



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2005. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Bastrabuns Bann – Alternatives Finale

[Katharina Pietsch / Tyll Zyburä © 2004 | <http://www.wolkenturm.de> | 04-01-05]

Hintergrund

Die hier vorgestellte Konzeption des Finales von *Bastrabuns Bann* (die wir in unserer Gruppe im wesentlichen so wie vorgestellt gespielt haben) geht von mehreren vom Original abweichenden Überlegungen und Setzungen aus, die in längerer Form in der **Alternativen Konzeption von BB** dargelegt ist (siehe Download-Dokumente): Das Finale findet in Zhamorrah statt, denn dies war einstmals der Herrschaftssitz jenes Magiermoguls, von dessen kristallenem Herzen das Rubinauge ein Splitter ist. Seine Palaststadt wurde in der finalen Schlacht der Skorpionkriege von Sulman al'Nassori und seinen Gefolggsscharen mit Zauberei und Göttermacht zerstört, indem sie die Macht der *Kanopen des Bastrabun* gegen Zam'Rar (wie es damals genannt wurde) richteten, wo Assarbad und seine Gefolgsleute den Großen Schwarm entfesselt hatten.

Über dem Ruinenfeld von Zhamorra befindet sich noch heute ein Rest vom *Schleier der Sharisad* in Form eines gesprengten, ausgefaserten Nexus, dessen einzige erhaltene Linie aus Richtung der Gor kommt und dessen Enden ins Leere reichen. In den letzten Wochen jedoch hat Abu Terfas begonnen, einen Teil des *Schleiers* neu zu knüpfen und damit auch den Nexus über Zhamorrah erneuert (was man mittels OCULUS auch beobachten kann).

In Zhamorrah, diesem uralten Ort von unbekannter Herkunft und Macht, lassen sich die Phänomene des Globulensystems weitaus plausibler unterbringen. Außerdem geht diese Version des Finales davon aus, dass die Asfaloth-Pforte in bzw. unter Zhamorrah uralt ist. Selbst die Magiermogule fanden sie schon vor und bedienten sich ihrer systematisch bei der Chimären-Erschaffung. Deshalb sieht das Finale auch nicht vor, dass die Pforte des Grauens zerstört wird – dazu bedürfte es hier wohl weit größerer Mächte als die HeldInnen und selbst Borbarad in Tarlisins Körper aufbringen können. Die HeldInnen werden lediglich Abu Terfas und die Schwarmkönigin vernichten, das von Abu Terfas ausgeführte Schwarmritual beenden und damit die aktive Nutzung der Pforte für die nächsten Jahrhunderte wieder unmöglich machen.

Die Hexe Achaz wurde ersatzlos gestrichen und kommt deshalb in diesem Finale nicht vor.

Tarlisin von Borbra

Tarlisin wird zum Zeitpunkt des Finales bereits von Borbarad beherrscht. Als MeisterIn müssen Sie dafür sorgen, dass die HeldInnen darauf nicht zu zeitig aufmerksam werden – auf der anderen Seite sollten sie aber dennoch Hinweise darauf erhalten, dass irgendetwas an Tarlisin *anders* ist, denn sonst gerät die Beherrschung leicht in Gefahr, im Finale als 'Deus ex Machina'-Effekt zu wirken.

Erwähnen Sie Tarlisin deshalb zunächst so wenig wie möglich. Orientieren Sie sich dabei am Effekt eines IGNORANTIA UNGESEHN: Solange die HeldInnen nicht bewusst auf Tarlisin achten oder dieser nicht mit

ihnen interagiert, verschwindet der Magier sozusagen aus dem Bewusstsein der Gruppe, und niemand achtet auf ihn. Beschreiben Sie Tarlisins Handlungen im Normalfall möglichst nur dann, wenn die SpielerInnen sich explizit danach erkundigen. Tun Sie in diesem Fall so, als hätten Sie einfach nur vergessen, den Magier zu erwähnen ("Ja, Tarlin ist natürlich auch da.").

Bringen Sie des weiteren vorsichtig die beiden folgenden Verdachtsmomente ein:

- In jenen Situationen, in denen Tarlin 'in Erscheinung tritt', verhält er sich souveräner als sonst. Alle Selbstzweifel und Unsicherheiten durch die vergangenen Erlebnisse scheinen wie weggeblasen, stattdessen ist er ruhig und aufmerksam, seine Miene seltsam reglos, seine Augen wirken dunkler und tiefer als sonst. Gefährden die HeldInnen durch panisches oder anderweitig unbedachtes Verhalten die Gruppe, kann Tarlin sie ruhig und souverän auf die richtige Handlung hinweisen ("Macht die Lampe aus.", "Geht jetzt ganz langsam rückwärts und macht keine hektischen Bewegungen." etc.).
- Tarlin hält sich im wesentlichen aus dem Kämpfen heraus (vor allem, um Astralenergie zu sparen, denn Borbarad kann in Tarlins Körper nur auf dessen Kraft-Reserven zurückgreifen). Wenden Sie hier auch wieder die 'IGNORANTIA-Taktik' an; falls Ihre SpielerInnen allerdings irgendwann misstrauisch werden, beschreiben Sie zur Abwechslung, wie sich Tarlin etwas entfernt von der Gruppe mit seinem Flammenschwert gegen einen weiteren Feind verteidigt. Versuchen Sie aber ansonsten, Kampfsituationen so anzulegen, dass Tarlins Unbeteiligung sich auch aus der Situation erklären könnte (er hält sich recht weit hinten in der Gruppe auf, es sind nicht genug Gegner für alle HeldInnen da, aber unbeteiligte Gruppenmitglieder können nur schlecht in den Kampf eingreifen etc.).

Die Erste Gezeichnete

Die Erste Gezeichnete wird in diesem Finale eine besondere Rolle einnehmen, insofern sich die Gruppe hier in den angestammten Sitz jenes Magiermoguls begibt, von dem ein Teil seines Geistes im Rubinauge der Ersten Gezeichneten gebunden ist. Dieser Teil mit seinen Erinnerungen wird hier, am Ort, an welchem Assarbad ihn verriet, immer stärker die Kontrolle über die Trägerin übernehmen – was der Gruppe einerseits helfen kann, da die Erste Gezeichnete nun über uraltes Wissen über die Anlage verfügt. Andererseits ergibt sich aber das spieltechnische Problem, dass die Erste Gezeichnete das Spiel sehr dominieren könnte und teilweise möglicherweise sogar als NSC geführt werden sollte.

Eine Möglichkeit, die starke Einflussnahme des Rubins zu beschränken, besteht darin, dass der Zweite Gezeichnete die Erste 'zurückruft'. Durch die Kenntnis des Seelentiers seiner Gefährtin kann der Zweite Gezeichnete die Erste auf einer tiefen seelischen Ebene ansprechen, sie dadurch sozusagen wieder an sich selbst erinnern und damit den Einfluss des Rubinauges in den Hintergrund drängen. (Besonders mächtig ist dieser Effekt, sollte der Zweite Gezeichnete vielleicht gar den Wahren Namen der Ersten Gezeichneten kennen, falls sie einen solchen hat.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wispern in deinem Kopf will nicht verstummen, du spürst, wie das Auge das erste Mal seit Jahren vollkommen erwacht. Es kennt diesen Ort – du kennst diesen Ort. Du warst schon einmal hier? Nein! Was weißt *du* schon?! Ich habe einmal hier geherrscht, du hast einmal hier geherrscht, über diese Stadt. Du steht auf den Ruinen *deiner* Stadt. Geschleift, geschändet, zu Staub zermahlen liegt die einstige Pracht dir zu Füßen, deine Paläste, Mauern, Türme, Hallen.

Du siehst sie vor dir, gigantisch, aus Granit und Marmor, mit Verzierungen aus Gold. Aber sie sind nicht mehr – und ER ist schuld! Enttäuschung und brennender Zorn flammen heiß in dir auf, wie vor Jahrtausenden schon. Aber die Rache wird dein sein ... Nein, *mein*! Sie wird *unser* sein ...!

Deine Gefährten schauen dich besorgt an – hast du mit dir selbst gesprochen? Was wissen *sie* schon? Aber du, *du* weißt, *du* erinnerst dich ... hier stand einst das große Tor, nur noch Staub, und hier die

Prachtstraße zum Palast hinauf ... längst geschleift ... und die Glyphen überall, allein dieser uralte Fluch wirkt fort, wirkt fort ...

Was war das? Wer hat deinen Namen gerufen? Wer schreit da?

Flechten Sie gelegentlich solche Episoden ein, gut geeignet sind auch vorbereitete Zettel, die Sie dem Spieler der Ersten Gezeichneten zuschieben können. In Erinnerungsfetzen und geisterhaften Sinneswahrnehmungen erinnert sich das Auge an den Tag der Zerstörung Zhamorrahs. Spielen Sie insbesondere mit Geräusch-Eindrücken: Das Bersten von Mauern, das Schreien von Menschen, das Klirren von Waffen, der schaurige Gesang von Beschwörerzirkeln und die klaren Choräle von Götteranbetungen, das Heulen und Stürmen von Dämonen und Dschinnen, das Klicken und Schaben der insektoiden Schwarmhorden, die bei der Verteidigung Zhamorrahs ein letztes Mal eingesetzt wurden.

Beschreiben Sie dabei ruhig gelegentlich den anderen SpielerInnen, wie die Erste Gezeichnete seltsame Verhaltensweisen an den Tag legt: Sie murmelt ur-tulamidische Satzketten und Flüche – selbst wenn sie die Sprache gar nicht beherrscht. Sie blickt sich immer wieder über die Schulter oder funkelt die GefährtInnen argwöhnisch an. Das Auge indessen beginnt, leise aus sich heraus zu leuchten – mal hell und intensiv, mal wieder schwächer. Nehmen Sie dabei die Heldin nicht aus Spielerhand, wenn möglich sollte der Spieler dieses unheimliche Verhalten von sich aus weitertreiben, falls nötig können Sie das auch vor dem Spielabend mit ihm absprechen.

