GÖTTERDÄMMERUNG IM EXIL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Götterdämmerung im Exil 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuerstruktur 4
- Intro - Eine letzte Chance 5
- Das Abenteuer 5
- NPCs 16
- Orte 18
- Hinweise im Überblick 26



GÖTTERDÄMMERUNG IM EXIL

Kursivtext:	*Beschreibungen welche bedenkenlos an die Spieler weitergegeben werden können.*
Probe:	Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Allgemeines

- Mystery Pen & Paper
- Low Fantasy Mittelalter Setting
- 3 - 4 Spieler
- Mehrere Sessions ~ 5 Std.

Vorbereitung

Eine kurze Checkliste bevor es losgehen kann:

- W100 Würfel (2 W10 Würfel)
- W6 Würfel
- Stift und Papier
- Timer
- Charakterbögen nach "How to be a Hero" System und um Sonderregeln ergänzt

Sonderregeln

Magie:
Jedes Lebewesen in der Spielwelt von "Götterdämmerung im Exil" verfügt über eine bestimmte Menge an Mana.
Diese Ressource kann bei der Charaktererstellung erworben werden und wird weder einer Begabung zugeordnet, noch wie eine Fähigkeit behandelt. Stattdessen nutzen die Spieler ihre jeweils einzigartige Fähigkeit und bezahlen die Nutzung mit den entsprechenden Manakosten. Mana regeneriert sich nur sehr langsam durch erholsamen Schlaf, sowie durch eventuelle äußere Einwirkungen wie Tränke, Artefakte oder Zauber.
1 Mana kostet 4 Fähigkeitspunkte und sollte insgesamt niemals den Wert 20 überschreiten.
Jeder Spieler entscheidet sich für eine der folgenden magischen Fähigkeiten die er inhärent beherrscht:

- **Weltlich** (passiv): Durch den Verzicht auf eine magische Fähigkeit darf der Charakter 50 weitere Punkte in Fähigkeiten investieren.
- **Drachenherz** (aktiv): 1 - 10 Mana pro Runde erlauben dem Spieler seinen Körper punktuell bis ganzkörperlich enorm zu erhitzen (1 Mana für die Fingerspitze; 10 für den ganzen Körper)
- **Himmelsstürmer** (aktiv): für 1 Mana kann sich der Spieler in der Luft mit Arm oder Bein abstoßen oder abfangen (auf Luft auftreten)
- **Phoenix** (passiv): fallen die Lebenspunkte eines Spielers auf 0 wird dessen momentanes Mana in Lebenspunkte umgewandelt. (tödliche Wunden, Vergiftungen, Flüche werden ebenfalls annulliert, der

Spieler aber nicht immunisiert.)

- **Phantom** (aktiv): für 10 Mana pro Runde darf der Spieler unsichtbar werden, was seinen Verstecken oder Schleichen Wert enorm begünstigen sollte.
- **Schattenbann** (aktiv): für 5 Mana pro Runde erschafft der Spieler eine grelle Lichtquelle in seiner Hand, welche für alle nahen Spieler und menschlichen NSCs den Verlust von Geistiger Gesundheit halbiert.
- **Schnittwurf** (aktiv): für 5 Mana kann ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe über eine Distanz von bis zu 12 Metern durchgeführt werden.

(Es sei angemerkt, dass solche Fähigkeiten zu beherrschen zwar nicht das ungewöhnlichste per se, jedoch auch längst nicht das normalste auf der Welt ist. Es sorgt für Aufmerksamkeit plötzlich zu zaubern.)

Geistige Gesundheit:
Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spiels einen Wert von 30 (rollenspielbedingte Abzüge oder eventuell sogar Zuschüsse sind mit dem Gamemaster auszuhandeln). Ereignisse können diesen Wert senken aber auch erhöhen. Erholsamer Schlaf (ungestört und lang) kann diesen Wert um 5 steigern, dieser wird aber nie höher als er ursprünglich war. Fällt die geistige Gesundheit unter 10 werden alle Fähigkeiten um 20 reduziert und Mana regeneriert sich nicht mehr (ausgenommen Begabungen). Fällt der Wert auf 0 wird der Spieler handlungsunfähig/verrückt/irre und scheidet defacto aus.

Charaktererstellung

Folgende Fähigkeiten sind empfehlenswert und werden sich mit einer hohen Wahrscheinlichkeit als nützlich erweisen:

Handeln	Wissen	Soziales
Schwimmen	Alchemie	Lügen
Akrobatik/Parkour/Klettern	Minenarbeit	Menschenkenntnis
Sprinten	Schlossknacken	Überzeugen
Schleichen/Verbergen	Magie	Bestechen
Beliebiger Kampfstil	Medizin	
Fischen	Fantastische Mythologie	
Administration		

Die Fähigkeit Fantastische Mythologie ermöglicht es dem Spieler bei bestandener Probe ein verwandtes Ereignis mit dem Karamasquen zu verbinden und so herauszufinden, dass dieser real existiert und scheinbar für die Anormalitäten verantwortlich zu sein scheint.

Abenteuerstruktur

Das Abenteuer besteht aus 4 parallel laufenden, konvergierenden Strängen, (in Form von 4 verschiedenen Beschäftigungen) die jeweils alle eine Seite des Gesamtplots abdecken. Es ist nicht zwingend notwendig alle 4 Stränge zu spielen, dies würde aber das umfangreichste Spielerlebnis gewährleisten. Darüberhinaus spielt

das Abenteuer innerhalb eines 3tägigen Zeitraums. Jeder Tag ermöglicht das Entdecken spezifischer Hinweise oder das Erleben spezifischer Ereignisse. Jeden Abend können sich die Spieler treffen und für kurze Zeit als Gruppe frei bewegen, wenn sie denn möchten.

Intro - Eine letzte Chance

Ihr seid Abtrünnige, Entehrte, Verurteilte. Euer altes Leben in der alten Welt endete auf die ein oder andere Art und Weise würdelos. Doch fernab des alten Festlandes, welches ihr Heimat nennt, gibt es noch eine weitere, letzte Chance auf ein normales Leben außerhalb der Gosse oder der Kerkerzelle. Die kleine Küstenkolonie Kamaan die jeden Menschen willkommen heißt, ganz gleich ob verarmt, verfolgt oder kriminell. Ein eigenes unabhängiges Strafvollzugssystem erlaubt jedem Neuankömmling einen wahren Neuanfang in der idyllischen kleinen Küstenstadt die sich in erster Linie durch Fischfang und Minenerträge, welche dann exportiert werden, am Leben erhält.
Vollkommen mittellos sitzt ihr nun, nach einer gefühlt ewigen Überfahrt, unter Deck einer alten kleinen Bark die sich krächzend in den friedlichen Hafen schleppt und polternd anlegt.

Das Abenteuer

Der Beginn

Zu Beginn empfiehlt es sich für den Gamemaster den Spielern deutlich zu machen dass sie Geld verdienen müssen um ihr neues Leben zu bestreiten!

Die Spieler haben zu aller Erst (unter Deck der alten Bark) Zeit sich gegenseitig kennenzulernen und vorzustellen. Nachdem das alte Schiff andockt werden alle Passagiere auf unhöfliche Weise durch die Matrosen von Bord gescheucht.

Ihr steht also nun am Rande des Hafens der kleinen aber geschäftigen Stadt Kamaan. Eine kleine Gruppe gutgekleideter Persönlichkeiten, an deren Spitze ein kleiner Mann mit Papieren und einer überdimensional großen Brosche an der Brust den Helden erhaben zuwinkt und sie sehr vornehm begrüßt, wartet bereits.

Ohne groß zu zögern drückt er jedem Neuankömmling ein Stück Pergament in die Hand und stellt die kleine Stadt ein wenig vor.

Er erklärt wo sich besondere Lokalitäten befinden, sodass die Spieler ab diesem Zeitpunkt Zugriff auf die Karte erhalten. Außerdem erläutert er dass es für Neuankömmlinge typisch ist fürs Erste im Armenhaus zu nächtigen.

