Textformat:

Erzähltext – IdR für die Spieler

*Hintergrund / Zusatzinfo für Spielleiter*

*(ggf. für Spieler nach Sinnvollen Proben oder nach Bedarf)*

*Bsp. Umgebung -> Sinnesschärfe*

[Personennamen / NSC / besonderer Gegenstand]

[!Beschreibung eines besonderen Gegenstandes]

**Kapitel, Überschriften, Proben & Ereignisse**

*Zielbeschreibung*

*Rätsel*

*\*!Ereignisbeschreibungen\* bzw. Verweis auf \*Ereignis\**

**Kapitel 1: Verschlungen**

Ihr erwacht. Im Hintergrund könnt Ihr dumpfe Schreie wahrnehmen.

Der schwarze Vorhang, der Eure Sicht benebelte, legt sich langsam und ihr fangt an Eure Umgebung wahrzunehmen. Dennoch scheint etwas anders zu sein.

Alles um Euch herum ist in einen dunklen Schleier gehüllt und alles wirkt drückend Düster. Der Himmel ist in einer dunkelroten bis schwarzen Farbe getränkt und immer wieder durchzogen von noch schwärzeren fadenartigen Wolken.

Ihr selbst liegt auf dem Boden und habt Mühe in Euren Körper zu finden.

Ihr erinnert Euch an den Ort Madershöh, der von Untoten überrannt wurde und an eine schwarzmagische Explosion die anschließend das Dorf als auch Euch verschlungen hat.

**[Probe: Körperbeherrschung]**

*Erfolg:*

Ihr reißt Euch zusammen und schafft es Euren Körper unter Kontrolle zu bekommen.

*Misserfolg:*

Es fällt Euch schwer Euren Körper unter Kontrolle zu bekommen. Das wirkt sich soweit aus, dass künftige Physische Proben um 1 erschwert sind

**[]**

*Information zur Umgebung*

*Die PCs sind voneinander getrennt, befinden sich aber nahezu am selben Ort.*

*In der Umgebung befinden sich viele kahle Bäume so wie riesige Stalagmiten. Der Boden ist mit verdorrter Erde bedeckt und hat teilweise auch große Stellen an denen nur Stein zu sehen ist. Immer wieder tauchen aus dem Nichts Schreie auf die ebenso schnell wieder verstummen wie sie auftauchten.*

**[Zufälliger PC – Probe: Sinnesschärfe | erleichtert 4]**

*Erfolg:*

Beim Umsehen fällt Dir auf, dass auf einem der Stalagmiten ein Körper aufgespießt hängt.

*Referenz zu Dhagrim*

*Es handelt sich um einen Zwerg, der neben seiner Kleidung lediglich einen leeren zerfledderten Rucksack bei sich trägt. Sein Körper ist übersät mit Schnittwunden und seine Beine scheinen gebrochen. Es sind noch keine Anzeichen von Verwesung festzustellen.*

**[]**

Generell erscheint es Euch eine gute Idee, zunächst nach anderen lebenden zu schauen.

*Ziel der PCs ist es zunächst sich gegenseitig zu finden.*

*Ein Schrei erfolgt auf einen KK-Probe und gibt entweder*

*einen Boni oder Malus auf die Sinnesschärfe der anderen.*

*Je nach Dauer dieses Vorhaben kann auch schon der \*Nebel\* zu sehen sein*

**[Haben Sich die PCs gefunden]**

Aus Richtung des Turms der Garnison ertönt eine Glocke

**[]**

*Unweit der jeweiligen PCs kann ein teilweise zerfallener Turm einer alten Garnison erkannt werden welche die Hauptrolle spielen wird. Auf dem Weg zu diesem liegen gelegentlich zerfledderte Personen herum.*

*Nach einer Weile:*

Aus der Entfernung humpelt eine Person auf Euch zu. Je näher sie kommt desto lauter wird auch ein gurgelndes Geräusch.

