

Gefangene der Zeit

ein Gruppenabenteuer für DSA
für 3-5 Helden der Stufen 1-10
© 1999 by Kai Burmeister

Einleitung

Naranda Ulthagi - Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit - Allein der Titel dieses Buches lässt die Gelehrten erschauern. Ihm werden die letzten Geheimnisse der einzelnen Spezialgebiete der Magie, die Formel zur Anrufung des Dämonensultans, die Formel zum Goldmachen und die Beinhaltung der Sieben Formeln der Zeit zugeschrieben. Jeder Magier würde alles darum geben, einen Blick in das Buch zu werfen. Viele Magier haben schon Expeditionen und Suchen geleitet oder beauftragt, um das Buch zu finden, doch niemand hat es bisher zu Gesicht bekommen. Doch ein alter und erfahrener Magier namens Theosius von Punin hatte vor zehn Jahren unglaubliches Glück: Bei einer Expedition fand er in einer verstaubten und zugemauerten Bibliothek die beschädigte Abschrift eines Kapitels dieses Buches. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der magischen Verjüngung. Seit diesem Zeitpunkt arbeitet Theosius allein in einem Blockhaus in der nördlichen Steppe in seinem Labor an einem Rezept, dass durch die geschickte Vermischung von hoher Magie und Alchimie einen Trank schaffen soll, der den Anwender um 10 Jahre verjüngt. Doch obwohl er mit seinen Forschungen einige bemerkenswerte Durchbrüche erzielte,

schlägt das finale Experiment in katastrophaler Weise fehl: Die Versuchsanordnung explodiert und dabei werden temporale Energien frei, die in einem Radius von 30 Meilen eine Zone erschaffen, in der die letzten Tage vor dem Experiment wieder und wieder von neuem ablaufen. Und in jedem neuen Zyklus vergisst man den vorherigen vollständig, es bleibt nur ein dumpfes Gefühl, dass man das alles schon einmal erlebt hat. In dieser Zone der ständigen Wiederholung befinden sich auch die Helden. Es liegt an ihnen, den verhängnisvollen Kreislauf zu durchbrechen.

Dieses Abenteuer ist nicht chronologisch geschrieben. Schließlich entscheidet die Klugheit der Helden, wie oft sich der Kreislauf wiederholt. Vielmehr finden sie eine detaillierte Beschreibung der entscheidenden Tage sowie die Spieltechnik, die sie anwenden müssen. Dieses Abenteuer ist nicht für Anfängermeister geschrieben. Die Stufe der Helden ist nicht sehr wichtig, außerdem sind keine besonderen Kampffertigkeiten vonnöten. Mindestens ein intelligenter Kopf sollte aber dabei sein.

Die Steppe

Für eine bessere Schilderung der Landschaft wird hier kurz beschrieben, wie eine der nördlichen Steppen Aventuriens aussieht. Während ihrer Wanderung ist alles, was die Helden sehen windiges, gelb-grünes Grasland, nur bewachsen von Kraut, Stauden und einzelnen Sträuchern. Bäume kommen nur sehr selten vor und sind meist weit-

hin sichtbar. Im Winter ist es in der Steppe eiskalt, ohne wärmende Kleidung drohen W3 bis 2W6 SP pro Tag. Hinzu kommt häufig ein eiskalter Firunsatem von Norden her sowie seltener einmal Nebel.

Die letzten vier Tage

Meisterinformationen:

Der Zeitraum, der sich in diesem Abenteuer ständig wiederholt umfasst vier Tage. Im folgenden finden sie eine detaillierte Beschreibung dieses Zeitraumes.

Der erste Tag

An diesem Tag wachen die Helden mit einem merkwürdigen Gefühl auf. Sie wissen, dass irgendetwas nicht stimmt, aber sie können nicht genau definieren, was das sein könnte. Des weiteren können die Helden sich an merkwürdige Träume in der letzten Nacht erinnern. Obwohl sie den genauen Ablauf dieser Träume vergessen haben, können sie sich erinnern, dass es um Kälte, Hitze und Tod - ihren Tod ging. Dies sind mit der Zeitkrümmung verbundene Visionen vom vorherigen Zyklus, die im Traum besonders deutlich werden. In den nächsten

Tagen haben sie aber auch am Tag immer wieder Flashbacks, die von großer Hitze oder einer gigantischen Explosion handeln. Noch während die Helden mit dem Packen beschäftigt sind, hören sie ein undeutliches, verwischtes Summen und Flüstern. Sie können das nur schwer einordnen. Bei genauem und vorbereitetem Hinhören (wenn sie wissen, dass so etwas geschehen wird), können sie mit einer Probe auf SINNESSCHÄRFE erschwert um 8 erkennen, dass es sich um Dutzende übereinander gelegte Sätze von verschiedenen Stimmen handelt. Bei wirklich genauem Hinhören (SINNESSCHÄRFE+14) können sie erkennen, dass es sich dabei offensichtlich um ihre Stimmen handelt.

Der weitere Tag verläuft ohne große Ereignisse. Die Helden stapfen auf einem mäßig sichtbaren Pfad entlang. Es gibt keine Abweichungen vom charakteristischen Aussehen der Steppe im Blickfeld der Helden. Ihr Nachtlager

schlagen sie unter einem Koriosum der Natur auf: Unter zwei ganz dicht nebeneinander wachsenden Bäumen, deren Stämme ineinander verdreht sind, und deren blattlose Kronen willkürlich miteinander verschlungen sind. Kaum ein Held kann vernünftig schlafen.

