

# Orbis Incognita

Erschütternde Tatsachen  
Kurzabenteuer für Einsteiger

## IMPRESSUM

Bei dem vorliegenden Werk handelt es sich um von Fans eingesendetes Material.

Das Werk ist als Zusatzmaterial für das freie Rollenspielsystem Orbis Incognita anzusehen.

Für den Inhalt ist nicht das Orbis Incognita Team, sondern der jeweilige Autor verantwortlich.

Der Autor ist mit der Veröffentlichung seines Werks auf der Orbis Incognita Webseite einverstanden und -sofern gewünscht- namentlich genannt.

Das Werk darf für den privaten Gebrauch frei heruntergeladen, kopiert, ausgedruckt und weitergegeben werden (z.B. an Freunde und Bekannte). Bei der Weitergabe ist auf Vollständigkeit zu achten. Sämtliche Rechte liegen beim jeweiligen Autor.

Für fehlerhafte Angaben kann weder seitens des Autors noch seitens des Orbis Teams irgendeine Haftung übernommen werden. Die Kompatibilität zum Orbis Incognita Regelwerk wird angestrebt, aber nicht garantiert.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keiner Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Titel: Erschütternde Tatsachen

Autor: Ryu

Version: April 2007

Herzlichen Dank an Ryu und an alle Fans von Orbis Incognita!

# Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Heldentag.....	4
Kapitel 2: Unter der Erde .....	7
Kapitel 3: Es geht noch tiefer .....	12
Kapitel 4: Handouts und Karten .....	17

# Erschütternde Tatsachen

## Einsteigerabenteuer von Ryu

### Expedition Grad 1

### Kapitel 1: Heldentag

**Spielort: Sonnheim, irgendwo im Gondland.**

#### Vorwort des Herausgebers

Hiermit präsentiere ich mit stolzeschwellter Brust das erste Abenteuer für Orbis, das nicht von mir oder dem Entwicklerteam, sondern von einem Mitglied unserer Community hergestellt wurde. Ja, genau so mag ich es: Mehr Material für die Seite, endlich mal wieder ein richtiger Dungeon (irgendwie enden die Dinger bei mir immer mit maximal 3 Räumen...) und Einblicke in eine finstere Zeit, in der arrogante religiöse Großmächte „das Böse“ noch mit Folter in Geheimgefängnissen und mit pseudowissenschaftlichen Methoden besiegen wollten. Wie schön, dass es so was heute nicht mehr gibt. Im realen Leben. Also nicht, dass das jetzt irgendeinen realen Bezug hätte oder so. Orbis ist ja total unpolitisch...

#### Vorwort des Autoren

Ich hoffe, dieses Abenteuer hilft besonders Anfängern, einen schönen Einstieg in die Welt von Orbis zu erlangen. Es hat viel Spaß gemacht, alles auszuarbeiten, und ich hoffe, dass das Spielen genauso viel Spaß machen wird. Danke außerdem an das Orbis-Team dafür, dass das Quest zugänglich gemacht wird! Im Übrigen ist es gar nicht so schwer, ein eigenes Quest zu entwerfen! Eine Idee, ein bisschen Spielerfahrung und schon kann es klappen! Ich kann nur jedem raten, es auch einmal zu versuchen - zum Wohle der eigenen Gruppen und aller anderen Orbis-Spieler!

#### Szene 1: Feiern im kleinen Kreis

Im kleinen Städtchen Sonnheim geht alles seinen ruhigen Gang. Normalerweise! Heute allerdings ist Heldentag, und in einem so kleinen Städtchen wie Sonnheim gibt es zwar keine großen Paraden oder Ehrungen (man wüsste auch gar nicht, wen man ehren sollte), dafür aber ein anderes Ereignis. Denn jedes Jahr an diesem Tag findet vor dem Sonnentempel ein Fest statt. So auch heute.

Der Tempelvorplatz am Tag dieses Festes ist voll mit Verkaufsständen, Menschen und den Wächtern, die man eben für solch ein kleines Volksfest entbehren kann. Es gibt heute nur einen offenen Zugang zum Tempelplatz, alle anderen sind, aus Vorsicht vor Dieben und Gesindel, von Wächtern oder Priestern versperrt. Dieser Zugang führt von der Hauptstraße aus genau an den Punkt, an dem man den Eingang sowie den gesamten Tempelplatz überblicken kann. Oder es könnte, wenn sich nicht so viele Menschen darauf tummeln würden.

Die Gerüche überschlagen sich, und der ellipsenförmige Tempelplatz ist folgendermaßen besetzt:

#### Handout 1

Links neben dem Tempeleingang, an der Fassade eines hohen, schmalen Hauses befindet sich ein Stand, an dem es Kräuter für allerlei Leiden sowie Segenssprüche und Amulette zu kaufen gibt. Natürlich nur die der Sonnenkirche, ist doch klar!

Etwas weiter vorn duftet es kräftig. Vor einem einfachen Gasthaus steht ein großer Topf, der von einem Laken überspannt wird, das an einigen Holzpfählen oben festgemacht ist. In dem Kessel brodelt leckerer Eintopf vor sich hin: Eine kleine Schale 5 Heller, eine große 9.

Direkt links neben dem Zugang zum Tempelplatz findet man einen mühevoll aufgebauten

Verkaufsstand, an dem viele Arten von Gewändern und Stoffen dargeboten werden. Von einfachen bis sehr guten Leinen, von Unterwäsche bis zum einfachen Kleid gibt es dort alles, was das einfache Kleinstadtherz begehrt.

Rechts neben dem Zugang riecht man schon deutlich, was angepriesen wird: Bier (je Liter Dünnbier 3 Heller, Lagerbier 5 Heller, Starkbier 6 Heller) und Wein (Landwein 6 Heller, Brantwein 1/20 Liter 5 Heller) in Hülle und Fülle werden von einem Wirt ausgeschenkt, der sich den Feiertag zunutze macht und vor seiner Kneipe den Leuten zu etwas ausgelassenerer Stimmung verhilft.

Und schließlich, rechts, in der Nähe des Tempeleingangs duftet es ebenfalls nach gutem Essen: Gebratenes Huhn mit Gemüse wird dargeboten, die Portion für einen Taler.

Haben die SC sich erst einmal in Ruhe umgesehen, sich vielleicht hier und da ein wenig Essen oder Trinken genehmigt, ist es Zeit, etwas Bewegung in die Menge zu bringen. Aus dem Tempeleingang stolziert die Prozession von fünf Priestern sowie dem Abt des angrenzenden Klosters der Sonnenkirche, der die Zeremonie leitet. Wächter grenzen einen Halbkreis um den Eingang des Tempels ab, durch den niemand durchkommt, und die fünf Priester bilden ihrerseits einen Halbkreis um den Abt.

Sollten die SC auf die (ziemlich wahnwitzige) Idee kommen, den Kreis der Wächter durchbrechen zu wollen, so sehen sie sich den sehr wütenden Priestern vor sich sowie den noch viel wütenderen Wächtern hinter sich gegenüber und werden erst mal für eine Weile wegen dem Stören einer religiösen Zeremonie weggesperrt werden, sofern sie überzeugen können, sich nicht der Ketzerei schuldig gemacht zu haben, was gewöhnlicherweise mit Hinrichtung bestraft wird. Daher sollte die Beschreibung dieser Prozession zumindest ansatzweise pompös und die der Wachen recht bedrohlich ausfallen, sodass niemand auf die Idee kommt, den Störenfried zu spielen.

#### Belohnung für Erfolge

Nicht die Prozession gestürmt: 5 MOT.

#### Szene 2: Stampede

Während der Abt nun die Arme zum Himmel reckt und gerade ein Gebet anstimmt, die anderen Priester murmeln dazu ihre Choräle, beginnt plötzlich der Tempel zu beben! Staub rieselt von der Oberseite der Säulen und das Beben geht auf den Tempelplatz über, auf dem gerade die kopflose Panik ausbricht. Die Menschen schreien und versuchen ohne Rücksicht auf Verluste den Platz zu verlassen. Die versperrten Zugänge werden einfach aufgerissen, Wächter und Priester zur Seite geschoben – wenn sie denn Glück haben und nicht brutal niedergeschlagen werden.

Die SC haben die Wahl: Bleiben oder rennen. Falls sie bleiben – egal ob aus Neugierde, Solidarität oder einfach Dummheit – wird der Abt sie zu sich bitten und sich dankbar für ihren Mut aussprechen, in der Stunde der Not nicht geflüchtet zu sein. Dann bittet er sie, natürlich gegen eine versprochene Belohnung, doch nach dem Rechten zu sehen, was das Beben betrifft.

