



Die Enklave der Dämonen

von Gerd Hupperich

Eine Nachlese zu *Ein Hauch von Heiligkeit*
- copyright © 2001 by Verlag für F&SF-Spiele -

Der folgende Text ist ein ergänzendes Kapitel zum MID-GARD-Abenteuer *Ein Hauch von Heiligkeit*, dem ersten Teil des ZYKLUS VON DEN ZWEI WELTEN. Es erweitert die Zeitreise der Spielerfiguren in die Vergangenheit des Kerkers um eine Begegnung mit Lyakon, so daß dessen Rolle in der Geschichte der Seemeister-Werkstatt stärker betont wird. Wenn ein Spielleiter dieses Supplement verwenden will, muß er einige Abweichungen vom Haupttext des gedruckten Abenteuers berücksichtigen:

- Es gelang den Dunklen Meistern nicht, Lyakon zu überlisten und in seine Heimatwelt zurückzutreiben. Vielmehr konnte der Dämonenfürst in den untersten Gewölben eine uneinnehmbare Stellung ausbauen, so daß die Meister Tür an Tür mit einer Dämonenklave leben und sich darauf beschränken mußten, Lyakon am weiteren Vordringen zu hindern. Als die Grauen Meister Oktrea und den Kerker eroberten und Rhadamanthus sowie Zelotys flohen, zog sich auch Lyakon vor der Übermacht in seine Heimatwelt zurück. (*»Hintergrundgeschichte«*, S. 16.)
- Der Bereich des Kerkers unter Raum **28a** stellt die einstige Enklave von Lyakons Dämonen dar. (*»Der Abstieg«*, S. 73.)
- Die Abenteurer werden beim letzten Experiment der Dunklen Meister nicht entstofflicht, sondern verspüren nur ein vorübergehendes Unwohlsein (*»Das letzte Experiment«*, S. 94). Sie werden sofort von den 20 Leibwachen der Meister angegriffen. Sollten sie Rhadamanthus und Zelotys attackieren, erscheinen deren Truscane zur Abwehr (*»Zurück in die Zukunft«*, S. 94). Die Spielerfiguren können gegen die Übermacht nichts ausrichten und auch nicht den Rückweg zu Granurs Nachhut, die nicht von der Entstofflichung erfaßt worden ist, einschlagen. Ein Ausweichen durch den Gefängnisglobus nach oben ist dieses Mal unmöglich, so daß die Gefährten sich nur noch tiefer in die Höhle zurückziehen können. Mit etwas Lenkung des Spielleiters entdecken sie ein großes Doppeltor in der Wand, das ihnen bei ihrer ersten Flucht aus dem Kerker - natürlich rein zufällig - noch nicht aufgefallen ist (*»Vom Regen in die Traufe«*, S. 91).

Allgemeines

Das **Doppeltor** besteht aus Alchimisteneisen, das mit einer permanenten *Bannsphäre* verzaubert und zusätzlich mit schweren Eisenstangen verrammelt ist. Dahinter liegt die verbotene Zone des Kerkers, die in der Gegenwart der Abenteuerhandlung nur noch als Ruine zu bewundern ist. Direkt nach dem Tor schließt sich ein breiter Gang an, der allüberall mit verschiedenen Bannkreisen und Abwehrsymbolen bedeckt ist, die gegen Dämonen und dämonische Magie wirken. Die Gänge sind hoch, muffig, mit Unrat vollgestopft und werden von wimmelndem Ungeziefer bewohnt.

In der Enklave werden die Abenteurer von den Wachen der Seemeister nicht verfolgt, da diese viel zuviel Respekt vor Lyakon und dessen Schergen haben. Sie wissen, daß die Dämonen Fallen aufgestellt haben, um sich vor dem Zugriff der Meister zu schützen. Die Gewölbe wurden in den Felsen gegraben und mit zahlreichen verwirrenden Gängen und Luftschächten verknüpft. Lyakon nahm überdies einige Veränderungen in seinem Sinne vor. Die Dämonenklave kann hier nicht im einzelnen vorgestellt werden. Aufgrund der Weitläufigkeit und der überall herrschenden **Dunkelheit** (Dämonen sehen im Infrarotbereich), ist es für die Spielerfiguren schwierig, sich nicht zu verirren. Dies wird der Einfachheit halber folgendermaßen geregelt:

An jeder Gangkreuzung oder Abzweigung entscheiden die Abenteurer sich mit **20%iger** Wahrscheinlichkeit für eine Richtung, die sie langfristig in die oberen Gefilde bringt. Da die Gänge nicht ebenmäßig verlaufen, sondern leicht an- und absteigen und bald aufwärts, bald abwärts führende Treppen aufeinanderfolgen, ist der ganz allmähliche Aufstieg kaum zu bemerken. Die Spielerfiguren können die Prozentchance nach oben verändern, wenn sie die Fertigkeiten *Horchen*, *Richtungssinn*, *Spurenlesen* und *Wahrnehmung* einsetzen. Alle Erfolgswerte für *Horchen*, *Richtungssinn* und *Wahrnehmung* werden ganz, für *Spurenlesen* nur halb zur Prozentchance addiert. Zeichnen die Abenteurer eine Karte oder markieren sie den zurückgelegten Weg, so wird die Chance nach jedem Wurf um **2%** heraufgesetzt. Solche technischen



Hilfsmittel erhöhen allerdings auch die Gefahr unerwünschter Begegnungen, weil die Herumirrenden sich dabei aufhalten lassen bzw. Hinweise auf ihren Aufenthaltsort geben.