Sollten Spieler nach Arbeit fragen wird man auf das schwarze Brett vor dem Marktplatz verweisen auf welchem 4 Stellen präsentiert sind. Eine in der Dynastischen Fischerei Spitz, eine weitere als Assistenz in der Hütte des Alchemisten wobei "Fachwissen unerwünscht" durchgestrichen und mit "nicht erforderlich" ersetzt wurde. Die dritte in der Mine auf der Anhöhe hinter Kamaan und die letzte von bürokratischer Natur im Rathaus selbst.

Die Karte



Die Stränge

Die Spieler spielen diesen Abschnitt des Abenteuers getrennt und somit abwechselnd. Je nach Spielstil der Gruppe ist es dem Gamemaster zu raten die Wechsel entweder nachdem alles Wichtige eines Tages geschehen ist oder mittendrin zu vollziehen. (Kein Spieler sollte jemals länger als 10min am Stück im Fokus stehen.)

1. Strang: Die Mine

Tageslohn: 5 Taler

Tag 1 Mine

Die Einweisung ist schroff und unpersönlich. Der Aufseher erklärt in einem drillinstruktorhaften Ton dass:

- Jegliche freigelegten Adern sofort zu melden sind und der Abbau erst fortgesetzt wird wenn von ihm grünes Licht kommt.
- Diebstahl durch Prügel und Rausschmiss geahndet wird.
- Gewalt gegen andere Schürfer oder Wachpersonal durch Prügel und Rausschmiss geahndet wird.

Die gesamte Atmosphäre innerhalb der Mine sorgt für ein ängstliches Gefühl im Spieler. Jeder Arbeitstag innerhalb der Mine kostet ihn 2 Geistige Gesundheit.

Der Spieler bekommt eine Spitzhacke, ein Seil, gibt eventuelle Waffen und schwere Last an der Oberfläche ab und wird für den Tag der mittleren Ebene zugeordnet.

Während er sich herabseilt würfelt er eine Probe auf eine adäquaten Handeln-Fähigkeit oder den Begabungswert selbst (um 20 erleichtert solange nicht verletzt oder uralt etc.) Ein Fehlschlag kostet je nach Ausmaß bis zu 20 Lebenspunkte.

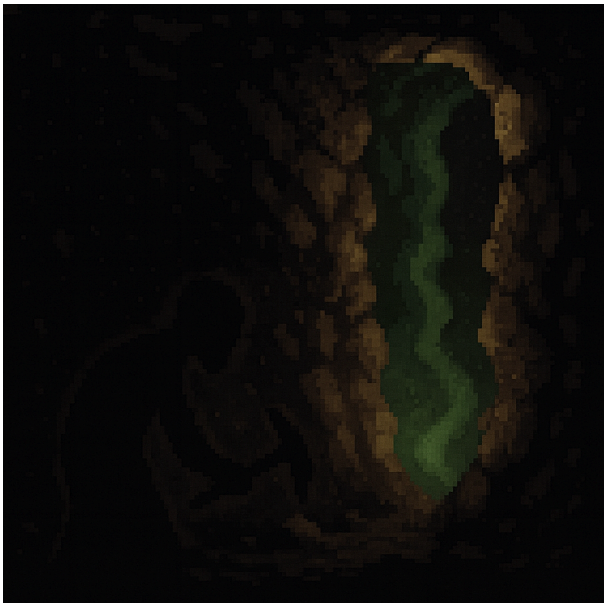
Sollte der Spieler viel Zeit damit verbringen sich umzusehen wird er von Wachen gezüchtigt. Jeder Schlag mit der Spitzhacke wirbelt enorm viel Feinstaub auf und hallt Ohrenbetäubend durch die gesamte Mine.

Nach nur kurzer Zeit hört der Spieler noch etwas anderes neben dem rhythmischen Hacken der Schürfer und dem unregelmäßigen Gebrüll der Wachen: Ein Schrei, schrill und ängstlich aus der untersten Ebene. Wenn der Spieler über den Abhang in die Dunkelheit blickt sieht er im Fackelschein der Wachen einen alten Mann liegen, welcher mit abwesendem Blick zitternd auf dem Boden liegt und schwachsinnige Dinge über "Ihn" und seinen Willen stottert und murmelt. Die Wachen scheuchen daraufhin alle wieder an die Arbeit und schieben den Vorfall auf ominöse Gase die durch den Abbau des Minerals Fonsium entstehen und sich in der untersten Ebene ablagern und konzentrieren sollen.

Tag 2 Mine

Am zweiten Tag der Minenarbeit hört der Spieler auf dem Weg in die Mine eine Gruppe von Schürfern hinter sich tuscheln. Sie besprechen, dass dies nun schon der 4. Schürfer sein soll der durchgedreht ist und sie sich fürchten. Der Spieler wird von den Wachen aus der Gruppe Schürfer ausgewählt und einem kleinen Trupp zugeordnet der in Ebene 3, die unterste Ebene muss, da hier jemand ausgefallen ist. Dieses mal ist keine Probe nötig, da der Spieler unabhängig davon wie die Probe an Tag 1 ausgegangen ist nun ein Gefühl für den Abstieg hat.

Die unterste Ebene ist sogar noch dunkler als die Ebenen darüber und das beklemmende Gefühl der Angst noch intensiver. Nach einiger Zeit des Hackens bricht ein überdurchschnittlich großes Stück Stein aus der Wand und enthüllt, nachdem sich die Unmenge von Staub gelegt hat, einen kleinen sich windenden Tunnel von dessen Ende ein seichter grüner Lichtschein auszumachen ist der sofort wieder erlischt.



Hier muss der Spieler eine Probe auf einen Wert wie etwa Observation oder Handlung würfeln. Sollte die Probe bestanden werden macht er zudem eindeutig aus, dass das Licht von unten gestammt haben muss.

Tag 3 Mine

Der Aufseher erklärt zusammen mit 2 Stadtwachen an der Palisade dass die Mine auf Anordnung des Rathauses hin vorübergehend geschlossen wird. Als Grund wird die Gefährdung für die Unversehrtheit der Schürfer und des Wachpersonals durch die, beim Abbau entstehenden, Gase genannt. Die Palisade um den Eingang wird ab diesem Zeitpunkt permanent bewacht.

Kreative Einbruchsmethoden wie etwa ein Überflug der Wachen mit dem Himmelsstürmerzauber sollten belohnt werden.

2. Strang: Fischerei Spitz
Tageslohn: 10 Taler

Tag 1 Fischerei
Wenn der Spieler an dem großen Hoftor der Fischerei wartet kommt nach kürzester Zeit Tristan Spitz heraus um ihn zu begrüßen. Der Spieler muss sich nun "bewerben". Dies ist durch Rollenspiel zu schaffen und erfordert keinerlei Probe.

Sollte vollkommen inadäquat gehandelt werden ist es dem Gamemaster überlassen den Strang der Fischerei zu blockieren und die Einstellung des Spielers zu verhindern. (Andere Spieler dürfen es jedoch weiterhin versuchen.)

Nach erfolgreicher Einstellung erzählt Tristan Spitz dem Spieler dass aktuell eine invasive Spezies die Gewässer plagt. Kleine Kalmare die bisher jedem Fischernetz entwischen und das Ökosystem disruptiv bedrohen tauchen vermehrt auf. Bis jetzt. Er zeigt dem Spieler ein neues extrem feines Netz und erklärt diesem kurz wie es sich knüpft. Außerdem wird ihm ein besser Schlafplatz als das Armenhaus innerhalb des Wohnteils der Fischerei gewährt.

Der Spieler erlernt hier die Fähigkeit aus jeder Art von Schnur oder Seil komplexe Netze zu knüpfen.

Kurz darauf geht es an Deck eines kleinen einsegligen Fischerbootes welches zusammen mit 2 anderen auf hohe See fährt. Die Kolonne teilt sich auf. Hier legt der Spieler nun Netze aus wobei er eine Probe auf einen Wert wie Fischen oder Handeln wirft. Sollte die Probe fehlschlagen dauert dieser Prozess länger und das Boot bleibt bis zur Dämmerung auf hoher See. Es kehren nur 2 Boote zurück in den Hafen. Tristan erklärt, dass das verbliebene Schiff absichtlich Nachts angelt um spezielle Fische zu fangen. Sollte das Netze auslegen gescheitert sein hat der Spieler keine Zeit mehr sich frei zu bewegen.

