erhalten. Für die *Schakale* ist das Viertel heute eine Pufferzone zum Karawanenviertel und zum Umland.

Besondere Orte

- a) **Schwarze Kuppel:** Dieses halbkugelförmige Gebäude besteht aus schwarzem, glänzendem Gestein, das Obsidian ähnelt. Es weist keine Schäden, aber auch keine erkennbare Öffnung auf und ist von einer Mauer aus schwarzen Steinen umgeben, in der sich kein Tor befindet. Die Funktion ist des Gebäudes ist unbekannt. Empfindsame Menschen nehmen allerdings in seiner Nähe eine bösartige Aura wahr.
- b) **Verfallener Tempel:** Dieses halb eingestürzte Gebäude wird von den meisten Machtgruppen nicht beachtet. Kaum jemand weiß, dass die Katakomben darunter ein Portal in die *Unterwelt* enthalten.
- c) **Ehemaliges Senatsgebäude:** Dieser verwinkelte, repräsentative Bau direkt am Marktplatz ist zwar geplündert, aber noch weitgehend intakt. Hin und wieder wird er von *Maskierten* oder *Geschöpfen der Nacht* als Unterschlupf genutzt.
- d) **Altes Zunfthaus:** Das große Gebäude teilweise baufällig, aber noch nicht eingestürzt. Einige Raubtiere und Ungeheuer haben es als Hort gewählt.
- e) **Ehemaliges Gerichtsgebäude:** Dieses dreiflügelige Gebäude wird ebenso wie die noch intakten Häuser am Graben von den *Maskierten* besetzt, die es als Vorposten in der Hügelsstadt nutzen.
- f) **Dunkler Tempel:** Seltsamerweise entging dieser Sakralbau den sonst üblichen Verwüstungen und Plünderungen. Die Ornamente und Bilder außen und im Innenraum lassen einige unangenehme Vermutungen über die Natur des Kultes zu. Die große Halle hinter dem Eingangstor wird von den Schakalen für Versammlungen genutzt. Meistens hängen an der Decke Käfige mit Gefangenen. In den hinteren Bereich des Tempels, der hinter einem verschlossenen Tor liegt, wagen sich die Schakale nicht. Selbst weniger sensible Personen nehmen hier eine unheimliche Aura wahr.
- g) **Alte Kaufmannsgilde:** Das Gebäude neben dem Stadttor ist leer und teilweise baufällig. Oft sind Wachen der Schakale in den noch sicheren Räumen postiert.



Gebiete der Machtgruppen

Jede Gruppe der jetzigen Bewohner ist in einem bestimmten Stadtteil ansässig und in den angrenzenden Gebieten besonders häufig anzutreffen. Dazwischen liegt umstrittenes Niemandsland. Insbesondere die „Schakale“ und die „Büßer“ versuchen ständig, ihre Territorien zu erweitern und gegen ihre Feinde zu verteidigen. Informationen zu den Gruppen findet man unter den Ortsbeschreibungen.

Die **Büßer** haben ihr Hauptquartier auf einer Flussinsel (5) und einige Außenposten auf den übrigen Inseln. Außerdem sind sie in kleineren Trupps in der gesamten Kanalstadt, mit Ausnahme des Bereichs in der Nähe der letzten Brücke, anzutreffen.

Die **Schakale** beherrschen vor allem die Gebiete um die letzte intakte Brücke und den Festungshügel (17), wo ihr Anführer residiert. Sie durchstreifen aber auch alle anderen Gebiete der Stadt regelmäßig, mit Ausnahme der Flussinsel. In der Kanalstadt stoßen Erkundungstrupps oft mit den Büßern zusammen, was in der Regel zu kurzen Geplänkeln führt. Hin und wieder planen die Schakale auch gezielte Überfälle auf ihre Gegner.

Die **Maskierten** halten die Flussinsel (6) und die Gebiete zwischen Fluss und Graben. Sie unternehmen häufig Expeditionen und Beutezüge in andere Bereiche der Stadt auf beiden Seiten des Flusses. Den Fluss überqueren sie nicht nur mit Booten, sondern auch unter Zuhilfenahme übernatürlicher Methoden, darunter auch Portale zu Zwischenorten.

Die **Nomaden** bewohnen das Zeltlager (10), durchstreifen aber neuerdings fast die gesamte Hügelsstadt und das umliegende Land außerhalb der Stadtmauern auf der Suche nach Beute. Ob mit den Schakalen eine friedliche Einigung oder sogar ein Bündnis möglich ist, bleibt fraglich.

Die **Geschöpfe der Nacht** bilden keine organisierte Machtruppe. Es handelt sich vielmehr um verschiedene lichtscheue Wesen, die sich überall im Untergrund und an anderen dunklen Orten eingemischt haben und nach Sonnenuntergang an die Oberfläche kommen, um nach Beute zu suchen. Darunter befinden sich Ghule, Mutanten, Tiermenschen, niedere Dämonen, seltsame Raubtiere sowie Vampire, die nicht mit den *Maskierten* verbündet sind. Die meisten Verstecke befinden sich in ausgedehnten Tunnelsystemen unterhalb der Hügelsstadt. Da einige unterirdische Orte mit der *Unterwelt* verbunden sind, können die *Geschöpfe der Nacht* diese Übergänge auch nutzen, um in Gebiete jenseits des Flusses zu gelangen.

Portale und Übergänge

Der auf der Insel gelegene Turm, in dem die *Mas-kierten* ihr Hauptquartier haben, enthält gleich mehrere Portale zu Zwischenorten, darunter zum *Turm*, zur *Unterwelt* und zum *Museum*. Die *Mas-kierten* kennen bestimmte Wege durch die Zwischenorte, auf denen sie zu weiteren Übergängen in anderen Teilen der Stadt gelangen können.

Der Tempel auf dem Hügel (13) enthält jetzt einen Übergang in das Reich von „Ihm, der wartet“. Der Herrscher dieser Domäne ist ein gottgleiches Wesen, das sich von Seelen ernährt, die in seine Fänge geraten.

Gewölbe unterhalb der Stadt, wie Abwasserkanäle, Katakomben, Keller und alte Transport- und Geheimgänge bilden ein Labyrinth, das vor allem den *Geschöpfen der Nacht* als Behausung dient. An einigen Stellen führen Übergänge in die Unterwelt, über die Kanal- und Hügelstadt sowie Flussinsel verbunden sind. Beispielsweise befinden sich unterhalb der schwarzen Kuppel (a), des verfallenen Tempels (b) und des Palasthügels (14) Portale zur Unterwelt.

Im dunklen Tempel (f) lassen sich in den Inneren Räumen Portale zu anderen Welten öffnen, wenn man die dortigen Zeichen zu lesen versteht. Es lassen sich dort auch übernatürliche Wesen herbeirufen. Mindestens eine körperlose Präsenz hat schon die Schwelle überschritten und lauert nun dort. Die *Schakale* ahnen etwas, wissen aber nichts Genaues.

Im Garten auf dem Hügel (2) kann man an mindestens einer Stelle zu bestimmten Zeiten in den *Garten* gelangen. Die *Schakale* sind sich dessen nicht bewusst.

Spielwerte

Typische Wache der Büßer

Zähigkeit 3, Athletik 2, Heimlichkeit 3, Kampf 3, Beeinflussung 2, Handwerk 2, Wahrnehmung 3

Waffen: Bogen ●●●, Axt ●●●

Typischer Schakal

Zähigkeit 3, Athletik 3, Fortbewegung 3, Heimlichkeit 2, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wildnisleben 2

Waffen: Säbel ●●●, Messer ●●

Typischer Nomade

Zähigkeit 4, Athletik 3, Fortbewegung 4, Kampf 3, Wahrnehmung 3, Wildnisleben 4

Waffen: Säbel ●●●, Kurzbogen ●●●

Niederer Vampir, Kreatur der Nacht

Zähigkeit 5, Athletik 5, Beeinflussung 3, Heimlichkeit 5, Kampf 4, Wahrnehmung 5, Vampirkräfte 4 (Erweitertes Sichtspektrum, Haftgriff, Schnelligkeit, Suggestion)

Waffen: Krallen ●, Biss ●

Riesenspinne, Bewohnerin dunkler Ruinen

Zähigkeit 4, Athletik 5, Haftgriff 4, Heimlichkeit 3, Kampf 4, Wahrnehmung 4

Waffen: Biss ●●, injiziert Gift der Stärke 6, die Wirkung setzt nach 3 Kampfrunden ein.

Mutant, Kreatur der Nacht

Zähigkeit 3, Athletik 2, Heimlichkeit 3, Kampf 2, Wahrnehmung 3, 2-3 Kräfte, die im Regelwerk als mögliche Mutation gelistet sind, auf Stufe 3

Waffe: Knüppel ●

Szenario-Idee

Die Charaktere haben ihr Lager in der Wildnis in der Nähe der Stadt aufgeschlagen, als sie eines Nachts überfallen werden. Bei den Angriffen handelt es sich wahrscheinlich um Schakale oder Nomaden aus der Stadt. Sie können zurückgeschlagen werden, entkommen aber mit wertvoller Beute. Je nach Situation könnten sie eines oder mehrere der Pferde der Charaktere gestohlen haben. Eventuell wurde auch ein Charakter mit einer vergifteten Waffe verletzt, weshalb er jetzt ein Gegenmittel benötigt. Die Charaktere müssen ihre Feinde bis in die Stadt verfolgen und das Nötige beschaffen, wenn sie nicht in der Wildnis zugrunde gehen wollen. Dabei werden sie sich früher oder später mit den Bewohnern der Stadt auseinandersetzen müssen.

Moderne

Das Schloss



Das Schloss geht auf eine mittelalterliche Burganlage zurück, die im Lauf der Jahrhunderte immer wieder umgebaut wurde, in größerem Umfang zuletzt im 19. Jahrhundert. Im 20. Jahrhundert wurde das Schloss elektrifiziert. Es wird seit dem 18. Jahrhundert von derselben Familie bewohnt, die aus einer Seitenlinie der ursprünglichen Burgherren hervorging. Seit der Erbauung lag das Anwesen schon an einem Übergang zu einem Zwischenort, und seit dieser Zeit ist die hier ansässige Familie sich dieses Umstandes bewusst. Zeitweilig nutzte sie den Übergang für ihre eigenen Zecke, die nicht immer die besten waren, doch diese dunklen Zeiten sind vorbei. Seit mehreren Generationen versteht sich die Familie als Wächter des Geheimnisses, das vor unbefugtem Zugriff geschützt werden soll. Vor allem sollen die Mächte von der anderen Seite des Portals nicht in diese Welt vordringen können.

Das Schloss liegt in einer einsamen Gegend in irgendeinem Land in Europa. Es ist in jeder Richtung kilometerweit von Wald umgeben. Die nächste Ortschaft ist ein Dorf, das etwa 1,5 bis 2 km entfernt liegt. Dort gibt es eine Gaststätte und einen Gemischtwarenladen. Die einzige Straße zum Schloss führt durch dieses Dorf.

Äußere Gebäudeteile

Das Schloss ist von einem Burggraben umgeben, der an der tiefsten Stelle etwa 2 Meter tief ist. Zwischen dem Graben und den Burgmauern verläuft ein schmaler Streifen Land. Die Burgmauern sind immer noch intakt und mit Brüstung etwa 3,5 Meter hoch. Die Mauern können nur über die Ecktürme und das Torhaus betreten werden. Die Burgmauer ist nicht massiv, sondern beinhaltet auf Bodenniveau einen Gang, der die Türme und die Seitengebäude miteinander verbindet. Auf diese Weise kann man nahezu alle Teile der Burg erreichen, ohne ins Freie treten zu müssen. Die Ecktürme enthalten keinerlei Einrichtungsgegenstände. Sie dienen nur als Treppenhäuser und Aussichtstürme. Die Türen der Türme führen zum Hof.

A) Torhaus: Die Tordurchfahrt ist etwa 2,7 Meter breit und drei Meter hoch. In dem Raum über der Durchfahrt befanden sich früher die Getriebe zum Herablassen der Zugbrücke außen und des Fallgitters innen. Die Zugbrücke wurde schon vor langer Zeit abgebaut und durch eine Steinbrücke ersetzt. An der Stelle des Getriebes der Zugbrücke befindet sich jetzt ein Elektromotor, der die Mechanik des Fallgitters antreibt, das immer noch funktioniert. Vom Getrieberaum führen Türen auf die

Burgmauern. Der Gang in der Burgmauer endet an beiden Seiten des Torhauses ohne Türen.

B) Ehemaliges Wachhaus: Das Haus, in dem früher die Wachen untergebracht waren, wurde zum Gästehaus umgebaut. Heute wird es von einem Ehepaar bewohnt, das im Schloss als Bedienstete arbeitet.

C) Ehemaliger Pferdestall: Bis vor kurzem wurde dieses Gebäude noch als Pferdestall genutzt, doch inzwischen dient es als Garage.

D) Viehställe: Diese Gebäude stehen heute teils leer, teils werden sie als Lagerräume genutzt. Bis vor einer Generation erfüllte der Hühnerstall noch seinen ursprünglichen Zweck.

E) Scheune: Hier wurden früher Heu und Getreide gelagert. Zurzeit werden hier diverse Geräte und Möbel gelagert.

F) Schmiede: Der größte Teil der alten Einrichtung der Schmiede ist noch vorhanden. Das Gebäude wird noch gelegentlich als Werkstatt und Gartenhaus genutzt.

Hauptgebäude

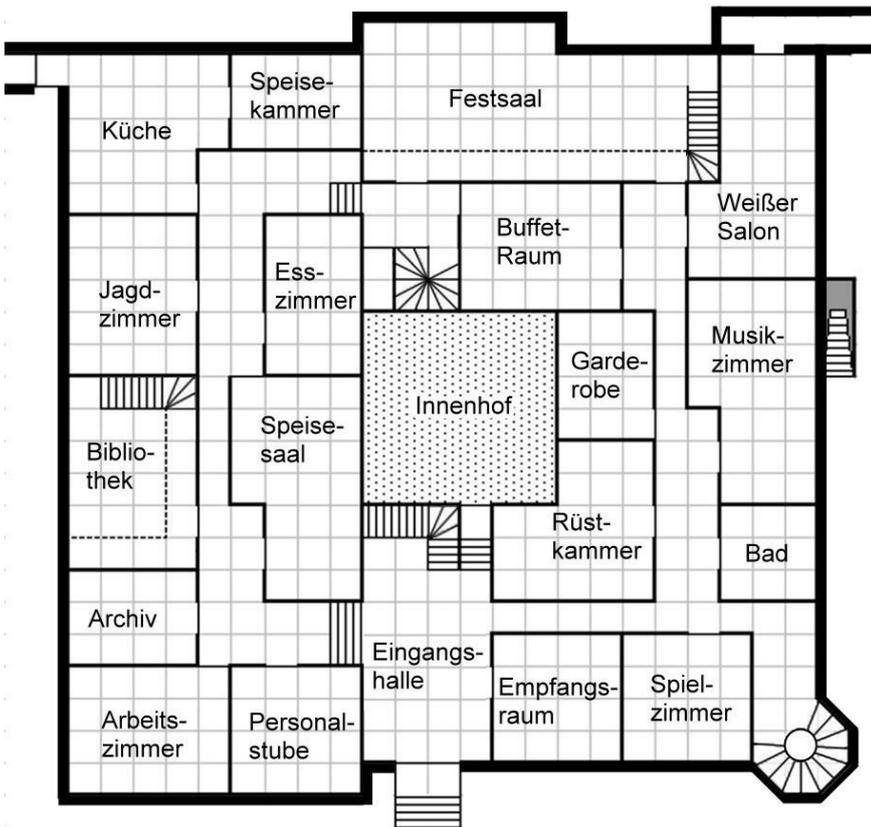
Das Hauptgebäude besteht aus vier Flügeln, die einen Innenhof umgeben. Es kann durch den Haupteingang gegenüber dem Torhaus, eine Tür in der Burgmauer in der Nähe der Schmiede und eine äußere Kellertür betreten werden. Der Flügel links der Eingangshalle ist scheinbar nicht unterkellert, weshalb er auch etwas tiefer liegt. Tatsächlich befindet sich darunter ein geheimer Keller.

Die meisten Treppen im Haus verbinden nur zwei Stockwerke. Die Ausnahme bildet der Treppenturm, über den man vom Keller bis in das oberste Stockwerk gelangen kann. Weitere äußere Auffälligkeiten sind ein Erker an der vorderen linken Ecke und eine Zinne auf der Rückseite des Hauptgebäudes. Rechts des Erkers befindet sich im ersten Stock ein Balkon.

Zimmer und Korridore wirken insgesamt recht düster, insbesondere die zahlreichen nicht mehr genutzten Räume. In einigen Räumen, die schon seit langer Zeit unbenutzt sind, verdecken weiße Laken die Möbel.

Eingangshalle: Von hier aus führen Korridore zu den Seitenflügeln; Türen öffnen sich in den Empfangsraum und in den Innenhof, und eine Treppe führt in den ersten Stock. Zur Einrichtung gehören eine Garderobe, ein paar düstere Ölgemälde und eine Ritterrüstung.

Erdgeschoss



Empfangsraum: Ein mit Sesseln und Couchtisch eingerichteter Raum zum Empfang von Gästen. Er enthält außerdem ein kleines Bücherregal und eine Anrichte.

Personalstube: Der Aufenthaltsraum für die Angestellten enthält Sessel, eine Anrichte, einen Bestelltisch mit Zeitungen und eine Pinnwand mit Notizen („zu erledigen“).

Arbeitszimmer: Das Büro des Schlossherren enthält einen Schreibtisch mit Schubladen voller Büromaterial, ein Bücherregal und einen Aktenschrank.

Archiv: Hier werden in Aktenschränken Geschäftsunterlagen, Urkunden, Fotos und Briefe aufbewahrt.

Bibliothek: Sie erstreckt sich über zwei Stockwerke, wobei sich in Höhe der ersten Etage eine Galerie befindet, die über eine Treppe und eine Tür im ersten Stock erreicht werden kann. Die Bücherregale reichen an den Galeriewänden bis zur Decke. Zur Einrichtung gehören eine Sitzcke mit Beistelltisch, ein großer Tisch mit Stühlen und Teppich und ein Globus.

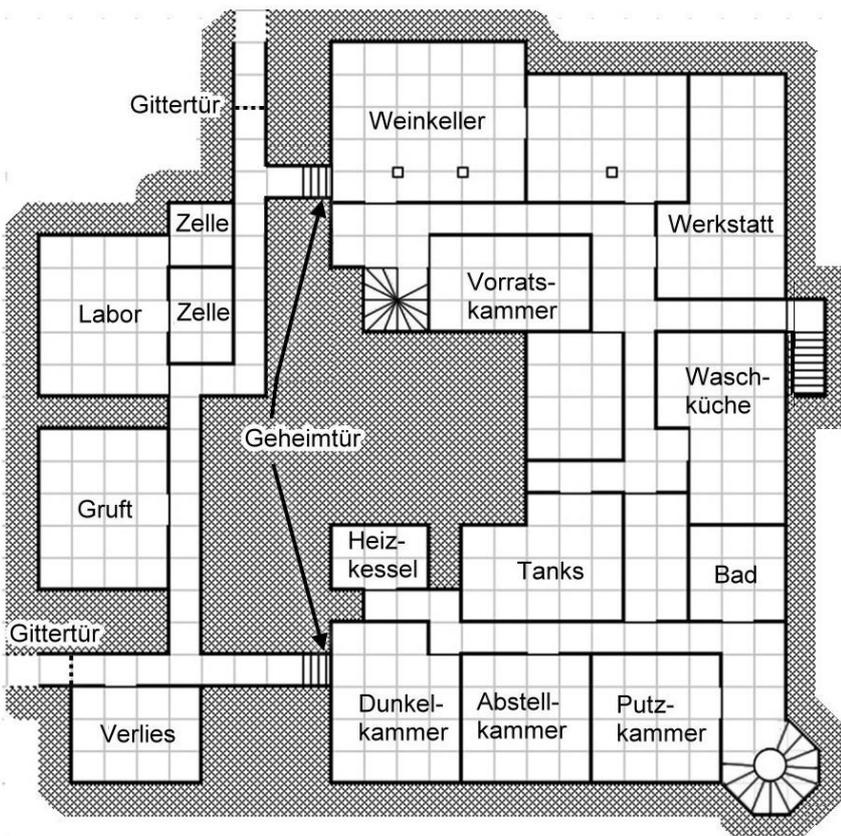
Rüst-kammer: Dieser Raum enthält mittelalterliche und frühneuzeitliche Waffen und Rüstungsteile in Regalen und Ständern sowie vollständige Ritterrüstungen, die gut gepflegt aussehen.

Spielzimmer. In der Mitte des Zimmers steht ein Tisch mit Stühlen; an den Wänden befinden sich Regale mit Gesellschaftsspielen und Puzzles sowie Kisten mit Spielzeug.

Musikzimmer: Hier stehen ein Flügel, ein Notenständer und Regale mit diversen Streichinstrumenten, außerdem einige Sessel für das Publikum.

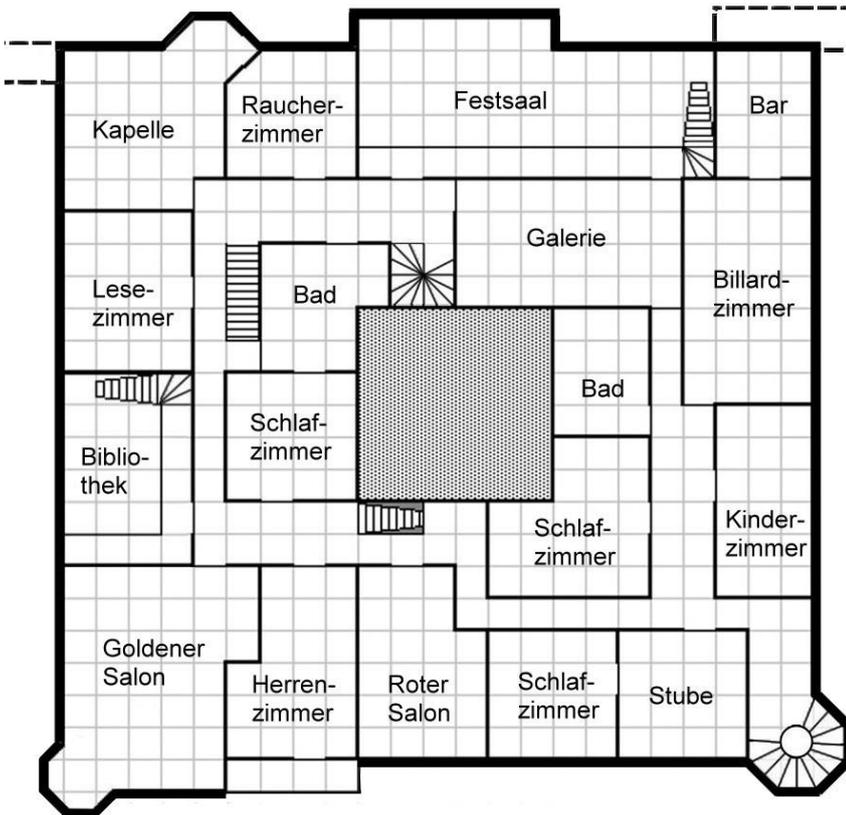
Jagdzimmer: Trophäen und gerahmte Fotos von Jagdgesellschaften zieren die Wände. Ein Gewehr hängt über dem Kamin. Das Mobiliar besteht aus Sesseln und einem Bestelltisch.

Buffet-Raum: Hier stehen Tische und Tresen zum Anrichten von Speisen und Getränken für Gäste, insbesondere bei Feiern im Festsaal.



Keller

Erster Stock



Festsaal: Neben der Bibliothek ist dies der zweite Raum, der sich über zwei Stockwerke erstreckt. Er wurde für große Feiern und zum Tanz genutzt. Die Fenster liegen so nah an der Decke, dass sie nicht ohne eine Leiter oder andere Hilfsmittel erreicht werden können. An der Decke hängt ein großer Kronleuchter. Eine Galerie auf Höhe des ersten Stocks kann über eine Treppe erreicht werden. Auf der Galerie befinden sich Türen zu Räumen des ersten Stocks. Ansonsten ist der Saal normalerweise leer.

Salons: Diese Gesellschaftsräume sind mit Sitzmöbeln und Beistelltischen ausgestattet, die wie die übrige Einrichtung in einer bestimmten Farbgebung gehalten sind. Viele Salons sind schon seit langer Zeit nicht mehr in Gebrauch.

Herrenzimmer: Dies ist nur ein weiterer Salon, der früher für rein männliche Gesellschaften genutzt wurde. Von diesem Raum aus kann man den Balkon betreten.

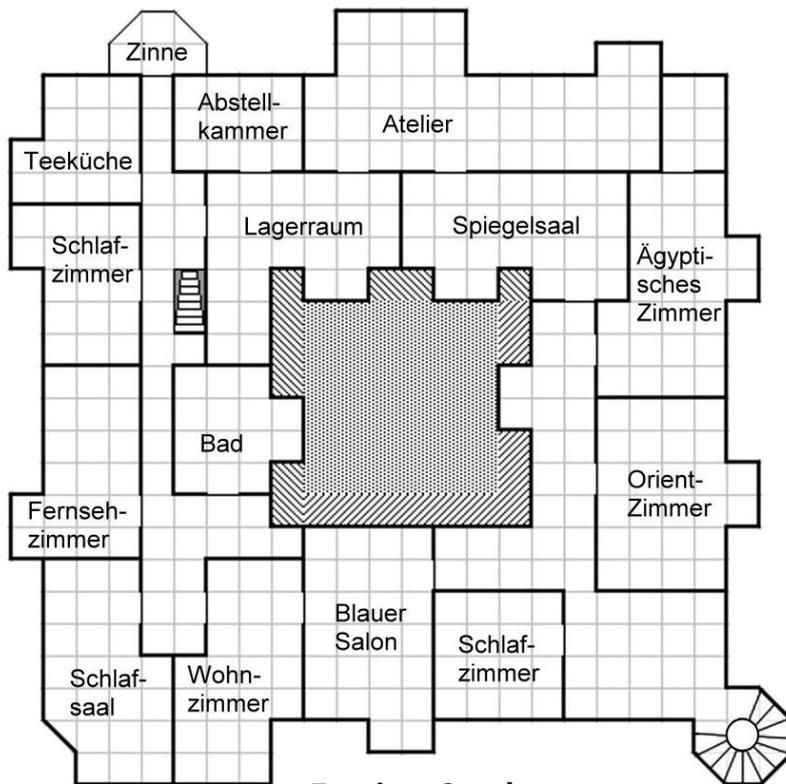
Kinderzimmer: Es enthält ein Stockbett, einen Schrank und eine Kommode, außerdem sind etliche Puppen und Stofftiere im Raum verteilt. Falls noch Kinder im Schloss leben sollten, würde es noch genutzt.

Billardzimmer: Die Einrichtung besteht nur aus einem großen Billardtisch und Ständern für Stöcke. Über diesen Raum kann die Bar betreten werden.

Bar: Sie kann nur durch eine Tür vom Billardzimmer aus betreten werden und enthält eine Theke, hohe Hocker und einen Tisch mit Stühlen, außerdem ein Regal mit Getränken und einen Kühlschrank.

Lesezimmer: Eine Art Lounge mit Bücherregalen, Sesseln und zwei Couchtischen für Personen, denen es in der Bibliothek zu ungemütlich ist.

Galerie: Bei den zahlreichen Gemälden an den Wänden handelt es sich fast nur um Porträts von Familienmitgliedern aus verschiedenen Generationen. Ein paar Sofas sind die einzigen Möbel. Der düstere Raum wirkt durch die Blicke der Porträtierten noch unheimlicher.



Zweiter Stock

Kapelle: Der Raum für Gottesdienste ist mit einer Orgel und mehreren Stühlen ausgestattet. Der kleine Hausaltar steht in der Nische unterhalb der Zinne.

Raucherzimmer: Dieser kleine Salon enthält Sessel und Beistelltische, auf denen Aschenbecher stehen.

Wohnzimmer: Wird nur von der Familie genutzt, nicht für den Empfang von Gästen.

Fernsehzimmer: Ein kleiner Aufenthaltsraum mit einem Fernsehschrank und einem Sofa.

Orient-Zimmer: Dieser große Raum ist offenbar von einem früheren Burgherren vor langer Zeit im Stil des Orientalismus des 19. oder frühen 20. Jahrhunderts eingerichtet worden. Das Zimmer enthält einen Diwan und weitere Möbel in orientalischen Design, außerdem einen Perserteppich, Sitzkissen und eine Shisha.

Ägyptisches Zimmer: Der Raum verströmt die Begeisterung der Menschen des frühen 20. Jahrhunderts für das alte Ägypten. Er enthält Uschebtis, Schrifttafeln mit Hieroglyphen, die zum Teil in Vitrinen liegen, Reliefbilder und eingerahmte alte Fotos von Reisegesellschaften und Ausgrabungen in Ägypten.

Spiegelsaal: An sämtlichen Wänden dieses dunklen und ansonsten leeren Saals befinden sich ältere und neuere Spiegel unterschiedlicher Form, Größe und Herkunft. Manche sind eher schlicht, manche barock, manche von ungewöhnlichem Design. Durch den Spiegel-im-Spiegel-Effekt wirkt der Raum größer und verwinkelter, als er eigentlich ist, und Anwesende haben ständig das Gefühl, als seien zusätzliche Personen anwesend. Um diesen Saal ranken sich die meisten Geistergeschichten. Personen sollen in den Spiegeln glühende Augen oder schattenhafte Gestalten, die keine Spiegelbilder waren, gesehen haben. Am häufigsten soll sich der sogenannte „Dürre Mann“, eine Gestalt mit Anzug und Hut, der sein Gesicht beschattet, in mehreren Spiegeln im Schloss zeigen, vor allem im „Sciarra-Spiegel“ der im Spiegelsaal steht. Danilo Sciarra (1901-1931), Schöpfer des Spiegels, lebte in Rom im Stadtteil Ostia und beging angeblich Selbstmord, indem er sich im Tiber ertränkte, doch seine Leiche wurde nie gefunden. Er schuf vor allem Skulpturen und im surrealistischen Stil designte Möbel. Er galt als exzentrischer Künstler, der mit Depressionen zu kämpfen hatte und behauptete, die Kunst könne den Blick in andere Welten öffnen. Der Rahmen des mannshohen Spiegels ist gänzlich mit Reliefs von Dämonen, Chimären und anderen surrealen Kreaturen verziert.

