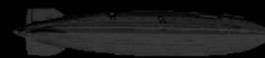


Thyria bei Nacht



SZENARIO BAND 1:
ABENTEUER IN DER
DUNKLEN WELT
DES STEAMHORROR

INHALT:

Was soll ich sagen, verschiedene Gründe verhinderten die pünktliche Veröffentlichung des Thyria Buches. Aber wie so schön gesagt: Aufgeschoben ist nicht Aufgehoben. Und während manch einer denken mag: "Die werden nie fertig!" erfreut sich der aufgeschlossene Leser an unserem neuen Konzept:

Bis zur Veröffentlichung der mittlerweile ja zwei Basisbücher, werden wir so oft wir können Szenariobände veröffentlichen.

Der erste liegt hier nun vor. Sie sollen einen kleinen Einblick in die Spielmöglichkeiten geben die die Welt der Steamfantasy bietet. Anfangs erfolgt auch stets eine kurze Beschreibung des gesamten Spielhintergrundes zugeschnitten auf das entsprechende Szenario.

Nun viel Spaß mit Thyria einmal anders:

Thyria bei Nacht...

Anmerkungen Zum Inhalt:

Die Inhalte entstammen unserer eigenen Ideenwelt, dabei ist es nicht zu verhindern, dass die Realität sich unterschwellig in unser Gedankengut einschleicht.

Daher möchten wir betonen:

Die Welt, die wir auf den Seiten dieses Buches präsentieren, IST REINE FIKTION!

Mit keinem der Inhalte wollen wir irgend jemanden oder irgend etwas Reales beschönigen, feiern, herabsetzen oder diskriminieren.

Dies ist ein Hobbyprojekt und entsteht aus reinem Idealismus. Daher standen uns zur Vollendung dieses Buches nicht die selben Mittel zur Verfügung wie bei kommerziellen Produkten. Verzeih uns bitte Typos und die eine oder andere (sicherlich vorhandene) Ungereimtheit.

Alle Abbildungen sind von uns erstellt oder entstammen unserer Privatsammlung alter Abbildungen ohne (oder mit verstrichenem) Copyright. Sollte sich dennoch ein Bild, an dem ein anderer die Rechte hält, eingeschlichen haben, dann bitten wir dies zu entschuldigen. Bitte glaube uns, wir machen sicherlich kein Geld damit.

Copyright © 1997-2005: Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter

Alle Rechte liegen bei den Autoren, Vervielfältigung nur mit Zustimmung der selben.

Thyria Steamfantasy® ist eine eingetragene Marke von Thomas W. Waßmann

www.thyria.com

Thyria bei Nacht

Eine Einführung In die Dunkle Welt des STEAMFANTASY HORROR

mit den immer gleichen billigen Waren. Dampfschiffe, Eisenbahnen und Luftschiffe durchpflügen Ozean, Land und Luft.

Die Helden sind nicht mit Schwert und Schild, sondern mit Säbel und Pistole bewaffnet. Automobile verdrängen die Reiterei. Protzige Villen reicher Industriearbete liegen neben den stinkenden Slums der unterbezahlten Arbeitermassen. Der Glaube an die Wissenschaft verdrängt die Religion, und Magie steht in Konkurrenz und Allianz mit den neuen

neue Krieg aus! Nur die schiere Ausdehnung und die reine Übermacht an Menschenmaterial bewahrt das verknöcherte Imperium vor einer Niederlage. Es herrscht nun ein unruhiger Frieden.

Manche Länder wie das handelsstarke Königreich Cramm oder der Stadtstaat Instapon begrüßen die Konkurrenz zur Macht des Kaiserreichs, welches seit Jahrtausenden den Kontinent dominierte. Andere, wie die revolutionäre Republik Verania, nutzen die Zeit um ihre eigene Position zu festigen und sich vom Kaiserreich loszusagen.

Unerwähnt dürfen auch weder die Pyggs noch die Faidin bleiben: Beide haben eines gemeinsam: Sie litten und leiden noch heute unter der Expansion des Menschen.

Erstere sind die kleinwüchsigen dunkelfarbenen Ureinwohner jener Inseln, auf denen die Menschen vom Kontinent in alter Zeit die TIA gründeten. Sie hatten mit ihren Blasrohren keine Chance gegen den Raub ihrer Inseln.

Zweitere sind eine nichtmenschliche Spezies; große, schlanke Gestalten mit langen Haaren und einer leicht durchsichtigen Schuppenhaut, deren Kultur auf ihren magischen Fähigkeiten basiert. Heute haben sie sich hinter die Große Wand zurückgezogen, ein Gebirge, welches den nördlichen Teil des Kontinents vom Süden trennt. Niemand der dorthin ging, ist bisher zurückgekehrt.

Auf Yarthe haben die Helden die Möglichkeit, unzählige verschiedene Abenteuer zu erleben. Große Echsensafaris, Romanzen am Hofe, Expeditionen mit dem Luftschiff, heroische Schlachten, dunkle Intrigen, faire Duelle und, und, und...

Im Internet erwarten Dich auf THYRIA.COM, viele dutzend Quellenbücher, Regelwerke und Abenteuer, Die dich hoffentlich dauerhaft in unsere Welt holen.



Leser, hier findest Du Geheimnisse und dunkles Wissen rund um die Welt des Thyria Steamfantasy Rollenspiels. Zuerst erkläre ich Dir etwas über unsere Welt, um Dich dann hinabzuziehen in Mysterien und blutigen Wahnsinn. Folge mir nun...

Technologien.

Entgegen anderen Steampunkhintergründen spielt Thyria nicht auf unserer Erde. Wie ein klassisches Fantasyszenario ist es auf einer eigens erdachten Welt angesiedelt.

Diese Welt heißt Yarthe, eine urwüchsige Welt, auf der man große Echsen und riesige Insekten finden kann. Oder von ihnen gefunden wird....

Wir schreiben das Jahr 1005 TNK. Die fortschrittliche Nation der Thyrianischen Insel A.Ll.ianz ist auf den großen Kontinent zurückgekehrt, um ihr legales Erbe einzufordern. Es kommt zum Krieg mit dem Kaiserreich von Tyree. Panzer gegen Reiterei, Luftschiffe gegen Städte, Panzerschiff gegen Segler, Giftgas gegen Schützenlinien. So sieht der

Was ist

Steamfantasy?

Thyria Steamfantasy ist ein Steampunk Rollenspiel. Als Hintergrund dient eine Welt die technologisch, sozial und geistig das klassische Mittelalter normaler Fantasyszenarios hinter sich gelassen hat. Neben der Magie und Mystik hat die Technologie dampfenden Einzug gehalten. Qualmende Fabriken sprießen aus dem Boden und versorgen die Welt

1 ANMERKUNG: Dies ist ein Rollenspiel, ein Produkt der Fantasie und keineswegs mit den tatsächlichen Ansichten des Autors bezüglich Weltanschauung und gebotener Verhaltensweise übereinstimmend.

Und Thyria bei Nacht?

Thyria bei Nacht ist der erste Szenario Band zu Thyria und voll kompatibel zum bisher beschriebenen Hintergrund.

Die Tatsachen, Lokalitäten, Gruppen und Einzelpersonen mögen eine große Wichtigkeit im Kampf der finsternen Mächte untereinander besitzen, doch für den „normalen“ Menschen auf Yarth sind sie weit hinter seinem Erfahrungshorizont.

Thyria bei Nacht wird, anders als das heroisch orientierte Thyria Steamfantasy, die dunkle Seite der Spielwelt betrachten.

Ehre, Tugend und Wahrhaftigkeit mögen ja anerkannte Sozialrichtlinien sein, doch wen es nach Welt-herrschaft, Reichtum oder gar Menschenfleisch gelüstet, der lässt man sich nur selten von ihnen aufhalten!

Wie veranstalte ich

Thyria bei Nacht?

Die Idee an einer TBN Runde ist, daß die Helden eine Welt neben der Normalität erleben. Sie sollen das Gefühl haben in einem guten Gruselfim zu sein. Das als normal anerkannte Universum läuft neben der Geschichte her.

Ein Beispiel:

Einer der Helden wird in eine unsaubere Machenschaft verstrickt. Ein Freund vom ihm, ein anwalt, verschwindet. Der Held findet in der Wohnung des Freundes nur einen Notizzettel mit kryptischen Schriftzeichen. Als er sich um

Entschlüsselung bemüht, kann ihm einer der andren Helden, ein Historiker des Okkulten mitteilen, daß es sich um die Sprache eine längst ausgestorbenen und schon in alter Zeit verbotenen Dämonenkultes handelt.