*Bei der Person handelt es sich um einen Untoten der die PCs angreifen will.*

*Auffallend ist vor allem der fehlende Kehlkopf sowie Knochen die aus dem rechten Bein austreten.*

*[Untoter]*

*TP: 19*

*INI: 7*

*Biss: 1W4+1, AT 10*

*Klaue: 1W4, AT 9 PA 6*

*\*Je nach Dauer des Kampfes kann auch schon der \*Nebel\* anrücken*

Ihr seid noch zirka 200 Meter von der Garnison entfernt aber dennoch kommt ihr diese mit jedem Schritt näher. Vor Euch baut sich eine riesige befestigte Anlage auf. Diese hat Ihre besten Jahre allerdings schon hinter sich. Teilweise sind baumgroße Risse in den Mauern und zwei weitere kleinere Türme sind vollständig zusammengestürzt. Der Torbogen sowie die Fallgitter des Tores sind vollständig aus den Verankerungen rausgebrochen. Der Rest ist von den übrigen Mauern verdeckt.

*Die PCs werden von einem schwarzen Schleier verfolgt der sich immer weiter in Richtung Garnison zusammenzieht.*

**[Probe: Sinnesschärfe erschwert 5]**

*Erfolg:*

Bei einem Blick nach hinten fällt Euch auf, dass ein seltsamer schwarzer Nebel auf Euch zurast.

*Misserfolg:*

Unmittelbar bevor der Nebel die PCs erreicht bemerken sie diesen. Doch es ist zu spät und sie werden umschlungen. *\*Nebel\**

**[]**

**[Wurde der Nebel erkannt]**

Um den Kontakt mit dem Nebel so kurz wie möglich zu halten folgen Athletik Proben.

**[Probe Athletik | erschwert um W6]**

*Jeweils 5 x Erfolg:*

Die Garnison kann sicher erreicht werden

*Jeweils 3 x Misserfolg:*

Der Nebel erreicht Euch

**[]**

*\*!Nebel\**

*Holt der Nebel die PCs ein muss eine Orientieren Probe abgelegt werden um den Weg bei zu halten sowie eine um 1 erleichterte Mut Probe um nicht in einen Angstzustand zu verfallen. Fällt ein PC der Angst zum Opfer sind alle Folgeproben um 1 erschwert.*

*Zudem werden die PCs mindestens 1 mal von einem Schattenspringer angegriffen.*

*Der Nebel wird ca. 20 Meter vor der Garnison von einer magischen nicht sichtbaren Barriere aufgehalten und türmt sich daran auf.*

*In geregelten Abständen zieht sich der Nebel auch wieder vollständig zurück damit die Umgebung wieder begehbar wird. Dies kann im Laufe der Zeit auch angesagt werden.*

\*

*[Schattenspringer]*

*s. Kreaturen*

*Ca. 20 Meter vor der Garnison.*

*Zusatzinfo zur Garnison:*

*Wie erwähnt ist die Garnison stark zerfallen und beschädigt. An manchen Stellen können die PCs sogar auf die Mauern klettern da diese soweit zerstört sind.*

*Es gibt 2 Eingänge zu der Garnison. Zum einen das Tor welches die PCs schon aus der Ferne gesehen habe und zum anderen ein weiteres Tor auf der Rückseite. Zudem verschiedene weitere Durchgänge durch Risse in den Mauern. Im inneren befindet sich ein Zentraler Turm der den Hauptsitz der Garnison darstellt. Zudem gibt es 2 Ställe, eine alte Schmiede, verschiedene alte Gebäude und 2 weitere kleiner Außentürm die aber zusammengefallen sind. Eines der alten Gebäude ist sehr nah an den Zentralturm gebaut.*

Der Nebel fängt an plötzlich stehen zu bleiben und baut sich auf magische Art und Weise in die Höhe auf. Vor Euch seht ihr schon seit langem heruntergekommene Mauern aus Stein. Unweit von Euch ist das Tor der Garnison welches zerstört im Durchgang liegt.

**[Probe: Sinnesschärfe]**

*Erfolg:*

Zudem fällt Euch etwas Abseits ein Durchgang in der Mauer auf der vermutlich auf die Zerstörung zurückzuführen ist.