Tag 2 Fischerei
Am Morgen des nächsten Tages wird der Spieler panisch geweckt. Das dritte Boot ist immer noch nicht zurückgekehrt obwohl es schon längst dämmert und ein Sturm aufzieht! Nach kürzester Vorbereitung stürmen 3 Fischer sowie Tristan und der Spieler, mit Schleppseilen und Enterhaken und Harpunen bewaffnet auf ein Boot.

Es dauert nicht lange bis sie das dritte Boot völlig unbeschadet auf den immer wilder werdenden Wellen an der abgesprochenen Position finden. Merkwürdig ist dies allemal. Nachdem sich das Boot weiter nährt sehen sie sogar Menschen an Deck stehen die wie die Crew aussehen und in ihre Richtung starren. Jedoch reagieren sie nicht auf das Winken oder Rufen der eigenen Crew. Sobald sie nahe genug sind um in dem beginnenden Prasselregen etwas zu erkennen sieht der Spieler dass die Leute regungslos an Deck stehen und die eigene Crew mit leuchtenden bernsteinfarbenen Augen, ohne auch nur zu blinzeln, anstarren.

Nach kurzer panischer Beratung stimmt die Crew ab. 2 Stimmen dafür näher ranzufahren (darunter Tristan), 2 Stimmen dagegen. Der Spieler entscheidet. Sollte er sich für das Nähern entscheiden entbrennt ein Kampf (5 gegen 4) gegen die nicht ansprechbaren anderen 4 Fischer die, sobald die Schiffe in Kontakt treten, versuchen an Bord zu klettern und anzugreifen.

Besessener Fischer:

Leben:	100	**Initiative:**	8	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Beißen	30	3W10
Kratzen	50	2W10
Kampfverhalten: Jeder der 4 Feinde wird versuchen im ersten Zug des Kampfes an Bord zu klettern. Bei Fehlschlag stürzt der jeweilige Gegner ins Wasser und muss es in seiner nächsten Runde erneut versuchen. Die Handlungsfähigkeit wird erst durch das Fallen der Lebenspunkte auf 0 beeinträchtigt.		

Besonnener Fischer:

Leben:	100	**Initiative:**	6	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schlagen	60	3W10
Kopfnuss	40	4W10
Harpune	40	8W10
Kampfverhalten: Die Harpune hat jeweils nur 1 Schuss und wird meist zu Beginn abgefeuert.		

Der Fiebertraum

> Der Spieler soll diesen Traum so erleben als wüsste er nicht dass er schläft!

Sollte der Spieler in irgendeiner Weise verletzt worden sein wird ihm schwindelig und er muss die Rückfahrt über unter Deck auf einem Laken schlafen. Er beginnt zu träumen dass sich die Kabine plötzlich mit Wasser füllt, während er ein eiskaltes schauriges Gefühl verspürt welches ihn lähmt. Nachdem die Kabine vollständig geflutet ist und das Schiff scheinbar gesunken, hört der Spieler eine erschütternd beängstige Stimme und sieht am Bullenauge des Boots ein bernsteinfarbenes leuchtendes Auge welches größer als er selbst ist und ihn anstarrt. Die Stimme kommt definitiv von diesem riesigen Wesen, welches einem Kalmar ähnelt. Der Kalmar klingt verhängnisvoll und gebietet ihm sich zu beugen, woraufhin das Schiff von einem Schlag erschüttert wird, der Spieler schweißgebadet aufschreckt und erst jetzt, da alles in Ordnung ist merkt, dass er geträumt hat. Das beängstigende Gefühl bleibt weiterhin bestehen jedoch lässt es langsam nach. (Andere Crewmitglieder spüren dieses kalte schaurige Gefühl ebenfalls ohne zu schlafen – jedoch erfährt der Spieler dies nur wenn er sie konkret darauf anspricht.)



Der Karamasque ist in enormer Tiefe unter dem Boot hindurchgetaucht. Seine bloße Nähe reichte aus um diesen Traum sowie die damit gekoppelten Gefühle des Spielers und der Crew zu verursachen.

Die Stadtglocken beginnen in weiter ferne ganz dumpf, durch den Sturm hindurch zu läuten. Auf dem Rückweg zur Fischerei wird klar dass diese in Flammen steht.

Tag 3 Fischerei

Die Fischerei oder das was von ihr bleibt ist nichts weiter als ein Berg Asche. Benachbarte und Rivalisierende Fischereien werden hausdurchsucht. Der Spieler und Tristan werden befragt. Dieser ist am Boden zerstört, doch bereit den Spielern zu helfen und der Sache auf den Grund zu gehen, da die Wachen der Stadt die Geschichte nicht glauben.

3. Strang: Alchemistenhütte

Tageslohn: 7 Taler

Tag 1 Alchemistenhütte

Wenn der Spieler an der Alchemistenhütte anklopft geschieht zunächst nichts. Durch vermehrtes und aggressiveres anklopfen jedoch kommt ein alter Mann mit dem Gesicht voller Ruß an die Tür während hinter ihm ein schweflig riechender Dampf aus dem Türrahmen steigt. Dieser scheucht den Spieler, ohne ihn überhaupt zu grüßen, schroff ins Innere und bittet ihn lediglich die Tür zu schließen. Nachdem der Spieler einen Moment Zeit hatte sich in der Hütte umzusehen und der alte Mann irgendetwas durch verschiedenste Rohre gekippt hat begrüßt dieser den Spieler plötzlich völlig heiter. Er stellt sich als Erzalchemist Biben vor und fragt den Spieler ob er schon Erfahrung in Alchemie oder Magie hat. Antwortet der Spieler mit "nein" ist Biben erfreut, antwortet der Spieler mit "ja" oder "etwas" nicht. Dies kann der Spieler durch eine erfolgreiche Probe auf Menschenkenntnis bemerken.

Biben erklärt, dass:

- Nichts ohne Anweisung angefasst werden darf.
- Auf jedes Kommando ohne wenn und aber gehört zu werden hat.
- Keine Buchseiten eingerissen werden dürfen.
- Niemals das lichtgeschützte Hinterzimmer betreten werden darf.

Am ersten Tag kann der Spieler von Biben erfahren, dass:

- Seine aktuell wichtigste Aufgabe die Medikation des schwer kranken Statthalters sei.
- Dieser an einer Krankheit die mit dem Manafluss im Körper zutun hat leide.
- Die Herstellung der Medikation äußerste Konzentration erfordere und er deshalb jeden Nachmittag alleine und ungestört damit im Hinterzimmer verbringen müsse.

Am Nachmittag verabschiedet er sich in sein Hinterzimmer und lässt den Spieler alleine in dem restlichen Teil der Hütte zurück.

Dieser darf nun 1 Buch aus dem Bücherregal lesen.

Der Spieler darf vor dem Lesen nicht wissen welche Vorteile die Bücher jeweils bringen - Folgende Tabelle ist für den Gamemaster.

Folgende Bücher stehen zur Auswahl:

Heilzauber - Der Sinn der Magie	**Schwere und Seltene Erkrankungen sowie die adäquate Heilmethodik**	**Wundermittel Honig**
Der Spieler erlernt eine weitere magische Fähigkeit: "Ausbrennen": Für 5 Mana wird eine blutende Wunde gestoppt, hinterlässt aber Narben.	Der Spieler erfährt dass es keine auf dem Manafluss basierende Krankheiten gibt.	Honig ist lecker und sollte die Qualität stimmen dazu in der Lage selbst das schlechteste Gemüt aufzubessern.

Tag 2 Alchemistenhütte

Der Spieler hilft an diesem Tag Biben dabei seinen Papierkrieg zu schlichten und putzt den Dreck der gestrigen alchemistischen Experimente weg. Eine erfolgreiche Probe auf Administration, Taschendiebstahl, Geschick oder Handeln erlaubt es dem Spieler einen Manatrank mitgehen zulassen. Wird die Probe nicht bestanden fallen und zerbrechen eine Reihe von Kolben und der tägliche Lohn entfällt komplett.