Jedesmal wenn die Abenteurer die "richtige" Richtung einschlagen (der Prozentwurf gelingt), schreibt der Spielleiter ihnen **1 Wegpunkt** gut. Sind **10** Wegpunkte erreicht, gelangen sie ins Herz der Dämonenklave (siehe »*Pandämonium*«). Jeder Wurf, egal ob gelungen oder nicht, deckt **1 Stunde** Zeit auf *Midgard* ab. Bei Nahrungsmittelknappheit und nicht ausreichenden Lichtquellen kann der Zeitbedarf also eine erhebliche Rolle spielen. **Bei fehlendem Licht** können *Spurenlesen* und *Wahrnehmung* zur Erhöhung der Prozentchance nichts beitragen - im Gegenteil: zu jedem Würfelergebnis muß zusätzlich 20 hinzugezählt werden, und jeder Wurf deckt 2 Stunden ab.

Nach jeder verstrichenen Stunde würfelt der Spielleiter auf der **Begegnungstabelle**.

Sackgassen und Fallen

Schlagen die Abenteurer **zweimal hintereinander** eine "falsche" Richtung ein (der Prozentwurf mißlingt), dann werden die Ergebnisse der Begegnungstabelle etwas abweichend interpretiert. Die Begegnungen mit der Dämonenschar und dem Dunebrasten finden in diesem Fall in einer **Sackgasse** statt, so daß den Spielerfiguren der Fluchtweg abgeschnitten ist. Bei einem Würfelwurf von 1-30 liegt eine der folgenden, von Lyakon ausgedachten, **Fallen** auf dem weiteren Weg. Bemerken die Abenteurer eine der Gefahren vorher und entscheiden sich zur Umkehr, um einen anderen Weg zu suchen, so verlieren sie dadurch 1 Wegpunkt.

01-05: Vor den Abenteurern gähnt ein 3m langes Loch von unbestimmbarer Tiefe. Es handelt sich um eine *Zauberwirklichkeit*, die sich sofort auflöst, wenn man hineintritt oder "-fällt". Unmittelbar hinter dem falschen Loch lauert eine echte, 3m tiefe Grube (1W6+2 Sturzschaden), die ihrerseits mit der Illusion von festem Felsboden getarnt ist.

06-10: Aus einem Luftschacht in der Decke fällt eine Ladung Steine auf den Darunterstehenden (2W6 schwerer Schaden; wenn PW:RW gelingt nur 1W6+2 AP). Der Steinschlag wird durch ein knapp über den Boden gespanntes Seil ausgelöst (**EW+2:Fallen entdecken**).

11-15: Der Gang stößt hinter einem Torbogen auf eine Abzweigung/Kreuzung. Etwa 1m davor wird eine Druckplatte betätigt (**EW+2:Wahrnehmung**). Hiner dem Torbogen saust ein Fallschwert herab (EW:Angriff+10, 1W6+5 Schaden). Ein Opfer ist überrascht und erhält WM-4 auf den WW:Abwehr.

Begegnungstabelle

W% (+10, wenn die Abenteurer eine Karte oder Wegmarkierungen anlegen):

01-75	Keine Begegnung
76-85	Spähender Dämunkulus
86-95	Patrouillierende Dämonenschar
96-100	Umherstreifender Dunebrast

Dämunkulus (Kundschafterdämon Grad 1):

8 LP, 6 AP - OR - RW 70, HGW 25, B 24/60 - EP 1

Angriff: Biß+7 (1W6-2) oder Krallen+7 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+12/12/11

Bes.: *Schleichen*+15, *Tarnen*+15; wird er getötet, zerfällt sein Körper zu einer Handvoll weißflockiger Asche

Verhalten: Der Dämunkulus versucht, den Abenteurern etwas zu stehlen und benachrichtigt anschließend Lyakon. Als Folge zählen weitere Würfelergebnisse von 76-85 wie 86-95. Der Dämunkulus begegnet den Spielerfiguren nur einmal.

Dämonenschar:

1W3+1 Kaliginen I (Kämpferdämonen Grad 1):

6 LP, 7 AP - KR - RW 60, HGW 30, B 18 - EP 1

Angriff: Keule+7 (1W6) - ABWEHR+12, RESISTENZ+12/12/10

Kaligin II, Anführer (Kämpferdämon Gr 2):

11 LP, 12 AP - KR - RW 60, HGW 30, B 18 - EP 2

Angriff: Kurzschwert+8 (1W6+1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/13/10

Erscheinungsform: Ähneln bleichen, krummbeinigen Menschen mit dicker Hornhaut und knotigen Gelenken. Ihre Körper scheinen aus nachgiebiger Fettmasse zu bestehen, und ihre Augen sitzen gräßlich "verrutscht" an unterschiedlichen Stellen des Gesichts.

Dunebrast (Dunkler Kämpferdämon Grad 2):

11 LP, 12 AP - PR - RW 60, HGW 60, B 24 - EP 3

Angriff: Zähne+9 (1W6+3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13/11

Bes.: *Chaoszeichen* (1 auf 1W6: Eisenfraß, 2: Feuerempfindlichkeit, 3: Finsternis, 4: Lichtscheu, 5: Zweiter Angriff, 6: Silberempfindlichkeit)

Erscheinungsform: Ähneln einer menschenähnlichen, aufrecht gehenden Schildkröte mit von scharfen Zähnen starrtem Maul.

16-20: Der Boden bricht unter den Spielerfiguren zusammen (**EW:Fallen entdecken**). In einer Wolke aus Staub und Steinsplittern (1W6 leichter Schaden) rutschen die Abenteurer in einen tiefergelegenen Bereich der Dämonenklave. Sie verlieren dadurch 2 Wegpunkte.