Atelier: Dieser große Raum im zweiten Stock, ursprünglich nur ein Speicher, wird seit einigen Generationen von den mehr künstlerisch veranlagten Mitgliedern der Familie genutzt. Er enthält Staffeleien und weiteres Malzubehör sowie mehrere fertig gemalte Gemälde (hauptsächlich Landschaften).

Kellerräume

Dunkelkammer: Dieser Raum besitzt keine Fenster, kann aber mit einer rot getönten Glühlampe beleuchtet werden. Er ist als vollständiges Fotolabor eingerichtet und enthält das komplette Zubehör zum Entwickeln von Filmen. Hinter einem Regal befindet sich eine Geheimtür, hinter der eine Treppe und ein Korridor in den geheimen Keller führen.

Waschküche: Hier stehen eine Waschmaschine, ein Wäschetrockner, ein Trockengestell und ein Bügelbrett. An der Wand befindet sich ein Waschbecken.

Vorratskammer: Dies ist eine weitere Speisekammer, in der alle möglichen Nahrungsmittel, teils an Haken hängend, teils in Regalen, gelagert werden.

Werkstatt: Sie enthält Werkbänke, Tische, Regale mit Werkzeug und elektrischen Geräten sowie die Sicherungskästen des Schlosses.

Weinkeller: Er war früher möglicherweise gut sortiert, heute enthält er immer noch Weinfässer und Regale mit Weinflaschen, dazwischen jedoch viele Lücken und Spinnweben. Hinter einem Regal ist eine Tür versteckt, die in den geheimen Keller führt.

Geheimtüren: Zwei versteckte Türen führen in Gänge, über die die geheimen Kellerräume erreicht werden können. Sowohl in der Dunkelkammer, als auch im Weinkeller dienen Regale der Tarnung dieser Geheimtüren.

Verlies: Vor langer Zeit wurden hier tatsächlich Gefangene eingekerkert. Heute weisen nur noch verrostete Eisenringe an den Wänden und der Sichtschlitz in der Tür darauf hin. Der Gang hinter der verschlossenen Gittertür führt unter dem Burggraben hindurch zu einem geheimen Ausgang, der möglicherweise heute immer noch nutzbar ist.

Gruft: In den Wandnischen befinden sich Särge, von denen die jüngsten aus dem 18. Jahrhundert stammen. Seitdem werden die Familienmitglieder nicht mehr hier, sondern auf dem Friedhof bestattet. Den meisten Außenstehenden ist die Existenz der Gruft unbekannt und der Ruheort der älteren Familienmitglieder ein Rätsel.

Labor: Dieser Raum diene schon immer der Untersuchung von Gegenständen und Lebewesen von der „anderen Seite“. Früher wurden hier recht grausame Experimente auch mit intelligenten Wesen durchgeführt, die in den Zellen eingesperrt waren. Diese Zeiten sind aber längst vorbei. Die Regale und Tische sind mit Glasbehältern, wissenschaftlichen Instrumenten und Geräten wie Mikroskopen und Gaschromatographen vollgestellt. Die Gittertüren der Zellen sind noch benutzbar.

Der Übergang: in der Nähe des Weinkellers wird der Geheimgang durch eine massive Gittertür versperrt, die in der Regel abgeschlossen ist und deren Schlüssel für gewöhnlich im Labor aufbewahrt wird. Hinter dieser Gittertür verläuft der Gang noch etwa 30 Meter weit, bis er an einem Durchgang in einen unermesslich großen Raum endet, dessen Decke und Boden in der Dunkelheit nicht zu erkennen sind. Simse, Stege und Treppen führen von der Türöffnung aus weiter hinein in das seltsame Gebäude, bei dem es sich um einen Teil des Turms handelt. Weitere Türen befinden sich zwar nicht in unmittelbarer Nähe, sind aber auch nicht weit entfernt. Sie führen meistens auf andere Welten. Eine der näher gelegenen Türen führt in eine andere Version des Schlosses auf einer anderen Welt. Dieses dunkle Spiegelbild des Schlosses ist die Heimat der unheimlichen Spukgestalten, die hin und wieder in den Spiegeln des Schlosses zu sehen sind. Vor allem wegen diesen Kreaturen wurden die meisten Schutzmaßnahmen getroffen, um ein Eindringen durch den Turm zu verhindern.

Szenario-Idee

Der jetzige Schlossherr ist der letzte Sproß seiner Familie und lebt zurückgezogen mit zwei Dienern, einem Ehepaar, auf dem Schloss. Eines Tages werden Einladungen an einige seiner alten Freunde verschickt – die Charaktere. Als sie dort eintreffen, begegnen die dort dem Notar des Gastgebers, der ihnen eröffnet, dass sein Klient seit über einer Woche spurlos verschwunden sei. Der Notar hatte Anweisungen, die bei ihm hinterlegten Briefe zu verschicken, wenn sich der Schlossherr länger als ein Woche nicht bei ihm melden sollte. Dies ist nun zum ersten Mal der Fall. Der Notar erklärt, die Besucher hätten unbegrenztes Aufenthaltsrecht im Schloss. Irgendwo im Schloss sollen sich Unterlagen befinden, die die weiteren Angelegenheiten regeln. Die Besucher hätten Instruktionen erhal-

ten, wie diese zu finden seien. Der Unterhalt des Schlosses und das Gehalt der Diener werden aus einem Fonds gezahlt, der weiterläuft, bis anders lautende Unterlagen gefunden seien. Der Notar wird sich noch bis zum Abend im Schloss aufhalten, um Fragen zu beantworten. Zimmer seien für die Übernachtung hergerichtet. Die Diener würden für die Versorgung zuständig sein.

Tatsächlich enthalten die Briefe einige kryptische Andeutungen und Symbole, bei denen es sich um Hinweise auf Lösungen von Rätseln handeln könnte. Die Lösungen der Rätsel führen die Charaktere in den geheimen Keller und auf die Spur des Geheimnisses der Familie. Beispielsweise könnte eine Spur zu einer Infrarotbrille führen, mit der man in der Dunkelkammer die Umrisse der Geheimtür erkennen kann. Mit verstreuten Schlüsseln könnte man die Gittertüren öffnen. Eventuell sind auch an bestimmten Stellen im Keller Fallen eingebaut, die sich mit den Lösungen der Rätsel umgehen lassen. Möglicherweise besitzt die Familie auch einige Relikte, die an Orten versteckt sind, zu denen die Lösungen der Rätsel führen.

Der Schlossherr will die Charaktere zu den Erben des Schlosses und der damit verbundenen Wächterfunktion machen, falls er eines Tages sterben – also wahrscheinlich im *Turm* verloren gehen – sollte. Die Rätsel dienen dazu, das Geheimnis des Schlosses vor der Entdeckung durch die falschen Personen zu schützen. Während ihres Aufenthaltes im Schloss sehen die Charaktere vielleicht die Spukgestalten von der anderen Seite, die auch für das Verschwinden des Schlossherrn verantwortlich sein könnten. Eventuell ist eine Rettungsmission den *Turm* nötig. Was wissen die Diener und der Notar? Sind sie eingeweiht, versuchen auch sie das Geheimnis zu ergründen oder spielen sie ein falsches Spiel?

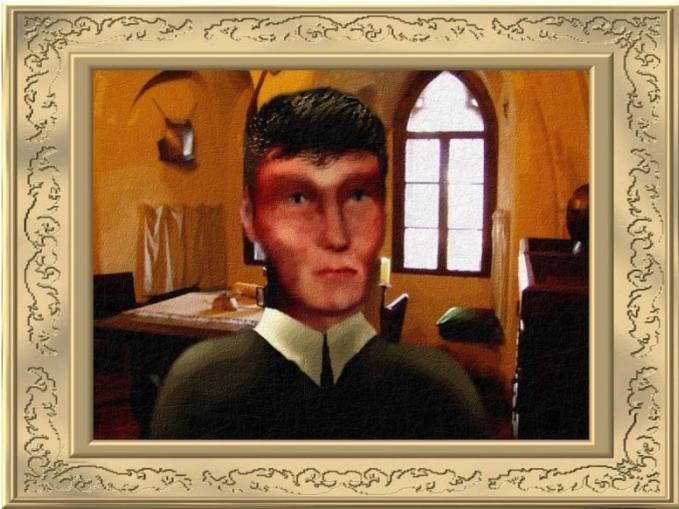
Was die Diener erzählen

Der Schlossherr lebte sehr zurückgezogen. Er kochte selbst und kümmerte sich um seine Wäsche. Die Diener waren nur für die Beschaffung der Nahrungsmittel und die Instandhaltung und Säuberung des Schlosses und des Grundstücks zuständig. Bestimmte Räume waren immer davon ausgenommen, weil sich der Schlossherr selbst darum kümmerte. Oft ließ er sich tagelang nicht blicken. Die Diener leben im Nebengebäude, dem zum Gästehaus umgebauten Wachhaus. Bei Nacht betreten sie das Schloss nicht, weil sie sich vor dem Spuk fürchten.

Beispiele für Rätsel

Das Bilderrätsel

Ein kürzlich gemaltes Bild, das auf einer Staffelei im Atelier steht, ist offenbar die exakte Kopie eines Gemäldes, das in der Galerie hängt – bis auf ein Detail: Die Wanddekoration im Hintergrund des Porträts weicht an einer Stelle ab. Der abgebildete Raum im Schloss lässt sich nach etwas Herumsuchen finden. Das betreffende Bild, das heute dort hängt, ist mit dem auf dem Gemälde abgebildeten identisch. Nimmt man es ab, kommt dahinter ein Geheimfach zum Vorschein, das ein Objekt, einen Schalter oder einen Hinweis enthält.



Das Ägypten-Rätsel

Im ägyptischen Zimmer steht eine Schatulle, die im ägyptischen Stil gearbeitet und verziert, aber offenbar eine Trickschatulle aus dem 19. Jahrhundert mit einem Kombinationsschloss ist. Statt Zahlen sind darauf Hieroglyphen oder ägyptische Gottheiten abgebildet. Man muss die Drehscheiben des Schlosses in die richtige Position bringen. Welche das ist, kann aus einem Hinweis in einem der Briefe geschlossen werden.

Das Bücherrätsel

Einer der Briefe lautet folgendermaßen:

Lieber Freund,

wenn Dir dieser Brief zugestellt wird, bedeutet dies, dass ich in der Klemme stecke und Deine Hilfe brauche. Ich kann aus Sicherheitsgründen nicht ins Detail gehen, aber zumindest sagen, dass ich Feinde habe und diese es offenbar geschafft haben, mich auszuschalten. Vermutlich werde ich zu dem Zeitpunkt, an dem Dich dieser Brief erreicht, vermisst. Deshalb ist es dringend notwendig, dass Du am kommenden Freitag um 14.00 Uhr zu dem alten Stammsitz meiner Familie kommst. Dort wird man Dir einige weitere Erklärungen geben. Dies ist kein Scherz, die Angelegenheit ist tatsächlich äußerst ernst. Es steht sehr viel mehr auf dem Spiel als nur mein Leben. Eine ähnliche Einladung geht auch an andere Personen, denen ich, wie Dir, am meisten unter allen Menschen vertraue. Ihr müsst zusammenarbeiten, um das Geheimnis meines Familiensitzes zu lösen, und euch gegenseitig vertrauen. Ein letzter Hinweis für Deinen Teil des Rätsels:

Mein Ratschlag: nimm Dir Das Buch vor. Johannes offenbart es am Ende.

Dein Freund

[Unterschrift]

Wer in der Bibliothek oder in der Kapelle die Bibel am Ende der Offenbarung des Johannes aufschlägt, findet darin einen Zettel mit einem eigenartigen Code, der etwa so aussehen könnte:

Ha – In

2521 – 2 – 26 – 4

2741 – 1 – 2 – 4

2786 – 2 – 27 – 1

Dies sind Seiten, Spalten, Zeilen und Wörter in einem Lexikon-Band. Die Wörter ergeben den Titel eines weiteren Buches in der Bibliothek. Dieses ist aber nur eine Attrappe, die ein Objekt oder einen Hinweis enthält.

Das Elektro-Rätsel

In der Werkstatt hängt ein zweiter Sicherungskasten, der keine offensichtliche Funktion zu haben scheint. Tatsächlich ist dies der Schaltkasten für den geheimen Keller, der dort Licht, Sicherheitstüren und Fallen ein- und ausschaltet. Nur ist nicht ersichtlich, welche Sicherung welche Funktion schaltet. Hier hilft nur „Versuch und Irrtum“.

Das Hotel

Das Hotel liegt einer einsamen, stark bewaldeten Gegend in der Nähe einer kleinen Berg- oder Hügelkette. Durch seine Lage erfüllt es vor allem eine Funktion als Land- und Ausflugs- und Hotel. Die meisten Besucher sind Urlauber, die auf Ruhe und Abgeschiedenheit Wert legen, und Durchreisende, die auf der Fernstraße unterwegs sind. Das Hotel ist mit seinen 18 Zimmern nicht besonders groß, bietet aber mit Restaurant, Bar und Festsaal auch Platz für Feiern und andere Veranstaltungen. Hochzeiten von Bewohnern der näheren Umgebung, besonders aus der Kleinstadt, finden hier hin und wieder statt. Der Schauplatz ist so beschrieben, dass er auf der Erde des 21. Jahrhunderts oder einer ähnlichen Welt liegen könnte.

Außenbereich und Gebäudeteile

A) Hinweisschild: Ein großes Schild mit dem Namen des Hotels ist direkt an der Landstraße bei der Zufahrt aufgestellt. Dieses auffällige Plakat ist auch deshalb nötig, weil die Gebäude etwas weiter entfernt von der Straße stehen und zum Teil durch dazwischen stehende Bäume dem Blick entzogen sind.

B) Hauptgebäude: Es besteht aus zwei Flügeln. Der Hauptflügel ist unterkellert und beinhaltet den Empfang sowie die Aufenthalts- und Wirtschaftsräume. Der Seitenflügel enthält die Gästezimmer und einige Privaträume im 2. Stock. Neben dem Haupteingang gibt es Seiteneingänge bei der Küche und am Ende des Seitenflügels sowie einen Hintereingang auf der Terrasse.

C) Garage: Dieser einstöckige Bau mit Flachdach enthält Stellplätze für bis zu acht PKW. Außerdem wird er als Abstellraum und kleine Werkstatt genutzt. Die Tore lassen sich verschließen.

D) Gartenhaus: Hier werden Rasenmäher und andere Geräte und Werkzeuge zur Gartenpflege sowie Saatgut und Chemikalien gelagert. Das Häuschen ist meistens abgeschlossen.

E) Pavillon: Dieses in alle Richtungen offene Gebäude dient in den wärmeren Monaten als Aufenthaltsraum für die Gäste. Wenn der Pavillon geöffnet ist, enthält er Stühle und Beistelltische.

F) Waldpfad: Vom Garten des Hotels führt ein Pfad in den Wald. In einiger Entfernung verzweigt er sich. Einer der abzweigenden Pfade führt bergauf, während ein anderer in Richtung der nahe gelegenen Kleinstadt verläuft.

Innenbereich

Lobby: Rechts der doppelflügeligen Eingangstür befindet sich der Tresen der Rezeption mit einem Computer-Terminal. An der Wand dahinter ist ein kleines Regal mit Postfächern und Haken für die Zimmerschlüssel angebracht. In der Halle befinden sich außerdem eine Sitzecke mit Tisch und Ledergarnitur und eine Garderobe für die Besucher des Restaurants. Auf dem Tisch der Sitzecke liegen Broschüren und Zeitschriften. Die breite Haupttreppe führt auf die Galerie im ersten Stock. Unterhalb der Galerie führt ein Korridor zur Küche, zum Restaurant, zur Bar, zum Büro, zur Kellertreppe und zu den Zimmern im Erdgeschoss. Die Lobby erstreckt sich vertikal über zwei Stockwerke und hat damit eine sehr hohe Decke. Die Wände sind, wie auch im Restaurant und in den Zimmern, mit Gemälden geschmückt, bei denen es sich vor allem um Stillleben und Landschaftsmalerei handelt.

Rezeption: Hinter dem Tresen in der Lobby führt eine Tür in einen kleinen Raum, der ein Sofa, ein Radio, einen kleinen Kühlschrank und einen kleinen Fernseher enthält. Wenn sich niemand in der Lobby aufhält, kann sich der oder die Angestellte vom Empfang hierhin zurückziehen.

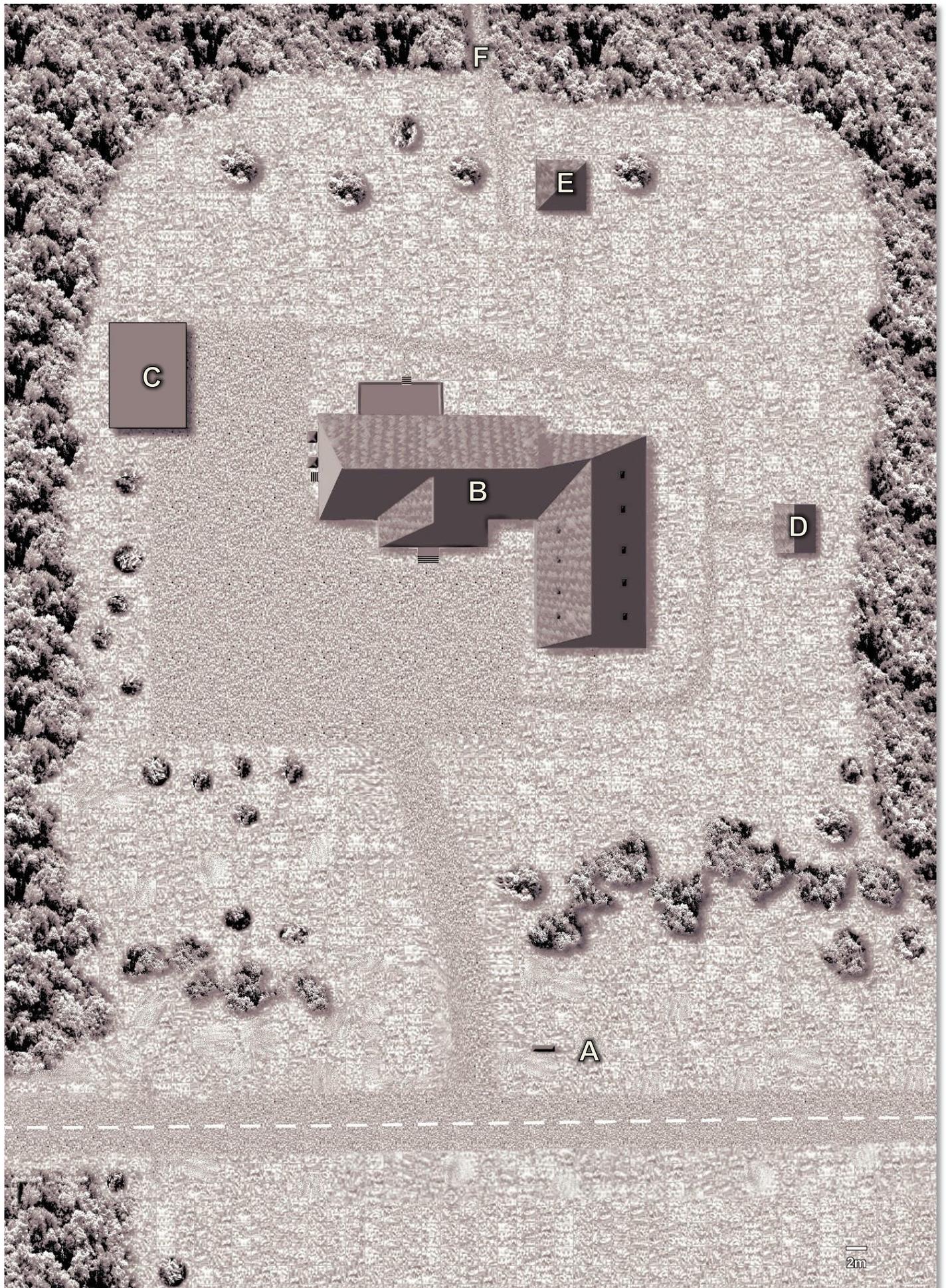
Restaurant: Es besteht aus einem großen und einem kleineren Raum, die durch eine breite Tür miteinander verbunden sind. Meistens steht die Tür offen, doch kann sie auch geschlossen werden, um die Speisesäle getrennt zu halten. Die Tische für Gäste und Besucher sind stets gedeckt. Morgens wird im größeren Raum das Frühstücksbuffet auf zwei langen Anrichten serviert.

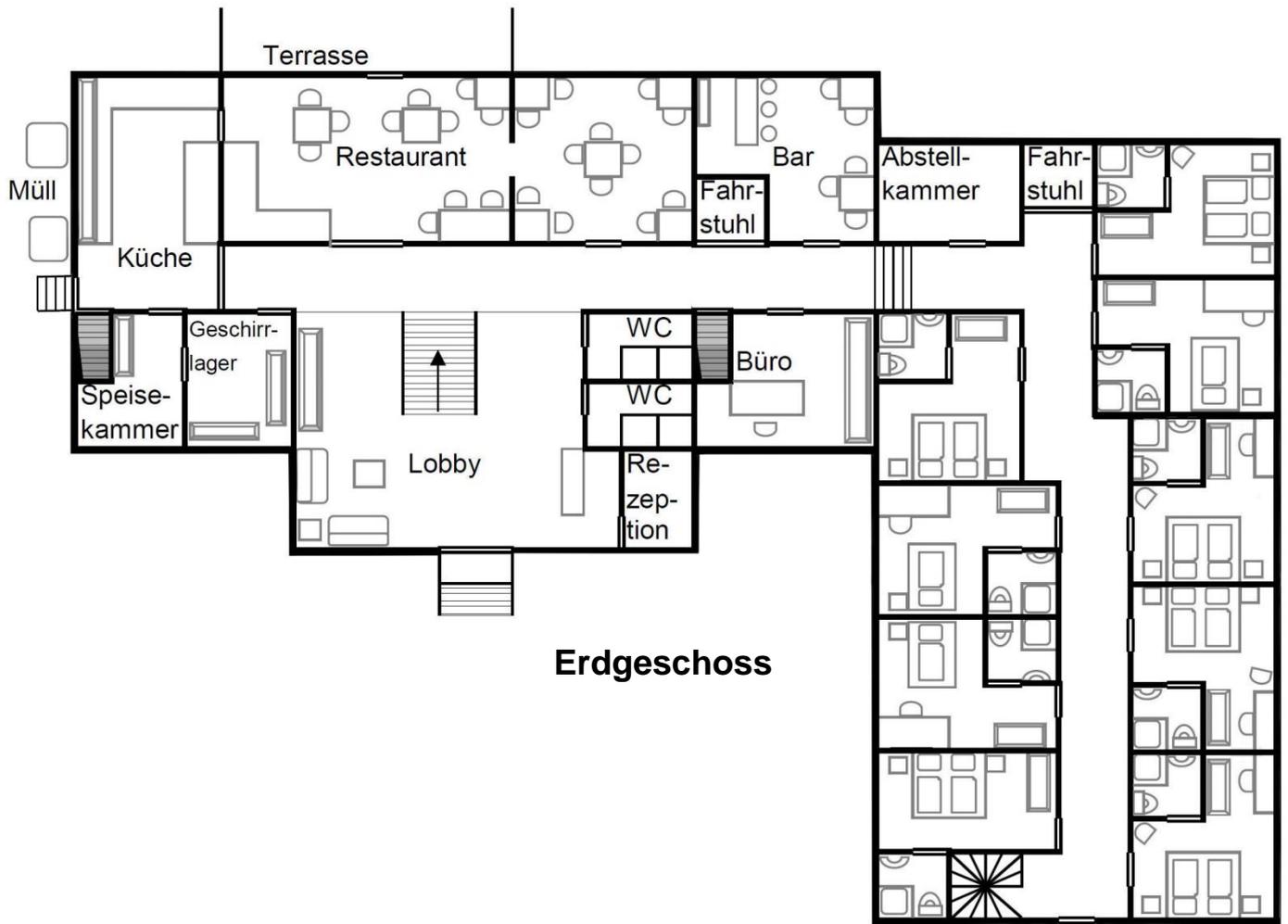
Bar: Sie ist nur abends geöffnet, und auch nur dann, wenn das Hotel Gäste oder Besucher hat. Hinter dem Tresen befindet sich ein Regal mit Spirituosen und einem Fernseher.

Küche: Von der Hotelküche führen Türen auf den Korridor, in das Restaurant, in die Speisekammer, in den Keller und ins Freie. In der Nähe der Außentür stehen Mülltonnen für verschiedene Abfälle.

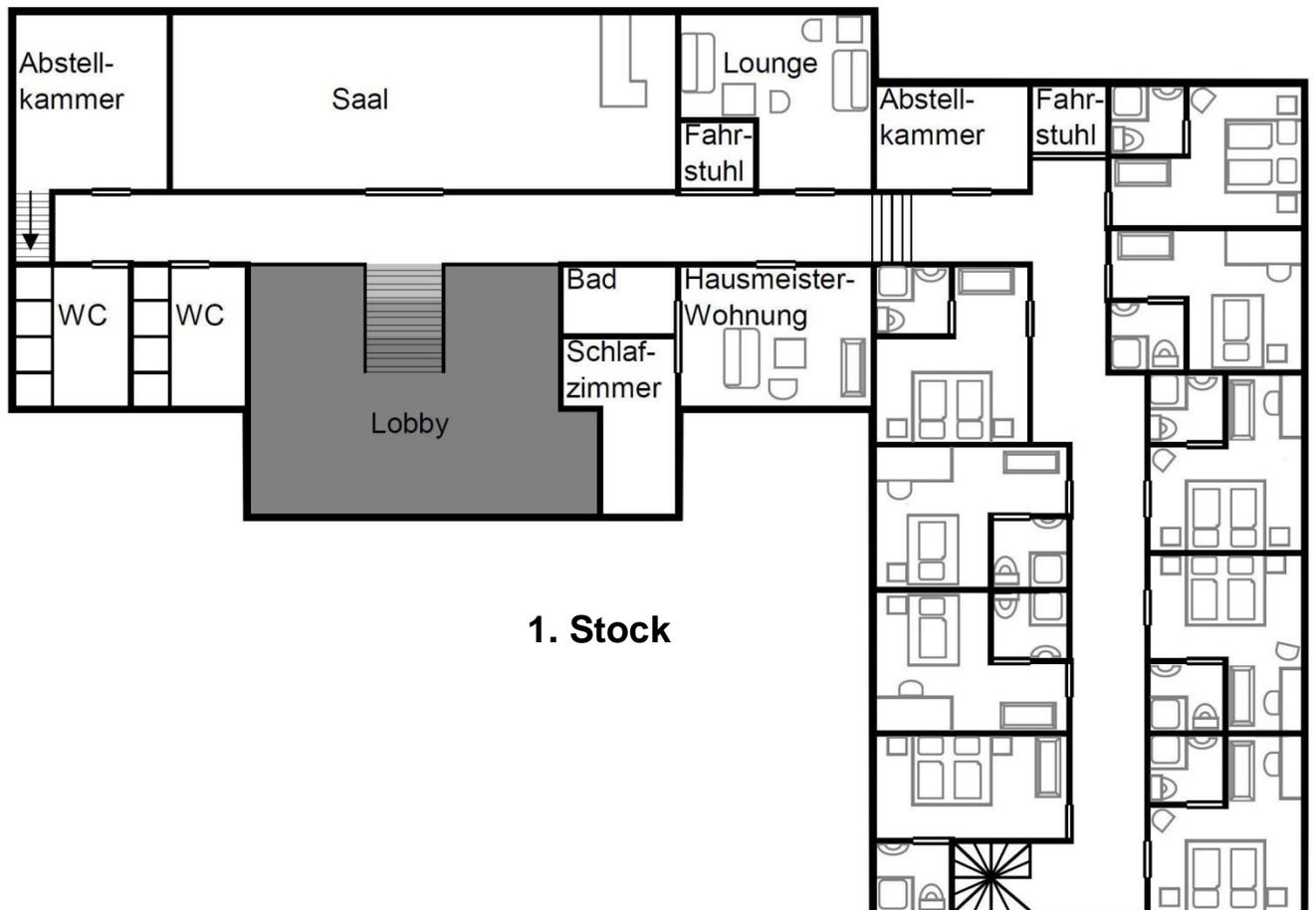
Speisekammer: Sie enthält einen großen Kühlschrank und Regale mit Zutaten und Nahrungsmitteln, die nicht gekühlt werden müssen. Eine Tür führt in das Geschirrlager.

Geschirrlager: In den Regalen an der Wand wird das Geschirr für das Restaurant, die Zimmer und größere Veranstaltungen aufbewahrt.