Die Helden geraten nun von ihrem normalen dasein, als Bürger der TIA immer weiter hinein in einen Sumpfaus Verbrechen, okkulten Handlungen, Ritualmorden und finsternen Geheimnisse. Sie werden von den Kultisten am hellichten Tag im Park überfallen, und plötzlich ist das Grauen überall. Dort wo eben noch Kinder Karussell fuhren, kann im nächsten Augenblick eine wahnsinnige ältere Frau mit einer Machete auf sie losgehen! Die Idee ist es einen versteckten, unterschwellig und imm öfter in die "Normale" schwappenden Grusel zu

präsentieren der die Helden glauben läßt Sie tauchen ein in ein anderes Universum:

In die Thyria bei Nacht!



LICHT UND SCHATTEN: DIE ALLNACHT

Das Leben in der

Dunkelheit

Auf Yarthe gibt einen normalen Tagesrhythmus wie auch auf der Erde. Die meisten Menschen stehen Morgens auf und gehen ihrem Tagewerk nach. Am Nachmittag dann gehen sie wieder nach Hause oder noch etwas trinken, und zur Nacht geht man schlafen.

So ist das normalerweise.

Aber es gibt Bevölkerungsgruppen, die sind anders.

Bauern zum Beispiel stehen mit der Sonne auf und gehen auch mit dieser zu Bett. Arbeiter in bestimmten Gewerken wie der Rohstahlerzeugung arbeiten in Schichten.

Das heißt, sie stehen vielleicht auch Mittags auf und kommen erst spät in der Nacht nach Hause.

Oder sie fangen gar erst zur späten Stunde an. Besonders in den großen Metropolen hat sich dank der Gasbeleuchtung der Lebensrhythmus stark verschoben.

So dringt die Normalität in die Welt der Nacht hinein und wird ihr Opfer.

Gaslicht&Karbit

Auf Yarthe kennt man zwar keine Elektrizität, aber Gasleitungen durchlaufen die großen und kleine Städte der meisten Nationen.

Unentwegt füttern Arbeiter die Leitungen mit den Dämpfen ausglüh-

der Kohle. (Gut ist gibt auch Erdgasversorgung, aber selten)

Durch die Bastion aus Straßenlaterne und Hausbeleuchtungen haben sich die Menschen die Möglichkeit geschaffen, auch des Nachts aktiv zu sein, ohne Angst vor dem was im Dunkeln lauert ?

Karbitschein werferbeleuchten überall dort, wo Gasleitungen nicht hinreichen oder zu statisch wären, also auf Fahrzeugen oder im Hinterland.

Aber Gas und Karbit sind nicht billig, und so gibt es vielerorts dunkle Stellen im Lichtermeer der Menschensiedelungen.

Und dort lauert oftmals das Grauen um sich über die Unschuldigen wie die Schuldigen zu legen.

Nächtliche

Vergnügungen

Im gelben Schein der künstlichen Lichter erwartet den Großstadtmenschen ein Fülle von Aktivitäten. Theater, Restaurants und Casinos stehen hierbei in den „schönen“ Gebieten der Stadt, während Kneipen, Bordelle, Kampfarenen und Vergnügungsparks in den schmutzlicheren Vierteln angesiedelt sind.

All diese Orte und die hellen Hauptstraßen, wie dunklen Gassen um sie herum sind Anziehungspunkte für die Nachtschwärmer. So nennt man das Volk, welches sich des nächstens, außerhalb der eigenen vier Wände vergnügt.

Nachtschwärmer kamen erst mit der durchgehenden Straßenbeleuchtung auf.

Die meisten von ihnen sind harmlose Menschen. Sie gehen des Tags einer Arbeit nach, oder besitzen genug Mittel dies nicht tun zu müssen.

Abend werfen sie sich Frack und Abendkleid und treffen sich an besagten Orten, um sich zu zeigen und zu vergnügen.

Unter diese Nachtschwärmer mischen sich die Predatoren und Fallensteller der Dunkelheit. Denn genauso wie Sie von der Eroberung der Dunkelheit durch das (Kunst)licht verärgert wurden, genauso sehen Sie begeistert die neuen Jagdgründe.

Die Nachtschicht

Wie schon eingangs gesagt, nicht nur vergnügungssüchtige Nachtschwärmer bevölkern die Straßen.

Vielen Menschen bleibt nichts anderes übrig, als des Nachts zu arbeiten.

In Lumpen gehüllte Mädchen verkaufen Blumen, Jungen sammeln Müll von der Straße um ihn zu verkaufen, oder bieten Zeitungen feil. Nachtwächter gehen genauso ihrer redlichen Arbeit nach wie die Arbeiter im Gaswerk oder Packer im Hafen der Stadt. Auch sie sind alle potentielle Opfer.

Die Keule und die Seitengasse

Ein Schlag, von der Seite, in dunkler Gasse, und schon bist Du Hab und Gut los. Meist lassen einem die Räuber das Leben. Du sollst ja wiederkommen...

Auch Diebe, Mörder und andere illegale Professionen nutzen den Mantel der Nacht für ihre Machenschaften. Organisierte Verbrecher wie die berühmte Pyggmafia der TIA schmuggeln, pressen und morden am liebsten im Schutze der Dunkelheit. Aber das organisierte Verbrechen werden wir in einem anderen Szenarioband genauer beleuchten.

die dunkle seite der nacht

Nachdem nun ein Leuchtschein auf die alltäglichen Bewohner der Nacht gefallen ist wenden wir uns dem Besonderen zu. Thyria bei Nacht hält eine Vielzahl von mystischen, magischen und vor allem gefährlichen Nachtwesen parat. Du entscheidest selbst, ob Du zu ihnen gehören oder sie bekämpfen möchtest.

1. profane Angst:

Jugendbanden

Konkurrierende Jugendbanden und Straßengangs sind ein massives Problem in den großen Städten. Dort wo die Familien zersplittert sind, weil zum Beispiel der Vater im Werk von einem Träger erschlagen wurde, dort sind viele Kinder auf der Straße. Geld muss her um sich, seine Bande oder auch die Familie zu ernähren. Oftmals bleibt nur die Kleinkriminalität. Betteln, Taschendiebstahl, Kleingauereien.

Besonders gemeine Beispiele sind die Häusler Kinder in der TIA. Diese stets in schwarze Fischhaut gekleideten und bleich geschminkten jugendlichen pressen Schutzgeld, handeln mit Drogen und glauben an das Böse in der Welt. Ihrer Lebensphilosophie geben sie mit entsprechend düsterer Musik Ausdruck. Zudem versuchen sie sich in Pygg-Schamanismus.

Morgens, nach dem Theatertag und dem Weg nach Hause, erinnerst Du dich nicht wo die blutverkrusteten Ritualnarben auf Deiner Brust herkommen...

Räuberbanden

Banden von Räubern und gesetzlosen sind hingegen auf dem Konti-

nent ein großes Problem. Sie verstecken sich in Wäldern oder Sümpfen und überfallen Reisende oder gar ganze Ortschaften, bis sie gefangen, getötet oder Vertrieben werden.

Ein gutes Beispiel hierfür ist die Liga adeliger Streiter. Ein in der Republik Verania beheimateter Bund Gesetzloser, welche die entrechteten Adligen der ehemaligen tyreischen Nordprovinzen schützen will. Dabei machen Sie aber weder vor okkultem noch vor Dämonenbeschwörung oder Verstümmelung eines jeden veranischen Revolutionärs halt, den Sie zu fassen kriegen.

Hattest Du etwas mit den Adligenpogromen in Vernaia zu tun? Dann wechsel besser den Wohnsitz!

Vereine & Geheimbünde

Yarthe ist voll von geheimen Gesellschaften, nicht öffentlichen Vereinssitzungen und der gleichen. In einem Verein organisiert sein, ist das ah! und oh! vieler bürgerlicher und adeliger Existenzen.

Nicht grundsätzlich eine Gefahr für die Gesellschaft sind solche Angel, Polo, Kartenspielgemeinschaften.

Es gibt aber Vereine die nur als Deckmantel des Viertags wöchentlich ihre Lieder trällern. Bewohner der Nacht organisieren sich in Geheimbünden um ihre dunklen Ziele zu verfolgen.

Ein Beispiel sind die so genannten Amazonen welche versuchen mit Huldigungen an die große Erdmutter und Magie einen deterministischen Umsturz in den chauvinistischen Reichen des Kontinents zu erzeugen.

Hoffentlich bist Du kein adeliger Mann...