Vielleicht versucht die Heldin ja sogar, bewusst auf Erinnerungen des Auges zurückzugreifen – honorieren Sie das durch weitere Einblicke in das Wesen Zhamorrahs und der Magiermogule, aber machen Sie auch deutlich, dass die Heldin durch diese Öffnung auch dem Auge Macht über sich gibt, und dass sein Einfluss nicht notwendig zum Guten ist.

Über die Verfluchten Felder

Die Gruppe erreicht von Samra aus nach einer knappen Wegstunde das Ruinenfeld von Zhamorrah.

Musiktip: Illusion of Safety: Inside Agitator | Tower of Sleep + Wasteland

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt liegen nur noch die Verfluchten Felder vor euch, in der Dunkelheit. Die Ruinen von Zhamorrah, geschliffen und zermahlen zu Staub, Kieseln und Steinbrocken. Und jeder einzelne ist gezeichnet von uralten Glyphen. Hielte das nicht schon jeden Menschen, Elfen oder Zwerg, der bei Verstand ist, davon ab, das Ruinenfeld zu betreten, so machen euch die wispernden, schabenden und klackenden Geräusche um euch her klar, dass dies kein Ort ist, an den lebende und götterfürchtige Wesen gehen sollten. Nur sehr leise, kaum wahrnehmbar sind sie zu vernehmen, doch eure angespannten Sinne sind davon überzeugt, dass sich um euch her, nur wenig außerhalb eures Lichtscheines große, schattenhafte, fremdartige Wesen bewegen.

Immer wieder sucht eurer Blick hektisch nach einer Bewegung in den Augenwinkeln, doch jedesmal, wenn ihr genauer hinzuschauen versucht, liegt die Dunkelheit wieder unbewegt und lautlos in euerm Rücken.

Andere Wesen aber sind durchaus realer und greifbar: Immer wieder und viel zu oft vernehmt ihr das Brummen einer Heuschrecke in eurer Nähe, immer wieder müsst ihr euch die finger- bis handgroßen Insekten von der Kleidung und aus den Haaren reißen, bevor sie sich in eurer Fleisch verbeißen können.

Für einen Borongeweihten oder evtl. auch eine Schamanin:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bist dir ganz sicher: *Etwas* beobachtet euch. Die Schatten, die du nur zu erahnen vermagst, sind wirklich, sind da. Und es sind keine menschlichen Schatten. Ihr habt sie aufgescheucht aus ihrem jahrtausendealten Dasein an dieser Stätte der Zerstörung und Vernichtung, und nun drängen sie sich langsam und stetig näher um euch. Und auch deine Macht gegen solche Wesen wäre hier nichts weiter als ein Tropfen in einem Meer. Denn dieser Ort ist uralte, eine Enklave fremder Mächte aus einer anderen Zeit, die noch keine Menschen kannte.

Die Gruppe hat im Grunde nur einen einzigen Anhaltspunkt auf einen möglichen Zugang zu dem 'vielfach geschändeten Ort', an dem Abu Terfas den Großen Schwarm entfesseln will: Den *Schleier der Sharisad* und den Knotenpunkt von Kraftlinien über dem Feld, in dem sich in den letzten Tagen und Wochen neue Stränge zusammenknüpften. Wenn die HeldInnen sich etwa eine halbe Stunde lang auf das geschätzte Zentrum des Feldes zubewegt haben, kommen sie zu einem Hügel, der die anderen etwas überragt. Von hier aus kann die Erste Gezeichnete mit Hilfe des OCULUS den Nexus orten:

Für die Erste Gezeichnete:

Musiktip: Biosphere: Autour de la Lune | Tombant

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Anblick schmerzt in deinen Augen, dieser Ort war einst so kraftvoll, nur ein Schatten ist davon geblieben. Dort, wo einst dein Palast aufragte, ist nur ein Knäuel verwirrter Kraftfäden zu sehen, zwei Dutzend Schritt über dem Ruinenfeld. Doch es ist dabei, sich zu erneuern: Pulsierend und bunt schillernd knüpfen sich feinste Fäden von überall her, die stärksten darunter von Süden und Südosten – und in die Tiefe führend ... Ja, dort unten muss es liegen, das Geheimnis, dem ihr auf der Spur seid, nach dort unten zieht es dich.

Lassen Sie die Gruppe noch eine kürzere Zeit über das Feld gehen, bis sie den Ort unter dem Nexus erreicht hat. Währenddessen drängt die Erste Gezeichnete immer mehr zur Eile, stolpert schließlich vorwärts, ohne noch auf die Gefährten zu achten, denn das Auge ahnt, dass hier Kräfte gerufen werden, die selbst die Mogule damals nicht vollkommen beherrschen konnten.

Für die Erste Gezeichnete:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, endlich steht ihr nahe jener Stelle, an der der Astralstrom, der von dem rot leuchtenden Netz über euch gespeist wird, nach unten führt. Doch wie sollt ihr hinunterkommen – wohin auch immer? Um euch her liegt wie eh und je das hügelige Ruinenfeld, nichts, was in irgendeiner Form an einen Eingang erinnern würde.

Du lässt noch einmal den Blick schweifen. Ja, deine Stadt, deine Paläste und Festungen, Hallen und Türme liegen hier seit Jahrhunderten zu Stein und Staub zermahlen. Doch Zam'Rar ist nicht vernichtet. Nein, auch die Jahrhunderte haben seine Wurzeln nicht gänzlich tilgen können. Und wenn etwas überdauert hat, dann ist das *dein* Wächter, einst für die Ewigkeit geschaffen, um dein ewiges Leben zu schützen ...

Die Erinnerung an seinen Namen erfüllt deinen Geist.

Für alle HeldInnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

[Name der Ersten Gezeichneten] spricht ein Wort der Macht, und es klingt wie das Donnern einer Gerölllawine – ein schweres Gewicht scheint auf euch niederzudrücken. Ein zweites Mal ruft sie den Na-

men, und er klingt wie das knirschende Bersten von Stahl und Stein – die Luft wird schmerzhaft aus euren Lungen getrieben. Ein drittes Mal brüllt sie gebieterisch in die Nacht, und ein Teil der Schöpfung selbst scheint zu antworten – wie das Grollen eines Berges. Ächzend geht [schwerstbewaffneter Held] in die Knie, vom Gewicht seiner Rüstung zu Boden gedrückt.

[An die Erste Gezeichnete:] Du weißt, dass Er dich gehört hat. Er wird deinem Befehl folgen.

Die Erste Gezeichnete kann hier einen uralten und mächtigen Golem rufen, den der Magiermogul einst geschaffen und mit einem Wahren Namen versehen hatte, um sein Kristallherz zu bewachen. Der Golem liegt – quasi unzerstörbar – noch immer unter den Ruinen im Schlaf, seit Aberjahren darauf wartend, dass sein Meister ihn wieder rufen wird. Die Tatsache, dass der Golem einen Wahren Namen besitzt, ist durchaus ungewöhnlich und kann hier die Macht der Magiermogule und ihre großen Fähigkeiten in der Schaffung und Beherrschung von unnatürlichem Leben deutlich machen.

Hinunter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dann erbebt die Erde. Vor euren Füßen sackt ein Stück Boden von der Fläche eines Hauses einfach weg, und aus den Trümmern des schwarzen Schlundes erhebt sich eine urtümliche Gestalt aus Stein. Ein massiger, plumper Körper bildet sich, langsam, knirschend, rumpelnd. Gewaltiger als jeder Troll türmt sich der Fels auf, Staub bildet eine notdürftige Haut über spitze Brocken und kantige Steinblöcke, gepockt von Kieseln. Ohne Kopf und gesichtslos steht der Golem schließlich vor euch, mit schaufelförmigen Steinhänden, groß wie Kutschenräder.

Der Golem öffnet der Gruppe einen Zugang zu den unterirdischen Teilen von Zhamorrah. Er bricht mit roher Gewalt eine Rampe aus Stein und Schutt, die nach unten führt und vor einem halbverschütteten Gang endet. Lassen Sie die HeldInnen zunächst eine Weile ihren Weg durch eingebrochene Gänge, über nach unten führende Treppen und durch z.T. noch erhaltene Torbögen suchen. Überall liegt Schutt herum, eine dicke Schicht aus Staub und Sand liegt auf dem Boden. Auch hier unten ist jeder einzelne Stein, jedes Stück Fels, ja jeder Kiesel von echsischen Glyphen bedeckt.

Schüren Sie hier die Angst, jederzeit könnte ein Teil des Ganges einbrechen. Ab und an bröckelt Sand von der Decke, aber nichts geschieht. Lassen Sie die Gruppe nach nicht zu langer Zeit aus einem schräg nach unten führenden Gang durch einen Durchbruch in eine große Halle treten.

(Sollte die Erste Gezeichnete auf die Idee kommen, den Golem als Kampfunterstützung 'mitzunehmen', machen Sie klar, dass das ungünstig für die HeldInnen enden kann, denn jeder Schritt der Kreatur lässt den Boden im Umkreis erbeben und für den verschütteten Gang ist er viel zu groß.)

Die große Halle

Musiktip: Kenji Kawai: Ghost in the Shell | Access + Ghostdive

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Lichtschein eurer Lampe erkennt ihr einen bröckeligen Durchbruch, wo früher wohl einmal eine Wand den Gang abschloss. Ihr tretet hindurch und ahnt mehr als ihr seht, dass ihr in einem großen Gewölbe oder einer Halle steht, denn jenseits des Lichtscheins liegt nichts als Schwärze. Zu eurer Rechten und Linken erkennt ihr Wände und an der linken Wand ein unförmiges steinernes Gebilde. Das könnten Füße sein, denkt ihr – aber dann müsste das, wozu sie gehören wahrlich riesig sein!

Plötzlich streift etwas wie ein kalter Hauch euren Nacken, als würde eine unsichtbare Gefahr auf euch herniederfahren. Ihr zuckt zurück – doch was immer ihr erwartet habt, es bleibt aus.

Als ihr erneut um euch blickt, seht ihr die Halle von einem diffusen, grünlichen Licht vage erhellt, das von der Decke zu kommen scheint, mehr als ein Dutzend Schritt über euch. In diesem Licht könnt ihr die Gestalt an der linken Wand nun besser erkennen: Es ist eine Statue im Halbrelief, fast zwei Dutzend Schritt hoch und aus massivem schwarzen Stein erbaut. Ein menschlicher Körper in Wickelgewändern mit vor dem Bauch gefalteten Händen trägt den mächtigen Kopf eines Stieres auf den Schultern. Dahinter sind zwei weitere, ähnliche Statuen zu erkennen, die jeweils von einem Fuchskopf und dem Kopf einer Gottesanbeterin gekrönt werden.