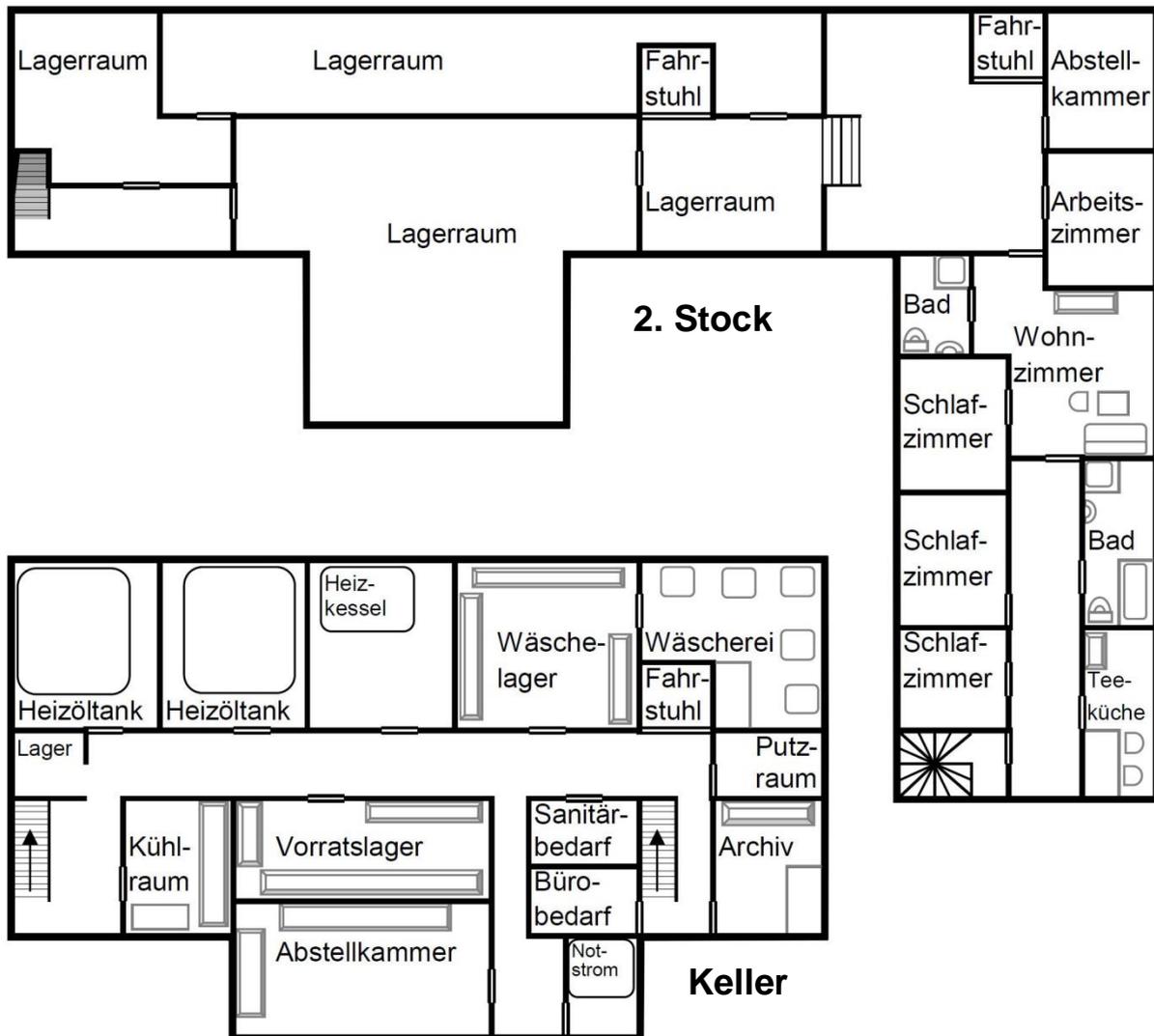




Erdgeschoss



1. Stock



Büro: In diesem Raum befindet ist die Verwaltung des Hotels. Er ist mit einem Bürotisch und -stuhl, einem PC und Aktenschränken eingerichtet. An der Wand ist der elektrische Schalt- und Sicherungskasten angebracht.

Gästezimmer: Das Hotel verfügt über 12 Doppel- und 6 Einzelzimmer. Neben dem Bett ist jedes Zimmer mit Kleiderschrank, Telefon und Nasszelle ausgestattet. Viele Zimmer enthalten außerdem auch Sitzgelegenheiten und einen Schreibtisch.

Abstellkammern: Sie enthalten hauptsächlich Eimer, Besen, Staubsauger und ähnliches Putzmaterial zum Reinigen der Zimmer.

Saal: Der Festsaal enthält bis auf eine Bar an einem Ende und eine Stereoanlage mit Lautsprechern kein Mobiliar. In der Abstellkammer daneben sind jedoch genügend Tische und Stühle gelagert, um damit bei Feiern den gesamten Saal vollständig auszustatten.

Lounge: Eine Art Wohnzimmer für die Gäste, eingerichtet mit Sesseln, Sofas, Beistelltischen mit Zeitschriften und einem Bücherregal.

Hausmeisterwohnung: Auch dann, wenn das Hotel geschlossen ist, residiert hier immer mindestens eine Person, die mit Aufsicht, Wartung und Instandhaltung betreut ist. Die Wohnung besteht aus Wohnzimmer, Bad und Schlafzimmer.

Zweiter Stock: Das Obergeschoss des Hauptflügels dient nur als Speicher für ausrangierte Möbel und Geräte und ähnliches Gerümpel. Im Seitenflügel ist ein Wohnbereich für Besitzer und Personal untergebracht. Früher wohnten hier der Leiter oder Besitzer des Hotels und einige Angestellte dauerhaft; mittlerweile wird der Wohnbereich aber nur noch zeitweilig genutzt, und die Räume stehen oft leer. Der Zutritt ist für Gäste untersagt, und die Tür zur Wendeltreppe ist in der Regel abgeschlossen.

Räume im Keller

Archiv: Hier werden die Akten und sonstigen Unterlagen des Hotels in Schränken gelagert.

Bürobedarf: Ein Lager für Schreib- und Druckutensilien.

Putzraum: Ein Lager für Reinigungsutensilien.

Sanitärbedarf: Klopapier, Seife und Hygieneartikel werden in dieser kleinen Kammer aufbewahrt.

Notstromgenerator: Im Falle eines Stromausfalls versorgt dieser Generator die wichtigsten Geräte und Systeme, darunter auch die Kühlanlagen, für einige Stunden mit Strom.

Wäschelager: In den Regalen werden vor allem Bettwäsche und Handtücher für die Gästezimmer und Tischdecken für das Restaurant gelagert.

Wäscherei: Hier stehen mehrere Waschmaschinen und Trockner und ein Tisch zum Zusammenlegen der Wäsche.

Vorratslager: in den Regalen werden Lebensmittel verstaut, die zwar einigermaßen kühl, aber nicht unbedingt im Kühlschrank gelagert werden müssen, darunter auch etliche Weine und sonstige Spirituosen.

Kühlraum: Dies ist eine Art begehbare Gefrierschrank, der neben einem Regal auch noch eine Stange mit Haken und einen Abstelltisch enthält.

Orte in der Nähe

Kleinstadt: Der Ort ist nicht besonders groß, hat aber für seine vergleichsweise einsame Lage eine ausreichende Infrastruktur mit Supermarkt, Tankstelle, Kfz-Werkstatt, Restaurant, Arztpraxis, Postfiliale und diversen kleineren Geschäften.

Kraftwerk: Je nach Setting handelt es sich entweder um ein kleines Kohle- oder um ein Wasserkraftwerk, das die Stadt mit Strom versorgt. Es liegt auf einer Flussinsel, die über eine Brücke erreicht werden kann.

Armeestützpunkt: Offiziell ist dies nur ein Militärdepot, doch halten sich hartnäckig Gerüchte, dass hier geheime Forschungen durchgeführt würden und gefährliche Technologie getestet würde.

Szenario-Idee

Die Charaktere sind Passagiere in einem Reisebus, entweder auf einer Fernbus-Linie, oder auf einer Urlaubs-Rundreise. Eines Nachts sind sie unterwegs in dem Waldgebiet unweit des Hotels, als ein katastrophales Unwetter hereinbricht. Der Fluss ist über die Ufer getreten und hat die Brücken überspült, und die Weiterfahrt auf der Straße ist durch einen umgestürzten Baum blockiert. Sofern man nicht im Bus übernachten will, bleibt nur das Hotel als Zufluchtsort. Als die Charaktere mit dem Busfahrer und den anderen Passagieren dort ankommen, stellen sie fest, dass einige Autofahrer dasselbe Problem haben und mit einem Mann am Empfang diskutieren, bei dem es sich offenbar um den Hausmeister handelt. Er behauptet, das Hotel sei geschlossen und er dürfe keine Gäste aufnehmen. Plötzlich geht das Licht aus, offenbar durch einen Stromausfall. Der Hausmeister verschwindet, angeblich, um den Notstromgenerator anzuschalten, taucht aber selbst nach längerer Wartezeit nicht mehr auf. Falls die Charaktere im Keller nachsehen, entdecken sie dort einige unauffällige Blutspuren, die in die Kühlkammer führen. In der Kühlkammer stoßen sie auf die Leiche des Hausmeisters – oder vielmehr einer Person, die ihm wie ein Zwilling gleicht. Die Leiche ist aber bereits völlig steif und gefroren und trägt völlig andere Kleidung. Der Schädel weist eine tiefe Wunde auf. Ein Charakter mit medizinischen Kenntnissen kann herausfinden, dass die Zirbeldrüse entfernt wurde. Zudem häufen sich Hinweise, dass das Hotel nicht geschlossen ist, sondern mindestens ein Zimmer an Gäste vergeben hat.

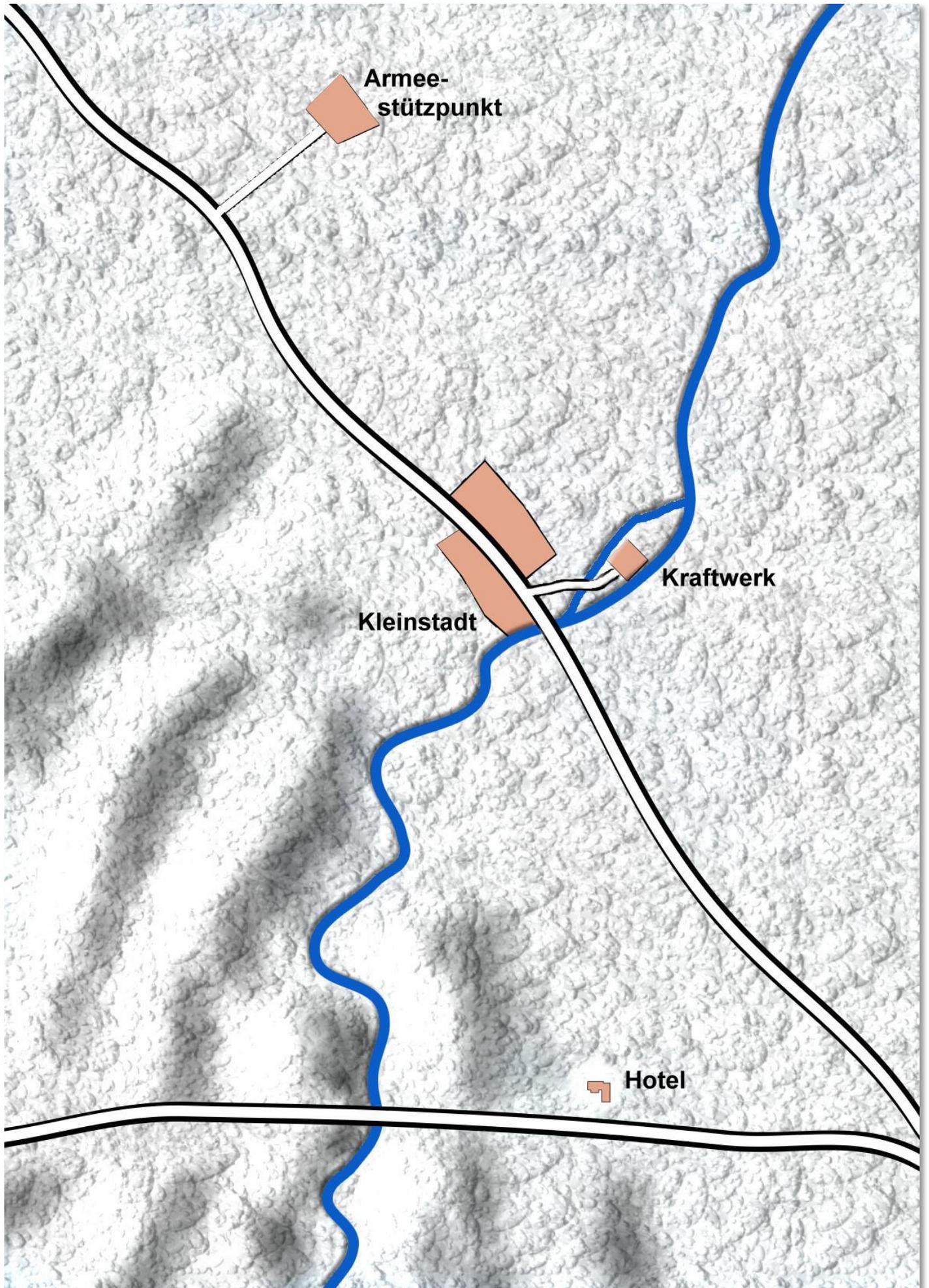
Tatsächlich handelt es sich bei dem „Hausmeister“ um ein übernatürliches Wesen, einen Doppelgänger aus einer anderen Welt, der den Concierge getötet und seine Gestalt angenommen hat. Der Doppelgänger ist aus dem Militärstützpunkt entkommen, wo Experimente mit Portalen zu Zwischenorten und anderen Welten durchgeführt werden. Der Doppelgänger will mit einem magischen Ritual ein Portal zu seiner Heimatwelt öffnen. Dafür benötigt er aber menschliches Blut und Melatonin aus der Zirbeldrüse, um seine magischen Kräfte zu stärken. Er wird also weitere Opfer töten müssen. In einem abgeschlossenen Kellerraum hat er bereits mit der Zeichnung eines magischen Kreises aus Blut begonnen. Er kann die Gestalt jedes bereits getöteten Opfers annehmen. Wem unter den Anwesenden ist noch zu trauen, wenn sie sich einmal getrennt haben?

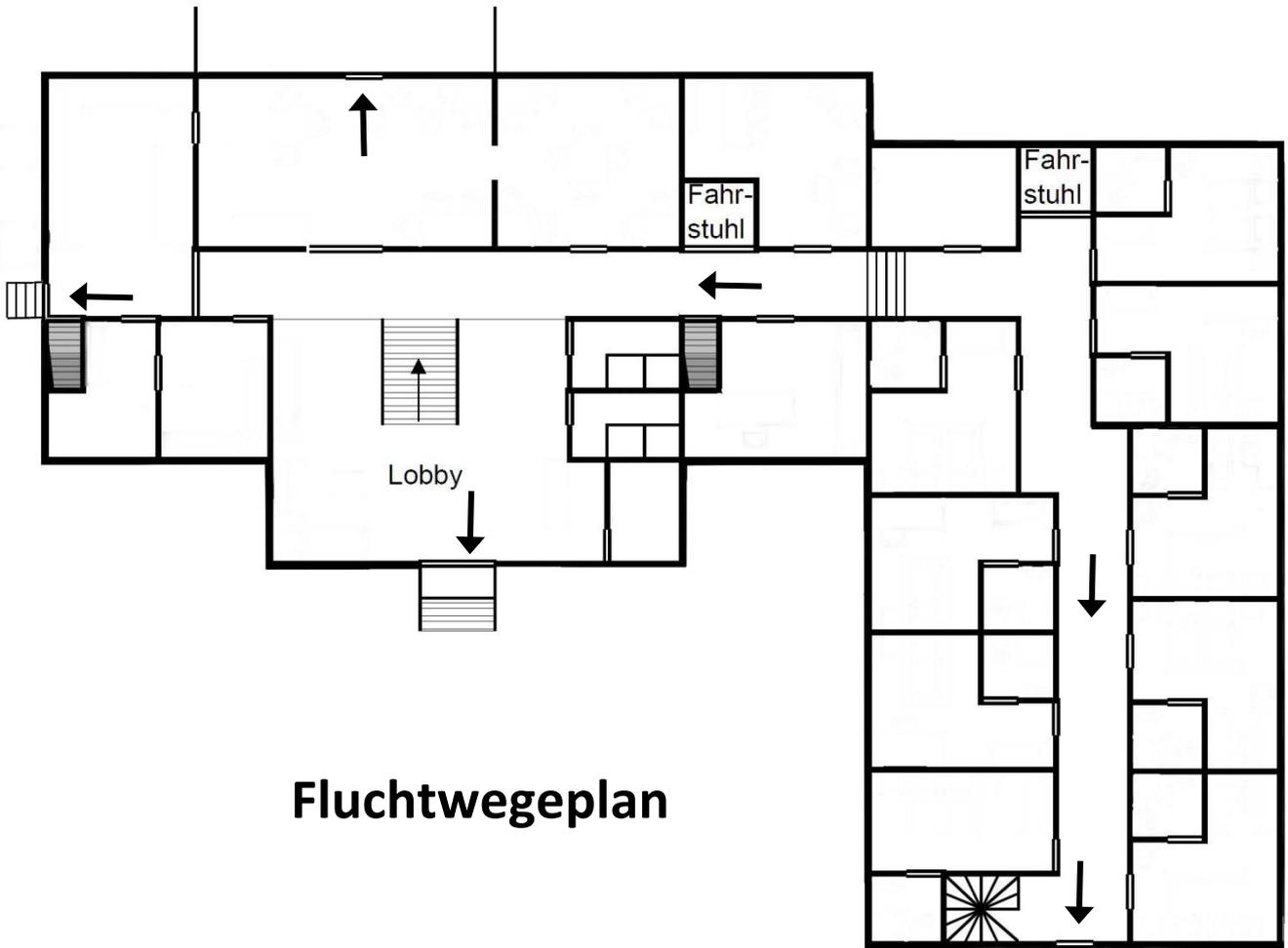
Der Doppelgänger

Athletik 2, Gedankenlesen 5, Heimlichkeit 4, Kampf 3, Kommunikation 3, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 4, Waffe: Krallen ●

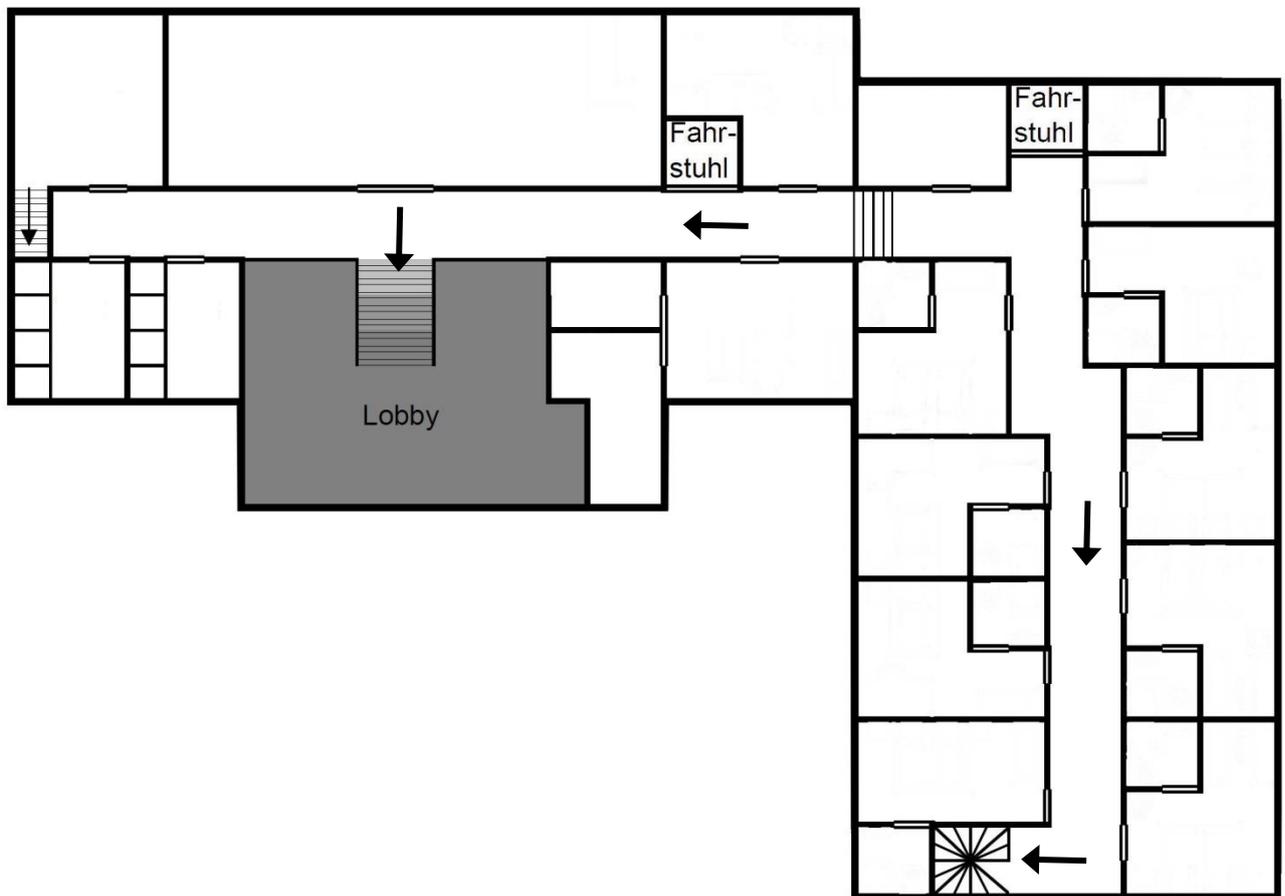
Einer der Anwesenden könnte ein verdeckter Ermittler vom Militärstützpunkt auf der Suche nach dem Doppelgänger sein. Er könnte den Charakteren irgendwann die Wahrheit sagen oder getötet werden, wobei sie bei ihm einen Zettel finden:

- *Natürliche Form: haarlos mit Glubschaugen.*
- *Blut mehr violett als rot.*
- *Größe nur begrenzt veränderbar.*
- *Kann oberflächliche Gedanken lesen.*
- *Benötigt Melatonin zur Stärkung seiner Kräfte (Zirbeldrüse!)*





Fluchtwegeplan



Die Insel La Confiance



Diese Insel in der Karibik ist insofern eine Besonderheit, als sie nur auf einer einzigen Version der Erde existiert, die ansonsten sehr unserer Erde ähnelt. Ob es noch andere Besonderheiten gibt, oder ob die Existenz dieser Insel das Alleinstellungsmerkmal ihrer Welt ist, bleibt offen und damit der Spielleitung überlassen. Anstelle dieser Insel befindet sich auf anderen Varianten der Erde nur offenes Meer. Offenbar fanden die zufälligen geologischen Ereignisse, die zu Entstehung der Insel führten, vor allem der Vulkanismus, nur auf dieser einen Welt statt. Einige Geheimorgani-

sationen, die zwischen Welten und Zwischenorten vernetzt sind, machen sich diesen Umstand auf die eine oder andere Weise zunutze. So dient die Insel unter anderem dazu, bestimmte Personen dort festzuhalten und unter Beobachtung zu halten.

Im Folgenden werden allgemein zugängliche Informationen präsentiert, wie man sie auch in Lexika und Reiseführern oder auf Internetseiten finden kann. Die Spielleitung kann den Text als Ganzes oder auszugsweise als Handouts den Spielern zu Verfügung stellen.

La Confiance

La Confiance ist eine Inselrepublik in der Karibik, in den sogenannten kleinen Antillen. 1498 von Christoph Kolumbus entdeckt und „La Confianza“ genannt, war sie abwechselnd spanische, französische und englische Kolonie und zeitweilig auch Piratenstützpunkt. Heute ist La Confiance unabhängig.

Geografie

Die Insel ist vulkanischen Ursprungs. Am Süd- und Ostrand ist das Land relativ flach, nach Norden und Westen wird es zunehmend bergiger. Der höchste Punkt liegt 483 m über NN. Siedlungen konzentrieren sich auf die Küstenbereiche, wohingegen das Inland zum größten Teil mit Wald bedeckt ist. Die Hauptinsel ist von vier kleineren Nebeninseln umgeben. Westlich befindet sich das sogenannte graue Riff, das zum Teil über der Meeresoberfläche liegt.

Politik

Im 16. Jahrhundert war La Confianza im Besitz der spanischen Krone, bis ein verheerender Hurrikan zur Aufgabe der Siedlung führte. Nachdem im frühen 17. Jahrhundert die französische Flotte dem inzwischen hier aufgebauten Piratenstützpunkt ein Ende gemacht hatte, war La Confiance französische Kolonie. Mit dem Pariser Frieden, der den britisch-französischen Kolonialkrieg beendete, ging die Insel 1763 an England. Bis 1963 war La Confiance britische Kronkolonie, danach unabhängiger Staat im Commonwealth. Regierungschef ist der Ministerpräsident, der alle vier Jahre gewählt wird.

Bevölkerung

Der Großteil der Bevölkerung ist afrikanischer Abstammung, wobei es sich vor allem um Nachfahren der Plantagen-Sklaven handelt. Diese Gruppe macht etwa drei Fünftel der Bevölkerung aus. Ungefähr ein Zehntel der Bevölkerung ist europäischer, insbesondere französischer und britischer Abstammung. Die meisten übrigen Einwohner haben sowohl europäische, als auch afrikanische Vorfahren.

Religion

Circa 95% der Bewohner sind Christen, davon etwa zu gleichen Teilen Katholiken und Anglikaner. Neben den christlichen Kirchen spielt vor allem der Voodoo eine wichtige Rolle, der nicht in Konkurrenz zum Christentum steht, sondern parallel dazu praktiziert wird. Es leben mehrere Mambo-Priesterinnen und Houngans, männliche Priester,

auf der Insel, daneben auch einige Männer, die im Ruf stehen, Bocore zu sein, die Schadensmagie bewirken.

Wirtschaft

Hauptexporte der Insel sind Agrarprodukte wie Bananen, Muskatnüsse, Tabak und Rohrzucker. Die Anbaugelände befinden sich fast ausschließlich im verhältnismäßig flachen Südosten der Insel. Fischfang dient vor allem der Selbstversorgung. Daneben exportiert La Confiance auch Mikroelektronik. Eine kleine Produktionsanlage befindet sich vor den Toren der Hauptstadt Port Clair. Tourismus spielt im Gegensatz zu anderen Karibikinseln so gut wie keine Rolle. Einzig eine abgeschottete Luxus-Wohnanlage im Westen der Insel ist als echter Ferienort zu bezeichnen.

Sehenswürdigkeiten

Die Hauptstadt von La Confiance ist **Port Clair**. Besondere Sehenswürdigkeiten sind hier der **Gouverneurssitz** und das **Rathaus**, beide aus dem 17. Jahrhundert, das **Parlamentsgebäude** aus dem 19. Jahrhundert, die **katholische Kirche** aus dem frühen 17. Jahrhundert und die **anglikanische Kirche** aus dem späten 18. Jahrhundert. Das einzige richtige Hotel der Stadt ist das **Port Clair Plaza**, daneben gibt es nur kleinere Pensionen. Von besonderem architektonischen Reiz sind die viktorianischen Villen am Hang im Südwesten der Stadt. Der bekannte „Atlantis-Experte“ Kazantzakis lebt in einer dieser Villen. Die historischen Gebäude sind zusammen mit der übrigen Stadt im Verlauf der Geschichte mehrmals durch Hurrikans stark beschädigt, anschließend aber im historischen Stil wieder aufgebaut worden.

Unter den **Geschäften** der Hauptstadt gibt es einige „Zauberläden“, die Heilpflanzen und Talismane verkaufen, eine allgemein akzeptierte Alternative zu den teuren Medikamenten der „regulären“ Apotheken. Eine besondere Institution ist das Tee-geschäft von Wen Jing, einem chinesischem Händler, bekannt für das große Sortiment auch ungewöhnlicher Teesorten aus aller Welt.

In den Hügeln außerhalb der Stadt befinden sich die Ruinen einer **spanischen Festung** aus dem 16. Jahrhundert. Die Spanier besiedelten die Insel schon kurz nach der Entdeckung durch Kolumbus und versklavten die dort ansässigen Ureinwohner, die Kariben. Während eines Hurrikans Ende des 16. Jahrhunderts wurden die Siedlungen stark verwüstet, und ein Teil der Insel im Südwesten versank sogar völlig in den Fluten. Danach wurde die spanische Kolonie aufgegeben. Bis dahin hatten es die Spanier jedoch schon fertiggebracht, die Ur-

einwohner völlig auszulöschen. Als sich später Seeräuber auf der verlassenen Insel ansiedelten, setzten sie die Festung zum Teil wieder instand, um sie als Beobachtungsposten und letzte Rückzugsbastion gegen Angreifer zu benutzen.

Broken Arm Island ist eine Insel, die erst während des Hurrikans entstand, der einen Teil von La Confiance versinken ließ und damit zur Aufgabe der spanischen Kolonie führte. Vorher war die kleine Nebeninsel eine Landzunge im äußersten Südosten der Hauptinsel. Heute gehört die komplette Insel Broken Arm zum Eigentum des wohlhabenden ehemaligen Ingenieurs und Erfinders Christopher Cole, der sehr zurückgezogen lebt und Ausenkontakte weitgehend meidet.

Zwischen Port Clair und Broken Arm Island scheint heutzutage nur Wasser zu liegen, doch war dies nicht immer so. Überreste der **versunkenen spanischen Siedlung** liegen ca. 3,5 km vor der Küste, dort, wo im 16. Jahrhundert der Strand verlief. Bei tiefem Wasserstand soll man eine Legende zufolge noch die Spitze des Kirchturmes über die Wellen herausragen sehen können.

Nördlich von Port Clair befindet sich das **Laing Institute**, eine renommierte Forschungseinrichtung. Es beherbergt eine Abteilung für Tropenkrankheiten, eine ozeanographische und eine meeresbiologische Abteilung.

Ganz im Norden der Insel liegt **Churchtown**, neben Port Clair die einzige richtige Stadt auf La Confiance. Erst während der britischen Kolonialherrschaft entwickelte sie sich vom verschlafenen Fischernest zu einer Kleinstadt. Die Häuser im britischen Kolonialstil prägen noch heute das Stadtbild. Ein weit älteres Gebäude ist das **Franziskaner-Kloster** in den Bergen südlich von Churchtown. Erwähnenswert ist noch das **Antiquariat** von Henry Preston, wo noch sehr alte und seltene Bücher zu vergleichsweise geringen Preisen erstanden werden können.

Das größte jährliche Fest in den beiden Städten der Insel ist der **Karneval**, währenddessen für eine Woche sozusagen Ausnahmezustand für alle Einwohner herrscht.

Nördlich von Churchtown liegt die kleine Insel **Emerald Key** (früher *La Emeraire*), die schon seit französischer Zeit eine **Lepra-Kolonie** war. Heute werden die Gebäude immer noch als Therapiezentrum zur Behandlung von Lepra genutzt.

Der **US-Militärstützpunkt Jackson Island** ist eine US-amerikanische Exklave auf einer kleinen Nebeninsel nordwestlich von La Confiance. Der damalige, autoritär regierende Ministerpräsident

Jaques Pêcheur überließ den USA die Insel als Basis, vermutlich in erster Linie als Abschreckungsmaßnahme gegenüber der sozialistischen Opposition.

Die südlich von Jackson Island gelegene **Kräheninsel** ist unbewohnt und sehr viel bergiger als ihr nördlicher Nachbar. Südlich der Kräheninsel erstreckt sich das **Graue Riff**.

