

Werkstattbericht

zur Spielleitung des FUNKEN ORMUTS

Trotz des langjährigen Lektorats und Korrektorats (und nicht selten wegen desselben) ist es **Alamans Fehlerteufeln** gelungen, ihre finsternen Spuren auf den über 300 Seiten der DDD-Ausgabe zu hinterlassen. Ihre Absicht ist leicht durchschaubar: Sie wollten die Wahrheit verschleiern und die Abläufe verwirren, um die Qualen der Spielleitung zu erhöhen!

Da ich vorhabe, die sieben Abenteuer des FUNKEN ORMUTS als fortlaufende Reihe für 5 Spieler auf Midgard-Cons anzubieten, lerne ich die DDD-Ausgabe gerade selbst im Detail kennen. Ich werde in diesem Bericht für jedes Abenteuer eine kurze Übersicht und eine Zusammenfassung der Dramaturgie geben, Ergänzungen anbieten und die Liste der (wesentlichen) Errata pflegen. Ich wünsche allen Spielgruppen viel Spaß mit dem FUNKEN ORMUTS!

[Das ist die Version 1.0 vom April 2026.](#)

Spielchronik

12.4.26	KlosterCon (15 h)	Abenteuer 1: Das Wunder von Nihavand
	Magdalena	Julia Brechenmacher
	Saladar	Arno Brechenmacher
	Milena	Claudius Pröller
	Kaylan	Carina Werner
	Achmed	Ottmar Zimmer

Achtung – intensive Spoiler-Gefahr! Wer bei dieser Kampagne mitspielen will, darf nicht weiterlesen!

Abenteuer 1: Das Wunder von Nihavand – 44 Seiten

Übersicht

Zeit: Das Abenteuer startet nominell am 1. Tag des Jahres **2432 nL**, dem 1. Tag des Widdermonds. Es kann problemlos auch Jahrzehnte früher oder später stattfinden, sofern alle Ereignisse der jüngeren Vergangenheit und der Zukunft zeitlich entsprechend verschoben werden.

Ort: Das Abenteuer startet in **Nihavand**. Deshalb sollten möglichst alle Spielerfiguren die **aranische Sprache** sprechen und manche auch lesen und schreiben können.

Art: Ermittlungen im städtischen Umfeld – Erkundung einiger Schauplätze mit wenigen Widersachern

Einstieg: Vielleicht ist es das erste Abenteuer der Gruppe in Aran, und die Spielleitung möchte mit einer eigenen Geschichte ihre Gruppe in Nihavand einführen? Dafür gibt es ausführliche Infos in den M4- oder M5-Quellenbänden – und hier im 1. Abenteuer gibt es einen „kleinen Stadtführer“ (6 Seiten) und Übersichtspläne der großen Stadt (deren Legenden sich auf S.10 befinden). Kennen die Abenteurer Aran bereits, oder die Spielleitung möchte einfach rasch das Abenteuer beginnen, kann man darauf auch verzichten.

Landeskunde: Ein paar Dinge sollten alle wissen. Dazu gehört *Nihavand im Überblick* (Kasten S.18). Sofern man einen Quellenband zur Hand hat, sind ein paar Worte über wenigstens folgende Themen hilfreich: Glaubensstifter Haomastra – Weg des Glaubens – Ständegesellschaft.

Dramaturgie

- Die Abenteurer sind einen halben Monat (oder länger) nicht in Nihavand gewesen. Jetzt erfahren sie in **Basims Teestube** (S.20), welches Wunder sich am 14. Mensch in der Stadt ereignet hat.
- Der Text geht davon aus, dass die Abenteurer neugierig sind und **auf eigene Faust** Ermittlungen anstellen. Falls die Spielleitung einen Auftraggeber bevorzugt, kann das ein „alter Bekannter“ der Gruppe sein, der dieser Wundergeschichte misstraut und sich Aufklärung wünscht – oder einer der beschriebenen Akteure (der Inquisitor Dschubin, der Gelehrte Atschina oder der Priester Byganschir) wenden sich direkt (aus einem guten Grund) an die Gruppe.
- Ein zusätzlicher Motivationsschub für die Gruppe ist die **erste Traumbotschaft Ormuts** (S.23), die ein passender Kandidat unter den Abenteurern gleich in der ersten Nacht nach dem Besuch von Basims Teestube erhalten muss. Dieses Prinzip der direkten Einflussnahme Ormuts (natürlich unter der auch für Götter vorgeschriebenen Zurückhaltung, um den freien Willen der Menschen nicht zu dirigieren) ist ein notwendiges Element der gesamten Kampagne.
- Für die **Ermittlungen** der Abenteurer ergibt sich folgende Struktur:
 - Anfangs können sie vermutlich nur die Hintergründe der Geschichte etwas aufhellen, die sie in Basims Teestube gehört haben – und sie können den **Untergrund** bei Adischs Brennerei ergebnislos besuchen.
 - Spätestens nach der ersten Traumbotschaft sollte ihnen klar werden, dass **Alamans Hand** ihr Ziel ist. Ob sie diesen Ort gleich beim ersten Mal mit Fluchplättchen und Elementarperlen aufsuchen, oder ob sie mehrere Anläufe brauchen, liegt dabei ganz bei ihnen.
 - Vielleicht ist die **Inquisition** hilfreich für ihre Ermittlungen, vielleicht auch nicht.
 - Das Fluchplättchen gibt es bei **Atschina**. Den Weg zu ihm müssen die Abenteurer finden oder gezeigt bekommen.
 - Die Elementarperlen bekommt man bei **WangYi**, dessen Schüler MoTsu – leider verspätet – den Ort von **Alamans Hand** unter einer Tarndecke beobachtet, weil die KanThai zu spät bemerkt haben, dass JuschiMa in der Stadt war, aber Hinweise haben, dass er sich „im Sumpf“ versteckt gehalten hat. Wenn die Abenteurer nicht durch ihre Ermittlungen sowieso den Weg zu WangYi finden, bringt sie schließlich MoTsu zu ihm, nachdem er ihren erfolglosen Besuch der Kultstätte beobachtet hat.
- Möglicherweise verlieren die Abenteurer die Lust (oder die Geduld), **Alamans Hand** zu finden oder das Perlenschloss zu knacken. Wenn sie lieber schon früher dem **Weg des Glaubens** folgen wollen, können sie das tun, ohne dass die nachfolgenden Abenteuer unspielbar werden. Weniger Infos (und weniger Objekte, die sich später noch als hilfreich erweisen könnten) erhöhen natürlich nicht ihre Erfolgchancen – aber die Spielleitung muss die Spieler nicht zu ihrem Glück zwingen.