Nach dieser großen Aufräumaktion verschwindet Biben wieder in sein Hinterzimmer. Der Spieler findet aber etwas auf dem Boden, dass jener scheinbar verloren hat. Eine Schriftrolle mit einem bereits gebrochenem Siegel des Rathauses. Sollte er sich entscheiden diese zu öffnen beginnt er seltsames Gesäusel zu hören, er erblickt erschreckende Zeichnungen von schwachsinnigen Wesen die in einem vielarmigen lebendigen Netz Wachstumsphasen durchleben und sich zu bewegen scheinen. Dieser Anblick kostet den Spieler einen W6 Wurf an geistiger Gesundheit, woraufhin er sich kurz schwindelig fühlt. Für einen kurzen Augenblick kann der Spieler menschlichen Text erspähen und liest:

Nurnoch 6 Liter fehlen bis der Teich Gottes erneut befüllt werden kann!

Eine sehr beängstigende Notiz ohne Unterschrift oder sonstiges. Nach einem kurzen Augenblick im Licht beginnt die Schrift vollständig zu verglühen und hinterlässt nur noch ein blankes Papier.

Sollten die Spieler die Notiz in Bibens zweitem Hinterzimmer öffnen würde die Schrift nicht verglühen.

Tag 3 Alchemistenhütte

Der Spieler der Alchemistenhütte kann sich am dritten Tag frei bewegen, wird aber natürlich "vermisst" sollte er nicht zur Arbeit erscheinen.

4. Strang: Rathaus

Tageslohn: 8 Taler

Tag 1 Rathaus

Der Spieler der sich für das Rathaus entscheidet kann einfach so durch die Vordertür eintreten. Hier trifft er eine junge Dame, die einen genervten Eindruck macht und solange der Spieler sie nicht "deutlich" anspricht ihn auch einfach komplett ignoriert und stattdessen leere Papiere sortiert. Sobald der Spieler sein Anliegen präsentiert wird er nach einem Schnauben im Erdgeschoss herumgeführt.

Layla erklärt ihm mit einer abgehackten Betonung, dass:

- Alle Etagen oberhalb des Erdgeschosses tabu sind, da sich dort der kranke Statthalter aufhält.
- Der Keller noch wesentlich tabuer ist.
- Immer jemand da sein muss.
- Alles immer Tip Top geordnet sein sollte.

Mit diesen Worten klatscht sie einen Berg Papiere auf den Tisch der Rezeption und sagt sie könne nun Pause machen da ja ein Kollege da ist. Die Papiere solle der Spieler doch bitte nach Siegelrelevanz sortieren. An der Wand hängt ein Wandteppich auf dem ausführlich die verschiedenen Siegel und ihre jeweilige Bedeutung erklärt sind. Der Spieler würfelt nun eine Probe auf Administration oder Wissen. Sollte er diese nicht schaffen geschieht nichts besonderes, sollte er sie hingegen bestehen, fällt ihm ein knittriger Brief mit dem höchsten Siegel, welches vom Statthalter selbst an Erzalchemist Biben adressiert ist, auf. Sollte er den Brief öffnen befindet sich darin eine vom Statthalter persönlich verfasste Anweisung oder sogar Mahnung, Vorsicht vor Neugierigen walten zu lassen wenn es um Assistenten der Alchemistenhütte geht. Genaueres steht nicht dabei. Wohl aber ein merkwürdiges sinnfreies Zeichen.

Tag 2 Rathaus

Am zweiten Tag im Rathaus kommt nach einiger Zeit Pagamin hektisch die Treppe runter in die Rezeption gestürmt. Er ordnet auf Anordnung des Statthalters hin an, dass der Spieler doch bitte eine Bestellung von Waffen beim Schmied abholen solle.

Den Grund dafür weiß Pagamin selbst nicht.

Der Spieler erhält einen versiegelten Umschlag welcher höchstwahrscheinlich einen Check beinhaltet und soll sich auf den Weg zum Schmied machen. Dort bekommt er über ein Dutzend Speere mit, die er in mehreren Chargen transportieren muss. Doch bevor der Spieler gehen kann öffnet der Schmied den Umschlag und bemängelt dass da zu wenig Geld drin sei.

Um diese Situation zu entschärfen darf der Spieler eine um 20 erschwerte Probe auf Feilschen oä werfen, oder muss um sein Leben rollenspielen.

Sollte er den Schmied nicht überzeugen können behält dieser die Speere vorerst, was dazu führt dass diese sich dann nicht in Seitenzimmer 1 des Rathauses befinden.

Tag 3 Rathaus

Leyla ist den ganzen Tag anwesend und würde einen Versuch über das Innere in den Keller zu gelangen bemerken. Ihr Schweigen müsste sich erkauft werden.

Das Finale

> Das Finale beginnt sobald die Spieler den Keller des Rathauses betreten.

Sollten die Spieler versuchen durch die Außentür in den Keller zu gelangen müssen sie eine Probe auf Schleichen oder Verbergen oder Geschick werfen(Am Tag um 50 erschwert).

Sollten sie die Probe bestehen geschieht nichts. Erzielen sie einen Misserfolg haben sie noch 80 Sekunden echter Zeit bis Wachen auftauchen und sie festnehmen, sollten sie bis dahin nicht im Keller sein und die Tür hinter sich geschlossen haben.

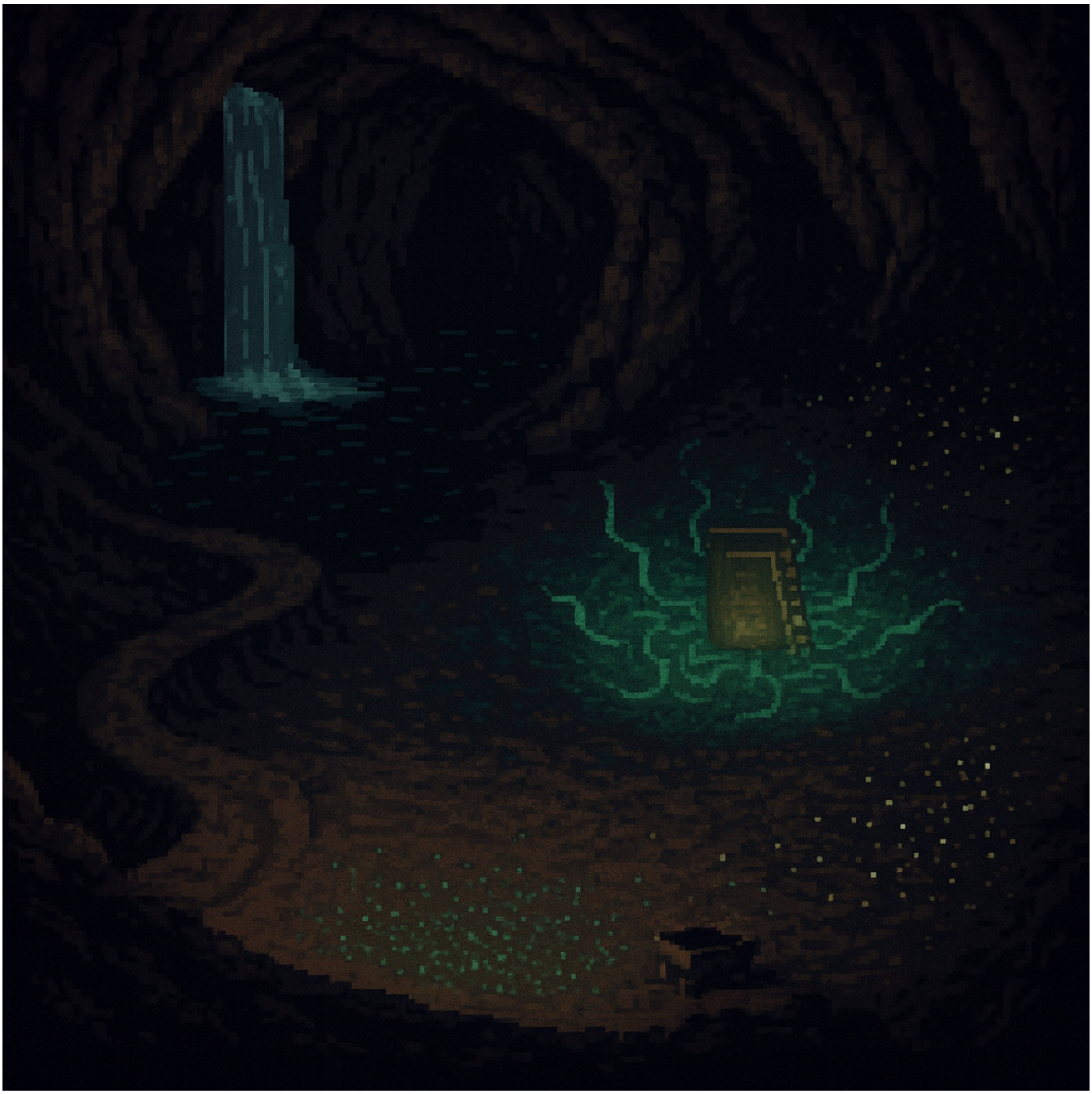
Dies würde das Abenteuer durch einen Kampf gegen die Wachen beenden da die Spieler nicht gewinnen können. Möglich wäre es aber sich noch schnell in den Keller zu retten und die Tür zu schließen, da ja niemand außer dem Statthalter, Pagamin und Biben einen Schlüssel für jenen hat.

