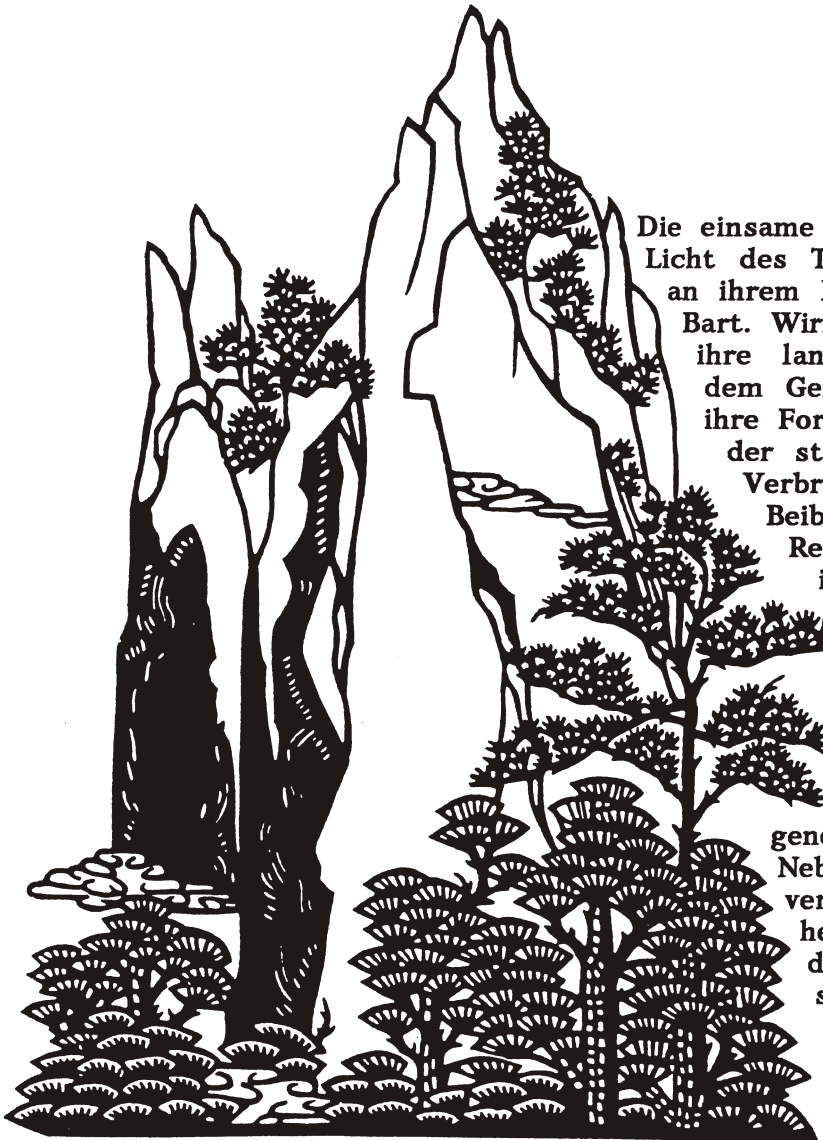


'Die Insel der weißen Steine'

Eine verlassene Insel in
den Weiten Ao-Lais

von Thorsten Mascher

Teil 1



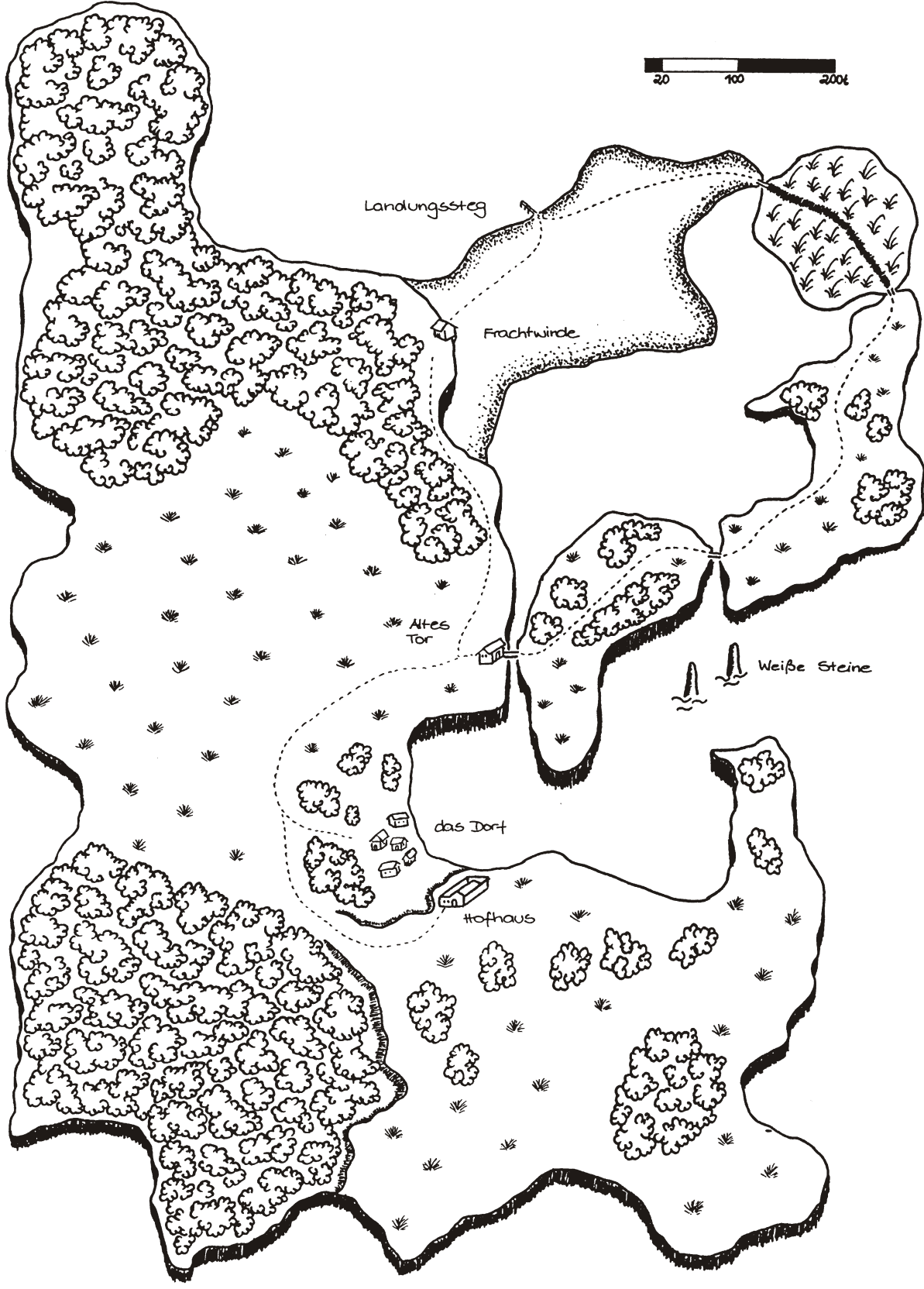
Die einsame Gestalt stand reglos im letzten Licht des Tages am Strand. Der Wind riß an ihrem Mantel und dem langen, dünnen Bart. Wirr und nahezu waagrecht standen ihre langen Haare ab und fanden in dem Gerippe eines alten Landungsstegs ihre Fortführung, ein knöcherner Finger, der stumm auf das gerade begangene Verbrechen wies. Verlassen lag ein Beiboot in der Nähe, der letzte Rest einer stolzen Dschunke, die ihn zu dieser einsamen Insel gebracht hatte. Doch er konnte es sich nicht leisten, daß man sich seiner erinnerte...

Ohne sich weiter um das Geschehen auf See zu kümmern, wendete er sich dem Inselinneren zu. Aus dem nahegelegenen Morast stiegen die frühen Nebel auf, welche eine kalte Nacht versprachen. Das Rot der untergehenden Sonne gab den sich windenden Wogen geisterhafte Gestalt, die sofort wieder versanken, nur um wenig später, erstarkt wieder aufzuerstehen. Mit sicheren Schritten näherte er sich und schnell verloren sich seine Konturen in der

zähfließenden Masse. Steil stieg der verwilderte Pfad nun an, zwischen dornigem Gebüsch und schulterhohem Gras. Wie in Blut getaucht erwachsen zur Linken wenig später in einiger Entfernung zwei steile Klippen rötlich schimmernd aus dem Meer.

"Dies sind also die berühmten weißen Steine", dachte er bei sich, und zum ersten Mal zeigte sich ein Lächeln auf dem ausgemergelten Gesicht. Doch war es bar jeglicher Wärme, keine Gefühlsregung, sondern grausame Freude über die Ironie der Situation. "Die Insel der weißen Steine", das bedeutete für ihn das Ende einer langen Suche, gleichwohl der Anfang einer neuen, seiner letzten Reise. So viele Jahre der Entbehrung und der Qualen und nun der Erfüllung so nahe. Nichts und niemand konnte ihn jetzt noch aufhalten.

In einiger Entfernung stand nahe des Waldes ein alter Mann am Rand der Klippen und blickte über die nächtliche See. Er fühlte ihn kommen, spürte jeden einzelnen Schritt. Sein Schicksal würde ihn erreichen, bald. Er hatte Angst.