Gegenüber der Kräheninsel liegt in einer Bucht der Ort **Wrecker's Point**. Er geht auf Bukanier zurück, die sich im späten 16. Jahrhundert hier ansiedelten. Später kamen Freibeuter hinzu, deren Stützpunkt in der sogenannten Piratenbucht lag, und der Ort wuchs zu einem kleinen Städtchen an. Einige der Gebäude aus dem 16. Jahrhundert sind sogar noch erhalten. In den Achtzigerjahren kaufte eine Immobilienfirma die Fischerdörfer, die sich dort nun befanden, komplett auf, riss die meisten der Hütten ab und erbaute dort eine luxuriöse Ferienwohnanlage, deren Anwesen nur eine kleine, zahlungskräftige Besuchergruppe aufnehmen können. Die Abgeschiedenheit der Anlage sorgt dafür, dass die reichen Urlauber unter sich bleiben. Der Ort ist allerdings durch eine Überlandstraße mit der Ostküste verbunden.

Die **Piratenbucht** südwestlich von Wreckers' Point war im späten 16. Jahrhundert der Stützpunkt mehrerer Kaperschiffe. Für zwei Generationen bot er den Piraten ein sicheres Versteck, bis französische Kriegsschiffe der Seeräuberflotte ein Ende machten und die Insel zur französischen Kolonie La Confiance wurde.

Im Inneren der Insel, abseits der Strände, steht heute noch eine **Geisterstadt**, die ehemalige Kleinstadt Greenwood. Hier befand sich eine chemische Fabrik, in der die meisten Einwohner des Städtchens arbeiteten. Durch einen verheerenden Brand im Jahr 1969, der die Anlage stark beschädigte und zu Lecks führte, wurden das Grundwasser und der Boden verseucht. Dies machte die Aufgabe der Fabrik und die Evakuierung der Ortschaft notwendig. Die Gebäude sind heute noch weitgehend erhalten, aber zum größten Teil baufällig.

An mehreren Stellen der Insel sind **präkolumbische Ruinen** zu finden, die offenbar schon aus der Zeit vor der Besiedlung durch die Kariben stammen. Obwohl sie noch nicht systematisch untersucht wurden, ist die vorherrschende Meinung, dass es sich bei dieser Kultur um eine Kolonie der Maya von der Yucatan-Halbinsel handelt, die vielleicht von den Kariben ausgelöscht wurde. Der „Atlantis-Forscher“ Stavros Kazantzakis sieht darin vielmehr ein Bindeglied zwischen den Hoch-

kulturen des amerikanischen Kontinents und dem versunkenen Kontinent Atlantis. Er schätzt die Überreste als sehr viel älter ein.

Bekannte Personen aus La Confiance

- Christopher Cole (*1946), amerikanischer Ingenieur und Erfinder
- Charles Cordonnier (*1976), Schauspieler und Musiker
- Stavros Kazantzakis (*1941), Buchautor und „Atlantis-Forscher“ aus Griechenland
- Elias Laing, Dr., (1925-2001), Gründer des Laing Institute
- Jaques Pêcheur (1928-?), ehemaliger Großgrundbesitzer und Ministerpräsident von La Confiance (von 1971 bis 1979).
- Françoise Romain (*1939), Schriftstellerin

Portale und Übergänge

Der Teehändler Wen Jing besitzt einen Schlüssel zum *Basar*.

Der Antiquar Henry Preston könnte einen Schlüssel zum *Basar* oder zur *Bibliothek* besitzen.

Wissenschaftler des Laing Institute kennen ein Portal auf dem Meeresgrund bei der versunkenen Stadt, das auf eine andere Welt führt. Die dortige Flora und Fauna ist zum Teil sehr fremdartig und Gegenstand der Forschungen des Instituts. Im Institut befindet sich außerdem ein Übergang in den Teil des *Museums*, in dem sich die Aquarien befinden.

Stavros Kazantzakis kennt den Übergang auf dem Meeresgrund ebenfalls und darüber hinaus noch einen weiteren auf See, der nur bei einer bestimmten Wetterlage offen ist. Der Forscher hat auch Kontakte zur Parageographischen Gesellschaft der *Stadt*.

In der Nähe des Franziskanerklosters öffnet sich zu einer bestimmten Tageszeit ein Portal in den *Gärten*. Einige Mönche wissen davon.

Jackson Island ist eine geheime Forschungseinrichtung zur Untersuchung anderer Welten und der Zwischenorte. Dort lassen sich mehrere Übergänge öffnen, eventuell auch zum Militärstützpunkt in der Nähe des Hotels (siehe voriges Kapitel).

Christopher Cole hat Verbindungen zur Firma OGRA Technologies, die sowohl in der *Stadt*, als auch im Raumhafen Newport präsent ist. Mithilfe eines unbekanntes Relikts kann er zwischen diesen Schauplätzen reisen.

Der ehemalige Ministerpräsident Jaques Pêcheur hält sich gelegentlich unerkannt auf La Confiance auf. Er hat Verbindungen zum *Grauen Orden* und kann als deren Agent zwischen verschiedenen Welten und Zwischenorten wechseln.

La Confiance ist Schauplatz eines Machtkampfes zwischen Discordianern und Isolationisten. Die Discordianer verteilen Schlüssel auf der Insel und versuchen die Wahrheit über die vorhandenen, aber geheim gehaltenen Übergänge publik zu machen. Die Isolationisten bemühen sich dagegen, diese Aktivitäten zu unterbinden und sämtliche Übergänge zu schließen, um La Confiance von Zwischenorten und anderen Welten abzuschneiden.

Szenario-Idee 1

Die Charaktere sind auf einem Kreuzfahrtschiff in der Karibik unterwegs. Eines Tages erwachen sie nicht in ihren Kabinen, sondern in Hotelzimmern. Sie stellen fest, dass sie sich im Port Clair Plaza Hotel befinden. Wie kamen sie hierher und warum? Wer ist dafür verantwortlich? Das Hotelpersonal behauptet, nichts darüber zu wissen und auch die Ankunft nicht mitbekommen zu haben. Es stellt sich heraus, dass die Charaktere die Insel nicht so leicht verlassen können. Ihre Reisepässe sind verschwunden, und jemand hindert sie daran, eine Schiffspassage zu erhalten. Wer ist dieser geheimnisvolle Gegner?

Szenario-Idee 2

Die Charaktere begegnen einer Person, die verletzt und offenbar auf der Flucht vor Verfolgern ist. Die Person drückt den Charakteren einen Schlüssel und einen Brief mit verschlüsseltem Text in die Hand und bittet sie, „Herbert Baudin auf La Confiance“ zu finden und ihm den Brief zu übergeben. Kurz bevor die Person an ihren Verletzungen stirbt, sagt sie den Charakteren noch, sie sollten den Schlüssel an der nächsten Tür benutzen, er würde passen. Kurz darauf tauchen die Verfolger auf und nehmen die Charaktere unter Beschuss. Während sie dem Angriff zu entkommen versuchen, geraten die Charaktere in eine Sackgasse mit einer verschlossenen Tür. Wenn sie im Schloss den Schlüssel ausprobieren, öffnet sie sich in ein Gebäude in der Stadt Port Clair. Ist dies der Ort, den die sterbende Person meinte? Wie findet man dann hier den gesuchten Briefadressaten?

Science-Fiction

Die Mondbasis

Bei dieser Basis auf einem kleinen Mond handelt es sich um die Hinterlassenschaft einer vergangenen, hochtechnisierten Kultur, die menschlichen, aber auch außerirdischen Ursprungs sein könnte. Die technischen Anlagen funktionieren zum Teil noch und stellen eine Bedrohung und ein Hindernis für jeden Besucher dar, darunter auch Archäologen, die den gesamten Komplex erforschen wollen.

Die Mondbasis kann in nahezu jedem Far-Future- und Space-Opera-Setting platziert werden. Im Rollenspiel *Exile* liegt die Basis auf dem Mond U60 des Gasriesen Utopia und wird vom Durand-Institut für Xenoarchäologie untersucht.

Der Mond

Durchmesser: 1,77 km

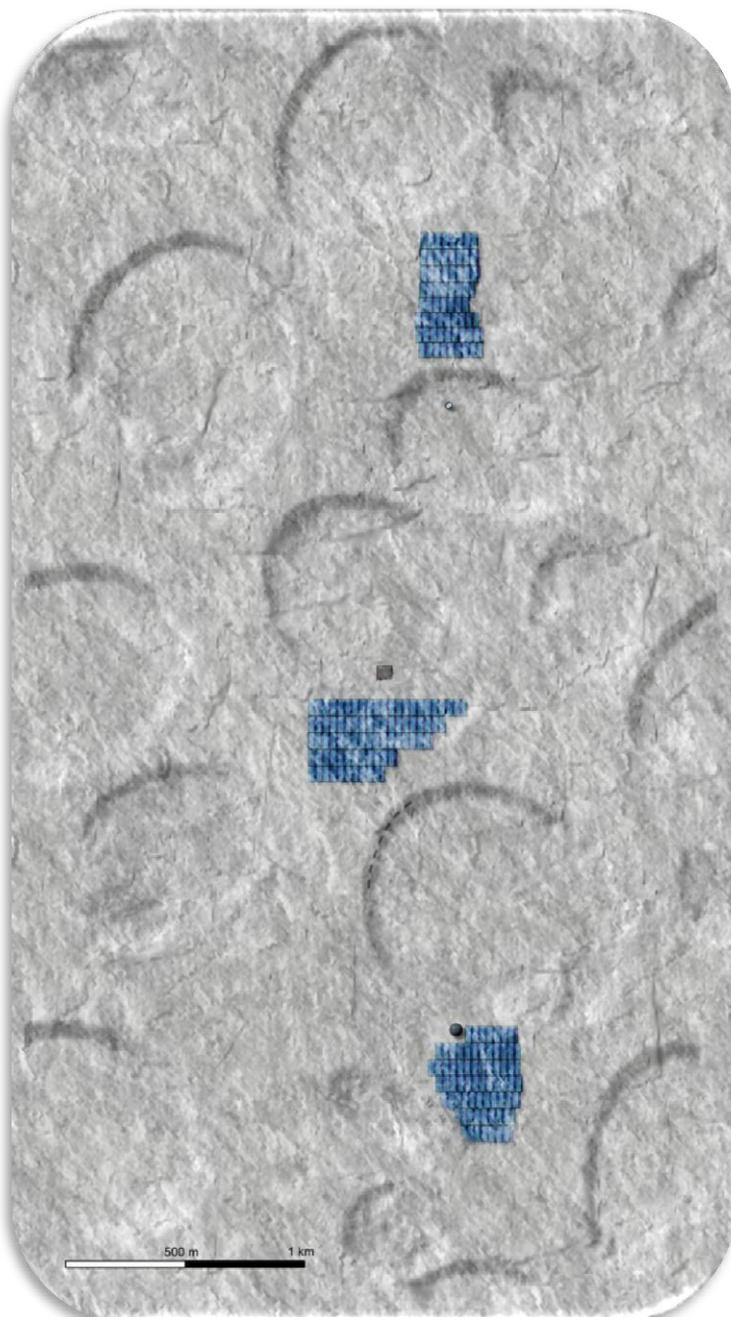
Länge: 2,63 km

Umfang: 5,57 km

Dichte: 3,3

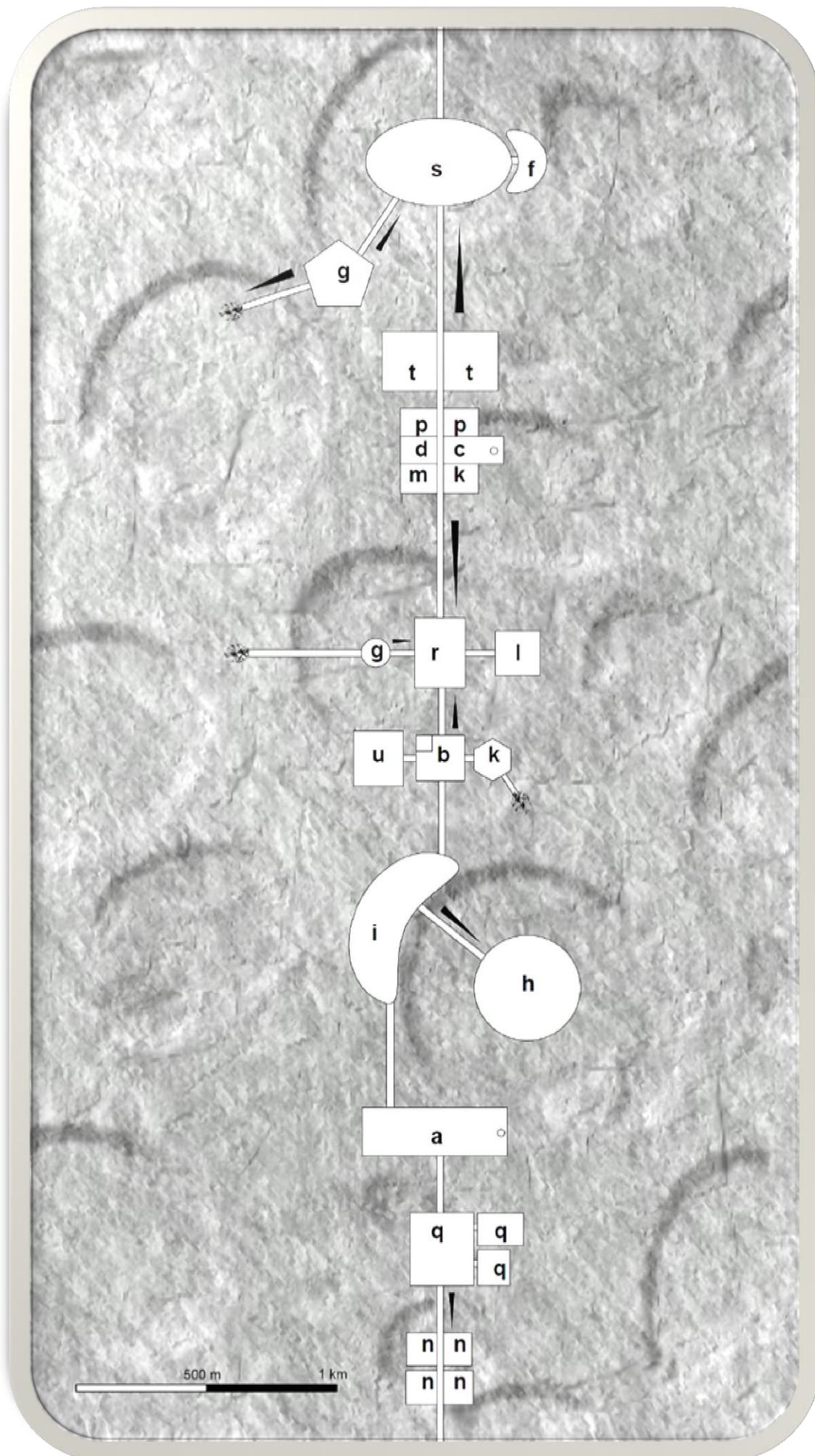
Der Mond ist nicht kugel-, sondern eher kartoffelförmig. Aufgrund seiner geringen Masse herrscht an seiner Oberfläche Mikroschwerkraft und im Inneren nahezu Schwerelosigkeit. Eine Atmosphäre ist nicht vorhanden, doch ist in den meisten Innenräumen der Mondbasis immer noch Atemluft vorhanden.

Die Oberfläche ist mit zahlreichen Kratern übersät. Die auffälligsten Merkmale sind die Solaranlagen an einigen Stellen. In der Nähe jeder dieser Solarflächen befinden sich die wenigen äußeren Gebäudeteile der Basis, die als potenzielle Zugänge dienen können.



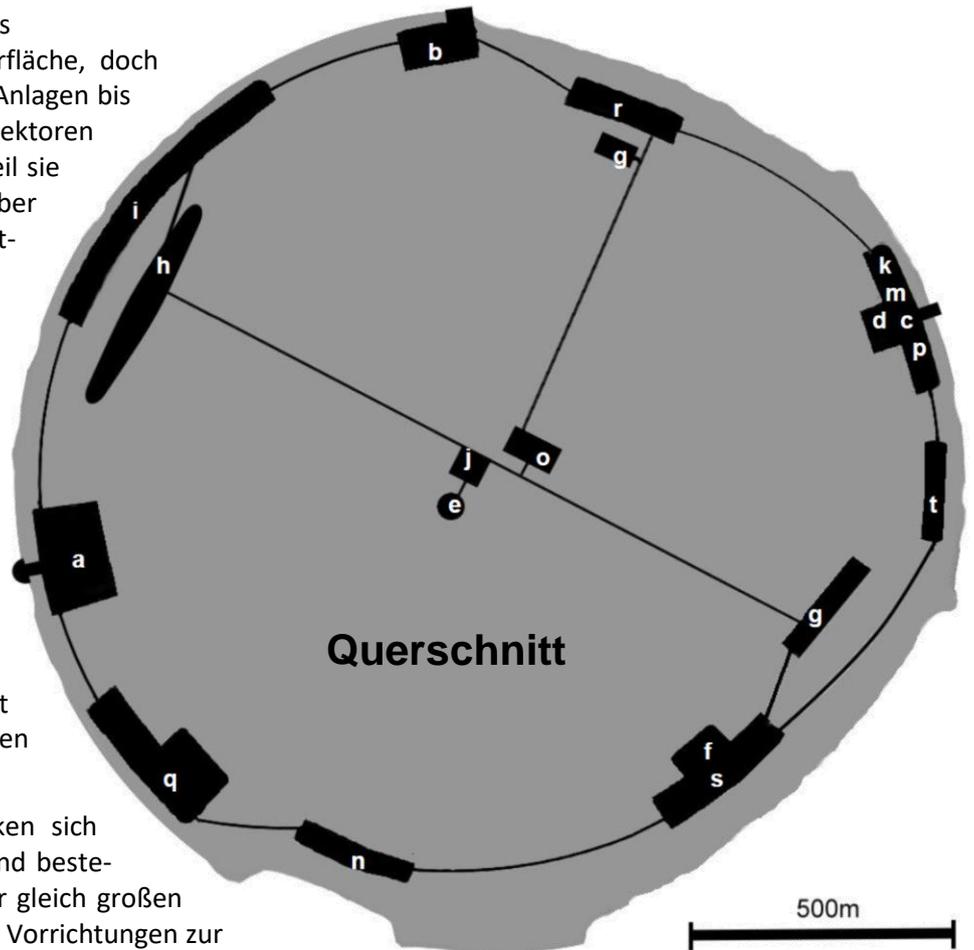
Projektion der Oberfläche, mittlere Breitengrade

Verborgene Räume nahe der Oberfläche



Gebäudesektoren

Die meisten Bereiche der Basis liegen relativ nah an der Oberfläche, doch erstrecken sich die künstlichen Anlagen bis zum Kern. Es lassen sich viele Sektoren klar voneinander abgrenzen, weil sie entweder räumlich getrennt, aber durch Tunnel und Schächte miteinander verbunden sind, oder in ihrer Funktion deutlich unterscheidbar sind. Die weiter von den Eingängen entfernten Sektoren sind kaum oder noch gar nicht erforscht. Die großen Verbindungstunnel und -schächte haben einen Durchmesser von 6-10 m und entweder einen rechteckigen oder einen halbkreisförmigen Querschnitt. Der Zugang zu jedem Sektor besteht entweder aus einem großen Schott oder aus einer Schleuse.



- a. **Wohnbereiche:** Sie erstrecken sich über mehrere Stockwerke und bestehen aus Hunderten ungefähr gleich großen Einheiten. Jede davon ist mit Vorrichtungen zur Trinkwasserversorgung und mit sanitären Anlagen ausgestattet. Außerdem finden sich überall Displays und Steckplätze für Geräte. Das Mobiliar ist größtenteils noch vorhanden. Wie vertraut oder fremdartig diese Ausstattung aussieht, bleibt der Spielleitung überlassen. An einem Ende des Wohnbereichs befindet sich ein Schacht, in dem eine Treppe und ein Lift in eine kleine Kuppel an der Oberfläche führen. Durch eine Schleuse kann man dort ins Freie treten.
- b. **Fahrzeuglager:** Dieser Bereich besteht aus mehreren Stockwerken mit großen Hallen oder Hangars, in denen mehr oder weniger fremdartige Fortbewegungsmittel unterschiedlichster Art geparkt sind. Das oberste Stockwerk hat eine sehr viel kleinere Grundfläche und befindet sich an der Oberfläche des Mondes. Eine große Schleuse führt hier in die Ebene des Kraters. Die Hangarschleuse wird auch von den Wissenschaftlern als Eingang zur Basis benutzt. Die einzelnen Ebenen sind sowohl durch Rampen, als auch durch große Aufzüge und Hebebühnen miteinander verbunden. Je nach Setting könnten die Innenräume und Bedienelemente der Fahrzeuge so proportioniert sein, als wären sie nicht für Menschen entworfen worden.

- c. **Dekontamination:** Dieser Bereich kann von der Oberfläche über einen Turm betreten werden. Die Raumaufteilung wirkt wie ein Labyrinth aus Schleusen, Kammern, Tanks und komplizierten technischen Anlagen. Die große Anzahl an Schotts, Schleusen, Düsen zum Versprühen von Chemikalien sowie komplizierten, offensichtlich medizinischen Geräten erweckt den Eindruck eines Dekontaminationsbereichs.
- d. **Isolierstation:** Mehrere Stockwerke dieses Bereichs enthalten unterschiedlich große Räume, die durch Schleusen hermetisch abgeschlossen und mit Wasser- und Nahrungsversorgung ausgestattet sind. Außerdem enthalten die Räume Sensoren verschiedenster Art. Die Wände und Türen vieler dieser Räume sind mit Sichtfenstern ausgestattet. Eventuell befinden sich in einigen der Räume die mumifizierten Überreste fremdartiger Lebensformen.
- e. **Energiezentrale:** Die Energieleitungen der Station laufen an diesem Kontroll- und Knotenpunkt zusammen. Zusätzlich befindet sich hier noch ein Reaktor für die Notversorgung. Er kann mit den richtigen Eingaben und biometrischen Autorisierungen auch zur Sprengung des gesamten Mondes verwendet werden.

- f. Nährstofflager:** Dieser Bereich besteht zum Teil aus industriellen Anlagen, die offenbar der Herstellung verschiedener Nahrungsgranulate dienen, und zum Teil aus den Lagern für diese Produkte. Einige der Behälter sind noch gefüllt und enthalten Granulate in der Größe von Pfefferkörnern bis Erbsen. Die chemische Zusammensetzung ist sehr unterschiedlich. Einige Konzentrate würden sich auch zur Ernährung von Menschen eignen, während andere mit diversen Schwermetallen und Chemikalien versetzt sind, die für Menschen giftig sind. Die Behälter sind über Leitungssysteme mit automatischen Ausgabestellen in vielen anderen Bereichen der Mondstation verbunden.
- g. Lebenserhaltung:** Die technischen Anlagen dieser Bereiche dienen offenbar der Aufbereitung und Reinigung von Luft und Wasser sowie der Temperaturregulierung der Habitate des Mondes. Diverse Röhren verlaufen unter der Oberfläche in alle möglichen Richtungen. Die automatisierten Anlagen funktionieren zum größten Teil immer noch, da sie von den autonomen Wartungseinheiten instand gehalten werden.
- h. Wassertanks:** Dieser Bereich ist angefüllt mit unzähligen gigantischen, kugelförmigen Tanks, die über Röhren mit der Lebenserhaltung und mit den bewohnbaren Bereichen der Mondstation verbunden sind.
- i. Hydroponische Gärten:** Hier wuchsen früher diverse Pflanzenarten von Wänden, Balken Gittern aus kreuz und quer durch den Raum. Durch einen Röhrensystem wurden sie bewässert und mit Nährstoffen versorgt. Die meisten Pflanzen sind eingegangen und zu pergamentartigen Resten vertrocknet, doch einige hartnäckige Arten wuchern hier immer noch. Der Bereich ist durch die Konstruktionselemente und organischen Überreste relativ unübersichtlich. Große Sichtfenster in der Kraterwand erlauben den Blick auf die Oberfläche.
- j. Bibliothek:** Dies ist ein Labyrinth aus komplizierten Platinen und Steckplätzen mit seltsamen kristallinen Strukturen. Viele dieser Kristalle können entnommen werden. Sie enthalten offenbar holografisch gespeicherte Informationen, die ohne die passenden Lesegeräte nur sehr schwer zu entschlüsseln sind.
- k. Materiallager:** Diese Bereiche enthalten auf mehreren Ebenen vor allem Regale und Container mit mehr oder weniger fremdartigen Bauteilen, die offenbar als Ersatzteile für Maschinen dienen. Andere Container enthalten Erze und andere Rohstoffe.
- l. Drohnenlager:** Hier befinden sie die für Wartung und Verteidigung der Mondstation zuständigen autonomen, fliegenden Maschinen, wenn sie im Ruhezustand sind. Sie kommen in allem möglichen Formen und Größen daher, von wenigen Millimetern bis zu einem halben Meter Durchmesser. Die aktivierten Verteidigungsdrohnen gehen bei der Entdeckung von Eindringlingen sofort zum Angriff über. In der Station sind Hunderte Drohnen unterwegs, und Hunderte weitere sind hier gelagert. Die Drohnen und Roboter warten und reparieren sich gegenseitig, weshalb die meisten von ihnen noch funktionieren.
- m. Roboterlager:** Hier befinden sich die für Wartung und Verteidigung der Mondstation zuständigen autonomen, mit Beinen ausgestatteten Maschinen, wenn sie im Ruhezustand sind. Sie kommen in allem möglichen Formen und Größen daher, von wenigen Zentimetern bis zu zwei Metern Länge. Die aktivierten Verteidigungsroboter gehen bei der Entdeckung von Eindringlingen sofort zum Angriff über. In der Station sind Hunderte Roboter unterwegs, Hunderte weitere sind hier gelagert.
- n. Kryostasekammern:** Die kryogenischen Anlagen in diesem Bereich sind offensichtlich nicht (nur) für humanoide Lebensformen konstruiert worden, sondern sehr divers in Größe und Form. Auch wenn die Technologie etwas fremdartig ist, sind die Bedienelemente vergleichsweise einfach zu entschlüsseln. Es könnten noch Lebewesen in einigen der funktionierenden Anlagen konserviert sein.
- o. biologische Archive:** Im Zentrum des Mondes sind die genetischen Informationen und gefroren Gewebeproben von Tausenden, vielleicht Millionen Lebensformen gesammelt. Ihre Anzahl ist weit größer, als für den Betrieb der Station oder die Bestückung der hydroponischen Gärten notwendig wäre. Es handelt sich eventuell um eine biologische oder medizinische Bibliothek für Klonprozesse und Zuchtprogramme; vielleicht dient sie auch nur der wissenschaftlichen Dokumentation.
- p. Medizinische Einrichtungen:** Da zwischen den komplizierten Geräten und den Displays in diesem Bereich zahlreiche Liegen, Betten und Isoliertanks enthalten sind, kann man davon ausgehen, dass die Räume für medizinische Untersuchung und Behandlungen vorgesehen waren. Darauf deuten auch die Schleusen hin, die in diesem Bereich besonders häufig vorkommen.

- q. **Labore:** Die Funktion der meisten Geräte in diesen Räumen ist noch unklar; dass sie wissenschaftlichen Untersuchungen dienen, lässt sich aus den vielen Manipulator-Armen und transparenten, hermetisch verschließbaren Kammern und Boxen folgern. Bei einigen Geräten handelt es sich offensichtlich um Zentrifugen und Brutkammern.
- r. **Sicherheitszentrale:** Von hier aus werden die Überwachungs- und Verteidigungsmaßnahmen der Station koordiniert: Kameras, Sensoren, Sicherheitstüren, Lasersperren, Schussanlagen, Sicherheitsdrohnen- und Roboter sowie biologische und chemische Waffen. Die Einrichtung der Zentrale deutet darauf hin, dass sie für eine Besetzung mit Lebewesen vorgesehen war, doch funktioniert das Verteidigungssystem auch vollkommen automatisiert mittels künstlicher Intelligenz. Dies macht den Forschern zurzeit ihre Arbeit so schwer. Die Sicherheitszentrale selbst ist durch Waffensysteme und autonome Verteidigungseinheiten stark abgeschottet, außerdem durch zahlreiche Reservesysteme auch bei starker Beschädigung immer noch funktionsfähig.
- s. **Brutkammern:** In diesem Bereich befinden sich unterschiedlich große, mit Sichtfenstern versehene Tanks, die mit Nährstofflösungen gefüllt werden können und offenbar zum Ausbrüten von Klonen und genetisch konstruierten, in Vitro befruchteten Lebensformen benutzt wurden. Die unterschiedlichen Größen der Behälter deuten wie bei den Kryostasekammern darauf hin, dass sie für die unterschiedlichsten Lebewesen konstruiert wurden. Möglicherweise pflanzten sich die Bewohner der Station ausschließlich künstlich fort.
- t. **Habitats:** In ihrem Aufbau ähneln diese Sektoren zum Teil den Wohnbereichen. Der Unterschied besteht darin, dass die Räume in ihrer Größe stark variieren, von außen verschließbar sind und große Sichtfenster besitzen. Dies legt eher eine Assoziation mit Zellen oder Käfigen nahe. Die technischen Anlagen in diesem Bereich dienen offenbar der Erzeugung verschiedener Atmosphären in den Räumen, die zum Teil auch mit Flüssigkeiten gefüllt werden können. Eventuell befinden sich in einigen Kammern die Überreste fremdartiger Lebewesen.
- u. **Werkstätten:** Die technischen Geräte und Anlagen in diesem Bereich sind zum Teil noch in Betrieb. Früher wurden hier auch die Fahrzeuge der Station repariert; inzwischen dienen sie nur noch der Instandhaltung der autonomen Droh-

nen und Roboter. Normalerweise befinden sich immer mehrere Drohnen und Roboter verschiedener Formen in den Räumen, entweder um die Anlagen zu warten, oder um selbst gewartet zu werden.