Einmal im Keller angekommen stehen sie in einem fast leeren Raum mit glatten Wänden, schönen erloschenen Kerzenständern und einigen Tierfellen auf dem Boden. Laufen die 80 Sekunden hier aus hämmern die Wachen an die Tür und fordern die Spieler auf rauszukommen und aufzugeben da das Gebäude umstellt ist.

Unterhalb der Tierfelle finden die Spieler eine unverschlossene Falltür, hinter der sich ein stufenloser dunkler Weg in die Tiefe windet aus dem ein humider Luftzug strömt. Die Wände sind blanker Stein und nicht verputzt. Nach 2 Windungen erreichen die Spieler einen weiteren Raum. In diesem stehen etliche Holzregale die mit befüllten Glasbehältern wie denen aus der Alchemistenhütte vollgestellt sind. Der Inhalt ist eine dunkelgrüne Flüssigkeit, in welcher schwarze Stückchen umherschwimmen die sobald die Spieler sie näher inspizieren, beginnen sich zu Händen ,Augen oder anderen Gewebeklumpen zusammenzufügen und sofort wieder aufzulösen. Dieser Anblick kostet jeden Spieler 5 geistige Gesundheit. Die Spieler befinden sich nun im Untergrund.

Ein Spalt im Gestein bildet einen weiteren Ausgang aus diesem Raum. Er führt in einen absolut dunklen 3 Meter hohen und 2 Meter breiten Tunnel. Er wirkt nicht konstruiert sondern ausgehöhlt oder sogar eventuell natürlich und ist nicht durch Holzstützen gesichert. Nach geraumer Zeit und einigen Abzweigungen finden die Spieler eine Tür die nicht verschlossen ist.

Hinter dieser Tür verbirgt sich eine gewaltige Halle in der offensichtlich Wasser in eine Art unterirdischen See fließt, der ungefähr ein Drittel der Höhle ausmacht. Die Spieler schauen auf den Boden von einer Anhöhe aus herab, von der eine serpentinenartige Rampe herabführt. In der Mitte dieser gigantischen Höhle ist eine Art Kreis aus dem ein Wirbel an Armen herausragt, (sehr ähnlich dem Kreis in Bibens Hinterzimmer). Aus dem Kreis schimmert ein schwächliches grünes Licht, der Minenarbeiter erkennt dieses wieder. Durch dieses Licht ist zu sehen dass in der Mitte des Kreises ein gewaltiges 5m hohes Gefäß steht, an das eine Leiter angelehnt ist. Sowie ein leerer Karren. Einige Meter von dem Kreis entfernt und außerhalb des beleuchteten Bereichs erstreckt sich ein Feld von glitzernden Stückchen irgendwas.



Wenn die Spieler innehalten und genau hinhören(muss so von Spielern gesagt werden), können sie sich etwas, einige Dutzend Meter hinter dem Kreis, bewegen hören. Es klingt als würde etwas mit gewissem Widerstand über den Boden kriechen und kratzen.

Sobald die Spieler die Rampe komplett hinabgestiegen sind hören sie einen markerschütternden Schrei. Etliche bernsteinfarbene Augen öffnen sich in der Dunkelheit. Ein groteskes Wesen greift die Spieler an. Es offenbart sich aus den Schatten der Höhle und nähert sich der Gruppe mit seinen vielen sich auflösenden und anderswo neubildenden Armen und ähnlich verhaltenden Augen und Mäulern mit enormer Geschwindigkeit. Der Körper der Kreatur ist eine pechschwarze Masse mit einem schwachen Glanz von Feuchtigkeit auf der Haut. Den Spielern ist sofort klar dass dieses Wesen extrem gefährlich ist und es überkommt sie ein schwächendes, eiskaltes, ängstliches Gefühl welches ihnen das Rückenmark hinunterläuft. (Der Fischereispieler erkennt dieses Gefühl aus seinem Fiebertraum. Alle Spieler verlieren 2 W6 + 5 geistige Gesundheit.

Die Kreatur:

Leben:	400	**Initiative:**	30	**Parade:**	10

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Beißen	80	10 + 6W10
Kampfverhalten: Formt Arme mit Mäulern an deren Ende und beißt damit zu. Versucht Gegner zu umschlingen und von allen Seiten zu zerfleischen.		



Jede Art von Schaden die mit Hitze gekoppelt ist (Säbel der Inbrunst, ein Feuerpfeil, ein Schlag mit der Drachenherz Fähigkeit etc.) versucht 6x Schaden!

Nach diesem Kampf endet das Abenteuer. Als Kür können die Helden noch die Halle sprengen wodurch das nahezu gesamte Tunnelsystem einstürzt.

Die Enden

Es gibt eine ganze Reihe von Enden für das Abenteuer:

- Die Helden identifizieren die Säcke mit dem Pulver als Sprengstoff, stehlen ihn, brechen unbemerkt oder schnell genug in den Keller des Rathauses ein, finden die Falltür und die befüllten Glasbehälter folgen der Höhle bis zur Halle im Zentrum des Untergrunds, finden den Ort an dem das Ritual zur endgültigen Belebung des Monsters abgehalten wurde, töten das Monster und sprengen die Höhle. (Gutes Ending, denn die Wachen werden irgendwann den Keller öffnen können und somit die offene Falltür und die Gläser welche Biben dort hingeschafft hat entdecken, wodurch die Verschwörung auffliegt und die Spieler begnadigt werden.)

Nicht unwahrscheinliche Enden die eine Niederlage der Helden darstellen würden:

- Die Helden werden beim Einbruch in den Keller des Rathauses bemerkt und festgenommen.
- Die Helden werden bei dem Einbruch in Bibens Hinterzimmer erwischt und verlieren gegen ihn, bzw. werden danach festgenommen.
- Die Helden sterben im Kampf gegen das Monster.
- Die Helden stöbern den Statthalter auf, verlieren gegen diesen oder gewinnen und werden danach hingerichtet.

- Die Helden lassen sich nach den Strängen zu viel Zeit, sodass eine Horde von Monstern Kamaan überrollt und alles abschlachtet.

NPCs

Menschen

Stellvertr. Statthalter Pagamin

Ein extrem kleiner Mann, mit schwarzem langen Haar, welcher seinen aktuellen Posten als ausführender Statthalter sehr ernst nimmt. Er ist einer der wenigen Personen neben Erzalchemist Biben die den Statthalter sehen dürfen.

Naiv wie er ist folgt er jeder Anweisung die der Statthalter ihm gibt und akzeptiert sogar die offensichtlich erlogene Krankheit aufgrund derer der Statthalter nicht mehr in die Öffentlichkeit tritt. Durch Soziale Fähigkeiten wie Manipulation oder Überzeugung ist er leicht für sich zu gewinnen.