Der Abt wird sich, sollte die Gruppe einen Sonnenpriester bei sich haben, natürlich an diesen wenden, ansonsten spricht er mit dem rechtschaffensten Charakter der Gruppe. (Also Mondpriester, Ritter oder ähnliches.) Sollte so etwas nicht vorhanden sein, weil die Gruppe nur aus ruchlosen Subjekten besteht, muss irgendjemand den Abt davon überzeugen, dass derjenige das Vertrauen desselben verdient habe.

Dieser einen Person vertraut der Abt an, dass es unter dem Tempel schon seit langem stillgelegte Katakomben gibt. Er befürchtet, dass sich dort etwas aufhält, was die Stadt (und vor allem natürlich den Tempel) in Gefahr bringt und bittet die SC, herauszufinden, was es ist, und dieses Problem möglichst zu beseitigen. Er kann leider nicht genau sagen, wo sich der Zugang zu den Katakomben befindet, aber weiß, dass er im Tempel ist.

Er gibt dem Spieler, dem er das erzählt hat, eine Karte von diesem Kellergewölbe, die bereits über hundert Jahre alt ist. Er weist darauf hin, dass es, besonders aufgrund des Alters der Katakomben, gefährlich werden kann und die SC auf zusammenbrechende Gänge achten sollen. Er übergibt mit der Karte (Handout 2) einen Schlüssel, der die erste Tür zu den Katakomben öffnen soll und auf dessen Oberfläche bei genauerer Betrachtung eine eingearbeitete stilisierte Sonne zu erkennen ist.

Sollten die SC nach Proviant fragen, gibt er jedem einen Wasserschlauch (nur geliehen) und einen Beutel mit einem halben Leib Brot und

einem Stück Käse sowie einem Apfel. Sollten die Spieler außerdem nach Lampen fragen, so händigt er ihnen (SC-Anzahl minus 2, mindestens aber eine) Lampen aus. Wenn sie einen Ort brauchen, um Teile ihrer Ausrüstung abzulegen oder irgendwelche Reittiere unterzustellen, bietet ihnen der Abt an, ihre Sachen im nahe gelegenen Kloster zurückzulassen, wo die Novizen ein Auge auf sie haben werden.

Lehnt die Gruppe den Auftrag ab oder schafft es niemand, das Vertrauen des Abtes zu erlangen, ist das Quest hiermit beendet. Dann sollten die SC die Stadt aber schleunigst verlassen, immerhin haben sie dem Oberhaupt der hier ansässigen Sonnenkirche ihre Hilfe verweigert.

#### Belohnung für Erfolge

**Das Vertrauen des Abtes erlangt: 5 MOT.**  
**Auf dem Tempelplatz geblieben: 5 MOT.**

#### Szene 3: Suche den Eingang

Der Tempel besteht aus einem großen Hauptschiff sowie einem Turm. Vier Nischen, je zwei rechts und zwei links, zeigen die Abbilder von vier Sonnengöttern in der Reihenfolge: Matrina, Labrobot, Artisia, Chevillon. Der Altar an der Südseite ist Justiniar geweiht, womit die fünf Sonnengötter versammelt wären. Auf dem Boden befindet sich ein großes Mosaik, das eine gelbe, runde Sonne darstellt, und von der fünf Strahlen zu je einem der Altäre führen. Dabei sind die Strahlen den den Göttern zugeordneten Farben angepasst: Matrina = grün, Labrobot = braun, Artisia = weiß, Chevillon = rot, Justiniar = blau.

Sollten die Charakter gezielt das Innere der Sonne untersuchen, die mit gelben Mosaiksteinen dargestellt ist, zeigt ihnen eine gelungene Probe auf WN, dass in der Mitte einige Steinchen nicht ganz so flach und passend aneinander liegen wie die anderen, als seien sie schon einmal herausgenommen und unachtsam wieder eingesetzt worden. Untersuchen sie hingegen ganz allgemein den Tempel, dauert das wenigstens 10 Stunden geteilt durch die Zahl der Sucher, halb so lange wenn ihnen Proben auf WN, *Heimwerken* oder geeignete Handwerke gelingen.

Sollten die SC anfangen, die Steine auszuheben, finden sie darunter erst einmal eine Schicht Erde. Wenn sie die zur Seite schieben, kommt darunter mit Eisen verstärktes Holz zum Vorschein. Wenn sie genügend Steine und Erde

weggeräumt haben, erkennen sie eine bereits ziemlich mitgenommene Falltür die sich durch eine ziemliche Kraftanstrengung aufstemmen lässt. Darunter geht es etwa vier Meter durch einen eineinhalb auf zwei Meter großen Schacht durch die Erde, ehe nach weiteren zwei Metern der Boden kommt. Es gibt keinerlei Hilfen um herunterzuklettern - man sollte also ein Seil benutzen.

#### Anmerkung für den SL:

Ein Charakter, der den Vorteil Nachtsicht besitzt, sieht natürlich viel mehr als die anderen. Allerdings sollte man ihm das so zukommen lassen, dass die anderen SC das nicht ebenfalls mitbekommen und es diesem einen Charakter überlassen bleibt, was er den anderen mitteilt und was nicht.

Sobald die SC unten angekommen sind, finden sie sich in einem Gang wieder, in dem zwei ausgewachsene Menschen nebeneinander gehen, aber nicht kämpfen können. Die Wände sind gemauert, durch eine erfolgreiche Probe auf Geschichtswissen oder ein geeignetes Handwerk kann man erkennen, dass der Baustil sowie die Machart der Steine etwas mehr als hundert Jahre zurückreicht - auf die Zeit kurz vor der großen Kirchenspaltung.

Eine erfolgreiche Probe auf WN bei genügend Licht durch Lampen lässt Flecken und Kratz- sowie Schleifspuren an Wänden und Boden erkennen, eine erfolgreiche Probe auf Spurenlesen eröffnet, dass es sich um Blutspuren handelt.

Der Gang macht nach etwa zehn Schritten einen Knick nach links, wobei sie auf eine Tür stoßen. Diese Tür hat, bei näherer Betrachtung, am Schloss das Symbol einer stilisierten Sonne, das dem auf dem Schlüssel gleicht. Sollten die SC sich erst umsehen, ehe sie die Tür öffnen, so finden sie am Schloss einen kleinen Hebel, der umgelegt wird, sobald man die Tür zur Seite schiebt - es sei denn, man blockiert ihn mit einem Stein, hält ihn fest oder sorgt sonst irgendwie dafür, dass er nicht umgelegt wird.

Sollten die SC einfach so durchmarschieren wollen, hören sie ein leises Klicken und sie lösen eine Nadelfalle aus. Derjenige, der das Schloss aufschließt, bekommt eine kleine Nadel ab, die 1 LP/AP Schaden an der Hand verursacht. Nur Ketten- oder dicke Lederhandschuhe könnten davor bewahren. Sollte die Nadel einst vergiftet gewesen sein, ist das Gift längst unwirksam. Allerdings ist die Nadel alt und rostig, bricht ab

und bleibt in der Hand stecken. Ohne geeignete Behandlung (*Erste Hilfe* oder *Chirurgie* +5) und gründliches Säubern (frisches Wasser, Wein oder Branntwein, auch Wundsalbe ist hier sehr angemessen) bleibt die Hand unbrauchbar und zeigt bald die ersten Zeichen einer Infektion mit Wundfieber!

Wenn sie außerdem den Schlüssel stecken lassen, fällt die Tür aufgrund eines Sicherheitsmechanismus hinter ihnen zu.

#### Belohnung für Erfolge

Dein Eingang gefunden: 10 MOT.

Tür geöffnet, ohne Falle auszulösen: 10 MOT.

## Kapitel 2: Unter der Erde

### Szene 1: Untergeschoss: Keller.

Vor den SC erstreckt sich nun ein Gang, in dem es jetzt sogar zwei erwachsenen Menschen möglich wäre, zu kämpfen - sofern sie keine größeren Waffen als Kurzschwerter benutzen. Es riecht abgestanden, alt und faulig. Man hört das Fiepen von Ratten und sieht immer mal wieder die kleinen grauen Gestalten, wenn sie kurz von dem Licht der Lampe getroffen werden, ehe sie weghuschen. Nach etwa weiteren 12 Schritten zweigen rechts und links Gänge ab. Sie sind etwas schmaler als der Hauptgang. Beide enden in einem runden, kleinen Raum, von dessen Decke Ketten herunterbaumeln und an dessen Wände ebenfalls eiserne Fesseln eingelassen sind. Es handelt sich um zwei Kerkerzellen.