Der zweite Tag

Die Nacht der Helden ist weniger wild als am vorherigen Tag, sie können sich fast ausnahmslos an nichts im Traum Erlebtes erinnern. Beim Aufbrechen hat einer der Helden Packprobleme. Etwa gegen Mittag kommt den Helden auf dem mäßig ausgebauten Weg ein Händler mit seinem Planwagen entgegen. Er trägt feste, bunt eingefärbte Lederkleidung (zum Schutz gegen Wind und Wetter), feste Stiefel und einen Hut mit einer angesteckten Feder. Er schätzt die willkommene Ablenkung und ist gerne zu einem Gespräch bereit. Die Helden können erfahren, dass er Isidor heißt, dass er auf dem Weg in die Stadt ist, aus der die Helden kommen, dass er mit Branntwein handelt, diesen aber panscht, um mehr Geld zu verdienen, und dass er dieses Wetter wirklich leid ist und überlegt, weiter in den Süden zu gehen, aber Angst hat, seinen sicheren Handelsweg aufzugeben. Sind schon mehrere Zyklen vergangen und die Helden sprechen ihn darauf an, wird er zugeben, dass auch er seit kurzer Zeit ein merkwürdiges Gefühl hat. Merkwürdige Träume und Flashs kommen bei ihm allerdings nicht vor. Bei sehr vielen vergangenen Zyklen wird der Händler sich daran erinnern, dass er die Helden schon einmal gesehen hat. Die Helden müssen Abends sehr lange suchen, um ein geeignetes Nachtlager zu finden.

Der dritte Tag

Auch an diesem Tag bleiben merkwürdige Traumgeschehnisse aus. Die Helden fühlen sich jedoch trotzdem

die ganze Zeit über merkwürdig. Am Vormittag kommt es dann zu einer unschönen Begegnung. Die Helden werden von hinten von vier Steppenhunden angegriffen, die sich provoziert fühlen und ausgehungert sind. Die Werte der Steppenhunde:

LE: 30	RS: 2	AT/PA: 14* / 6
	MR: -4	TP: 1W+4 (Biss)

*Gelingt die Attacke mit einer geraden Augenzahl, so beißt sich der Hund an Arm oder Bein fest (ohne weitere Attacke pro Kampfrunde W6+1 SP, bis das Tier zwei Treffer (keine Parade) hinnehmen musste.

Der weitere Tag verläuft ereignislos. Sollten die Helden schwerere Wunden davontragen, dann sollten sie verbunden werden. Regeneration ist nur mit W6-1 möglich.

Der vierte Tag

In dieser Tag haben die Helden infolge der temporalen Nähe zur Zeitkrümmung wieder heftige Träume und Visionen von Feuer, Tod und Vernichtung. Während sie entlang eines schmalen Pfades durch die Steppe marschieren bemerken sie (WETTERKUNDE), dass sich das Wetter verschlechtert, was auf einen Schneesturm in der nächsten Nacht hindeutet. Aus diesem Grund sollten sie nach einem sicheren Nachtlager Ausschau halten. Schon am Tag wird der Wind immer stärker, wodurch ein Vorankommen immer schwerer wird. Gegen Abend werden die Helden dann glücklicherweise das Blockhaus des Magiers erreichen. Sie haben keine andere Chance als hineinzugehen um dort die Nacht sicher zu verbringen. Das Blockhaus wird im folgenden Kapitel detailliert beschrieben.

Das Haus des Magiers

Meisterinformationen:

Das Haus des Magiers ist ein relativ billiges Blockhaus aus Stein. Es genügt aber Thesoius' Ansprüchen, da er die meiste Zeit sowieso in seinem geheimen Labor unter dem Haus arbeitet. Die Karte zu diesen Beschreibungen finden sie im Anhang.

A1 - Der Holzverhau

Allgemeine Informationen:

Auf vier Holzpfehlern ruht ein Spitzdach, dass das geschlagene Holz vor der Witterung schützen soll. Der Verhau ist drei mal drei Schritt groß und zu allen vier Himmelsrichtungen offen. Es ist zur Zeit nur mäßig gefüllt.

B1 - Die Räucherkammer

Allgemeine Informationen

Die Räucherkammer ist ein drei mal drei Schritt großes Gebäude aus Backsteinen. Das Spitzdach mündet in einen ein mal ein Schritt großen Schornstein, aus dem Rauch kommt. Nach Süden hin führt eine hölzerne Tür in die Kammer.

Spezielle Informationen:

Die Tür scheint fest verschlossen zu sein, der Schornstein ist mit einem Gitter gesichert.

Meisterinformationen:

Die Räucherkammer ist nur eine Attrappe. Sie dient zur Tarnung der Kaminausgänge des unterirdischen Labors. Auch die Tür ist eine Attrappe. Sie ist einfach in die Steinwand eingebaut. Versuchen die Helden, sie einzurennen, so lassen sie sie eine KK-Probe werfen. Die Tür wird auf jeden Fall standhalten, was W6 SP für die Helden bedeutet. Versuchen sie, durch den Schornstein einzudringen, so müssen sie das Gitter entfernen (was sehr lange dauert und mühselig ist) und müssten dann die ganze Zeit beim Runterklettern den Rauch einatmen.