Vorwort

Mit diesem Artikel soll nun zum ersten Mal im Aimer versucht werden, eine ganze Insel mit all ihren Besonderheiten quasi mundgerecht aufgearbeitet vorzustellen.

Die Insel war ursprünglich Teil eines Szenarios von Harald Zubrod, wurde jedoch im Zuge der Eigennutzung mehrmals überarbeitet.

Gleich zu Anfang sei darauf hingewiesen, daß es prinzipiell zwei unterschiedliche Möglichkeiten gibt, diese Insel im Abenteuer zu nutzen.

Die vollständig ausgearbeitete Version geht davon aus, daß die Insel inzwischen - nach dem Vorfall um *Kai Feng* (siehe Geschichte) - verlassen ist. Lediglich das Haus des Eremiten ist noch bewohnt, wobei es dem Spielleiter überlassen bleibt, ob dieses Haus von einem wahren Eremiten oder einem Dämonenpriester besetzt ist.

Ansonsten werden noch grobe Angaben gemacht, wie die Insel vor dem Vorfall mit der Erbschaft ausgesehen hat, so daß man auch die noch bewohnte Insel nutzen kann, ohne allzu großen Aufwand zu treiben. Entsprechende Angaben werden dann prinzipiell *kursiv* geschrieben.

Geschichte

Die "Insel der weißen Steine" hat eine lange, wenn auch erst in letzter Zeit bewegte Geschichte hinter sich.

Wann die Insel einstmals bewohnt war weiß niemand mehr zu sagen. Wie lange die Insel danach unbewohnt als eine unter vielen durch Ao-Lai trieb ist ungewiß. Die eigentliche Geschichtsschreibung beginnt auf diesem Eiland erst vor dreihundert Jahren.

Zu dieser Zeit fuhr in einer stürmischen Nacht eine vom Unwetter stark gebeutelte Dschunke auf die Sandbank auf, nachdem zuvor in der Nähe der Küste das Ruderblatt gebrochen war und der Kapitän jegliche Kontrolle über den Kurs verloren hatte. Nach einer unruhigen Nacht sah die Katastrophe beim strahlenden Licht des neuen Tages - der Sturm war im Laufe der Nacht weitergezogen - nicht mehr gar so schlimm aus. Die Dschunke war nicht völlig verloren, sondern konnte - wenn auch mit einem gewissen Zeitaufwand - repariert werden. Derweilen gingen der Besitzer der Dschunke *Kai T'shen-So* und einige Vertraute auf Inselerkundung. Die Insel der

weißen Steine - wie sie in den Seekarten eingetragen war - hinterließ einen nachhaltigen Eindruck auf den Adligen. Die Schönheit ihrer Landschaft, die wilde Abgeschiedenheit und Ruhe und nicht zuletzt im Dunkeln liegende Geschichte. Einsam am Aufgang zur Hauptinsel stand und steht immer noch das große Tor als Zeuge und Wächter einer vergangenen Epoche aus der Geschichte Ao-Lais. Viele Tage wanderte er, nachdem notdürftige Brücken errichtet waren, zumeist alleine über die Insel, und als das Schiff repariert und wieder seeklar war, hatte er seinen Entschluß gefaßt. Dies sollte die Insel der *Kai* werden, hier wollte der noch immer rüstige Mann seinen Lebensabend verbringen.

Den *Kai*, zu jener Zeit ein angesehenes Adelsgeschlecht, wurde die Insel zur Verwaltung zugesprochen - auch wenn es bis dahin nichts zu verwalten gab. In Begleitung seiner Dienerschaft und einiger angeworbener Handwerker und Tagelöhner begab man sich schließlich zur Insel und begann mit ihrer Nutzbarmachung. Ein Hofhaus wurde gebaut, die provisorischen Brücken wurden durch dauerhafte ersetzt. Um die Belieferung der Insel mit Gütern zu erleichtern, wurde an den Steilklippen über der Sandbank - an der inzwischen ein fester Landungssteg lag - ein Lastenaufzug installiert. So zog sich fast ein Jahr hin, bis alle notwendigen Arbeiten getan waren.

Viele der mitgebrachten Handwerker und vor allem die Tagelöhner hatten inzwischen Gefallen an der Insel und einer möglicherweise besseren Zukunft hier gefunden, zumal der Adlige ein gütiger und weiser Mensch war, der seine Bediensteten gut behandelte. So blieb schließlich ein guter Teil nach dem Ende der Arbeiten auf der Insel, um hier ebenfalls ihr Glück zu suchen. Der Boden war zwar nicht übermäßig fruchtbar, doch gab es genügend freie Flächen, die man bewirtschaften konnte. Mit der Zeit entwickelte sich schließlich aus der Barackensiedlung das Dorf an der heutigen Stelle.

So vergingen schließlich die Jahre in Frieden bis *Kai T'shen-So* schließlich im Alter von 89 Jahren starb. Seine letzte Verfügung war der Bau eines kleinen Hauses im abseits gelegenen Wald, das er dem Kloster als Refugium für Eremiten und Priester in Einsamkeit zur Verfügung stellte. Über die Jahre beherrschte es so manchen weisen Mann und

soll auch heute, nachdem der Rest der Insel schon längst wieder der Natur gehört, noch immer bewohnt sein.



Nach *Tshen-Sos* Tod übernahm sein Sohn Platz und Aufgabe des Vaters und nach ihm dessen ältester Sohn. So vergingen die Jahrzehnte in einer schon als langweilig zu bezeichnenden Ruhe.

Doch vielen Nachkommen der einst hier Gelandeten war dieser Ort zu ruhig, zu abgeschieden. Selten hielt einmal eine Dschunke, kaum übernachtete ein Fremder, man lebte fast ohne Verbindung zum Rest Ao-Lais. So begannen schon bald die ersten Nachkommen wieder die Insel zu verlassen. Diese - wenngleich ob ihres Grundes eher fragwürdige - Abwanderung war allerdings erst der Anfang.

Ein weiteres schweres Unwetter sollte das Ende der Insel als Heimat ebenso einleiten, wie einst das Unwetter diese Insel zu einem Zuhause gemacht hatte. In einer von Stürmen, Blitz und Donner bestimmten Nacht brach ein großer Brocken des ohnehin schon maroden Felsgesteins an der Steilküste des Dorfes ab und riß einige der Häuser mit sich in die Tiefe. Der nächste Morgen brachte dieses Mal keine Beruhigung. Zu groß war das Ausmaß des Unglücks, zu viele waren in dieser Nacht gestorben. Innerhalb weniger Monate hatte weit mehr als die Hälfte der Bewohner ihre Häuser und Heimat aufgegeben und die Insel verlassen. Die Ruhe begann zurückzukehren.

Mit den Jahren und Generationen war auch das Ansehen der *Kais* mit ihrer Entfernung von der Hauptstadt verfallen.

Die Insel, einst Segen, wurde zum Fluch. Mit dem Ansehen der Familie schien auch der Verfall der Familienvorstände einherzugehen. In der dritten Generation nach *Tshen-So* ging der größte Teil des Familienbesitzes beim Glücksspiel verloren. Das verarmte Geschlecht besaß jetzt nur noch das Hofhaus auf der Insel der weißen Steine. Schließlich brachte *Kai Feng* in seinen jungen Jahren die Familie sogar an den Rand der Kriminalität, als er mit einer Gruppe von Banditen einen alten Tempelschatz raubte. Der Coup wurde jedoch verraten und der vermeintliche Verräter - einer der Banditen - von seinen Kumpanen getötet. Bei den darauf folgenden Ermittlungen konnte *Kai Feng* untertauchen, aber einer der Banditen, ein Kriegermönch, wurde gefaßt und zu langer Zwangsarbeit verurteilt. Derweilen trat *Feng* unbehelligt sein Erbe an.

Doch bleibt nichts ungesühnt. Viele Jahre später hatte sich der Rest der Banditen unter der Führung des inzwischen aus der Zwangsarbeit entlassenen Mönches zu einem Rachefeldzug entschlossen, da man *Feng* inzwischen - nicht ganz zu Unrecht - des Verrats und vor allem der Unterschlagung der Diebesbeute verdächtigte. Die Ausführung dieses Unternehmens wurde zu einem blutigen Desaster. Neben *Kai Feng* starb auch dessen Tochter *Kai Lian* sowie ein guter Teil der verbliebenen Dorfbewohner. Der Gasthof brannte bis auf die Grundmauern nieder. Auch von den Angreifern kam nur einer mit dem Leben davon.

Das Ende vom Lied war, daß nach einer großangelegten richterlichen Untersuchung die Insel von den letzten Überlebenden ebenfalls verlassen und das Hofhaus versiegelt wurde. Ein Dienerehepaar der Kais nahm sich des schwachsinnigen Sohnes und einzigen Erben der Kais, *Kai Pao* an.

Diese Geschichte liegt jetzt auch schon wieder 7 Jahre zurück, so daß man keine neueren Informationen über die Zustände auf der Insel bekommen kann.

Damals verblieb nur *Nao Tai*, ein weltfremder Eremit, auf dieser Insel so vieler schrecklicher Tode. Übrig blieb eine weitere von unzähligen unbewohnten Inseln, welche durch Ao-Lai treiben.