Verwirrte des Krieges

Auf Yarthe herrscht Krieg, irgendwo immer. Der moderne Krieg kann fürchterlich sein. In Städten, Dörfern, auf alten Schlachtfeldern findet man sie, die verwirrten Überlebenden des Krieges. Schatten ihrer selbst, alte

Soldaten, Veteranen und Invaliden. Entmenschlicht, roh und ohne Verstand für das Leben in Frieden. Beispiele sind besonders unter der Versehrten des Enklavenkrieges zu finden, da dieser mit unglaublicher Grausamkeit geführt wurde.

Aber z.B. auch Soldaten des Stadtstaates Hupfingen, in den UAF wurden in den vielen Schlachten die Sie für ihre Schwesterstadt Überau erleiden mussten, über die Maßen brutalisiert.

Flammenwerfer verbrannten Dein Gesicht, Gas ätzte Dir die Lungen. Granatsplitter zerrissen Deine Eingeweide und Maschinengewehrsalven Deine Gliedmaßen. Was macht es da, wenn Du tust was immer Du willst.

Der Infekt

Krankheiten die mystische Komponenten besitzen sind auf Yarthe selten aber nicht unbekannt. Es gibt so etwas wie Faidinschnupfen bei dem der Erkrankte sich beim Niesend entstofflicht. Solche Krankheiten können ärgerlich sein, doch Sie sind sehr selten und meist harmlos.

Aus den Tiefen des Dschungels pyggbewohnter Inseln kam jedoch eine Krankheit über die TIA die ihre Opfer entgültig der Zivilisation entzieht.

Einmal von dem mysteriösen Virus infiziert, werden Menschen zu aschgrauen, dünnen und vor allem lichtscheuen Gestalten mit einem Hunger für Menschenfleisch und Blut, am Besten etwas abgehängt! Ist diese Krankheit ein pyggscher Fluch um die Invasoren zu schädigen, oder wurde er nur zufällig übertragen? Keiner sagt es, auch die Forscher im Allianzlabor für Biokampfstoffe wollen nicht darüber reden.

Da der Virus jeden treffen kann, munkt man von Industrietycoonen, die seit Jahren ihre Villa nicht verlassen haben, von Verschwörungen um Friedhofslizenzen und Du Ghattokind hast du schon die eisernen Haken im Keller des Fabrikbesitzers gesehen?

Für ein paar Kreuzer führe ich Dich hin...

Mutationen

Die Industrialisierung auf Yarthe hat den Menschen Arbeit, aber nur wenigen Wohlstand gebracht.

Vielerorts, hausen die Opfer der Industriesklaverei in stinkenden Kasernen neben der Fabrik. Dreckige Abgase und trübes Wasser umgeben sie Tag ein Tag aus.

Manchmal sagt man, werde dann ein Kind mit 6 Zehen, drei Armen oder gar zwei Köpfen geboren! Und die Familien sind dann nicht stark genug, sich dieser armen Geschöpfe anzunehmen.

Wenn die Nachbarn von dem verunstalteten Kind erfahren zünden sie höchstens die betroffene Hütte an.

Schließlich liegt ein Fluch auf den Betroffenen! Sonst hätte Sie der Eine nie so leiden lassen!

Von Abfällen ernähren sich diese ausgesetzten Kreaturen, in dunklen Ecken wachsen sie auf. Ihr Hass auf die Welt des Lichts wird oft unbändig.

Als solch ein Ausgestoßener bist Du nur selten gut auf die Welt zu sprechen, wenn du es überhaupt gelernt hast...

Damals wie heute hat Dir keiner Dieser Zivilisten geholfen!

Inzest

Die adeligen Familien der Stadt Instapon heiraten seit vielen hundert Generationen nur untereinander. Am Besten man wählt Cousin oder Cousine aus der eigenen Familie! So bleibt die Macht stets bei der eigenen Sippschaft, aber auch allerlei rezessives schleicht sich an die Oberfläche! So haben die Familien alle Merkmale, welche Sie über die Jahrhunderte immer weiter ausprägen. Gesund ist dies sicherlich nicht, doch zählt in Instapon etwas anderes als nun gerade die persönliche Gesundheit einzelner Adelskinder.

Beispiele: Als weiblicher derer von Grinoldz bist Du zwar wunderschön, schlank und hochgewachsen und ein we-

nig simpel. Als männlicher von Grinoldz hingegen ein verhutzelter, beinahe unfruchtbarer Zwerg von außergewöhnlichen geistigen Fähigkeiten. Wähle...

2. mystische Mächte:

Mystische Wesen

Sie tauchen auf wenn man an Sie glaubt. So die Volksweisheit. Aber wenn Sie auftauchen, dann glaubt man ja auch an sie. Oder?

Nicht umsonst gibt es den Ausspruch "Was war zuerst da? Das Einhorn oder der Glaube das es Einhörner gibt?"

Auf Yarthe unterscheidet man jedenfalls drei Sorten mystischer Wesen.

Lichtlinge, Graue und Unheilsbringer.

Die ersten sind den Menschen wohlgesonnen, die zweiten haben keine besondere Meinung in dieser Beziehung, und die dritten tun alles, um Menschen das Leben schwer zu machen.

Beispiele für Unheilsbringer sind Nachtmahren, flammhufige Pferde, die Dir Alpträume bringen, oder der schwarze Peter, eine Katze, die Unglück bringt, wenn man ihren Weg kreuzt.

Auch der schwarze Mann und die Monster unter Deinem Bett sind nicht nur ausgedacht...

Geister

Diese Wesen sind in Gebieten langer Besiedelung die häufigsten mystischen Erscheinungen. Sie sind die Essenz Verstorbener, die auf Erden noch nicht fertig sind mit ihrem Leben. Ein einschneidendes Erlebnis zwingt sie, bestimmte Taten immer und wieder wieder zu tun, bis sie erlöst werden. Dabei sind Geister nicht willenlose Repeditoren. Nein, sie haben nur einen Zwang, zu erledigen was ihnen noch fehlt um mit dem Leben abzuschließen. Die Stärke eines Geistes und seine Möglichkeit noch mit dem Reich der Lebenden zu agie-

ren hängt ebenfalls stark von seinem Willen ab etwas "erledigen" zu müssen. Dieser Willen steht in direkten Zusammenhang mit der Leidenschichte des betroffenen Geistes.

Beispiele: Der Kopflose Reiter von Roda, im Herzogtum Lilienwald der Dich des nächtens an der Waldkreuzung köpft, oder die heulende Braut in der Villengend von Brandia (TIA) die dich entführt. Wenn Du wiederkehrst, verzichtet Du auf die Hochzeit mit Deiner Angebotnen und wenig später auch auf Deine fortgesetzte Existenz...

Faidin

Zwar haben sich die nicht-menschlichen Wesen in alter Zeit hinter die große Wand zurückgezogen, doch trifft man die schlanken, großen Gestalten mit der durchscheinend schuppigen Haut vor allem in der Thyrianischen Insel Allianz als Lohnmagier und Touristen.

Es scheint zwei Arten von Faidin zu geben. Die welche den Menschen nie verzogen haben, daß Sie sich hinter die große Wand vertrieben haben, und die welche lernen wollen was diese kurzlebigen Wesen so anders macht.

Menschen teilen sich nur 4 der 5 Existenzebenen mit den Faidin welchen ebenfalls 4 bewohnen. Die Tatsache, daß diese Ebenen nicht immer die selben sind, scheint Faidin nicht loszulassen.

Neben den wissenschaftlich interessierten spricht man aber auch von Faidin, welche umgehen und Menschen entführen, ermorden oder für finstere Rituale benutzen. Im Dienste ihrer Wissenschaft, oder als Rache für das vergangene Unrecht ihrer Vertreibung?

Lianka, die Faidin-Konkubine. Gut, wenn Du ihrer magischen Verführungskunst entkommst. Von vielen Kunden hörte man nie wieder. Nur die vielen Musikinstrumente die diese Faidin ihr eigen nennt scheinen auch von selbst zu spielen...

Dunkle Religionen

Religionen, die gegen die bestehende Ordnung arbeiten und somit oftmals böse Ziele verfolgen. Es kann sich um kleine Sekten handeln, wenige Personen die sich nächtens in verlassenen Kellern treffen um ihren schurkischen Götzen in dunklen Ritualen zu huldigen, oder auch um Kontinentüberspannend Netzwerke innerhalb bestehender religiöser Gruppen. Diese "Untermieter" versuchen ihre dunklen Machenschaften mit Hilfe der unschuldigen Massen und gutgläubigen Klerikern durchzusetzen.

Besonders bemerkenswert ist dabei der Kult der Erdmutter, welcher in Tyree und Cramm versucht, die Religion weg vom Sohn der Erdmutter hin zum Glauben an die große Urgöttin zu bewegen. Hierbei wird auch vor terroristischen Attacken auf Einentempel nicht halt gemacht.