- Die Entdeckung von **Monamikons Versteck** führt vielleicht nicht zu einem vollständigen Besuch aller Örtlichkeiten. Die Gruppe kann das am Ende der Kampagne nachholen.
- Bei **Dschujas Leiche** können die Abenteurer erstmalig den dämonischen Knechten begegnen, die Alamans Anbetern zu Diensten sind. Schriftliche Fundstücke hellen den Hintergrund auf. Diesen Teil habe ich für das Spiel beim KlosterCon 2026 ergänzt, um den Abschluss der ersten Geschichte zu verbessern.
- **Am Ende des 1. Abenteuers** haben die Abenteurer hoffentlich hohes Interesse, Kamran endlich zu folgen – und sie wissen, dass mehrere Fraktionen unterschiedliches Interesse an dem Funken Ormuts haben.

Ergänzungen

Keine Sterndeutungen: Auf S.22 bzw. S.24 steht: **Margupts Prophezeiung / Die Traumbotschaft ist in Form einer Sterndeutung ... zu finden und kann ... von einem der zahlreichen Astronomen erstellt werden.** Das habe ich **ersatzlos gestrichen**. Erstens verkünden Sterne weder Prophezeiungen noch Traumbotschaften (selbst wenn man sich an die richtigen Leute wendet, nämlich an Astrologen, nicht an Astronomen), und zweitens würde so ein Ansatz das Konzept des „behutsamen“ Eingriffs Ormuts in das Spielgeschehen untergraben (das ist ein Kernelement dieses Abenteuers). Der erwähnte Robad tritt übrigens erst im 2. Abenteuer auf. Er ist Astronom, kein Astrologe. **Robads Sterndeutungen** (S.79) habe ich deshalb ebenfalls **ersatzlos gestrichen**.

Warum unternimmt WangYi nicht mehr, um JuschiMa zu schnappen? Ganz einfach: WangYi ist einfach zu alt. Mittlerweile lebt er vor allem in der Vergangenheit. Im KanThai-Viertel zehrt er von seinem einstigen Ruhm, und obwohl er noch immer KiDo-Studenten ausbildet, ist er nur noch ein passives Ehrenmitglied bei der PaiLanHui, die in der Stadt kaum noch eine aktive Rolle spielt. WangYi unterstützt die Inquisition und erhält umgekehrt die Unterstützung der städtischen Behörden.

Anzeige der Betriebsbereitschaft: Auf S.39 steht: **Sobald die korrekte Anordnung der Perlen geschafft ist, bildet sich über dem Torfeld auf dem Daumen 10 sec lang eine weiße Lichtsäule, um anzuzeigen, dass der zweite Schritt des Entriegelns korrekt ausgeführt ist.** Korrekt. Um den Abenteurern, die sich so lange bemüht haben, das Perlenschloss zu öffnen, eine zusätzliche positive Rückmeldung zu geben, habe ich mein Skript so ergänzt: **Anschließend schimmert im Daumnagel ein 3 m durchmessendes weißes Hexagon, um während der folgenden 96 h die Betriebsbereitschaft der Tore anzudeuten. Das ist von unten nur bei Dunkelheit zu erkennen, auf dem Daumen auch bei Tag.**

Monamikons Geist ist ein Spuk: Auf S.43 stehen die **Spieldaten einer Gebundenen Seele**, also eines immateriellen speziellen Geisterwesens (Grad 15). Das ist vielleicht eine spaßige Alternative (eine Idee des Lektorats?) für die Belästigung der Abenteurergruppe, torpediert aber die Vorgeschichte über die Auseinandersetzung JuschiMas mit einem materiellen Gegner. Ich **ersetze die Gebundene Seele wieder durch den Spuk:**

Spuk des Monamikon (Geisterwesen, Gr18)

* LP, 72 AP - TR - St 100, Gw 40, In 20, B 18

Angriff: Klaue+14 (1W6+3); Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+15, RESISTENZ+15/15

Bes.: anfangs nur mit magischen Waffen zu verletzen – bei leichten Treffern schützt die Rüstklasse (ähnlich wie ein Schild bei normalen Kämpfern) vor AP-Verlust (also -1 bei TR, -4 bei PR)

»**Zaubern+20:**« *Spüren der Elementarperlen*

Austreibung des Bösen oder Gewalt vertreiben den Spuk nur für 24 h. Er ist erst dann erlöst, wenn der Zugang zu MV8 geöffnet wurde. Ist der Spuk erlöst, verschwindet auch der an Monamikon gebundene *Tarnschirm*.