Und noch anderes fällt euch auf: Die fingerdicke Staubschicht auf dem Boden ist verschwunden. Stattdessen erkennt ihr ein sinnenverwirrendes Mosaik aus weißen und schwarzen Figuren.

Falls die HeldInnen sich nach dem Eingang umschauen, durch den sie gekommen sind: Der Durchbruch ist verschwunden, an seiner Stelle befindet sich massive Wand. Der Gruppe bleibt also nur der Weg durch die Halle, deren entgegengesetztes Ende sie von hier aus noch nicht erkennen können.

Früher oder später sollten Sie den HeldInnen die Mosaik etwas genauer beschreiben, mit denen die Halle auf dem Boden, an den Wänden und auch (soweit man das im spärlichen Licht erkennen kann) an der Decke geschmückt ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst als ihr genauer hinschaut, fällt auf euch, dass all diese unförmigen, schwarzen Gebilde des Mosaiks unter euren Füßen krude Figuren darstellen: Von Menschen in verzerrter Pose und Tieren mit seltsamen Proportionen, und alle haben weit geöffnete Augen, die euch stumm anblicken. Und erst ein weiterer Blick offenbart, dass auch die weißen Steine in den Zwischenräumen ganz ähnliche Gestalten darstellen und dass alle diese Figuren genau ineinanderpassen. Als würde dieses Gebilde, das sich vor euch über den ganzen Boden der Halle zu erstrecken scheint, sich weigern, auf einen einzigen Blick erfassbar zu sein, treten mal die weißen und mal die schwarzen Figuren hervor, während die anderen zum unscheinbaren Hintergrund der Szenerie werden, nur um im nächsten Moment wieder die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken – ein sinnenverwirrendes Spiel aus Formen, Leibern und Gestalten.

Eine ähnliche, aber dennoch anders gestaltete Form von Mosaiken entdeckt ihr an den Wänden: Hier verändern schwarze, in eine Richtung fliegende Vögel Stück für Stück, kaum merklich ihre Gestalt, bis das Auge einige Schritt weiter stattdessen weiße Fische erkennt, die in die entgegengesetzte Richtung schwimmen. Die schwarzen Zwischenräume sind nun nur noch undeutlich als vogelförmig auszumachen. Und so geht es weiter, bis ins Unendliche. Fische werden zu Moskitos, diese zu Salamandern, zu Harpyien, dann zu Spinnen und so fort.

Von einer anderen Stelle glotzt euch ein riesiges Fischauge an, und als ihr dieses genauer betrachtet, seht ihr sich dahinter fortsetzende weiße und schwarze Schuppen, die immer größer werden und sich selbst zu nahtlos ineinanderpassenden schwarzen und weißen Fischen ausdifferenzieren, die ihrerseits mit immer größeren Augen glotzen ...

Um den SpielerInnen die Ästhetik der Magiermogule besonders eindrücklich zu demonstrieren, bieten sich verschiedene Bilder von M.C. Escher an, hier aus dem Buch **M.C. Escher: Graphik und Zeichnungen, 1989**: 20. *Kleiner und kleiner*, 23. *Quadratlimit*, 26. *Fische und Schuppen*, 27. *Schmetterlinge*, 32. *Metamorphose*, 34. *Flächenfüllung I* und 35. *Flächenfüllung II*. Viele dieser Bilder und einige weitere finden sich auch unter der Galerie der Seite <http://www.mcescher.com/>.

Alle jene Bilder haben – wie die Ästhetik der Magiermogule – das Thema der Metamorphose, der Verwandlung eines Lebewesens in ein anderes (und damit im übertragenen Sinne auch die Hybridenbildung), denn die Schaffung und Transformation des Lebens, in erster Linie natürlich die Chimärologie, war die hohe Kunst der Magiermogule. Hauptmotive sind Chimären (und hier vor allem immer wieder der Mantikor) und Insekten (Sonnenanbeterinnen, Skorpione, Heuschrecken, Moskitos).

(Ein weiteres Bild von Escher, 7. *Traum*, eignet sich ebenfalls zur bildlichen Ausgestaltung, beispielsweise als figürliches Wandbild in einem anderen Raum der Magiermogule.)

Beschreiben Sie – während die Gruppe die Halle durchquert – außerdem, dass die HeldInnen immer wieder das charakteristische Geräusch hören, als würde eine Riesenheuschrecke dicht an ihnen vorbeifliegen – doch es ist nicht zu sehen.

Nachdem die Gruppe etwa die Hälfte der Halle durchquert hat, bemerken die HeldInnen, dass sie hier nicht allein sind: Zwei Insektenkrieger des Großen Schwarms haben unter der Decke gelauert und greifen die Gruppe nun an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im diffusen Licht könnt ihr nun endlich den Ausgang am jenseitigen Ende der Halle erahnen – da erregt eine Bewegung eure Aufmerksamkeit. Da oben an der Decke ist etwas. Nur durch das seltsame, diffuse Licht, das von dort kommt, könnt ihr die Gestalt erkennen, die sich offenbar kopfüber an der Decke entlang bewegt. Doch als ihr verharret, hält das Wesen ebenfalls inne – und bewegt sich plötzlich seitwärts, um dann schnell wie eine jagende Spinne an der Wand entlang nach unten zu krabbeln.

Aber nicht einer Spinne ähnelt das Wesen, sondern eher einem Insekt von menschenähnlicher Gestalt und Größe. Hoch aufgerichtet, auf vier heuschreckenartigen Beinen trippelnd, einen Speer in einer der beiden Klauen kommt es auf euch zu. Der Kopf ähnelt ebenfalls dem einer Heuschrecke oder einer Libelle, nur um ein Hundertfaches vergrößert. Das Äußere seines Körpers ist von einem beige-braunen Chitinpanzer geschützt, der von rostartigen Flecken bedeckt ist und an einigen Stellen ölig glänzt. Sogar Flügel hat das Vieh, die im Moment fest zusammengefaltet sind.

Seine ruckartigen, so gar nicht organisch wirkenden Bewegungen irritieren euch, nur schwer könnt ihr vorhersehen, in welche Richtung der auf euch gerichtete Speer als nächsten zucken wird.

Nachdem sich der erste Insektenkrieger den HeldInnen genähert hat, kommt ein zweiter hinzu, der sich im hinteren Teil der Halle aufgehalten hatte und nun mit dröhnendem Brummen herangeflogen kommt, um hinter der Gruppe zu landen. Dann greifen beide Geschöpfe gleichzeitig an (der Zweite trägt eine einem Schnitter ähnliche Waffe). Die HeldInnen sind in der Überzahl und sollten kein allzu großes Problem mit den Insektenkriegern haben, auch wenn deren ungewohnte Bewegungen jedem Helden einen Malus von 3 Punkten auf die Parade einbringen. (Dieser Malus verringert sich von Kampf zu Kampf, bis er im Finale dann wegfallen sollte.) Bedenken Sie, dass beide Krieger fliegen können und sich ihren Gegnern auch auf diese Weise entziehen können. (Beachten Sie ggf. die Regeln zum Kampf gegen fliegende Wesen aus der ZBA.)

Die HeldInnen werden im weiteren Verlauf noch öfters mit den Schwarmkriegern zu tun bekommen, deshalb listen wir hier einmal die Werte für alle vier Arten auf, an denen Sie sich im folgenden orientieren können. Wie in allen Abenteuern sollten Sie die Anzahl und Mächtigkeit der Gegner natürlich den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anpassen.

Werte der Insektenkrieger:

LE 35 AU 40 KO 14 MR 4 RS 5 (natürlicher Chitin-Panzer) GS 10

Speer: **INI 11+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+5 DK S**

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Gegenhalten, Sturmangriff, Todesstoß

Schnitter: **INI 12+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+5 DK NS**

Sonderfertigkeiten: Finte, Ausfall, Klingensturm, Umreißen

Zwei Langdolche: **INI 13+W6 AT 16 PA 14 TP je 1W+2 DK H**

Sonderfertigkeiten: Linkhand, Beihändiger Kampf I und II, Doppelangriff, Tod von Links

Glefe: **INI** 10+W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** S

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag

Einige der Krieger besitzen zudem noch gefährliche zangenartige Mandibeln, mit denen sie Beißangriffe durchführen können. Viele können mit ihrem kräftigen hinteren Beinpaar weite und hohe Sprünge machen.

Beschreiben Sie die Insektenkrieger immer wieder unterschiedlich: Viele haben nur zwei Beine anstatt vier, einige dafür vielleicht vier Arme, manche haben nur verkrüppelte Flügel. (Mit diesen Variationen können Sie ggf. auch die Fähigkeiten der Krieger im Kampf herauf- oder herabsetzen.) Einige sind über 2 Schritt groß, dafür aber eher plump, andere nur anderthalb Schritt, dafür aber gute und gewandte Flieger. Manche sind von ölig-schwarzer Farbe mit rostroten Flecken, andere haben einen ockergelben Chitinpanzer, der an zahlreichen Stellen Blasen zu werfen scheint.

Der Gang

Musiktipps: Kenji Kawai: Ghost in the Shell | Access + Ghostdive

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erreicht das jenseitige Ende der Halle, wo hinter einem reich verzierten Torbogen ein hoher Gang beginnt, augenscheinlich der einzige Ausgang. Auch hier finden sich die unheimlichen Mosaiks.

Ihr seid gerade ein gutes Dutzend Schritt hinein gegangen, als ihr abermals diesen plötzlichen Anflug von Gefahr spürt – und in einem Gang mit gleichen Ausmaßen steht, dessen Boden staubbedeckt und von heruntergebrochenem Geröll gesäumt ist. Die Wände sind über und über mit echsischen Glyphen bedeckt.