Interessanter Weise liegt der Kult im Zwist mit den Amazonen, da er männlich dominiert ist.

Ein anderes Beispiel ist der Kult des Anderen:

Der Andere ist ein Gott, dessen Name von den Gläubigen des Einen (Hauptreligion auf dem Kontinent) in alter Vorzeit getilgt wurde. Dennoch gibt es auf dem ganzen Kontinent noch Zellen dieses Glaubens, der auf Menschen- und Blutopfern fußt. Man munkelt von einer ganzen Menge Eienenpriester die in Wahrheit den Anderen verehren, und in ihren korrumpierten Tempeln die Gläubigen verderben.

Wen hast Du mit Deinen Taten so erzürnt, daß er Dir Alpträume schickt? Waren Deine Gebete nicht stark genug, hast du nicht genug gespendet?

Alpträume verfolgen Dich, von gespaltenen Konchenbergen, Seen von Blut und am Ende des Pfades aus Schädeldecken ein Turm aus abgehackten Gliedmaßen Deiner Lieben.



3. magische

Nebenwirkungen:

Nekromanten

Ein bekanntes Problem mit der Zauberei auf Yarthe ist es, dass man vom Saugen an der Kraftquelle der magischen Energie abhängig wird. Normale Magier lernen damit umzugehen und die Kraft für ihre Sprüche entsprechend vorsichtig und am besten aus toten Objekten zu entnehmen. Ein willensschwacher

Magier aber kann leicht zum Nekromanten werden.

Nekromanten können und wollen nicht auf das Wohlergehen ihrer Magiequelle achten. Sie saugen jede Quelle leer, bis sie zerfällt, auch Deinen Goldfisch oder gar Dich! Die Essenz lebender Wesen ist stärker und leiblicher als die aus totem Material!

Nekromanten kämpfen mit Hilfe ihrer mangelnden Willensstärke einen fast aussichtslosen Kampf um ihre eigenen Menschlichkeit. Die meisten würden gerne aufhören Dinge zu beschädigen oder Leute zu töten, nur für den Kick der magischen Entfaltung. Aber Sie waren zu schwach der Versuchung zu widerstehen und werden es auch bleiben!

Viele Nekromanten haben daher diesen Kampf längst aufgegeben. Sie stillen ihren nie endenden Durst nach magischem Potential vor allem intelligente Lebewesen. Nichts ist so gehaltvoll wie ein beseelter Körper!

Auch eine Rechtfertigung haben dieses DeNekromanten bereits fürs sich zurechtgelegt: Schließlich sind sie die wahren Erleuchteten! Ihr irrsinniges Verhalten gewinnt dadurch fast schon religiöse, zumindest aber weltanschauliche Züge.

Gerüchte sagen, dass DeNekromanten auch von einer Krankheit oder einem Unheilsbringer befallen seien. Man auch, daß mehrere konkurrierende Nekromantengruppen existieren.

Tatsache ist, daß Nekromanten mit der Zeit völlig unkontrolliert und Wahnsinnig werden, und sie werden in jedem Land der Welt gejagt und vernichtet.

Alles in allem sind Nekromanten die gefährlichste mystische Bedrohung für die Menschen auf Yarthe...

Wie immer ist der Mensch sein eigener gefährlichster Feind...

Die Rotmäntel von Magon saugen ihre magische Energie aus dem Blut ihrer Opfer. Mit totem Blut atmet Du aber schlecht...

Veränderte

Magie korrumpiert ihre Anwender. Dies ist eine alte Volksweisheit.

Aber während willensschwache Magier der Gefahr erliegen Nekromanten zu werden, gibt es eine viel seltenere und gefährlichere "Erkrankung". Wenige Magier haben genug Potential um solch große Mengen von magischer Energie zu leiten, daß diese sogar ihre irdische Existenz verändert! Während man einem Nekromanten erstein mal nicht ansieht was sein Problem ist, erkennt man einen Veränderten sofort.

Denn der magische Aspekt den der Magier am häufigsten nutzt, ist der welcher sich im Magier manifestiert.

Ein Feuermagier wird also unter in Flammen stehen, gepeinigt vom Brand aber nicht getötet. Ein Geistesmagier hingegen kann sich permanent in eine Ätherische Form verwandeln, halb Mensch halb Nebelschwade. Es gibt keine festen Regeln dafür und nur die stärksten Magier sind davon betroffen.

Abgesehen von der körperlichen Veränderung geschieht aber vor allem auch eine geistige Annäherung an den magischen Aspekt. Dies wird aus der Warte der sterblichen meist als ein Form des Wahnsinns gedeutet, für den Veränderten ist es nur die Erfüllung seines Schicksals. Er geht auf in der Magie.

Menschliche Werte, wie Freundschaft, Ehre, Treue und Liebe verlieren dabei im kosmisch&magischen Zusammenhang immer mehr an Bedeutung für den Magier. Auf Grund dieser Einstellung sind Veränderte grundsätzlich erst einmal als Böse einzustufen.

Ein Beispiel ist Volkoz der Bezwiner. Er war der größte Elementarmagier des Kaiserreiches von Tyree. Nun ist er für immer in den 4 Elementen gefangen. Zyklisch wechselt er von Feuer zu Luft zu Erde zu Wasser und wieder zu Feuer. Dabei ist sowohl sein Aussehen als auch seine Verhaltensweise im wahrsten Sinne des Wortes elementar. Er verbrennt, weht um, begräbt oder ertränkt seine Umgebung. Die Magieruniversität von Tyree jagt ihn schon lange entlang der großen Eisenbahnstrecken um ihn zu stellen. Er selbst zieht von Dorf zu Dorf um seine negativen Aspekte dort an Unschuldigen ausleben zu können.

Wer weiß wann die wahre Identität von Dir besitzt ergreift?

Zombies

Das die Leibgarde des Kaisers aus Tausenden verstorbener Krieger besteht, weiß jedes Kind.

Das aber des öfteren die Umwandlung vom mächtigen Klankrieger zum willenlosen Zombiegeschöpf misslingt, wissen nur wenige. Der

Prozess der einen verstorbenen Marasadeligen zu einem unsterblichen Krieger zu machen, ist nicht ohne gefahren. Gelingt solch eine Umwandlung nicht, dann ist der Zombie nicht der willenlose Sklave der einen jeden Befehl bedingungslos ausführt. Die Leibgarde des Kaiser hat aber keinerlei Interesse an "unperfekten" Zombies. Da die Wesen, in ihrem früheren Leben aber hochangesehene Persönlichkeiten der Tyreeischen Adelskaste waren, ist es nicht immer einfach einen schlecht kreierte Zombie zu "beseitigen". Die Magierakademie, welche das Geheimnis der Erstellung dieser Krieger seit Jahrhunderten hütet wäre nur allzu gerne bereit jedes Mißgeschick im Herstellungsprozess zu beseitigen.

Irgendwo her müssen die verzerrten Gestalten kommen, die die Dich in dunklen Gassen der Reichshauptstadt verfolgen...

Bestrafte

Die Zombieberstellung welche in der kaiserlichen Akademie von Tyree durchgeführt wird, hat aber nicht nur ungewollte Nebenwirkungen.

Zwar ist es den Magiern der einzelnen Adelsklans nicht gelungen (und auch nicht erlaubt) eigene Zombies zu erschaffen, aber Klanoberhäupter in Tyree überlassen in Ungnade gefallene gerne ihrem Hofmagier für andere Experimente.

Die meisten dieser Unglücklichen überleben nicht was man ihnen antut. Manche Wesen entkommen aber auch oder werden sogar zur Schau gestellt.

Wer weiß, was alles aus den Armen wird. Tu Diene Arbeit stets gut Bauer! Sonst endest Du in einem lebendigen Vorhang aus Menschenhaut im Turm des Hofmagiers...

DIE FEINDE DER FINSTERNIS

Genauso wie es unzählige Predatoren der Nacht gibt, so gibt es auch Einzelpersonen und Organisationen, die sich zum Ziel gesetzt haben, die finsternen Mächte zu bekämpfen.

Sie sind der größte Gegner der finsternen Mächte, vor allem da Sie die Gefahr erstmal als solche erkannt haben. Mit großen Vigor widmen Sie sich ihren einzelnen Zielen und nicht wenige streben die völlige Vernichtung aller bösen Lebensformen an

Oftmals schlagen diese Organisationen dabei über die Stränge, so daß viele Unschuldigen leiden müssen.