C1 - Der Vorraum

Allgemeine Informationen:

Die Eingangstür des Blockhauses führt euch ein einen drei mal drei Schritt großen Vorraum. Zu eurer linken

erblickt ihr ein leeres Regal, zu eurer rechten einen geschlossenen Schrank. Euch gegenüber führt eine Tür weiter in das Haus.

Spezielle Informationen:

Öffnen die Helden den Schrank, so können sie erkennen, dass er offensichtlich als Garderobe für Gäste gedacht ist. Allerdings ist er zur Zeit leer.

C2 - Der Flur

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen sieben Schritt langen und eineinhalb Schritt breiten Flur. An seinem Ende kann man durch ein Fenster hinausblicken. An der Westwand führen drei Türen in weitere Räume, an der Ostwand zwei.

C3 - Die Küche

Allgemeine Informationen:

Die Küche ist drei mal vier Schritt groß. Durch ein Fenster in der Westwand kann man hinausblicken. Es gibt eine Kochgelegenheit sowie mehrere Schränke. Eine Tür in der Nordwand führt offensichtlich in die Vorratskammer.

Spezielle Informationen:

Die Schränke enthalten Dinge, die man zum Zubereiten von Essen und zum Essen braucht, es finden sich Töpfe, Pfannen, verschiedene große Messer, Gabeln und Löffel.

C4 - Der Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen kleinen, zwei mal vier Schritt großen Raum mit zwei Türen. Ein Schrank an der Nordwand enthält offensichtlich Essensvorräte, außerdem seht ihr eine Truhe in der Ecke. In die Westwand ist ein Fenster eingelassen. Da das Fenster offensteht, ist es sehr kalt in diesem Raum.

Spezielle Informationen:

Das Regal enthält nur die Dinge, die vonnöten sind um ein anständiges Mal zu kochen. Große Abwechslung dürfte der Bewohner dieses Hauses nicht haben. Die Truhe enthält weitere Essenszutaten.

Meisterinformationen:

Durch die Kälte werden die Nahrungsmittel gut konserviert.

C5 - Das Wohnzimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet den größten Raum des Hauses. Er misst fünf mal vier Schritt in seiner Ausdehnung. An der Südwand

steht ein großes Regal, dass mit Büchern gefüllt ist, an der Westwand steht ein weiteres, etwas kleineres Regal, in dem verschiedene Weinflaschen und Gläser stehen. In der Mitte des Raumes seht ihr eine Couch und einen Sessel, die um einen Tisch herumgruppiert sind, ein Kamin in der Nordostecke des Raumes soll hier für Wärme sorgen. Es brennt aber kein Feuer in ihm. Durch zwei Fenster fällt genügend Licht in den Raum.

Spezielle Informationen:

Der Bücherschrank enthält sowohl Unterhaltungslektüre mit alten Volkssagen oder ähnlichem als auch einige Fachbücher über Flora, Fauna und Geographie. Magische Bücher lassen sich hier allerdings nicht finden. Bei genauerer Untersuchung kann man entdecken, dass einige Bücher hervorstehen und andere abgegriffen wirken. Die Weine in dem anderen Regal sind alle von guter Qualität.

Meisterinformationen:

Der Kamin in der Nordostecke enthält den geheimen Einstieg in das unterirdische Labor des Magiers. Mehr dazu können sie im nächsten Kapitel nachlesen.

C6 - Der Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet offensichtlich gerade den Schlafraum dieses Hauses. Der Raum misst drei mal vier Schritt. Das Bett steht an der Ostwand, am Kopfende seht ihr ein kleines Nachtschränkchen. An der Südwand seht ihr einen geschlossenen Schrank stehen. Durch ein Fenster in der Ostwand könnt ihr in die öde Steppenlandschaft hinausblicken.

Spezielle Informationen:

In dem Nachtschränkchen ist nichts zu finden. Der Schrank enthält mehrere Monturen normaler Kleidung.

Meisterinformationen:

Hier finden sich keine Magierroben. Theosius bewahrt diese in seinem geheimen Labor auf.

C7 - Das Badezimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen drei mal vier Schritt großen Raum, der offensichtlich das Badezimmer des Hauses ist. Hier findet sich neben einem Abort auch eine große, mit Wasser gefüllte Badewanne in der nordwestlichen Ecke des Raumes. Ein Fenster in der Westwand spendet Licht.

Das geheime Labor

Der Geheimgang

Meisterinformationen:

Der Einstieg zum unterirdischen Labor des Magiers befindet sich im Wohnzimmer des Blockhauses. Bei einer

massiven Durchsuchung dieses Raumes und einer Probe auf SINNESSCHÄRFE erschwert um 12 können Anzeichen dafür gefunden werden. Der Geheimgang findet sich im Kamin. Anzeichen dafür sind kleine gebogene Rillen im

Boden des Kaminschachtes und eine leichte Abgegriffenheit einer der Säulen des Kamines. Wenn man diese Säule nach links dreht und ganz genau hinhört (SINNESSCHÄRFE +10) kann man ein leises Knacken hören. Dreht man sie dann wieder zurück, bis erneut ein ebensoleises Knacken zu hören ist (Probe), kann man die Rückwand des Kamins aufziehen. Der Blick fällt auf eine Leiter, die hinunter führt.