An dieser Stelle noch der Hinweis auf die zweite Möglichkeit, diese Insel in Abenteuer einzubinden. Braucht man eine etwas belebtere Insel, so kann man - um nicht zu sehr in die Vergangenheit zu

geraten - die Insel mit geringen Modifikationen zur Zeit Kai Fengs als Inselverwalter benutzen. Zu dieser Zeit leben auf der Insel noch folgende Personen:

- Im Hofhaus: Kai Feng, 50 Jahre, sowie seine 17-jährige Tochter Kai Lian und der schwachsinnige 22-jährige Sohn Kai Pao. An Bediensteten der Hauslehrer, der Priester des Landhauses sowie ein Bedienstetenehepaar (Diener und Hausdame).
- Im Dorf: das Wirtsehepaar Hon sowie der Dorfarzt An Lan, möglicherweise noch einige weitere Dorfbewohner, so der SL weitere benötigt.
- Schließlich noch der Eremit Nao Tai in seinem Haus im Wald.

Die Vorinseln

Der Einfachheit halber werden die einzelnen Bereiche der Insel in der Reihenfolge ihrer wahrscheinlichen Erkundung durch die Spielergruppe beschrieben.

Die Sandbank

Ein nach den vielen Stürmen nur noch schwer auszumachender Weg führt vom inzwischen baufälligen Landungssteg über die Sandbank zu einer schon ziemlich verrottet aussehenden Holzbrücke, die allerdings noch ohne Probleme begehbar ist.

Ein weiterer Weg führt an den Fuß der Steilklippen an die Stelle, an der sich an der Oberkante die Frachtwinde befindet. Die Trümmer einiger Holzbretter hier unten lassen bereits auf den Zustand des beim Näherkommen sichtbaren Gebäudes schließen. Ansonsten befindet sich hier nichts weiter Interessantes.

Der große Morast

Von der Brücke führt ein schon etwas vermoderter und bewachsener Holzweg quer durch dieses Gebiet und verbindet so die Holzbrücke zur Sandbank mit der Hängebrücke der ersten Vorinsel.

Die erste Vorinsel

erreicht man über eine Hängebrücke, die noch einen brauchbaren Eindruck macht. Der Trampelpfad, der diesen Bereich durchquert und zur nächsten Hängebrücke führt, ist inzwischen von Gestrüpp überwuchert, läßt sich allerdings mit ein bißchen Mühe noch finden. Abgesehen von

einigen Gebüsch und Waldstücken, in denen sich allerdings nichts Geheimnisvolles verbirgt, ist auf dieser Vorinsel nichts besonderes zu finden.

Die zweite Vorinsel

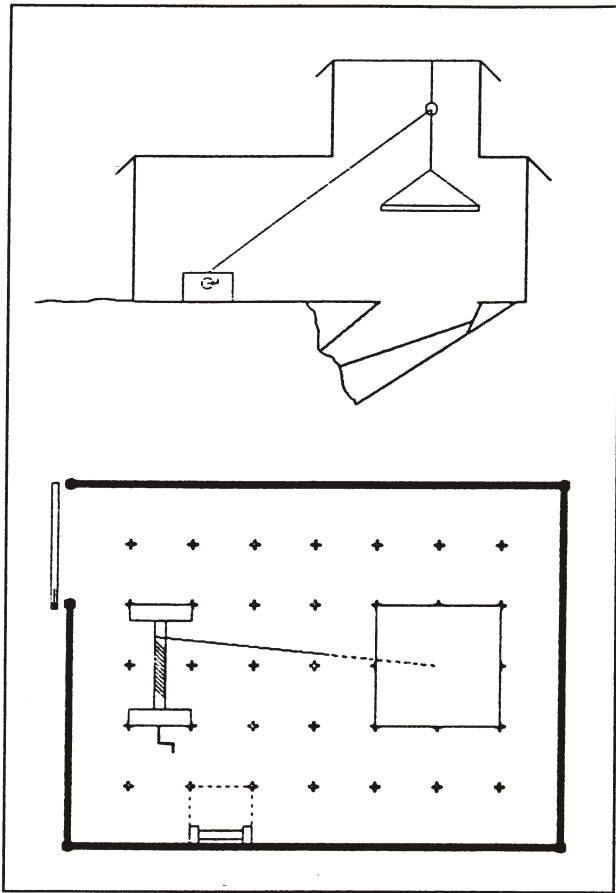
ist schon viel deutlicher als die erste rundum von noch nicht allzu hohen Steilklippen begrenzt. Von der Brücke zwischen den beiden Vorinseln kann man die der Insel ihren Namen gebenden weißen Steine gut erkennen:

zwei spitze Kalksteinnadeln, die im grellen Sonnenlicht fast schneeweiß aufblitzen und wie unerschütterliche Finger aus dem Meer bis in eine Höhe von fast 80m aufragen.

Diese Vorinsel ist schon deutlich mehr bewaldet und selbst der ebenfalls zugewucherte Weg führt streckenweise durch Baumgruppen. Doch ansonsten gilt hier dasselbe wie für die vorhergehende Insel: wer sich nicht für die mit Sicherheit beeindruckende Flora und Fauna interessiert, wird hier nichts Tolles finden.



kurzer Blick und ein Funken gesunden Menschenverstandes!



Zu einem früheren Zeitpunkt ist die Frachtwinde zwar bereits etwas verlottert, aber noch voll funktionstüchtig.

Das ehemalige Dorf

liegt direkt an den Steilklippen und ist seit dem Zwischenfall vor einigen Jahren nicht mehr bewohnt. Entsprechend sehen die Häuser auch aus: während die Mauern meist noch stehen, sind bei einigen bereits die Dächer eingestürzt, Verwitterung ist überall zu erkennen. Der Gasthof ist bis auf die Grundmauern abgebrannt.

Vor dem Zwischenfall stand der Gasthof noch und war bewohnt, desgleichen die Apotheke (sowie eine beliebige Anzahl weiterer Häuser, so der SL dies wünscht oder braucht).

Die Übersichtskarte des Dorfes auf der folgenden Seite geht sowohl vom späteren Zeitpunkt (abgebrannter Gasthof) als auch vom Dämonenpriester auf der Insel (verwüstete Kapelle) aus. Entsprechend muß die Karte bei anderen Umständen natürlich den Gegebenheiten angepaßt werden. Über die "Belegung" der Häuser kann der SL zwar an sich frei verfügen,

jedoch sollten die meisten Häuser verlassen bleiben.

Der alte Friedhof

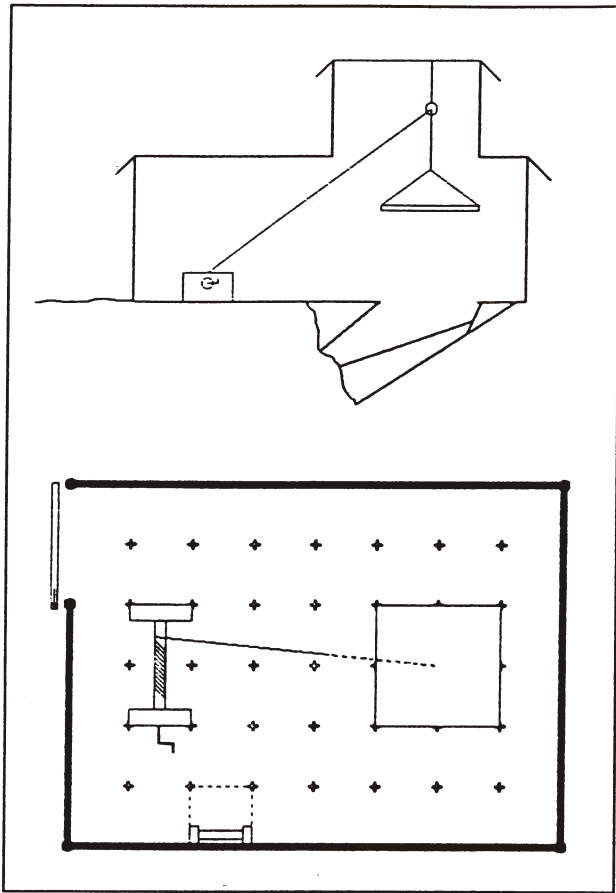
ist inzwischen völlig zugewuchert, nur vereinzelt sind noch Gräber zu erkennen. Hat sich im Hause des Eremiten der Dämonenpriester eingenistet, so ist die Kapelle bis auf die Grundmauern zerstört und gibt keinerlei Hinweise mehr darauf, daß es sich einst um eine religiöse Stätte Hous gehandelt hat. Alles deutet auf eine gewaltsame Zerstörung hin.

Unabhängig davon, ob die Insel verlassen und nur noch der Eremit sein Haus bewohnt, oder ob die Insel noch in bewohntem Zustand ist, sieht der Friedhof natürlich anders aus: Die Kapelle ist dann noch in gepflegtem Zustand, wenn auch ihr äußeres Erscheinungsbild darauf hindeutet, daß längst überfällige Reparaturen und Ausbesserungen - wohl aus Geldgründen - noch immer nicht in Aussicht stehen. Der Innenbereich ist jedoch noch gut in Schuß und häufig brennt Räucherwerk in einer Schale.