21-25: Quer durch einen Gang spannt sich ein riesiges, klebriges Spinnennetz, dessen leicht schimmernde Fäden fast unsichtbar sind (**EW+2:Wahrnehmung**). Gerät eine Spielerfigur in das Netz, kann sie sich nur durch einen PW+90:St selbst befreien; mit Schneidwerkzeugen kann sie von außen innerhalb von 5 min befreit werden.

26-30: Wieder ist ein riesiges Spinnennetz durch einen Gang gespannt, aber auch die Netzweberinnen sind in der Nähe und krabbeln aus dem Deckendunkel herab. Es sind 2-5 Riesenspinnen (aber immer eine Spinne weniger als Spielerfiguren vorhanden sind).

Riesenspinnen (Grad 4):

9 LP, 20 AP - KR - RW 60, HGW 60, B 24 - EP 5

Angriff: Biß+8 (1W6 & 3W6-Gift) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Pandämonium

Die große Halle

Nach langem Irrweg kommen die Spielerfiguren in eine geräumigen Halle (**A**), in der ein Gewirr aus vorspringenden Kanten, zerbrochenen Säulen und halben Mauerbögen das steingewordene Chaos verkörpert. Die Dunklen Meister benutzten diesen Ort für ihre Experimente als eine Art "Großraumlabor". Jetzt befinden sich hier die Niederlassungen verschiedener Dämonen, die den Hofstaat Lyakons darstellen.

Bei **B** befindet sich ein gewaltig stinkender **Abort** - ein tiefes Loch, das mit einem widerwärtigen Unrat aus Dreck, Knochen und Auswurf gefüllt ist. Das Meerwasser drückt den Inhalt regelmäßig hoch und bringt die Mischung zum Blubbern. In der Nähe des Aborts müssen die Abenteurer aufkommende Übelkeit unterdrücken (**PW+30: Sb**). Ein Sturz in den Abort ist sehr unangenehm, denn der giftige Unrat verursacht bei einem mißlungenen PW+10: Gifttoleranz einen scheußlichen Hautausschlag, der 3-6 Wochen lang anhält. Bis die schrundige Haut sich erneuert hat, blättert der Schorf ab (Aussehen höchstens 10), und die Haut ist so empfindlich, daß Kleidertragen schmerzt (WM-4 auf alle EW und WW).

C markiert einen **Tempelbau** im nachgeöffneten, altchryseischen Stil. Er ist aus Trümmerholz und Abfall errichtet. 52 Pfähle umgeben ihn in zwei Reihen, und auf jeden ist ein menschliches Skelett gespießt. Der Tempel ist fensterlos und weist nur einen offenen Eingang auf. Im düsteren Innern brennt eine große, grüne Flamme, von der keine Wärme ausstrahlt. Während eines greulichen Rituals, das hier lieber nicht zur Sprache kommen soll, erscheint darin das Antlitz eines mäch-

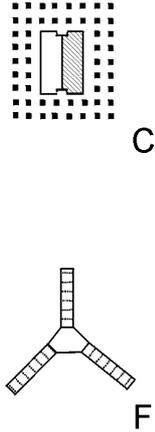
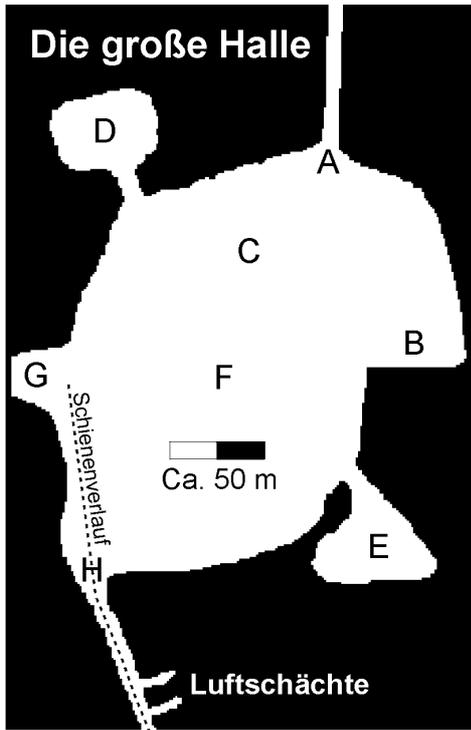
tigen Dämonenkönigs, der von einigen niederen Dämonenfürsten angebetet wird.

Bei **D** und **E** liegen die **Ruhebauten** der meisten Dämonen, Hunderte von Löchern und Spalten im Felsen. Bei **F** nimmt eine Art **Hochsitz** (5m) aus Abfallholz und Knochen den Mittelpunkt der Halle ein. Drei Stiegen führen zu einem rohen Stuhl, über den ein schmutzig-rotes Tuch gebreitet ist, hinauf - dem "Thron" Lyakons.