Die HeldInnen haben nur kurz Zeit, sich hier zu orientieren, dann folgt erneut ein Wechsel der Szenerie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid wieder in dem Gang mit den Mosaiks – doch nun hat dieser Gang auf der linken Seite große, fensterartige Durchbrüche, durch die ihr wie von einer Balustrade in eine Halle hinunterschaut, durch die sich seltsame Gestalten bewegen: Zwei lebende Skelette, die hohe Krüge aus schwarzem Steinzeug auf den bleichen Schädeln balancieren. Ein Mensch mit dunkler Haut, goldenen Haaren und zwei mächtigen gewundenen Hörnern, der auf einem pferdegroßen Skorpion reitet und von einer menschengroßen, aufrecht gehenden Gottesanbeterin begleitet wird.

Doch ihr habt kaum Zeit, das Treiben dort unten weiter zu beobachten, denn aus dem Gang kommt euch jemand entgegen: Ein großer Mann mit einem hohen, trapezförmigen Hut aus kostbarstem Brokat, angetan mit einem vielfach gefältelten Ornat aus ähnlichem Material. Zu seiner Rechten und Linken gehen zwei Wesen mit einem nur durch ein Lendentuch verhüllten Menschenkörper mit einem Adler- bzw. einem Stierkopf. Noch keiner der drei scheint euch bemerkt zu haben, aber sie kommen genau auf euch zu ...

Die HeldInnen haben hier keine Möglichkeit zum Ausweichen oder Verstecken. Dies ist auch nicht nötig, da der Magier und seine beiden Leibwächter die Gruppe auch dann nicht bemerken, wenn sie eine Armlänge an ihr vorübergehen. Versuchen Sie zu verhindern, dass einer der HeldInnen die Gestalten berührt. Sollte sich das abzeichnen, wechseln Sie die Szenerie genau in dem Moment, in dem der Held eine der Gestalten *fast* berührt.

Als die drei Wesen gerade an der Gruppe vorüber sind, verschwinden sie und auch die Fensteröffnungen gegenüber, aber die Mosaikverzerrungen bleiben. Der Gang sieht wieder so aus wie als die HeldInnen ihn von der Halle betreten haben. Folgen die HeldInnen dem Gang nun weiter, geschieht nach einer Weile erneut ein Wechsel:

Die Treppe

Musiktip: 2001 – Space Odyssey | Lux aeterna

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einer Wendeltreppe, die sich nach oben und nach unten fortsetzt. Auf den mächtigen, etwa einen halben Schritt tiefen und hohen Stufen liegen unzählige kleinere und größere Panzer von Heuschrecken und anderen Insekten. Ihr habt euch kaum orientiert, als ihr von oben das dröhnende Brummen von großen, fliegenden Heuschrecken vernehmt und vier Insektenkrieger auf euch zukommen seht.

Die fliegenden Schwarmkrieger haben hier einen deutlichen Vorteil, denn die HeldInnen können sich auf den überdimensionierten Stufen nur schlecht verteidigen. Insbesondere kampfschwächere Charaktere sollten sich nach unten zurückziehen.

Auf der Treppe geschehen Patzer bereits bei 18–20 auf W20 und ein *Stolpern* gilt immer als *Sturz* ein paar Stufen die Treppe hinunter.

Die flüchtende Vorhut der Gruppe entdeckt bald einen niedrigen Gang, der seitlich abzweigt und sicherlich zunächst einmal Schutz vor den Angreifern bieten kann. Sorgen Sie dafür, dass der eine Teil der Gruppe in diesen Gang flüchtet während der andere die Insektenkrieger aufhält. Kaum befindet sich die erste Gruppe im Gang, geschieht ein Wechsel: Anstatt von tausenden von toten Heuschrecken wird der Boden von Staub bedeckt und an den Wänden finden sich echsische Glyphen. Vom Kampflärm ist nichts mehr zu hören. Gehen die HeldInnen zurück zur Treppe, liegt diese verlassen. Unter der Staubschicht lassen sich ausgetretene Vertiefungen in den steinernen Stufen erkennen, wie man sie in den Stufen alter Burgtreppen zuweilen findet – aber die mächtigen Füße, die diese mächtigen Stufen ausgetreten haben, gehörten ganz sicher keinem Menschen. Auch hier finden sich die echsischen Glyphen.

Die kämpfenden HeldInnen bemerken derweil, dass ihre GefährtInnen verschwunden sind, haben sich aber weiter den Insektenkriegern zu erwehren und werden dabei immer weiter die Treppe hinunter getrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht plötzlich in einer Grotte. Die Luft ist feucht. Von der Decke hängen algenähnliche Pflanzen und bilden hier und dort dichte Vorhänge. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Wasserbecken. Daneben auf einem Sitz aus Pflanzenmaterial räkelt sich ein grüngeschuppter Echsenmensch, der in eure Richtung blickt.

Der Achaz blickt zwar in die Richtung der Gruppe, scheint sie aber dennoch nicht zu sehen. Die HeldInnen haben kaum Zeit, sich umzusehen, schon findet erneut ein Wechsel statt und sie stehen wieder auf der Treppe. Ob Sie sie noch einmal kurz mit den Schwarmkriegern konfrontieren wollen, können Sie selbst entscheiden. Sie können Sie aber auch direkt mit dem verschollenen Rest der Gruppe zusammen treffen lassen, die sich die ganze Zeit und unbehelligt auf der ausgetretenen Treppe befand. Die andere Gruppe findet sich nun ebenfalls dort wieder – direkt neben oder unterhalb der Anderen.

Wenn die Gruppe der Treppe nun weiter nach unten folgt, entdecken sie bald Malerien, die die Wände zieren. Vor allem in Grün, Gelb und Braun gehaltenen Pflanzenmotive sind hier zu sehen. Immer noch sind darüber allerdings die Glyphen zu erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erreicht ihr das Ende der Treppe. Ihr habt kaum einen Blick für den Raum, in den die Stufen münden, denn nur wenige Schritte vor euch steht ein mächtiges Wesen, das euch den Weg versperrt. Wie eine drei Schritte hohe, aufrecht gehende Hornechse, mit dreizehn Hörnern, auf der Schädelplatte, schwerer, horniger Haut – die kleinen Augen sind auf euch gerichtet. In einer Klaue hält das Wesen

einen groben Stab mit allerlei Amuletten und Anhängern, mit der anderen deutet es stumm über eure Köpfe in die Richtung, aus der ihr gerade gekommen seid.

Ein tiefes, stöhnendes Pfeifen ertönt aus seinem Schnabelmaul – unverkennbar eine Warnung und der Befehl zur Umkehr!

Dieser Wächter gehört dem uralten Echsenvolk der Jhrarha an, deren wenige verbliebenen Mitglieder sich als Wächter über die Zeit verstehen – Priester Ssad’Navs und Ssad’Huarrs. Ein solcher steht vor den Helden, denn die Globulenstruktur am vielfach geschändeten Ort hat sie in eine Zeit irgendwann am Beginn des Zeitalters der Echsen geworfen – schon damals war dieser Ort einer, der bewacht werden musste. Der Jhrarha-Priester hat hier seit einigen Tagen seiner Zeit auf die Helden gewartet, deren Ankunft ihm in Visionen offenbar wurde, und hat sich am Fuß der Treppe postiert, um sie zurückzuschicken, denn ihre Queste gilt einem anderen Ort als dem gigantischen Satinav-Heiligtum, welches sich in den Höhlungen und Kavernen im Rücken des Priesters befindet.

Wir wollen nicht hoffen, dass die Gruppe sich mit dem Jhrarha-Wächter anlegt, sie sollte sich einfach zurück nach oben begeben. Hier erfolgt nach einer Weile der nächste Wechsel:

Magiermogul-Raum

Musiktip: Kenji Kawai: Ghost in the Shell | Ghostdive

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Frau mit violetter Haut und goldenen Augen räkelt sich auf einem Diwan; sie hält einen Pokal mit einer blauen Flüssigkeit in der Hand. Vor dem Diwan liegt eine schwarze Raubkatze, deren drei Köpfe hochfahren und euch mit zuckenden Ohren aus sechs gelbgrünen Augen aufmerksam anschauen. Ihr seid in dem mit schwarz-weißen Mosaiken verzierten Raum nur wenige Schritte von den beiden Gestalten entfernt; in jeder der vier Wände führt ein großer bogenförmiger Durchbruch in einen benachbarten Raum.

Lassen Sie die HeldInnen reagieren. Die Frau reagiert nicht auf Ansprache, auch der chimärische Panther legt sich nach einem Moment wieder zur Ruhe – er sieht die HeldInnen nicht wirklich. Sobald ein Held sie berühren oder durch einen der Torbögen treten möchte, erfolgt der nächste Wechsel.

Der Schwarmstock

Musiktip: 2001 – Space Odyssey | Requiem for Soprano

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein ohrenbetäubendes Sirren, Brummen und Summen umgibt euch, das von Abertausenden von kleinen und größeren Insekten ausgeht, die in sinnverwirrender Weise um euch herumschwirren. Mehr errahnen als erkennen könnt ihr eine große, natürlich Höhle um euch her, die in den Seitenwänden und in der Decke dunkle, annähernd runde Gangöffnungen aufweist. Und aus einer dieser Öffnungen in der Decke kommen drei Insektenkrieger in einem wahren Sturzflug auf euch zu geschossen, ihre Waffen fest gepackt.

Urpötzlich hören alle Geräusche auf. Die Höhle ist leer und verlassen – bis auf euch und die drei Insektenkrieger, die euch gleich erreicht haben.

Die Gruppe muss sich der Angreifer erwehren, die zunächst deutlich im Vorteil sind.

Zerstören Sie die Gruppe beim Kampf in zwei Grüppchen (im folgenden mit A und B gekennzeichnet) und bauen Sie den nächsten Wechsel ein, bevor sie wieder zusammenfinden können. Tarlisin sollte sich in Gruppe A befinden.

A) Die organische Höhle 1

Musiktipps: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist dunkel um euch her. Von irgendwo klingt leises Platschen. Nach und nach erkennst du im Schein eurer Lampe eine Wand aus einem dunkelgrauen, seltsam organisch wirkenden Material, von sehnartigen Strängen durchzogen. Unter einer blättrigen, schuppenartigen Oberfläche tropft eine schwarze Flüssigkeit und rinnt die Wand hinunter. Du hast das unheimliche Gefühl, dass diese Wand unter deinen Fingern nachgeben würde wie sehniges Fleisch, würdest du sie berühren.