**[]**

**[Probe: Sinnesschärfe Höhren]**

*Erfolg:*

Außerdem hört Ihr aus dem inneren der Garnison ein menschliches Jaulen und Aufschreie des Schmerzes.

**[]**

*Im inneren der Garnison befindet sich ein einäugiges 3 Schritt hohes Monstrum (Zyklopähnlich) das mit dem Rücken zum Tor der Garnison steht. Während die PCs eintreten ist dieses mit dem verspeisen eines halb lebendigem Menschen zugange und somit abgelenkt. Die PCs können mit jeweiligen um 5 erleichterten Schleichen Proben dem Monstrum entgehen.*

*[Einauge]*

*s. Kreaturen*

*In regelmäßigen Abständen geht vom mittleren Turm ein heller Schein aus. Die gilt es zunächst zu erreichen. Dazu kann die Tür im Turm genutzt werden oder über die Außenanlagen in ein Ausguck klettern.*

*Je nach Positionierung der PCs kann das genannte Leuchten gesehen werden oder nicht. Abhängig davon kann immer eine Sinnesschärfe Probe mit entsprechendem Boni/Malus ausgeführt werden um dieses zu sehen.*

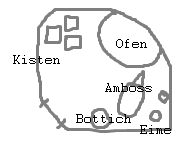
**[An der Schmiede]**

*Im Linken Bereich finden sich einige Kisten mit Erde und Steinen. Rechts vom Eingang befinden sich der Amboss sowie ein Bottich mit Wasser. Hinter dem Amboss sind noch ein paar Eimer. In den Eimern befindet sich der Schlüssel zum Zentralturm. Im Ofen liegt noch ein wenig ausgebrannt Kohle. Unter der Decke der Schmiede hängt ein Schlingschrat.*

*[Schlingschrat]*

*s. Kreaturen*

Der Zustand der Schmiede ist okay. Am Brennofen fehlen ein paar Ziegel aber sonst ist innen alles soweit in Ordnung.



**[Probe Sinnesschärfe erschwert um 4]**

*Erfolg:*

Wenn Du Dich in dem Raum etwas umsiehst bemerkst Du, dann das einfallende Licht von einem Gegenstand in einen der Eimer reflektiert wird.

**[Selbe Probe Sinnesschärfe erschwert um 10]**

*Erfolg:*

Dir fällt eine seltsame Kreatur auf, die sich unter der Decke befindet. Sie scheint jeden Deiner Schritte genauestens zu verfolgen.

*Beim Verlassen der Schmiede wird der Schlingschrat angreifen und die letzte Person die den Raum verlässt angreifen und versuchen hoch zu heben. Vorausgesetzt, dieser wurde nicht schon entdeckt und besiegt.*

**[]**

**[Am Zentralen Turm]**

*Die Tür die in den zentralen Turm führt ist verschlossen. Sie kann geknackt (Schlösserknacken erschwert um 5), eingeschlagen (Körperkraft erschwert um 2 sowie die Aufmerksamkeit des Monstrums) oder mit dem Schlüssel aus der Schmiede geöffnet werden. Neben dem Eingang stehen zudem zwei Fässer in denen Schießpulver gelagert wird.*

Ihr erreicht den zentralen Turm. An diesem hat ebenfalls der Zahn der Zeit genagt und weist deswegen einige Risse auf. Der Eingang ist mit einer Eisentür verschlossen. Zudem seht ihr neben dem Eingang zwei Fässer stehen.

**[Tür untersuchen - Probe Mechanik]**

*Erfolg (Mindestens Körperkraft 9):*

Die Tür hat ihre besten Jahre hinter sich und man kann diese vermutlich aufbrechen.