Verteidigungssysteme

Wie erwähnt, ist neben den Werkstätten auch die Sicherheitszentrale der Station trotz Abwesenheit der früheren Bewohner noch in Betrieb. Die automatisierten Verteidigungsmaßnahmen richten sich gegen jede als fremd eingestufte Lebensform in der Station. Die Wissenschaftler haben in den Räumen in der Nähe der Zugänge zur Oberfläche ihre Vorposten errichtet und gesichert – im Fahrzeughangar, im oberen Wohnbereich und am Eingang zum Dekontaminationsbereich. Hier lassen sich die Türen gut nach innen absichern. Je weiter man in die Station vordringt, desto wahrscheinlicher ist es, entdeckt und auf die eine oder andere Weise bekämpft zu werden. Die Forscherteams konnten einige der Sensoren und Verteidigungsanlagen in der Nähe der Oberfläche deaktivieren, doch registriert die künstliche Intelligenz der Station derartige Störungen und versucht immer wieder, sie zu beheben.

Angriffsdrohnen

Am häufigsten treten Angreifer in Form von kugelförmigen, fliegenden Drohnen in Erscheinung. Sie bewegen sich in der Schwerelosigkeit mittels Düsen und können aus der Nähe Stromstöße abgeben und auf Entfernung Laserstrahlen abfeuern. Da sie nur ungefähr die Größe von Tennisbällen besitzen, besitzen diese Drohnen keine große Feuerkraft. Ihre Taktik besteht vielmehr darin, in luftleeren oder kontaminierten Bereichen die Druckanzüge zu beschädigen und so die Eindringlinge der gefährlichen Umgebung auszusetzen.



Zähigkeit 2, Fliegen 4, Heimlichkeit 3, Kampf 3, Wahrnehmung 4

Waffen: Laser (10m) ●●, Stromstoß ●

Sechsbeinige Roboter

Diese kleinen, etwa 12 cm langen, glänzenden Roboter sehen wie eine Mischung aus Blutegeln und Käfern aus. Sie besitzen eine Art Schwanz und sechs mehrgliedrige Beine. Äußere Sinnesorgane sind nicht zu erkennen. Der „Schwanz“ eines solchen Wesens ist in Wirklichkeit eine flexible Injektionsnadel. In ihrem Inneren besitzen die Wesen Behälter für Flüssigkeiten wie Klebstoff, Säure und verschiedenste andere Chemikalien, die über die Injektionsdüse abgegeben werden können. Offenbar handelt es sich um eine Art universaler Service- und Wartungsroboter. Ihre Beine sind mit Krallen und Saugnäpfen versehen, die es ihnen ermöglichen, an Wänden und Decken zu krabbeln. Die Roboter kriechen aus den Löchern in den Wänden der Station und greifen Opfer meistens im Schwarm an.

Zähigkeit 2, Athletik 3, Haftgriff 4, Heimlichkeit 2, Kampf 3, Wahrnehmung 3

Waffe: Stachel ●, injiziert bei einer Verletzung entweder Gift der Stärke 5 (ein Punkt pro Runde) oder Säure der Stärke 3 (vier Runden wirksam)

Selbstschussanlagen

Diese Geschütze sind meistens in den Gängen zwischen den Räumen installiert. Die Laser sind mit Kameras verbunden, welche die Bewegungen potenzieller Ziele verfolgen. Die Deaktivierung der Sensoren legt die Selbstschussanlagen lahm.

Zähigkeit 2, Kampf (Schießen) 4, Wahrnehmung 4

Waffe: Laser (20m) ●●●

Kampfstoffe und Dekompression

Viele Bereiche der Station können durch Schließen der Schotts hermetisch abgeriegelt werden. Das Verteidigungssystem kann danach die Atmosphäre mit Hilfe der Umweltkontrolle derart manipulieren, dass die meisten biologischen Lebewesen geschädigt werden. Beim Absaugen der Luft kommen die Regeln für Ersticken zur Anwendung, bei der Einleitung von chemischen und biologischen Kampfstoffen über die Luftversorgung die Regeln für Vergiftung und Krankheit. Krankheiten können beschleunigt ablaufen, in Stunden statt Tagen.

Gegen diese Maßnahmen kann man sich mit Druckanzügen schützen. Deshalb besteht eine zusätzliche Angriffsstrategie darin, die Anzüge durch Drohnen, Roboter und Selbstschussanlagen zu beschädigen und damit nutzlos zu machen.



Aggressive Lebensformen

In einigen der Kryostasekammern könnten Lebewesen eingefroren sein, die zur Verteidigung aufgetaut und auf die Eindringlinge gehetzt werden könnten. Eine längerfristige Strategie könnte darin bestehen, die Brutkammern zum massenhaften Ausbrüten ebensolcher Jäger zu nutzen. Sollte ein solcher Prozess bereits in Gang gesetzt sein, könnte sich die Deaktivierung der Brutkammern als ein Wettlauf gegen die Zeit herausstellen. Die Spielleitung kann jede Art von Lebensform entwerfen, um sie auf die Charaktere zu hetzen. Die Spielwerte in den übrigen Kapiteln können als Inspirationsquelle dienen.

Portale und Übergänge

Portale können sich überall innerhalb der Station befinden und sich entweder temporär öffnen oder permanent durchgängig sein. Am wahrscheinlichsten sind Übergänge zum *Museum*, zum *Turm*, zur *Unterwelt* und zu den *Lagerhallen*. Zusätzlich könnte sich im Inneren des Mondes, in der Nähe des Reaktors, ein Portal-Raum befinden, in dem Übergänge durch Krümmung der Raumzeit, Erzeugung von Wurmlöchern oder ähnlich futuristische Technologie geöffnet werden können. Diese Tore könnten auf die verschiedensten Welten führen, aber nur dann, wenn zuvor die Funktionsweise entschlüsselt wurde und nur solange, wie die Maschinen mit Energie versorgt werden.

Szenario-Idee

Die Charaktere verfolgen eine feindliche Gruppe, vielleicht Angehörige einer kriminellen Organisation, zu der Mondstation. Die Gegner wollen in das Innere des Mondes vordringen, um entweder zum Portal-Raum zu gelangen oder aus den biologischen Archiven Kampfstoffe oder Proben gefährlicher Lebewesen zu entnehmen. Vielleicht sind sie auch auf der Suche nach fortgeschrittener Technologie oder wertvollen Informationen. Als die Charaktere ankommen, ist das gegnerische Raumschiff bereits gelandet, und die Forscher-Crew ist zum Teil getötet, zum Teil unauffindbar. Die Charaktere müssen bei der Verfolgung ins Innere der Mondstation nicht nur Angriffe der Gegner befürchten, sondern sich auch mit den Verteidigungsanlagen auseinandersetzen. Eventuell entdecken sie unterwegs auch, dass die Brutkammern aktiviert wurden und nun etwas Gefährliches ausbrüten. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit.

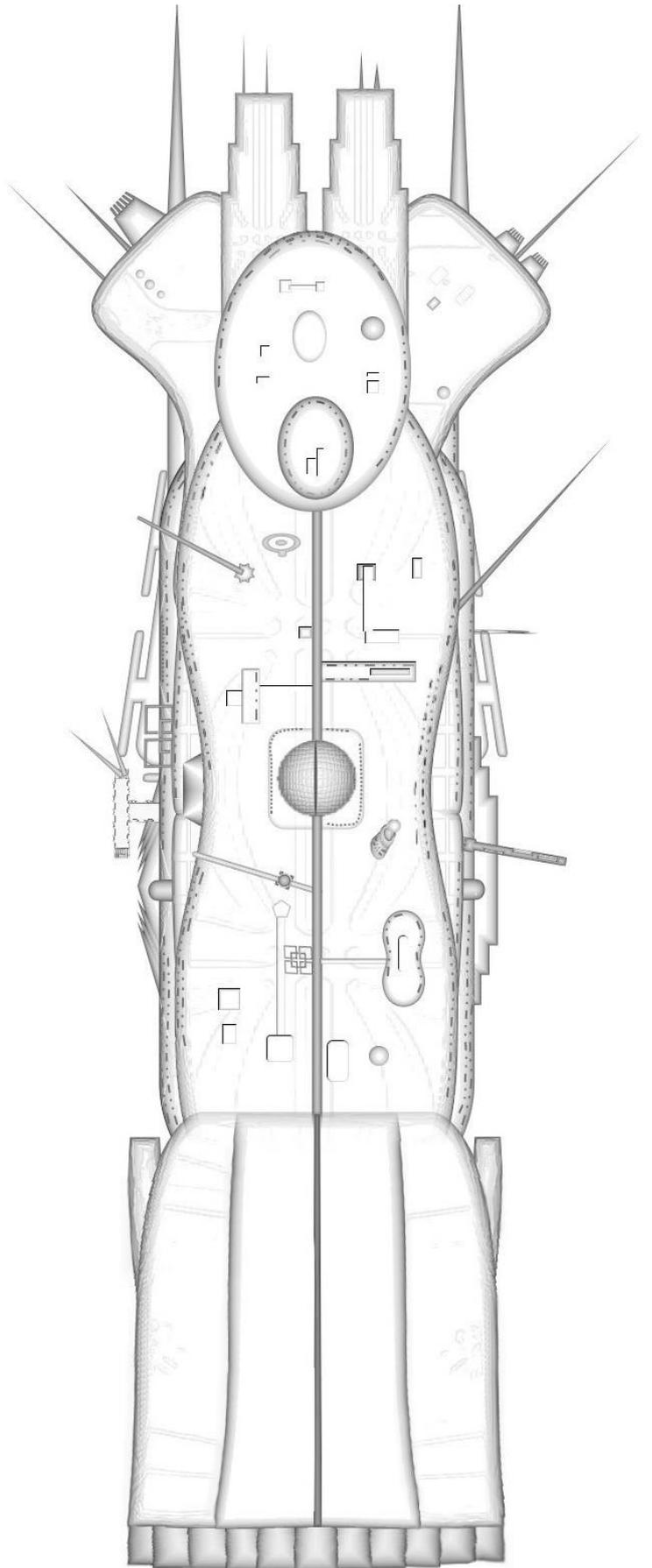
Das Saatschiff

Dieses riesige Schiff wurde konstruiert, um biologische Fracht über weite Entfernungen durch das All zu transportieren. Es enthält eine Vielzahl von Lebewesen in Kryostase und Proben von Milliarden weiterer Lebensformen als Grundlage für Klon- und Brutprozesse. Damit kann es Terraforming ebenso unterstützen wie den Aufbau der Lebensmittelversorgung neuer Kolonien oder auch biologische Kriegsführung. Ob es von Menschen oder Aliens gebaut wurde, wird hier ebenso offen gelassen wie die Frage, ob es noch weitere Schiffe desselben Typs gibt.

Das Schiff hat eine Länge von etwa 13 Kilometern und über 150 Decks. Im Inneren herrscht künstliche Schwerkraft.

Zweck, Zustand und aktuelle Mission des Schiffes können je nach Setting unterschiedlich sein. Hier sind einige Vorschläge:

- Das Schiff wird routinemäßig für Terraforming-Missionen sowie den Aufbau, die Unterstützung und gelegentlich auch die Verteidigung von Kolonien eingesetzt. Es reist mit seinen mehreren tausend Besatzungsmitgliedern von einer Welt zur nächsten, um verschiedene Probleme zu lösen.
- Das Schiff ist auf einer jahre- bis jahrzehntelangen Reise durch unerforschten Raum unterwegs zu einer fernen Welt, um dort eine neue Kolonie aufzubauen. Die meisten Kolonisten sind in Kryosase, während die für den Betrieb zuständige Crew noch wach ist.
- Wie oben, nur dass die Mission aus unbekanntem Grund gescheitert ist und das Schiff nun auf einer jahrhundert- oder jahrtausendelangen Odyssee durchs All treibt. Die Crew könnte längst gestorben oder komplett in Kryostase sein, während die automatisierten Schiffssysteme noch immer funktionieren.
- Es handelt sich um das Relikt einer vor langer Zeit untergegangenen Zivilisation, verlassen oder mit Skeletten seiner früheren Besitzer an Bord. Die meisten Bordsysteme, darunter auch die Verteidigung, funktionieren aber noch. In diesem Fall ähnelt das Schiff stark einer mobilen Variante der *Mondstation* aus dem vorigen Kapitel.



Aufbau und Sektionen

Einige Sektionen des Saatschiffs sind von außen klar erkennbar, darunter die **Sensoren** am Bug und die **Antriebssysteme** am Heck. Etwa in der Mitte des Schiffes befindet sich eine **Kuppel**, die sich in der Mitte öffnen lässt, um Raumfahrzeuge hinein zu lassen. Unter der Kuppel befindet sich ein Landplatz für mehrere kleinere Raumschiffe und Shuttles. Von dieser etwa 1 km durchmessenden Kuppel führt jeweils eine transparente **Transportröhre** an der Oberseite Richtung Bug und Heck. Mittels Gleitern kann man innerhalb der Röhren sehr schnell die vorderen und hinteren Sektionen des Schiffes erreichen.

Innerhalb des Schiffes sind die einzelnen Decks und Sektionen durch ein Netz von Korridoren und Fahrstühlen miteinander verbunden. Der Weg durch dieses Labyrinth kann durch ein elektronisches Leitsystem angezeigt werden, sofern es aktiviert ist. Die Position der meisten Sektionen wird hier nicht eindeutig festgelegt, bis auf die Abteilungen, bei denen es offensichtlich ist. Die Brücke befindet sich im vorderen Teil des Schiffes, Maschinenraum und Antrieb findet man in der entgegengesetzten Richtung, Schleusen gibt es nur nahe der Außenhülle. Wenn man davon ausgeht, dass die Charaktere fremd auf dem Saatschiff sind und entweder durch ein Portal oder mit einem Raumschiff angekommen sind, könnte man die Bewegung an Bord mit Zufallselementen verbinden. Der Verlauf der Gänge könnte mit Würfeln bestimmt werden, die Positionierung der Räume unter Zuhilfenahme von Zetteln oder Kärtchen. Einige Methoden wird im Folgenden vorgestellt:

Methoden 1: detailliert

2W6, bei jeder Fortbewegung ausgewürfelt:

- 2: Aufzug/Wendeltreppe am Gang
- 3: Aufzug/Wendeltreppe an Kreuzung
- 4: Schleuse im Gang oder nach draußen
- 5: T-Kreuzung
- 6: Abzweigung rechts
- 7: Kreuzung
- 8: Abzweigung links
- 9: Gang endet an Tür (Raumkarte)
- 10: Begegnung im Gang
- 11: Offene Tür mit Raumkarte und Begegnung
- 12: Brücke über einen Schacht

Methoden 2: vereinfacht

2W6, zwei- bis dreimal pro Sektion:

- 2-6: Labyrinthische Gänge unterschiedlicher Größe
- 7-8: Labyrinthische Gänge gleicher (oder kleinerer) Größe wie bisher
- 9: Treppe/Fahrstuhl in den Gängen
- 10: Sackgasse mit Treppe oder Fahrstuhl
- 11: Sackgasse mit Tür zu Raum oder Schleuse
- 12+: Begegnung/Ereignis

Start mit 7-8, in jeder neuen Sektion kumulativ +1 auf den Wurf, bis maximal +3

Länge der Gänge in Metern: der höhere von zwei sechsseitigen Würfeln, multipliziert mit 10, bei einem Pasch zehnfache Länge (nur Richtung Bug und Heck)

Räume

Wann immer die Charaktere in einer Sektion eine Tür öffnen, kann die Spielleitung nach dem Zufallsprinzip festlegen, welche Art von Raum dahinter liegt. Um Wiederholungen zu vermeiden, sollte man dabei nicht auf Würfel zurückgreifen. Die Bezeichnungen der im Folgenden aufgeführten Räume können stattdessen auf Zettel oder Kärtchen geschrieben werden, die gemischt und verdeckt abgelegt werden. Bei jedem Öffnen einer Tür zieht die Spielleitung eine Raumkarte. Etwa ein Viertel der Karten kann mit der Notiz „Derselbe Raumtyp wie zuvor“ beschriftet werden. Wird eine solche Karte gezogen, wird sie abgelegt und es gilt weiterhin die vorige Raumkarte. Sobald eine neue Art von Raum gezogen wird, wird die vorige Karte abgelegt. Die Kärtchen-Methode hat auch den Vorteil, dass bestimmte Räume, die nicht zum Setting passen, einfach weggelassen werden können, und die Häufigkeit der Räume sehr einfach variiert werden kann. Es folgen die Beschreibungen der einzelnen Räumlichkeiten:

Aufenthaltsräume

Anblick: Untereinander verbundene Räume mit Sitzgelegenheiten, Tischen, Bars, Spielkonsolen, Billardtischen und anderen Freizeiteinrichtungen, verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Besprechungsraum

Anblick: Langer Konferenztisch mit Stühlen, Bildschirm, Holo-Projektor.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Büro

Anblick: Schreibtische mit Computerkonsolen

Besonderes: Die Konsolen sind mittels gelungenem Technik-Wurf aktivierbar und mit Computer-Wurf benutzbar. Bei mindestens zwei Erfolgen findet man wertvolle Informationen, z. B. vergessenes Wissen, sonst nur nutzlose Informationen. Beispiele für Informationen:

- Sternenkarte
- Waffentechnologie
- Biotechnologie

Falls das Schiff verlassen ist, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Brücke (im Bug-Bereich) oder Kontrollraum (in den übrigen Bereichen)

Anblick: Ein großer Raum mit Konsolen, Bildschirmen, Sesseln und Arbeitsplätzen, großem zentralem Bildschirm und einem Stuhl für den Captain.

Besonderes: Mit einem Wurf auf Computer kann man hier die Kontrolle über das gesamte Schiff erlangen, die Verteidigungsmechanismen deaktivieren und das Schiff dekontaminieren. Sensoren zeigen alle Lebensformen und Roboter auf dem Bildschirm an.

Ein misslungener Computer-Wurf lenkt die Verteidigungsmaßnahmen auf die Brücke (Roboter, Betäubungsgas).

Wenn das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, trifft man hier auf jeden Fall Crewmitglieder an, darunter wahrscheinlich auch den Captain.

Brutkammern

Anblick: Gläserne Behälter unterschiedlichster Größe mit Konsolen und Displays, teils leer und teils mit Nährflüssigkeit gefüllt, dazwischen lange, breite Gänge.

Besonderes: Wenn die automatische Verteidigung des Schiffes aktiv ist, kann die Spielleitung einen Würfel rollen: Bei 1-2 werden gerade 1-2 Lebensformen im beschleunigten Prozess zur Verteidigung ausgebrütet, bei 3-4 ist eine solche Lebens-

form gerade fertig und greift an, bei 5-6 geschieht beides.

Konsolen können benutzt werden, um Lebensformen zu analysieren und zu klonen.

Computerraum/Rechenzentrum

Anblick: Reihen mit Schaltkästen voller Steckplätze und Platinen, Kühlsysteme.

Besonderes: Mit einem Wurf auf Computer kann man hier auf alle Schiffssysteme zugreifen. Jeder Fehler erschwert weitere Versuche um einen zusätzlichen Erfolg. Informationen sind leichter verfügbar als Zugriffe auf wichtige Systeme wie Verteidigung oder Steuerung.

Depot/Frachtraum

Anblick: Riesige Container und etwas kleinere Kisten in Nischen und Abteilen.

Besonderes: Wer länger sucht und einen Wurf auf Wahrnehmung schafft, kann wertvolle Funde machen. Beispiele: Elektronik, Waffen, Minerallerze/Rohstoffe, Raumfahrttechnik.

Fitnessraum

Anblick: Fitnessgeräte, Matten, Schwimmbecken, Spinde (leer, wenn das Schiff verlassen ist).

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Gerätelager/Ersatzteillager

Anblick: Regale mit Werkzeugen und Ersatzteilen.

Besonderes: Personen mit hohen Werten in Technik können daraus nützliche Waffen und Werkzeuge bauen oder wertvolle Bauteile erbeuten.

Mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit (1-2 oder ●+○) ist hier ein Service-Roboter anwesend.

Habitate

Anblick: Leere Räume und Becken mit Laufstegen dazwischen, Klappen und Röhren für Futter und Wasseranschlüsse.

Besonderes: Sollte das Schiff noch immer seinen Zweck erfüllen, würde man in den Habitaten diverse Haus- und Zootiere finden. Sollte das Schiff verlassen sein, würde man in einigen Einheiten Reste von Erdreich, Pflanzen und Knochen finden.

Instandhaltung

Anblick: Regale mit Putzmitteln und Werkzeug, inaktive und eventuell aktive Roboter.

Krankenstation

Anblick: Reihen mit Betten und Heiltanks, Kryostasekammern und Isolierzellen, medizinische Geräte und Untersuchungspritschen.

Besonderes: Die Anlagen können mit der Fähigkeit Technik in Betrieb gesetzt und mit der Fähigkeit Medizin bedient werden.

Wenn das Schiff verlassen ist, sind die Medikamente verdorben und giftig. In diesem Fall könnte man hier auch Leichen finden, andernfalls könnte es zu einer Begegnung mit medizinischem Personal kommen.

Kombüse

Anblick: Kühlschränke, Nahrungsmittelbehälter, Öfen, automatisierte Anlagen zur Essenzubereitung, Laufbänder und Transportröhren, alles leer und verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, kann es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Kryostase

Anblick: Verschlossene Behälter unterschiedlicher Größe mit teils brummenden Aggregaten und dunklen sowie leuchtenden Anzeigetafeln, dazwischen lange, breite Gänge.

Die Tafeln zeigen die gefrorenen Lebensformen und deren derzeitigen Status an.

Besonderes: Wenn die automatische Verteidigung des Schiffes aktiv ist, kann die Spielleitung einen Würfel rollen: Bei 1-3 ist dies die Zahl der Lebensformen, die gerade aufgetaut werden, bei 4 ist alles ruhig, bei 5-6 ist ein Lebewesen in diesem Moment aufgetaut und greift an.

Labor

Anblick: Rätselhafte Anlagen, Maschinen, Röhren, Behälter, Tische mit installierten Geräten, Schränke mit Proben und Messgeräten.

Besonderes: Personen mit entsprechender Bildung können hier wertvolle Funde machen. Bei Patzern (Rot) können gefährliche Gase freigesetzt oder Feuer entfacht werden. Wenn das Schiff nicht verlassen ist, sind hier mit hoher Wahrscheinlichkeit Wissenschaftler anwesend.

Lebenserhaltung

Anblick: Ein Durcheinander von Maschinen, Röhren, Kabeln und Behältern, dazwischen Gänge mit Monitoren und sonstigen Kontrollen.

Besonderes: Mehrere Service-Roboter könnten hier anwesend sein.

Messe

Anblick: Lange Reihen mit Tischen und Stühlen, verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Müllverwertung

Anblick: Fließbänder, Sortiermaschinen, Zerkleinerer, Pressen, riesige Behälter.

Besonderes: Wer etwas länger sucht, könnte hier wertvolle Funde machen, wie Edelmetalle oder Überreste von Technologie, abhängig von einer Wahrnehmung-Wurf.

Wenn die Anlagen noch in Betrieb sind, kann man hier auf Service-Roboter treffen.

Quarantäne

Anblick: Ein Gang mit Schleusen, die zu Einzel- oder Gruppenräumen führen, mit Sichtfenstern und Sprechanlagen. Einrichtung: Schränke, Tische, Stühle, Waschbecken, Duschen, Toiletten, Nahrungsverteiler.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden.

Sanitäre Anlagen

Anblick: Abgetrennte Toiletten und Duschen in langen Reihen, verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Sicherheitszentrale

Anblick: Konsolen mit Monitoren, entweder noch aktiv oder tot.

Besonderes: Inaktive Monitore sind mit einem erfolgreichem Wurf auf Technik aktivierbar. Die Zentrale dient nur der Observierung und der Kontrolle der Türen, Schotts und Lasersperren. Letztere können mit einem erfolgreichen Wurf auf Computer deaktiviert werden.

Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen (und deren Waffen) finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Sicherheitskräften kommen.

Waffenlager

Anblick: Lange Regalreihen mit Gittertüren, hinter denen Handfeuerwaffen verschiedenster Größen zu finden sind.

Besonderes: Funktionierende Waffen sind wertvolle Beute. Gelingt ein Wurf auf die Fähigkeit Kampf zur Beurteilung, findet man funktionierende Waffen, bei Patzern (Rot) könnte man Waffen mit gefährlichen Fehlfunktionen auswählen (z. B. Ladehemmung oder 1 Verletzungspunkt pro rotem Ergebnis für den Benutzer)

Werkstatt

Anblick: Arbeitstische mit Werkzeug, automatisierte Reparatureinheiten mit Förderbändern und Roboterarmen, halbfertige Maschinen und Roboter.

Besonderes: Wer länger sucht und einen Technik-Wurf schafft, kann wertvolle Funde machen, darunter Werkzeuge, die einen ●-Bonus bringen können.

Es könnten Reparatur- oder Reinigungsroboter anwesend sein, außerdem Techniker, wenn das Schiff nicht verlassen ist.

Umkleideräume/Garderoben

Anblick: Reihen mit Bänken, Spinden und Kabinen, verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Einzige nennenswerte Funde sind Kleidungsstücke, die man eventuell als Verkleidung benutzen kann.

Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden.

Unterkünfte

Anblick: Ein- oder Zweibettzimmer, jeweils mit Schrank, Tisch, Stuhl und Waschbecken, verstaubt, wenn das Schiff verlassen ist.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden, falls nicht, könnte es zu einer Begegnung mit Crewmitgliedern kommen.

Vorratslager

Anblick: Regale mit Paketen, Dosen, Fässern und Kanistern, Gefrierschränke und Kühlschränke, teilweise ausgefallen, wenn das Schiff verlassen ist. In diesem Fall würde ein starker Fäulnisgeruch in der Luft liegen.

Besonderes: Alle gefrorenen Nahrungsmittel sind genießbar.

Zellentrakt/Brig

Anblick: Gänge mit Zellen, die Pritschen, Waschbecken und Toiletten enthalten.

Besonderes: Falls das Schiff verlassen sein sollte, könnte man hier Leichen finden.

Begegnungen

Begegnungen und Ereignisse bei der Erkundung des Schiffes können ebenso zufallsbasiert abgehandelt werden wie das Betreten von Räumen. Wenn eine Begegnung auf einem Gang ausgewürfelt wird oder beim Betreten eines Raumes eine mögliche Begegnung vorgeschlagen wird, kann die Spielleitung eine entsprechende Karte ziehen. Nicht alle Begegnungen passen zum jeweiligen Ort oder Setting. Eine unpassende Karte kann verworfen und durch eine neue ersetzt werden, und manche der folgenden Vorschläge können auch völlig weggelassen werden.

Transportroboter

Diese Roboter bewegen sich auf Rädern vorwärts und sind kräftig genug, um Kisten und andere schwere Lasten zu tragen.

Zähigkeit 5, Athletik (Gewichtheben) 5, Kampf 1, Kraftakt 5, Wahrnehmung 2

Service-Roboter

Die Bezeichnung deckt verschiedene Typen von Robotern ab, die für Instandhaltung und Reinigung zuständig sind. Sie bewegen sich in der Regel schwebend vorwärts.

Zähigkeit 3, Athletik 2, Kampf 1, Levitation 4, Technik 3, Wahrnehmung 3

Waffen: Lötkolben ●●, Säge ●●●

Wachroboter



Die Aufgabe dieser Roboter ist die Bekämpfung von Eindringlingen. Sie bewegen sich auf zwei Beinen vorwärts.

Zähigkeit 4, Athletik 3, Ausfahrbare Nahkampfwaffen 4, Kampf 3, Radarsicht 4, Wahrnehmung 4

Waffen:
Interne Klängen ●●●
Laser (20m) ●●●●

Freigesetzte Lebensformen

Zur Verteidigung des Schiffes könnten auch gefährliche Raubtiere in den Brutkammern geklont, aus der Kryostase aufgetaut oder aus den Habitaten befreit werden. Beispiele wären die Riesenspinne und der Mutant auf Seite 28, und folgende Kreatur:

Spezies 0524796201

Zähigkeit 5, Athletik 4, Heimlichkeit 2, Kampf 4, Teleskopsicht 4, Wahrnehmung 5

Waffen:

Krallen ●●● (1 Angriff pro Gegner, max. 2)

Stacheln ●●●● (1 Angriff pro Gegner, max. 2)



Typisches Crewmitglied

Zähigkeit 3, Athletik 2, Kommunikation 2, Bildung 3, Wahrnehmung 2, je nach Abteilung Computer 4, Fortbewegung 4, Medizin 4, Natur 4 oder Technik 4

Typisches Sicherheitspersonal

Zähigkeit 4, Athletik 3, Kampf 3, Kommunikation 2, Transport 3, Wahrnehmung 3

Waffen: Laserpistole (20m) ●●●, Taser ●

Abschnitt mit ausgefallener Beleuchtung

Bei Aktionen im Dunkeln heben rote Ergebnisse grüne Erfolge auf, sofern keine Lichtquelle mitgebracht wird. Aktionen, für die man zwingend sehen muss, können überhaupt nicht durchgeführt werden.

Begegnung im Dunkeln

Es gelten obige Regeln mit einer zusätzlichen Begegnung. Wenn der Angreifer Mittel besitzt, sich im Dunkeln zu orientieren (Infrarot, Radar, Sonar), ist er im Vorteil und hat die Initiative.

Lasersperre

Der Gang wird durch ein enges Netz aus Laserstrahlen blockiert, die bei Berührung 7 Punkte Schaden pro Runde minus Erfolge in Athletik verursachen. Die Spielleitung kann einen Würfel rollen: Bei 1-2 (●+○) wird die Sperre gerade in diesem Moment aktiviert, was eine sofortige Athletik-Probe zum Ausweichen erfordert. Andernfalls ist sie schon aktiv und kann mit zwei Erfolgen in Technik deaktiviert werden, wobei Patzer Verletzungen bedeuten (Ein Verletzungspunkt pro ●).

Kampfstoffe und Dekompression

Es gelten dieselben Regeln wie auf der Mondstation (S. 52).

Angriffsdrohnen und sechsbeinige Roboter

Diese autonomen Einheiten der Mondstation (S. 51 u. 52) könnten auch auf dem Saatschiff getroffen werden.

Portale und Übergänge

Es könnten spezielle Schlüssel in Form von Karten existieren, die Türen zwischen dem Schiff und bestimmten Zwischenorten öffnen. Die wahrscheinlichsten Verbindungen wären die Lagerhallen, der Turm und bestimmte Bereiche der Unterwelt, des Museums und der Bibliothek. Eventuell besteht auch ein geheimer Übergang zur Mondstation.