1. Organisationen

gegen das Böse:

Tyreische Inquisition

Der Glaube an den Einen macht den Inquisitor stark.. In Wissen an die Wahrhaftigkeit des Einen und mit der Unterstützung durch die Kirche spüren Inquisitoren Ungläubige und Nekromanten im ganzen Land auf, und stellen sich jedem Feind des Einen entgegen der die bestehende Ordnung bedroht.

Auf dieser Basis arbeitet die tyreische Inquisition eng mit dem Reichs-InternenSicherheitsdienst zusammen.

Morgens 0500 im Kerker:

“Im Namen des Einen! Weiche von uns böse Kreatur. Mit Feuer und Schwert und dem reinigenden Segen der Pein haben wir noch jeden in den Schoß der Gemeinschaft zurückgeführt!”

ReichsInternerSicherhei

tsdienst

Der RIS wurde nach dem großen Aufstand der Arbeiter und Soldaten, und nach der Ausrufung der Republik Verania gegründet. Der RIS überprüft die Loyalität der Bevölkerung, seine Augen und Ohren sind überall.

Die Abteilung X des RIS beschäftigt sich mit Nekromanten, magischen Phänomenen und mystischen Erscheinungen. Leider werden sie von ihren eigenen Vorgesetzten nicht sehr ernst genommen. Denn der RIS verlässt sich in mystischen Dingen lieber auf die Arbeit der tyreischen Inquisition.

Morgens 0600 im Kerker:

“Glaube ja nicht, daß du damit durchkommst Bursche. Der Kaiser sieht alles, und was er gar nicht gerne sieht, sind Typen wie dich die Tentakel haben und kleine Kinder Essen!”

Abteilung 21 in

Cramm

Im Gegensatz zu Abteilung X des RIS genießt die Abteilung „Paranormale Abwehr“ des Geheimdienstes von Cramm nicht nur die Unterstützung durch die Vorgesetzten sondern auch Rückhalt in der Bevölkerung. Die Abteilung 21 ist höchst effizient und äußerst geübt in Bekämpfung übernatürlicher Gefahren.

Die reformierte Kirche des Einen arbeitet eng mit der Abteilung 21 zusammen. Wann immer heiliger Beistand benötigt wird, sind Helfer der Kirche zur Stelle.

Mittags bei einer Trauung im Tempel des Einen:

“Meine Damen, meine Herren. Darf ich stören? Ist ihnen vielleicht ein tintenfischartiges Wesen mit langem Bart über den Weg gelaufen? Nein? Oh dann möchte ich die Zeremonie nicht weiter stören.”

Rotierer

Eigentlich sind die Rotierer ein Verein zur Förderung technologischer Entwicklung.

Im geheimen sind die Rotierer aber eine lose Organisation einzelner Individuen, die sich dem Kampf gegen das Übernatürliche verschrieben haben.

In der atheistischen TIA oftmals der einzige Schutz gegen paranormale Aktivitäten, wenn man sich nicht zum Pyggschamanen traut. Rotierer sind für ihre eher profane Herangehensweise an Probleme bekannt. Erst Schießen, dann Fragen.

Abends 2000 auf freiem Feld

“Liebe Kollegen, ich habe ja mehrfach versucht darauf hinzuweisen, daß wir es nicht einfach haben werden mit diesem Experiment. Dies ist bereits der dritte Nekromant den wir unter großen Mühen vom Kontinent hierher haben bringen lassen. Auch dieser hier wird, wie in meinen Ausführungen zu Apparat 17, den Test der Maschine nicht erfolgreich abschließen.”

2. Allein gegen die

Nacht

Privatdetektive

Angeheuert um die Untreue des Ehemannes zu beweisen trifft der Detektiv auf einen Geheimbund, Seelensauger und Verführerinnen aus anderen Existenzen. Ein nicht allzu häufiger aber dennoch klassischer Fall. Unter den Einzelgängern im Kampf gegen das Böse, ist gerade der Privatdetektiv ein ungewolltes Paradebeispiel.

Nach wilder Verfolgungsjagd durch das städtische Einkaufszentrum hat der Detektiv endlich den Dämon im Körper der besten Freundin enttarnt.

“Waffe fallenlassen, nehmen Sie die Hände hoch!”

Ich habe Sie enttarnt.

Ohhh, und ich meine alle Waffen... und alle Hände"

Lichtlinge

Die eingangs erwähnten guten mystischen Wesen. Lichtlinge haben stets ein offenes Ohr für die Menschen die gut zu ihnen sind. Daher helfen sie auch gegen die dunklen Seiten der Nacht.

Beispiele sind die Einhörner von Hohenstedt (UAF), die Jungfrauen vor dem Jus Primae Noctis bewahren, oder der Tintenfisch von NeuLilienwald, welcher in Seenot geratene Fischer rettet.

Der Handlungsreisende kommt unerwartet eines Nachts nach Hause.

"Ja, Liebste ich kann es nicht anders sagen, daß Wesen kam einfach hinter dem Busch vorgesprungen und hat die 5 Räuber vertrieben. Nunja, 4 hat es vertrieben, eines landeten wohl im Bauch dieses Knäuls aus Haaren, Zähnen und Augen. Ich bin jedenfalls froh noch am Leben zu sein."

Geisterjäger

Vor allem in den unabhängigen Fürstentümern, einem Konglomerat von eher unfortschrittlichen Kleinreichen, gibt es allerlei freischaffende Geisterjäger. Mit Wünschelruten, magischen Gesängen aber auch mit Essesymbol, Pflock und Pistolesuchen sie mystische Wesen und ihresgleichen zu verjagen oder zu besiegen.

Morgengrauen auf dem Friedhof von Mitteldorf:

"Weg von ihr Ausgeburts! Sonst schiesse ich Dir auch das letzte dieser wiederlichen Tentakel noch von Deinem schleimigen Körper!!"

3. Andere im Weg

Magiergilden

Alle offen praktizierenden und lizenzierten Magiergilden unterhalten

auch Jäger, um Nekromanten, Unheilsbringern und der gleichen den Gar aus zu machen.

Ein Beispiel ist die Nekromantenuntersuchungskommission der kaiserlichen magischen Militärakademie. Die Nekromantenjäger der Akademie suchen im ganzen Kaiserreich entlaufene Exstudenten welche ihre magischen Energien nicht mehr steuern können.

Ein anderes Beispiel sind die marasischen Derwische. Sie wandern von Dorf zu Dorf in der großen Einöde und fragen die Bewohner nach auffälligen Anzeichen des Übernatürlichen. Ihr Lebensziel scheint es zu sein, das einfache Volk vor dem übernatürlichen zu schützen.

Der crammonische Staatsmagier beobachtet etwas auf dem Heimweg:

"Los Mädchen sag mir welche Farbe das Leuchten hatte, du dienst der Königin wenn du es sagst. Glaub mir deiner Familie will ich helfen. So wirst du dafür sorgen, daß das Leuchten deiner Familie kein Unheil zufügen kann."

Das organisierte

Verbrechen

Auch wenn die Damen und Herren der Unterwelt nicht ein natürlicher Verbündeter im Kampf gegen das Dunkle der Nacht sein sollten, helfen die großen und kleinen Verbrecherorganisationen in bestimmten Gebieten gerne mit. Ihre eigenen Mitarbeiter sind oft genauso betroffen wie die "unschuldigen" Anwohner.

Zum einen unterscheiden übernatürliche Angreifer selten zwischen "guten" und "bösen" Opfern. Zum anderen sind Kreaturen wie der Ripper von Brandia schlecht fürs Geschäft. Welche Glücksspielerin sucht des Nachts die illegalen Spielhöhlen auf, wenn die Angst umgeht, daß sie nicht mehr nach Hause kommen?

Übergabe der Ware, 0630 in der Kanalisation:

"Heee Luizzz, was war das für ein Geräusch??? Du sagtest doch, daß wir hier alleine sind! Willst Du mich über den

Tisch ziehen? Was willst Du mit der Pistole?...Nein, der Nebel, das Wabern! Schnell hol den Magier!"

Geheimdienste

Nicht nur Sonderabteilungen der Geheimdienste kämpfen gegen die dunklen Mächte der Nacht. Auch Arbeitsbereiche die sonst eher mit organisierter Kriminalität, Auslandsüberwachung oder der gleichen zu tun haben, können Übernatürliches ins Visier nehmen. Wie auch bei den Kriminellen passiert so etwas aber eher wenn die dunklen Mächte eine Gefahr für das Missionsziel des Dienstes darstellen.

"Hmm, direkt vor ihm war die ganze Zeit diese wabernde Luftfront, ich konnte die Zielperson einfach nicht in die Visierung kriegen. So schaffen wir das nie. Johann soll sich mal darum kümmern, was die Luft um den Präsidenten steht so "anders" macht."