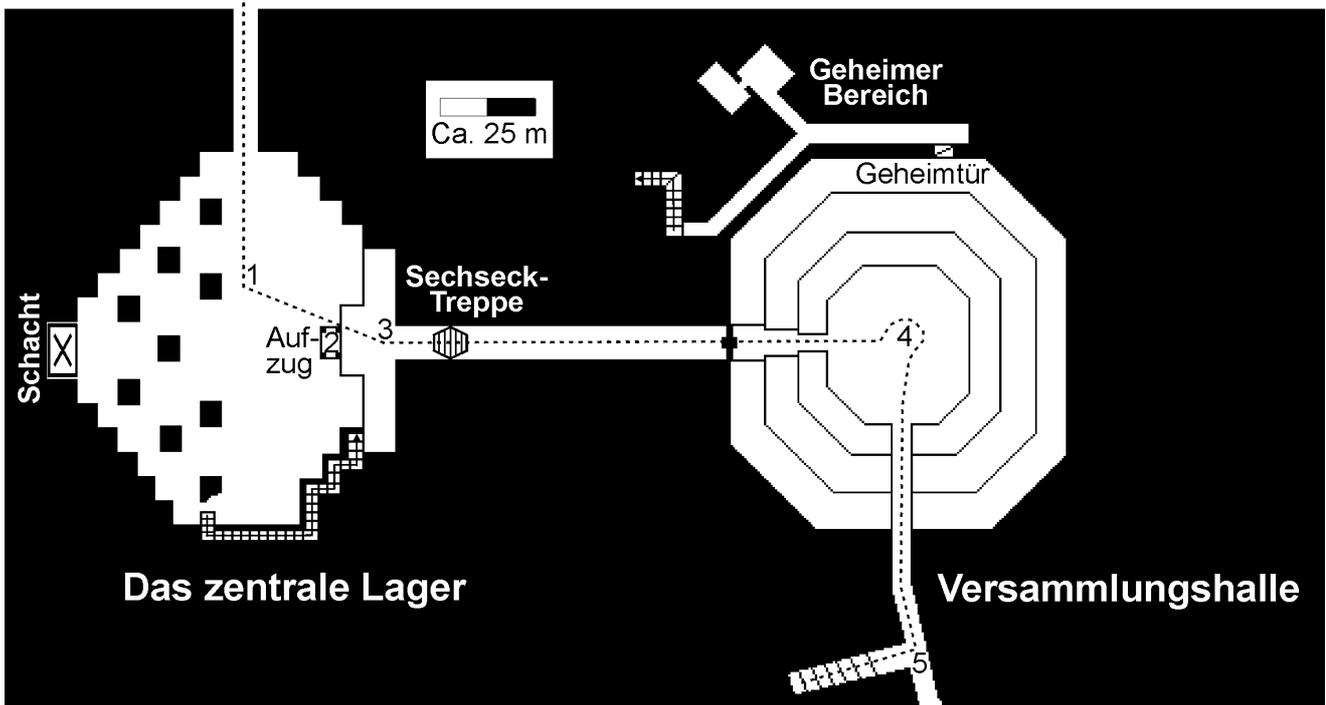
Über schmale Steinstufen ist der höhergelegene Absatz **G** zu erreichen, wo eine **Zahnradbahn** beginnt. In die Hallendecke ist eine metallene Führungsschiene eingelassen, in die mit Zahnradköpfen ausgestattete Stangen eingerastet werden können. Sechs dieser, am unteren Ende hakenförmig gebogenen Stangen liegen achtlos in einer Ecke. Sie wurden dazu benutzt, Käfige einzuhängen, in denen Dämonen und Elementarwesen eingesperrt waren. Der Antriebsmechanismus der Zahnradbahn ist in der hinteren Hälfte von **G** untergebracht - ein beängstigendes Trumm aus Rädern, Ketten und Schrauben, das von einer gigantischen Stahlfeder in Bewegung gesetzt werden kann. Das vollständige Aufziehen der Feder dauert 2min und erfordert mindestens 100 Stärkepunkte. Wenn der Sicherungsbolzen herausgezogen wird, treibt die Feder die Maschinerie an, die eine in der Führungsschiene liegende Kette zieht. Der Verlauf der Schiene wird im Grundriß durch eine gestrichelte Linie angezeigt.

Das zentrale Lager

Durch den Ausgang **H** wird die Halle verlassen. Nach einem etwa 150m langen Gang, in den zahlreiche Luftschächte hinführen, erreicht man das zentrale Lager, in dem die Dunklen Meister ihre Versuchsobjekte in Käfigen "aufbewahrten" (bevor sie zu den platzsparenden Metallzylindern übergangen). Die Käfige wurden in gewaltigen **Steinsäulen** gelagert, in die übereinanderliegende Nischen gemeißelt sind. Die Zahnradbahn verzweigt sich zu jeder Säule (nicht eingezeichnet) und endet jeweils an einem Flaschenzug. Auf diese Weise konnte jeder beliebige Käfig herausgeholt werden. Einige davon stehen verrostet in den Nischen. Das zentrale Lager verfügt über ein aufsteigendes Gewölbe, so daß die Zahnradbahn steil nach oben zieht. Ein tiefer **Schacht** im hinteren Teil des zentralen Lagers ist mit dem Meer verbunden; die Meister warfen dort die bei Experimenten anfallenden "Reste" hinein. Gegenüber den Säulen befindet sich weit oben eine **Plattform**, über die man in den Gang zur Versammlungshalle gelangen kann. Ein Käfig, der als **Aufzug** dient, führt zur Plattform hinauf; diese kann auch über eine hinter der Wand verlaufenden **Treppe** erreicht werden, die von unten nicht zu sehen ist. Der untere Absatz wird geschickt von einer ausgesparten Säule verdeckt, so daß man ihn nicht zuletzt wegen des schattigen Lichts nur aus der Nähe bemerkt.



Ca. 150 m





Der Aufzug befindet sich zur Zeit oben an der Plattform und ist befestigt, außerdem mit Gestein und Gerümpel vollgestopft. Wird das Halteseil auf der Plattform gelöst, drückt das Gewicht den Käfig nach unten und zieht zugleich das schwere Portal der Versammlungshalle zu. Diese Vorrichtung erlaubt es den Dämonen bei einem Angriff in Sekundenschnelle zwischen sich und den Angreifern eine Barriere zu errichten.

