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**

**# Abschnitt eines Bereichs**

*Zielbeschreibung*

*Rätsel*

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

**Kapitel 1: Licht im Nebel**

*Die PCs befinden sich weiterhin in der großen Halle. Allerdings sind die 5 Statuen im Boden versenkt worden. Lediglich ein kahler Sockel ziert nun die Position wo diese vorher waren. Das große Tor aus dem der Neben strömte ist geöffnet. Dahinter befindet sich das Rätsel ‚Im Nebel‘. Die Gruppenmitglieder von [Hingfeehr] als auch er selbst erlagen dem Angriff der Schattenspringer. Das Durchsuchen der einzelnen Personen im Raum resultiert in ein paar Münzen. Bei [Hingfeehr] ist zusätzlich der [Nebelstein] zu finden. Es ist möglich die bisherigen Räumlichkeiten erneut aufzusuchen.*

*!Raum erneut beschreiben*

**[Die Sockel ansehen]**

Ihr schaut Euch die Sockel nach und nach an und bemerkt, dass auf jedem der Sockel kleine Runen eingeritzt sind.

*Wer die Schrift Rogolan beherrscht kann die Worte ‚Hier Leben ist ein Traum‘ lesen.*

*(Für SL: Dies ist ein Hinweis darauf, dass diese Welt nicht Real ist und ein Ausweg gesucht werden muss!)*

**[]**

[!Nebelstein]

Der Nebenstein wird von den PCs benötigt um das erste Kapitel zu meistern (Oder sie brauchen sehr viel Glück). Treten sie hinter das Tor (s. ‚Das Düsterland Teil I - Ende‘ verschlingt sie ein Nebel. In diesem leuchtet der Nebelstein immer wieder auf um die Richtung anzugeben in die die PCs gehen müssen.

s. Rätsel ‚*Im Nebel*‘

**[Durch das Tor schreiten]**

*!Im Nebel*

*Nachfolgend werden beliebig oft (gut vllt? 4 mal) pro ‚Raum‘ vom SL ein Würfel geworfen. Die Seitenanzahl ist dabei egal, wichtig ist nur dass die Seiten auf 4 Richtungen aufgeteilt werden (Norden, Süden, Westen und Osten).*

*z.B. Ein W20 ->* ***1-5 Nord, 6-10 Ost, 11-15 Süd, 16-20 West***

*JEDES mal wenn die PCs den Vorraum gelöst haben wirft der SL den Würfel und bestimmt die Richtung. Gehen sie in die Richtige Richtung landen sie im nächsten ‚Raum‘ der natürlich auch mit Nebel verhangen ist (Keine Änderung ersichtlich, dient der Verwirrung). Laufen sie in die falsche Richtung, landen sie wieder in der Halle (oder andere Ereignisse?)*

*Der [Nebelstein] deutet dabei immer den richtigen Weg an indem er aufleuchtet. Dabei gilt:*

* *Anfangs blicken die PCs nach Norden.*
* *Laufen Sie nach Westen ist die Blickrichtung nach Westen (und entsprechend den anderen Richtungen)*
* *Der Stein gibt in ungeraden Räumen (1, 3, 5 usw.) Linksdrehungen und in geraden Räumen (2, 4, 6 usw.) Rechtsdrehungen an.*

*Bsp.:*

*Startraum (Raum 1 – ungerade – Linksdrehungen)*

*Ausrichtung nach Norden*

*Gewürfelt wurde vom SL eine 7 also Osten*

*Der Stein leuchtet 3 mal (Nord < West < Süd < Ost)*

*Nächster Raum (Raum 2 – gerade – Rechtsdrehungen)*

*Ausrichtung nach Osten (wegen dem gewürfeltem Ergebnis)*

*Gewürfelt wird vom SL eine 11 also Süden*

*Der Stein leuchtet 1 mal (Ost > Süd)*

*Es ist hilfreich immer einen Pfeil niederzuschreiben.*

Ihr bewegt Euch Richtung Tor und schreitet hindurch. Mit einem mal befindet Ihr euch scheinbar an einem anderen Ort. Nebel umringt Euch und Eure Sicht ist auf wenige Zentimeter beschränkt. Lediglich Schemenhaft erkennt Ihr Eure Begleiter. Immer mal wieder hört Ihr knarrendes Holz und Geräusche als würde Stein auf Stein reiben. Dazwischen immer mal wieder die Geräusche der Schattenspringer.