Die, in der der linke Gang endet, ist offen. Es befindet sich ein noch am Fußgelenk festgemachtes Skelett im Raum. Ansonsten liegt ein wenig fauliges Stroh herum und der Geruch ist nicht gerade angenehm. Die Ketten sind rostig und alt, ansonsten erkennt man an ihnen nichts mehr.

Eine erfolgreiche Probe auf Chirurgie zeigt, dass der Schädel des Gefangenen neben den flachen Kratzern von Rattenzähnen Folterspuren aufweist, unter anderem Löcher und Schnitte, genau wie einige der anderen Knochen, aber dass das nicht die Todesursache war. Er hat außerdem nur noch einen Arm, der gebrochen ist, und der Fuß, der in den Fesseln hängt, ist ebenfalls ohne Gegenstück. Sollte niemand der SC Chirurgie können, kann auch eine WN-Probe durchgeführt werden, sofern der Charakter ein wenig Erfahrung mit Folter hat. (Also ein Vampirjäger, Nekromant, Kopfgeldjäger, Inquisitor, Wurmanhänger...)

Rechts in der Kerkerzelle sind die Ketten weniger verrostet, es hängen ebenfalls Ketten von der Decke, und in der Wand sind seltsame Zeichen eingeritzt, die vielleicht irgendeine Art von Schrift darstellen. Die Buchstaben, sofern es welche sind, sind kaum zu erkennen. Falls ein SC Tideonisch beherrscht, erkennt er das Wort „Wahnsinn“, kann sich dessen aber auch nicht hundertprozentig sicher sein.

#### Anmerkung für den SL:

Die Zeichen wurden von einem der hier Gefangenen mit den bloßen Fingernägeln eingeritzt, daher die Unkenntlichkeit. Er wollte damit auf die Zustände und den Wahnsinn aufmerksam machen, der dort herrschte. In

diesen Katakomben wurden zur Zeit der großen Ketzerverfolgung eben jene gefoltert und getötet, später aber spezialisierte man sich auf Tiermenschen. Diese wurden ein Stockwerk tiefer, das offiziell gar nicht existiert und von dem auch heute niemand mehr etwas weiß, festgehalten und im Labor auf diesem Stockwerk untersucht. Die meisten kamen dort nur in Einzelteilen an. Die Kerker waren vielmehr zur Überschattung der wahren Beweggründe dieser Einrichtung ständig mit verurteilten Ketzern besetzt, aber auch die hier Festgehaltenen wurden als Versuchskaninchen der Tiermenschenexperimente missbraucht.

Man forschte in erster Linie, welche Ähnlichkeiten zwischen menschlichen Ketzern und den gottlosen Tiermenschen bestanden. Aus eben jenem Grund wurden sowohl den Tiermenschen als auch den Gefangenen Gliedmaßen amputiert und in das Labor gebracht, um sie zu vergleichen.

Sollten die SC nicht daran denken, jemanden als Aufpasser an der Kerkertür zu lassen oder diese irgendwie zu verkeilen, fällt diese quietschend hinter ihnen zu. Sie kann mit Dietrichen geöffnet werden, sofern einer der SC welche besitzt, oder mit dem Schlüssel für die Eingangstür. Sollten beide Möglichkeiten nicht gegeben sein, haben die SC noch eine Möglichkeit: Mit aller Kraft dagegen!

Dabei wird die rostige Kerkertür nicht nur auf Händen und Kleidung der SC Spuren hinterlassen, sondern auch aus den Angeln brechen, so dass die Gruppe wild durcheinander purzelt. Für jeden, der dabei seine GES-Probe nicht besteht, bedeutet das, dass er auf die Nase fällt und mindestens 1 AP verliert.

#### Belohnung für Erfolge

**Skelett untersucht: 5 MOT.**

**Kerkertür gesichert: 5 MOT.**

**Sinnvolle Schlussfolgerungen: 10 MOT.**

#### Szene 2: Ratten XXL

Kommt die Gruppe dann wieder auf den Hauptgang und geht weiter, zweigen erneut zwei Gänge ab, jeweils rechts und links. Folgen sie dem linken, so können sie etwa 20 Schritte laufen ehe sie im Schein der Lampen erkennen, dass der Gang eingestürzt ist und es hier kein Weiterkommen gibt. Rechts hingegen kommen sie an eine mit Eisennägeln beschlagene, dicke

Holztür, die offensichtlich nicht verschlossen ist und sich mit etwas Mühe aufstemmen lässt. Ist die Tür offen, dringt den SC ein beißender Geruch entgegen. Besitzt jemand die Fähigkeit Alchemie, so erkennt derjenige, dass es offensichtlich ein alchemistisches Gemisch ist, das da so „duftet“. Wird die Tür vollständig geöffnet, so kommt dahinter ein Labor zum Vorschein.

An den sechs auf sechs Meter langen Wänden ist jeder freie Platz mit Regalen oder Schränken bedeckt, die ihrerseits mit den verschiedensten Tinkturen, Gläsern und Forschungsobjekten angefüllt sind. In der Mitte des Raums steht ein massiver Holztisch, auf dem riesige Alchemieapparaturen aufgebaut sind. Einige von den Gläsern und Behältern allerdings sind zerbrochen und bildeten einmal ein stetes Tropfen auf den Boden, auf dem sich ein Rinnsal durch den Stein gefressen hatte, das aber mittlerweile nur noch eine schmale, helle Spur ist. Der Gestank kommt nicht nur von den zerbrochenen Reagenzgläsern sondern auch von den Regalen, die zu einem Großteil zusammengebrochen sind und deren Inhalt auf dem Boden verteilt ist, so dass man nicht nur durch große, glibberige Pfützen, sondern auch über einst eingelegte Gliedmaßen, die schwammig auf dem Boden liegen, treten muss, um zu dem letzten intakten Regal an der anderen Raumseite zu kommen.

Dort findet man ein dickes, in Leder gebundenes Buch, sowie vielerlei Behältnisse mit undefinierbaren Inhalten, deren Etiketten für SC, die lesen können, Versuchsnummern und Daten von vor ungefähr 70-90 Jahren aufweisen. Bei näherem Betrachten und Suchen findet man ein „Bekehrungselixier - Wirkungszeit 5 Stunden“ sowie eine Versuchsreihe, deren Etiketten folgendermaßen beschriftet sind: „Borog-Fuß“ „Wildschwein-Fuß“ „Menschen-Fuß“.

#### Anmerkung für den SL:

Das Bekehrungselixier ist ein sehr aggressives Wahrheitsserum, das den Einnehmenden zwingt, für die nächsten fünf Stunden nur die Wahrheit zu sagen. Für jede Lüge erleidet er starke Muskelkrämpfe und Magenschmerzen. Hört das Serum auf zu wirken, bleiben die Magenschmerzen. Wenn man das darin enthaltene Gift nicht behandelt, stirbt der Betroffene innerhalb der nächsten 5 Stunden an Magendurchbruch. Behandelt beziehungsweise neutralisiert werden kann es mit einem speziellen Kräuteraufguss. Dieses Serum war zwar zur Zeit der Ketzer-



verfolgung bekannt, wird heute aber berechtigterweise unter keinen Umständen mehr benutzt.

Wenn die Spieler sich mehr als zwei Meter in den Raum bewegen, hören sie ein Fiepen. Es ist etwas tiefer als das der gewöhnlichen Ratten, aber nicht weiter bemerkenswert. Sollten sie sich jedoch die Regale und alles weitere näher anschauen, so kommen aus einem etwa ein auf ein Meter großen Loch in der, von der Tür aus gesehen, linken Wand sechs riesige Ratten.

#### **Mutierte Ratte (6 Stück)**

**STR:** 3 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** -3

**WK:** 9 **WN:** 13 **VT:** 14 **LP/AP:** 5

**Bewegung:** 15m trippelnd.

**Angriffe:** Biss 12 (1W6 Schaden), es droht eine Infektion nach Wahl des SL.

**Verteidigung** 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Heimlichkeit 15.

**Aussehen:** Mit ihren nichtmutierten Verwandten haben sie genau zwei Dinge gemeinsam: Sie sind Ratten und sie sind grau! Aufgrund von Tiermenschenexperimenten und dem Verlassen des Labors haben einige Ratten den Versuch gemacht, was dort so alles essbar ist, und sind dabei auf etwa die siebenfache Größe einer gewöhnlichen Ratte angewachsen. Sie sind etwa 4 bis 6 Kilo schwer und sind (mit Schwanz) etwas weniger als 2 Meter lang bei 30 cm Höhe.

**Verhalten:** Normalerweise sind Ratten clever und hauen ab, sobald sie etwas antreffen, das um einiges größer ist als sie, solange sie sich nicht in einem Schwarm befinden. Dumm nur, wenn sie mutieren: Dann sind sie nicht nur etliche Male so groß wie normal, sondern auch mindestens dreimal so aggressiv!