Die Gruppe befindet sich zum ersten Mal in einem Teil jenes großen halborganischen Gewölbes, das durch die Macht des Asfaloth-Tores in die unterirdischen Gewölbe Zhamorrahs hineinwuchert. Sie stehen in einer höhlenartigen Verbreiterung einer etwa vier Schritt hohen Gangröhre. Bis auf seltene leise Geräusche ist nichts zu hören oder zu sehen. Lassen Sie die Gruppe kurz ihre Umgebung erkunden, bis sie plötzlich ein Geräusch hören, das deutlich näher kommt: Eine Art *Sssrrrrrrrr*, wie ein Zischeln, begleitet von dem Schleifen von Schuppen über den Boden. Kurz darauf kommt die Gruppe an eine Kreuzung von mehreren Gängen, der Gang, den sie wählen, mündet nach wenigen Schritten in eine kleine Höhle ohne zweiten Ausgang. Das Geräusch kommt näher. Kommen die HeldInnen nicht von selbst auf die Idee, weist Tarlisin sie ruhig und mit klaren, knappen Worten an, die Lampe zu löschen.

Wer sich hier an die Wand presst, um schwerer entdeckt zu werden, macht die unangenehme Erfahrung, dass die Wand sich tatsächlich warm ist wie lebendes Fleisch. Unter den Fingern ist ein ganz leichtes Pulsieren zu spüren, zum Teil ist die Wand von Schleim bedeckt.

B) Die organische Höhle 2

Musiktipps: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unmittelbar vor dir steht ein Wesen und blickt auf dich herab. Über drei Schritt groß, mit schillernden Facettenaugen in dem dreieckigen Kopf, mächtigen Mandibeln, einem stabförmigen, chitingepanzerten Insektenkörper auf staksigen, abgeknickten Beinen, einem stachelbewehrten Hinterteil, das in deine Richtung weist und mit Greifklauen aus Chitin, die im nächsten Augenblick auf dich herabstoßen werden. Du könntest die riesige Gottesanbeterin fast berühren, so nah ist sie – aber du bist starr vor Angst.

Erst nach diesem ersten Schrecken bemerkt der entsprechende Held, dass das Insektenwesen mit schweren eisernen Ketten an die Wand gefesselt ist und nur hilflos mit dem mandibelbewehrten Kopf auf den zurückweichenden HeldInnen niederstoßen kann.

Die Umgebung, in der die Gruppe sich befindet, ist jener von Gruppe A ganz ähnlich; in der Tat sind die HeldInnen nicht weit von den anderen entfernt. Auch diese Gruppe hört bald das *Sssrrrrrr*-Geräusch näherkommen. Lassen Sie die beiden Gruppen nach einer Weile zusammentreffen, indem die eine Gruppe dem Lichtschein oder den Stimmen der anderen folgt – aber sich vielleicht auch nie ganz sicher ist, ob es sich wirklich um die GefährtInnen handelt. Kurz nachdem beide Gruppen zusammengetroffen sind, versetzen Sie sie wieder zurück in den von Insekten wimmelnden Schwarmstock. (**Musiktipps:** 2001 – Space Odyssey | Requiem for Soprano.)

Hier passiert den HeldInnen zunächst nichts weiter – abgesehen davon, dass sie von Abertausenden schwirrenden und summenden Insekten umgeben sind. Sie können nun entdecken, dass auch hier Boden und Wände mit Glyphen bedeckt sind. Wahrscheinlich wird sich die Gruppe irgendwann in Richtung einer der Ausgänge auf den Weg machen.

Der Höhlen-Gang

Musiktip: 2001 – Space Odyssey | Lux aeterna

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der aus natürlichem Fels gehauene Gang windet sich um zahlreiche Ecken. Der Boden ist feucht die Geräusche der summenden Insekten verstummen langsam, nur hin und wieder schwirrt eine Heuschrecke an euch vorbei.

Zur Rechten und Linken weist der Gang immer wieder dunkle Höhlungen auf, die durch faustdicke Gitterstäbe abgeschlossen sind. Aus einigen rinnt eine schleimige Flüssigkeit. Zuerst hattet ihr diese Käfige oder Kerker für leer gehalten, aber plötzlich schießt ein langes Insektenbein mit schwarzen, borstigen Haaren aus dem Dunkel hinter den Gitterstäben auf euch zu. Im Halbdunkel hinter der Gitterstäben erkennt ihr einen rostroten, tropfenförmigen Ameisenkopf mit sichelförmigen Greifzangen, die hektisch aneinander schlagen und ein klackendes Geräusch verursachen. Es riecht nach Blut.

In den meisten der anderen Käfige befinden sich weitere gigantische Insektenchimären, die auch für die HeldInnen nicht ungefährlich sind, obwohl sie sich nicht befreien können: Dort zuckt ein zwei Schritt langer Skorpionschwanz mit gifttriefendem Stachel heraus, ein Wesen mit ledrigen Feldermausflügeln saugt sich mit einer langen Röhrenzunge an einer Heldin fest und beginnt, sich mit kleinen, scharfen Raspelzähnen in ihre Haut zu bohren. Der mächtige Kopf eines Großen Schröters packt die Gitterstäbe mit seinen Zangen und rüttelt daran, wobei er seine pelzige Bauchseite gegen die Stäbe drückt. Ein spinnenartiges Wesen mit stachelbewehrtem Rückenpanzer rennt gegen die Gitterstäbe an, grellorange befiederte Antennen tasten nach den HeldInnen. Dort sind schillernde, fast durchsichtige Libellenflügel zu erkennen, die verkrüppelt und verdreht auf dem Körper einer blau-rot getreiften Wespe sitzen. In einer Zelle liegt ein lebloser Ameisenkörper ohne Beine, aber mit einem Skorpionschwanz, langen Fühlern und sandgelbem Fell.

Dort, wo die Reihe der Käfige endet, bestehen die Wände nicht mehr aus Fels, sondern aus dem schwarzen, organischen Material. Stellen Sie die Veränderung so dar, dass die SpielerInnen sich unsicher sind, ob wieder ein Wechsel stattgefunden hat oder der Gang sich unbemerkt verändert hat, während sie durch die Chimärenwesen abgelenkt waren.

Die Säulenhalle

Mit diesem letzten Abschnitt vor dem eigentlichen Finale nähern sich die HeldInnen nun endgültig dem Herz des Globulensystems und damit der Asfaloth-Pforte.

Musiktip: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang öffnet sich endlich und gibt den Blick frei in ein ... Gewölbe – aber was für ein Gewölbe. Ob ihr dies eine groteske Halle aus zahllosen Säulen eines dämonischen Architekten nennen solltet oder eher in das Innere eines gigantischen halb-skelettierten Wesens blickt, vermögt ihr nicht zu sagen. Wie eine riesige Höhle aus Tropfsteinen von schwarzen Muskeln und Sehnen liegt das Gewölbe vor euch.

Eine Decke ist nicht zu erkennen in der Schwärze, die sich hoch über euch zwischen den Säulen verdichtet.

Dennoch scheint es eine gewisse Ordnung zu geben in diesem unwirklichen Geflecht. Denn die Anordnung der Säulen lässt immer wieder regelmäßige Reihen erkennen, zwischen denen lange Gänge einsehbar sind, die ins Dunkel führen.

Dieser Effekt hat aber auch zur Folge, dass jeder Ort im Gewölbe ähnlich wirkt, egal, wie weit man einen dieser Gänge entlanggeht, immer erstrecken sich vor und hinter einem und rechts und links Säulengän-

ge ins Unendliche. Geben Sie den HeldInnen immer wieder das Gefühl, sie würden gar nicht vorankommen oder unmerklich im Kreis laufen.

Erzeugen Sie eine möglichst gruslige Atmosphäre, die dem Unheiligtum, mit dem wir es hier zu tun haben, gerecht wird. Nutzen Sie u.a. folgende Elemente:

- Die Gruppe hat kaum eine Möglichkeit, sich hier zu orientieren – außer einem ausgewählten Säulengang immer weiter zu folgen. Sie können jedoch ihren eigenen Standpunkt innerhalb des Gewölbes nicht verorten, sondern können nur hoffen, dass irgendetwas passiert, wenn sie nur einfach weitergehen. Lenken Sie sie immer wieder vom Weg ab, indem Sie einen Säulengang plötzlich versperren, so dass die Gruppe sich anderweitig orientieren muss. Bauen Sie besonders gruslige oder eklige Elemente ein, denen die HeldInnen vielleicht lieber ausweichen möchten.
- Die Säulen scheinen tatsächlich aus einem lebenden, organischen Material zu bestehen. Seine Konsistenz wirkt wie von festen Sehnen und Muskeln, manchmal aber auch wie von schwammiger Fettmasse, und das Material ist warm wie lebendes Fleisch. Schwarze Schuppen blättern bei Berührung ab, darunter rinnt tropfenweise eine schwarzschillernde Flüssigkeit hervor. Wird eine Säule 'verletzt' (durch Waffen beschädigt, mit dem Fingernagel geritzt), quillt zähflüssiges, dunkelrotes Blut, gelber Eiter oder weißer Schleim hervor. Auch die Schritte der HeldInnen auf dem Boden lassen an lebendes Gewebe denken, denn der Untergrund federt stets leicht.
- Die Luft ist muffig und warm, es riecht leicht nach Blut, Schweiß und Erbrochenem, zuweilen mischt sich der süßliche Gestank von rohem, verdorbenem Fleisch darunter. Einige der Säulen sondern Eiter ab, näher am Zentrum tropft Schleim von der Decke. Immer wieder erklingt aus unbestimmbarer Richtung ein Geräusch wie der Atem eines großen Lebewesens.
- Geräusche klingen hier unnatürlich – mal besonders laut, hallend wie in einem Säulengewölbe aus Stein, dann wieder dumpf und erdrückt. Das platschende Tropfen der eklen Säfte kann zur gleichen Zeit laut und prägnant klingen, während der Ruf nach einer Gefährtin wie von Watte erstickt klingt und die Schritte der HeldInnen gar kein Geräusch machen.
- Immer wieder sind zwischen den Säulen und unter der (nicht zu erkennenden) Decke huschende Schatten auszumachen, zunächst nur aus den Augenwinkeln erkennbar, dann immer deutlicher wahrnehmbar. Ab und an kann die Gruppe Insektenkrieger erkennen, die sie beobachten und ihnen folgen.
- Steht ein Held zu lange an einer Stelle, ohne sich zu bewegen, beginnen die kleinen Rinnsale schwarzer Flüssigkeiten, an seinen Schuhen und Beinen emporzu'klettern'. Bei Berührung verursacht die Flüssigkeit lediglich ein leichtes Kribbeln, das bald wieder abebbt. Ein Lebewesen aber, das zum großen Teil von der Flüssigkeit bedeckt ist, wird dem großen, perversierten Organismus dieses Ortes einverleibt, dessen Macht sich aus dem Asfalth-Tor selbst speist. Da diese Macht chaotisch ist, muss eine solche Einverleibung nicht immer nach den gleichen Regeln vonstatten gehen. Lassen sie eine Heldin plötzlich mit einem schmatzenden Geräusch bis zu den Knöcheln in den Boden einsinken, der ihre Füße mit der Gewalt großer Muskelkräfte festklammert. Aber auch einen Insektenkrieger, der z.B. im Schatten einer Säule auf die HeldInnen lauert, kann ähnliches geschehen: Er wird einfach in die Säule hinein'gesaugt'.
- Je weiter die Gruppe vordringt, umso deutlicher wird die asfalthische Natur des Gewölbes: Immer öfter zeigen sich in der Struktur der Säulen völlig chaotisch angeordnete Hörner, Klauen und Mäuler, Borstestoppeln, Zähne und Augen oder sogar Hände, die nach den HeldInnen greifen. Wie Wurzeln erscheinende Fundamente von Säulen entpuppen sich als sich träge windende Tentakel. Ab und an lässt sich die Gestalt eines Schwarmkriegers ausmachen, der halb mit einer Säule verwachsen scheint – aber dennoch nicht gänzlich leblos ist. Ganz in der Nähe des Zentrums finden sich sogar Eier in den Säulenwänden, durch deren halbdurchsichtige Hülle verkrümmte Insekten im Larvenstadium erkennbar sind.

- Die Insektenkrieger sind hier stärker mutiert als in den äußeren Bereichen, einige haben drei Augen oder nur eines, die Köpfe, Glieder und Körper wirken verkrümmt und verdreht, manche Insektenkrieger haben nur Flügel und keine Gliedmaßen, andere haben statt der Arme lange Fühler oder Fiederantennen, andere tragen Stacheln am ganzen Körper. Einer schleppt einen langen, stachelbewehrten Fortsatz hinter sich her, der ihn aber eher behindert. Andere haben überall am Körper große Beulen, die bei Berührung aufplatzen und eine grellbunt schillernde Substanz freigeben.

Neben diesen Elementen können Sie vor allem das folgende nutzen, um die Spannung weiter anzuheben und die Gruppe voranzutreiben:

Der Herzschlag

Musiktipps: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein kaum merkliches Zittern scheint durch den Boden zu laufen und wieder abzuebben. Nach einer Weile kommt es wieder – ihr spürt es als dumpfes Vibrieren in euren Sohlen und als unhörbares Dröhnen in euren Köpfen. Durch die umgebenden Säulen geht ein leichtes Pulsieren. Abermals kehrt es wieder – wie das Schlagen eines mächtigen, fernen Herzens ...

Der Herzschlag wird schneller und deutlicher, je näher das Ritual seinem Höhepunkt zustrebt. Durch seine chaotische Natur geht dies jedoch nicht gleichmäßig vor sich, sondern geschieht zuweilen in 'Sprüngen', nach einer plötzlichen Beschleunigung kann er sich aber auch wieder kurz verlangsamen. Setzen Sie diesen Effekt dramaturgisch ein: Halten sich die HeldInnen irgendwo länger auf oder sind sie unentschlossen über den weiteren Weg oder das weitere Vorgehen, lassen Sie den Herzschlag sich plötzlich spürbar beschleunigen, um die Gruppe zur Eile anzutreiben.

Mit der Zeit gewinnt dieser Herzschlag auch Einfluss auf die Körper der HeldInnen: Ihr eigener Herzschlag passt sich langsam daran an. Zunächst schlägt ihr Herz deshalb langsamer als normalerweise, was zu Beklemmung und leichter Atemnot führt. Die folgende Beschleunigung kann zunächst als Erleichterung empfunden werden, später aber führt sie zu einem körperlichen Gefühl des Gehetzwerdens, zu Schwindelgefühlen, Schweißausbrüchen und Herzrasen, was die HeldInnen schließlich um ihr Leben fürchten lässt, wenn nicht bald etwas geschieht. Dazu kommt, dass immer wieder einzelne Herzschläge einfach aussetzen – und der gleiche Effekt tritt natürlich mit zunehmender Anpassung auch bei den HeldInnen ein!

An der Brutstätte

Musiktipps: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Herzschlag wird immer stärker und schneller, die Säulen um euch her pulsieren rötlich in seinem Takt, der Geruch nach verschiedenen Körpersäften hat euch übel werden lassen. Ihr spürt, dass ihr euch dem Zentrum des Übels nähert.

Da entdeckt ihr eine kürbisgroße, rot opalisierende Kugel, die halb mit der Basis einer Säule verwachsen ist. Kurz dahinter eine weitere. In einer anderen Säule etwa in Augenhöhe erkennt ihr einen halbdurchsichtigen Hautbeutel, in dem eine lebende, etwa drei Spann durchmessende Insektenlarve eingeschlossen ist, in dessen bleichem Innern schwarze Säfte pulsieren.

Etwa weiter entfernt vor euch seht ihr den Schimmer eines in vielen Farben wabernden Leuchtens, das vom Boden des Gewölbes auszugehen scheint. Ein Gurgeln, Platschen, Schlürfen und Schmatzen tönt von dort herüber.

Die Gruppe hat das Zentrum fast erreicht. Immer mehr Eier und Larven sind nun zu finden. Kaum nähern sich die HeldInnen den ersten Eiern, werden sie erneut von Schwarmkriegern angegriffen, die hier sind, um das Gelege zu schützen.

Rhazzazor

Musiktip: keine Musik

Sorgen Sie während dieses Kampfes dafür, dass einer der Charaktere von den anderen getrennt wird und sich möglichst in jene Richtung etwas entfernt, die vom Zentrum weg führt. Kaum hat er seinen Gegner getötet oder in die Flucht geschlagen, bemerkt er etwas weiter entfernt Tarlisin, der zielstrebig und ohne weiter auf seine Umgebung oder den Helden zu achten, vorübergeht. Folgt der Held ihm, kann er folgendes beobachten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dort hinten steht Tarlisin, mit dem Rücken zu Dir. Du musst zweimal hinschauen, bis du bemerkst, was seine Aufmerksamkeit erregte: Denn vor der dunklen, sehnigen Masse der Säulen ist das riesige Wesen zunächst kaum auszumachen, so sehr ähnelt sein schwarzgeschuppter, skelettierter Leib mit den hier und da herausragenden, mächtigen Knochen der Umgebung. Doch für dich besteht kein Zweifel: Nur ein paar Dutzend Schitt von dir entfernt liegt der tote Körper eines riesigen Drachen. Seine ledrigen, zerfetzten und halb vermoderten Schwingen sind um den Körper gelegt, sein sicherlich oxsen großer Schädel, dessen armlange Reißzähne freigelegt sind, ruht auf dem schleimigen Boden. Fast scheint es, als schliefe er, wären da nicht die lidlosen, toten Augenhöhlen, die ins Leere starren.

Tarlisin ist bis auf Armlänge an das Monstrum herangetreten und legt ihm jetzt mit einer fast liebevoll wirkenden Geste die Hand auf den Schädel. Noch immer scheint er dich nicht bemerkt zu haben.

Hintergrund: Der Schwarze Kaiserdrache Kurungur diente Assarbad schon in den letzten Schlachten gegen die Sultane von Khunchom – in einer dieser letzten Schlachten fiel Bor'Barrah, die Festung Assarbads und in dieser Schlacht wurde auch Kurungur von einer mächtigen Zauberin im Gefolge Sulman al'Nassoris bezwungen. In Borbra entdeckte Tharsonius von Bethana schließlich vor 400 Jahren die Wurzeln seiner göttlichen Existenz und die sterblichen Überreste seines ältesten Dieners. Der Schwarze Drache erhörte die Stimme seines Herrn und erstand als Xyxyx auf, um in der Gorischen Wüste gegen das Heer Rohals zu kämpfen. Von einer gewaltigen Flammenlanze zerfetzt und verbrannt, konnte er sich nicht ein zweites Mal bis nach Borbra flüchten. Nur die Ruinenfelder von Zhamorrah lagen nah genug, und dort grub sich Xyxyx ein um zu sterben, nachdem er in Zorn und unbändigem Willen, seinem Herrn in Zukunft aufs neue zu dienen, den Pakt mit Thargunitoth geschlossen hatte, die ihm versprach, für seine Auferstehung zu sorgen, wenn die Zeit gekommen wäre ...

Borbarad nun vermutet den Drachen hier, was ein weiterer Grund seines Eingreifens ist, denn er will verhindern, dass Kurungur durch Abu Terfas' Ritual Asfaloths Macht anheimfällt – die Herzogin des Wimmelnden Chaos kann nach Borbarads Willen Maraskan beherrschen, aber für das Festland hat er andere Pläne.

Wenn der Charakter darauf achtet, fällt ihm auf, dass der Drachenleib von den Rinnsalen schwarzer Flüssigkeit zwar umgeben, aber nicht bedeckt ist. Noch scheint Kurungur/Xyxyx/Rhazzazor vor dem asfalothischen Einfluss der Umgebung geschützt zu sein.