Der Friedhof selbst ist zwar bis auf wenige Gräber ebenfalls zugewachsen, allerdings hat der Eremit doch dafür gesorgt, daß zumindest größere Unkräuter bisher keinen Fuß fassen konnten. Das Gelände macht den Eindruck einer größeren Wiese mit vereinzelt geschnitten Inseln. Dennoch wirkt das ganze nicht völlig verwahrlost, sondern eher etwas vernachlässigt.



kurzer Blick und ein Funken gesunden Menschenverstandes!



Zu einem früheren Zeitpunkt ist die Frachtwinde zwar bereits etwas verlottert, aber noch voll funktionstüchtig.

Das ehemalige Dorf

liegt direkt an den Steilklippen und ist seit dem Zwischenfall vor einigen Jahren nicht mehr bewohnt. Entsprechend sehen die Häuser auch aus: während die Mauern meist noch stehen, sind bei einigen bereits die Dächer eingestürzt, Verwitterung ist überall zu erkennen. Der Gasthof ist bis auf die Grundmauern abgebrannt.

Vor dem Zwischenfall stand der Gasthof noch und war bewohnt, desgleichen die Apotheke (sowie eine beliebige Anzahl weiterer Häuser, so der SL dies wünscht oder braucht).

Die Übersichtskarte des Dorfes auf der folgenden Seite geht sowohl vom späteren Zeitpunkt (abgebrannter Gasthof) als auch vom Dämonenpriester auf der Insel (verwüstete Kapelle) aus. Entsprechend muß die Karte bei anderen Umständen natürlich den Gegebenheiten angepaßt werden. Über die "Belegung" der Häuser kann der SL zwar an sich frei verfügen,

jedoch sollten die meisten Häuser verlassen bleiben.

Der alte Friedhof

ist inzwischen völlig zugewuchert, nur vereinzelt sind noch Gräber zu erkennen. Hat sich im Hause des Eremiten der Dämonenpriester eingenistet, so ist die Kapelle bis auf die Grundmauern zerstört und gibt keinerlei Hinweise mehr darauf, daß es sich einst um eine religiöse Stätte Hous gehandelt hat. Alles deutet auf eine gewaltsame Zerstörung hin.

Unabhängig davon, ob die Insel verlassen und nur noch der Eremit sein Haus bewohnt, oder ob die Insel noch in bewohntem Zustand ist, sieht der Friedhof natürlich anders aus: Die Kapelle ist dann noch in gepflegtem Zustand, wenn auch ihr äußeres Erscheinungsbild darauf hindeutet, daß längst überfällige Reparaturen und Ausbesserungen - wohl aus Geldgründen - noch immer nicht in Aussicht stehen. Der Innenbereich ist jedoch noch gut in Schuß und häufig brennt Räucherwerk in einer Schale.

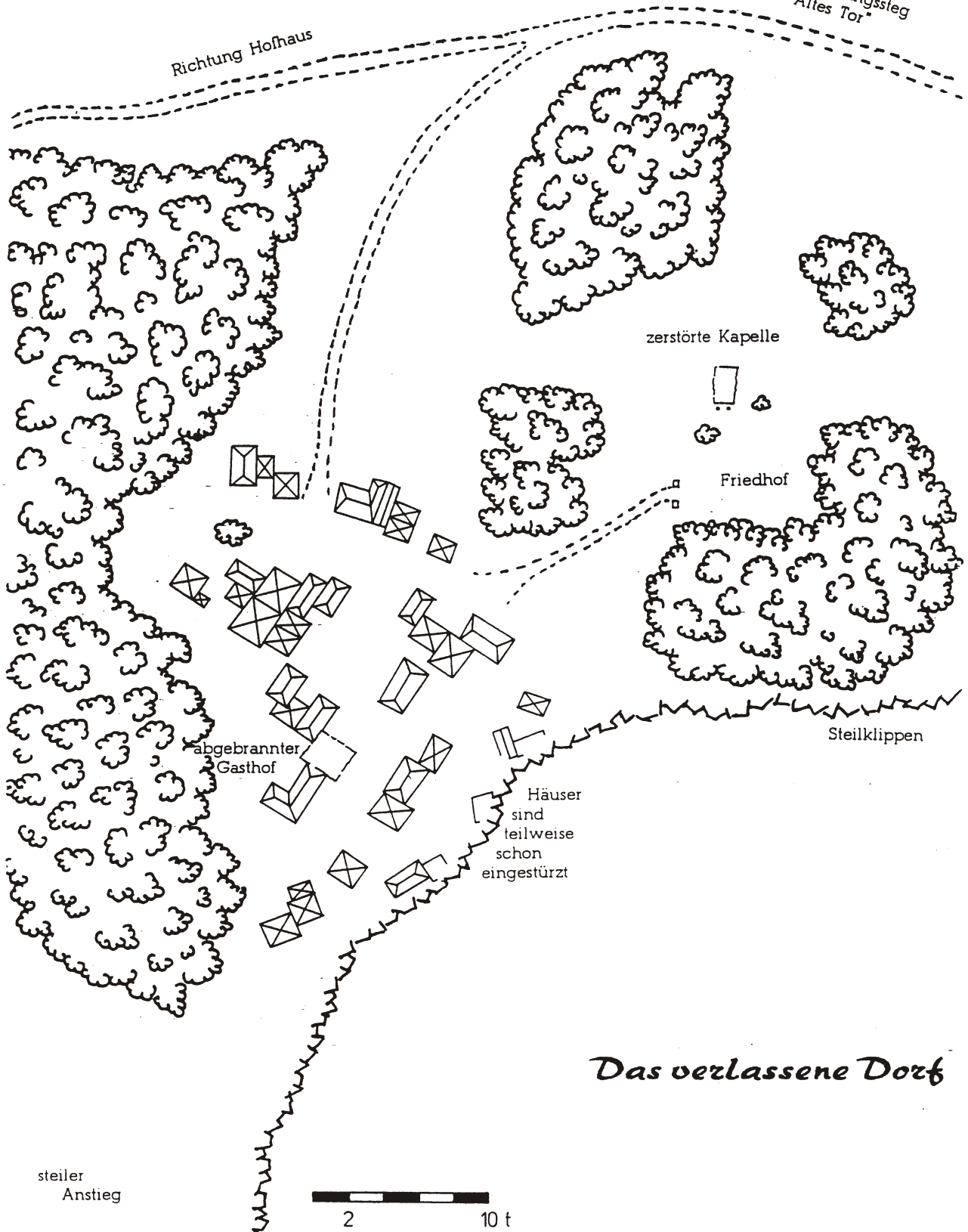
Der Friedhof selbst ist zwar bis auf wenige Gräber ebenfalls zugewachsen, allerdings hat der Eremit doch dafür gesorgt, daß zumindest größere Unkräuter bisher keinen Fuß fassen konnten. Das Gelände macht den Eindruck einer größeren Wiese mit vereinzelt geschnitten Inseln. Dennoch wirkt das ganze nicht völlig verwahrlost, sondern eher etwas vernachlässigt.



verwilderte Felder

Richtung Landungssteg
und "Altes Tor"

Richtung Hofhaus



zerstörte Kapelle

Friedhof

abgebrannter
Gasthof

Häuser
sind
teilweise
schon
eingestürzt

Steilklippen

Das verlassene Dorf

steiler
Anstieg



Das Hofhaus der Familie Kai

steht seit dem Unglück im Zusammenhang mit dem Überfall leer. Das Gebäude macht immer noch einen soliden Eindruck und hat die Zeit ohne größere Spuren überdauert. Lediglich die beiden Gärten sind inzwischen völlig verwildert.

Die Außenmauern sind 3m hoch und glatt verputzt, kein Dach steht über diese Abgrenzung hinaus. Es sollte kein Problem darstellen, die Mauern zu überklettern. Es ist jedoch tagsüber völlig ungefährlich, das Hofhaus durch den Haupteingang zu betreten.

Einige Erläuterungen zum Grundriß:

Die eingezeichneten Fenster sind allesamt mit Fensterläden aus Holz verschlossen.

Die gestrichelten Linien sollen Dachüberstände andeuten.

Türen sind nicht eingezeichnet, aber normalerweise überall vorhanden.

Haupthaus

H1 Eingangstor

Das Eingangstor besteht aus massivem Holz und ist unverschlossen, ein Flügel steht einen Spalt weit auf und ermöglicht so den Zutritt. Die beiden Flügel weisen keinerlei Verzierungen auf. Über dem Portal befindet sich eine steinerne Tafel, auf der zu lesen steht:

下反开下开下 开开

开开 左以下开开 开开开上开开

之以用 开开以下之

开开 合口开开开开 开开开上开开

之以用 下反以下之

Übersetzung: TRETET EIN
DEN GUTEN SEELEN ZUM SCHUTZ
DEN BÖSEN SEELEN ZUM TRUTZ

Diese Gedenkschrift ist offensichtlich neueren Datums ist und wurde vom Richter nach Abschluß der Untersuchungen

zur Mahnung hier angebracht. Die Tafel hat ansonsten keine weitere Bedeutung, man kann sie ungehindert passieren.