**[Besitzen die Spieler den [Nebelstein]]**

(Der Spieler mit dem [Nebelstein].

Plötzlich merkst Du ein vibrieren aus deiner Tasche (Situationsbedingt anpassen)

Den Stein den Ihr gefunden habt fängt an zu Leuchten *(Siehe den Regeln entsprechend)*

**[]**

**[Besitzen die Spieler den [Nebelstein] nicht]**

Sie stehen im Nebel… Viel Glück

**[]**

*Um einen Ansatz zu schaffen, nach Drehungen fragen und dann geschehen lassen.*

*„Was genau macht Ihr? Dreht Ihr Euch, Lauf Ihr vorwärts bla bla“*

**Kapitel 2: Weiter im Dunkeln tappen**

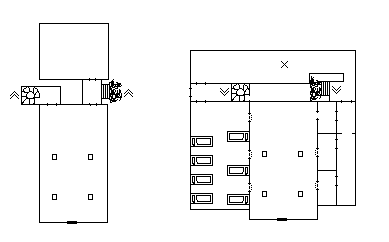
Ihr schreitet weitere Schritte nach vorn und schafft es endlich aus dem Nebel.

Die Sicht wird klar und Ihr könnt Eure Umgebung mit jedem Schritt besser erkennen. Ihr tretet aus dem Nebel und befindet Euch in einer Halle mit Steinwänden, die der anderen ähnelt. Lediglich die Statuen scheinen hier zu fehlen. Gigantische Säulen stützen die Decken der Halle und am anderen Ende findet Ihr 2 Durchgänge mit geschlossenen Toren. Hinter Euch seht Ihr Gitterstäbe durch die ihr den dahinter liegenden Nebel erkennen könnt (*Aus dem die Spieler geschritten kamen, Ja Durch die Gitterstäbe*).

So wie es scheint befindet Ihr Euch auch noch immer in einem unterirdischen Bollwerk.

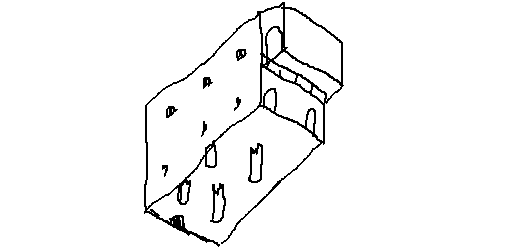
*Die PCs müssen versuchen entweder durch das* ***[Kaputte Fenster]*** *zu gelangen oder eine andere Möglichkeit finden in die angrenzenden Räume zu gelangen.*

*Die vermauerte Tür führt bsp. Auch in die Räume s. Karte.*



**[Umsehen Allg.]**

Am anderen Ende der Halle könnt Ihr ein Geländer ausmachen, welches etwa in 5 Meter Höhe liegt. Auf der dahinter liegenden Plattform erkennt Ihr auf der linken Seite einen Durchgang. Auf gleicher Höhe seht Ihr Links und Rechts von Euch in regelmäßigem Abstand Fenster, welche mit Gitterstäben versehen zu seien scheinen. Die Säulen, 4 an der Zahl, sehen im Vergleich zu den Wänden prunkvoll bearbeitet aus und sind für Euch so erstmal ein Blickfänger. Überall im Raum sind Fackeln die den Raum mit Licht fluten. Diese sind an dafür konstruierte Halterungen angebracht. Auf dem Boden seht Ihr vereinzelt Runensymbole.