Er steht **nicht** unter der Kontrolle des Karamasquen

Erzalchemist Biben



Biben ist ein alter, tattriger und vor allem verpeilter Erzalchemist. Er ist jedoch alles andere als dumm. Seine Leidenschaft sind seine Experimente und eigenen Forschungsprojekte. Medizin und Dünger sind nur Einnahmequellen die er herstellt um weiterhin Fördergelder durch das Rathaus zu erhalten und somit seiner eigentlichen Leidenschaft nachgehen zu können. Biben trägt einen langen weißen chaotischen Bart und eine blaue Robe die er selten wäscht. Seine Augenfarbe ist bernsteingelb und auf eine unheimliche Art und Weise scheinen seine Augen in der Dunkelheit dimm zu glühen.

Biben steht unter Kontrolle des Karamasquen was durch seine bernsteinfarbenen Augen signalisiert wird. Er produziert Monstrositäten in seinem Hinterzimmer die er als Medizin für den Statthalter ausgibt und jeden Abend in Gläsern, welche aussehen wie mit grüner Flüssigkeit und schwarzen Brocken befüllt, verdeckt zum Rathaus kutschiert und in den Keller räumt.

Biben hat den Schlüssel zu seinem Hinterzimmer und natürlich zu seiner eigenen Hütte.

Leben:	100	**Initiative:**	8	**Parade:**	0

Zauber	Wert	Schaden
Hydropatrone	65	7W10
Magischer Stoß	70	10 + 2W10
Kampfverhalten: Biben besitzt 50 Mana. Jeder seiner Angriffe kostet 5, jedoch ist er in der Lage sein Mana in Lebenspunkte umzuwandeln. Wenn Gegner zu nahe kommen werden diese durch "Magischer Stoß" auf Distanz gehalten, wenn auf sie in gewisser Entfernung stehen mit "Hydropatrone" beschossen.		

Tristan Spitz

Ist ein junger Fischerssohn welcher aufrichtig und aufgeschlossen anderen gegenüber handelt. Als ältester Sohn der Spitz Dynastie hat er die familiäre Fischerei frühzeitig von seinem vernarbten Vater übernommen und leitet diese idealistisch. Er trägt kurze braune Haare und meistens hochwertige Arbeitskleidung. Seine Augenfarbe ist smaragdgrün.

Die Spieler können ihn durch das absolvieren von Strang 2 als Verbündeten gewinnen.

Der Aufseher

Der Aufseher ist ein kräftiger dickerer Mann mit bellender Stimme und einer tiefen Narbe auf der Stirn. Er antwortet direkt auf Anordnungen aus dem Rathaus und würde diese niemals hinterfragen. Jedoch steht er nicht unter der Kontrolle des Karamasquen.

Der Statthalter

Beliebt und betrauert unter den Leuten ist der kompetente Statthalter, von welchem die meisten glauben er sei schwer krank. Die Spieler können ihn gegebenenfalls in der obersten Etage des Rathauses antreffen, jedoch wird er sie dort bekämpfen. Dieser steht nämlich wie Erzalchemist Biben unter der Kontrolle des Karamasquen und kollaboriert mit diesem um die Produktion der Monster die Biben herstellt zu verschleiern und voranzutreiben.

Leyla

Leyla ist eine enorm unhöfliche Sekretärin aus dem Rathaus von Kamaan die ihren Job nicht allzu begeistert verfolgt und eigentlich nur aus finanziellen Gründen arbeitet. Sie ist sehr leicht zu bestechen. Wird den Helden aber im Weg stehen sollten diese es, ohne sie bestochen zu haben, versuchen an Tag 3 durch das Innere des Rathauses in dessen Keller zu gelangen.

Stadtwache

Sollten die Spieler aus dem ein oder anderen Grund in Konflikt mit den Wachen kommen sind hier Kampfwerte eben dieser:

Leben:	100	**Initiative:**	10	**Parade:**	15

Waffe	Wert	Schaden
Schlag	80	4W10
Pike	65	10 + 7W10
Kampfverhalten: präferiert Pike über Faustschlag		

Monster

Die Abscheulichkeit



Leben:	400	Initiative:	30	Parade:	10

Waffe	Wert	Schaden
Beißen	80	10 + 6W10
Kampfverhalten: Formt Arme mit Mäulern an deren Ende und beißt damit zu. Versucht Gegner zu umschlingen und von allen Seiten zu zerfleischen.		

Eine entsetzliche Kreatur. Ihr Körper ist eine amorphe, glänzende, vollkommen pechschwarze Masse aus der sich ständig Bernsteinfarbene Augen, Mäuler mit rasiermesserscharfen Zähnen sowie humanoide Arme und Beine bilden und wieder auflösen. Die bloße Präsenz dieser Bestie erfüllt die Spieler mit intensivster Angst und kostet sie pro Runde 1 Geistige Gesundheit, das erstmalige Erblicken sogar 2W6 Würfe +5. Die Kreatur ist variabel groß. Mehrere kleine Entitäten können sich fusionieren und eine Größere sich in beliebig viele Kleinere aufspalten. Sie handelt als direkter Diener des Willens des Karamasquen.

Die Kreatur hinterlässt einen langhaltenden, schleimigen, eiskalten Film wenn sie über eine Oberfläche kriecht. Sie ist außerdem besonders anfällig gegen Feuer und Hitze (6x Schaden).

Der Karamasque

Eine mythische Kreatur mit unbekanntem Ursprung die als dunkle Gottheit verehrt wird und unverständliche Ziele gewissenlos verfolgt. Die Macht dieser Bestie ist größer als ein Mensch sie je schätzen könnte und ihr kühler Hass tiefer als ein Mensch ihn je fühlen könnte. Sie durchschwimmt die Gewässer nahe Kamaan und teilweise sogar geflutete Tunnel unterhalb der Kolonie.

Der Karamasque kann nicht im Kampf besiegt werden und ist zusätzlich die Entität die hinter allem steckt, da sie durch psychoaktive Magie in der Lage ist Menschen zu korrumpieren oder in extremen Fällen sogar vollständig zu kontrollieren. Ihr Erscheinungsbild ähnelt einem gewaltigen Kalmar mit einem riesigen bernsteinfarbenen Auge. Ihre Präsenz erschüttert die Spieler noch intensiver als Die Abscheulichkeit.

Orte

Kamaan

Kamaan ist der Name der Stadt, sowie der gesamten Region und beschreibt die Spielwelt.

Mine

*Ein großes steiniges Areal, befestigt durch eine dünne Palisade und umgeben von vielen verfallen kleinen Hüttchen und den Zelten vieler Tagelöhner, in dessen Mitte eine vermoderte Falltür den Eingang der Mine bildet.'**Das Innere der Mine ist durch die Fackeln diverser, leichtbewaffneter Wachleute, welche die schwere Arbeit überblicken, nur schmählich beleuchtet. Trichterförmig führen 3 Eben jeweils tiefer in die Erde. Nur die Wenigsten arbeiten in der tiefsten Ebene.***

Nachdem die Wand in der untersten Ebene eingebrochen ist, könnte sich ein Spieler theoretisch hindurchzwängen und so in den Untergrund gelangen. (Er bräuchte aber ein Mittel um den tiefen Fall zu bremsen oder zu umgehen.)

Alchemistenhütte

Eine alte, ungepflegte aber dennoch überdurchschnittlich große Holzhütte, vor der eine kleine offene Holzkutsche, die von einem einzigen Pferg gezogen wird, steht. Von dem Inneren der Hütte erkennt man nicht viel außer blitzenden bunten Farben und stechenden seltsamen Düften. Sie ist unordentlich eingerichtet und voll von chaotisch angeordneten Glaskolben, Papierbergen und anderen seltsamen Apparaturen. An einer Seite des großen Raums stehen Bücherregale an einer Wand in deren Mitte sich eine weitere Tür befindet.