Betrachtet man das Tor genauer, so kann man noch Reste eines richterlichen Siegels erkennen, welches einstmals das Eingangstor versiegelt hat, inzwischen aber von Wind und Wetter zerstört worden ist. Diesem Siegel kann man immerhin noch den Namen des zuständigen Richters, *Shen Dongzao*, entnehmen, welcher den Fall damals betreut hat und auch noch entsprechende Details zu den genauen Umständen der "Entvölkerung" in seinen Unterlagen aufbewahrt (Falls ein SL diese benötigt, so kann er sich an mich wenden, ich schicke dann diese hochgeheimen Unterlagen aus den Archiven des Richters, falls Rückporto beigelegt).

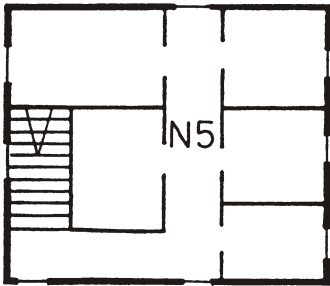
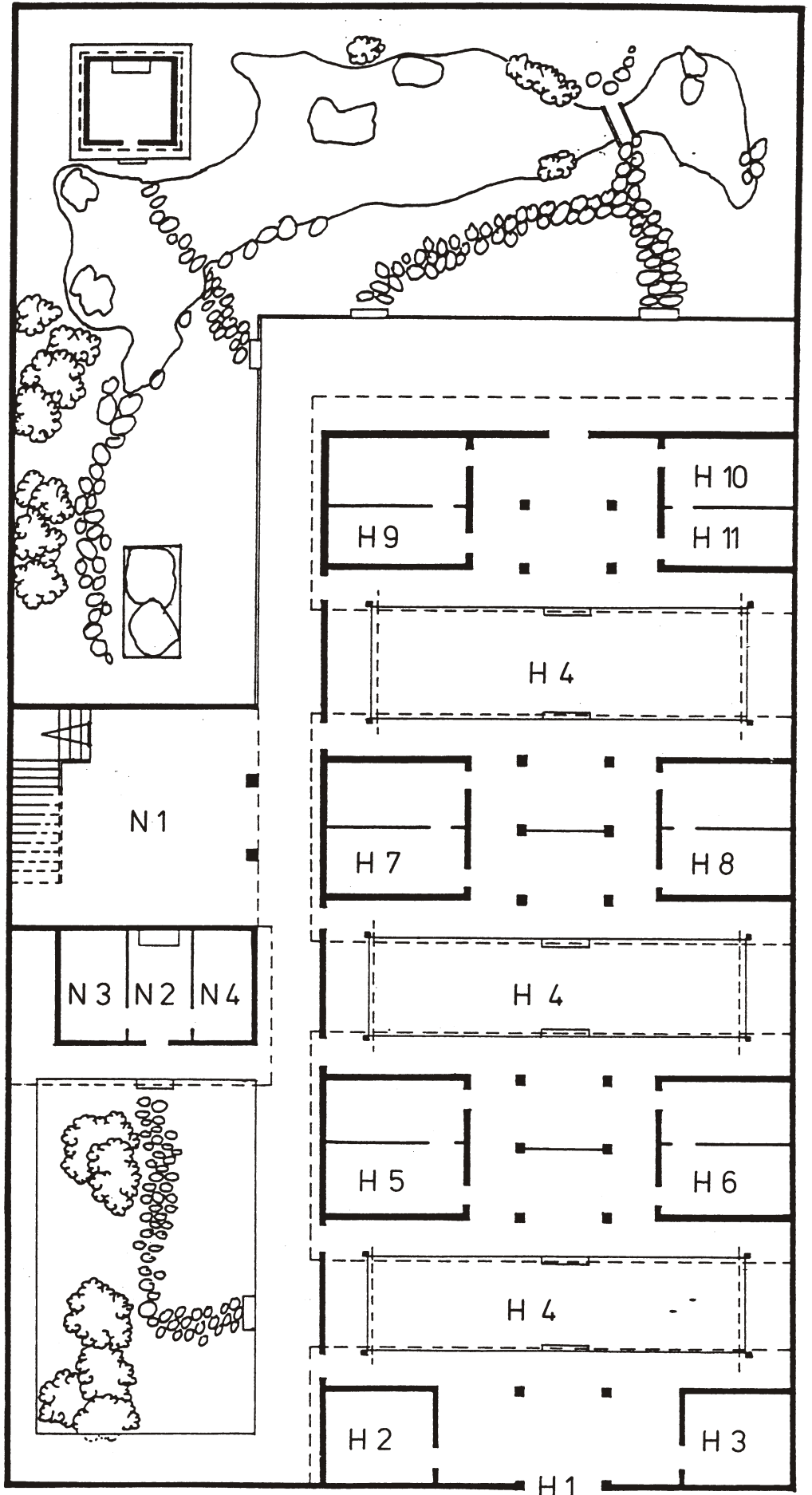
Der Bereich hinter dem Eingangstor erwartet die Spieler in einem diffusen Zwielficht. Das Gebäude macht einen ausgesprochen verlassenem Eindruck, obwohl man sich des bestimmten Gefühles nicht erwehren kann, beobachtet zu werden...

Das Eingangstor ist natürlich noch intakt und zumeist ge- bzw. verschlossen, je nach Tages- oder Nachtzeit. Klopft man an, so öffnet - zu jeder vernünftigen Zeit zumindest - der Hausdiener *Que Han*, um nach den Wünschen zu fragen.



Der Hauptkomplex ist durch drei Innenhöfe in vier Segmente geteilt, welche durch überdachte Verbindungsgänge aneinander gekoppelt sind. In diesen Zwischenbereichen spielte sich normalerweise das tägliche Leben ab.

Inzwischen macht der gesamte Innenbereich einen geradezu bedröhlich einsamen Eindruck. Spielleiter mit Hang und entsprechenden Fähigkeiten zur Erzeugung von Atmosphäre sollten sich hier ruhig ein wenig austoben (Es sei an dieser Stelle - aus eigener guter Erfahrung - auf den Gebrauch entsprechender Hintergrundmusik hingewiesen):



1t

Diffuses Zwielight bestimmt das Haupthaus. Wo Sonnenstrahlen durch die kleinen Lichtritzen an der Innenseite fallen, sind sie in feinste Staubpartikel gehüllt, was einen fast stofflichen Lichtstrahl zur Folge hat. Dahinter verschwinden die restlichen Bereiche in Schatten. Still ist es hier, man hört die Vögel - wenn überhaupt noch - sehr gedämpft. Wasser tropft in langsamem Rhythmus von der Decke in eine kleine Pfütze. Hinter den leeren Durchgängen lauert etwas, man fühlt sich beobachtet, ohne den Ursprung zu finden. War da nicht ein Schleifen, ein zu laut geratener Schritt? Irgendetwas ist präsent, eine Seele scheint dem Haus innezuwohnen, welche von der Anwesenheit der Spieler nicht gerade erfreut zu sein scheint...

Diese ganze Atmosphäre fällt natürlich bei bewohntem Haus weg. Der Innenbereich ist aufgeräumt und sauber. Das Leben spielt sich zumeist in den Zwischenbereichen rund um die einzelnen Innenhöfe ab. Das Haus ist einfach angenehm schattig, Sonnenstrahlen lockern die steife Atmosphäre etwas auf.

Direkt hinter dem Eingangsportal beginnt der erste der vier Hausbereiche. Zur Linken und Rechten befinden sich zwei Vorräume.

Eine allgemeine Bemerkung zu den Räumen: In den Beschreibungen wird davon ausgegangen, daß die einzelnen Zimmer nach ihrem Verlassen - abgesehen von der Zeit - unangetastet geblieben sind. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, daß in den Jahren irgendwelche zwielightigen Gesellen die Insel und auch das Hofhaus heimgesucht haben, verhältnismäßig groß, so daß dann natürlich das gesamte Gebäude geplündert ist und entsprechend aussieht. In diesem Fall sind die Beschreibungen zu modifizieren und anzupassen. Siehe hierzu auch das Kapitel 'Abenteuerideen' am Ende.

H2 Pforte

Das wenige Licht dringt durch Schlitz in den vorgezogenen Läden in den Raum. Er ist, abgesehen von einem alten Tisch, zwei Schemeln sowie ziemlich viel Staub und Dreck, den der Wind und der Zahn der Zeit in die hintersten Winkel getragen hat, leer. Die Tür liegt - nach innen aus den Zargen gebrochen - im Raum. Die Luft ist trocken, staubig.

Ein Papierfenster zum Hof, welches noch in recht gutem Zustand ist, sorgt für ausreichende Beleuchtung, nachdem man die Fensterläden von außen beiseite gezo-



gen hat. Hier ist nichts von Interesse zu finden.

Auch hier ist der Raum kärglich eingerichtet. In Benutzung befindet er sich eigentlich nur bei größeren Festen oder bevorstehendem Besuch. Dann ist das Eingangstor geöffnet, einer der Bediensteten versieht seinen Dienst in der Pforte und empfängt Gäste.

H3 Abstellkammer

Hier findet sich nur noch etwas morsches Gerümpel (alte kaputte Stühle, Holzbretter, Besen, Gartengeräte, etc.) das lediglich noch zum Entfachen eines Feuers zu gebrauchen ist. Der Raum hat keinerlei Fenster. Die Luft ist abgestanden.