**Kampf:** Da die Ratten das Labor zu ihrem Revier gemacht haben, mögen sie es nicht, wenn man darin herumpfuscht und haben eine gute Methode, es zu verhindern: Sie greifen an! Solange nicht mindestens die Hälfte, eher aber vier der Ratten tot sind, ziehen sie sich nicht zurück.

**Wert:** Man könnte durchaus eine 6-Kilo-Ratte mit sich herumschleppen, wenn man will, und als Werbeträger für einen Rattenfänger wären sie sicher einige Taler wert. Ansonsten sind sie lästig und das einzige, was man für sie bekommt, wäre höchstwahrscheinlich Panik unter der Bevölkerung!

Besiegen die SC die Ratten und sehen sich das Buch näher an, lesen sie auf der ersten Seite den Namen „Friedhelm Tarnus“. Dann erkennen sie darin mehrere anatomische Zeichnungen von verschiedenen Tiermenschen, verglichenen mit Menschen. Auf Tideonisch ist darin jeweils die Bezeichnung des Tiermenschen vermerkt, daneben ein Bild, unter dem „Ketzler“ steht, dann ein drittes mit der Aufschrift „Mensch.“

Alles weitere in dem Labor ist unbrauchbar, unleserlich oder zerbrochen. Das Loch der Ratten ist nur am Ausgang so weit. Sollte sich ein SC entschließen, einen Versuch zu unternehmen, hineinzukriechen, muss er nach den ersten zwei Schritten aufgeben: Es ist zu eng.

#### **Belohnung für Erfolge**

**Die Ratten besiegt: 10 MOT.**

**Tiermenschenversuche erkannt: 20 MOT.**

#### **Szene 3: Der Erbe**

Wieder zurück auf dem Hauptgang gibt es, erneut etwa 30 Schritte weiter, rechts einen abzweigenden Gang. Links dagegen befindet sich eine mit Metall verstärkte Tür, die so sehr in den Angeln festgerostet ist, dass sie sich nicht einfach öffnen lässt. Sie besitzt ein Schloss, doch der Eingangsschlüssel passt dort nicht hinein.

Der Gang nach rechts führt erneut zu einer Kerkerzelle, allerdings kommt den SC diesmal bereits nach etwa der Hälfte des Ganges ein fauliger, unangenehmer Geruch entgegen, der immer stärker wird. Schaffen es einige SC (keine Elfen!) trotz des bestialischen Gestanks in die Kerkerzelle, dann finden sie dort eine halbverweste Leiche. Falls einer der SC Religionskunde oder Geschichtswissen besitzt, dann kann er feststellen, dass die Kleidung wahrscheinlich vor etwa 100 Jahren hergestellt wurde und eine alte Sonnenprießerrobe darstellt. Ein Arzt oder Mediziner könnte, ebenso wie ein Nekromant oder Vampirjäger, feststellen, dass der Mann bei den feuchten Bedingungen hier unten etwa seit 15 Jahren oder länger tot ist, allerdings nicht, wie alt er war oder woran er gestorben ist. In den Gestank der deutlich verlangsamten Verwesung mischen sich stechende alchemische Düfte, die selbst Ratten abstoßen.

Eine Probe auf WN offenbart den Schlüssel, den der Mann an einem Band um den Hals trägt. Versuchen die SC, ihn mit bloßen Händen zu greifen, ist eine Vitalitätsprobe nötig, um nicht

krank zu werden. Versuchen sie es mit einem anderen Gegenstand (einem Stab, Stock oder ähnlichem) an sich zu bringen, eine GES-Probe. Auch Gute Handschuhe schützen, sind danach aber unbrauchbar - sie nehmen „Aroma“ auf...

Haben die SC den Schlüssel, gibt es in der Zelle nichts Nennenswertes mehr zu finden, außer etwas fauligem Stroh. Sollten sie versuchen, den Schlüssel an der vorhin entdeckten Tür auszuprobieren, passt er tatsächlich. Das Schloss ist nur viel zu verrostet, um es zu öffnen. Versucht es einer der SC mit roher Gewalt, bricht der Schlüssel ab. Mit etwas Geschick und einer durch -3 erschwerten Probe auf Schlösser knacken ist es aber machbar. Physische Gewalt gegen die massive Tür ist ebenfalls möglich, erfordert aber wenigstens 1 Stunde Arbeit und Werkzeug.

Wurde die Tür tatsächlich geöffnet, ist dahinter eine Treppe zu sehen, die nach unten führt, in die zweiten Ebene. (in dem Fall weiter Kapitel 3: Folterkammer deluxe).

#### Anmerkung für den SL:

Die Tätigkeiten in den Katakomben sind seit etwa 70 Jahren endgültig von der Sonnenkirche verboten worden. Bereits vorher, nach der Kirchenspaltung, wurden die Ketzerforschungen untersagt, doch der Verantwortliche Friedhelm Tarnus war so fanatisch, dass er begann, seine Experimente geheimzuhalten. Er war der Meinung, dass die Sonnenkirche verweichliche und allen Ketzern für immer der Garaus gemacht werden müsse. Daher forschte er nach einer Gemeinsamkeit unter ihnen, um sie bereits bei der Geburt ausmerzen zu können. Doch er wurde entdeckt, seine Forschungen endgültig untersagt und er wurde aus Gomdland verbannt.

Nach der Aushebung seines Forschungs-komplexes floh er an den Rand Gomdlands, wo er lebte, ohne je ganz ins Exil geschickt zu werden. Er hatte eine gestohlene Priesterrobe bei sich, da er davon überzeugt war, dass er wieder zurückkehren und seine Forschungen fortführen könne. Im Laufe der Zeit scharte er eine kleine aber fanatische Gruppe von Sonnenkirchlern um sich, denen die Inquisition zu lasch war. Er gab seinen Fanatismus an seine Anhänger weiter, die ebenso wie er davon überzeugt waren, dass vor allem Tiermenschen ausgerottet gehörten.

So schaffte es seine kleine Sekte, einen Tiermenschen zu fangen und ihn in einer Nacht und Nebelaktion durch einen geheimen Eingang ins untere Stockwerk zu schaffen. Dort sperrte der steinalte aber durch illegale Elixiere immer noch am Leben gehaltene Alchimist ihn ein und

begab sich nach oben, fest dazu entschlossen, sein Lebenswerk endlich der Vollendung entgegen zu führen.

Er ging in das Labor, um die Aufzeichnungen seiner früheren Experimente an sich zu nehmen. Dabei aber schreckte er die mutierten Ratten auf. Sie griffen ihn an und er floh in den Kerker, aus dem er nie wieder herauskommen sollte. Die Ratten bissen ihn tot und so starb der greise Fanatiker, der sich so lange mit Elixieren aus dem Blut von Kindern am Leben gehalten hatte, um endlich die Welt von allem bösen reinigen zu können.

Schaffen die SC es nicht, die Tür zu öffnen, bleibt ihnen nur übrig, weiterzugehen. Weiter hinten finden sie einen sehr schmalen, leicht schräg nach unten führenden Gang, der nur etwa einen Meter hoch ist - zu niedrig also, um hineinzugehen. Der Stein ist ziemlich glitschig und der Gestank, der daraus emporsteigt, widerlich. Der Gang ist ohnehin mit einer Holzbarrikade versehen, die allerdings schon sehr morsch und zerfallen ist, einige Löcher weisen die Spuren von Rattenzähnen auf.

Wenn einer der SC meint, er müsse irgendwie in den Gang hinein, kommt er bis zu dem Holz. Dann benötigt er eine GES-Probe, um auf dem rutschigen Untergrund nicht ins Stolpern zu geraten. Besteht er sie und geht trotzdem weiter wird der Gestank schlimmer und nach weiteren zwei Schritten ist erneut eine GES-Probe vonnöten, die diesmal um -5 erschwert wird. Geht er dann weiter, ist alles zu spät: Er rutscht aus und schlittert den Gang entlang nach unten, bis er in der städtischen Kanalisation landet. Von dort kann er zwar wieder ans Tageslicht zurück, hat aber erst mal die Schwierigkeit, dass er zum Himmel stinkt und daher von den meisten Bürgern nicht gern gesehen, geschweige denn gerochen ist. Durch diesen Gang sind auch die Ratten in den Kerker gelangt, als sie endlich das morsche Holz an einigen Stellen durchgenagt hatten.