Detekteien & Sicherheits

firmen

Private Sicherheitsfirmen sind ein klassischer Gegner der dunklen Mächte. Oftmals merken die Mitarbeiter dieser Firmen erst lange nach Annahme eines Auftrages mit welchem Feind sie es wirklich zu tun haben.

Ein Beispiel ist dabei der Nachtwächter, allein auf dem Fabrikgelände oder der Firmendetektiv der auf die seltsame Abteilung der Firma hingewiesen wird, da wo nie ein Mitarbeiter entlassen wurde.

Nachts am bewachten Tor nach Reichenhausen:

"Guten Tag. Oh Frau Lianz ich habe Sie gar nicht erkannt. Schön Sie nach all den Jahren einmal wieder hier begrüßen zu dürfen. Wir dachten schon, die Geschichte mit dem Autounfall wäre wahr."



Lorenz von Grünntann und Cilia von Übelthat in
"Kur in Nebelquell"

ABENTEUER: KUR IN NEBELQUELL.

In einer verschneiten Winterwoche fahren die Helden in den berühmten Kurort Nebelquell. Dort wollen sie die Tage bis zur Saison in der Hauptstadt Lilienstadt mit heißen Bädern und heilenden Trinkkuren verbringen. Keiner von ihnen konnte ahnen, wie aufregend und gefährlich ein Kurort mit nur ihnen als Gästen sein kann... Das Abenteuer ist recht linear und für den Einsatz auf Conventions, also für einen recht kurzem Zeitrahmen, geschrieben worden.

Hintergrund

Jeden Winter verbringen die Reichen und die Mächtigen des nördlichsten der Unabhängigen Fürstentümer ihre Zeit in dem kleinen Bergdorf Nebelquell. Dieser, schon in alter Zeit vorhandene Kurort, hat sich ganz und gar auf die reichen Besu-

cher eingestellt. Es gibt ein Kurhaus, ein Sanatorium für kranke Offiziere und vieles mehr. (Siehe Karte). Die Helden geraten durch einen „Zufall“ in die Fänge einer düsteren Familie von sehr seltsamen Adeligen. Dort werden sie mehr und mehr in das morbide Familienleben hineingezogen, bis sie erfahren was wirklich los ist.

Ablauf

Tag 1.

Die Helden kommen über die bald schon eingeschneite Strecke, per Kutsche nach Nebelquell. Der Ort wirkt freundlich und märchenhaft mit all dem Schnee auf den alten Fachwerkhäusern. Man kehrt in den Berger Hof, das zweite Hotel am Orte ein. Im Baronswappen, dem besten Hotel, ist die neue Dampfheizung noch nicht fertig installiert. Die Kursaison beginnt ja auch erst in einer Woche. So sind die Helden auch die einzigen Kurgäste. Im Speisesaal erhalten sie Gelegenheit, sich gegenseitig kennenzulernen und vorzustellen.

Gegen Ende des Dinners kommt ein Mann in das Hotel. Es ist ein alter Freund eines der Helden, sein Name ist Johann von Grünntann. Im Auftrag seiner Mutter lädt er alle anwesen-

den Kurgäste zu einem Abendessen auf dem Anwesen ein.

Tag 2.

Die Helden erhalten Zeit, sich Nebelquell anzusehen und sich einzuleben. Alles ist wunderschön aber recht teuer, nur ist es noch sehr still. Viele der Geschäfte in der Hauptstraße sind geschlossen. Da außer den Helden keine Kurgäste da sind, ist es überall eher leer.

Gegen Abend holt ein Schlitten die Helden ab und bringt sie an den Stadtrand zur Villa der Grünntanns/Angeldorns (siehe NPCs). Nach einem recht beschaulichen Aufenthalt im Salon findet das Abendessen im schrecklichen Speisesaal (siehe Horror 1) der Villa statt. Die Familie und die anderen Anwesenden zeigen sich alle von ihrer speziellen Seite und die Atmosphäre wird dadurch und durch das Rauminventar getrübt (Horror1, 2, 3)... Am Ende des Essens sollten sich die Spieler und ihre Helden etwas unwohl fühlen. Als es Zeit ist für sie ins Hotel zurückzukehren, ertönen schon die Glocken des örtlichen Essetempels. Feuer! Lodernde Flammen in der Stadt, das Hotel brennt! Nach möglichen Rettungstaten bezüglich der Heldenrüstung quartiert die resolute Hausherrin Emelie die Helden in ihrem Haus ein. Sie verteilen sich dann auf die freien Zimmer (siehe Plan vom Haus)

Tag 3+.

Nach einer Nacht voller persönlicher Alpträume wachen die Helden auf. Beim Frühstück sehen sie, dass nunmehr ganz Nebelquell eingeschneit ist. Tagsüber können sie sich im Haus vergnügen und werden dabei auf mehr und mehr Spuren von übernatürlicher Einwirkung treffen. Beispiel Horror 4 und 5.

Das spannende ist, dass vom dritten Tag an alle Aktionen der NPCs stets die gleichen sind. Es gibt zwar Unterschiede im Detail (also nicht wie bei einer zurückgespulten Videokassette), doch führen alle Personen stets das selbe Tagwerk durch. Zu den drei Mahlzeiten sind alle stets gleich gekleidet anwesend. Die Helden sollen langsam, also ab Tag 4 dieses Merkmal immer bewusster zu spüren kommen. Sie müssen denken,

in einem ewigen Kreislauf (a la „Täglich grüßt das Murmeltier“) gefangen zu sein.

Die Helden sollten ab dem 5 Tag mit Bauerstein ins Gespräch kommen, oder in der Bibliothek ein Buch finden welche Hinweise auf das Problem der Gastgeber liefert:

Um was es wirklich geht.

Die Angeldorns sind bereits ein paar Monate tot. Eine Schreckliche Familientragödie führte zum allgemeinen Ableben:

Alfred heiratete Emelie nur, um an ihr Erbe heranzukommen. In Wirklichkeit liebte er Emelies alte Freundin Eva und hat Emelie mit dieser zusammen vergiftet. Im Verlauf des Mordfalls kamen alle Bewohner des Hauses um. Die Leichen wissen nichts von all dem und gehen um, als wäre es ihr normaler, sterblicher, Alltag. Eine Gruppe Unheilsbringer (Seelengreifer) hat sich in den Leichen eingenistet, hält die Seelen der Familie im selben Tag gefangen und labt sich an ihren verdrängten Qualen.

Dr. Bauerstein, ein passionierter Jäger des Übernatürlichen und Freund der Familie hat die Veränderungen in seinen Gastgebern längst bemerkt und versucht diese nun zu erlösen. Als die Helden von den Seelengreifern in das Haus gelockt werden, ist er noch unschlüssig, was zu tun ist. Die Seelengreifer wollen frische Leichen, da die alten Seelen, schon ausgelaugt sind und langsam langweilig werden. Gerne werden sie versuchen, mit ihren Fähigkeiten unauffällig den Tod der Helden herbeizuführen.

Das Haus kann erst verlassen werden, wenn der Spuk beendet ist. Sonst ist einfach kein Durchkommen durch den Schnee. Um die Seelengreifer loszuwerden, müssen die Helden jeden Leichnam mit seinem Ableben massiv konfrontieren. Dann ist die Seele vielleicht kräftig genug, den eigenen Tod zu erkennen und dem Leichnam und auch dem Seelengreifer zu entrinnen. Dies kann man entweder dadurch erreichen,

dass man dem Leichnam mit logischen Argumenten erklärt er wäre Tod, oder man tötet ihn erneut. Dies hat allerdings unter Umständen Folgen im strafrechtlichen Bereich... Wird man erwischt, muss man beweisen, dass der gerade ermordete bereits tot war, eine recht schwierige Angelegenheit.

Eine Hilfe beim Lösen des Abenteurers ist, dass die Leichen natürlich bereits leicht verrottet sind und ihre „Wundmale“ tragen. Im Laufe der Zeit verlieren die Seelengreifer das eine oder andere Mal das Erinnerungsvermögen aus ihrem Griff. So verhalten sich von einander ermordete NPCs auch entsprechend geschockt oder aggressiv zueinander, ohne wirklich zu wissen was passiert ist und warum sie es tun.

NPCs

Hier wird neben jedem NPC im Hause der Angeldorns auch seine Sterbgeschichte und ein Hinweis auf die Lösung gegeben.