Auch längeres Suchen wird nichts interessantes zutage fördern außer vielleicht einer Maus und viel Dreck und Spinnweben etc.

Dieser Raum dient zur Aufbewahrung der Gartengeräte und einiger eingelagerter und reparaturbedürftiger Möbelstücke. Während Letztere weiter hinten an die Wand geschoben sind, sind die Gartengeräte gut greifbar im vorderen Bereich. Die Tür zu diesem Raum ist eigentlich nie verschlossen.

H4 Innenhöfe

Die Innenhöfe teilen das Haus in vier Abschnitte. Jeweils eine Stufe führt in diese Bereiche, welche alle mit Sand ausgelegt sind. Im Lauf der Zeit sind die Sandflächen allerdings schon deutlich vermoost und von Unkräutern durchsetzt worden, so daß diese Bereiche eine irgendwie ungesunde Färbung angenommen haben. An manchen Stellen ist das Dickicht schon undurchschaubar geworden, was diesen Plätzen etwas bedrohliches gibt.

In diesen Bereichen kann der SL natürlich leicht etwas verborgen halten. Ansonsten sind die Höfe ohne größeres Interesse. *Diese Bereiche, die nur am Rand von einigen wenigen, kleineren Bambusstauden bewachsen sind, werden vom Diener pein-*

lich sauber gehalten und gerecht. Sie dienen als Lichthöfe, welche der Anlage eine gewisse Ruhe verleihen.

Der Bereich hinter dem ersten Innenhof war früher der Wohnbereich der Frauen der Familie Kai. Aufgrund der wenigen noch im Haus verbliebenen Familienmitglieder hatte der Vater von Kai Feng dies geändert und hier seine Leibwachen und persönlichen Diener untergebracht. Nachdem *Kai Feng* irgendwann sowohl aus finanziellen Problemen als auch aus fehlender Notwendigkeit keine Leibwachen mehr angestellt hatte, ließ er zwei Räume zu Gästezimmern für Verwandte/hohen Besuch herrichten.

Sowohl hier als auch im dritten Segment ist der Zwischenraum durch einen mit Schnitzereien reichlich verzierten hölzernen Wandschirm abgeteilt, so daß man von jedem Punkt im Haus immer nur einen kleinen Teil des Innenbereiches einsehen kann.

H5 Gästeräume

Auch in diesen beiden Räumen sind die Fenster durch Läden verschlossen, so daß nur schwaches Licht die Szenerie erhellt. Die Einrichtung dieser beiden Räume läßt auf eine Verwendung als Wohnräume schließen. In jedem Zimmer befindet sich ein Bett, Schrank, Tisch mit zwei Stühlen sowie ein bequemer Sessel. An den Wänden hängen Bilder, welche Berglandschaften zeigen. In den Räumen sind keinerlei persönliche Gegenstände zu sehen.

Auch eine genauere Untersuchung führt zu keinen weiteren Ergebnissen. Alle Schränke sind leer. Die Räume sind ziemlich staubig, ansonsten aber in Ordnung. Da die Möbel allesamt aus teurem Hartholz gefertigt sind, hat ihnen die Zeit nicht viel anhaben können. Die Bilder sind zwar gut gemalt, jedoch keinesfalls wertvoll. Auch haben ihnen die letzten Jahre zugesetzt. Untersucht man die Namensstempel genauer, so kann man - mit Hochschriftkenntnissen - die Zeichen Kai Lians erkennen.

Abgesehen vom Staub haben sich die Räume in den Jahren eigentlich überhaupt

nicht geändert. Sie sind so hergerichtet, daß sie jederzeit entsprechenden Besuch aufnehmen können. *Que Jiu-an*, die Hausdame ist da sehr aufmerksam und akkurat.

H6 Räume der Bediensteten

Diese beiden fensterlosen Zimmer zeichnen sich durch ihre Kargheit aus. Abgesehen von einem einfachen Doppelbett und einem Schrank im einen, sowie einem etwas baufälligen Stuhl im anderen Zimmer ist hier nichts zu entdecken. Die eine Tür ist verklemmt, die andere quietscht bei Wind in ihren Angeln.

Dies waren die beiden Zimmer des Bedienstetenehepaares *Que*, welche alles brauchbare Inventar bei Verlassen des Hofes mitgenommen hatten.

Natürlich sind die Räume noch voll eingerichtet. Sie zeugen von der Fähigkeit ihrer Bewohner, mit einfachen Mitteln und wenig Aufwand Gemütlichkeit zu erzeugen. Die Zimmer enthalten alles Notwendige, samt einiger Erinnerungs- und Familienerbstücke. Beide Räume verbreiten Wärme und Behaglichkeit. Eine Kohleschale sorgt an kalten Tagen für angenehme Temperaturen, einige Kerzen für Licht. Allerdings ist hier abgesehen von den Ersparnissen (IGS 23SS) nichts Interessantes zu finden.

Hinter dem zweiten Innenhof befinden sich die Nutzräume. Diese enthalten auch als einzige einen echten Kamin auf beiden Seiten. Entsprechend findet man auch zwei Kamine auf dem Dach. Alle anderen Räume werden - wenn überhaupt - durch Kohleschalen gewärmt. Bei der Nutzung des dritten Segments handelt es sich um eine nachträgliche Änderung. Ursprünglich war das gesamte Haupthaus für Mitglieder der Familie vorgesehen.



H7 Küche/Speiseraum

Im unteren Raum befinden sich neben einigen teils bereits verrotteten Säcken und Fässern mit inzwischen undefinierbarem Inhalt ein Tisch, zwei Hocker und einige Bretter an der Wand, auf denen noch einige Tongefäße liegen, die einstmals Küchenutensilien enthalten haben müssen, nun aber zumeist leer sind. Ansonsten wird dieser Raum von einem großen Ofen bestimmt, welcher einst feine Speisen - von kundiger Hand zubereitet - hervorgebracht hat, inzwischen aber nur noch als großer, dunkler Staubfänger dient. In der Mitte des Raumes befindet sich noch eine offene Feuerstelle.

Nebenan befand sich einst die Speisekammer, in der die Vorräte gelagert wurden. Einige größere Fässer und die Wände voller Regale sind die einzigen Überbleibsel davon.

Keine Geheimtüren, keine verborgenen Schätze, keine Falle, nichts! Sowohl Feuerstelle als auch Ofen sind frei von Kohle-/Holzresten.

Die Räume enthalten natürlich alles notwendige, um den Haushalt eines Adligen versorgen zu können. Im Speiseraum lagern große Mengen an Reis und Zutaten. Auch Fleisch ist in großer Menge, z.T. schon eingelegt vorhanden. Beide Räume haben Schlösser an den Türen und sind normalerweise nachts verschlossen.

H8 Bad/Ankleideraum

Im Bad (unten) erinnern nur zwei alte Badezuber an den einstigen Verwendungszweck des Raumes.

Der Nebenraum, einst das Ankleidezimmer, ist als solches nicht mehr zu erkennen und leer.

Wie schon erwähnt befindet sich auch hier ein Kamin, welcher zwischen den beiden Räumen angesiedelt ist und so einst für wohlige Wärme gesorgt hat.

Die Tür zum Bad ist weit offen und läßt sich nicht mehr bewegen, da sie sich verzogen hat. Die beiden anderen Türen sind in brauchbarem Zustand.

Die fehlende Einrichtung wurde von den *Que* mitgenommen, welchen der Richter

nach Abschluß der Untersuchungen für ihre langjährige Tätigkeit sowie ihre Hilfe bei der Untersuchung quasi freie Auswahl zugestanden hat. Allerdings haben sich die beiden in ihrer Bescheidenheit nur an Möbeln vergriffen, welche auch ihrem Stand entsprechen. Aus diesem Grunde fehlen nur einfache, praktische Einrichtungsgegenstände.

Zwischen den beiden Komplexen befindet sich auch hier eine mit Schnitzereien verzierte Holzwand als Sichtschutz und zur Unterteilung, da sich einst das ganze Leben in diesen Bereichen abspielte.

Natürlich weisen diese beiden Räume auch hier ein Minimum an Inventar auf. Im Bad findet sich noch ein Schemel, sowie ein kleines Regal für Handtücher sowie Seife etc. Im Ankleidezimmer befindet sich ein großer Kleiderständer sowie zwei Schemel.

Hinter dem letzten Innenhof lag der Wohnbereich der Familie *Kai*. Hier wohnen bis zuletzt neben dem Hausherrn *Kai Feng* auch noch seine 18jährige Tochter *Kai Lian* sowie der schwachsinnige Sohn *Kai Pao*. Letzterer überlebte als einziger die Katastrophe und wird inzwischen von den beiden ehemaligen Dienern *Que* liebevoll versorgt, wofür diese - nach Anweisung des zuständigen Richters - aus dem Vermögen der *Kai* eine entsprechende monatliche Zuwendung erhalten.

H9 Wohnbereich *Kai Feng*

Beide Türen zu diesem Bereich sind mit Blockschlössern verschlossen. Die Schlösser sind inzwischen rostig, was die Gewaltanwendung erleichtert, die Anwendung der Fertigkeit 'Schlösser öffnen' allerdings um +3 erschwert. Die Verbindungstür zwischen beiden Räumen ist nur geschlossen.