**[]**

**[Umsehen Fenster]**

Wenn Ihr Euch die Fenster genauer anschaut seht ihr wie schon vermutet, dass diese mit Eisengittern versperrt sind. Bei einem scheint jedoch eine Stange zu fehlen so das es möglich wäre, hindurch zu schlüpfen.

Dieses Fenster ist jenes, welches dem ‚Balkon‘ auf der rechten Seite am nächsten ist.

**[]**

**[Die Runensymbole am Boden]**

Auf dem Boden siehst Du verschiedene Symbole und Runen. Diese sind willkürlich angeordnet und ergeben kein klares Muster.

*Wer die Schrift Rogolan (Runensprache und Schrift der Zwerge) kann erhält hier die Information, dass ein mysteriöser Kult das Land ins Chaos gestürzt haben soll. Es gab scheinbar viele Opfer und nur diese einzige Festung in der die PCs sich befinden soll den schauderiegen Kreaturen der Außenwelt noch standgehalten haben.*

**[]**

**[Die Fackeln]**

*Die Fackeln brennen mit magischem Feuer welches diese an der Wand nie erlöschen lässt aber sobald sie entfernt werden direkt erlöscht. Immer wieder im Verlauf des Gewölbes finden sich eben solche Einkerbungen in denen die Fackeln stecken. Wird eine erloschene Fackel dort hineingesteckt fängt sie sofort wieder an zu brennen und spendet Licht.*

Es handelt sich scheinbar um ganz normale Fackeln.

**[]**

**[Die Tore am Ende]**

*Beide Tore lassen sich Problemlos aber laut knarrend öffnen. Das linke Tor führt anhand einer Wendeltreppe nach oben und das rechte Tor führt durch einen Durchgang in einen weiteren Raum [Der hintere untere Raum]. Im Durchgang selbst ist eine Treppe angedeutet die nach oben führt. Allerdings ist die Treppe mit Schutt und Geröll versperrt und unpassierbar.*

**[]**

**[Auf dem ‚Balkon‘]**

*Am gegenüberliegenden Ende sind noch Teile eines Torrahmens zu erkennen. Dort wo aber eigentlich die Tür sein sollte wurden nachträglich Steinziegel aufgebaut wodurch dort nun eine stabile Wand steht.*

**[]**

**[!Der hintere untere Raum]**

*Der Raum ist nicht ausgeleuchtet und ohne Licht ist hier nichts zu erkennen. An der Wand am Eingang ist allerdings eine Halterung zu erkennen (s. Fackel).*

Ihr findet Euch in einem Raum wieder, der von der Wandstruktur der Halle ähnelt. Auf dem Boden liegen viele kleinere Holzteile, kleine Metallene Nägel und Geröll.

**[Umsehen]**

Auffallend ist zudem, dass die Decke hier im Raum *aus Holz ist.*

*(SL Info: Hier wäre es möglich sich durch die Decke ins Obergeschoss zu schlagen)*

**[]**

**[Eine Leiter/ Gerüst bauen]**

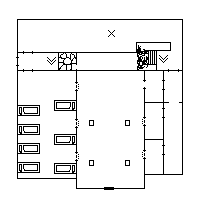
*\*Rätsel Leiter schieben\**

*Mit der Leiter ist es möglich in der Halle durch das* ***[Kaputte Fenster]*** *zu steigen*

**[]**

**[]**

**Kapitel 3: Nach oben geht’s fast nimmer**

**

*Das Obergeschoss besteht aus 3 größeren Raumsegmenten.*

*Der linke Teil besteht aus einem Schlafraum mit 7 Betten, ein bisschen Krams und 2* ***[Schattenspringer]****. Es ist möglich diese zu hören indem an der Tür oder im Raum gehorcht wird. Zur Ostwand gibt es 3 Fenster welche einen Blick in die Halle gewähren. Da man hier im OG ist sind es ca. 5 Meter von Hallenboden bis Fenster.*