Szenario-Idee

Das letzte der legendären Saatschiffe, das noch in Betrieb war, verschwand vor Jahrzehnten auf mysteriöse Weise. Jetzt melden Fernaufklärer, dass genau dieses Schiff am Rand des besiedelten Alls wieder aufgetaucht ist. Wo hat es sich in der Zwischenzeit aufgehalten? Warum regiert es nicht auf Funkrufe? Ein Erkundungsteam wird entsandt, um diese Fragen zu klären. Es stellt sich heraus, dass das Schiff immer noch in Betrieb ist und einen bestimmten Kurs hält, doch an Bord lassen sich erst einmal keinerlei Mitglieder der früheren Crew blicken. Die Bord-KI hat die Steuerung übernommen und bekämpft die Eindringlinge. Offenbar führt der aktuelle Kurs das Schiff zu einer bestimmten Welt, vielleicht zu einer Kolonie oder zu einem bisher unerforschten Planeten. Es häufen sich zudem die Anzeichen, dass auf dem Schiff doch noch intelligente Lebewesen herumschleichen. Vielleicht haben doch Crewmitglieder überlebt, oder es sind Fremde über ein Portal aus einem Zwischenort eingedrungen, um das Schiff zu übernehmen

Raumhafen Newport



Die Stadt Newport ist eng mit der Geschichte eines Raumfahrt-Konzerns verbunden, der dort angesiedelt ist und die Entwicklung, wenn nicht sogar die Gründung der Stadt stark beeinflusst hat. Der Konzern ist der größte Arbeitgeber und Steuerzahler der Stadt und damit der wesentliche Machtfaktor. Der Raumhafen ist ein zentraler

Warenumschlagplatz. Ob bereits interstellare Raumfahrt möglich ist und Newport eventuell nicht auf der Erde, sondern auf einem anderen Planeten liegt, wird hier offen gelassen. Auf jeden Fall ist die Stadt ein Schmelztiegel und eine Metropole, die einige Merkmale futuristischer und teils dystopischer Mega-Citys aufweist.

Stadtteile

Die Stadt wird durch eine Bucht in zwei große Bereiche geteilt. Ein Bereich liegt auf einer Halbinsel, deren westliche Seite der Bucht zugewandt ist, wohingegen an der Ostseite das offene Meer liegt. Die Halbinsel beherbergt die meisten Stadtteile. Westlich der Bucht, auf dem Festland, liegt der große Raumhafen, an den industriell und gewerblich ausgerichtete Stadtteile angrenzen. Eine der großen Hauptstraßen führt südlich an der Bucht vorbei, eine weitere wird über eine lange Brücke im Norden über die Bucht geführt. Für Bodenfahrzeuge sind dies die einzigen Verbindungswege zwischen Halbinsel und Raumhafen. Allerdings ist der Luftraum über der Stadt auch für den Individual- und Pendelverkehr erschlossen. Hovercars und andere Fluggeräte sind ein gewohnter Anblick zwischen den Hochhäusern und über der Bucht.

Wohnviertel

Mittelschicht: Ashton, Brentford, Canal Park East, Canal Park West, Clearwater, Colinas Verdes, Dutch Hill, Greenbridge, Lushun, Oak Hill, Southgate, The Edge, Zhao Yang

Oberschicht: Bellevue, Canal Park North, Cliffside, Eden Towers, Seaside, Union Hill

Unterschicht: Blackpool, Dutch Hill, Five Corners, Whitefield, Saint Claire, Suzhou

Einkaufsviertel

Attica, Downtown, Lushun, Metro Circle

Geschäfts- und Verwaltungsviertel

Financial District, Metro Circle

Industriegebiete

Corporate City, Docks

Touristen- und Amüsierviertel

Bayview, New Venice, Silver Beach

Parks

Bennet Park und Canal Park sind die zwei größten Parks und die grünen Lungen der Stadt. Bennet Park hat mehr den Charakter eines Stadtwaldes und weniger Besucher zu verzeichnen als der sehr belebte Canal Park. Dort findet man Picknick-Sport-, Spiel- und Grillplätze, Imbissbuden, Getränkebars, kleine Cafés und Biergärten. Der Park wurde nach den Entwässerungskanälen benannt, mit denen der Boden der ehemals sumpfigen Halbinsel getrocknet und in Bauland umgewandelt wurde. Die drittgrößte Grünfläche ist der botanische Garten zwischen den Stadtteilen Blackpool und Silver Beach, der bei Familien und Pärchen als Treffpunkt beliebt ist.

Besondere Orte

Bayview: Mit seinen Hotels, Restaurants, Souvenirläden und sonstigen Geschäften ist dieser Stadtteil vor allem für Besucher und Touristen eingerichtet, die den Blick über die Bucht auf die eindrucksvolle Silhouette des Raumhafens und der Corporate City genießen wollen.

Corporate City: In diesem Stadtteil südlich des Raumhafens hat nicht nur der große Raumfahrt-Konzern seinen Hauptsitz und seine Produktionsanlagen. Viele weitere Unternehmen sind in dem flächenmäßig größten Stadtteil von Newport angesiedelt. Nicht allein die räumliche Trennung von der übrigen Stadt durch die Bucht macht Corporate City zu einer eigenständigen Ortschaft. Viele Angestellte leben auch in den dortigen großen Wohnanlagen, die mit dazugehörigen Geschäften, Restaurants und Freizeiteinrichtungen kleine Arkologien bilden.

Der Name des allgegenwärtigen Konzerns kann je nach Setting frei gewählt werden. Beispiele für Namen sind „Far Horizon Technologies“, „Macrocorp Industries“ oder „Neutron Star Inc.“

Downtown: Die ist der kleine, weniger eindrucksvolle Nachbar des Metro Circle mit ähnlich kommerzieller Ausrichtung. Die Geschäfte und Unternehmen sind hier nicht ganz so groß, und einige Firmen haben ihre besten Zeiten schon hinter sich. Wegen der vergleichsweise günstigen Mieten sind hier aber auch aufstrebende Startup-Unternehmen angesiedelt.

Dutch Hill: Das ehemalige Mittelschicht-Viertel ist aufgrund der veralteten Gebäude, die durch ausbleibende Sanierungen immer mehr verfielen, über die Jahre als Wohnort immer unattraktiver geworden. Der Stadtteil entwickelte sich zu einem sozialen Brennpunkt mit hoher Arbeitslosigkeit und Kriminalitätsrate.

Eden Towers: Die Hochhäuser in diesem Stadtteil überragen die meisten anderen Bauwerke der Stadt. Für die superreichen Bewohner stellen die Apartment-Häuser ihre gesamte Lebenswelt dar, mit Freizeiteinrichtungen wie Pools, Fitnessräumen und Sporthallen sowie Restaurants und Geschäften, die in den Gebäuden untergebracht sind. Auf den meisten Dächern befinden sich Gartenanlagen. Nicht nur die Eingänge der Häuser, sondern auch die Straßen werden streng von Sicherheitskräften kontrolliert.

Financial District: In den Hochhäusern dieses Stadtteils sind hauptsächlich Banken, Versicherungen und andere Finanzdienstleister untergebracht.

Five Corners: Die veralteten, düsteren Gebäude dieses Viertels im Schatten des Metro Circle sind seit jeher die Heimat der ärmeren Bevölkerungsschicht und mehrerer krimineller Organisationen und Banden. In den Bars und Spelunken des Viertels kann man illegale Dienstleistungen aller Art erhalten.

Lushun: Zusammen mit Suzhou und Zhao Yang bildet dieser Stadtteil die Newport-Version von Chinatown. Lushun entwickelte sich in letzter Zeit immer mehr zu einem Einkaufs- und Touristenviertel mit zahlreichen Restaurants und Souvenirläden.

Metro Circle: Dies ist der zentrale Einkaufs- und Geschäftsbezirk der Stadt. Hier findet man neben Kaufhäusern und Shopping-Malls auch Niederlassungen zahlreicher Konzerne. Einige Unternehmen, die in dem Zwischenort *Stadt* ansässig sind, wie Nucleon Interdimensional, OGRA Technologies und die „Hmm Lecker!“-Nahrungsmittelfabriken haben hier ebenfalls Filialen. Auch die Stadtverwaltung befindet sich in diesem Viertel.

New Venice: Früher waren in diesem Stadtteil an der Küste einige Firmen, vor allem fischverarbeitende Industrie, angesiedelt. Heute ist das Viertel als Urlaubs- und Wohnort vor allem bei einer jüngeren Klientel, bei Künstlern, Aussteigern, Hipstern und Studenten gefragt. Strandbars und Clubs prägen vor allem an der Strandpromenade das Bild.

Raumhafen: Nicht nur in den Raumhafengebäuden sind zahlreiche Geschäfte, gastronomische Betriebe und Firmenfilialen angesiedelt. Das gesamte Raumhafengelände ist von einem Speckpürtel aus Logistik-, Dienstleistungs- und Import/Export-Unternehmen sowie Lagerhäusern, Hotels, Bars und Raumfahrerkeipen umgeben. Dies macht den Raumhafenbereich zu einem Stadtteil mit einem ganz eigenen, unverwechselbaren Flair.

Seaside: Dieser Küstenort bildet zusammen mit Eden Towers und Union Hill den reichen Gürtel im Norden der Stadt. Seaside besteht vor allem aus gut bewachten Villen und Ferienhäusern sowie Gated Communities. Viele reiche Bürger der Stadt und von außerhalb haben hier ihre Zweit- und Ferienwohnung. Große Teile des Strandes sind für Ortsfremde gesperrt.

Silver Beach: Als Urlaubsort und Ausflugsziel ist dieser Stadtteil vor allem bei Familien und älteren Besuchern aus der Mittelschicht beliebt. Mit seinen Hotels, Restaurants und Badestränden wirkt das Seebad etwas biederer als das südlich angrenzende New Venice .

Suzhou: Dieser Stadtteil mit fast ausschließlich chinesischstämmiger Bevölkerung wird von Triaden beherrscht, die von Glücksspiel, Drogen- und Menschenhandel, Prostitution und Schutzgelderpressung profitieren. Außenseiter werden, außer als Kunden in den Amüsierbetrieben, nicht gern gesehen.

Whitefield: Dieser Vorort ist einer der übelsten Slums der Stadt. Er nahm seinen Anfang als soziales Wohnungsbau-Projekt als Reaktion auf das Problem der wachsenden Stadtbevölkerung. Heute machen rivalisierende Gangs Jugendlicher die Straßen zwischen den trostlosen Häuserblocks unsicher. Bandenkriege gehören zum Alltag.

Spielwerte

Android

Bei diesen humanoiden Robotern handelt es sich um Service-Androiden, die vor allem in der Dienstleistungsbranche eingesetzt werden.

Zähigkeit 3, Athletik 2, Computer 3, Kampf 2, Kommunikation 3, Wahrnehmung 3, je nach Funktion Bildung 4, Medizin 3, Technik 4 oder Transport 4

Gangmitglied

Zähigkeit 3, Athletik 3, Heimlichkeit 2, Kampf 3, Technik 2, Transport 2, Wahrnehmung 2

Waffen: Pistole (20 m) ●●●, Messer ●

Hacker

Je nach Setting arbeiten sie entweder im Cyberspace oder vor einem gewöhnlichen Bildschirm.

Zähigkeit 2, Bildung 3, Computer 5, Kommunikation 2, Kreativität 3, Wahrnehmung 3

Manager

Sie können entweder als Auftraggeber oder als Gegenspieler in Erscheinung treten.

Zähigkeit 2, Bildung 3, Computer 2, Kommunikation 4, Transport2, Wahrnehmung 2

Straßensamurai

Diese Cyborgs arbeiten entweder als Leibwächter oder als Straßenkämpfer und können als Verbündete, Kontakte oder auch Gegner auftreten.

Zähigkeit 5, Athletik 4, Heimlichkeit 3, Kampf 5, Medizin 2, Technik 2, Transport 3, Wahrnehmung 4, Upgrades 4 (Ausfahrbare Nahkampfwaffen, Erweitertes Sichtspektrum, Gefahreninstinkt, Schnelligkeit)

Waffen: Pistole (20 m) ●●●●
Nahkampfwaffe ●●●●

Portale und Übergänge

Am häufigsten sind verständlicherweise Übergänge zur *Stadt* zu finden. Im Stadtteil Sozhou kann man offenbar an mehreren Stellen in den roten Bezirk der *Stadt* überwechseln. Ein stabiles Portal befindet sich in Tommy Toms Restaurant, Treffpunkt einer Bande und Fassadenbetrieb für eine Spielhölle.

In den Filialen von Nucleon Interdimensional, OGRA Technologies und „Hmm Lecker!“ existieren Übergänge zum Industriebezirk der *Stadt*. In Downtown gibt es eine „Wasch und Weg“-Filiale, durch die man nicht nur in das Gewerbegebiet der *Stadt*, sondern auch auf den *Basar* gelangen kann.

Auf den *Basar* führt auch ein Fahrstuhl in einem Kaufhaus im Metro Circle, wenn man die richtige Tastenkombination eingibt. Einige weitere Übergänge von diesem Stadtteil zum *Basar* sind wahrscheinlich.

Einige Manager in der Corporate City besitzen Schlüssel zum *Turm* und zu den *Lagerhallen*. Schlüssel zum Turm besitzt auch mindestens ein Einwohner von Eden Towers. Zu den Lagerhallen kann man auch über mindestens zwei Tore im Raumhafenbezirk gelangen, die aber nicht ständig offen sind.

Bestimmte Abwasserkanäle in der Kanalisation führen in die *Unterwelt*, ebenso wie mindestens ein stillgelegter U-Bahn-Tunnel.

Im Canal Park und im Bennet Park öffnen sich hin und wieder instabile Übergänge zum *Garten*.

In New Venice kann man an verschiedenen Stellen in den *Vergnügungspark* gelangen. Die stabilste Verbindung ist ein bestimmter Weg durch ein Spiegellabyrinth.

In Bayview bietet ein zwielichtiger Geschäftsmann regelmäßig einigen ausgewählten Kunden einen Besuch im *Vergnügungspark* an. Mit welcher Methode er der Übergang öffnet, ob er z. B. einen Schlüssel hat oder ein verstecktes Portal benutzt, ist unbekannt.

Einige Geschäftsinhaber besitzen wahrscheinlich Schlüssel zur *Bibliothek*, zum *Museum* und zum *Basar*.



Szenario-Idee

Eine Sturmfront zieht auf die Küste zu, und es wird eine Unwetterwarnung herausgegeben. Die meisten Einwohner sind bestrebt, sich in Sicherheit zu bringen, einige nutzen die Gelegenheit zum Plündern. Als der Sturm schließlich über die Stadt hereinbricht, fällt plötzlich der Strom aus. Der Blackout hält auch noch an, nachdem die Sturmfront bereits vorübergezogen ist. In vielen Stadtteilen herrscht Chaos. Sobald der elektrische Strom wieder verfügbar ist und der Tag anbricht, sind neben den offensichtlichen Verwüstungen noch weitere Veränderungen festzustellen: Eine Einwohner sind spurlos verschwunden, andere haben sich auf seltsame Weise verändert und ungewöhnliche Fähigkeiten entwickelt. Außerdem treiben sich in den dunkelsten Gassen schattenhafte Wesen herum, die nur oberflächlich menschlich wirken, es aber keineswegs sind. Was ist ihr Ursprung? Kamen sie mit dem Sturm? Welche Absichten haben sie?

In der Unterwelt

Die Glühende Kaverne

Die glühende Kaverne ist ein mit künstlichen –magischen – Mitteln geschaffener Rückzugsort eines uralten Volkes. Die jetzigen Bewohner verließen vor Urzeiten ihre Heimat, einen Wahren Ort, um sich in der Unterwelt ein neues, sicheres Zuhause zu schaffen, das für die Ewigkeit Bestand haben sollte. Mit mächtigen Werkzeugen, deren wichtigstes ein magischer Kristall ist, formten sie eine bereits bestehende Höhle derart um, dass sie alles Notwendige bereitstellen kann, um dort unbegrenzt zu leben – Licht, Wärme, Nahrung und Wasser. Der Kristall sorgt dafür, dass die Umweltbedingungen stabil bleiben.

Aufbau der Kaverne

Die Kaverne ist zweigeteilt. Das Hauptgewölbe wird durch einen großen See aus Lava und reflektierende Kristalle an der Höhlendecke erleuchtet. Das dunklere Gewölbe ist mit dem Hauptgewölbe durch einen recht schmalen Durchlass verbunden. Das Licht, das durch diese Öffnung fällt, ist die einzige Beleuchtung des dunkleren Gewölbes. Dieser Teil der Kaverne wird von den Bewohnern nur selten betreten, wird aber noch zu verschiedenen Zwecken genutzt. Dort stehen auf vier Hügeln einige düstere Gebäude, die unterschiedliche Aufgaben erfüllen.

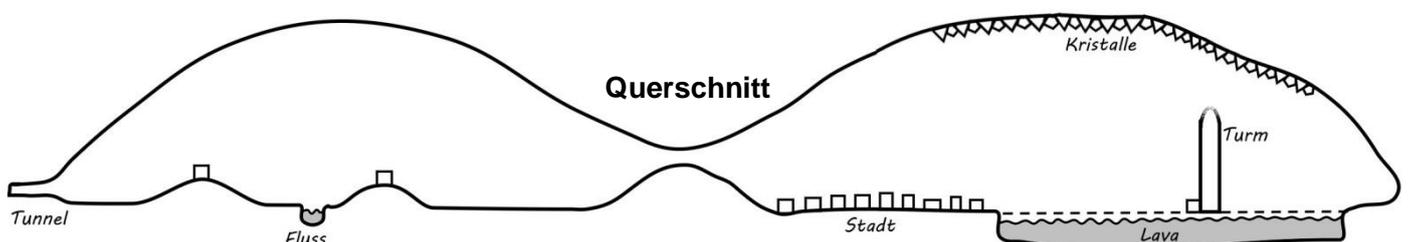
Das Hauptgewölbe wird durch den stabilen Lava- oder Magmastrom, der dort einen See bildet, erwärmt und erleuchtet. Die zahlreichen spiegelnden Kristalle, welche die gesamte Decke des Gewölbes vollständig bedecken, verstärken die Helligkeit in der Höhle, so dass dort dem Spätnachmittag ähnelnde Lichtverhältnisse herrschen.

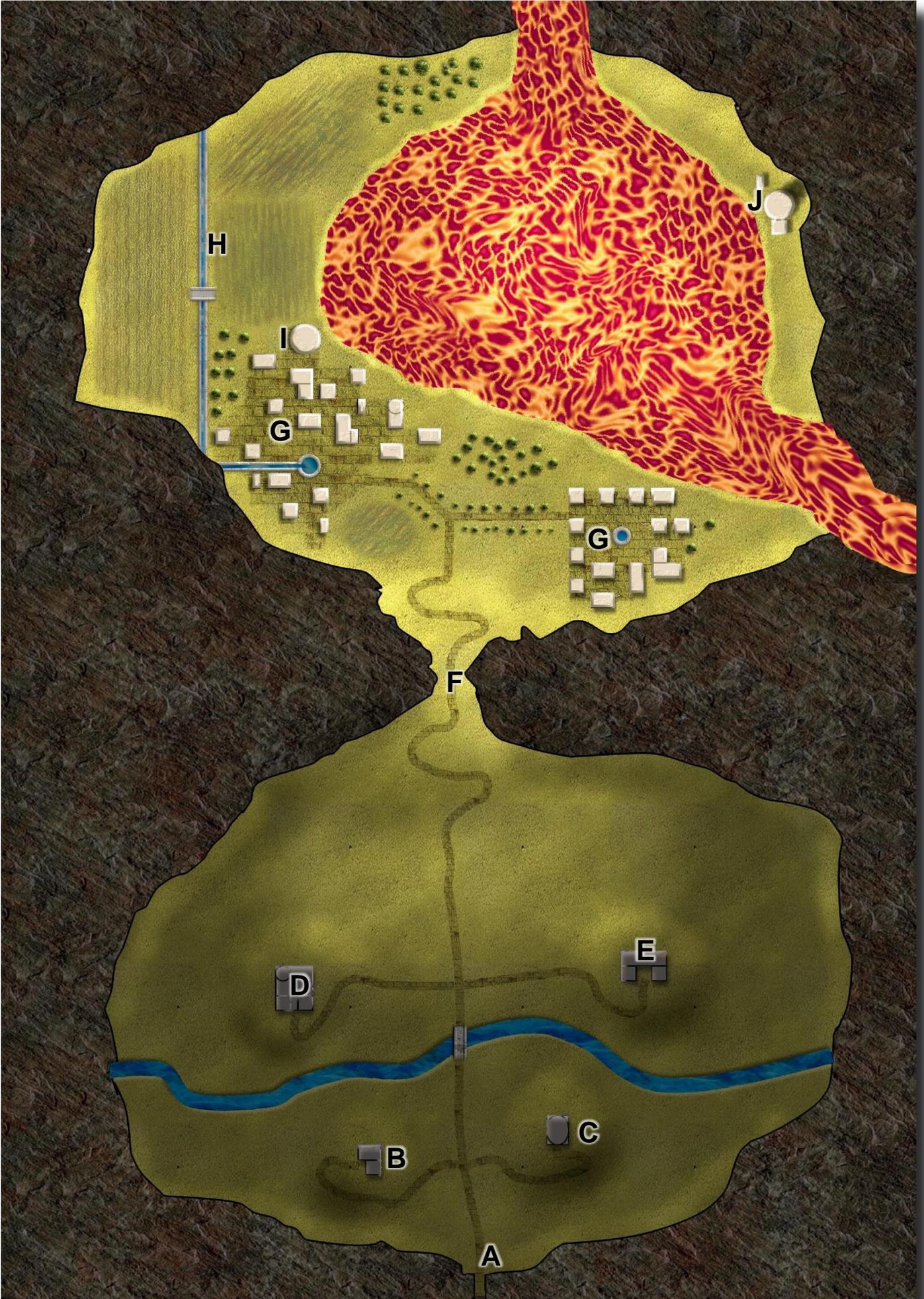
Einzelne Orte

Das dunkle Gewölbe

Dieser Teil der Kaverne ist in ewiges Dämmerlicht getaucht. Etwa in der Mitte fließt ein Fluss hindurch, der in der Felswand entspringt und auf der gegenüberliegenden Seite abfließt. Eine Brücke überquert den Fluss ungefähr in der Mitte des Gewölbes. Abgesehen davon sind die auffälligsten Merkmale die vier kleinen Hügel, auf denen Bauwerke stehen.

A) Eingangstunnel: Dieser Tunnel verbindet die Kaverne mit dem Rest der Unterwelt. Hinter dem Tunneleingang verzweigen sich die Gänge zu einem Labyrinth. In der Nähe der Kaverne sind zahlreiche Fallen und andere Hindernisse installiert, um Fremde fernzuhalten. Die Einwohner wollen sich selbst jedoch den Weg in die Unterwelt nicht völlig verschließen.





- B) Hallen der Lebendtoten:** Die Herren der Kaverne benutzen untote Diener unter anderem für die Feldarbeit und als Wachen zur Verteidigung gegen Eindringlinge. In den Gebäuden auf dem Hügel und in den Kellern darunter werden getötete Eindringlinge wieder zum Leben erweckt und zum Teil mittels bizarrer Techniken mit anderen Wesen kombiniert und so in untote Chimären verwandelt. Wie ihren Schöpfern ist diesen Wesen kein natürliches Ende gesetzt. Sie benötigen weder Nahrung noch Schlaf. Diejenigen Diener, die zurzeit keine Arbeiten verrichten, stehen entweder auf dem Hügel Wache oder ruhen regungslos in den Hallen.
- C) Haus der Wächter:** In diesem Gebäude halten sich die „körperlosen Wächter“ auf, unsichtbare, geisterhafte Wesen, die für die Überwachung des dunklen Gewölbes und insbesondere den Eingangstunnels beschworen wurden. Wenn sich Fremde aus Richtung des Tunnels nähern, kommen einige Geister von ihrem Hügel herab und greifen die unerwünschten Gäste an, andere Wächter alarmieren ihre Herren. Die Wächter stehen unter dem Bann und dem Befehl eines mächtigen Wesens, das im Haus der Wächter lauert, dem „dunklen Gebieter“.
- D) Alter Tempel:** Dieses Gebäude mit seinen vielen Räumen und Hallen ist den alten Göttern der Bewohner der Kaverne gewidmet. Außerdem sind hier Kunstwerke und andere Objekte verwahrt, die aus der Zeit vor dem Rückzug in die Kaverne stammen. Hin und wieder besuchen die Einwohner die alten Heiligtümer und Erinnerungsstücke aus nostalgischen Gründen.
- E) Gräfte:** In seltenen Fällen sterben die Bewohner der Kaverne durch tragische Unfälle, oder sie werden des Lebens überdrüssig und wählen den Freitod. In diesem Totenhaus werden sie aufgebahrt und mittels ausgefeilten Techniken konserviert. Aus diesem Zustand können die Verstorbenen theoretisch auch wieder ins Leben zurückgeholt werden.
- F) Durchlass:** Vom Eingangstunnel führt eine Straße durch das dunkle Gewölbe über die Flussbrücke und von dort weiter eine leichte Steigung hinauf, an deren Ende sich die Verbindung zum Hauptgewölbe befindet. Von dieser erhöhten Öffnung aus führt die Straße weiter hinab zum Boden des Hauptgewölbes, wo sie sich zu den beiden Brunnen verzweigt.
- G) Wohngebäude:** Die meisten Häuser der Einwohner sind um zwei Brunnen gruppiert, die von einem Aquädukt gespeist werden. Zwischen den beiden Gebäudegruppen sind Gärten und Obstbäume angepflanzt. Die Plätze um die Brunnen sind ebenso gepflastert wie die Straßen. Da in der Kaverne stets derselbe Grad an Helligkeit vorherrscht, sind die Schlafzimmer in den Wohnhäusern fensterlos. Die Einwohner sehen menschlich aus und teilen sich gewisse äußerliche Merkmale. Vor allem anhand der charakteristischen Kopfform und der Gesichtszüge können sie von anderen Menschen unterschieden werden. Da sie alle schweren Arbeiten von ihren untoten Dienern verrichten lassen, vertreiben sie sich die Zeit unter anderem mit Kunst, Literatur und Wissenschaft. Der alte Tempel und das Museum enthalten genug Schriftstücke, um sich Jahrtausende damit zu beschäftigen. Darüber hinaus nutzen die Herren der Kaverne ihre paranormalen Kräfte, um ihren Geist von ihrem Körper zu lösen und unsichtbar und immateriell die Regionen und Welten jenseits ihrer Heimat zu erkunden. Einige Bewohner erforschen dagegen ihr Innenleben und verbringen viel Zeit in ihren eigenen Traumwelten, die sie mittels Drogen erreichen können.
- H) Felder:** Die Äcker werden über einen Aquädukt bewässert, der sein Wasser aus einer Quelle im Felsgestein bezieht. Die Früchte des Feldes und der Obsthaine werden von den untoten Dienern geerntet.
- I) Speicher:** In diesem hohen, runden Gebäude werden die Feldfrüchte und das Getreide gespeichert, bevor alles von den untoten Dienern weiter verarbeitet wird.
- J) Turm:** Dies ist das einzige Bauwerk, das sich bis zur Höhlendecke erstreckt. Im mittleren seiner zahlreichen Stockwerke wird auf einem Sockel eine leuchtende Kristallkugel aufbewahrt, welche die Quelle der Magie der Bewohner ist. Sie sorgt für die stabilen Bedingungen in der Kaverne, so dass z. B. der Lavasee nie seinem Uferverlauf ändert und die Bewohner weder altern noch krank werden. Oberhalb dieses Raumes befinden sich Sicherheitsvorrichtungen, etwa das Stockwerk der Fallen, durch das es nur einen sicheren Weg gibt, das Stockwerk der unsichtbaren Wächter, die denen in der dunkleren Kaverne ähneln, und das Stockwerk der untoten Wachen. Im obersten Stockwerk endet die Treppe in einem runden Raum mit zwölf kreisförmig angeordneten Türen. Hinter jeder Tür liegt eine weitere Treppe, die entweder zu einem Zwischenort oder auf eine andere Welt führt. Die unteren Stockwerke des Turms beinhalten Bibliotheken, Archive und Labore. Die Einwohner erreichen den Turm über eine unsichtbare Brücke, die bei Bedarf über dem Lavaström erzeugt wird.

Portale und Übergänge

Der Eingang im dunklen Teil der Kaverne führt in andere Bereiche der *Unterwelt*. Die Treppen hinter den Türen im oberen Stockwerk des Turms führen sowohl in andere Welten, als auch an Zwischenorte, darunter die *Bibliothek*, das *Museum* und der *Turm*. Über eine der Treppen gelangt man in die ursprüngliche Heimatwelt der Bewohner der Kaverne. Wo die übrigen Treppen enden, bleibt der Spielleitung überlassen.

Spielwerte

Die Herren der Kaverne

Zähigkeit 5, Athletik 2, Bildung 5, Beeinflussung 5, Darbietung 5, Handwerk 3, Heilkunde 5, Kampf 2, Magie 5 (Astralprojektion, Telepathie und weitere beliebige Zauber), Wahrnehmung 3

Untote Diener

Zähigkeit 4, Handwerk 3, Kampf 3, Kraftakt 4, Wahrnehmung 3

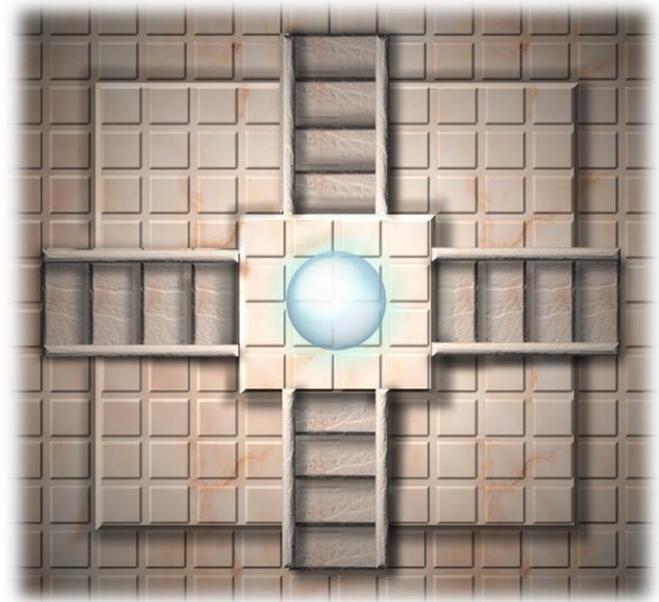
Waffen: Schwert ●●●●, Werkzeug ●●

Körperlose Wächter

Zähigkeit 4, Heimlichkeit 5, Magie 4, (Levitation, Verwirren, Suggestion, Unsichtbarkeit) Wahrnehmung 4

Die Wächter sind immateriell und können nur mit Zaubern verletzt werden, die den Geist angreifen.