U1 - Der Vorraum

Allgemeine Informationen:

Angespannt steigt ihr die metallene Leiter hinunter. Ihr kommt in einen drei mal drei Schritt großen Raum, der bis auf die Leiter vollkommen kahl ist. In der Nordwand des Raumes findet sich eine geschlossene Tür, in die ein schwarz angemaltes Pentagramm geritzt wurde.

Spezielle Informationen:

Das Pentagramm wurde sehr sorgfältig etwa einen halben Zentimeter in die Tür geritzt, die Ritzen wurden dann mit schwarzer Farbe ausgemalt.

Meisterinformationen:

Die Tür ist verschlossen. Der Magier hat sie mit dem ARCANOVI in eine magische Falle verwandelt, um in Ruhe seinen Forschungen nachzugehen für den Fall, dass der Geheimgang gefunden werden sollte. Hier die Beschreibung und genauere Klassifizierung des Artefakts:

Ursprung: Gildenmagie

Typ: aufladbare, gestapelte Kampfzauber

Wirkende Zauber: IGNISPHAERO

Das Artefakt wird ausgelöst, falls ein Held versucht, die Tür zu öffnen, ohne vorher das korrekte Schlüsselwort zu sagen. Dieses Wort lautet IMMORTALIS. Sollte es nicht gesagt werden, löst das Artefakt kurz hintereinander die zwei gestapelten IGNISPHAERO - Feuerbälle aus, was für die Helden 10W+10 bzw. 8W+8 TP und damit Tod oder mindestens Ohnmacht bedeutet.

Ein ODEM ARCANUM zeigt nur ein relativ helles Leuchten, dass die gesamte Tür durchdringt und sich im Türknauf konzentriert.

Durch einen ANALÜS ARCANSTRUKTUR kann der Magier mehr erfahren. In der MYSTERIA ARCANA auf den Seiten 198ff können sie nachlesen, wie eine solche Analyse abläuft. Die Probe ist um 27 Punkte erschwert und eventuell durch Vorbereitungen erleichtert wie in der MA beschrieben. Sie sollten aber auf jeden Fall bedenken, dass die Helden nicht ewig Zeit haben. Erst nachdem die erste Probe gelungen ist darf der Held eine zweite, entscheidende Probe ablegen, mit der er den Mechanismus der Aktivierung erfährt. Das Schlüsselwort lässt sich jedoch durch die Analyse nicht herausfinden, die Artefaktseele verhindert das.

Das Artefakt enthält 80 Astralpunkte und der Magier hat bei der Herstellung 8 permanente Astralpunkte verbraucht. Durch diese Menge an gebundener Energie hat sich eine Artefaktseele in der Tür manifestiert. Diese Seele ist arrogant und grausam, aber ihrem Meister er-

geben (ihr LO-Wert beträgt 17). Sollten die Helden versuchen die Tür zu öffnen und haben das Lösungswort nicht gesagt, werden sie von der Tür ein Gelächter hören, zusammen mit den Worten: „Ihr habt die Lösung nicht gesagt. Vor eurem Tod sollt ihr es noch hören: Es lautet IMMORTALIS“ Dann sehen die Helden eine gleißende Feuersbrunst und ihnen wird schwarz vor Augen. Am nächsten morgen werden sie vier Tage entfernt vom Blockhaus erwachen.

Mit einem DESTRUCTIBO könnte die Falle entzaubert werden. Er wäre um 15 Punkte erspart, würde 40 ASP kosten, davon einen permanent. Die Artefaktseele wird bei einer Entzauberung jedoch einen IGNISPHAERO auslösen, der den Zauberer ganz sicher daran hindert.

PENETRIZZEL, DURCHMARMORSTEIN oder ähnliches ist entweder aufgrund der magischen Durchdringbarkeit der Tür unmöglich oder löst die beiden Explosionen aus.

U2 - Der Flur

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen anderthalb Schritt breiten und zehn Schritt langen Korridor, der von zwei Öllampen an den Wänden schwach erleuchtet ist. An der Ostseite befinden sich zwei Türen, und am Ende des Tunnels noch eine weitere.

U3 - Das unterirdische Wohnzimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet offensichtlich das Wohn- und Erholungszimmer dieses unterirdischen Komplexes. Es ist sehr gemütlich ausgestattet. Neben einer Couch und einem Sessel gibt es in der Mitte des Raumes noch einen Tisch mit zwei Stühlen. Auf dem Tisch liegt ein „Rote und Weiße Kamele“-Spiel, das offensichtlich mitten in der Partie unterbrochen wurde. In der südwestlichen Ecke befindet sich ein Kissenlager, in den beiden anderen Ecken je ein Schrank, wobei der eine verschiedene Bücher und der andere Früchte und Wein enthält. An der Nordwand flackert ein Feuer im Kamin.

Spezielle Informationen:

In dem Bücherschrank finden neben profanen auch verschiedene magische Bücher: Encyclopedia Magica I-VII, Etherisches Geflüster, Ringkunde für Anfänger und Ringkunde für Fortgeschrittene, Der Grosze Paramanthus, Die Macht der Elemente, Folianth der Kreuterkunde und eine relativ gute Version von Niobaras „Der Folianth“. Daneben befinden sich auch einige weltliche Bücher über die Zeit und Alchimie.

Meisterinformationen:

Der Rauchabzug des Kamins ist als Räucherammer getarnt.