Familienvorstand Emelie von Angeldorn, ehemalige von Grüntann

Die Patriarchin des Hauses und unumschränkte Respektsperson. Klein und drahtig, zäh und lebendig führt sie den Haushalt und sitzt auf dem Geld, das ihr verstorbener Mann hinterließ. Sie weiß von allen anderen Personen im Haus, wie diese sich fühlen, es ist ihr aber egal. Sie redet ständig.

Gestorben ist sie an Rattengift in ihrem Medikament. Ein Beweis der Vergiftung (ihre wächserne Haut und ihre Blaue Zunge genügen nicht) mit Hilfe der noch vorhanden Medizin in ihrem Nachttisch überzeugt sie.

Ihre Aktionen für den Tag: Vormittags: Lesen in der Bibliothek; Nachmittags: Ein neues Testament in ihrem Zimmer schreiben; Abends: Geschichten von Doktor Bauerstein zuhören

Alfred von Angeldorn

Zwanzig Jahre jünger als seine Frau und ihr ehemaliger Privatsekretär. In

Wirklichkeit in seine Cousine Eva Hastig verliebt. Zusammen vergifteten sie Emelie und wollten durchbrennen. Cita, das Mündel, ertappte Alfred und vergiftete ihn mit dem Kaffee im Salon. Vormittags: Lesen in der Bibliothek; Nachmittags: Sitzt er in seinem Zimmer und schreibt einen Groschenroman; Abends: Lesen im Salon;

Eva Hastig

Sieht aus wie eine bulgarische Olympia-Kugelstoßerin und benimmt sich auch so. Sie hält Alfred an der kurzen Leine und tut so, als wäre sie die beste Freundin von Emelie. Für diese erledigt sie alles im Haushalt, was organisiert werden muss. Sie hat einen unterschwelligem Hass auf den Adel und Reichtum ihrer alten Freundin. Ermordet wurde sie ebenfalls von Cita mit Rattengift im Cognac.

Vormittags: Organisiert sie den Tag für die Dienstboten im Haus; Nachmittags: schläft sie ein wenig ; Abends: spielt sie mit Cita im Salon Karten und trinkt Congac;

Die Kinder Johann von Grüntann

Der älteste Sohn von Emelie aus erster Ehe. Ein Ex-Jurist, der jetzt lieber das Leben des Country-Gentleman genießt, aber dabei von der Geldbörse seiner Mutter abhängig ist, die ihn an ihrer sehr kurzen Leine hält. Er wurde erschossen von Alfred, als er ihn auf einem Jagdausflug mit dessen Liebe zu Eva Hastig konfrontierte. Dies geschah am Morgen vor der Vergiftung...

Vormittags: Putzt er seine Jagdwaffen; Nachmittags: Hängt er neue Trophäen in seinen Raum an die damit übersäte Wand; Abends: Sitzt er bei gutem Tropfen in der Bibliothek;

Marie von Grüntann

Die Frau von Johann, eine wunderschöne, aber zur Fülle neigende Dame in den dreißigern. Sie würde sehr gerne viel verreisen, aber die Geldknappheit ihres Mannes lässt nicht zu, dass sie Nebelquell verlassen. Sie hängt an Dr. Bauerstein, da er ihr von der weiten Welt berichten kann.

Sie starb am Morgen vor dem Mord an Emelie als sie aus Dr. Bauersteins Zimmer kam und von ihrem Mann die Treppe herunter gestoßen wurde.

Vormittags: Liest sie Reisebericht auf ihrem Zimmer; Nachmittags: Legt sie Passiancen im Salon; Abends: Lauscht sie Geschichten von Dr. Bauerstein;

Lorenz von Grüntann

Der jüngere Sohn Emelies. Bleich, hager, ausgezehrt, obwohl noch keine 40 Jahre alt. Eigentlich ein studierter Doktor der Medizin. Auch er hat wie sein Bruder den Beruf nie wirklich ausgeübt. Er sitzt meist in seinem Zimmer und hängt düsteren Gedanken nach, die er in Gedichten verarbeitet. Er erhängte sich nach dem Tod seiner Mutter im Weinkeller. Tagsüber: trüben Gedanken nachhängen Abends: Gedichte ala "Gedärme hängen im Wald, ihr Anblick bitter kalt" rezitieren.

Cita von Übelthat

Das Mündel Emelies. Ihre Familie hatte, wie auch die Angeldorns, einmal eine Ritterburg im Tal vor Nebelquell. Man kannte sich, heiratete einander und bekriegte sich. Cita ist die letzte ihrer Familie und wurde nach dem großen Brand der Burg von Emelie aufgenommen. Sie ist verstört, hoch intelligent und etwas unbeholfen, und wird von Emelie wie ein Dienstmädchen behandelt. Sie ist befreundet mit Dirka und hat eigentlich eine Anstellung als Krankenschwester im Sanatorium. Als sie das Gift in den Medizinflaschen von Emelie entdeckt und relativ schnell auf den Mörder kommt, vergiftet sie Alfred, Eva und sich versehentlich(?) selbst mit dem Kaffee. Tagsüber hilft sie, wo sie kann, und muss sich den Nachstellungen Lorenz erwehren, abends sitzt sie im Salon und spielt mit Eva Karten.

Das Personal: Mannider Gärtner

ist so robust wie er dumm ist. Normalerweise pflegt er den Garten, aber dank des Schneesturmes ist die meiste Zeit im Keller, wo er Ratten mit der bloßen Hand jagt. Er stirbt, als er versucht Lorenz am Selbst-

mord zu hindern und in einen Haufen zerbrochene Weinflaschen fällt.

Dirka, das Dienstmädchen

Der sehr bäuerliche aussehende gute Geist des Hauses. Sie ist etwas zurückgeblieben, aber sehr treu. Sie stirbt durch eine Kugel von Doktor Bauerstein, als sie ihn in der Küche mit dem Hackebeil überfällt, da sie von den Gnomen überredet wurde, diese zu beschützen.

Der lebendige Dr. Bauerstein

Dr. Bauerstein forscht sein Leben lang schon nach mystischen Wesen. Wie besessen jagt er allen Spuren bezüglich Unheilsbringern nach. Er ist ein alter Freund der Familie und seit dem Unglück im Hause gefangen. Durch seine Willensstärke und seine magischen Fertigkeiten konnte er den Seelengreifern vorgaukeln er wäre auch von ihnen ergriffen. Nun untersucht er diese und versucht gleichzeitig eine Möglichkeit zu finden den Fluch zu beenden OHNE die Familie sterben sehen zu müssen.

Horror

Diese Szenen sollen den Helden Angst einflößen und sie unruhig werden lassen. Denke dir ruhig selbst ein paar mehr aus und streue diese in den Heldenalltag ein.

1. Der Speisesaal

Das ganze Haus ist ein moderne Villa, nur der Speisesaal sieht aus wie ein mittelalterliches Verlies. Die Wandvertäfelung ist aus schwarzen Holz. Das beeindruckende ist aber der silberne Tischaufsatz: Ein großer Haufen versilberter Knochen umgibt Salz, Pfeffer, Nelken und andere Gewürzdöschen. Auf der Spitze des Knochenberges halten zwei versilberte Kleinkinderskelette eine Suppenterrine. Schaut man die beiden zu lange an scheinen sie sich leicht zu bewegen. Zu dem ist ein Gewimmer zu hören. Der Aufsatz ist ein Familienerbstück und aus dem Hauptsitz der Angeldorns.

2. Dichtkunst

Lorenz gibt abends beim Essen oft ein Gedicht aus seinem Repertoires zum Besten. Am zweiten Tag handelt es von seiner Liebe zu Cita und der Tatsache das er sich und sie eines Tages in das paradiesische Feuer der Esse führen wird. Ab dem dritten Tag gewinnt seine Darstellung noch mehr: Er besingt Eingeweide die in Bäumen hängen, nachdem die Jäger das Wild ausgenommen haben.

3. Das Gnombuch

Dr. Bauerstein forscht seit langem nach Unheilsbringern, das heißt aber nicht das er sich nicht auch mit anderen mystischen Wesen beschäftigt. Sein so zusagendes „Hobby“ sind Gnome. Rotmützen, Gelbzipfel, Grünstiefel. Sie alle fängt er ein und presst sie zwischen die Seiten seines Sammelfolianten.

Gerne zeigt er die vielen Familien „konservierter“ Gnome in seinem Buch anderen Gästen. Sogar die eine oder andere Fee hat er einmal erwischt...

4. Tote Ratten

Im Keller in einem Fass liegen gehäutete Ratte. Ein paar hundert und weisen vor sich hin. Manni fertigt aus den Pelzen einen Umhang für Dirka, als Liebespfand für die kalte Jahreszeit. Die Ratten bewahrt er als Nahrungsergänzung auf.