Sie greifen Gegner mit ihrer Magie an. Den Zauber „Suggestion“ benutzen Sie dazu, um die Gegner aufeinander zu hetzen, damit diese sich gegenseitig umbringen.



Szenario-Idee

Ein machtgieriger Zauberer hat von der Kaverne und ihre Kraftquelle erfahren und will den leuchtenden Kristall rauben, um damit seine eigene Zauberkraft in Unermessliche zu steigern. Wenn er den Kristall in Hände bekommen sollte, würde er nicht nur eine gewaltige Gefahr für Andere darstellen, er würde die Bewohner der Kaverne damit auch ihrer Lebensgrundlage berauben und zum Untergang verurteilen. Die Charaktere sind auf der Spur des Magiers und müssen versuchen, ihn aufzuhalten. Falls der Magier die Kaverne über den Gang zur Unterwelt erreichen und bis zum Hauptgewölbe vordringen sollte, könnte seine Strategie darin bestehen, für Ablenkung zu sorgen, indem er z. B. die Felder in Brand setzt.

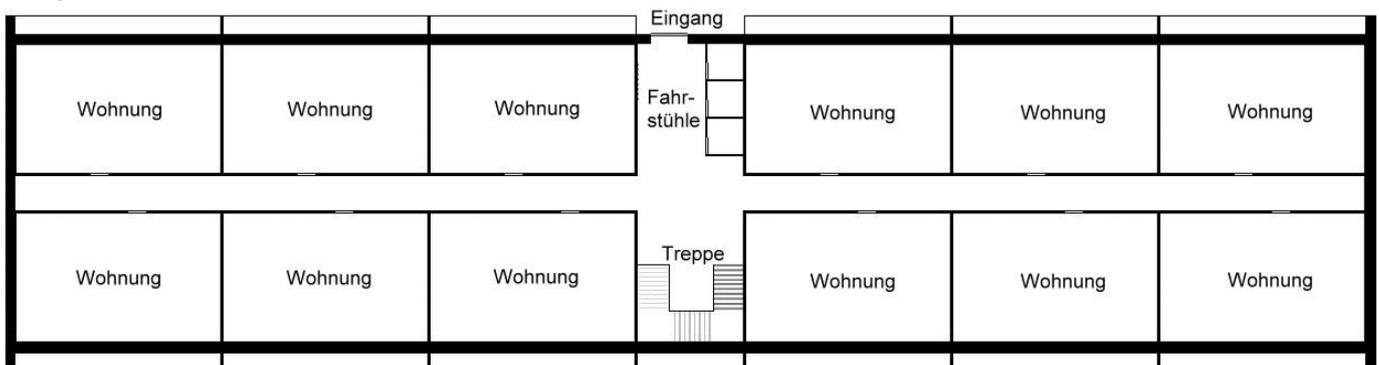


Das Hochhaus

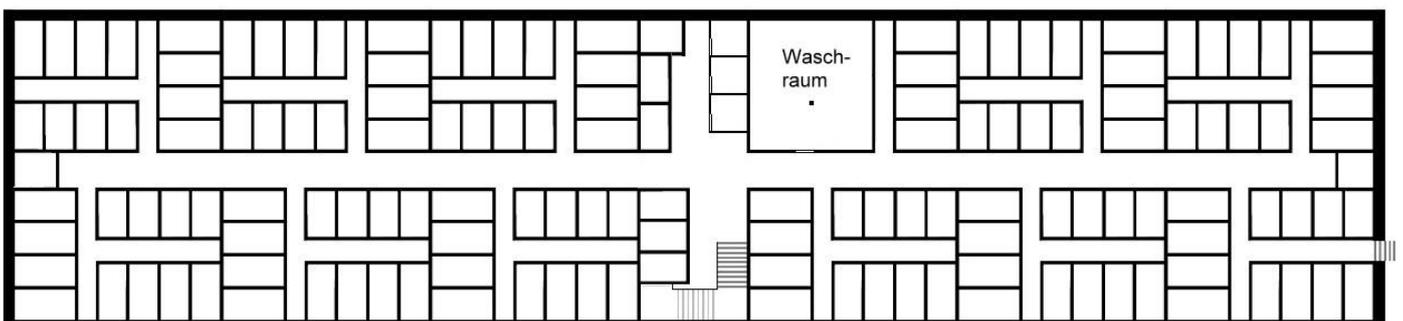
Dieses Apartmenthaus in den Wohnblöcken ist insofern besonders, als es von einer außergewöhnlich hohen Anzahl an Mietern bewohnt wird, die entweder nicht (ganz) menschlich sind oder paranormale Eigenschaften besitzen, die sie von „gewöhnlichen“ Menschen unterscheiden – Vampire, Werwölfe, Mutanten, Magier und Cyborgs, um nur einige Beispiele zu nennen. Bei den meisten Vermietern und Wohnungsgenossenschaften gilt eine solche Klientel als wenig erwünscht, weil ihr unterstellt wird, für Ärger und Chaos zu sorgen. Diese Art die Diskriminierung macht es den davon

betroffenen Neuankömmlingen schwer, eine Unterkunft in der Stadt zu finden. Glücklicherweise (oder seltsamerweise) bildet die Wohnanlage „Rotdornweg“ hier eine Ausnahme. Die private Wohnungsgenossenschaft Daedalus Immobilien, in deren Besitz sich das Hochhaus befindet, ist gegenüber übernatürlichen Bewohnern nicht nur vorurteilsfrei, sondern scheint sie geradezu willkommen zu heißen und gezielt einzuladen, dort zu wohnen. Dieses vorbildliche Verhalten wird von der Stadtverwaltung honoriert, indem sie sich des Öfteren an Miet- und Sanierungskosten beteiligt.

Erdgeschoss



Keller



Räumliche Aufteilung

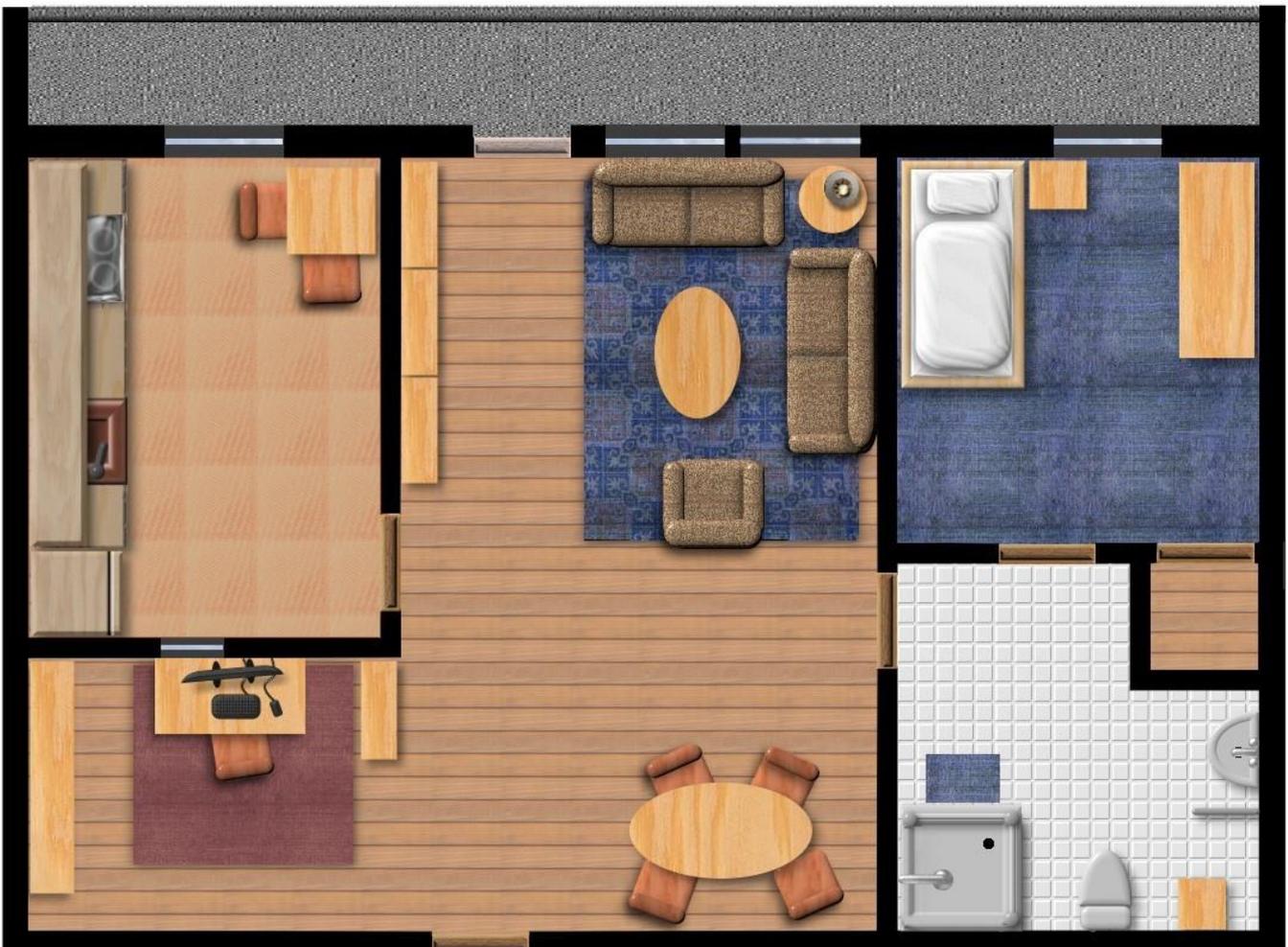
Das Gebäude besteht aus 13 Stockwerken plus Keller. Auf 12 Stockwerken befinden sich Wohnungen, 12 pro Etage. Die 13. Etage ist für Bewohner nicht zugänglich und wird von der Hausverwaltung für unbekannte Zwecke genutzt. Jede Etage wird von einem zentralen Treppenhaus, das auch drei Fahrstühle enthält, in zwei Hälften geteilt. Im Erdgeschoss befinden sich im zentralen Bereich auch die Briefkästen und die Haustür. Vom Treppenhaus führt in zwei entgegengesetzte Richtungen je ein Hausflur. In jedem Flur befinden sich rechts und links die Wohnungstüren, drei auf jeder Seite eines Flures.

Über die Fenster am Ende eines jeden Hausflurs kann man eine Feuerterasse erreichen, die sich jeweils an einer schmalen Seite des Hauses befindet. Wenn man die Treppe zur 13. Etage hinaufsteigt, gelangt man in einem leeren Vorraum mit einer abgeschlossenen Tür mit Kartenschloss. In einen ähnlichen Raum öffnen sich auch die Fahrstühle in der 13. Etage. Die Aufteilung der Räume hinter den abgeschlossenen Türen ist unbekannt.

Das Untergeschoss wird zum größten Teil von den 144 Kellerabteilen eingenommen, von denen jedes einer der Wohnungen zugeordnet ist und abgeschlossen werden kann. Außerdem befindet sich hier in der Nähe der Fahrstühle ein großer Waschraum, in dem mehrere Waschmaschinen und Wäschetrockner stehen. Über einen Seiteneingang kann man von außen in den Keller gelangen. Die Heizanlage und andere technische Einrichtungen sind in einem noch tieferen Keller unter dem Treppenhaus untergebracht.

Die Wohnungen bestehen aus Küche, Bad, Schlafzimmer mit Wandschrank und einem großen Wohnbereich. Die Durchreiche von der Küche zu einer Nische des Wohnbereichs ist in einigen Wohnungen durch ein Fenster mit Scheibe ersetzt worden, um mehr Licht hereinzulassen. Die Fensterfront geht in jeder Wohnung auf einen Balkon, dessen Tür sich im Wohnbereich befindet. Nur in den Wohnungen, in denen das Bad an der Außenwand liegt, besitzt es ein Fenster. Die technische Ausstattung der Wohnungen entspricht der Gegenwart, schnelles Internet ist verfügbar, Vernetzung aller Haushaltsgeräte aber die Ausnahme.

Typische Wohnung



Beispiele für Bewohner

- Ein dubioser Arzt, offenbar Psychiater, hat seine Praxis in seiner Wohnung. Einige Hausbewohner zählen zu seinen Patienten.
- Die „Katzenfrau“ wird wegen den vielen Katzen in ihrer Wohnung so genannt. Sie steht in Ruf, eine Hexe, eine Werkatze oder beides zu sein.
- Ein Mieter, der anscheinend keine paranormalen Kräfte besitzt, scheint rechtsradikal und auch gegenüber „Monstern“ und „Freaks“ rassistisch eingestellt zu sein. Ob er hier wohnt, weil er keine andere Unterkunft gefunden hat, oder ob er spezielle Pläne verfolgt, ist unbekannt.
- Ein Voodoo-Priester oder Hexendoktor hat seine Wohnung in eine Art Tempel umgewandelt und den Fußboden mit einem großen Beschwörungskreis bemalt. Er nimmt auch Aufträge von Hausbewohnern für Zauber und Flüche entgegen.
- Ein Mieter mit hellseherischen Fähigkeiten betätigt sich als eine Art Lokalhistoriker und befasst sich mit urbanen Legenden, z. B. über Serienmörder.
- Eine Spiritistin hält in ihrer Wohnung regelmäßig Seancen ab und legt anderen Mietern die Karten.
- Ein Mieter ist bei seinen Nachbarn äußerst unbeliebt und gilt als Querulant, weil er sich ständig über andere Bewohner beschwert. Einige Mieter hegen bereits Mordpläne, setzen diese aber vielleicht deshalb nicht um, weil der Querulant Kräfte besitzt, mit denen er sich verteidigen kann.
- Ein untoter Mieter hat seine Wohnung wie eine Gruft versiegelt und scheint niemals herauszukommen. Dennoch wird seine Miete regelmäßig bezahlt.

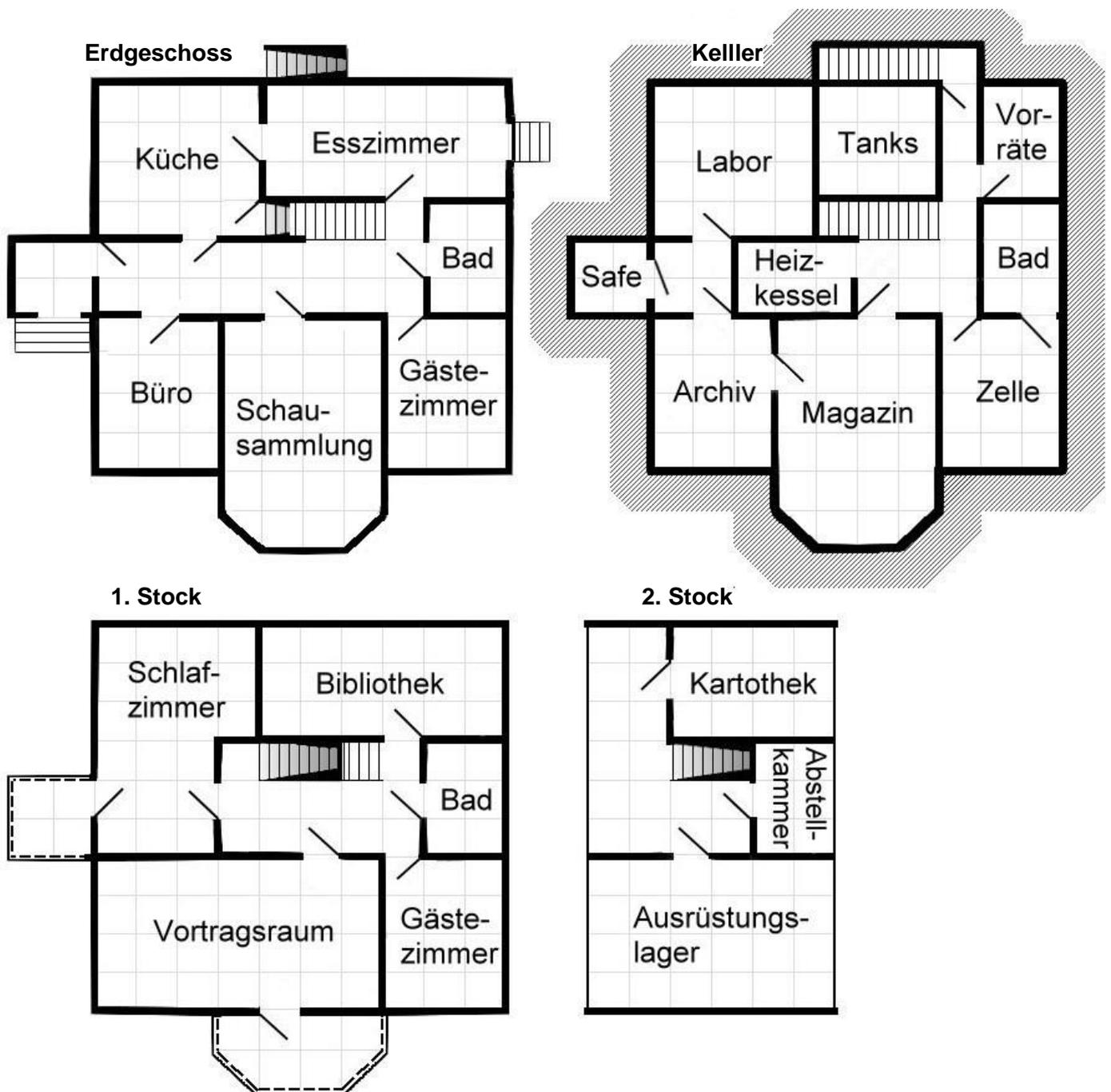
Portale und Übergänge

Ständige Portale Im Haus sind nicht bekannt. Über die dreizehnte Etage und mögliche Schlüssel im Besitz von Mietern herrscht aber Unklarheit.

Szenario-Idee

Eine Mieterin, die mit den Charakteren befreundet ist, verschwindet spurlos. Möglicherweise ist ihr etwas zugestoßen. Auf der Suche finden die Charaktere heraus, dass die Vermisste in dunkle Geschäfte wie Drogenhandel verwickelt war. Derartige Spuren führen aber in Sackgassen, und es stellt sich heraus, dass sie selbst Drogen konsumierte, um mit ihren psychischen Problemen fertig zu werden, zu denen auch düstere Visionen in Bezug auf das Haus gehörten. In dieser Angelegenheit konsultierte sie auch den Psychiater im Haus. Mehrere andere Mieter kommen auch als Verdächtige infrage, etwa der „Querulant“, mit dem sie im Streit war, oder der Rechtsradikale, der sie wegen ihres südländischen Aussehens verachtete. Die Charaktere finden heraus, dass schon früher Hausbewohner auf dieselbe Weise spurlos verschwunden sind. Drahtzieher ist die Wohnungsgenossenschaft, die in Wirklichkeit eine Tarnfirma einer Geheimorganisation ist. Die vermissten Personen wurden in die geheimnisvolle dreizehnte Etage verschleppt. Der Arzt beobachtet und manipuliert im Auftrag der Organisation die Mieter. Die entführten Bewohner werden in der dreizehnten Etage gefangen gehalten und Tests unterzogen, um ihre paranormalen Eigenschaften auszubeuten. Sämtliche Hausbewohner könnten auch teil eines gigantischen Beschwörungsrituals sein, für das deren spirituelle Energie benötigt wird. Eventuell befindet sich auf der 13. Etage ein Portal an einen anderen Zwischenort oder auf eine fremde Welt. Den Charakteren stellen sich die Sicherheitskräfte der Organisation und deren magische Verbündete entgegen. Eventuell wohnen einige oder alle Charaktere selbst in dem Hochhaus.

Das Clubhaus



Die Parageographische Gesellschaft ist ein gemeinnütziger Verein, der sich der Erkundung anderer Welten und Zwischenorte und der strukturierten Aufbereitung des auf ihren Expeditionen gesammelten Wissens widmet. Mitglieder unternehmen regelmäßig Reisen durch Portale und berichten darüber im Clubhaus.

Der Verein ist nicht sehr groß; seine Mitgliederzahl schwankt zwischen 15 und 20, wobei die Mehrzahl der Mitglieder männlichen Geschlechts ist. Die meisten von ihnen verstehen sich selbst als Gentlemen-Forscher und Abenteurer alten Schlages,

wobei es sich sowohl um Akademiker, als auch um Autodidakten und interessierte Laien handelt. Besondere Aufnahmekriterien gibt es nicht, abgesehen von der Entrichtung der Mitgliedsgebühren. Einige potenzielle Kandidaten für die Mitgliedschaft zögern trotz Eignung und Interesse jedoch mit dem Beitritt, weil ihnen der Club zu snobistisch und zu spleenig ist. Trotz dieser Vorbehalte hat die Parageographische Gesellschaft einen guten Ruf. Ihre Expertise ist sowohl bei der Stadtverwaltung, als auch bei Privatpersonen gefragt. Dies hilft auch bei der Sammlung von Spenden zur Finanzierung der Expeditionen.

Die Organisation der Gesellschaft ist sehr einfach. Neben dem oder der 1. und 2. Vorsitzenden gibt es noch die Posten Schatzmeister, Protokollant, Kurator und Hausverwaltung. Der Hausverwalter oder die Hausverwalterin wohnt permanent in der Villa und ist für die Sicherheit dort zuständig. Inoffiziell werden die Mitglieder in zwei Gruppen eingeteilt: Die Feldforscher und die Dokumentare. Während die Feldforscher meistens auf Reisen sind und sich nur gelegentlich in der Stadt aufhalten, verlassen die Dokumentare diese nur selten. Sie sind für die Registrierung, Dokumentation und Aufbereitung der Forschungsergebnisse, die Untersuchung und sichere Verwahrung der Fundstücke und die Öffentlichkeitsarbeit zuständig.

Die Villa

In der deutschsprachigen Variante der Stadt hat der Verein seinen Sitz in der Lindenallee im Villenviertel. In den meisten anderen Versionen der Stadt ist der Verein ebenfalls präsent und besitzt ähnliche Clubhäuser.

Büro: Die Geschäftsleitung und die Hausverwaltung nutzen diesen Raum für die Verwaltungsaufgaben der Gesellschaft. Da die Villa zu den Häusern in der Stadt gehört, in der moderne Technik funktioniert, steht hier neben den Aktenschränken auch ein Computer. In diesem Raum befinden sich auch der Sicherungskasten und die Steuerung der Alarmanlage. Die gesamte Villa ist elektronisch gesichert. In einem Teil des Kellers sind noch zusätzliche Schutzvorrichtungen installiert.

Küche: Von der Küche führt eine Tür ins Esszimmer und eine Treppe in den Keller. Die Tür zur Kellertreppe kann abgeschossen werden.

Esszimmer: Hier speisen die Clubmitglieder bei ihren Treffen. Das Esszimmer wird auch als Konferenzraum genutzt. Bei den meisten Treffen sind die Mitglieder nicht vollständig anwesend.

Schausammlung: Hier werden in Vitrinen und Regalen Fundstücke aus verschiedene Welten aufbewahrt, allerdings nur diejenigen, die als unbedenklich eingestuft wurden. Besuchern ist es nach Anmeldung oder Einladung gestattet, den Raum zu betreten. Zu sehen sind unter anderem ethnologische, technologische und geologische Exponate.

Gästezimmer: Diese Schlafzimmer sind für Besucher und für Clubmitglieder vorgesehen, die keine eigene Wohnung in der Stadt haben. Oft übernachten hier Feldforscher, manchmal auch Dokumentare, vor allem bei besonderen Projekten oder bei Bedarf an erhöhter Sicherheit und zusätzlicher Überwachung.

Schlafzimmer. Dies ist der Wohn- und Schlafbereich des Mitglieds, das für die Hausverwaltung und die Sicherheit zuständig ist. In der Regel handelt es sich dabei um eine Person mit einer Kampfausbildung und Erfahrungen im Objekt- und Personenschutz. Im Notfall können andere Mitglieder zur Verstärkung herbeigerufen werden. Vom Schlafzimmer der Hausverwaltung führt eine Tür auf einen Balkon über dem Windfang.

Vortragsraum: In diesem Salon sind mehrere Sessel mit Bestelltischen aufgestellt. An der kurzen Innenwand kann eine große Leinwand für Filmvorführungen und Diaprojektionen heruntergelassen werden. Ein Pult daneben ist für Redner und Moderatoren vorgesehen. Wenn nicht gerade Vorträge oder Vorführungen stattfinden, wird der Salon als Gemeinschaftsraum für kleinere und größere Zusammenkünfte genutzt. Eine Tür führt auf einen Balkon, der gern von Rauchern genutzt wird.

Bibliothek: Der Bestand der Bibliothek beinhaltet hauptsächlich Nachschlagewerke und Sachliteratur, darunter auch etliche Bücher, die von Clubmitgliedern selbst verfasst wurden. Darüber hinaus sind hier auch erstaunlich viele okkulte Werke zu finden. Die Gesellschaft legt Wert darauf, keine Bücher aus dem Zwischenort *Bibliothek* zu entnehmen. Dies ist in den Statuten festgelegt.

Kartensammlung: In diesem Raum werden großformatige Karten und Pläne aller Art von diversen Welten in großen Schränken aufbewahrt.

Ausrüstungslager: Die Parageographische Gesellschaft stellt Werkzeuge, Geräte und Kleidung für Expeditionen bis zu einem gewissen Umfang für ihre Feldforscher zur Verfügung. Darunter befindet sich Taucher- und Bergsteigerausrüstung, und auch diverse wissenschaftliche Instrumente und Messgeräte werden hier aufbewahrt, wenn sie nicht gerade in Gebrauch sind.

Magazin: Die Tür zu diesem Kellerraum ist stets verschlossen und nur mit einem Zahlencode zu öffnen, der über ein Tastenfeld eingegeben werden muss. Dadurch, dass die dahinterliegenden Räume nur über das Magazin erreicht werden können, ist die Hälfte des Kellers für Personen ohne Kenntnis des Codes unzugänglich. Im Magazin bewahrt die Gesellschaft in Regalen und Schränken diejenigen dreidimensionalen Fundstücke auf, die nicht in der Schausammlung zu sehen sind. Einige der Fundstücke müssen noch inventarisiert und eventuell im Labor untersucht werden, andere sind bereits dokumentiert und sicher verwahrt. Es befinden sich auch einige magische Objekte und Hightech-Geräte darunter.

Unter dem Bodenbelag des Raums ist ein magischer Kreis versteckt, in den ein Geist gebunden ist. Jeder unbefugte und unerwünschte Besucher wird von diesem Geist attackiert. Der Geist besitzt in gewissem Umfang die Fähigkeit des Gedankenlesens und versucht eine Gestalt anzunehmen, die beim Eindringling die größte Furcht auslöst. Sollte dieser sich nicht abschrecken lassen, versucht der Geist Besitz von ihm zu ergreifen. Gegen diese Übernahme hilft nur ein Wurf auf Wahrnehmung mit mehr Erfolgen als die Erfolge des Geistes in seiner Fähigkeit Besessenheit. Ist der Eindringling besessen, begibt er sich sofort in die Zelle im Keller und zieht die Tür hinter sich zu. Danach endet die Besessenheit. Bei mehreren Eindringlingen wird der Besessene stattdessen seine Begleiter angreifen.

Der Schutzgeist

Zähigkeit 6, Besessenheit 5, Furcht einflößen 4, Gedankenlesen 5, Wahrnehmung 4

Der Geist ist nur durch bestimmte Zaubersprüche verletzbar, nicht durch physischen Schaden.

Wer sich weiterhin im Magazin aufhält, löst eine zweite Sicherheitsmaßnahme aus. Einige Waffen erwachen zum Leben und greifen schwebend an.

Verzauberte Waffen

Zähigkeit 4, Athletik 5, Kampf 4, Wahrnehmung 3
Schaden ●●●

Wer mehr Erfolge im Kampf würfelt, wehrt die Waffen nur ab, doch beschädigt sie nicht. Die einzige Möglichkeit, sie zu beschädigen, besteht darin, sie zu ergreifen (Athletik gegen Athletik) und mittels geeignetem Werkzeug zu bearbeiten. Nur wenn sie völlig zerstört sind, werden sie inaktiv.

Archiv: In den Schränken des Archivs werden hauptsächlich Dokumente aufbewahrt, die von Feldforschern aus anderen Welten und von Zwischenorten mitbracht wurden. Auch handschriftliche Berichte, die noch nicht transkribiert und digitalisiert wurden, werden hier verwahrt. Die Vereinsunterlagen befinden sich dagegen im Büro.

Safe: In diesem Tresorraum werden die Objekte aufbewahrt, die selbst für das gesicherte Magazin zu kostbar oder zu gefährlich sind. Die Wände sind stahlverstärkt, und auch die Tür besteht aus Stahl. Wenn die falsche Kombination eingegeben wird, löst dies eine Falle aus. Die Türen zum Vorraum des Tresors schließen sich automatisch und versiegeln den Raum hermetisch. Anschließend wird schädliches Gas der Stärke 6 in den Raum eingeleitet. Nur wenn die richtige Kombination eingegeben wird, öffnen sich die Türen wieder und das Gas wird abgesaugt. Gasmasken bieten nur vorü-

bergehenden Schutz. Sobald der Raum mit Gas gefüllt ist, wird es durch einen Funken entzündet, wodurch sich der Raum in eine Flammenhölle verwandelt (Feuer der Stärke 3 für vier Runden).

Labor: Obwohl das Labor relativ klein ist, enthält es eine beeindruckende Anzahl an naturwissenschaftlichen und medizinischen Apparaturen und Messgeräten. Hier werden ausgewählte Fundstücke von Clubmitgliedern mit wissenschaftlicher Ausbildung analysiert.

Zelle: Dieser Kellerraum ist mit Bett, Schreibtisch, Sitzmöbeln und Fernseher ausgestattet. Die Tür ist verstärkt und mit einem Sicherheitsschloss ausgestattet. An der Innenseite befindet sich weder eine Klinke noch ein Schlüsselloch. Die Gesellschaft hat die Zelle als Quarantäne-Raum konstruiert, insbesondere für Feldforscher, die nach ihrer Rückkehr ein auffälliges Verhalten oder absonderliche körperliche Veränderungen aufweisen. Außerdem wird die Zelle dazu genutzt, Eindringlinge festzuhalten, bis die Polizei eintrifft oder die Clubmitglieder die Angelegenheit selber geregelt haben.