*In der Mitte ist die Halle zu sehen. Alles so wie oben beschrieben.*

*Im östlichen Raumsegment sind 3 einzelne Zimmer zu sehen. Von oben nach unten:*

*Eine kleine Speisekammer (Dort ist das Fenster kaputt wo man durchsteigen kann), ein zerfallener Raum mit 1* ***[Schattenspringer]*** *und ein Alchemistenraum.*

*Im oberen Segment ist ein langer Gang auf dem große Destillierkolben stehen zum Brauen von Bier. Diese sind aber in die Jahre gekommen und defekt. In der Mitte dieses Raumes (Das X) ist die mögliche Position des Durchbruchs zum unteren Raum.*

*Der Schlafraum als auch der Lange Gang grenzen an einen kleinen Durchgang der in die Kristallhöhle führt. Alle Türen sind entweder unverschlossen oder mit leichten Kraftproben zu öffnen. Einzige Ausnahme ist hier die Tür zur Kristallhöhle. Diese bedarf eines Schlüssels oder Einfallsreichtum der PCs.*

*Zu beachten ist, dass die Räume alle dunkel sind. In jedem Raum gibt es aber mehrere Fackel Halterungen (s. Fackel)*

**[In den Räumen umsehen]**

*Räume fantasievoll beschreiben. Betten, Schränke, ziervolle Steinwände…*

Alles wie oben beschrieben sofern eine Fackel den Raum erhellt.

**[Der Schlafsaal]**

*Im Schlafsaal ist neben dem üblichen Krams auch ein Schlüssel zu finden der zur Tür zur Kristallhöhle gehört.*

**[[Die Betten untersuchen]**

Sehr alte und in die Jahre gekommene Betten. Alle sehen sehr veraltet aus und sind mit Staub bedeckt mit Ausnahme eines einzelnen. An diesem fällt auf, dass es weniger verstaubt ist wie die anderen.

\* Trigger: Angriff 2er **[Schattenspringer]**

**[[]**

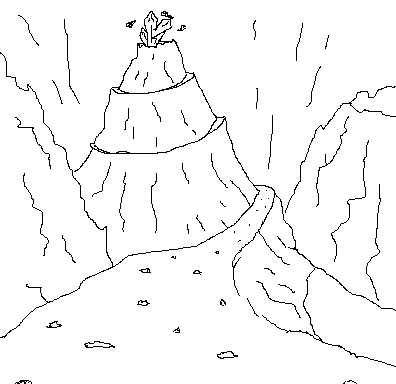
**[]**

**[Die westliche Tür]**

*Die Tür befindet sich zwischen dem Schlafsaal und dem langen Gang. Um diese zu öffnen muss man im Schlafsaal den Schlüssel finden welcher sich in eines der Betten befindet. Steht man vor dieser kann man das zischen des Windes vernehmen der unter der Tür her zischt. Beim Öffnen entsteht ein leichter aber dennoch spürbarer Sog ins Innere der Kristallhöhle.*

**[]**

**# Kristallhöhle**



*Im inneren der Kristallhöhle weht ein starker Wind. Gerade beim Aufstieg auf die Spitze kann das an der einen oder anderen Stelle negativ auf die PCs wirken. Immer wieder schweben Schemenhafte Wesen an den PCs vorbei die in Richtung Spitze gleiten. Auch* ***[Hingfeer]*** *und seine Gefolgsleute sind dabei. Werden diese Schemen angesprochen reagieren sie verwirrt und verstört. Können aber auf präzise Fragen antworten.*

*Ein Weg führt um den Berg geschlungen zur Spitze dessen, auf dem ein nicht zu übersehender blau schimmernder Kristall prahlt. Um diesen herum kreisen einige dieser schemenhaften Wesen. Beim Aufstieg selbst, kommt eines dieser Wesen dem Kristall zu nah und wird eingesogen. Dabei pulsiert der Kristall und der Wind setzt für einige Sekunden aus.*