#### **Belohnung für Erfolge**

**Die Tür geöffnet: 10 MOT.**

**Szene 4: Das alte Heiligtum**

Dann gibt es nur noch eine Möglichkeit: Am Ende des Hauptganges befindet sich ein gewaltiger Raum. Mit den Lampen lassen sich nur kleine Teile des großen Gewölbes ausleuchten. Besitzt ein SC Religionskunde oder Geschichtswissen, so kann er feststellen, dass das hier ein alter tideonischer Tempel ist, der bereits seit knapp 1000 Jahren verschüttet sein dürfte. Man erkennt deutlich eine Änderung des Baustils zu den Gängen außerhalb des Gewölbes. Betrachten die SC die Wände näher, so sieht man, dass nachträglich Ketten in die Wände eingearbeitet wurden, die rostig und zerkratzt sind. Diese Ketten sind so angebracht, dass man sowohl Füße als auch Hände eines Menschen daran fesseln kann, und dass er dann ohne Bodenkontakt an der Wand hängt. An verschiedenen Stellen sind Blutflecken, auf dem Boden sieht man nach einer erfolgreichen Probe auf Spuren lesen, dass Menschen über den Boden geschleift wurden.

Manche Ketten sind so weit voneinander entfernt oder so seltsam angebracht, dass es gar nicht möglich ist, dort einen Menschen zu befestigen. Diese Ketten sind für Tiernmenschen gedacht. Sie sehen relativ ungebraucht aus, sind aber auch angerostet. Die meisten Tiernmenschen wurde im unteren Stockwerk verwahrt.

Ganz hinten im Raum befand sich einmal eine große Statue, von der nun allerdings nur noch der Sockel übrig ist. Man sieht, dass sie gewaltsam zerbrochen wurde. Das letzte Indiz dafür, dass es Absicht war, ist das entstellte Gesicht sowie der völlig zerschlagene, steinerne Körper, der ehemals eine tideonische Statue dargestellt hat.

Hinter den Trümmern der Statue, direkt hinter dem Sockel, sieht man, dass die Wand einen Unterschied zu der Mauer des Gewölbes aufweist. Beleuchtet man die Stelle näher mit einer Lampe, so sieht man deutlich, dass etwas vermauert und dann neu verputzt wurde. Sollte einer der SC versuchen, näher an die Wand zu treten, dann gibt der Boden unter demjenigen nach und er fällt etwa eineinhalb Meter nach unten auf einen Treppenansatz (1 AP Verlust). Falls der SL Spaß daran hat oder der Charakter sich anbietet, weil er Ästhet oder ähnliches ist, fällt er mit dem verlängerten Rücken auf eine Ratte und zerquetscht das arme Tier dabei mit seinem Gewicht.

Kann sich der SC mit einer Lampe umsehen, so erkennt er eine Treppe mit drei Stufen, auf deren oberster derjenige gelandet ist, und einen kleinen Raum, auf dessen Boden die Treppe endet. Der Raum ist etwa 1,75 m hoch und bis auf ein

paar Spinnweben und Ratten völlig leer. Lediglich in einer Ecke steht ein altes Fass, aus dem es bei genauerer Betrachtung nach Essig riecht, was die Vermutung nahe legt, dass einmal Wein darin war. Die niedrige Decke der kleinen Kammer lässt außerdem erahnen, dass es einmal ein Vorratsraum war.

Die SC können die 1  $\frac{1}{2}$  m durchaus herunterspringen, benötigen aber eine GES-Probe, ob sie die Treppe herunterstolpern oder nicht.

**Belohnung für Erfolge**

**Ratte heldenhaft mit Arsch besiegt: 5 MOT.**

### Kapitel 3: Es geht noch tiefer

#### Szene 1: Folterkammer deluxe

Am Ende der Treppe befindet sich eine Tür, die recht niedrig ist. Sie ist weder besonders befestigt noch verschlossen und wenn man hindurchgeht, dann sieht man rechts daneben von etwa drei Schritten weiter vorn eine an der Wand nach oben führende Treppe. Folgt man dieser nach oben, so stößt man auf die Mauer, vor der die SCs ein Stockwerk weiter oben standen.

Vor ihnen erstreckt sich ein sehr großer Gang, der über 2 Meter hoch und ungefähr 3 Meter breit ist. An den Wänden sieht man tiefe Furchen, die von harten Gegenständen herrühren können. Ein SC mit Tierkunde erkennt daran verschiedene Klauen und Krallenspuren.

Nach etwa 10 Schritten erkennen sie an der linken Mauer eine Tür - es ist die, durch die die SC hindurchtreten können, wenn sie es geschafft haben, im oberen Stockwerk die Tür zu öffnen. Eine schmale Wendeltreppe, bei der die SC nur einer nach dem anderen laufen können, führt nach unten. Die untere Tür ist von innen mit Brettern vernagelt, die von den SC erst abgerissen werden müssen (Gefahr für Verletzung ohne Handschuhe 1-5 auf 1W20). Mit dem Schlüssel können sie dann die Tür aufschließen und treten auf den Gang hinaus.

Nach weiteren 10 Schritten befindet sich rechts ebenfalls eine Tür. Sie ist zweiflügelig, geht fast bis zur Decke und ist mit schweren Eisenbeschlägen versehen. Nur ein SC mit STR 12 oder mehr schafft es, einen ganzen Türflügel aufzuschieben. Im rechten Flügel allerdings ist eine kleinere Tür eingebaut, die sich einfach öffnen lässt. Sie quietscht nicht einmal so besonders laut... Dahinter kommt ihnen der Geruch von Blut, verrottetem Holz und Rost entgegen. Auf der Zunge bildet sich ein unangenehmer, metallischer Geschmack, die feuchte Luft fühlt sich fast schon klebrig und faulig an.

In dem Raum erkennt man links eine alte Streckbank, die schon halb verrottet ist, rechts am Boden eine riesige Falltür, etwa 2 auf 2 Meter, ebenfalls mit Eisen verstärkt. Sollten die SC die Falltür öffnen, hören sie ein Knurren und Schnauben. Wenn sie die Lampe in die Nähe dieser Öffnung bringen, beginnt das Beben von Neuem. Es hält 1W6 Minuten an, es sei denn, die SC schließen vorher die Falltür.

Weiter im Raum befindet sich links eine verrostete, eiserne Jungfrau sowie rechts ein auf einen Sockel aufgestecktes Rad, an dem noch vermoderte Reste von Seilen hängen. Von der

Decke baumeln auch hier Ketten. Bei näherer Betrachtung fallen die kleinen Metallschildchen über den Folterinstrumenten auf, die die Namen eben jener auf tideonisch angeben: "Streckbank der Sühne", „Jungfrau der Reinheit“, „Rad der Reinigung“, „Falltür der Reue“.

Die Streckbank ergibt beim genaueren Betrachten kein Ergebnis, die eiserne Jungfrau ist verrostet, weist Spuren von Blut auf und lässt sich zwar zur Seite schießen (STR 15 oder mehr) oder umstoßen (STR 12 oder mehr), aber mehr auch nicht. Darunter allerdings kommt noch eine Falltür zum Vorschein, die aus massivem Eisen ist und sich nicht bewegen lässt.

Wenn die SC das Rad näher untersuchen, dann können sie unter dem massiven Sockel etwas erkennen. Rücken sie diesen zur Seite, so kommt darunter noch eine Falltür zum Vorschein, die allerdings um einiges kleiner ist, so dass ein Mensch noch bequem durchpasst. Öffnen sie diese, so sehen sie eine Treppe vor sich, die noch weiter hinunterführt.

Sollten die SC sich jetzt schon entschließen, die herunterzusteigen, dann geht es in Szene 4: „Gespräch mit den Gehörnten“ weiter.

#### Belohnung für Erfolge

Falltür unter Jungfrau entdeckt: 5 MOT.  
Falltür unter Rad entdeckt: 5 MOT.

#### Szene 2: Der traurige Rest

Wenn die SC beschließen, sich erst den Rest der Etage anzusehen, finden sie, nachdem sie die Folterkammer wieder verlassen haben, etwa 20 Schritte weiter links eine in Trümmer liegende Tür, sowie einen Teil des Türrahmens am Boden liegen. Dahinter liegt ein Raum. Um über die Trümmer hinwegzukommen, muss jeder SC eine GES-Probe ablegen. Jedes Mal, hin und zurück. Diese wird jeweils erschwert, wenn der Charakter nur eine (-2) oder sogar keine Hand (-5) frei hat.