Die Versammlungshalle

Auf dem Weg zur Versammlungshalle liegt eine **Sechseck-Treppe**, die einige Stufen hinauf- und auf der anderen Seite hinabführt. Nur dämonische Wesen können sie ohne Schwierigkeiten passieren; berührt ein menschliches oder menschenähnliches Wesen die Stufen, egal von welcher Richtung, entsteht in der Treppenmitte eine *Feuerwand*, die die gesamte Gangbreite einnimmt und 4m hoch züngelt. Sie verschwindet augenblicklich, sobald sich kein einziges menschliches/menschenähnliches Wesen mehr auf dem Sechseck befindet.

Das **Portal** zur Versammlungshalle steht weit offen. Dahinter liegt ein Durchgang zur Hallenmitte, um die herum vier Sitzränge aus Stein aufsteigen, jeder gut 150cm hoch. Ganz oben in der Wand befindet sich eine **Geheimtür**, die die Dämonen nicht kennen. Die Dunklen Meister planten die Halle als Hörsaal. Sie hingen der Vorstellung an, hier eine Schule der Dämonenbeschwörung zu begründen.

Hinein und wieder heraus

In diesem Abschnitt geht es darum, wie die Abenteurer das oben beschriebene Herz der Dämonenklave durchqueren können (natürlich möglichst unbeschadet). Im günstigsten Fall hält sich die Mehrzahl der Dämonen in der Versammlungshalle auf. Der aktuelle Zustand hängt von Stundenzahl ab, die die Spielerfiguren vom ersten Betreten der Enklave bis zum Erreichen der großen Halle bei **A** gebraucht haben:

bis 20 Stunden: Die meisten Dämonen halten sich in der Versammlungshalle auf (»Auf Knall und Fall«).

21-30 Stunden: Die Versammlung löst sich allmählich auf (»Jetzt aber los«).

über 30 Stunden: Die Dämonen haben sich weitgehend zerstreut (»Durch Dick und Dünn«).

Um unliebsamen Begegnungen auszuweichen, kann es hilfreich sein, sich eine Verkleidung anzulegen. Viele der Dämonen in der Enklave besitzen nämlich mehr oder weniger menschenähnliche Züge. Eine entsprechende Maskierung hat allerdings nur dann Aussicht auf Erfolg (**EW-2: Verkleiden**), wenn die Spielerfiguren über passende Utensilien verfügen,

insbesondere falsche Hauer, Hörner und Felle. Stärkere Illusionszauber wie *Blendwerk* sind hier eindeutig im Vorteil.

Bei der Erkundung des Pandämoniums kann es hin und wieder zu einem Kampf kommen, den die Spielerfiguren mit etwas Geschick noch vertuschen können. Spätestens wenn sie die Sechseck-Treppe betreten, verrät die weithin sichtbare *Feuerwand* ihre Anwesenheit. Die Abenteurer könnten das Hindernis natürlich waghalsig durchqueren und sich danach mit den Dämonen in der Versammlungshalle anlegen, aber das könnte ein sehr verlustreiches Gefecht werden. Eine *Eiswand* oder ein *Eisiger Nebel* können die *Feuerwand* vernichten, doch durch diese auch nicht unbedingt erfolgreichen Möglichkeiten verlieren die Abenteurer wertvolle Runden. Ohne Tricks, wie z.B. *Fliegen*, können sie eine Hälfte der Sechseck-Treppe (also knapp über den Entstehungsort der *Feuerwand*) im Weitsprung hinter sich bringen (**EW:Springen**; WM-4 bei Spielerfiguren mit PR, VR oder schwerer Last). Sich längere Zeit vor der *Feuerwand* aufzuhalten, ist auf jeden Fall unklug, da die Abenteurer dann von beiden Seiten im Gang eingekeilt werden können.

Auf Knall und Fall

Lyakon hält in der Versammlungshalle eine flammende Rede, um die Dämonen zu einem Ausfall mitzureißen. Sie haben die Vorbereitungen der Dunklen Meister auf den bevorstehenden Angriff wohl bemerkt und sind in großer Aufregung. Lyakon will die Lage nutzen, um einen Schlag gegen die verhassten Beschwörer zu führen, kann jedoch keine rechte Begeisterung erwecken.

In der großen Halle bekommen die Spielerfiguren es nur mit einer **Dämonenschar** zu tun, die sich beim Tempel (C) aufhält und "Kopfwerfen" spielt. Dies ist eine beliebte Lustbarkeit der Bewohner der Chaoswelten, die darin besteht, Totenschädel aus immer größerer Distanz möglichst nah an einen Pfahl zu kugeln. Um ihre Aufmerksamkeit nicht zu erregen, können die Abenteurer sich erfolgreich vorbeistehlen (**EW-1:Schleichen**). Falls sie bemerkt werden, stehen ihnen EW:Tarnen zu, wenn sie sich schnell etwas Geistesgegenwärtiges einfallen lassen, um für Dämonen gehalten zu werden (z.B. Gröhlen, gebückte Haltung, schlurfender Gang). Gelingen die Erfolgswürfe, würdigt die Schar sie nur eines flüchtigen Blickes, da selbst Dämonen auf größere Entfernung nicht immer sonderlich gut sehen. Schlägt ein Wurf fehl, war der Täuschungsversuch allerdings nicht ganz bühnenreif. Die echten Dämonen packen ihre Waffen und kommen herausfordernd näher. Gegebenenfalls können jetzt gute Verkleidungen oder wirksame Illusionszauber die Situation noch retten. Ein Kampf erregt keine Aufmerksamkeit, sofern er sich nicht oben auf der Plattform im zentralen Lager oder noch näher an der Versammlungshalle abspielt.