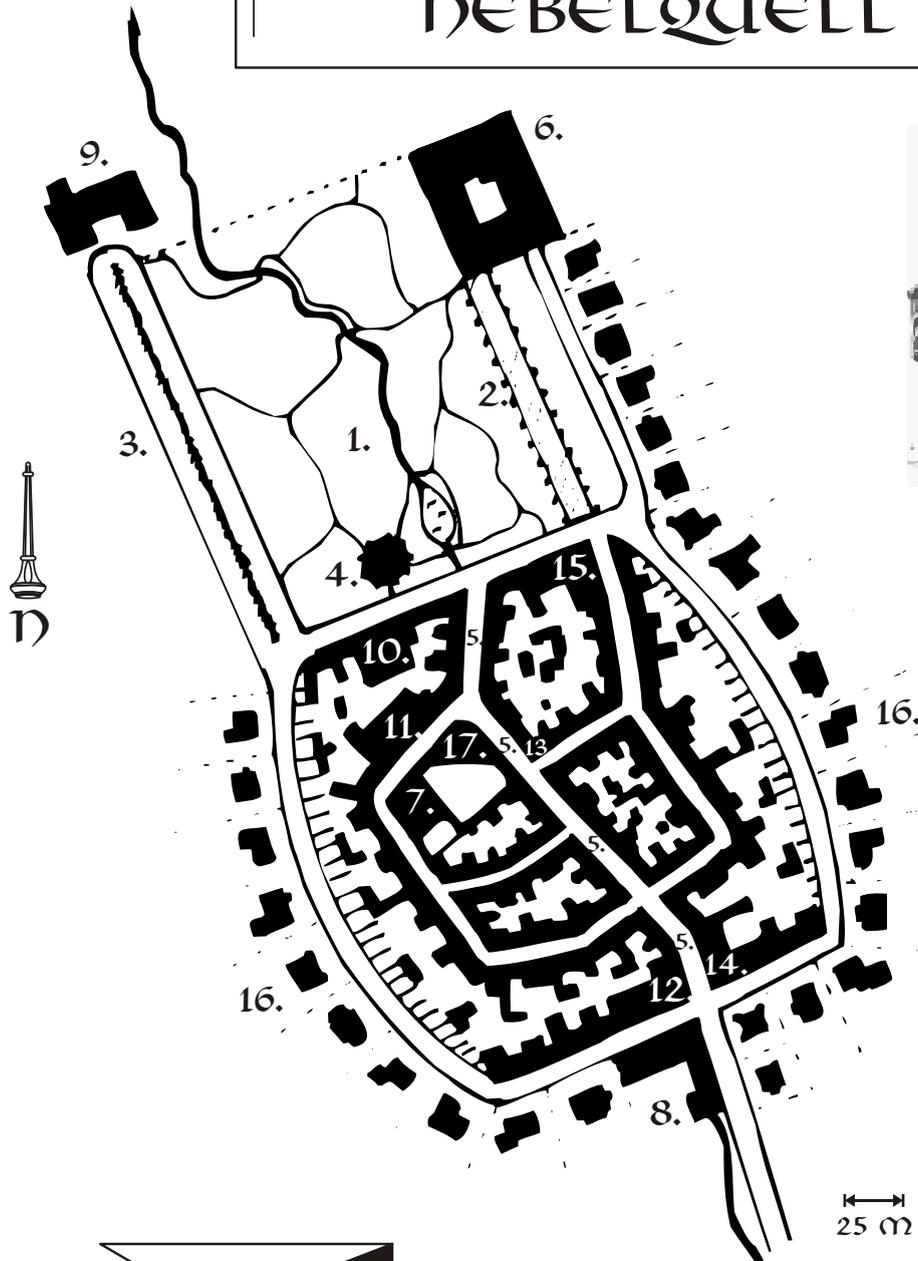
5. Dirka und der Fleischwolf

Wenn Dirka nicht gerade etwas anderes tut scheint sie stets apathisch vor dem Fleischwolf in der Küche zu stehen, und undefinierbares Fleisch zu verarbeiten.

Anmerkung am Schluss

In einer Kurzbeschreibung eines Abenteurers kann man nicht auf alles eingehen und eine vorgefertigte Antwort geben. Nehmt euch Zeit und seit kreativ, wenn ihr das Abenteuer vorbereitet und leiten wollt. Regeln, Heldenprotokolle und viele Karten und Hintergrundbeschreibungen für dieses Thyria Steamfantasy Abenteuer findet ihr unter thyria.com

NEBELQUELL



EINKAUFSTRASSE

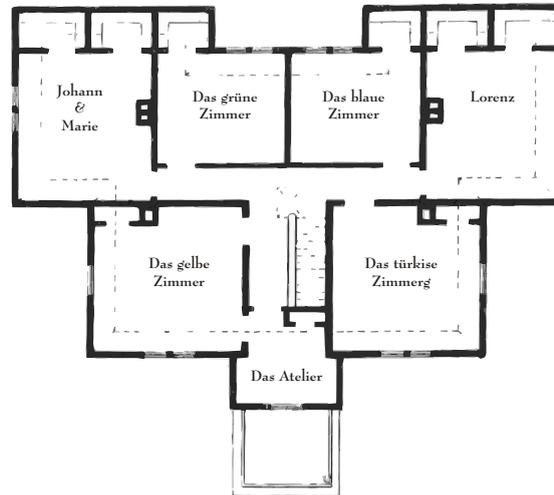


TRINKHALLE

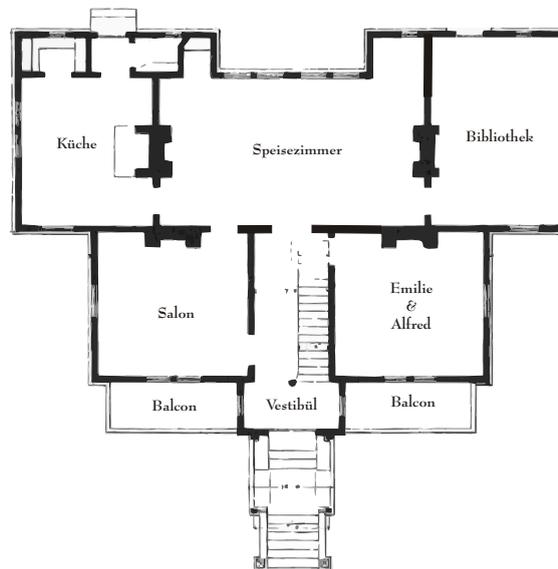
Legende

1. DER KURPARK
2. DIE WANDELHALLE ZUR KÖRPERLICHEN ERTÜCHTIGUNG BEI SCHLECHTEM WETTER
3. DIE SALINE, ZUR INHALATION AEROSOLHALTIGER LUFT. ZU FUß IN DER CHAISE.
4. DIE NEUE TRINKHALLE, WO DAS GESUNDE WASSER AUSGESCHENKT WIRD.
5. DIE ELEGANTE EINKAUFSTRASSE FÜR MODISCHE KLEIDER UND HÜTE, SOWIE JAGDWAFFEN.
6. DAS HERZÖGLICHE BAD, GROSSZÜGIG GESTALTET.
7. DAS ALCE BAD
8. DAS OFFIZIERSSANATORIUM, FREQUENTIERT VON OFFIZIEREN AUS IN UND UMLAND.
9. DAS PRIVATE SANATORIUM, EIN LUXURIÖSER NEUBAU
10. DIE KONZERTHALLE, IN DER REGELMÄßIG VERANSTALTUNGEN STATTFINDEN.
11. DAS OBERE GESELLSCHAFTSHAUS & 12. DAS UNTERE GESELLSCHAFTSHAUS WO BÄLLE UND GESELLSCHAFTEN STATTFINDEN
13. DIE KONDICTOREI ZUM HIRSCHEN, BERÜHMT FÜR IHRE LILIENWALDER TORTEN.
14. DER „BERGER HOF“ & 15. DAS BARONSWAPPEN, FÜHRENDE HOTELS AM ORT
16. DIE ÖSTLICHE UND WESTLICHE ROTUNDE MIT ELEGANTEN HÄUSERN, EINIGE DAVON VERFÜGBAR.
17. DER ESSETEMPEL, MIT WANDELHOF

Haus der Familie Angeldorn in Nebelquell



Zweiter Stock



Erster Stock

inhaltsverzeichnis

Thyria bei Nacht	3
Licht und Schatten: die Allnacht	5
die dunkle Seite der Nacht	6
die Feinde der Finsternis	10
Abenteuer: Kur in Nebelquell.	12