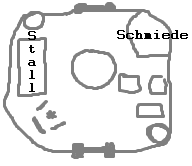
*Erfolg (Körperkraft <9):*

Die Tür ist zwar alt und könnte aufgebrochen werden aber Du bist Dir sicher dass deine Kraft nicht ausreicht

**[Probe Klugheit]**

*Erfolg:*

Du überdenkst die Idee und dir fällt auf, dass das Monstrum das Aufbrechen mitbekommen könnte

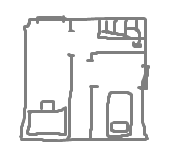
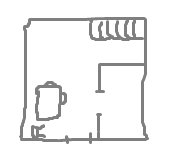


**[]**

**[Alte Gebäude]**

*Die alten Gebäude sind innen normal eingerichtet ohne irgendwelche Art Wertgegenstände.*

*Jedoch jenes, welches dem Turm am nächsten hat 2 Stockwerke und im oberen ist in einem Zimmer ein Enterhaken zu finden. Im selben Zimmer kann man auch durch das Fenster auf das Dach gehen. Von Dort hat man die Möglichkeit mit dem Enterhaken in den Zentralturm zu gelangen. Im oberen Teil des Hauses befindet sich ein Schattenspringer welcher hinter dem Bett auf die PCs lauert.*



*Nahes Gebäude unten Nahes Gebäude oben*

**[Den Enterhaken werfen – Versteckte Probe Werfen erschwert um 4]**

*Erfolg:*

Der Haken sitzt fest am Mauerwerk nach einem kurzen ziehen spürst Du auch direkten Wiederstand.

**-[Hinaufklettern Probe Klettern]**

**-***Misserfolg: \*Fallen\**

*Misserfolg:*

Der Haken bleibt an dem Ausguck stecken

*Der Haken sitzt ist aber nicht richtig befestigt. Ein hinaufklettern würde darin resultieren, dass dieser sich löst. \*Fallen\**

*\*!Fallen\**

*Der kletternde PC fällt dabei zu Boden und erleidet 1W6 Schaden. Zudem wird das Monstrum aufmerksam (Sinnesschärfe für Monster auf 10|10|10 gegen Sich verstecken der PCs). Der Fallschaden kann mit einer Körperbeherrschung Probe halbiert werden.*

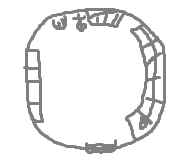
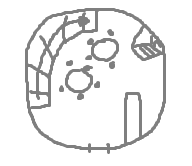
**[]**

**[Im Turm]**

*Der Turm ist sehr simpel aufgebaut. Unterteilt in 3 Etagen befinden sich in der untersten die Verwaltung sowie eine verschlossene Tür in den Keller. Diese kann aufgebrochen oder mit dem Schlüssel geöffnet werden. Zudem sind ein paar Tische so wie eine Theke zu sehen. Es erinnert ein bisschen an ein Schankhaus. Auf der Theke befindet sich ein Zettel mit Informationen über die Schattenspringer. Eine Wendeltreppe führt am Mauerrand in die zweite Etage.*

*In der zweiten Etage sind einige Kisten zu finden so wie alte Rüstständer und alte Schränke. Die Schränke sind teilweise gefüllt mit alten zerfledderten Roben. In dem ganz linken Schrank liegt ein Schattenspringer auf der Lauer der hinausspringt wenn dieser geöffnet wird. Gelegentlich hört man aus diesem Knackgeräusche.*

*Auf der dritten Etage liegt viel Schrott. Zwischen dem Schrott lässt sich hier und da ein paar Heller finden. Daneben steht in der Mitte ein Podest auf dem ein schimmernder Stein ist der nach gewisser Zeit Licht ausstrahlt. Dieser hält die Barriere aufrecht. Wird er von dem Podest genommen zerfällt er zu Staub und die Barriere löst sich auf. Der \*Nebel\* verschlingt dann langsam die gesamte Garnison. Entkommen kann man durch die Kellertür im Untergeschoss.*

**

1. *Etage 2. Etage 3. Etage*

**[Unterer Eingang]**

Vor Euch liegt ein normalgroßer Raum der stark an eine Schenke erinnert. An der Linken Außenmauer liegt eine Wendeltreppe. Rechts von Euch ist eine Theke und dahinter eine Kellertür.

**-[Die Tür]**

**->Aufbrechen (nur mit mindestens 8 auf KK möglich – Probe Körperkraft**

**->Öffnen (Verschlossen – Der Schlüssel zur Haupttür wird benötigt**

-*Hinter der Tür ist eine Treppe die in nichts anderes als Schwärze führt*

*-\*Entkommen\**

**[Ausguck hineingeklettert / Zweite Etage]**

Vor Euch liegt ein Raum der mit 4 Schränken und ein paar Rüstständer ausgestattet ist. Zudem führt eine Wendeltreppe eine weitere Etage nach oben.