Sobald der Spuk spürt, dass sich Elementarperlen in seiner Nähe befinden, verlässt er MV8, um sich auf die Jagd nach den so lange vermissten Objekten zu machen. Nach seinen mehrfachen Niederlagen gegen den letzten Besucher (JuschiMa, vor etwa einem halben Monat) will er seine materielle Gestalt durch das Anlegen einer Rüstung besser schützen und begibt sich deshalb zunächst immateriell nach MV2. Dort wird er stofflich (1 min) und beginnt dann die **Plattenrüstung** anzulegen (5 min). Kann er das ungestört tun, geht er besser gerüstet auf die Suche nach den Elementarperlen in diesem Teil des Verstecks; andernfalls muss seine normale Bekleidung eben reichen.

Der Spuk will „seine“ Elementarperlen wiederhaben. Verstehen die Abenteurer seine pantomimischen Bemühungen (oder seine ständig wiederholte Bitte mit *Hören der Geister*) nicht oder weigern sie sich einfach, ihm seinen Wunsch zu erfüllen, dann versucht der Spuk, sie sich **mit Gewalt zu nehmen**; zu diesem Zweck wachsen ihm lange Krallen aus den Händen. Sieht er sich einer Übermacht gegenüber, die ihm den Angriffsweg versperrt, entstofflicht er (1 min), wobei er ggf. den Schutz der Plattenrüstung verliert (und 30 sec lang ohne Gegenwehr angreifbar ist). Immateriell kann er problemlos fliehen und überraschend aus den Wänden seines Verstecks wieder auftauchen, um nach einer Minute in stofflicher Gestalt erneut nach den Perlen zu gieren.

Bekommt der Spuk alle (noch benötigten) Elementarperlen, betritt er damit MV1, um den Zugang zu MV8 zu öffnen (indem er die nächste richtige Perle in das Bodenloch legt). Wird er nicht daran gehindert, öffnet er den Zugang und erlöst sich damit selbst.

Besitzt der Spuk alle Elementarperlen, wenn er MV1 betritt, dann reicht sein Körper allein (zusammen mit dem Rest der Seele, die ihm noch verblieben ist) nicht aus, um die Tormagie zu aktivieren. Sind aber Abenteuer anwesend, schaltet sich das Tor ein und transportiert die fünf Perlen und alle Personen incl. des Spuks nach draußen. Während der Spuk dann erlöst ist (er ist schließlich entkommen), hat ihn hoffentlich mindestens ein Abenteuerer begleitet, der seine Gefährten danach befreien kann. Andernfalls haben sich die Abenteuerer lebendig begraben. Ohne Nothelfer (der *Tarnschirm* ist dann glücklicherweise fort) ist das ihr Ende. Aber göttliche Fügung kann einen Retter schicken (z.B. Marmoud, MoTsu oder Purihran), der die Perlen auf dem Daumnagel rechtzeitig findet und nach MV1 kommt.

Der Unterschlupf des Spinnerichs: Auf S.40/41 steht, was JuschiMa in Monamikons Versteck getan hat. Dieser Text ist ok, wenn das Geisterwesen ein Spuk war. Doch hier folgt **eine etwas ausführlichere Beschreibung**, die **JuschiMas zweitägigen ersten Aufenthalt** präzisiert:

Die Zeittafeln auf S.10 und S.338 werden also **ergänzt**:

20. Skorpion 2431: JuschiMa kommt in Nihavand an.

26. Skorpion 2431: JuschiMa will sich in Monamikons Versteck (Alamans Hand) für einige Zeit einquartieren.

28. Skorpion 2431: JuschiMa kehrt Monamikons Versteck den Rücken, weil ihm der Spuk keine Ruhe gönnt.

In der Rüstungskammer (MV2) begegnete JuschiMa dem **Spuk** des Dunklen Meisters zum ersten Mal. JuschiMa fesselte den Spuk mit seinen Klebfäden, ehe er ihn mit seiner Ochsenzunge zersäbelte. Reste dieser Klebfäden liegen noch in MV2 herum.

JuschiMa brauchte keine 24 h, um die weitgehend kahlen Räume von Monamikons Versteck zu untersuchen. Nach der zweiten Attacke des Spuks nahm JuschiMa die schöne YenLen-Robe an sich und kehrte ungesehen nach Nihavand zurück, um dort die Entführung des Knaben vorzubereiten.