U4 - Das Labor

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum beherbergt auf den ersten Blick ein sehr gut ausgestattetes alchemistisches Labor. An Nord- und Ostwand befindet sich auf der ganzen Länge ein etwa ein-Schritt hoher Experimentiertisch, der zur gänze mit einem äußerst komplizierten Versuchsaufbau bedeckt ist. Kolben und Reagenzgläser, Brenner und Glasröhrchen, gefüllt mit Flüssigkeiten, Pulvern und Gasen der unterschiedlichsten Farben sind zu sehen. In der südwestlichen Ecke findet sich ein Regal auf dem sauber bezeichnete Ingredienzen zu finden sind. An der Südwand befindet sich ein Kamin, in dem ein Feuer brennt.

Meisterinformationen:

In diesem Raum treffen die Helden Theosius von Punin an. Er wird im folgenden Kapitel beschrieben. Aus diesem Grund erübrigen sich genauere Beschreibungen der vorhandenen Tinkturen. Zum Verhalten von Theosius werden sie später etwas lesen können.

U5 - Der Abort

Allgemeine Informationen:

Ein ein mal ein Schritt großer Raum mit einer einen halben Schritt großen Platte mit einem Loch in der Mitte.

Meisterinformationen:

Nein, hier gibt es keine Schätze oder magischen Artefakte und auch keine Monster.

Theosius von Punin

Hintergrund

Theosius von Punin wurde an einem 13. HESinde bei reichen Eltern geboren, die dem niederen Adel angehörten. Schon recht früh zeigte sich, dass er ein außergewöhnlich schlaues Kind war. Mit sieben zeigten sich erste Anzeichen der Kraft, da es Theosius durch puren Willen möglich war, Dinge in Bewegung zu versetzen, wenn er es unbedingt wollte. Die Eltern ließen ihn an der Puniner Akademie überprüfen und der Test war positiv. Auch die Aufnahmebedingungen erfüllte er. Mit neun Jahren begann er sein Studium. Die Abschlussprüfung bestand er als einer der Besten. Er blieb an der Akademie um weiterzustudieren. Wie viele Magier war er fasziniert von den ultimativen Möglichkeiten der Formeln der Zeit. Aus dieses Gründen suchte er nach Hinweisen auf ihr Verbleiben. Nach einigen Jahren begann er, Expeditionen zur Suche nach dem Buch „Naranda Ulthagi - Auf der Suche nach der gefrorenen Zeit“ auszurüsten und durchzuführen. Eine dieser Expeditionen war schließlich erfolgreich. In einer zugemauerten Bibliothek in einem abgelegenen Teil Aventuriens fand er eine mäßig erhaltene Abschrift eines Kapitels dieses Werkes, dass sich mit der magischen Verjüngung beschäftigte. Um den Ruhm für die Entdeckung allein einzustreichen baute er sich in der nördlichen Steppe eine Blockhütte, rüstete ein alchemistisches Labor aus und begann zu forschen mit dem Ziel, einen magischen Verjüngungstrank zu erschaffen. Nach vielen Jahren erzielte er dabei einen Durchbruch und begann mit den letzten Vorbereitungen und schließlich der Probe aufs Exempel, die direkt in dieses Abenteuer führt...

Erscheinung

Theosius ist 1,72 Schritt groß und 66 Stein schwer. Er grüne Augen. Man sieht ihm an, dass er ins Alter kommt, sein schwarzes Haar zeigt zunehmend graue Strähnen und sein Gesicht zeigt mehrere Falten.

Theosius trägt die klassische Magierkleidung. Die meiste Zeit davon eine blau-schwarze Robe, bestickt mit magischen Zeichen und Sternbildern, dazu einen spitzen Hut und schwarze Stiefel. Sein Stab (7. Stabzauber) ist poliert

un mit Einlegearbeiten aus Mondsilber verziert, seine verzauberte Kristallkugel (5. Kugelzauber) ist in die Spitze eingesetzt. Diesen Stab weiß er hervorragend als Waffe zu benutzen. Des weiteren nennt Theosius auch eine verzauberte Schale und ein verzaubertes Magierschwert sein eigen.

Charakter

Theosius zeichnet typische gildenmagische Arroganz genau wie ein unbändiger Forschungsdrang und starke Neugier aus. Er redet nicht gern mit ungebildeten Leuten und hasst Einmischungen in seine Angelegenheiten. In der Benutzung seiner Mittel ist er durch und durch Pragmatiker: Zum Zweck der Forschung müssen, wenn unbedingt nötig, schon mal Opfer gebracht werden (auch von anderen). Um zu bekommen, was er braucht schreckt er auch vor Diebstahl und anderen kriminellen Machenschaften nicht zurück.

Theosius ist viel zu sehr Forscher als das er sich groß mit der Verehrung von Göttern abgeben kann, er achtet sie, wünscht sich, dass sie ihm nicht in die Quere kommen und damit hat es sich auch schon.