Auch hier empfängt die Spieler düsteres Zwielight. Beide Räume sind ausgesprochen stilvoll eingerichtet, wenn auch typische Merkmale reicher Leute, wie z.B. Porzellanmöbel fehlen. Alle Möbelstücke sind aus Edelhölzern, zumeist aus Mahagoni. Die gesamte Einrichtung ist in einem tiefen Rotton gehalten. Der untere Raum, das Schlafzimmer, enthält ein Doppelbett, einen Kleiderschrank und einen Sessel.

Der "obere Raum" besitzt zwei mit Läden verschlossene Fenster und ist damit das hellste Zimmer im ganzen Haus. Der Tür gegenüberliegend steht ein massiver Schreibtisch mit einigen Fächern. Ein großes Bücherregal ziert die Wand. Eine bequeme und vornehme Sitzgruppe vervollständigt die Einrichtung. Auf einem kleinen Tischchen steht eine Kohleschale mit verkohlten Resten.

Der Raum weist relativ wenig Staub auf



und erweckt daher den unheimlichen Eindruck, als sei der Hausherr nur einmal für kurze Zeit abwesend und könne jede Minute zurückkehren.

Das **Doppelbett** ist noch bezogen, wenn auch der Bezug unter den Jahren etwas gelitten hat. Die Tatsache, daß immer noch ein Doppelbett im Raum steht, obwohl seine Frau bei der Geburt von Kai Lian gestorben ist, läßt einiges über die tiefen Gefühle *Kai Fengs* seiner Frau gegenüber ahnen.

Der **Kleiderschrank** enthält noch die gesamte Garderobe Kai Fengs. Es handelt sich durchweg um feine, wenn auch keineswegs prunkvolle Gewänder. Die meisten Kleidungsstücke sind noch in brauchbarem Zustand, wenn auch das ein oder andere Kleidungsstück trotz sorgsam verschlossenem Schrank ein Mottenloch aufweist (Größe: groß, normal breit). Der **Schreibtisch** ist ein Schmuckstück und wie es scheint für die Ewigkeit gebaut. Seine Fächer sind allesamt abgeschlossen, allerdings handelt es sich um relativ einfache Schlösser (-5). Sie enthalten neben Schreibzeug (Pinsel, Tusche, Stein, Papier, etc.) auch noch die Korrespondenz *Kai Fengs*, so daß dem SL hier die Möglichkeit gegeben ist, den Spielern eigene Informationen zukommen zu lassen. Im mittleren der drei Fächer befindet sich noch ein kleines Geheimschloß, das sehr gut getarnt ist ('Geheimvorrichtungen entdecken' +5). Es enthält den Notgroschen der *Kai*: 3 Edelsteine (20 GS), eine 10cm große, sehr filigran gearbeitete Gold-Statuette, die eine Frau darstellt (3 GS Materialwert, ein Liebhaber zahlt bis zu 30 GS, da das Stück sehr alt ist und von einem berühmten Kunstschmied stammt), sowie die Reste des Familienschmucks (15 GS).

Das **Bücherregal** enthält einige z.T. alte und wertvolle Bände. Man findet neben Werken zur ao-laischen Geschichte und einigen philosophischen Werken älteren Datums zumeist nur unterhaltende Literatur (Es sei denn, der SL benötigt hier etwas ganz Bestimmtes. Aber bitte keine Zauberbücher o.ä.; Wert der alten Bände zwischen 1-20 GS, je nach Käufer)

Die **Sitzgruppe** ist weich gepolstert, die Bezüge kunstvoll bestickt. Ansonsten ist hier allerdings nichts auffälliges zu finden.

Sei noch erwähnt, daß an der Wand ein sehr schönes Bild hängt, welches erneut die Vorliebe der Familie für Landschafts-

malerei zeigt. Die vielen erkennbaren Namensstempel deuten darauf hin, daß es sich um ein älteres Gemälde handelt, entsprechend lobende Kommentare der Vorbesitzer deuten auch auf einen gewissen Wert hin (25 GS, bekannter alter Maler). Die Einrichtung wird durch einen einstmals bestimmt wertvollen, inzwischen aber deutlich abgenutzten Teppich vervollständigt.

Wie die Beschreibung oben bereits andeutet, sah es früher genauso aus. Einziger Unterschied ist der fehlende Staub sowie die Tatsache, daß der Hausherr wirklich plötzlich zurückkehren kann. Auch ist der Schreibtisch möglicherweise offen.

H10 Das Schlafzimmer *Kai Lians*

Auch zu diesem Raum ist die Tür abgeschlossen. Die Verbindungstür zum Zimmer ihres Bruders ist ebenfalls abgeschlossen.

Dieser mit einem Fenster ausgestattete Raum macht auf den ersten Blick deutlich, daß es sich bei dem Bewohner um eine Frau gehandelt haben muß. Das in hellen Farben eingerichtete Zimmer ist mit vertrockneten Blumengestecken geschmückt und weist eine große Anzahl an künstlerischen Arbeiten auf. An Einrichtungsgegenständen finden sich hier lediglich ein Bett mit einer buntbestickten Tagesdecke, ein kleiner Tisch mit Stuhl, ein Schrank, sowie ein Hängeregal mit einigen Büchern. Der Boden ist mit einem weichen Teppich bedeckt.

Bei den Arbeiten handelt es sich zumeist um Gemälde in verschiedenen Stadien. So findet man Skizzen, halbfertige und abgeschlossene Werke. Betrachtet man sie genauer, so kann man erkennen, daß die meisten von ihnen den Namensstempel Kai Lians (in Hochschrift) tragen.

Bei den **Büchern** handelt es sich ausnahmslos um leichtere -philosophische Werke, sowie einige Bücher über Kunst.

Der **Kleiderschrank** enthält eine vielfältige und teure Frauengarderobe, die auf einen guten Geschmack hindeutet. Hinter der Kleidung findet sich an der Rückwand noch ein sehr gutes Schwert, das man aber nur durch Beiseiteschieben der Kleidungsstücke entdecken kann. Es handelt

sich um eine gut gearbeitete Waffe mit leichten Verzierungen.

Auch hier gilt dasselbe wie bei 9. Ein wichtiger Unterschied ist allerdings das völlige Chaos, welches in diesem Zimmer bei Anwesenheit seiner Bewohnerin für gewöhnlich herrscht. Überall liegen angefangene Werke herum und man kann kaum das Bett erreichen.

H11 Das Schlafzimmer Kai Paos

Dieser Raum ist bis auf ein Bett und einen Kleiderschrank völlig leer. Ein Teppich ist über die volle Fläche des Bodens ausgelegt.

Dies war das Zimmer des schwachsinnigen Pao. Sämtliche persönlichen Gegenstände sowie seine Kleidung wurden beim Umzug mitgenommen, weshalb hier nichts mehr zu finden ist. Untersucht man den Raum genauer, so kann man überall Malspuren entdecken, die darauf hindeuten, daß hier entweder ein Kind gewohnt hat (dafür ist aber das Bett zu groß) oder, so die Spieler bereits einige Informationen über die Familie besitzen, daß hier der schwachsinnige Sohn und einziger Hinterbliebener der Familie Kai wohnte.

Während die Einrichtung dieselbe ist, besticht der Raum durch wild auf dem Boden verstreute Spielsachen, in denen Pao meist grinsend und in seiner eigenen Welt versunken sitzt (Es sei denn, er geht gerade mit dem Diener oder seiner Familie spazieren). Ansonsten auch hier nichts Besonderes.

Das Dach ist noch in einem vernünftigen Zustand, allerdings durch die fehlende Instandhaltung inzwischen schon so vermoost, daß es durchaus gefährlich sein kann, unbedacht oder im Dunkeln darauf heranzuklettern. Achten die Spieler deshalb beim ersten Besteigen nicht genauer auf den Untergrund, so ist eine GB-Probe > 10 fällig damit sie nicht vom Dach fallen [1w6LP/AP Fallschaden].

Das Nebengebäude

ist in einem deutlich schlechteren Zustand als der Hauptkomplex, da es beim Verlassen nicht mit der gleichen Sorgfalt hergerichtet worden ist. Hinzu kommt, daß dieses Haus einfacher gebaut ist und z.B. nicht über einen Dachüberstand verfügt, der Fassade und Fenster vor dem Zugriff der Witterung schützt. Durch das nach außen offene Erdgeschoß konnte der Wind die vergangenen Jahre ungehindert hindurchfegen. Entsprechend sieht das ganze Gebäude auch innen aus. Kann man im Haupthaus eine entsprechende Atmosphäre über den Zustand der - wie es scheint - nur kurzzeitigen Abwesenheit der Bewohner aufbauen, so bietet sich das Nebengebäude eher für die klassische Methode an:

Beständig pfeift der Wind durch alle Gänge. Irgendwo im Obergeschoß schwingt eine Tür im Wind. Bei stärkeren Böen kommen plötzlich Blätter und Staub die Treppe herunter und lassen überraschte Spieler kurzzeitig erblinden. Im Dunkeln rennt man plötzlich in ein großes, noch bewohntes Spinnennetz etc.