4 Kaliginen II (Kämpferdämonen Grad 2):

13 LP, 16 AP - LR - RW 60, HGW 60, B 24 - EP 2

Angriff: Kurzschwert+8 (1W6+3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/13/11

Kaligin IV, Anführer (Kämpferdämon Gr 4):

17 LP, 28 AP - LR - RW 40, HGW 100, B 24 - EP 6

Angriff: Stielhammer+10 (1W6+5; schlagend 2W6+5) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14/12

Erscheinungsform: Ähneln blauhäutigen, kahlen Menschen mit einer krokodilartigen Lederhaut. Sie haben allerdings keine Köpfe, denn sie tragen ihre Gesichter auf der Brust.

Die Versammlungshalle ist voller Dämonen. Die Spielerfiguren vernehmen schon von weitem Gekreis, Brüllen und Meckern, in das sich eine gebieterische tiefe Stimme mischt. (Die Sprache ist ein Mischmasch aus Maralinga, ausdrucksstarken Gebärden und tierähnlichen Geräuschen; regeltechnisch hört es sich für die Spielerfiguren wie Maralinga auf Stufe 2 an.) Zu Fuß können die Abenteurer hier kaum ungeschoren durchkommen, außer sie begeben sich passend verkleidet auf die Sitzränge und drängeln sich beharrlich zum Ausgang durch. Bei der großen Anzahl von Beobachtern ist das ein riskantes Unternehmen (**EW-3:Verkleiden**). Selbst mit *Blendwerk* verzauberte Spielerfiguren können mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% zufällig durchschaut werden. Die Folgen solchen Mißgeschicks zu schildern, dürfte sich erübrigen.

Benutzen die Abenteurer die Zahnradbahn (»Die Zahnradbahn«), dann sind die Dämonen angesichts der herein- und wieder heraussausenden Gestalten zuerst einmal völlig schockiert. Nur Lyakon in der Hallenmitte kann versuchen, eine der Spielerfiguren zu ergreifen (Angriff mit bloßer Hand). Der Attackierte erleidet leichten Schaden und wird von seinem Haken heruntergezerrt, wenn sein WW:Abwehr mißlingt (ohne Verteidigungswaffen), was ihm 1W6 AP zusätzlich raubt. Lyakon stürzt dabei mit zu Boden.

Jetzt aber los

Was die Durchquerung der großen Halle betrifft, gilt der Abschnitt »Auf Knall und Fall«. Im zentralen Lager hält sich nun auch eine **Dunkle Horde** auf, die alarmiert wird, wenn ein Kampf mit der Dämonenschar länger als 6 Runden dauert. Die Horde ist gerissen und wartet dann das Kommen der Spielerfiguren ab, um einen Hinterhalt im zentralen Lager zu legen. Zum Glück gibt sie keine Warnung an Lyakon durch, weil sie dazu wiederum zu dumm ist. Der Dämonenfürst und seine Diener werden allerdings aufmerksam, wenn sie lauten Kampflärm hören. Hegen die Dunebrasten keinerlei Argwohn, können die Abenteurer versuchen, unauffällig an ihnen vorbeizuschlendern. Dazu muß jedem ein **EW-3:Tarnen** gelin-

gen. Ansonsten können Verkleidungen/Illusionen wie bereits geschildert für Abhilfe sorgen.

3 Dunebrasten II (Dunkle Kämpferdämonen Grad 2):

13 LP, 16 AP - LR - RW 60, HGW 60, B 24 - EP 3

Angriff: Klauen+9 (1W6+2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/13/11

Bes.: Chaoszeichen *Eisenfraß*, *Lichtscheu*, *Silberempfindlichkeit*

Dunebrast IV, Anführer (Dunkler Kämpferdämon Gr 4):

17 LP, 28 AP - KR - RW 40, HGW 100, B 24 - EP 5

Angriff: Klauen+10 (2W6) - ABWEHR+13, RESISTENZ+14/14/12

Bes.: Chaoszeichen *Finsternis*

Erscheinungsform: Ähneln Menschen mit geschuppter (Leder/Perlmutter) Haut, großen Rattenköpfen und scharfen Klauen. Sie tragen rosafarbene, hochhackige Stiefel aus gefärbtem Pudelfell.

Von der Versammlungshalle sind keine lauten Geräusche mehr zu hören; Lyakons erfolglose Aufwiegelungsrede ist zu Ende. In der Mitte der Halle halten sich der Dämonenfürst und seine engsten Getreuen auf, und es ist praktisch unmöglich, sich (verkleidet oder verzaubert) an diesem Hindernis vorbeizumogeln, ohne entdeckt zu werden. Die anderen Dämonen auf den Rängen schauen einem Kampf nur zu und genießen ihn als aufregendes Schauspiel. Erst wenn die Abenteurer Lyakon oder sein Gefolge unglaublicherweise besiegen, rücken sie angriffslustig vor. Zahnradbahnfahrer können von Lyakon und seinen Getreuen aufgehalten werden (siehe oben).

Durch Dick und Dünn

Die Dunkle Horde aus dem vorherigen Abschnitt hat sich inzwischen vom zentralen Lager in die große Halle weiterbewegt, wo die Dämonenschar sich wiederum beim "Kopfwurf" vergnügt. Zusätzlich befinden sich auch die **Halebanten aus Lyakons Gefolgschaft** hier und umlagern dessen Thron.

Halebant III (Trägerdämon Grad 2):

10 LP, 9 AP - LR - RW 30, HGW 70, B 24 - EP 1

Angriff: Hufschlag+7 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13/11

Erscheinungsform: Ein wildschweinartiger Dämon von der Größe eines Maultiers und wollig wie ein Schaf vor der Schur. Anstelle eines Schweinerüssels besitzt er eine trötenartige Nase.