In der Alchemistenhütte von Erzalchemist Biben werden in erster Linie Dünger und Medikamente mit alchemistischen und magischen Methoden hergestellt und verkauft. Sie steht unter direkter Administration durch das Rathaus. Die allermeisten magischen Gegenstände des Spiels befinden sich hier.

Hinterzimmer Alchemistenhütte

Es gibt ein **doppeltes** Hinterzimmer.

Die Tür zum Hinterzimmer ist stets verschlossen jedoch durch eine erfolgreiche Probe auf Schlossknacken oder das erfolgreiche Stehlen des Schlüssels den Biben bei sich trägt zu öffnen.

Der Einbruch muss Nachmittags, während Biben die angebliche Medikation zum Rathaus fährt und dort in den Keller lädt, geschehen, da Biben tagsüber in der Hütte arbeitet und Nachts in ihr schläft.

Das Hinterzimmer ist ein normales Zimmer mit einer Alchemistischen Produktionskette (Glasröhrchen, Kupferrohre und viele Kolben die vollkommen sauber und betriebsbereit erscheinen. Außerdem steht dort ein Bücherregal mit sehr wertig eingebundenen Büchern und es hängen mit Tieren und Mythen bestickte Wandteppiche an der Wand. (Eine Tür zum zweiten Hinterzimmer befindet sich hinter einem der Wandteppiche.) Jedoch bemerken sie, dass der Raum unerwartet klein ist und es keinerlei Spuren von verrichteter Arbeit gibt.

Die Tür zum zweiten Hinterzimmer lässt sich ohne Probe öffnen. Der Raum ist durch seltsame schwebende Flammen die keine Hitze von sich geben in ein dumpfes schwaches dunkles orange gehüllt. Im Zentrum ist eine Art Wirbel auf den Boden gekritzelt (Ein Kreis aus dem viele Arme hervorgehen.) Drumherum stehen Truhen und Regale. Am Ende des Raums steht das größte Regal in welchem massenhaft leere Glasbehälter stehen.



Die Spieler können in den sonstigen Kisten und Regalen folgende hilfreiche Gegenstände finden:



- Ein Säbel mit tieforangener Klinge und einem rubinroten Edelstein im Handschutzbereich.

Säbel der Inbrunst	7W10 Schaden	für 1 Mana pro Runde kann die Klinge entzündet werden	Halbiert für den Träger den Verlust von geistiger Gesundheit

- Schlüssel zum Keller des Rathauses
- Ein paar Kilogramm glänzendes, sogar glitzerndes Pulver welches durch eine bestandene Probe auf Alchemie als extrem potenter Sprengstoff identifiziert werden kann.

Marktplatz

Ein gepflasterter und geschäftiger Platz auf dem sich das Volk täglich trifft. Viele einladende Stände die in erster Linie Lebensmittel aber teilweise auch Kuriositäten verkaufen sind in regelmäßigen Abständen am Rande des Marktplatzes postiert. Am Fuße des Marktplatzes steht das prachtvolle Rathaus und das Schwarze Brett auf dem täglich Neuigkeiten verkündet, aber auch private Anliegen an die Öffentlichkeit präsentiert werden.

Objekt	Preis
Verschiedene Obstsorten je	0,5 Taler
Kalmar	1 Taler
Hering	1 Taler
Hirschfleisch	3 Taler
Alkohol	5 Taler
Whiskey	6 Taler
grober Stoffstreifen	2 Taler

Fackel	3 Taler

Jede Art von Mahlzeit regeneriert 1 - 2 Geistige Gesundheit.

Schmiede

Ein offenes auf 4 hölzernen Stelzen stehendes Dach unter dem einige Hochöfen glühen und viel Rauch emporsteigt. Daneben eine Art offene Holzwerkstatt. Hier können die Spieler Einen Schlüssel rekonstruieren sollten sie einen Wachsabdruck von selbigem haben. Außerdem können sie hier Waffen kaufen sollte das Geld reichen.

Objekt	Preis
Schlüssel	6 Taler
Schwert	30 Taler
Bogen mit 10 Pfeilen	25 Taler
Beschlagenes Lederwams	12 Taler
Harnisch	60 Taler

Das Beschlagene Lederwams erhöht die Parade des Trägers um 8, der Harnisch um 40, dieser senkt aber gleichzeitig die Initiative um 12.

Rathaus

Das wohl prunkvollste Gebäude von Kamaan ist das dreistöckige Rathaus. Um die gepflegte Fassade wachsen begärtnerte Rosen. Eine große, einladende ornamentierte Doppeltür an der Spitze einer dreistufigen Treppe bildet den Eingang für die Öffentlichkeit, eine schwere Eisentür auf Bodenhöhe den Verladeeingang zum Keller. Seltsam ist dass die Fenster der obersten Etage zugenagelt oder verbarrikadiert zu sein scheinen.



Das Rathaus hat einige voneinander unterscheidbare Räume:

- *Die Rezeption - Dieser Raum ist so etwas wie der Eingangsbereich. Von hier führt eine Treppe nach oben sowie mehrere Türen in verschiedene Richtungen.*
- Seitenzimmer 1 - In diesem Raum können sich bei erfolgreicher Beschaffung durch den Spieler 12 Speere befinden, die die Spieler mit auf ihren Weg in den Keller nehmen könnten.
- Obergeschoss 1 - Ein Flur in welchem die Angestellten wohnen und eine Wache engagiert ist.
- Obergeschoss 2 - Ein abgeschlossener Bereich in welchem Pagamin und der Statthalter selbst wohnen.

Keller

- Seitenzimmer 2 - Hinter dieser Tür verbirgt sich eine abwärtsverlaufende Wendeltreppe, die am Ende zu einer schweren Eisentür, ähnlich der äußeren Kellertür, führt.

Hier funktioniert derselbe Schlüssel wie an der Außentür mit dem Unterschied dass die Gruppe hier nicht beobachtet werden kann. Ansonsten wäre die Tür noch durch um 20 erschwertes Schlossknacken oder das Schmelzen des Riegels durch Fähigkeiten wie Drachenherz oder andere Hitzequellen möglich.

- Der doppelte Keller - Ein nahezu leerer Raum mit glatten Wänden, schönen erloschenen Kerzenständern und ein paar Tierfellen auf dem Boden. Unterhalb der Tierfelle befindet sich eine Falltür die nicht verschlossen ist. Hinter ihr eröffnet sich ein stufenloser sich nach unten windender Gang aus dem ein humider Luftzug kommt. Die Spieler betreten einen Raum in welchem Regale voll von Gläsern, welche mit grüner Nährflüssigkeit und schwarzen Stückchen, die sich zu vereinzelten Körperteilen wie Augen zusammensetzen und wieder verfallen, gefüllt sind. Dieser Anblick kostet die Spieler jeweils 5 geistige Gesundheit. Aus diesem in den Stein gearbeiteten, unregelmäßigen Raum führt ein Spalt in das Tunnelsystem unterhalb von Kamaan.

Taverne

Eines der schönen Fachwerkhäuser am Hafen ist als Taverne "Zum Polternden Geist" ausgewiesen. Sobald einer der Spieler diese Betritt muss er eine Probe auf Akrobatik oder Handeln würfeln, da ihm eine dicke Kugel die sich später als Kunde entpuppt die Eingangstreppe hinab entgegen rollt. Sollte die Probe nicht bestanden werden verliert der Spieler 1 geistige Gesundheit und bis zu 15 Lebenspunkte.

In der Taverne können die Spieler von einem Jäger erfahren, dass eine grotesk zugerichtet Leiche in der Nähe der Mine gefunden wurde. Von oben bis unten übersäht mit grausamen Bisspuren und bedeckt von einem seltsamen schleimigen Film.

Imkerei

Eine kleine aber sauber gebaute Anlage mit mehreren Bienenstöcken vor der Tür die etwas abseits gelegen den Rand von Kamaan darstellt.

In der Imkerei können die Spieler Wachs und Honig kaufen.

mit Wachs können sie Schlüsselabdrücke herstellen, durch das Konsumieren von Honig 5 Geistige Gesundheit wiederherstellen.