**-[Probe Sinnesschärfe erschwert um 4]**

**-***Erfolg:*

*-Aus dem ganz linken Schrank hörst Du einige Knackgeräusche.*

*-***[Probe Klugheit]**

**-***Erfolg:*

-Es handelt sich ganz sicher um einen Schattenspringer

**[Oberstes Stockwerk]**

Oben angekommen seht Ihr vor Euch einige Schutthaufen. In der Mitte des Raumes steht ein schwarzes Podest mit einem Stein welcher in Regelmäßigen Abständen Licht von sich gibt und wieder einsaugt.

**[Probe Klugheit]**

*Erfolg:*

Dieser hat etwas mit der Barriere zu tun

*Krit. Erfolg:*

Dieser hält die Nebelbarriere aufrecht und sollte nicht entfernt werden

**[]**

**Kapitel 2: Das Kellerland**

*Durch das Betreten des Kellers haben die PCs einen [Unheilwächter] auf sich aufmerksam gemacht (Auge). Dieser verfolgt die PCs nun für eine bestimmte Weile bis es seine Chance sieht diese anzugreifen. Es kann nur von den PCs gesehen werden. Das Auge kann in einen Hinterhalt gelockt werden um frühzeitig beseitigt zu werden.*

*[Unheilwächter]*

*s. Kreaturen*

Ihr schreitet die Treppe hinunter in das ungewisse Schwarze. Die Seitenwände sind gut Ausgebaut und das tragende Holz ist in einem guten Zustand. Als Ihr nach ein paar Schritten nach hinten Blickt glaubt Ihr an der Kellertür ein fliegendes Auge gesehen zu haben was Euch nachschaute und versucht sich vor Euch zu verstecken. Etwas unsicher beschließt ihr dennoch weiter nach unten zu gehen während die Seitenwände nun umschlagen zu normaler Felswand. Schließlich endet Euer Weg vor einer Felswand welche von einem riesigen Riss durchzogen ist durch das Licht schimmert. Wenn Ihr versucht hindurch zu schauen seht Ihr aber nur Schwärze.

Wenn Ihr Eure Rucksäcke ablegt könntet ihr Euch vermutlich hindurchquetschen.

**[Probe: Sinnesschärfe]**

*Erfolg:*

Wenn Ihr nach unten schaut fällt Euch auf, dass auf dem Boden im Riss Knochen liegen welche menschlich aussehen.

**[]**

**[Hindurchquetschen]**

Während Ihr Euch hindurchquetscht merkt Ihr wie Ihr langsam Eure Sicht verliert je weiter Ihr voranschreitet.

Ab einem gewissen Punkt könnt Ihr schlagartig wieder alles sehen und befindet Euch in einem Raum. Vor Euch stehen 3 bewaffnete Personen die ihre improvisierten Speere auf euch richten. Kurz darauf ertönt ein lauter Gong der eure Knochen erzittern lässt.

*Gespräch [Hingfeehr]:*

*Sagt zu seinen Leuten Waffen weg. Heißt PCs herzlich willkommen.*

*Gruppe von lebenden die hier unten schon seit geraumer Zeit leben.*

*Gruppe besteht aus 8 Personen. Keiner kann sich erinnern wie er hier her gelangt ist. Wenige Rohstoffe verfügbar. Riesiges verschlossenes Tor aber kein hindurchkommen.*

**[Versteckte Probe – Menschenkenntnis erschwert um 10]**

Hingfeer erzählt und zeigt den **[Nebelstein]**.