~~JuschiMa bereitete sich in aller Ruhe auf seine bevorstehende Reise mit dem Knaben vor, mit deren Beginn er nicht vor dem kommenden Neujahrsfest rechnete. Deshalb überraschte das Wunder von Nihavand JuschiMa sehr. Als Dank für die falsche Auskunft ermordete er seinen Informanten und schloss sich Kamrans kleinem „Gefolge“ auf dem langen Weg nach Ormudagan an.~~

Was JuschiMa danach in Nihavand unternahm, findet sich unten in: *Ein folgenreicher Freundschaftsdienst*.

JuschiMas eintägiger zweiter Aufenthalt fand vom 14. auf den 15. Mensch statt: Im Morgengrauen des 14. Mensch floh der verletzte JuschiMa zurück in Monamikons Versteck (ohne verfolgt zu werden). Er musste das Perlenschloss erneut mühsam öffnen, hatte aber kein Problem mit den Ankorale, die nach wie vor auf seinen Befehl hin in MV4 auf bessere Zeiten warteten. JuschiMa hatte starke Heiltränke geschluckt, um seine Wunden auszukurieren (Dschujas Säbel war vergiftet gewesen), weshalb er sich wegen der Nebenwirkungen dieser Tränke schnell in MV7 aufs Bett legte. Dort wurde er kurz darauf vom Spuk attackiert und brauchte eine ganze Weile, bis er seinen Gegner erneut überwinden konnte. Im Kampfgetümmel wurde das Bett zerstört, und das unnütze Pergament ging verloren. Nach einer weiteren Ruhepause entließ JuschiMa am Morgen des 15. Mensch die Ankorale aus MV4 und kehrte in die Stadt zurück. Dort erfuhr er vom soeben passiertem „Wunder von Nihavand“ und der angekündigten Abreise von Kamran am Morgen des 16. Mensch nach Ormudagan. Zum ersten Mal ohne seine übliche Verkleidung in der Stadt, erwarb JuschiMa abends verschiedene Ausrüstungsobjekte und schloss sich am 16. Mensch Kamrans Wanderung nach Osten an.

Ein folgenreicher Freundschaftsdienst: Auf S.47/48 erfährt man von den Machenschaften des Zirkels der Finsternis, die letztendlich für Kamrans Reise nach Ormudagan sorgen. Dieser Text wird (ab S.48, 2. Absatz, linke Spalte) wie folgt **ersetzt**:

Dschuwanmard beauftragte schon am 10. Mensch Dschuja, einen getreuen Gefolgsmann, der als Stadtwache tätig war, Kamran unauffällig am 1. Widder in den süßen Osten der Stadt zu begleiten, wo ihm der Knabe leider entwischen würde.

Horche und gehorche! Unser Gott erwartet deinen Dienst. Begleite den blonden Waisenknaben namens Kamran am Mittag des Nauruz dorthin, wo der Weg des Glaubens unsere Stadt verlässt. Eine Frau wird dich ansprechen, als Herr D., der Pfiffige. Sie bringt den Knaben zum Marzipanmann. Später wirst du aussagen, dir wäre das Kind im Trubel entwischt. Ein Bote des Händlers Kuscha hätte dir ein paar Tamun in die Hände gedrückt und dich

gebeten, Kamran heute eine Freude zu machen und ihm im Osten etwas Süßes zu kaufen. Du wirst untröstlich sein, klar? Wir werden dir die schmerzhafteste Bestrafung für dein Versehen vergolden, bei Gott!

Dschuja war verwirrt, als er am Mittag des 10. Mensch diese Nachricht des Zirkels erhielt. Eine ähnliche Anfrage hatte er erst vor ein paar Tagen von diesem KaiNo erhalten!

KaiNo? Dieser „kanthanische Gelehrte“ war natürlich der verkleidete JuschiMa. Da der Spinnerich seit seiner Ankunft in Nihavand keinerlei Vorbereitungen von Alamans Dienern bemerkt hatte, die ja gemäß der Prophezeiung Kamran in einer finsternen Stunde große Not bereiten würden, hatte er beschlossen, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Als KaiNo hatte JuschiMa ab Beginn des Menschenmonds in der Stadt mit der gebotenen Vorsicht nach geeigneten Helfern Ausschau gehalten. Nach einigen Fehlschlägen hatte er schließlich am 7. Mensch Kontakt zu einem hilfsbereiten Mann aus der Stadtwache bekommen: Dschuja hatte nichts dagegen, ihm Kamran am Neujahrsfest (1. Widder) für einen speziellen Botendienst vor die Stadt zu bringen – für drei Jadeplättchen im Voraus (und für sieben weitere bei erfolgreicher Übergabe des Knaben, also für insgesamt 1000 GS). Dschuja wollte KaiNo den genauen Zeitpunkt und Übergabeort noch bei einem Lakritzverkäufer (einem kleinen Sympathisant des Zirkels) hinterlegen.

Dschuja erzählte dem Zirkel natürlich nichts von diesem lukrativen „Nebenjob“ – und JuschiMa wusste natürlich nicht, dass der Stadtwächter ein Diener des Zirkels war.