Objekt	Preis
Block Wachs	3 Taler
Honig	3 Taler

Hafen

Eine Reihe von Fachwerkhaus Fassaden schmückt den Hafenbereich von dessen gepflastertem Boden eine Vielzahl hölzerner Stege abgeht an denen vornehmlich kleinere bis mittelgroße Fischerboote mit wenigen bis garkeinen Segeln anliegen.



Armenhaus

Ein heruntergekommener Ort an dem die Mittellosen nächtigen können. Wirklich erholsam ist der Schlaf hier jedoch nicht.

Fischerei Spitz

Ein größerer Gebäudekomplex mit großem Hof der von einer Holzmauer umgeben ist. Die Dynastische Fischerei Spitz ist eine der größten in Kamaan sodass sie sogar einige eigene Stege und Docks besitzt. Es arbeiten und leben hier über ein Dutzend Fischer und Schiffsbauer gleichzeitig.

Im Wald

Eine kühle humide Brise durchzieht die Wälder um Kamaan. Nur wenig Licht bricht durch das dichte Blätterdach und große Flächen des Bodens sind bemoost oder bewachsen.

Im Wald können die Spieler durch bestandene Proben auf entsprechende Fähigkeiten einen seltsamen, hauchdünnen, schleimartigen Film auf dem Boden und an gebrochenen Ästen entdecken. Bei genauerer Betrachtung scheint dies eine Art Schneise zu sein die sich tiefer in den Wald zu richten scheint. Sollten die Spieler der Spur folgen entdecken sie Blut und Haare/Fell welches immer frequenter auftritt. Kurz darauf stoßen die Spieler auf eine Szene des Massakers in der ein Tier (wahrscheinlich Reh/Hirsch) völlig zerfetzt und zerrissen vor ihnen liegt. Charaktere mit Kenntnissen über Natur könnten die Wunden als Bisswunden identifizieren, nicht aber das Tier welches hierfür verantwortlich sein könnte.



Nach kurzer Zeit hören die Spieler ein lautes bedrohliches Knurren in der Ferne. Sollten sie sich sofort entschließen zu fliehen gelingt ihnen das leicht, ansonsten werden sie garantiert von einer hungrigen Bärin attackiert.

Bärin:

Leben:	150	**Initiative:**	10	**Parade:**	0

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Pranke	70	10 + 5W10
Biss	35	10W10
Kampfverhalten: Greift häufiger mit Pranke an, beißt gelegentlich. Sich tot stellen wird den Fokus der Bärin vom jeweiligen Spieler nehmen.		

Sollten die Spieler sehr viel Zeit damit verbringen die Wälder abzusuchen darf der Gamemaster ihnen erlauben einen Eingang in das Tunnelsystem zu finden. Dieses sollte jedoch sehr verwirrend, also mit vielen Abzweigungen und Tunneln auf und abwärts, strukturiert sein, sodass die Spieler Licht und Orientierungshilfe bräuchten um sich nicht zu verirren. Die Spieler könnten hier einer der Kreaturen begegnen.

Auf Hoher See

Die See um Kamaan herum ist meist ein ruhiges und idyllisches tiefblaues Gewässer, jedoch wird es ab und an von intensiven Stürmen heimgesucht welche die Fischer routiniert dazu veranlassen alle ausgelegten Netze und draußen liegende Boote schleunigst einzuholen.

Der Untergrund

Der Untergrund ist ein finsteres Tunnelsystem unterhalb von Kamaan welches viele Ein- und Ausgänge besitzt. Die meisten von ihnen sind versteckt und das gesamte Tunnelsystem den meisten Bewohnern unbekannt. Das Zentrum dieses Höhlenkomplexes bildet eine riesige natürliche Halle unterhalb der Mine. In ihr werden die von Biben hergestellten/beschworenen Monstrositäten durch ein Ritual, welches grünes Licht erzeugt, endgültig zum Leben erweckt und auf die Welt losgelassen. Hinter diesen Taten steht der Karamasque welcher die Gewässer nahe Kamaan in enormer Tiefe durchschwimmt und sogar durch geflutete Tunnel in das System schwimmen kann.

Hinweise im Überblick

Allgemeine

- Taverne: Jäger erzählt von brutal verstümmelter Leiche welche er nahe der Mine gefunden hat.
- Im Wald können die Spieler Schleimspuren sowie einen zerfleischten Rest Reh finden der von einem unbekannten Tier verursacht wurde.
- Statthalter zeigt sich aufgrund seltener Krankheit nicht und wird nur von Pagamin und Biben besucht.
- Unter der gesamten Kolonie erstreckt sich ein komplexes Tunnelsystem.
- Unter der Mine befindet sich eine gewaltige Höhle die das Epizentrum des Tunnelsystems bildet und in welcher ein gewaltiges Gefäß ritualartig aufgebaut wurde.

Hinweise Alchemistenhütte

- Biben hat Bernsteinfarbene Augen -> Indikator für Kontrolle durch den Karamasquen.
- Biben produziert "Medikament" für Statthalter. -> Große Mengen in Glasbehältern die er regelmäßig mit der Kutsche transportiert und in den Keller des Rathauses lädt.
- Biben möchte Assistenz ohne alchemisches Vorwissen einstellen.
- Statthalter habe seltene, schwere Erkrankung die mit dem Manafluss des Körpers zutun hat -> Eines der Bücher widerlegt diese Behauptung.
- Spieler findet Brief aus dem Rathaus welcher abartige, lebendige Zeichnungen enthält und vage von einem ominösen Ritual berichtet. Der Brief löst Schwindel im Leser aus.
- Hinterzimmer ist zu klein um dem Grundriss zu entsprechen und es sieht nicht so aus als wäre hier je gearbeitet worden. -> Es gibt ein doppeltes Hinterzimmer, welches offensichtlich verheimlicht wird.

Hinweise Mine

- Arbeiter der Mine drehen häufig durch, Mine verursacht unerklärliche Angstzustände.

- Je tiefer in der Mine desto höher die Wahrscheinlichkeit von Wahnvorstellungen erfasst zu werden.
- Dieser Umstand wird auf ominöse Gase geschoben die sich in tieferen Ebenen sammeln sollen.
- Nach geraumer Arbeit bricht ein Stück Wand weg, welches einen kleinen gewundenen Tunnel enthüllt, der nach kurzem Verlauf nach unten führt von wo ein grüner unnatürlich aussehender Schimmer gesehen wird.
- Unmittelbar nach dieser Entdeckung wird die Mine auf Anordnung des Statthalters geschlossen und das Wohlergehen der Arbeiter als Grund/Ausrede verwendet. -> Man hat in der Ritualkammer unterhalb der Mine gemerkt dass diese unerwartet von oben geöffnet wurde.

Hinweise Fischerei

- Kalmare invadieren das Ökosystem von Kamaan.
- Eines der Boote kehrt nicht zurück trotz Sturm.
- Die Besessenen Fischer haben alle Bernsteinfarbene Augen (kontrolliert vom Karamasquen) und bekämpfen die Helden.
- Ein Fiebertraum ereilt den Spieler in welchem das eigene Schiff sinkt und der Spieler einen bösartigen Kalmar (den Karamasquen) von Angesicht zu Angesicht sieht.
- Die Fischerei wird angesteckt und brennt trotz tobenden Regens licherloh.

Hinweise Rathaus

- Oberste Etage in der der Statthalter verweilt ist Tabu.
- Keller ist absolut Tabu.
- Pagamin folgt blind jeder Anweisung des Statthalters.
- Es wird viel Wert darauf gelegt dass niemand mit dem Statthalter oder seiner Medizin in Kontakt kommt.
- Der doppelte Keller wird offensichtlich verheimlicht.
- Der doppelte Keller ist mit dem Tunnelsystem verbunden und wurde mit Glasbehältern vollgestellt in denen abstruse Gewebeklumpen temporär komplexe Lebewesen bilden und sich wieder auflösen.

- Made by RiegelMaster aka Phillip Alexander Hempel.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Götterdämmerung im Exil – `https://howtobeahero.de/index.php?title=G%C3%B6tterd%C3%A4mmerung+im+Exil&oldid=36139`