In dem Raum befinden sich mehrere geöffnete Truhen, die bereits voller Rattenexkremete und Spinnweben sind. In einer Raumecke sieht man außerdem ein Kohlebecken sowie einige Brandeisen, die an einem Ende den Buchstaben K haben: K für Ketzer. Offensichtlich wurden damit Menschen gebrandmarkt. Durchsucht ein SC die Truhen gezielter, so findet er noch den kläglichen Rest von 3 Talern und 4 Hellern, die verstaubt und unter Spinnweben herumliegen. Ansonsten ist nur noch eines nennenswert: In einem kleinen

Schrank liegt ein Buch, dessen Seiten schon steif und brüchig sind. Die SC können es nur mit äußerster Vorsicht öffnen, sonst zerfällt es regelrecht.

Es ist ein Bilanzbuch, in dem ebenfalls vorn der Name Friedhelm Tarnus verzeichnet ist. Mehrere Angaben zeigen auf, wofür das Geld, dessen Ursprung oft den Namen „Spende“ trägt, benutzt wurde: Forschung, Ketzerforschung und Ketzervergleich sind die dabei häufigsten Anführungen. Bis auf diese Utensilien ist der Raum leer.

#### Belohnung für Erfolge

**Brandeisen und Buch gefunden: 5 MOT.**  
**Tiermenschenforschung erkannt: 10 MOT.**

#### Szene 3: Das Archiv

Wieder auf dem Hauptgang haben die SC nur noch eine Möglichkeit: Links von ihnen, nur etwa 5 Schritte weiter, befindet sich ebenfalls ein großes Trümmerfeld. Was einmal ein Eingang zu einem recht imposanten Raum war ist jetzt nur noch ein Schutthaufen. Falls einer der SC die Fähigkeit Bergmann besitzt, so erkennt er, dass der Schutt erst vor kurzem hier liegt, also durchaus mit dem Beben in Verbindung zu bringen ist.

Im dem Erd- und Steinhäufen befindet sich nur ein kleiner Durchgang, durch den entweder ein Elf oder aber ein schmaler Mensch von höchstens 1,60 m Körpergröße passt. Hat die Gruppe einen solchen SC dabei, schafft derjenige es, sich mit einiger Mühe und Not hindurchzuquetschen. Auf der anderen Seite erwartet ihn, wie er mit einer Lampe erkennen kann, ein großer Raum mit gewaltigen Regalen – die allerdings alle leer sind! Einige Etiketten geben zwar Nummern oder sogar Stichworte an, wie beispielsweise „Versuchsergebnisse 34-97“, aber mehr ist nicht zu finden. Allerdings ist ein ständiges Trippeln und Rascheln zu vernehmen. Fast die Hälfte des sehr hohen, aber dafür schmalen Raumes ist von den Trümmern bedeckt, und an der gegenüberliegenden Wand prangt ein großes Schild mit der Aufschrift „Archiv“.

Sollte der SC sich näher umsehen wollen und mit einer Lampe umherleuchten, dann trifft er, sobald er sich mehr als zwei Schritte nach links wendet, auf einige wütend quiekende und fauchende Squirks. Die Rattenmenschen versuchen, dem SC klar zu machen, dass er sich gefälligst verziehen soll. Je näher er kommt, desto lauter quieken sie, und sobald er einen

Haufen Stroh, Heu und ein paar Papierfetzen sieht, versucht einer der Squirks, ihn anzugreifen.

Der Grund dafür ist das Nest der Rattenmenschen, dass der SC erkennt, wenn er sich noch ein wenig näher heranwagt und mit der Lampe in die Richtung leuchtet. In der hinteren, linken Raumecke haben einige Squirks ihr Nest aufgebaut, wobei sie wohl die letzten Papierfetzen, die hier im Raum herumlagen, gesammelt haben.

Falls der oder die SC beschließen, die Rattenmenschen anzugreifen, werden sich diese mit allem wehren, was ihnen zu Verfügung steht – im Notfall rufen sie Verstärkung und es können bis zu sieben Squirks auftauchen. Sobald der SC sich aber wieder von dem Nest entfernt, geben sie Ruhe. Sollte das Nest angegriffen werden, um die Papierfetzen zu ergattern, macht das für die kleinen Tiermenschen keinen Unterschied: Sie werden genauso verbissen kämpfen, als ginge es um das Leben ihres Nests.

#### Squirk

**STR:** 4 **GES:** 14 **INT:** 8 **CHR:** 12

**WK:** 7 **WN:** 13 **VT:** 11 **LP/AP:** 8

**Bewegung:** 20m huschend.

#### Angriffe:

Kleine Waffe 10 (1W6)

**Verteidigung** 10 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

**Kräfte:** Heimlichkeit 15, Klettern 15.

**Aussehen:** Squirks sind Mischlinge aus Mensch und Ratte. Mit ihrer Größe von  $\frac{1}{2}$  m werden sie kaum schwerer als 10kg und haben weitgehend Rattengestalt, aber geschickte Hände und genügend Verstand, um Werkzeuge und Kleidung herzustellen.

**Verhalten:** Als Kulturfolger sind Squirks nur in größeren menschlichen Ansiedlungen zu finden, in denen sie die Kanalisation, Keller und Dachböden bevölkern. Wie Ratten leben sie von den Abfällen der Gesellschaft recht gut, oft verbünden sie sich aber mit Dieben oder, im Gegenzug, mit der Regierung. Für ihre Schnüffeldienste erwarten sie Nahrung und Schutz. Wie viele es gibt weiß niemand, da sie sich auch in großen Gruppen sehr gut verbergen und oft für Ratten gehalten werden. Sie sprechen immer einen Dialekt der örtlichen Sprache.

**Kampf:** Im Notfall greifen ganze Rudel mit kleinen Wurfspießen und Messern an, klettern auf die Gegner und attackieren das Gesicht.

**Wert:** Als Spione und Müllabfuhr groß aber unterschätzt.

Wenn der/die SC sie besiegen und an das Nest kommen, erweisen sich die Papierfetzen als nutzlos. Entweder, weil nichts draufsteht oder weil es durch die Rattenexkremte zu unleserlich geworden ist. Wertvoll wären lediglich die 11 jungen Squirks, die hier rosa und hilflos vor sich hin strampeln und nach ihren Eltern quietschen. Sind diese tot und kümmern sich die SC nicht um die hungrigen kleinen, sollte der SC ihnen dafür großzügig MOT abziehen - immerhin sind Squirks (den Forschungen des Alchimisten zum Trotz) irgendwie teilweise auch Menschen!

Rechts in dem Raum ist ein runder Eingang von ungefähr zwei Metern Höhe, der aber mit großen Steinbrocken versperrt ist. Man sieht einen nach oben führenden Treppenansatz, aber verrückten lassen sich die Steine nur mit Str. 16 oder mehr.

#### Belohnung für Erfolge

**Squirks in Ruhe gelassen: 10 MOT.**

**Squirks besiegt: 5 MOT.**

**Weisen sich selbst überlassen: -20 MOT.**

**Weisen schnell getötet: -5 MOT.**

**Weisen mitgenommen: 10 MOT.**

#### Szene 4: Gespräch mit dem Gehörnten?

Am Ende dieser Treppe allerdings zweigt ein Gang sofort nach rechts ab, nach zwei Schritten wieder nach rechts. Vor den SC liegt jetzt ein Gang mit zwei Türen auf der rechten Seite, beide aus massivem Eisen. Unter der ersten sickert eine eklige, zähflüssige Brühe heraus, die faulig und modrig stinkt.

Falls die SC diese öffnen wollen, dann müssen sie zwei dicke Riegel zurückschieben und ihnen kommen Knochen, vermoderte Leichenteile und alle möglichen Arten von Tiernenschenschädeln entgegen. Und nicht nur das, neben der widerlichen Flüssigkeit, die sich ansammelt, wenn so viele organische Dinge verrotten, auch noch abartige Experimentergebnisse, wie besonders entstellte Gliedmaßen. Nur durch eine bestandene Probe auf Vitalität kann einer Krankheit vorgebeugt werden. Nach dem Öffnen stehen die SC direkt vor der Tür ungefähr hüfthoch in den Leichen, die daneben kniehoch, und alle anderen etwa knöcheltief, es sei denn sie haben sich ganz ans Ende des Ganges geflüchtet.

Weiter hinten im Gang finden sie die zweite Tür, die bereits mehrere Beulen aufweist. Sollten die SC sich laut unterhalten, beginnt hinter dieser Tür ein Toben und sie bekommt zwei, drei weitere Beulen dazu. Wenn die SC sich den letzten Rest

des insgesamt nur ungefähr 15 Schritte langen Ganges ansehen, dann erkennen sie an der Wand mehrere vergilbte Zettel, die dort aufgehängt wurden. Die meisten kann man gar nicht mehr lesen, nur einer von vor ca. 72 Jahren ist noch nicht völlig verloren.