Dschuja vernichtete das erhaltene Schreiben nicht (wie sonst üblich), sondern hinterlegte im Viertel der Gaumenfreuden eine Rückfrage an den Zirkel, ob dies der gleiche Auftrag wäre, von dem er bereits wusste (ohne KaiNo genauer zu beschreiben). Diese Nachricht alarmierte Dschuwanmard am Morgen des 11. Mensch, weshalb er sich mit seinen Vertrauten beriet, mit dem Dämonenbeschwörer Omid. Warum würde sich ein Fremder ausgerechnet für ein ganz bestimmtes Waisenkind interessieren? Warum wollte Resam diesen Knaben haben? Plötzlich hatten sie die Antwort: Es war dieser Margupten-Unsinn! Resam war scharf auf den Funken Ormuts! Und der Fremde offenbar auch!

Dschuwanmard und Omid schmiedeten einen Plan:

Erstens beschlossen sie, Resam den Knaben zu schicken, und zwar so rasch wie möglich, allerdings mit einer kleinen Botschaft in Form einer Tätowierung, um dem Adepten Alamans klarzumachen, dass er nicht noch einmal versuchen sollte, ihnen etwas zu verheimlichen. Wenn Resam an diese alberne Prophezeiung glauben würde – bitte sehr! Zumindest für das alberne „göttliche Zeichen“ hätten sie schon gesorgt.

Zweitens wollten sie diesen Fremden schnappen, der sich an Dschuja herangemacht hatte. Omid (der gefeierte Koch in der *Nachtigall*) sollte und wollte sich um alles kümmern. Kamran zu entführen, würde ein echtes Kinderspiel sein. Dschuja wurde angewiesen, den Fremden am Abend des 13. Mensch in die Doppel-Zisterne zu locken:

Horche und gehorche! Unser Gott erwartet deinen Dienst. Wir sind froh, dass du uns von diesem anderen Auftraggeber berichtet hast. Er ist uns fremd. Er hat sicher nichts mit uns zu tun, Gott bewahre! Diesen Vorfall gilt es DRINGEND aufzuklären. Wir werden uns entsprechend vorbereiten. Locke den Fremden zur alten Doppel-Zisterne im Keramikviertel, und sei selbst dort, um ihn zu begrüßen. Beeil dich! Nach Sonnenuntergang am 13. Mensch muss es klappen, bei Gott!

Dieses Schreiben erreichte Dschuja am Abend des 11. Mensch – so schnell war der Zirkel sonst nie! Er behielt auch dieses Schreiben bei sich.

KaiNo erfuhr also am 12. Mensch am Lakritzstand, dass es noch Rückfragen zu besprechen gäbe, die man umgehend bei einem Geheimtreffen besprechen sollte. Er vernichtete das Schreiben (aber nicht die Karte) und sah sich gleich am selben Abend an der auf der Karte bezeichneten Stelle um, aber dort war niemand.

Dschujas Tod

Am Abend des 13. Mensch kam KaiNo also erneut zur Doppel-Zisterne. Um ein wenig Eindruck zu schinden und die vermuteten (albernen) Forderungen nach einer Erhöhung des Honorars zu begrenzen, legte er die Seidenrobe der YenLen-Priesterin an. Tatsächlich erwartete ihn am Boden der Zisterne Dschuja – und aus der zweiten Zisterne gesellte sich ein maskierter Robenträger (Omid) hinzu. Als KaiNo wissen wollte, welche Rückfragen es denn bei dieser Kleinigkeit noch geben würde, entgegnete ihm Omid, dass er unverzüglich sein wahres Interesse für diesen Knaben enthüllen sollte, wenn er diesen Raum lebend verlassen wollte. KaiNo nestelte an der Kordel seiner Robe

und erklärte, dies wäre seine Privatsache. Er wollte sich gerade umdrehen und zur Leiter gehen, um die Zisterne zu verlassen, als Dschuja seinen vergifteten Säbel zückte, während zwei gehörnte Bestien die Leiter herabschwebten.

KaiNo spuckte Dschuja ins Gesicht, musste dabei aber einen schweren Säbeltreffer einstecken. Dschuja brach gelähmt zusammen. KaiNo verwandelte sich in den Spinnerich, wobei er seine Robe einschließlich seiner Perücke verlor. Ehe ihn Omids dämonische Knechte daran hindern konnten, floh der Spinnerich (von zwei Klautreffern verwundet) am zaubernden Omid vorbei in die andere Zisterne und schwebte mit einem zur Decke abgefeuerten Klebseil aus dem Raum. Seine dämonischen Verfolger konnten schweben, aber nicht fliegen – der Spinnerich entkam (Dschujas Karte klebte dabei zufällig die ganze Zeit an seiner Hand). Der Hinterausgang der Doppel-Zisterne führte durch den Keller eines verfallenen Hauses im Armenviertel zurück auf die Straßen.

Da Dschuja für den *Zirkel der Finsternis* nicht mehr ausreichend vertrauenswürdig war, ließ Omid den gelähmten Mann ersticken. Er stationierte seine sechs dämonischen Knechte bei der Leiche. Die unheimliche „Werspinne“ war vermutlich eine Dienerin der YenLen, um die man sich kümmern würde, sollte sie in der Stadt nach dem Verschwinden des Knaben weiterhin Ärger machen.

Noch in derselben Nacht beschloss Dschuwanmard, Kamran sofort zu entführen, bevor die „Werspinne“ erneut zuschlagen könnte. Dschujas Leiche und die Robe des Fremden sollten unberührt in der Zisterne liegen bleiben. Vielleicht sollte man später die Inquisition dorthin dirigieren, um ihre Suche ins KanThai-Viertel zu verlagern? Dieser Plan wurde später aufgegeben, um Kamrans behütete Reise nicht zu gefährden.