*Am Fuße des Berges, also abseits des Weges, sind um dem Berg herum Vorrichtungen aufgestellt. Beim Aufstieg kann mit einer entsprechenden Probe eines dieser Geräte entdeckt werden. ->* ***[Die Geräte]***

*Die Höhlendecke ist mit vielen großen Stalaktiten behangen und am Boden sind Stalagmiten aufzufinden. An einigen Stellen gibt es tiefe Löcher ins nirgendswo.*

**[Im Inneren]**

Gerade als Ihr in die Höhle eintretet schließt sich mit einem lauten Knall hinter Euch die Tür. *Dabei löst sich der Schlüssel der ggf. verwendet wurde auf bzw. die Tür rekonstruiert sich.*

*Sonst wie oben die Höhle beschreiben.*

Auf dem Aufstieg zum Kristall ist eine Person zu erkennen die gerade den Berg aufsteigt.

**[[Die Person rufen / Sich Aufmerksam machen]**

*Die Person wird sich zu den PCs umdrehen und etwas schreien. Dies ist wegen des Windes nicht hörbar. Im selben Moment wird ein [Schreckensschrat] auf die Person niedergehen und diese in die Luft heben und fallen lassen wodurch diese stirbt. Dabei geht eine dieser schemenhaften Wesen aus dessen Körper hervor. Diese wird anschließend von dem Wesen aufgesaugt.*

**[[]**

**[[Den Berg aufsteigen]**

*Beim Aufstieg wird hin und wieder der [Schreckensschrat] die Spieler angreifen. Ist er zu stark verletzt wird er temporär flüchten und sich etwas ausruhen.*

**[Probe auf Sinnesschärfe]**

*Am Fuße des Berges sind die Gerätschaften zu erkennen*

*Bei einem außerordentlichen Erfolg ist in der Distanz eine kleine Plattform, die sonst nur von der Spitze des Berges zu erkennen wäre, zu sehen. ->* ***[Die Plattform]***

**[]**

**[Auf der Spitze]**

*In der Ferne ist eine Plattform zu erkennen ->* ***[Die Plattform]***

**[]**

**[[]**

**[]**

**[!Die Geräte]**

*Bei den Geräten handelt es sich um Vorrichtungen die den Kristall beeinflussen.*

*Es gibt davon genau 3 Stück. Jedes hat eine eindeutige Zahl irgendwo an der Apparatur.*

*Um zu entkommen muss folgendes Rästel gelöst werden:*

*Zunächst Gerät 2 und 3 aktivieren. Abwarten bis dann wieder ein Schemen in die Kristalle geflogen ist. Auffallend ist dann, dass der Wind länger aus bleibt nach kurzer Zeit aber wesentlich stärker weht. Am Kristall herrscht bei gleicher Stellung der Geräte nun ein leichter Sog. Danach muss die Spitze erklummen werden und die PCs müssen auf den Kristall zu gehen. Der Aufstieg ist allerdings stark erschwert wegen dem Wind. (Proben beim Aufstieg die die PCs evtl. fallen lassen…). Kommen sie dem Kristall näher merken sie erst einen leichten Sog der immer stärker wird je näher sie dem Kristall kommen. Bis sie schließlich eingesaugt werden* ***[Entkommen]***

**[]**

**[!Die Plattform]**

*Bei der Plattform handelt es sich um eine aus Holz zusammengeschlagene Anhöhe auf der ein kleiner Schuppen steht. Im inneren befindet sich eines der Schemenhaften Wesen welches den PCs Tipps ‚verkauft‘. Als Währung dienen die umherirrenden anderen Schemen. Um diese zu fangen gibt der ‚Händler‘ ihnen eine Schwarze Phiole mit Deckel.*

*Pro Tipp verlangt er 1 Wesen. Dem Händler gebrachte Wesen schlürft der Händler aus der Phiole.*