Wenn der Charakter Tarlisin anspricht, antwortet dieser nur einsilbig und unverbindlich auf Fragen und schlägt vor, am besten wieder zu den anderen Gefährten zurückzugehen. (Wenn der Charakter sich heimlich wieder zurückziehen will, dreht sich Tarlisin gerade in diesem Moment um.) Beschreiben Sie dann, wie beide sich zusammen auf den Weg in jene Richtung begeben, in der sie die anderen vermuten.

*Für die anderen Helden:**Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Ihr habt euch wieder gesammelt, die Insektenkrieger scheinen vorerst in die Flucht geschlagen. Da stößt auch Tarlisin zu euch. Ihr untersucht in aller Eile eure Verletzungen und beobachtet dabei weiter eure Umgebung.

Erwähnen Sie den verbliebenen HeldInnen zunächst nicht, bis die anderen Charaktere nach ihm fragen. Tarlisin kann berichten, er habe ihn vor kurzem noch irgendwo in der Nähe kämpfen gesehen und führt die Gruppe auch in die angegebene Richtung. Dort findet man den bewusstlos am Boden liegenden Helden, der zum Teil schon von der kriechenden schwarzen Flüssigkeit bedeckt ist und eine Platzwunde auf der Stirn trägt. Er lässt sich relativ leicht aufwecken und kann auch wieder aufstehen. Er erinnert sich noch an den Kampf und an einen heftigen Hieb gegen den Kopf, danach an nichts mehr.

Hintergrund: Auf dem Weg zurück zu den Gefährten hat Tarlisin/Borbarad den Helden niedergeschlagen und ihm mit einem permanenten MEMORABIA die Erinnerung an die letzten Minuten geraubt (und durch die Erinnerung an den Kopftreffer im Kampf ersetzt).

Je nach den Gepflogenheiten Ihrer Gruppe kann es sinnvoll sein, die Kurungur-Szene mit dem betreffenden Spieler allein durchzuspielen. Wenn Ihre SpielerInnen Spieler- und Heldenwissen gut zu trennen vermögen, kann es aber auch sehr reizvoll sein, wenn alle SpielerInnen Zeuginnen dieser Szene werden – ihre HeldInnen aber alle nichts (mehr) davon wissen und deshalb auch nicht darauf reagieren können. Trotzdem schürt es für die SpielerInnen die Spannung, denen spätestens jetzt klar ist, dass mit Tarlisin etwas nicht in Ordnung ist.

Wenn möglich, sollten Sie für die obige Szenen einen Borongeweihten, eine Golgaritin oder einen anderen besonders borongefälligen Charakter auswählen. Diesem können Sie in den folgenden Wochen Träume von einem schwarzen Drachen senden, die zunächst noch unscharf und vage sind, aber zunehmend deutlicher werden. Denn obwohl ein von Borbarad gewirkter permanenter MEMORABIA ein mächtiger Zauber ist, ist Borons Macht über das Vergessen, Erinnern und über die Träume dennoch stärker ...

Das Finale

Musiktipps: Beequeen: Guru Means Slayer of Darkness | Atem

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden fällt leicht zur Mitte hin ab, in der sich ein etwa drei Schritt durchmessendes, annähernd rundes Becken befindet, das von einem niedrigen, wulstartigen Rand umgeben ist. Das Becken selbst ist angefüllt von einer in zahlreichen grellen Farben ölig schillernden Flüssigkeit, die beständig Blasen wirft und tentakelartige Auswüchse bildet, die sich tastend über den Rand zu schlängeln versuchen. Von der Flüssigkeit selbst strahlt ein waberndes Licht in undefinierbaren, kranken Farben aus. Die wulstige Begrenzung des Beckens, die die Farbe von schwärendem, schwarzem Fleisch hat, wird im Rhythmus der Herzschläge von krampfartig anmutenden Bewegungen durchpulst, die sich in den umgebenden Boden ausbreiten.

Dahinter kauert die Schwarmkönigin. Ihr zweifelt keinen Augenblick daran, dass dieses Wesen den Großen Schwarm gebiert, denn vom Hinterteil ihres drei Schritt hohen Insektenkörpers mit dem dreieckigen Kopf führt ein monströser, halbdurchsichtiger Schlauch durch das Becken, halb ist er mit dem wulstigen Rand verwachsen. Dort, wo das Ende außerhalb des Beckens auf dem Boden liegt, wirft es die Kinder des Schwarms aus: Opalisierende Eier von Kürbisgröße und Insektenwesen im Larvenstadium gleichermaßen. Der Rest ihres Körpers vereint in grotesker Anordnung die Körperteile von Heuschrecken, Ameisen, Spinnen und Skorpionen.

Zwischen ihren gewaltigen Klauen und Greifern steht Abu Terfas, der dem Höllenwesen verückt den gesenkten Kopfschild streichelt, und ihr hört ihn laut die Schönheit 'seiner Königin' preisen.

Die HeldInnen haben das Zentrum und damit die Asfaloth-Pforte gefunden. Sobald sie in Sichtweite der Königin kommen, werden sie von vier weiteren Schwarmkriegern angegriffen, die bisher damit beschäftigt waren, die neu gelegten Eier wegzutragen. Die Insektenkrieger, die das Becken und die Königin beschützen, können nicht fliegen, sie besitzen stattdessen einen besonders stabilen Panzer und einen langen, beweglichen Schwanz mit Giftstachel wie bei einem Skorpion. Durch den leicht abschüssigen Boden zum Becken hin und das Pulsieren des gesamten Gewölbe-Organismus besteht die Gefahr des Stürzens in das Becken, wenn sich die HeldInnen nähern. Dies müssen sie aber tun, um die Königin zu bekämpfen.

Musiktip: Dmitry Shostakovich: Streichquartett C-Moll Nr. 8 | Allegro molto

Werte der Skorpionkrieger:

LE 40	AU 45	KO 15	MR 5	RS 6 (natürlicher Chitin-Panzer)	GS 9
<i>Zangenhände:</i>		INI 10+W6	AT 16	PA 13	TP 1W+4 DK N
<i>Schwanzangriff*:</i>		INI 8+W6	AT 12	PA 0	TP 1W+2 (Gift der Stufe 8 ähnlich <i>Gone-de</i>)

*Die Skorpionkrieger haben pro Kampfrunde eine zusätzliche Attacke mit dem Skorpionschwanz.

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Werte der Schwarmkönigin:

LE 80	AU 80	KO 25	MR 50	RS 10	GS 0
<i>Zangenklauen:</i>		INI 13+W6	AT 16 (W6/KR)*	PA 0	TP W20 DK S/N

*Ein W6-Wurf entscheidet, wieviele AT die Schwarmkönigin in der jeweiligen Kampfrunde hat.

Abu Terfas

Der Chimärologe sieht durch die HeldInnen seine größte Schöpfung bedroht. Schildern Sie zunächst seine Überraschung und dann seine Empörung über das Eindringen der HeldInnen – er will sie zunächst zur Rede stellen und ist schockiert, wenn sie sofort den Kampf mit den Schwarmkriegern beginnen. Zerstören die HeldInnen einige der Eier (ein gefächterter IGNIFAXIUS wäre hier sehr nützlich), so schreit er spitz auf, jammert und zetert zunächst ("Meine Kinder, meine Armee!"), geht dann aber zum Angriff über.

Bedenken Sie dabei immer, dass Abu Terfas kein Kampfzauberer ist und körperliche Auseinandersetzungen für das barbarische Mittel desjenigen hält, der keine Argumente mehr hat. Entsprechend schlecht ist er im Kampf und kann allenfalls PARALYSIS kompetent gegen die HeldInnen einsetzen – ein kraftraubender IGNIFAXIUS ist ihm wohl zunächst zu riskant.

Es sollte schnell klar werden, dass seine größte Angst der Königin gilt – machen Sie hier deutlich, dass Abu Terfas mittlerweile komplett wahnsinnig ist (oder es wird, wenn die HeldInnen ihn durch die Paktkreise prügeln): Er schreit und kreischt, zieht sich vielleicht gelegentlich zurück, um die Königin zu besänftigen und dazu zu bringen, sich nicht von ihrem Gebärtschlauch loszureißen. Er nennt sie "meine Königin auf dem vielgestaltigen Thron" oder "meine ewig erschaffende Gemahlin" und reagiert völlig hysterisch, wenn sie schließlich selbst gegen die HeldInnen kämpft.

Dabei wird Abu Terfas letztlich hauptsächlich mit den Kräften kämpfen, die Asfaloth ihm schenkt: Seine drei bis fünf Arme werden zu langen Tentakeln und er versucht, die HeldInnen zu würgen und fortzuschleudern (dabei kann man auch mit der Gefahr spielen, in die Pforte geschleudert zu werden). Seine gelbgrüne Zunge schnellt plötzlich rasiermesserscharf hervor, zerschneidet Kleidung und Haut. Seine Hände werden zu den chitin-schillernden Scheren einer Gottesanbeterin oder aus seinen Wangen bre-

chen sabbernde Mandibeln und Stacheln hervor. Machen Sie Abu Terfas schrecklich anzuschauen, aber letztlich nicht übermäßig gefährlich – die HeldInnen werden mit den Schwarmkreaturen und der Königin genug zu tun haben.

Borbarads Eingreifen

Borbarad wird zu Beginn des Kampfes noch halbwegs 'normal' agieren, also einen ARMATRUTZ zaubern, das Flammenschwert zücken und gemeinsam mit den HeldInnen gegen die Skorpionschrecken vorgehen (wobei auch hier gilt, dass er sich zunächst zurückhält und einen einzelnen Gegner solange in einiger Distanz zu den anderen HeldInnen umtänzelt, bis diese stark geschwächt sind, aber auch einen Großteil der Gegner besiegt haben). Dann jedoch, wenn eine Niederlage der HeldInnen sich abzeichnet – denn der Kampf sollte wirklich wirklich hart werden –, wird er keine Anstalten mehr machen, sich zu tarnen und nun seine ganze Kraft einsetzen.