5 Halebanten I (Trägerdämonen Gr 1):

8 LP, 5 AP - TR - RW 40, HGW 40, B 24 - EP 1

Angriff: Geweihstoß+7 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+12/12/10

Erscheinungsform: Hundegroße Hirsche, die statt Fell eine Schlangenhaut haben.

Im zentralen Lager können es die Spielerfiguren mit Lyakons **Lamien** Alraffa, Medra und Szymia (siehe *Ein Hauch von*



Heiligkeit, S. 116) zu tun bekommen, die wie Klageweiber auf der Treppe sitzen und sich die schönen Haare raufen. Sie können die eben erlittene Schlappe ihres Herrn und Meisters nicht verwinden und suchen Trost bei Opfern jedweden Geschlechts.

In der Versammlungshalle geht es turbulent zu, denn Lyakon ergeht sich in erbitterten Beschimpfungen seiner trägen Zuhörerschaft, die ihm mit infernalischem Gebrüll höhnisch antwortet. Wie im Abschnitt »Auf Knall und Fall« beschrieben können die Abenteurer die Gelegenheit nutzen, um sich zum Ausgang zu schieben. Lyakon ist so aufgebracht, daß er mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% die Spielerfiguren ins Auge faßt und sofort durchschaut. Im Kampf gegen ihn und dem Rest seines Gefolges ergreifen die anderen Dämonen keine Partei, sondern ergehen sich in Anfeuerungsgeschrei. Erst wenn das Kampfgeschehen sich deutlich zu Gunsten der Abenteurer neigt, stürzen sie sich ins Getümmel. Benutzer der Zahnradbahn können sich der völligen Überraschung aller Dämonen sicher sein und werden bei der Durchfahrt von niemandem aufgehalten.

Lyakons Gefolge

Dämonenschar aus 5 Kaliginen II (Spielwerte wie in »Auf Knall und Fall«)

Dunkle Horde aus 4 Dunebrasten II (Spielwerte wie in »Jetzt aber los«)

Halebant III und 5 Halebanten I (Spielwerte wie in »Durch Dick und Dünn«)

Lamien Alraffa, Medra und Stymia (Spielwerte siehe *Ein Hauch von Heiligkeit*, S. 116)

Die Schächte

Die Luftschächte, die in den langen Gang zwischen der großen Halle und dem zentralen Lager führen, sind ein Weg, um den Scharen von Dämonen auszuweichen. Sie sind ausreichend breit zum Hineinklettern und verlaufen alle schräg nach oben. Sehr sperrige Ausrüstungsteile müssen allerdings zurückgelassen werden. Die Spielerfiguren bewegen sich auf den Knien voran (**B 4**). Verfolger wagen sich nicht in die Schächte, um dessen gefährlichen Bewohner sie wissen. Die Abenteurer krabbeln immer wieder über seltsame **Verkrustungen** hinweg, die von glasartiger Beschaffenheit und scharfkantig sind, aber bei festem Zugriff zerbrechen. Man findet sie auch an den Wänden und der Decke. Nach schier endlosen Minuten zwischen dem Felsgestein klettern die Spielerfiguren in einen etwa 5×20m großen Raum hinein, der von denselben Verkrustungen völlig übersät ist. Wenn sie nicht ihre Aufmerksamkeit auf die Decke des Raumes richten, übersehen sie eine oben lauernde massige Gestalt. Aus dem Raum führen zwei

Schächte an der 20m weit entfernten Wand gegenüber hinaus. Auf halbem Wege gleitet die Gestalt von oben herab und greift überraschend an. Es ist der Dämon **Schufilai** (siehe *Ein Hauch von Heiligkeit*, S. 118), der sich ebenfalls in der Enklave verkrochen hat, Lyakon allerdings unfreundlich gesonnen ist.

Die Abenteurer müssen ihn wahrscheinlich besiegen, wenn sie ihren Weg fortsetzen wollen. Andernfalls müssen sie umkehren und die Schächte wieder verlassen. Schufilai kann sie auch dort hinein verfolgen und seine ganze Bewegungsweite einsetzen. Wenn das Zusammentreffen gut ausgegangen ist, finden die Spielerfiguren endlich einen Durchgang mit dahinterliegenden Stufen, die nach unten führen. Auf dieser Treppe gelangen sie in einen **geheimen Bereich**, den sogar Lyakon nicht entdeckt hat. Hier ist nichts Nützliches mehr zu finden außer einer verborgenen Tür in die Versammlungshalle (**EW+6:Wahrnehmung**). Vor der Geheimitür können die Abenteurer sich getrost ausruhen und z.B. warten, bis sich die Zahl der dahinter befindlichen Dämonen deutlich verringert hat.

Die Zahnradbahn

Die Wahl dieser Vorrichtung bietet die Möglichkeit, die Enklave auf recht dramatische Weise zu durchqueren. Die Abenteurer schweben gewissermaßen über den Köpfen ihrer Gegner hinweg, wenn sie sich der etwas seltsam anmutenden Apparatur in der großen Halle (**G**) anvertrauen. Nachdem sie die Antriebsfeder voll aufgezogen und ein Bein in eine der eingeklinkten Transportstangen gehängt haben, kann die Fahrt mit der Zahnradbahn losgehen.