*Der [Nebelstein] wird in Akt 2 benötigt.*

**[]**

*[Hingfeehr]*

*s. Steckbrief*

*Die Gruppe die die PCs empfängt ist ebenso mysteriös an diesen Ort gelangt wie die PCs selbst. Die Räumlichkeiten sind stark beschränkt. Es gibt einen Aufenthaltsraum, den Eingang von denen die PCs gekommen sind, eine unterirdische Farm in der Gemüse angebaut wird welches durch Magie in diesem Raum extrem schnell wächst und eine große Halle mit einem Tor am Ende. Das Lager hat einen Händler der aber nur einfache Gegenstände !tauscht!.*

*Der Gemüseraum beinhaltet einen kleinen Wasserfall der aus der Decke entspringt und durch einen kleinen Riss im Boden abfließt.*

*Der Aufenthaltsraum beinhaltet neben normaler Einrichtung wie Tische und Stühle auch einen Ofen der mit magischen Flammen brennt.*

*Wenn die PCs versuchen wollen zurück durch den Riss zu gehen werden sie Darauf hingewiesen, dass jeder der das versucht hat sofort zu Knochen zerfallen ist (Der Weg zurück ist somit ‚versperrt‘).*

*In der großen Halle erwartet die PCs ein Rätsel.*

**[]**

**[Die Halle]**

*In der Halle sind 5 Statuen vor denen jeweils eine kleine Schale im Boden eingelassen ist. 1x Stündlich erklingt ein Gong der das gesamte Lager erbeben lässt. Zu diesem Zeitpunkt verschwinden die Gegenstände, die in die Schalen gelegt wurden. Sind die richtigen Gegenstände in den Schalen leuchten die Augen der Statuen hell auf. Sind es falsche Gegenstände leuchten die Augen Rot. Sind alle Gegenstände richtig öffnet sich das Tor.*

*Die Statuen fordern versch. Gegenstände:*

***Statue einer Person die in Flammen steht***

*– erfordert einen heißen Gegenstand*

***Statue einer Person die in ertrinkt***

*– erfordert einen nassen Gegenstand*

***Statue einer Person die von Ranken umwoben ist***

*– erfordert einen pflanzlichen Gegenstand*

***Statue einer Person die zerdrückt wird***

*– erfordert einen beliebigen Gegenstand*

***Statue einer Person aus dessen Mund Geld quirlt***

*– erfordert eine beliebige Münze*

Als Ihr die Halle betretet seht Ihr vor Euch 5 Statuen. *Die Statuen Beschreiben*. Diese sind in einem Kreis aufgebaut und blicken in Richtung Tür. Zudem kommt Euch eine Person entgegen.

*Diese Person gibt den PCs den Hinweis, dass wenn man Wasser in die Schale füllt, dieses beim Gong verschwindet und die Augen der Statue bis zum nächsten Gong aufleuchten.*

**[]**

**[Das Tor wurde geöffnet]**

Die Augen aller Statuen fangen an zu leuchten. In deren Mitte bündelt sich das Licht und eine grelle Nova geht dann aus der Mitte hervor.

Mit einem lauten knarren öffnet sich das Tor.

In dem Moment kommen auch die restlichen Gruppenmitglieder in die Halle gestürmt und jubeln. Dieses verstummt aber genauso schnell wieder denn aus der Unterkunft hört man immer lauter werdende Knackgeräusche. Einer der Personen schreit ‚Schattenspringer!‘ und im selben Moment strömt Nebel in die Halle und um Euch herum wird es dunkel. Das letzte was ihr sehen könnt ist wie eines der kleinen schwarzen Wesen den schreienden anspringt.

**[]**

*Die PCs werden nach und nach von 4 [Schattenspringer] angegriffen die aber nicht mit dem Sprungangriff starten. Bei dem Kampf hört immer wieder Schrei der anderen Personen. Von den NSCs überlebt [Hingfeehr] schwer verletzt und ohnmächtig den Kampf. Die anderen sterben.*

Als Ihr den letzten Schattenspringer erledigt habt löst sich der Nebel langsam auf.

Zum ersten Mal seht Ihr das Ergebnis des Angriffs. Überall in der Halle verteilt liegen die Gruppenmitglieder von [Hingfeehr]. Auch Ihn selbst seht Ihr in der Halle auf dem Boden liegen.

**[Hinter dem Tor]**

Gerade als Ihr durch das Tor schreitet...

*Fortsetzung folgt*

**[]**