Die dämonischen Knechte hatten noch bis zum 14. Widder Dienst und würden dann von selbst verschwinden. Sollten sie vorher entdeckt werden, hatte der Zirkel nichts zu befürchten. Omid bemühte sich also nicht, sie vorzeitig nach Hause zu schicken.

Am 14. Mensch lockte man also Kamran zu Adischs Brennerei. Dorthin brachte man auch die Tätowiererin. Nach getaner Arbeit ließ Omid die Frau töten und in den Keller schleppen. Zwei seiner dämonischen Knechte passten auf den vorübergehend bewusstlosen Knaben auf, der nachts nach Osten transportiert werden sollte. Die vier anderen Knechte lungerten von nun an in der Zisterne herum. Ihre Aufgabe lautete, KaiNo oder dessen Spinnenfreunde möglichst lebend zu fangen, aber lieber zu töten, als wieder entwischen zu lassen. Weitere Anweisungen hatten sie nicht; sie mussten nur in der Nähe des Orts bleiben. Ihr Blutdurst wurde mit der Zeit stärker.

Bei Dschujas Leiche: Der knappe Text von S.48/49 wird wie folgt ersetzt:

Das Pergament mit der Kartenskizze (aus MV7) leitet die Abenteurer zuverlässig vom Keller unter Adischs Brennerei bis zum Ort „X“. Hier endet der Gang an einer Felswand. Kurz zuvor ist ein dunkles Loch im Boden.

Es riecht nach Verwesung (EW+2:Riechen). Hier befindet sich ein 2 m durchmessender Schacht im Boden, der 6 m in die Tiefe führt und dort in der Kuppel einer 4 m hohen und 6 m durchmessenden ehemaligen Zisterne mündet, die man einst in den damals festen Untergrund gegraben hatte. Durch Bodensenkungen haben die Seitenwände und der Boden tiefe Risse bekommen, aber die Kuppel ist noch nicht eingestürzt. Eine rostige 10 m lange Eisenleiter erlaubt das bequeme Hinabsteigen.

Leuchtet man den Schacht hinab, sieht man am Boden den Unterkörper eines regungslos auf dem Rücken liegenden Menschen. Stiefel und Lederhose erinnern an die Bekleidung der hiesigen Stadtwächter. Der Oberkörper ist vom Bodenloch aus nicht sichtbar. Etwas daneben liegt ein Kleidungsstück, vermutlich eine schwarze Seidenrobe, glitzernd bestickt

Sobald der erste Abenteurer die Leiter weit genug hinuntergeklettert ist, sieht er...

...dass der verwesende Tote wohl ein Stadtwächter gewesen war: Darauf deuten die Lederrüstung und die neben ihm liegenden Waffen (kleiner Schild, Krummsäbel) hin. Sein Gesicht ist mit einer zitronengelben Substanz bekleckert.

...dass ein 1 m breiter (und 2 m hoher) Durchgang zu einem gleichartigen Zisternenraum führt. Am Durchgang lehnen zwei gehörnte Bestien, deren Körper vollständig von einem schwarzen Zottelpelz bedeckt ist. Zwei gebogene Hörner ragen aus ihrem Kopf, und sie haben Augen wie rotglühende Kohlen.

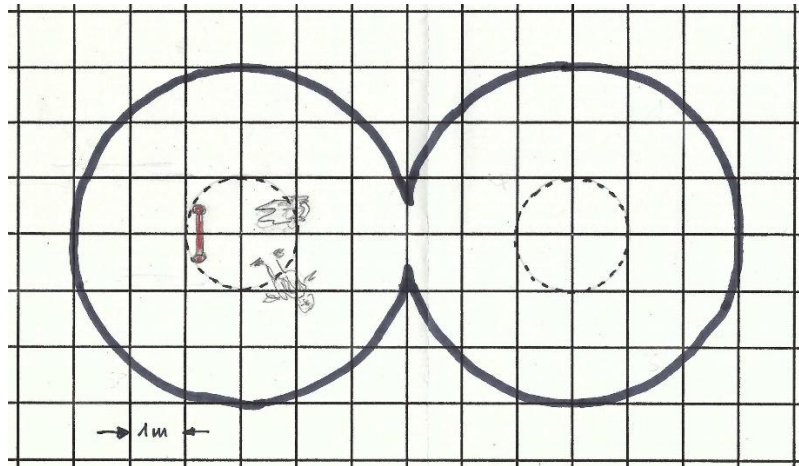
Ehe der erste Abenteurer reagieren kann, winken ihm die beiden Dämonen freundlich zu, und einer fragt ihn mit rauchiger Stimme (in schlechtem, aber verständlichem Aranisch), ob er vielleicht ein Spinnenfreund sei?

Falls die Abenteurer...

...gleich aggressiv gegen die Dämonen vorgehen, versetzen sich die beiden in die benachbarte Zisterne (zu ihren zwei Kollegen). Wenn die Besucher Kampf wollen, können sie Kampf haben. Die Krallen der Dämonen sind hart und rasiermesserscharf, und sie lieben Menschenblut.