*Gefangene Wesen flehen die PCs durchs innere an frei gelassen zu werden und dem ‚Händler‘ nicht zu vertrauen. Durch Gewandtheiproben können diese gefangen werden.*

*Der ‚Händler‘ kann auch gefangen werden wodurch er alle Tipps kostenlos frei geben kann.*

*Tipp 1: Um hier raus zu kommen müssen die Geräte verwendet werden. Irgendwie verändern sie den Kristall.*

*Tipp 2: Ist Gerät 2 und 3 aktiv setzt der Wind am längsten aus. Ist danach aber auch unglaublich Wild!*

*Tipp 3: Wurde die Phiole vorher gegeben verwandelt sich der Händler mit den Worten ‚Ihr Narren musstet doch nur in den Kristall laufen \*Gelächter\*‘ in ein [Schreckensschrat]*

*Entsprechend anders wenn sie nicht gegeben wurde oder nachher.*

**[]**

**[!Entkommen]**

*Der Kristall saugt die PCs ein. Ein gleißend blauer Schimmer nimmt Ihnen die Sicht. Erst überkommt Sie ein unwohles Gefühl welches sich in Wärme übergeht und die PCs zufrieden stimmt. Sie wissen nun, dass es überstanden ist. Nach kurzer Zeit landen sie mit einem Ruck auf dem Boden des Marktplatzes von Madershöh. Dort werden sie teils ignoriert und teils von dem dortigen Angehörigen verwirrt angeschaut da sie so plötzlich aufgetaucht sind.*

**[]**

**Kapitel 4: Gen Gareth**

*Die Spieler sind schließlich dem mysteriösen Alptraum entkommen. Kurz bevor sie Madershöh jedoch verlassen oder sich zu lange dort aufhalten, werden sie von einem jungen Knaben* ***[Jerim]*** *aufgesucht. Dieser sucht seinen Vater. Auf die Frage, wie diese heißt antwortet er* ***[Hingfeer]****. Er sei schon seit einer Woche in Richtung Gareth abgereist um dort der örtlichen Wache von der besiegten* ***[Rosenbande]*** *zu berichten. Diese steckte scheinbar hinter einigen verschwundenen Personen (7 an der Zahl) und hinter dem Ritual was in Madershöh durchgeführt wurde welches das Dorf fast zerstört hätte. Doch ein Zwerg und ein Elf haben das Schlimmste verhindert.*

**[Gespräch Jerim]**

*Er bittet die Spieler* ***[Hingfeer]*** *zu suchen.*

*Jerim bietet den Spieler auf Nachfrage auch eine Beschreibung nach Gareth oder eine Karte an.*

*Er gibt den Spielern keine Bezahlung.*

*Er hat die Spieler plötzlich auftauchen sehen und wendet sich deswegen an diese.*

*Er rät Ihnen erstmal in Wandleth (ca. 1 straffen Tagesmarsch oder 2 entspannt entfernt) halt zu machen und dort nach* ***[Hingfeer]*** *zu fragen. Evtl. kann man auch in Perainsgarten halt machen.*

**[]**

*Die Reise nach Wandleth erfolgt reibungslos. Evtl. ein paar kleine Ereignisse. Ggf. in Perainsgarten eine Unterkunft suchen. Entweder nach dem Zwischenhalt oder kurz vor Waldleth kommt es zur Begegnung mit dem* ***[Unheilwächter]*** *welcher nur von den Spielern gesehen werden kann. Dieser ist den Spielern aus der Nebeldimension gefolgt und greift diese an.*

**[In Waldleth]**

Gerade als Ihr dabei seid die Tore von Waldleth zu passieren kommt Euch eine Person entgegen. Komplett in eine schwarze Robe gekleidet und das Gesicht unkenntlich, wirft sie Euch ein Emblem vor die Füße. Dieses ist klein, schwarz und rundlich und trägt das Symbol eine Rose auf sich.

**[]**