Mit einem Spreizen der Hand lässt er einen Skorpionkrieger einfach explodieren, mit einer Armbewegung schleudert er Abu Terfas in die ölige Flüssigkeit der Pforte, worin dieser langsam versinkt, während er genauso verdattert wie die HeldInnen Tarlisin anstarrt und dann beginnt, seine Königin anzubetteln, dass sie ihm hinaus helfe. HeldInnen, die Tarlisin nun bedrängen wollen, paralyisiert er beiläufig oder wirbelt sie mit einer lässigen Handbewegung durch die Luft, um sich der Königin zuzuwenden, die sich mit lautem Kreischen und Klackern der Mandibeln auf ihn stürzt. Mit bloßen Gesten fängt Borbarad jedoch alle Schläge und Hiebe schon in der Luft ab. Die ausgestreckte Hand langsam zur Faust ballend, zerquetscht er nach und nach die chitingepanzerten Glieder der Königin, während diese vor Schmerz brüllend und zunehmend verstümmelt von ihm fortkriecht. (Dies kann den HeldInnen ihrerseits einen Hinweis auf den Charakter Borbarads geben, denn er *muss* die Chimärenmutter ja nicht quälen. Er nimmt hier eine kalkulierte Bestrafung an einem der höchsten Geschöpfe Asfaloths vor und weist damit ihre Herrin in die Schranken.)

Wenn noch HeldInnen stehen und kämpfen können, so lassen Sie sie das auch weiter tun, Borbarads Auftritt ist zwar absichtlich (von ihm) als Zugucker-Effekt geplant, aber die HeldInnen können ihm durchaus weiterhin nützlich sein: notfalls wird er ihnen per ZAUBERZWANG befehlen, die Königin zu vernichten oder ihm weitere Schwarmkreaturen vom Hals zu halten, denn auch Tarlisins Körper ist sterblich, und Borbarad will diesen nicht riskieren, bevor nicht sein Werk getan ist.

Abu Terfas währenddessen versinkt langsam weiter im Regenbogenschleim der Pforte und muss tatenlos mit ansehen, wie seine Geschöpfe vernichtet werden.

Wenn alle Gegner besiegt sind und die Königin nur noch ein Klumpen aus Fleisch, Schleim und schwarzen Chitin-Splittern ist, wendet sich Borbarad den HeldInnen zu und wirft ihnen – wie im Original vorgesehen – in Schattengestalt Tarlisins Körper vor die Füße.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schatten schaut euch an – und spricht. Diese Stimme werdet ihr niemals vergessen! Borbarad. "Ihr habt mir einen Dienst erwiesen. Geht! Für mich gibt es nun Wichtigeres zu erledigen." Dann wendet er sich halb zu Abu Terfas, der mit rudernden Armen, weit aufgerissenen Augen und gurgelnden Geräuschen sich noch gerade über Wasser halten kann, und mit einem missbilligenden Kopfschütteln wendet sich der Schatten ab und verschwindet zwischen den Säulen.

Natürlich können Sie Ihre HeldInnen noch reagieren lassen, aber Pfeile oder Zauber beeindrucken den Schatten nicht. Wenn Sie boshaft sein wollen, dann wirft Borbarad den Angriff ohne hinzuschauen einfach auf den entsprechenden Helden zurück. Im Idealfall sollten HeldInnen und SpielInnen gleichermaßen verblüfft und überwältigt sein, dass sich solche Handlungen von selbst verbieten.

Und die Erste Gezeichnete? Sie lernt etwas weiteres über ihr Zeichen, denn es hat Borbarad-in-Tarlisin nicht erkannt – in der Flut der Erinnerungen, in der Hingabe an die eigenen Gefühle, den Zorn und die

erlittene Schmach an diesem Ort hatte es keinen Blick für das Offensichtliche. Erst als Borbarad als Schatten seinen Wirtskörper fortwirft begreift das Auge die Tatsachen – und kann doch nichts unternehmen, denn über den Köpfen der Helden brechen die Katakomben zusammen. Die Frustration sollte enorm sein und die Erste Gezeichnete nicht unberührt lassen: Ein zweites Mal am gleichen Ort wurde der Träger des Rubins von Borbarad verraten, ein zweites Mal am gleichen Ort tut er alles nach Borbarads Willen und wird dann fallengelassen. Doch ein zweites Mal ist er auch dem Tod entgangen – Zeichen und Gezeichnete leben fort ... und die nächste Chance kommt bestimmt ...

Die Flucht nach draußen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dröhnende Herzschlag scheint sich nun geradezu zu überschlagen, er stolpert, immer wieder gibt es Aussetzer, immer stärker erzittern Boden und Säulen, der wulstige Rand des verderbten Beckens zieht sich wie in heftigen Krämpfen zusammen. Wellenartige Zuckungen laufen vom Zentrum aus durch den Boden und bringen euch zum Stolpern. Der Untergrund gerät in Bewegung, die Säulen verdicken und verengen sich. Der ganze Raum um euch her scheint sich zusammenzuziehen. Ihr müsst hier weg, oder ihr werdet schier erdrückt in diesem sich zusammenkrampfenden Organismus.

Mit der Vernichtung der Schwarmkönigin und dem damit verbundenen Abbruch des Rituals verliert die Pforte einen großen Teil ihrer Wirkung auf die umliegende Gegend. Das führt dazu, dass die sich wie organische Wucherungen ausbreitenden Gewölbe, Gänge und Höhlen sich in krampfartigen Zuckungen, Spasmen und Wellen zusammen- und zurückziehen. Einige der Säulen im Gewölbe platzen auf und geben eklige Flüssigkeiten und andere organische Materialien frei. Gänge ziehen sich wie der Muskelschlauch eines Wurms zurück und hinterlassen nackten Fels. Jegliches Lebewesen, das sich hier bewegt, schwebt ständig in der Gefahr, von diesen Kräften einfach zerquetscht zu werden. Der Boden ist in ständiger Bewegung und ein Stolpern oft unvermeidlich.

Die HeldInnen müssen aus diesem Chaos bis zu einer Stelle fliehen, wo sie nur noch Stein um sich haben, denn dort kann die Erste Gezeichnete den Golem herbeirufen, der sie nach draußen bringen kann. Dabei schließt dieser die Gruppe für kurze Zeit in seinem Leib ein, um sie sicher zu transportieren.

Ganz ehrversessene und rechtschaffene HeldInnen könnten sogar auf die Idee kommen, Abu Terfas aus der Pforte zu retten – denn trotz aller Verblendung hat es doch kaum ein Mensch verdient, in die Niederhöhlen geschleudert zu werden. Die Rettung sollte zu einer knappen, aber nicht vollkommen aussichtslosen Aktion geraten, während um die HeldInnen alles einzustürzen beginnt und die schillernde Suppe auch nach ihnen greift. Der Zauberer ist danach vollkommen deformiert und handlungsunfähig, er redet wirr und spricht mit seiner Königin, murmelt von der glorreichen Zeit seiner Herrschaft über die Tulamidenlande. Ob die HeldInnen auch Abu Terfas' Seele retten können, ist eher fraglich, aber vor ein ordentliches Gericht in Aranien können sie ihn allemal stellen, um ihr Gewissen zu beruhigen. ;)

Ansonsten kann Abu Terfas auch als asfalthisches Geschöpf (á la Achaz, die in dieser Final-Version nicht vorkommt) in **Rohals Versprechen** auf dem Magierkonvent als Gegenspieler wieder auftauchen, oder später in der Dritten Dämonenschlacht.

Epilog

Musiktip: Philipp Glass: Anima Mundi | Living Waters

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht wieder auf dem Ruinenfeld, Regen benetzt eure Gesichter – der erste Regen seit Wochen. Im Osten dämmt der Morgen. Die verfluchten Felder liegen still und friedlich vor euch, nichts zeugt von den Geschehnissen, scheinbar unverändert sind die Hügel, bedeckt mit einem Meer von Steinen, die jahrtausendealte Glyphen tragen. Euch fallen einzelne Stellen ins Auge, von denen ihr glaubt,

dass sie gestern noch anders aussahen – eingesunkene Erhebungen oder neu aufgeschüttete Anhöhen – aber auch ihr könnt es nicht mit Sicherheit sagen.

Habt ihr einen Sieg errungen, oder habt ihr Borbarad in die Hände gespielt? Für diesen vielfach geschändeten Ort spielt das keine Rolle. Er hat seinen alten Frieden wieder – und seinen alten Fluch ...

Tarlisin ist in den nächsten Tagen nicht ansprechbar. Er ist und trinkt und tut die nötigsten Dinge nur auf Anweisung und starrt ansonsten ins Leere. Sein Schatten fehlt und Borbarad hat seine gesamte Astral- und per Verbotenen Pforten einen Großteil seiner Lebenskraft verbraucht, ein halbes Dutzend LeP sogar permanent. Die Helden würden ein gutes Werk tun, Tarlisin nach Perricum zu bringen, wo man ihn an der Halle der Austreibungen über einige Monate hinweg geistig, seelisch und körperlich wieder gesund pflegen kann.

Weitere Musiktipp

Es gibt im Internet verschiedene Quellen experimenteller Musik, die sich teilweise ebenfalls als Hintergrund für das Finale eignen kann. Alle Dateien auf den folgenden Seiten sind kostenfrei herunterzuladen und keinesfalls illegal!

- <http://www.notam02.no/9/> – 9 Beet Stretch, Beethovens Neunte Sinfonie auf 24 Stunden Länge gestreckt, so dass sich ein monotoner, schwebender Ton ergibt.
- <http://www.notype.com/nishi/releases/45/> – Das Web-Album *Ambiguous Prophets* des Künstlers Raemus (Nishi Netlabel). Schwebende, manchmal verstörende Geräusch-Flächen.
- <http://www.kikapu.com/label/releases/kpu073.htm> – Das Web-Album *Lights* von Souns (Kikapu Netlabel). Ebenfalls sehr flächig und düster.
- <http://www.stasisfield.com/releases/sf-3008.html> – Das Web-Album *Four Painters* von John Kanenberg (Stasisfield Netlabel). Sehr verstörend, manchmal vielleicht zu abwechslungsreich.
- <http://www.stasisfield.com/releases/sf-3009.html> – Die Web-EP *Kneedeep* von Maikko (Stasisfield Netlabel). Sich langsam steigernd, nervenaufreibend, müsste man evtl. vor Verwendung als Hintergrund-Musik noch zurecht schneiden.

Insbesondere auf dem Stasisfield Netlabel (stasisfield.com) lohnt sich auch das Stöbern nach weiteren passenden Stücken.