Werte

Die Werte Theosius':

MU: 15	AG: 0	Stufe: 15
KL: 18	HA: 2	MR: 18
IN: 15	RA: 1	LE: 60
CH: 16	TA: 1	AE: 130
FF: 10	NG: 7	AT/PA: 13/13 (Stab)
GE: 12	GG: 3	15/7 (Fl.schwert)
KK: 9	JZ: 6	TP: 1W+2 / 1W+15

Herausragende Talente: Speere und Stäbe 13, Selbstbeherrschung 11, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 10, Alchimie 16, Magiekunde 16, Sternkunde 13

Herausragende Zauber: ARCANOVI 15, REVERSALIS 13, PLANASTRALE 11, ANALÜS 16, ODEM ARCANUM 14,

OCULUS ASTRALIS 10, IGNIFAXIUS 10, IGNISPHAERO 12,
APPLICATUS 10, HORRIPHOBUS 13

Im Kampf versucht er die Gegner mit Beherrschungszaubern oder IGNIFAXIUS außer Gefecht zu setzen, beherrscht aber auch den Waffenkampf

Spieltechnik

Meisterinformationen:

Die Helden sind in einem Kreislauf gefangen, in dem sich die letzten vier Tage vor der Explosion wieder und wieder ereignen. In jedem neuen Zyklus vergessen die Helden, was in dem vorangegangenen geschehen ist. Ihnen dämmert nur langsam, dass irgendetwas nicht stimmt und das ihnen alles seltsam bekannt vorkommt.

Daran erkennen sie, dass es nicht möglich ist, einfach jeden Zyklus stur durchzuspielen. Die Trennung von Spieler- und Charakterwissen ist dabei einfach nicht möglich, so dass kein Spielspaß aufkommt, sondern eher Langeweile. Dies macht eine andere Spieltechnik zwingend notwendig.

Ich hoffe ich kann die Technik, die mir vorschwebt, verständlich machen. In einem Satz ausgedrückt: Man spielt in einem Zyklus nur aus, an was die Helden sich im nächsten Zyklus erinnern sollen. Die einzelnen Versionen sollen sich außerdem nur langsam immer ähnlicher werden und immer neue Elemente hinzugewinnen. Da die Helden nur langsam merken sollen, dass sich alles irgendwie ähnelt, dürfen am Anfang keine zu großen Ähnlichkeiten vorhanden sein. Man lässt Elemente weg, setzt sie an andere Stelle oder modifiziert sie. Im folgenden sind die wichtigsten Elemente aufgeführt, und zwar in der Reihenfolge ihrer Wichtigkeit und ihres Erscheinens:

- Die Flashs
- Die Packprobleme eines Helden
- Lange Suche nach einem Nachtlager
- Beginnender Schneesturm
- Die übereinanderliegenden Stimme
- Die ineinander verdrehten Bäume
- Angriff der Steppenhunde
- Der Händler
- Das Blockhaus

Die Helden müssen dabei selber merken, dass sich alles immer mehr ähnelt. Ich will an einem Beispiel verdeutlichen, wie das möglich ist. Sie könnten die Helden an einem Tag von vier Wegelagerern überfallen lassen. Drei Tage später sind es dann vier Wölfe die von vorne angreifen, vier Tage danach vier Hunde die von hinten angreifen und vier Tage danach vier Steppenhunde die von hinten angreifen. Ein weiteres Beispiel sind die verdrehten Bäume. Sie können sie beispielsweise schon ziemlich am Anfang einmal erwähnen, wie die Helden an zwei ineinander verdrehten Sträuchern vorbeilaufen, nach einigen Tagen beschreiben sie sehr genau wie die Helden ihr Nachtlager unter einem verdrehten Baumpaar aufschlagen, mehrere Tage danach erwähnen sie beiläufig, wie die Helden an dem Baum vorbeilaufen. Sie können die Helden beispielsweise auch zuerst einem einsamen Wanderer mit Feder an einem Stirnband begegnen lassen, einige Tage später einem Händler mit einem Schlapphut und erst etwa eine Woche darauf einem Händler mit Karren und Schlapphut, kurz darauf dann

einen Händler mit Wagen, Schlapphut und Feder. All diese Elemente sollten nicht schon am Anfang auftauchen, sondern erst nach einiger Zeit. Die Abstände sollten zuerst variieren, bis sie sich dann immer genauer auf vier Tage und die richtige Tageszeit einpendeln. Sie als Meister werden das schon machen (Wenn sie möchten, können sie auch weitere Elemente einfügen).

Das Blockhaus sollte zunächst nicht auftauchen. Das erste mal an dem sie den Schneesturm erwähnen sollten sie die Helden eine alte Holzhütte finden lassen, in der z.B. merkwürdigerweise einige Wandteller mit Motiven auf einem Regal stehen. Später lassen sie sie dann zum erstenmal das Blockhaus betreten, und in der Küche finden sie Teller mit den gleichen Motiven (die sie erneut beschreiben sollten anstatt das so direkt zu sagen). Sie sollten die Helden übrigens nicht schon am Anfang das gesamte Blockhaus erkunden lassen, sondern am Anfang nur einige Räume, die sich auch leicht von der nächsten Version unterscheiden sollten.

Eine weitere Möglichkeit ist, den Helden bei bestimmten Situationen direkt zu sagen, dass ihnen diese Situation bekannt vorkommt. Beispielsweise sagen sie ihnen, wenn sie einen Raum im Blockhaus betreten wollen, dass sie schon wissen, was sie dahinter erwartet.