...sich als Spinnenfreunde ausgeben, erinnern sich die Dämonen an ihren Auftrag: festnehmen oder töten! Sie bitten die Besucher freundlich zu sich, um sie dann in der Zisterne zu umzingeln, ein wenig aufzumischen und dann festzunehmen – oder notfalls eben zu töten.

...wie ahnungslose Schnüffler wirken, dann laden die Dämonen sie ein, sich hier in Ruhe umzuschauen. Sofern sie keine Spinnenfreunde sind, gibt es schließlich keinen Grund, sich gegenseitig Stress zu machen, nicht wahr?



Die Daten der vier dämonischen Knechte finden sich auf S.138. Versucht ein Zauberer einen Dämon mit *Bannen von Dunebargen* aus Midgard zu vertreiben, muss er ein Zauberduell gegen Omid (Zaubern+20) gewinnen.

Kommt es zum Kampf, und es wird eng für die Abenteurer, fordern die Dämonen sie freundlich auf, sich zu ergeben. Gehen die Abenteurer darauf ein, werden sie entwaffnet in die leiterlose Zisterne gebracht und von einem Dämon am Durchgang bewacht. Die Dämonen wissen, dass es Omid nicht gern sieht, wenn sie ihren Blutdurst stillen, ehe er die Gefangenen verhört hat – aber was kann ein Dämon schon gegen seine Natur? Und Menschen verderben leider sehr schnell. Zwei Tage ohne Wasser, schon leidet der Geschmack. Ohne göttliche Hilfe (der Spielleitung) ist dies das blutige Ende der Gruppe.

Kommt es zum Kampf, und es wird eng für die Dämonen, bieten sie den Abenteurern an, die Feindseligkeiten zu beenden, sofern sie ihnen versichern würden, keine Spinnenfreunde zu sein. Gehen die Abenteurer nicht darauf ein, kämpfen die Dämonen bis zu ihrer Vernichtung.

Andernfalls (oder wenn es von Anfang an keinen Kampf gab) ziehen sich die Dämonen zur Leiter zurück und mischen sich nicht in die Aktivitäten der Abenteurer an – im Gegenteil: Sie erzählen ihnen auf Wunsch auch gern, was sich hier „bei ihrem Einsatz“ zugetragen hatte (freilich ohne ihren Auftraggeber oder sonstige Geheimnisse des Zirkels zu verraten) – siehe Dschujas Tod weiter oben. Und wenn die Besucher irgendwelche „Fundstücke“ mitnehmen möchten: bitte sehr!

Die zerschlitzte schwarze **Seidenrobe** stammt natürlich aus MV7 und gehörte einst einer YenLen-Priesterin. Neben ihr liegt eine verschrumpelte dünne Kopfhaut mit abrasiertem Haupthaar auf der Oberseite und straff zu einem gefalteten und verknoteten Pferdeschwanz gebundenen übrigen Kopfharen (KaiNos „Perücke“). In einer Innentasche der Robe steckt eine Schatulle mit einem kleinen Notizbuch und Reiseschreibzeug. Nur eine Seite trägt kanthanische Schriftzeichen:

- * *Meisterin A. hatte recht: LuBan arbeitete immer mit Elementarperlen. So wird aus einer Stärke eine Schwäche.*
- * *Monamikons Versteck etwas enttäuschend. Ein nerviger Spuk. Keine Wertsachen. Drei Spinnenwesen – vermutlich von früherem Besuch von Dienern der Dunklen Dreiheit?*
- * *Große Not des Wunderknaben? Von wegen. Hat Alaman überhaupt noch Diener?*
- * *Eigeninitiative erforderlich. Nauruz guter Zeitpunkt!*
- * *Dschuja kann die Jade brauchen. Macht nicht zum ersten Mal krummes Ding. Wirkt halbwegs kompetent. Drei bezahlt – bei Lieferung sieben weitere versprochen. Ort und genaue Zeit folgen noch.*

* *Rückfragen? Geheimtreffen? Seltsam! Die Doppel-Zisterne wirkt sauber. Morgen mehr Klarheit, hoffentlich. Notfalls noch etwas Jade spendieren. Noch nicht mal der halbe Mensch um.*

Dschuja ist etwa Mitte des Menschenmonds gestorben (EW+4:Heilkunde). Untersucht man die verwesende **Leiche** genauer, erkennt man nach einem gelungenen EW-4:Heilkunde, dass der Stadtwächter erstickt ist; die Würgemale sind aber nicht mehr erkennlich. Die zitronengelbe Substanz auf dem Gesicht des Toten wirkt wie eine erstarrte Flüssigmasse. Sie ist hart und kann problemlos zerbröckelt werden, wobei sie zu feinem Staub zerfällt.

Mit *Hören der Geister* kommt man hier nicht weiter. Aranische Tote werden die ersten drei Tage nach ihrem Tod von Yazadas und Schadani begleitet, den guten und bösen Mächten, die um ihre Seelen streiten. Ihr Kampfgeschrei enthält normalerweise keine brauchbaren Informationen, und später sind keine Geister mehr anwesend, die Auskunft geben könnten.