Die Strecke von der großen Halle bis zum zentralen Lager dauert **10 Runden**, in denen die Bahnfahrer 6m hoch über dem Boden hängen. Sie können Wurfgeschosse austeilen und Schußwaffen mit WM-4 einsetzen. Wenn die Spielerfiguren ins zentrale Lager einschweben, werden sie zuerst einmal gemächlich in die Höhe gezogen. Nach 4 Runden haben sie höchsten Punkt von 20m erreicht (**1**). Danach schwenkt die Führungsschiene um und läuft auf die Plattform zu. Die Abenteurer kommen dabei dem Aufzug ganz nahe (**2**) und könnten z.B. mit einem Schwerthieb dessen Halteseil durchtrennen (10 Strukturpunkte). Der Aufzug rattert daraufhin nach unten und zieht über zwei gespannte Seile das Portal der Versammlungshalle zu (was nachfolgende Gegner erfolgreich aussperrt). Hinter der Plattform (**3**) beschleunigt die Fahrt, denn der Weg bis in die Mitte der Versammlungshalle ist recht abschüssig. Für die Strecke bis zum Portal benötigen die Spielerfiguren **2 Runden** (das Portal ist nach 4 Runden geschlossen). Mit den Füßen in der Luft können sie die *Feuerwand* auf der Sechsecktreppe nicht auslösen und rauschen ungehindert darüber hinweg. Allerdings sind sie nur noch 2m über dem Boden und können im Vorbeifahren angegriffen werden.



Fahren die Abenteurer in die Versammlungshalle, haben sie einen Überraschungsmoment auf ihrer Seite. In der Mitte beschreibt die Schiene einen Bogen (4), und da sie die Geschwindigkeit nicht drosseln können, werden die Passagiere von der Fliehkraft weit nach außen geschwungen. Das verschafft ihnen Gelegenheit, Feinde umzustoßen (Gegner zu Fall bringen mit WM+4 auf EW:Angriff ohne Gefahr des zu Boden Stürzens), schleudert sie aber bei Mißlingen eines PW–20:St aus ihrem Sitz. Das Herunterfallen verursacht 1W6+2 schweren Schaden.

2 Runden dauert die Durchquerung der Versammlungshalle. Mit sich vermindertem Tempo gleiten die Spielerfiguren auf eine scharfe Rechtsabiegung zu (5) - so langsam, daß sie kurz davor ungefährdet abspringen können. Tun sie das nicht, fahren sie eine breite Treppe herunter, die abrupt in einem verschütteten Gang aufhört. In früheren Zeiten war dies der Zugang in eine Kühlkammer für getötete Versuchsobjekte.

Zurück in die Zukunft

(vgl mit den gleichnamigen Abschnitt auf S. 94)

Die Fährnisse des Pandämoniums im Rücken, stoßen die Abenteurer in ein ödes Gangsystem vor. Viele Durchgänge sind hier zugemauert, undurchdringliche Spinnweben verschleiern die Sicht. Ähnliche Symbole und Bannkreise wie im Eingangsbereich der Enklave sind überall zu finden. Schließlich erblicken die Spielerfiguren im Schatten eines Torbogens den Fuß einer Wendeltreppe, die sich steil nach oben dreht und durch eine steinerne Luke (28a) in Raum 28 führt, wo das Verhör durch Rhadamanthus und Zelotys Leukippos stattfand.

Die Angaben aus *Ein Hauch von Heiligkeit* gelten ab hier entsprechend.

Die Begegnung mit Schufilai und Lyakon in der Vergangenheit tut den Ereignissen in der Gegenwart (»Teil IV: Das Labyrinth der Eitelkeiten«) keinen Abbruch. Die Spielerfiguren können zwar diese Dämonen wiedererkennen, aber umgekehrt ist das nicht der Fall. Die Erklärung liefert der Abschnitt »Zeitparadoxa?« auf S. 106.

Die Dunklen Meister auf *Myrkgard*

Nachdem die Abenteurer mit ihrem unfreiwilligen Ausflug in die Vergangenheit des Kerkers den Ausgang des Kriegs der Magier zu Gunsten der dunklen Seite beeinflusst haben, erlebt eine neue Parallelwelt, der der Meister Scopa Vigalad den Namen *Myrkgard* geben wird (siehe *Legion der Verdammten*), ihre Geburt. Was die Dunklen Meister *Myrkgards* nach dem gewonnenen Krieg erlebt haben, sei interessierten Spielern kurz angedeutet:

Der siegreiche Großmeister Rhadamanthus spielte seinen alten Kampfgefährten übel mit. Zuerst verbot er Scopa Vigalad, die Forschungen mit den magischen Zeitgläsern fortzuführen. Dann ließ er sich zum Gott erheben und verlangte von Zelotys Leukippos, Scopa, Landabaran, Cerileas Chronor und Ramoran, folgsam in die Masse der übrigen Seemeister zurückzutreten. Zelotys, einst Rhadamanthus' rechte Hand, plante daraufhin den Sturz des Tyrannen und versicherte sich der Hilfe Lyakons, des Vampirdämons. Doch Betrug vereitelte die Verschwörung. Rhadamanthus erkaufte sich Lyakons Beistand zu einem höheren Preis: Der Dämon tötete Zelotys und machte ihn zum Vampir. Dann sperrte er sein Opfer in einen Sarg und schickte diesen in den Palast von Rhadamanthus, der den Deckel zur Mittagsstunde hob und den Hilflosen von der Sonne verbrennen ließ. Lyakon erhielt für diesen Dienst das Pfortenarchipel als Königreich verliehen. Landabaran und Ramoran räumten beizeiten das Feld, weil sie Angst um ihr Leben hatten. Landabaran wandte sich nach KanThaiPan, um die dortigen Dämonenkulte zu stärken. Ramoran, der selbst ein Sritra-Gestaltwandler war, begab sich unter die schützende Echsenherrschaft in Rawindra. Viele Jahre später floh Scopa Vigalad durch ein Zeitglas und verschwand einfach. Nur Cerileas Chronor hat sich ganz Rhadamanthus' Befehlen gebeugt, was ihm nicht sehr gut bekommen ist, wenn man *Das Graue Konzil* kennt.