Ein Problem ist, den Helden klarzumachen, dass sie im Schnee erwachen, wenn sie im Blockhaus eingeschlafen sind (es ist am Anfang ja nur ein Übernachtungsplatz). Sie sollten einfach darüber hinweggehen etwa mit den Worten: „Ihr macht euch am nächsten Tag wieder auf den Weg durch den Schnee“ oder etwas ähnliches. Bohrenden Fragen müssen sie einfach ausweichen, oder halt sagen „Tja, aber es ist nun mal, wie es ist“, was zur Verwirrung beitragen sollte und somit gar nicht so schlecht ist.

Ein lustiger Nebeneffekt kann sein, dass die Spieler denken, der Meister sei einfallslos und lässt sie immer die gleichen Gegner bekämpfen, bis sie dann gegen Ende merken, das alles seinen Sinn hat. Ein anderer Effekt (besonders bei dem Baum) kann sein, dass die Helden denken, sie würden im Kreis laufen. Wenn sie den Baum markieren, werden sie beim nächstenmal kein Zeichen finden.

Irgendwann werden die Helden merken, dass sich alles wiederholt. Die Flashs werden stärker werden und beispielsweise irgendwann zeigen, wie das Blockhaus explodiert. Spätestens (!) dann werden die Helden beginnen, nach dem Geheimgang zu suchen. Sollten die Helden den Gang zu früh entdecken, können sie ihn natürlich auch auf eine Bodenplatte verlagern (Kamin ist halt etwas offensichtlich). Sie werden jedoch jedesmal an der magischen Tür scheitern. Denn auch wenn die Tür (beim zweiten oder dritten Mal) ihren Spruch loslässt, werden die Helden sich nie an das Lösungswort erinnern können (also das Ende des Satzes nie mitkriegen).

Die Lösung

Sicher haben sie das Problem der Helden bemerkt: Sie wissen, dass sich alles wiederholt, aber sie kommen nicht durch die magische Tür. Sie kommen nicht darum herum, das Lösungswort irgendwie zu erfahren. Nach fruchtloser Durchsuchung des Hauses oder Analyse der Tür werden sie sich etwas anderes ausdenken müssen.

Hier kommt dieses merkwürdige Summen/Flüstern ins Spiel, dass die Helden schon seit einiger Zeit hören. Durch genaues Hinhören können sie erkennen, dass es ihre Stimmen sind, die in einem undurchdringlichen Gewirr durcheinandersprechen.

Die Helden hören dabei die Echos ihrer Gespräche aus dem vorherigen Zyklus. Zu dieser Schlussfolgerung sollten die Helden auf jeden Fall kommen. Das birgt die

Möglichkeit, sich eine Nachricht in den nächsten Zyklus zu schicken, und zwar indem man die ganzen vier Tage über nicht ein Wort redet und dann kurz vor dem Tod nur das Lösungswort sagt. Wird das so ausgeführt, hören die Helden am nächsten Morgen etwas verwischt aber deutlich das Lösungswort. Die Helden sollten diese Absicht dem Meister preisgeben, wenn sie sie haben. Machen sie es ihnen übrigens nicht zu leicht: Sollten sie unachtsam auch nur ein Wort sprechen (z.B. während des Kampfes), dann wird das Wort nicht zu verstehen sein. Das beharrliche Schweigen der Helden kann übrigens zu merkwürdigen Szenen mit dem Händler führen.

Das Finale

Sind die Helden durch die magische Tür gekommen, dann ist das Abenteuer immer noch nicht zu Ende. Denn sie müssen den Magier davon abhalten, sein verhängnisvolles Experiment zu Ende zu bringen. Dies birgt einige Schwierigkeiten in sich. Denn Theosius wird den Helden nicht glauben. Aufgrund der Isolierung in seinem Labor sind bei ihm die Flashs nicht sehr ausgeprägt. Versuchen die Helden, den Magier zu überwältigen, so kommt es zum Kampf. Im Laufe dieses Kampfes explodiert der Aufbau. Auch wenn sie es schaffen den Magier schnell zu erledigen (VISIBILI und Fernkampf oder ähnliches) können sie den Versuchsaufbau allein nicht unter Kontrolle bringen. Die einzige Möglichkeit ist also den Magier zu überzeugen. Gute Ideen der Spieler sollten dabei auf Resonanz treffen. Sie müssen das als Meister abwägen. Einige Beispiele: Ansprechen auf eventuelle Flash's/ein merkwürdiges Flüstern vor einigen Tagen kann den Magier zum Nachdenken bewegen. Danach braucht es aber noch einige Überzeugungsarbeit. Gut wirkt dabei die Kenntnis des Lösungswortes, die sich Theosius nicht erklären kann. Ist er überzeugt, wird er möglichst schnell versuchen, den Versuchsaufbau abzu-

brechen. Dies gelingt jedoch nicht, eine Explosion bewirkt trotzdem die Zeitkrümmung. Möglich ist hier nur ein extremer Eilmarsch die vier Tage hindurch, um den Magier noch zu erwischen, wenn er im Aufbau ist. Ist dies vollbracht dann wird es möglich sein, den Aufbau zu stoppen. Der Magier verlangt dabei Hilfe. Spielen sie das ruhig aus und verlangen ALCHIMIEPROBEN oder ähnliches. Am Ende kommt es zur Explosion... Doch bevor die Spieler frustriert nach Hause gehen sagen sie ihnen, dass sie mit rußgeschwärztem Gesicht im Labor des Magiers aufwachen. Bei der Explosion sind die Auszeichnungen vernichtet worden. Theosius wird bekannt geben, dass er sein Leben weiterhin der Zeitforschung widmen will, aber darüberhinaus nun auch seine privaten Interessen nicht vergessen wird.