In Dschujas Gewändern findet man eine Geldbörse mit Silber- und Kupfermünzen (im Wert von 25 GS) und drei Jadeplättchen. Außerdem gibt es zwei **Pergamentschnipsel**, die in Aranisch (mit derselben krakeligen – verstellten – Handschrift) beschriftet sind. Es sind die beiden oben erwähnten Schreiben des Zirkels an Dschuja.

Der **Krummsäbel** hat eine blau verschmierte Spitze (vom Blut JuschiMas). Nimmt man die Waffe genauer in Augenschein, erkennt man, dass die Spitze mit einem klebrigen Waffengift bestrichen war. Die Reste sind wirkungslos und reichen nicht für eine genauere Bestimmung des Gifts aus.

Der Durchgang führt in die **zweite Zisterne**. Hier gibt es keine Leiter, die zum Schacht über der Kuppeldecke hinaufführen würde. Leuchtet man in den Schacht hinein, erkennt man mit EW:Sehen an der Decke des Gangs über dem Bodenloch den zitronengelben Fleck, den JuschiMas Klebseil hinterlassen hat.

Wollen die Abenteurer die Zisterne wieder verlassen, postieren sich die Dämonen an (oder sogar auf) der Leiter und teilen ihnen mit, dass sie eine **Blutmaut** von ihren Besuchern erwarten würden, weil es ja wohl nur fair sei, wenn sie für ihren Gewaltverzicht eine schmackhafte Belohnung erhalten würden. Sie wüssten, wie sie mit ihren Krallen stark blutende Wunden im Ellbogen- oder Kniegelenk verursachen könnten (und wenn die Abenteurer darauf bestehen, würden sie ihre Krallen sogar vor jedem Schnitt in Alkohol tauchen, um Wundbrand zu vermeiden). Einen Liter Blut (6 LP) sollte jeder Besucher schon opfern, ok?

Auf diese Dämonen hat das frische Menschenblut eine heilende Wirkung und bringt ihnen pro Liter 18 LP/AP zurück.

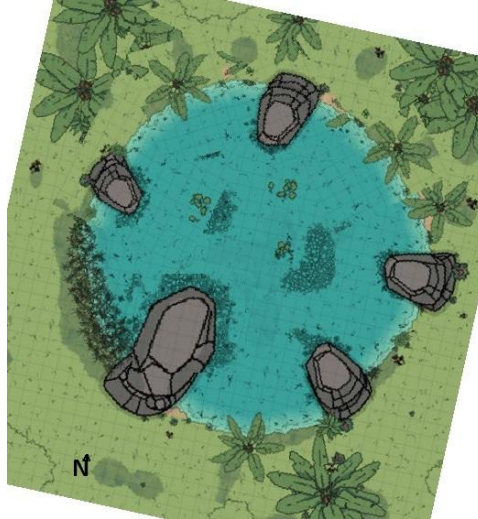
Sind die Abenteurer nicht damit einverstanden, kommt es zum Kampf. Andernfalls dient Dschujas Lederkappe den Dämonen als Trinkbecher, wenn nichts Besseres zur Hand ist. Das gespendete Blut lässt sich zunächst der stärkste Dämon schmecken, also der, der die wenigsten LP verloren hat.

Das Blut steigt den Dämonen schnell zu Kopf, steigert aber ihren Mut und weckt ihre Gier nach mehr. Sie raten den bereits abgefertigten Schwächlingen dringend, die Leiter zu benutzen, solange sie diesen Fluchtweg noch nicht gesperrt haben. Widerstehen die Abenteurer dieser Verlockung und bleiben zusammen, vergeht den Dämonen die Lust auf einen Kampf mit ungewissem Ausgang: Sie lassen die Abenteurer ziehen.

Andernfalls stürzen sie sich auf den letzten ihrer Besucher und versuchen, ihn zu überwältigen, um ihm dann sein ganzes Blut zu rauben. Bei diesem Kampf haben alle Dämonen, die gerade Blut getrunken haben, -2 auf alle EW und WW.

Errata

- S.5 1. Widder entspricht nicht dem 1. Bär, sondern dem 1. Luchs (NIHAVAND¹ 34)
S.26 „... gleich nach Kamrans Kampf gegen die Teufel“ – gegen die gehörnten Bestien
S.36 Auf dem Bild von Alamans (rechter) Hand sind die Finger falsch positioniert und es fehlt die Angabe der Himmelsrichtung. Ein Korrekturbild:



- S.37 Spuren gibt es hier keine, allerdings fällt einem eine, in die Oberfläche am Daumnagel eingelassene, etwa 30 cm durchmessende runde Vertiefung ins Auge. Diese Vertiefung existiert nicht. Bitte ignorieren.
S.38 Die schematische Zeichnung der Finger ist falsch. Bitte ignorieren.
S.40 „... ein alter Kuei, wie in KanThai Pan die gebundenen Seelen genannt werden, den sie mühelos vertrieben hatten.“ Die KanThai nennen die materielle Spukgestalt des Dunklen Meisters dennoch vereinfachend Ahnengeist. Den Nebensatz über die Gebundenen Seelen kann man ignorieren.
HO „Bild der fünf Felsnadeln von Alamans rechter Hand im Tümpel des Teufels“ – am Tümpel des Verderbers

¹ NIHAVAND = M5-Ausgabe des Quellenbands Nihavand, die Perle Arans, 2024