Man erkennt 4 Spalten, über der jeweils etwas vermerkt ist von dem man nur noch wenige Buchstaben erkennen kann. Spalte 1: N-me; Spalte 2: -rt; Spalte 3: P-is; Spalte 4: -at-m. Die Eintragungen in Spalte 2 beinhalten nur Buchstaben, wie beispielsweise M, B, SQ und so weiter.

Der letzte Eintrag auf dem Zettel ist relativ frisch und gut lesbar. Er besagt:  
Friedhelm Tarnus; M; ---; 1018

#### Anmerkung für den SL:

Das Wissen um diesen zweiten Stock wurde, nachdem die Forschungen Tarnus' ausgehoben worden waren, wohlweislich verschwiegen. Die Mauer wurde verschlossen, die Vorratskammer geleert und alles weitere wurde ebenfalls versucht, geheimzuhalten. Niemand wusste um den Geheimgang, den Friedhelm sich zunutze machte, und man hatte gehofft und geglaubt, dieses zweite Untergeschoss für immer dem Vergessen anheim gelegt zu haben.

Die Folterkammer war ursprünglich für Ketzer gedacht. Tarnus hat, im Zuge seiner Forschungen, einen weiteren Keller angelegt, um dort seine Tiernischen „aufzubewahren“. Die Zettel an der Wand mit den vier Spalten geben „Name - Art - Preis - Datum“ an, die Liste für jeden gebrachten Tiernischen. Um genügend Forschungsmaterial zur Verfügung zu haben, hat er bald angefangen, Geld für überbrachte Tiernischen zu zahlen. Die Abkürzungen in der 2. Spalte sind die für die Tiernischenarten: M für Minotaurus, B für Borog, SQ für Squirk und so weiter.

Der Raum daneben, zu dem die Falltür unter der Eisernen Jungfrau führt, ist eine Art Abfallkammer - dort wurden alle nicht mehr gebrauchten Tiernischen, Menschen und die Teile derselben sowie misslungene Experimente hineingeworfen. Die riesige Falltür war dazu da, die Tiernischen einfach hineinzuwerfen. Sie wurden ohnehin nur in den seltensten Fällen lebendig und in einem Stück wieder herausgeholt.

Der letzte Eintrag auf der Liste wurde von Tarnus nach seiner Rückkehr vorgenommen. Seine Anhänger hatten es, mit mehr Glück als Verstand, geschafft, einen Minotaurus zu betäuben und ihn dann zu fesseln und schließlich

hierher zu bringen. Nachdem Tarnus den Tiernmenschen betäubt und in den Keller gestoßen hatte, hat er ihn mit Ketten an die Wand gefesselt und seinen Eintrag in die Liste gemacht. (Dabei hat er natürlich von dem Preis abgesehen, daher der Strich).

Das Beben wurde erst jetzt bemerkbar, da der Minotaurus es erst vor kurzem geschafft hat, sich von den Ketten zu befreien. Das lange Leben des Minotauren ohne Nahrung und seine schlechte geistige Verfassung erklärt sich aus der Verwendung von Alchemistischen Nähr- und Konservierungsmitteln, die den Tiernmenschen in einen Zustand zwischen Leben, Tod und Verdammnis fesselten. So sollte er wesentlich länger den Qualen der Experimente standhalten. Wie Tarnus in seinen letzten Jahren ist der arme Minotaurus quasi zu Lebzeiten einbalsamiert worden! Erst eine neugierige Ratte, die sich durch die Tür und dann einige Leitungen des Apparates genagt hatte, ermöglichte seine Befreiung (und krepierete jämmerlich an den hochtoxischen Alchemikalien, die auch nach und nach Teile der Fundamente anfraßen).

Der Minotaurus ist allerdings in keinem Fall böse, sondern nur verwirrt und wütend. Wenn die SC versuchen, mit ihm zu reden, dann können sie es durchaus schaffen - sie müssen es nur richtig anstellen! Besonders laute Geräusche und hektische Bewegungen sind nicht sonderlich ratsam, und sollte einer der Charaktere die Robe eines Sonnenpriesters tragen, wird der Minotaurus gleichzeitig vor Wut kochen und panische Angst haben, da er sich noch an das Abbild erinnert, das Friedhelm Tarnus trug, als er ihn hier hineingeworfen hat.

Wenn die Spieler sich entschließen, die Tür zu öffnen, wird der Minotaurus erst einmal nichts tun. Das Licht und die Stimmen verwirren ihn. Betritt ein SC den Raum mit einer Lampe, so wird der Minotaurus sich angegriffen fühlen und, sofern der SC die Tür blockiert, diesen einfach umrennen. Tritt der SC auf die Seite (GES-Probe, ob er stolpert oder nicht) oder steht er gar nicht in der Tür, wirft der Tiernmensch sich nach draußen.

Falls die Spieler ihn angreifen wollen, wird er sich natürlich wehren. Da er aber, trotz der üblen Behandlung, nicht unbedingt ein Schwächling ist, sollte der SL wohlweislich darauf achten, den Minotaurus nur verwirrt und nicht gleich mordlüstern darzustellen.

#### **Minotaurus**

**STR:** 16 **GES:** 11 **INT:** 8 **CHR:** 10  
**WK:** 13 **WN:** 12 **VT:** 14 **LP/AP:** 25

**Bewegung:** 25m laufend.

#### **Angriffe:**

Waffe 12 (2W6) und/oder

Hornstoß 14 (1W6+3)

**Verteidigung** 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 10

#### **Kräfte:**

**Aussehen:** Minotauren sind Mischlinge aus Mensch und Rind. Männliche Minotauren sind mit 300kg größer und schwerer als Trolle, Weibchen entsprechen ihnen. Es gibt eine Vielzahl von Mustern und Farben. Dieses besondere Exemplar ist durch die Balsamierung ausgebleicht und bewegt sich nur noch ruckartig, dazu verströmt es einen stechenden Geruch.

**Verhalten:** Wilde Minotauren züchten Vieh in kargen Bergregionen oder der Steppe und bilden kleine Dörfer, in denen ein Mann bis zu 20 Ackerbau treibende Frauen hat, während Junggesellen als Nomaden umherziehen. Im Grunde sind sie friedlich und gute Nachbarn, aber da sie groß und die Männer reizbar sind, hat man sie im Nordreich weitgehend verklavt oder ausgerottet.

**Kampf:** Beim ersten Angriff haben sie einen Hornstoß und einen Waffenangriff, danach kämpfen sie mit ihren Äxten, Keulen oder Stangenwaffen.

**Wert:** Gesunde männliche Minotauren sind als Gladiatoren in den Arenen Soldales und allen illegalen Kampfgruben 30 bis 300 Gulden wert. Weibchen und „Ochsen“ (ohne Hoden und Hörner) sind als Plantagensklaven 20 bis 100 Gulden wert.

Falls einer der SC versucht, mit dem Tiernmenschen zu sprechen, wird der einige Brocken Gomodisch von sich geben. Eine Probe auf Verhandeln oder Einschmeicheln, oder einfach eine besonders gut ausgespielte Unterhaltung ergeben, dass der Minotaurus eigentlich nur hier heraus will. Der Rückweg allerdings ist versperrt - der Gang im oberen Stockwerk ist zu schmal für den Tiernmenschen. Seine verzweifelten Versuche, sich zu befreien, haben in Verbindung mit den Steinzerfressenden Alchemikalien das Beben ausgelöst.

Wenn die SC es schaffen, ihm das klarzumachen, führt er sie aus der Folterkammer auf den großen Gang. Er schafft es ohne Schwierigkeiten, die Flügeltüren aufzustemmen, und begibt sich nach rechts den Gang entlang.

**Anmerkung an den SL:**

Hier ist ein wenig Fingerspitzengefühl gefragt. Es ist nicht sonderlich einfach, einen zwei Meter Stiermensch mit alchemikalischen Veränderungen so darzustellen, dass er harmlos wirkt, nachdem die SC gesehen haben, was er mit der Eisentür macht. Dabei ist es hilfreich, ein bisschen näher auf ihn einzugehen: Zum Beispiel, dass er besonders abgemagert oder dass eines der Hörner abgebrochen ist. Vielleicht kann man auch erwähnen, dass er Wunden an den Hand- und Fußgelenken hat, von den Ketten. Deren Reste könnten ja vielleicht sogar noch an seinen Gelenken hängen. Auch, dass der Minotaurus nicht brüllt, sondern vielmehr jammert - also schnauft, jöhlt und immer wieder heftig mit seinem Kopf hin und her schwankt, ihn sogar an die Wände schmettert - hilft, ihn harmloser zu gestalten.

Der Minotaurus wird sich außerdem an die Person halten, die zuerst in aller Ruhe mit ihm gesprochen und sein Vertrauen gewonnen hat.