Portale und Übergänge

Es gilt die eiserne Regel, dass in im Clubhaus keinerlei Schlüssel oder andere Relikte aufbewahrt werden dürfen, und auch die Villa selbst enthält kein Portal. Die Gesellschaft benutzt stattdessen die Portale in der Stadt und die Schlüssel, die im Privatbesitz einiger Mitglieder sind.

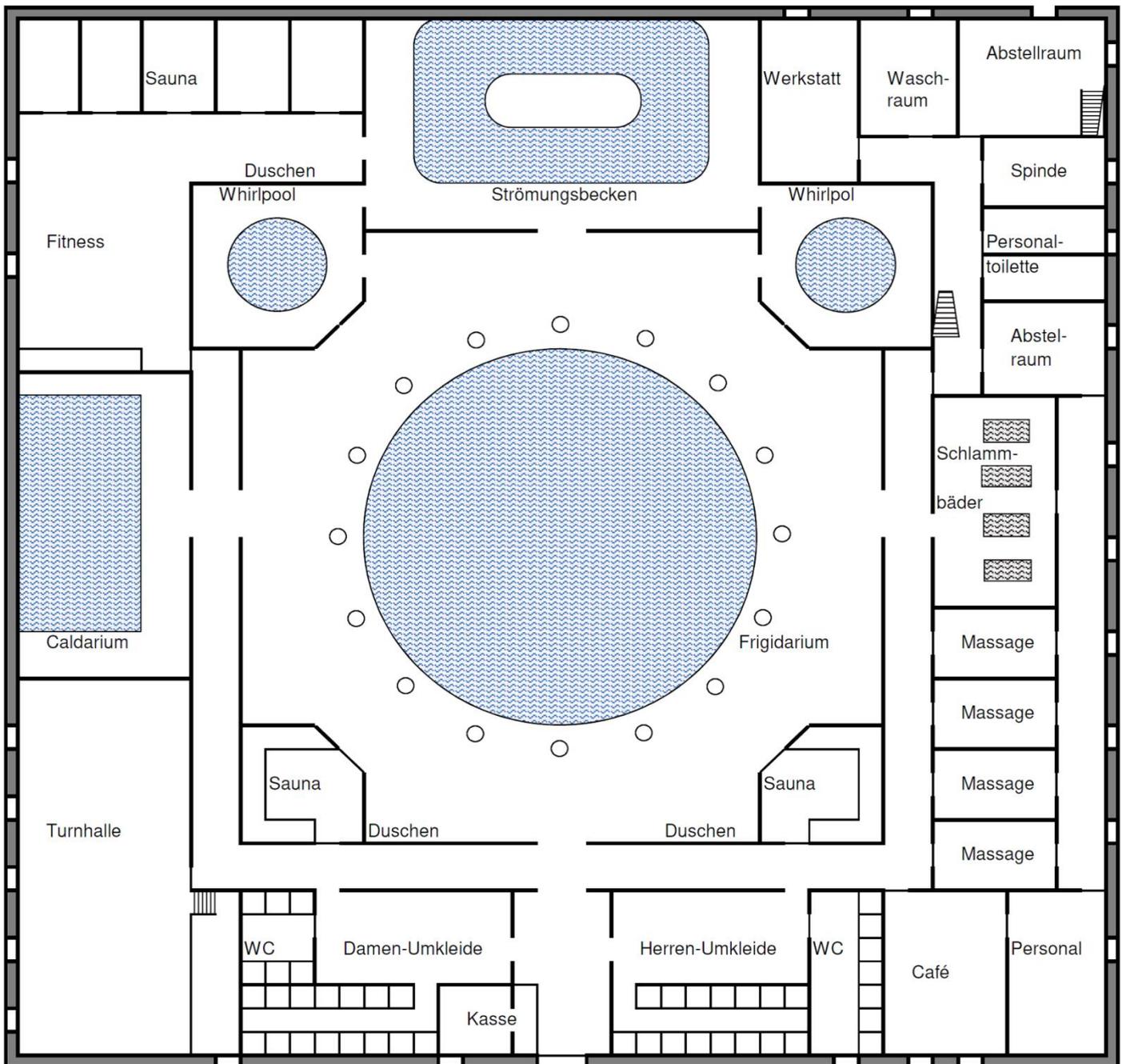
Szenario-Idee 1

Ein Feldforscher hat ein kleines Götzenbild aus einer anderen Welt mitgebracht und im Magazin abgegeben. Es stellt sich jedoch heraus, dass es sich nicht um ein Abbild, sondern um einen echten Gott handelt, der nun zum Leben erwacht. Die Sicherheitsmaßnahmen des Clubs sind den Kräften des Gottes nicht gewachsen. Was sind seine Ziele? Wie kann man ihn aufhalten?

Szenario-Idee 2

Die Polizei bringt in der Villa ein Clubmitglied vorbei, das aufgegriffen wurde, weil es offenbar verwirrt ist und sich in der Öffentlichkeit seltsam verhalten hat. Die Person wird zunächst in der Zelle eingesperrt und dann im Labor untersucht. Dabei entpuppt sich das vermeintliche Clubmitglied als Doppelgänger. Was ist mit der echten Person geschehen? Wo hält sie sich auf? Sollte der Doppelgänger als trojanisches Pferd genutzt werden?

Kaiser-Therme



Die Kaiser-Therme ist eine öffentliche Badeanstalt, die sich im Villenviertel der Stadt befindet. Wie der Name schon andeutet, ist sie konzeptionell an altrömische Thermen angelehnt, mit einigen Zugeständnissen an moderne Schwimm- und Spaßbäder. Neben den Schwimmbecken nehmen vor allem die Fitness- und Wellness-Bereiche den größten Raum ein. Das Gebäude ist in seinem Grundriss quadratisch. Der zentrale Badebereich, das Frigidarium, ist mit einer Kuppel bedeckt, in deren Zentrum sich ein Oberlicht befindet. Der Rest des Gebäudes ist mit einem Flach-

dach bedeckt. Die Gestaltung orientiert sich mit seinen Säulen und Wandmalereien an der römischen Architektur und Kunst. Der Haupteingang ist ein von Säulen gestützter Portikus. Das Bad wird vor allem von etwas älteren Gästen besucht, da es wegen des eher geringen Spaßbad-Anteils für Familien weniger attraktiv ist. Es ist ein beliebter Treffpunkt bei einer bestimmten Klientel aus dem Villenviertel, um Sport und Konversation zu betreiben und vertrauliche Gespräche zu führen.

Frigidarium: Dies ist der große, zentrale Bereich mit dem Kaltwasserbecken. Durch die ungewöhnliche, runde Form ist es schwierig, Bahnen zu schwimmen, da man entweder die Bahnen anderer Gäste kreuzen oder in der Nähe des Beckenrandes im Kreis schwimmen muss. Gesäumt wird die Halle von Saunen, Whirlpools und Duschen. Im Bereich dazwischen sind Liegen aufgestellt.

Fitnesscenter: Hier stehen Trainingsgeräte aller Art, die reserviert oder, wenn momentan unbenutzt, frei verwendet werden können. Dieser Bereich beinhaltet noch einmal Duschen, Spinde und kleinere Saunen, die im Gegensatz zu den größeren Saunen im zentralen Bereich reserviert werden können.

Caldarium: Ein Heißwasserbecken, das weniger zum Schwimmen, als zum Entspannen genutzt wird.

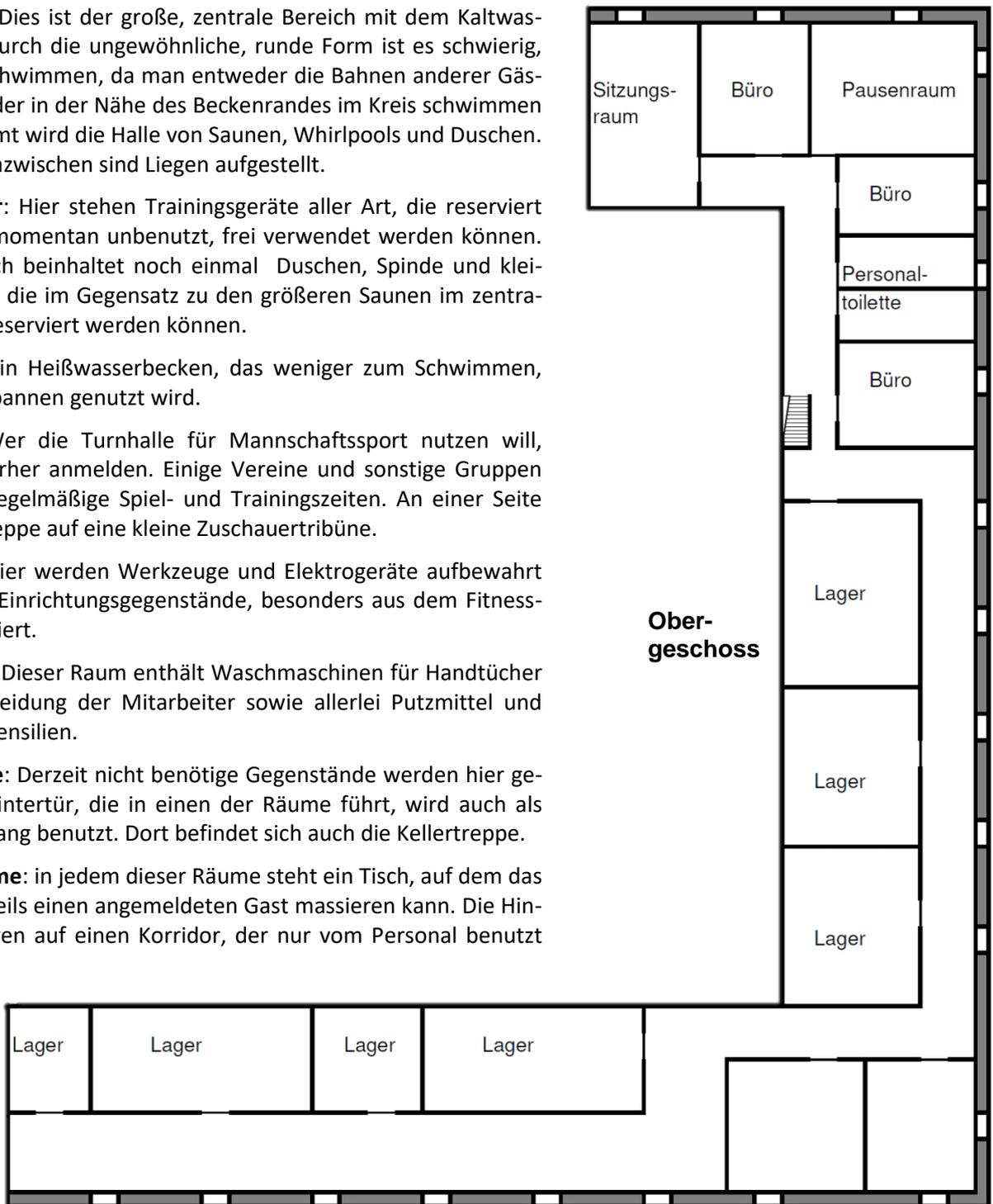
Turnhalle: Wer die Turnhalle für Mannschaftssport nutzen will, muss sich vorher anmelden. Einige Vereine und sonstige Gruppen haben hier regelmäßige Spiel- und Trainingszeiten. An einer Seite führt eine Treppe auf eine kleine Zuschauertribüne.

Werkstatt: Hier werden Werkzeuge und Elektrogeräte aufbewahrt und defekte Einrichtungsgegenstände, besonders aus dem Fitnesscenter, repariert.

Waschraum: Dieser Raum enthält Waschmaschinen für Handtücher und die Bekleidung der Mitarbeiter sowie allerlei Putzmittel und Reinigungsutensilien.

Abstellräume: Derzeit nicht benötigte Gegenstände werden hier gelagert. Die Hintertür, die in einen der Räume führt, wird auch als Personaleingang benutzt. Dort befindet sich auch die Kellertreppe.

Massageräume: in jedem dieser Räume steht ein Tisch, auf dem das Personal jeweils einen angemeldeten Gast massieren kann. Die Hintertüren führen auf einen Korridor, der nur vom Personal benutzt wird.



Strömungsbecken: Um die „Insel“ in der Mitte des lauwarmen Beckens wird das Wasser im Uhrzeigersinn bewegt. Griffe an den Beckenrändern geben Halt. Der Wasserstand reicht Erwachsenen bis zur Brust.

Personalraum: Dies ist ein Aufenthaltsraum für das Personal mit Stühlen, Tischen und einem Kühlschrank.

Café: Hier werden Gästen verschiedene Getränke und Snacks serviert. Neben den Saunen ist dies der beste Ort für Konversation.

Sitzungsraum: Ein Konferenzraum für Dienstbesprechungen und ähnliches.

Büros: Die Verwaltungsmitarbeiter haben hier ihre Arbeitsplätze. In den größeren Büros stehen mehrere Schreibtische mit Computern, im kleineren Raum der Geschäftsführung befindet sich nur ein einzelner Arbeitsplatz.

Pausenraum: Er ist größer als der Personalraum im Erdgeschoss, erfüllt aber dieselbe Funktion.

Lager: Hier werden Möbel, Ersatzteile und nicht benutzte Geräte gelagert, außerdem Chemikalien aller Art und sonstige Betriebsmittel.

Keller: Eine Treppe im Abstellraum führt in die Kellerräume. Sie enthalten die Heizungsanlage, die Filtersysteme und die Pumpen.

Portale und Übergänge

Die Kaiser-Therme gehört zu den Stellen in der Stadt, an denen die Grenzen zu anderen Welten dünn sind. Im Gebäude findet man kein stabiles, ständiges Portal, doch öffnen sich häufig temporäre Übergänge zu verschiedenen Welten. Oft müssen dafür bestimmte Bedingungen eintreten, etwa dass bestimmte Worte an einem spezifischen Punkt ausgesprochen werden, oder dass zu einem bestimmten Zeitpunkt besondere Lichtverhältnisse herrschen müssen oder bestimmte Personen oder Gegenstände zusammenkommen müssen.

Am häufigsten öffnen sich Übergänge im öffentlich zugänglichen Bereich, indem z. B. Türen oder Durchgänge in den Wandmalereien erscheinen. Der Natur des Ortes entsprechend führt ein Übergang meistens in irgendeine Variante des Römischen Reiches zu einer bestimmten Zeit. In mindestens einer der Welten ist das Römische Reich nicht untergegangen und hat viele Jahrhunderte weiter bestanden. Andere Welten sind nicht irdähnlich, verfügen aber über eine mit dem alten Rom vergleichbare Kultur mit ähnlichen Einrichtungen.

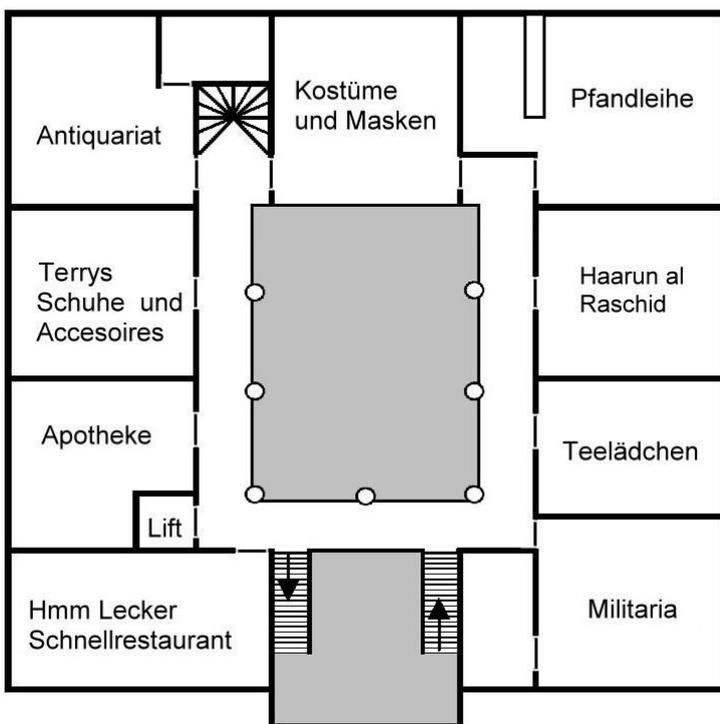
Szenario-Idee

Die Kaiser-Therme ist der Treffpunkt verschiedenster Gruppen, darunter auch einiger Geheimorganisationen. Unter anderem sind Mitglieder der Psychometriker, der Discordianer, des dunklen Netzes und der Wächter der Stadt öfter anwesend, um Übergänge zu anderen Welten zu nutzen oder zu erforschen, ihre Intrigen zu spinnen und einander auszuspionieren und zu bekämpfen. Die Charaktere haben herausgefunden, dass ein schwelender Konflikt zwischen mindestens zwei Geheimorganisationen kurz davor steht, sich zu einem offenen Krieg auszuweiten. Dieser Krieg könnte großen Schaden anrichten und viele Unbeteiligte in Mitleidenschaft ziehen. Außerdem wissen die Charaktere, dass ein Attentat auf ein hochrangiges Mitglied einer Verschwörung, das sich oft in der Kaiser-Therme aufhält, geplant ist. Ein gelungenes Attentat wäre vielleicht der entscheidende Funke, um den Konflikt aufflammen zu lassen. Der Attentäter soll in der Kaiser-Therme zuschlagen. Doch wer ist der unbekannte Meuchelmörder? Ein Angestellter? Ein Gast? Oder ein Besucher von einer anderen Welt, der durch ein Portal kommt? Die Zeit für Ermittlungen ist knapp, jeder ist verdächtig.



Auf dem Basar

Einkaufszentrum Arkaden



Das Einkaufszentrum besteht aus drei Etagen: Erdgeschoss und erster Stock enthalten Geschäfte und Gastronomie, das Kellergeschoss beinhaltet Versorgungs- und Lagerräume. Letztere sind den einzelnen Geschäften zugeordnet. Für Kunden zugänglich sind nur Erdgeschoss und erster Stock. Zentrales Element ist ein Lichthof mit einem kleinen Garten, um den die namensgebenden Arkaden verlaufen. Da der Lichthof mit einem Glasdach geschützt ist, muss der Garten künstlich bewässert werden. Die Stockwerke sind durch Rolltreppen in der Eingangshalle, einen Lift und eine Wendeltreppe verbunden.

Das Einkaufszentrum ist zwar durchgehend geöffnet, allerdings sind viele Läden über Nacht geschlossen. Im Folgenden werden die einzelnen Geschäfte und Restaurants vorgestellt.

Antiquariat: Es bietet eine große Auswahl an fiktionaler und Sachliteratur aus verschiedenen Epochen und Welten, in einem abgesonderten Bereich auch okkulte und pornografische Literatur. Außerdem betreibt der Inhaber heimlich Handel mit Büchern, die aus der *Bibliothek* entwendet wurden. Die Mahner sind ihm bisher noch nicht auf die Schliche gekommen.

Arcadia Bar & Lounge: Diese Bar ist zwar klein, aber gut besucht. Sie zieht unterschiedlichste Gäste an, von denen die wenigsten aus der Oberschicht stammen. Hier können sie diskret Geschäfte besprechen, Informationen austauschen und Transaktionen abwickeln. Die Bar hat einen separaten Eingang von der Straße.

Apotheke: Das besondere an der Apotheke ist, dass keine ärztlichen Rezepte benötigt werden, da deren Ursprung ohnehin nicht überprüft werden kann und für jeden Herkunftsort eines Kunden unterschiedliche Vorschriften gelten können. Dafür sind die „harten“ und potenziell gefährlichen Arzneimittel recht teuer.

Asia Wok: Auf den ersten Blick ist dies ein typischer asiatischer Schnellimbiss mit dem Standard-Angebot an Speisen. Der Verzehr bestimmter Gerichte soll aber einige äußerst merkwürdige körperliche und geistige Symptome verursachen.

Bücher & Zeitschriften: Dies ist eine konventionelle Buchhandlung, wie man sie in vielen Einkaufszentren und Bahnhöfen findet. Das einzig Interessante daran ist die große Auswahl an Zeitschriften in allen möglichen Sprachen von verschiedenen Welten. Mit der richtigen Zeitung oder Zeitschrift kann man sich über Neuigkeiten auf einer anderen Welt als der eigenen informieren.

Café in den Arkaden: Dies ist ein beliebter Treffpunkt sowohl für Kunden als auch für Angestellte des Einkaufszentrums in ihrer Pause. Durch die Glasfront hat man einen guten Überblick über die Arkaden. Neben der Beobachtung der Laufkundschaft kann man hier auch die neuesten Gerüchte erfahren, entweder durch Gespräche mit der Bedienung oder indirekt durch Belauschen der Konversation anderer Gäste.

Comics & Spiele: Neben Comics und konventionellen Brettspielen aller Art führt dieser Laden auch Bausätze, Merchandising-Produkte, Sammelkarten, Rollenspiele, Heftromane, Science-Fiction- und Fantasy-Taschenbücher, Computerspiele, Actionfiguren und vieles andere, was ein Geek-Herz höher schlagen lässt. Der übergewichtige Ladeninhaber hält gern Monologe und gibt mit seinem vermeintlichen Insiderwissen an.

Elektronik-Markt: Ein weitgehend uninteressantes Geschäft für Computer, Notebooks, Smartphones, sonstige Elektrogeräte sowie PC- und Elektronik-Zubehör. Die Verkäufer wirken kompetent, aber oft auch etwas gelangweilt.

Haarun al Raschid: Neben einem Haarschnitt, Styling oder einer Rasur erhält man hier auch Kosmetik- und Hygieneprodukte. Der Friseur ist ausserdem die beste Quelle für Tratsch und Informationen über das Einkaufszentrum und die umliegenden Bereiche auf dem Basar.

Hmm Lecker Schnellrestaurant: Dieser Gastronomiebetrieb gehört zu einer Franchise-Kette, die Produkte der in der Stadt angesiedelten „Hmm Lecker!“-Nahrungsmittelfabriken anbietet. Die Auswahl an Menüs ist zwar erstaunlich groß für einen Schnellimbiss, beinhaltet aber auf den ersten Blick nichts, was man nicht auch in ähnlichen Restaurant-Ketten erwarten würde. Für „spezielle“ Kundschaft gibt es aber auf Anfrage auch Extra-Speisekarten, auf denen ungewöhnlichere Snacks aufgeführt sind. Verstöße gegen Hygiene-Regeln wurden bisher nicht festgestellt.

Katholischer Geschenkladen: Hier kann man Andenken und andere Produkte mit religiösem Bezug erwerben, wie Kruzifixe, verschiedene Bibel-Ausgaben, theologische Literatur, Bilder von Engeln und Heiligen, Postkarten mit ähnlichen Motiven, T-Shirts mit Papst-Porträts, aber auch Flaschen mit Weihwasser und Mittel gegen Flüche und böse Einflüsse. Die Ladenbetreiber wettern gern gegen ihr Nachbargeschäft, den „gottlosen“ und „unsittlichen“ Comicluden mit seinen „satanischen“ Rollenspielen.

Kostüme und Masken: In einem gewöhnlichen Einkaufszentrum hätte sich ein Laden, der fast nur Karnevals- Halloween- und Theater-Kostüme führt, wohl kaum gehalten. Durch die direkte Verbindung zum *Vergnügungspark* besitzt der „große Balloni“, wie sich der Geschäftsführer nennt, aber eine große Stammkundschaft, zu der auch einige eher zwielichtige Gestalten zählen. Kostüme werden auf Wunsch auch maßgeschneidert, und auch Sonderanfertigungen von Masken können hier in Auftrag gegeben werden, gern auch als vollständige Ensembles mit „Spezialeffekten“. Eine Tür in diesem Laden führt mit dem richtigen Schlüssel direkt in den *Vergnügungspark*.

Militaria: Dieses Geschäft verkauft vor allem Kleidung, Schuhe, Ausrüstung und Zubehör aus Militärbeständen, aber auch Orden, Abzeichen, militärgeschichtliche Literatur und Landser-Hefte. Der Betreiber importiert die Waren über Kontaktleute aus verschiedenen Welten. In einem Hinterzimmer bietet er auch Hakenkreuz- und Reichskriegsflaggen sowie SS-Dolche- und Uniformen an. Besonders nachgefragt werden von Sammlern Militaria aus Welten, auf denen Deutschland den 2. Weltkrieg gewonnen hat. Der Geschäftsleiter pöbelt oft gegen die „Hippie-Tante“ aus dem Teelädchen und die „Friseur-Schwuchtel“ nebenan.

Pfandleihe: In diesem Laden ist mit etwas Glück so gut wie jede nicht verderbliche Ware erhältlich, von Trödel bis zu echten Kostbarkeiten. Die wertvollsten Gegenstände werden hinter der Theke aufbewahrt. Es kann sogar vorkommen, dass Relikte oder magische bzw. verfluchte Gegenstände im Angebot sind, eventuell ohne dass der Ladeninhaber über die Natur der Objekte Kenntnis hat.

Teelädchen: Hier werden alle nur denkbaren Arten von Tee samt Zubehör angeboten, darunter auch exotische Sorten und „Spezialmischungen“. Fertig abgepackte und industriell hergestellte Ware ist hier allerdings nicht erhältlich. Die Ladeninhaberin schwört auf die Heilkräfte und sonstigen ungewöhnlichen Wirkungen mancher Teesorten. Für bestimmte Stammkunden mischt sie auch Tees mit psychoaktiven Wirkungen.

Terrys Schuhe und Accessoires: In diesem Damenschuhladen arbeiten seltsamerweise nur Männer im Verkauf. Geschäftsleiter ist ein frustrierter Mann mittleren Alters, der kaum Schuhe verkauft, dafür aber gern übergewichtige Frauen beleidigt und Geschichten aus seiner gescheiterten Sportlerkarriere erzählt.

Schlüsselmeister: Der Name dieses Betriebes ist passend, da er tatsächlich von einem Schlossermeister geführt wird. Dieser hat sich auf das Anfertigen von Nach- und Zweitschlüsseln aller Art spezialisiert, bietet aber auch vollständige Schlösser unterschiedlichster Komplexität an. Gerüchte, dass auch viele Einbrecher zu den Kunden zählen, bleiben unbewiesen. Schlüssel-Relikte sind hier allerdings nicht erhältlich.

Die Werkbank: In diesem Eisenwaren-, Baustoff- und Werkzeugladen hält sich für gewöhnlich eine Clique Männer mittleren und fortgeschrittenen Alters auf, die über Technik, Sport und sonstige Themen fachsimpeln. Für einige dieser Herren ist der Laden eine Art Zweitwohnsitz.

Portale und Übergänge

Unter den zahlreichen Übergängen vom Basar zu anderen Welten und Zwischenorten befinden sich nur zwei bekannte direkt im Einkaufszentrum. Die Tür zwischen Kostüme-Laden und Vergnügungspark ist nur zu den Geschäftszeiten offen, dann allerdings in beide Richtungen. Der Geschäftsleiter des Schnellrestaurants besitzt einen Schlüssel zur „Hmm Lecker!“-Zentrale in der *Stadt*, benutzt ihn aber nur selten. Meistens kommen die Mitarbeiter der Fabrik aus der *Stadt* durch ein Portal in das Einkaufszentrum. Möglicherweise besitzen weitere Ladeninhaber oder -angestellte Schlüssel-Relikte, benutzen diese jedoch nicht in den Arkaden. Viele von Ihnen kennen und nutzen, wie bereits erwähnt, Übergänge an anderen Stellen des Basars.

Szenario-Idee

Am Abend, kurz bevor die meisten Geschäfte schließen, haben die meisten Kunden das Gebäude schon verlassen, als plötzlich im Garten eine Leiche gefunden wird. Alarm wird ausgelöst, und die Ausgänge werden abgeriegelt. Die Charaktere gehören zu den wenigen Personen, die noch im Gebäude sind, oder sie werden als Ermittler herbeigerufen. Es stellt sich heraus, dass es sich bei der Leiche um ein Mordopfer handelt, und dass viele Ladeninhaber und Beschäftigte ein Motiv haben. Eventuell war das Opfer ein Gesundheits- oder Sicherheitsinspektor, der sich mit einigen Ladenbesitzern angelegt hat, oder Mitglied einer kriminellen Organisation, die von einigen Geschäftsinhabern Schutzgeld erpresst. Es gilt, Vertuschung und Verdunkelung zu verhindern und so schnell wie möglich den Täter oder die Täterin zu finden. Eventuell war das Opfer auch eine Kontaktperson der Charaktere.

Index der Wesen und Personen

| | | | | | |
|---------------------|----|---------------------------|----|--------------------------|----|
| Adliger..... | 9 | Hai..... | 9 | Seemann..... | 9 |
| Android..... | 61 | Herren der Kaverne..... | 66 | Seeungeheuer..... | 9 |
| Angriffsdrohne..... | 51 | Kaufmann..... | 14 | Service-Roboter..... | 57 |
| Bandit..... | 14 | Körperloser Wächter..... | 66 | Selbstschussanlage..... | 52 |
| Büßer..... | 28 | Magier..... | 14 | Sicherheitspersonal..... | 58 |
| Crewmitglied..... | 58 | Manager..... | 61 | Skorpion..... | 20 |
| Dämon..... | 21 | Mutant..... | 28 | Spezies 0524796201..... | 58 |
| Dieb..... | 14 | Pirat..... | 9 | Straßensamurai..... | 61 |
| Doppelgänger..... | 40 | Priester..... | 14 | Transportroboter..... | 57 |
| Einsiedler..... | 9 | Riesenkrake..... | 9 | Untoter Diener..... | 66 |
| Fischmensch..... | 9 | Riesenkrabbe..... | 9 | Vampir, niederer..... | 28 |
| Gangmitglied..... | 61 | Riesenspinne..... | 28 | Vegidu..... | 9 |
| Ghul..... | 22 | Roboter, sechsbeinig..... | 52 | Verzauberte Waffe..... | 72 |
| Giftschlange..... | 20 | Schakal (Person)..... | 28 | Wache..... | 14 |
| Grarar..... | 9 | Schiffbrüchiger..... | 9 | Wachroboter..... | 57 |
| Hacker..... | 61 | Schutzgeist..... | 72 | Wegelagerer..... | 14 |