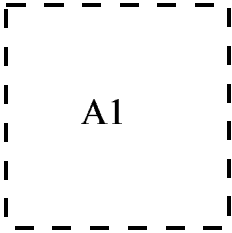
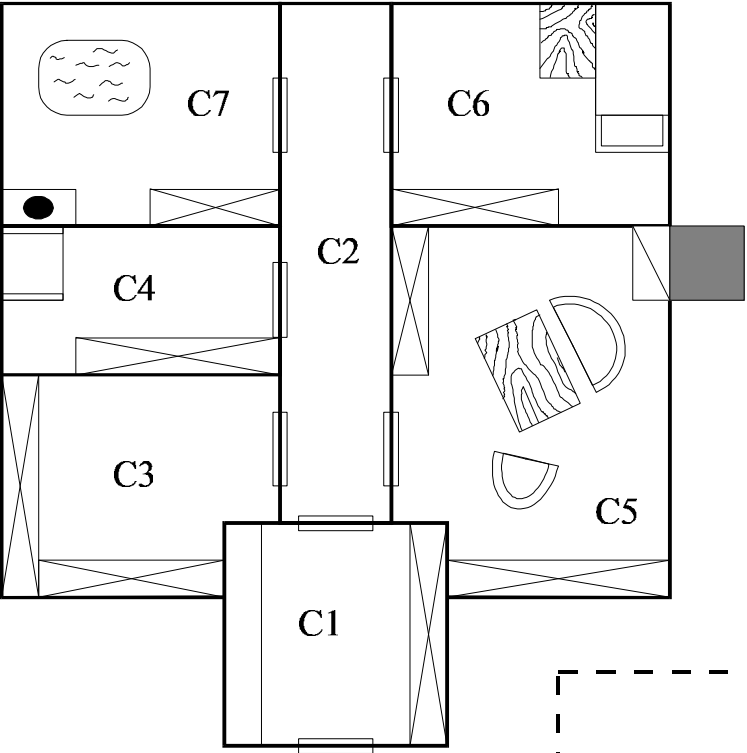
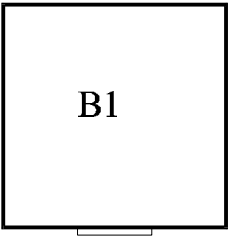
Kommen sie Helden endlich in ihrer Zielstadt an, erwartet sie noch eine Überraschung: Da sich die Zeit nur in einem kleinen Radius wiederholte, lief die Zeit Außen weiter, so dass die Helden einige Wochen bis Monate verloren haben dürften (je nachdem wie schlau sie sich angestellt haben).

Die Belohnung

Die Belohnung für dieses Abenteuer sollte der Abenteuer daran fest machen, wie schlau die Helden gehandelt haben. Haben sie dutzende von Zyklen gebraucht um zu begreifen, was vorgeht oder sind sie schon bei kleineren Hinweisen darauf gestoßen? Wie war der Umgang mit dem Magier? Und so weiter.

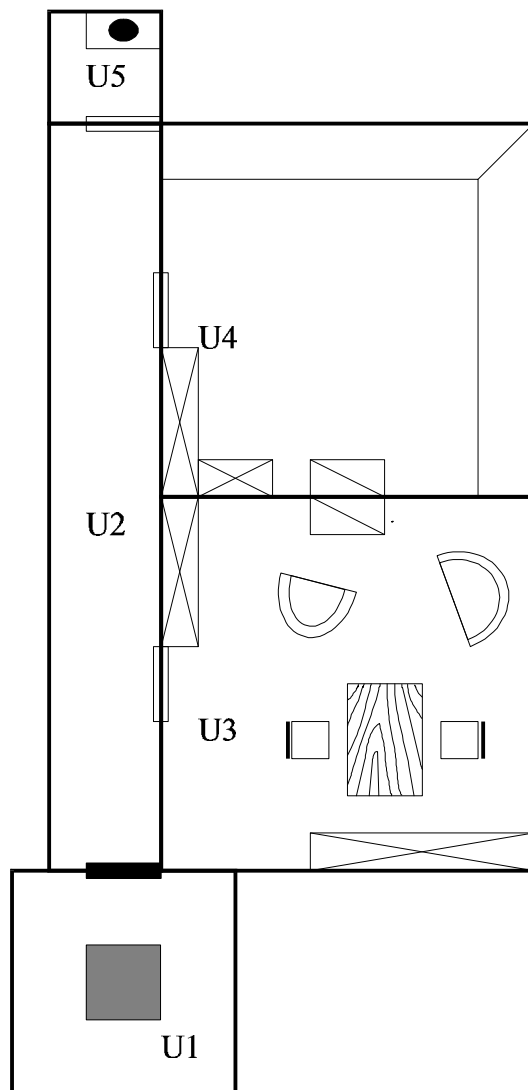
Ich halte eine Basis von 200 AP für realistisch, da die Helden doch ein sehr außergewöhnliches Erlebnis hatten. Dies können sie noch nach oben oder unten korrigieren, je nachdem wie die Helden sich verhalten haben.

Anhang
Das Haus des Magiers



5 Schritt

Das geheime Labor



5 Schritt