**Belohnung für Erfolge**

**Tür zum Leichenlager geöffnet: 5 MOT.**  
**Angemessene Reaktion darauf: 5 MOT.**  
**Mit dem Minotaurus geredet: 10 MOT.**  
**Die Listen richtig gedeutet: 5 MOT.**  
**Den Minotaurus besiegt: 20 MOT.**  
**Vom Minotaurus besiegt: Haha, selbst schuld!**

**Szene 5: Rettungsaktion**

Der Minotaurus wird die SC den Gang entlang bis zu dem großen Schutthaufen führen, der einst den Eingang zu dem Raum dahinter dargestellt hat. Er schnuppert einige Male aufmerksam und beginnt dann, sich durch den Schutt zu wühlen. Er arbeitet sehr schnell und rücksichtslos, wobei seine Hände sehr in Mitleidenschaft gezogen werden. Er wird immer wieder Halt machen und seine blutigen Hände lecken, die SC hätten also theoretisch Zeit, ihn zu heilen oder zu verbinden.

Der Minotaurus benötigt zum Freimachen des Weges 1W6 Stunden minus eine halbe Stunde pro helfendem SC (außer Trolle minus 1 Stunde), mindestens aber eine. Dabei besteht eine 25% Chance, dass ein Erdbeben eine Stunde der bereits getanen Arbeit wieder zunichte macht. (also 1-5 auf 1W20). Sollte allerdings einer der SC eine erfolgreiche Probe auf Bergmann ablegen, dann kann er das voraussehen und dafür sorgen, dass so weitergegraben wird, dass nichts

passiert. Die schwere körperliche Arbeit kostet pro Stunde 2 AP.

Nach dieser Zeit ist ein Durchgang geschaffen, der es sogar dem Minotaurus erlaubt, sich hindurchzudrängen. Auf der anderen Seite holpert der Tiermensch, das wütende Quietschen von Ratten und Squirks ignorierend, auf den Eingang an der rechten Wand zu. Ohne langes Zögern packt er die Steine dort und räumt sie kurzerhand aus dem Weg. Dabei wird er der Person seines Vertrauens mit den wenigen Worten Gomdisch, die er beherrscht, stolz klarmachen wollen, dass er für den Einsturz verantwortlich war, um den „bösen Ort“ endlich zu vernichten, wenn er schon keinen Ausgang finden konnte.

Auch hier braucht die Arbeit 1W6 Stunden, aktiv helfen können allerdings nur SC mit STR 13 oder mehr - immerhin geht es jetzt darum, Felsen wegzuschieben. Pro helfendem Spieler mit der benötigten Stärke wird die Zeit um eine Stunde verringert, pro SC mit STR von 10 bis 13 um eine halbe Stunde. Alle anderen können nicht viel mehr tun als zuschauen, während die „Großen“ arbeiten.

Ist auch dieses Hindernis geschafft, gilt es, die Treppe hochzusteigen, die hinter den Felsen zum Vorschein kommt. Diese führt eine ganze Weile steil nach oben, ehe sie einen leichten Knick nach links macht und irgendwann schließlich vor einer Wand aus Schlingpflanzen endet. Der Minotaurus versucht, diese zu zerschlagen, bleibt aber hängen und verheddert sich mit seinen Fäusten nur darin. Jetzt ist es an den SC, mit ihren Klingen den Weg frei zu machen.

Tun sie das, können sie hinaustreten und befinden sich etwa einen halben Kilometer von der Stadt entfernt an einem kleinen Hügel. Mittlerweile ist es höchstwahrscheinlich Nacht und nachdem alle SC hinausgetreten sind, schiebt der Minotaurus sie zur Seite. Sind alle außer Reichweite wird er mit einigen gewaltigen Schlägen mit der Schulter oder dem Kopf nach Stiermanier gegen den Hügel laufen, so dass man es in dem Gang krachen und poltern hört und man davon ausgehen kann, dass gerade zumindest das, was unter dem Hügel war, eingestürzt ist.

Der Tiermensch bedankt sich bei den SC und überreicht ihnen das Horn, das ihm abgebrochen ist und das er in einem Beutel um den Hals getragen hat. Dann verschwindet er so schnell er es nach der Anstrengung und der Entbehrung noch kann im Dunkeln. Ob er je seine Heimat erreicht und wie seine Veränderungen sich auswirken, werden die SC kaum erfahren.



**Belohnung für Erfolge**

Den Minotaurus geheilt: 5 MOT.  
Ihm nach draußen geholfen: 10 MOT.

**Szene 6: Bericht**

Wenn die SC in die Stadt zurückkehren, haben sie zwei Möglichkeiten: Zum Kloster gehen und den Abt sofort wecken oder bis zum nächsten Morgen warten. Der Abt würde es begrüßen, sofort unterrichtet zu werden und wird das den SC auch sagen, aber in beiden Fällen ist er ausgesprochen froh, dass sie unversehrt zurück sind und wird sie erst einmal fragen, was geschehen ist.

Sollten sie auf die Katakomben zu sprechen kommen, wird er ihnen ehrlich Rede und Antwort stehen und bemerken:

*"Ja, durchaus, die Vergehen, die damals begangen wurden, waren schrecklich. Für die Unschuldigen, die leiden mussten, wird jedes Jahr seitdem ein Gedenktag in Sonnheim abgehalten. Aber die Ketzer, die dabei ein gerechtes Urteil erhielten, werden dabei natürlich nicht bedacht."*

Falls die SC ihn nach dem zweiten Untergeschoss fragen, so wird er ihnen ehrlich sagen, dass er davon keine Ahnung hat und auch über keine Aufzeichnungen in seinem Kloster weiß, die darüber etwas besagen. Wenn die SC ihn darüber aufklären, dann wird er sich entsetzt zeigen, aber dann versprechen, dass er sich darum kümmert und den SC ihre Belohnung geben:

Jede Person erhält 12 Gulden sowie ein Segensreiches Amulett der Erkenntnis, das bei regelmäßigem Beten zu den Sonnengöttern (mindestens einmal pro Tag) +1 auf WN gibt. Diese Amulette können nur am Schrein des örtlichen heiligen hergestellt werden und sind eigentlich Pilgern vorbehalten, die wenigstens einen Monat lang auf Knien hierher gepilgert sind. Sollte man das Beten allerdings einmal vergessen, so wird der Zauber für den gesamten nächsten Monat nicht mehr wirksam. Berührt man das Amulett, während man eine nicht gebeichtete oder gebüßte Todsünde auf dem Gewissen hat, verliert das Amulett jede Wirkung.

Dann aber bittet er sie, ihn jetzt zu verlassen, da er, wenn die Informationen der SC stimmen, einige Dinge in die Wege leiten muss, und verabschiedet sich von ihnen.

**Belohnung für Erfolge**

Pro abgegebenem Buch: 5 MOT.  
Dem Abt korrekt berichtet: 5 MOT.  
Alle Sachverhalte korrekt erkannt: 20 MOT.

**Kapitel 4: Handouts und Karten****Handout 1**

Links neben dem Tempeleingang, an der Fassade eines hohen, schmalen Hauses befindet sich ein Stand, an dem es Kräuter für allerlei Leiden sowie Segenssprüche und Amulette zu kaufen gibt. Natürlich nur die der Sonnenkirche, ist doch klar!

Etwas weiter vorn duftet es kräftig. Vor einem einfachen Gasthaus steht ein großer Topf, der von einem Laken überspannt wird, das an einigen Holzpfählen oben festgemacht ist. In dem Kessel brodelt leckerer Eintopf vor sich hin: Eine kleine Schale 5 Heller, eine große 9.

Direkt links neben dem Zugang zum Tempelplatz findet man einen mühevoll aufgebauten Verkaufsstand, an dem viele Arten von Gewändern und Stoffen dargeboten werden. Von einfachen bis sehr guten Leinen, von Unterwäsche bis zum einfachen Kleid gibt es dort alles, was das einfache Kleinstadtherz begehrt.

Rechts neben dem Zugang riecht man schon deutlich, was angepriesen wird: Bier (je Liter Dünnbier 3 Heller, Lagerbier 5 Heller, Starkbier 6 Heller) und Wein (Landwein 6 Heller, Branntwein 1/20 Liter 5 Heller) in Hülle und Fülle werden von einem Wirt ausgeschenkt, der sich den Feiertag zunutze macht und vor seiner Kneipe den Leuten zu etwas ausgelassenerer Stimmung verhilft.

Und schließlich, rechts, in der Nähe des Tempeleingangs duftet es ebenfalls nach gutem Essen: Gebratenes Huhn mit Gemüse wird dargeboten, die Portion für einen Taler.