N1 Der Gemeinschaftsraum

Das gesamte Erdgeschoß besteht aus einem einzigen, zum Haupthaus hin offen Raum. An der Außenwand führt eine Treppe nach oben. Im Hintergrund befindet sich noch ein Durchgang. Ansonsten ist dieser Bereich von Staub und den Blättern einiger Jahre bestimmt. Im Gegensatz zum Haupthaus hat man hier das Gefühl, daß man sich im Haus einer seit Jahrzehnten verlassen Geisterstadt befindet, allein mit dem Wind und dem Staub vergangener Zeit, und ihren Geistern und Seelen...

Der Boden ist - unter all dem Dreck und Staub - mit einstmals bestimmt schön Fliesen ausgelegt, welche Drachenelemente zeigen und von hohem künstlerischen Wert waren. Allerdings hat ihnen die Zeit zugesetzt, sie sind völlig verblaßt. An vielen Stellen haben Feuchtigkeit und Frost die Fliesen platzen lassen und ver-

einzel ist Vegetation durchgebrochen. Unter der Treppe befindet sich eine abgetrennte Kammer, die mit einem einfachen Riegel verschlossen ist. Im Inneren befindet sich nichts weiter, als die ganzen alten, hier dicht gestapelten Tische und Stühle, welche vormals im Gemeinschaftsraum standen. Sie wurden hier beim Verlassen des Hofhauses verstaut. Ansonsten haben sich natürlich Spinnen sowie alles mögliche Kleingetier eingenistet. Das Räumchen fungierte früher als Toilette, was bei genauerer Untersuchung auffällt.

Die Treppe ins Obergeschoß macht beim Besteigen erschreckend viel Krach und man hat das Gefühl, sie würde jeden Moment zusammenbrechen, allerdings hält sie noch ohne Probleme.

In diesem Bereich werden alle gemeinschaftlichen Essen und Feste begangen. Aus diesem Grunde stehen hier einige Tische und Stühle. In einer Kammer unter der Treppe findet man - neben der Toilette - noch weiteres Inventar für Gäste. Ansonsten spielt sich hier das Leben der Bediensteten und der Familie ab.

In diesem Anbau befindet sich neben einem zentralen Hausaltar noch die Unterkunft des Priesters sowie des Hauslehrers. Man erreicht sämtliche Räume über den Zugang zur Kapelle.



N2 Der Hausaltar

Über eine geschlossene Tür erreicht man diesen fensterlosen Raum. Das Innere besteht lediglich aus einem steinernen Altar an der dem Eingang gegenüberliegenden Seite des Raumes. Darauf steht neben zwei Räucherschalen mit längst vergangenem Räucherwerk noch eine Jadestatue (!) Hous sowie zu beiden Seiten des Altars von der Decke hängende Lampions. Hinter dem Altar hängt an der Wand eine Schrift, welches in verblaßten, aber immer noch gut lesbaren Schriftzeichen folgendes besagt (Ao-Lai):

*Den Toten sei gegönnt die Ruhe,
das Leben meinte es nicht gut.
Gedenke ihrer in Achtung,
auf daß das Urteil gnädig ausfällt.*

Ansonsten ist der Raum, abgesehen von zwei Durchgängen in die Nebenzimmer, leer.

Ob der Raum tatsächlich so aussieht hängt natürlich davon ab, ob das Gebäude inzwischen geplündert wurde. Allerdings ist dieser Raum, wenn der Dämonenpriester auf der Insel lebt, der einzige noch hougeweihte Ort, da er das Hofhaus bisher gemieden hat. Überhaupt kann dieser Raum in vielerlei Hinsicht für ein Abenteuer wichtig werden (siehe 'Abenteuerideen').

Die Mahnschrift in Form eines klassischen Vierzeilers ist all denen gewidmet, welche im Zuge des Rachefeldzuges umgekommen sind. Es stammt vom Richter und wurde in einer Stimmung tiefster Verzweiflung über die wirklichen Ausmaße der ganzen Situation niedergeschrieben, um auch alle später Erscheinenden zu ermahnen, daß hier Schreckliches geschehen ist.

Die Jadestatue ist eine feine, wertvolle Arbeit, welche ein detailreiches Abbild des Affengottes darstellt (Wert 25 GS). Auch genaueste Untersuchungen fördern hier nichts weiter zutage.

Hier brennen zu Ehren der Ahnen eigentlich dauerhaft Kerzen und Räucherwerk. Ansonsten ist die Einrichtung unverändert. Der Priester versieht hier gewissenhaft seinen Dienst, wenn er nicht gerade im Dorf oder beim Eremiten ist.

N3 Kammer des Hauslehrers

Dieser Raum ist äußerst kärglich eingerichtet. Neben einem Bett, einem Schreibtisch mit Stuhl und einem Schrank findet man hier lediglich noch ein einfaches Bücherregal, aber keinerlei persönliche Gegenstände. Das einzige Fenster ist mit Läden verschlossen.

Der Hauslehrer wurde, wie auch der Priester, von *Kai Feng* im Zuge des Rachezugzuges seiner Komplizen (siehe 'Geschichte') umgebracht, da die beiden ihm auf die Schliche gekommen waren und er freier agieren wollte. Da dies auch bei der Untersuchung aufgefallen war, ließ der Richter die persönlichen Gegenstände den Verwandten des Hauslehrers zukommen.

Solange der Lehrer noch im Haus lebt und arbeitet ist dieser Raum natürlich auch entsprechend eingerichtet. Auf dem Bücherregal stehen vor allem Klassiker und philosophische Werke, im Kleiderschrank befinden sich einfache aber gute Kleidungsstücke. Im Schreibtisch Schreibzeug sowie, leicht versteckt, die Ersparnisse des Lehrers, immerhin 27GS, 8SS. Der Raum ist meist abgeschlossen, wenn der Lehrer nicht anwesend ist.

N4 Kammer des Priesters

Dieser Raum ist noch spartanischer eingerichtet als N3. Lediglich eine Schlafmatte, inzwischen völlig zerfressen, eine einfache Truhe sowie ein kleines Brett an der Wand als Bücherregal sind hier zu finden. Eine Tür fehlt, der Durchgang zum Altar ist offen. Das Fenster ist ebenfalls durch Läden verschlossen.

Der Priester, der einst hier wohnte, war ein echter Asket, wohl einer der Gründe, warum er diesen zurückgezogenen Posten einer Aufgabe in einem Kloster oder auf einer belebteren Insel vorzog. Seine wenige persönliche Habe ließ der Richter - da keine Verwandten bekannt waren - dem Kloster zukommen, dem er entstammte.

Neben der nötigsten Kleidung finden sich hier lediglich einige Bücher. Neben klassischen Werken des Glaubens fällt ein

Buch etwas heraus. Es handelt sich um eine bekannte Kindergeschichte, welche der Priester immer und immer wieder liest und zum größten Teil auch bereits auswendig kennt. Ansonsten ist in diesem Zimmer nichts zu finden.

N5 Das Obergeschoß

Hat man über die Treppe das Obergeschoß erreicht, so findet man sich in einem Flur wieder von dem viele Durchgänge abzweigen. Einige Türen sind noch geschlossen, andere sind entweder offen oder sogar schon aus den Angeln gebrochen und liegen lose im Raum. Nur wenige Fensterläden sind verschlossen, so daß viele Fenster inzwischen durch Witterungseinflüsse zumeist stark beschädigt sind. Der Wind pfeift frei durch das Gebäude und hat über die Jahre eine Menge Unrat hereingetragen. Der zusätzlich hereingewehte Regen hat den Boden aufgeweicht, an vielen Stellen findet man Schimmel, z.T. sogar Moose. Das gesamte Obergeschoß befindet sich in einem Zustand schleichenden Verfalls, welcher geradezu erdrückend überall spürbar ist. Nahezu alle Räume enthalten halbvermoderte Betten sowie Truhen. Teilweise findet man noch Tische und Stühle, doch kein einziges Möbelstück ist noch in Ordnung. Eine kalte Nässe liegt in den Räumen, die innerhalb kurzer Zeit auch jeden erfaßt, der sich hier aufhält. Ansonsten wimmelt dieser Bereich von Leben: Mäuse, Spinnen sowie vielerlei Kleingetier haben ein Zuhause gefunden, wo früher Gäste schliefen.

Dieser Bereich enthält weiter nichts Wichtiges. Er bietet sich allerdings als gute Umgebung für geheimnisvolle Geschehnisse: Schritte in einem Nebenraum, der bei Betreten leer ist; Licht dringt aus einem der hinteren Räume und wirft durch die zerfetzten Fenster bizarre Schatten, doch auch hier ist nichts zu entdecken... (siehe hierzu auch 'Abenteuerideen'). Desgleichen kann der SL natürlich hier für eigene Ideen notwendige Räumlichkeiten unterbringen. Doch prinzipiell waren dies in den letzten Jahrzeh-

ten nichts anderes als Gästezimmer, die zudem kaum noch benötigt wurden. *Das Obergeschoß wird von Que Jiu an regelmäßig in Schuß gehalten. Allerdings sind die Betten schon längst nicht mehr bezogen, da kaum noch unverhofft Gäste eintreffen. So erscheint das Obergeschoß zwar sauber aber leblos.*

Der Grabpavillon

Durch Trittsteine gelangt man über den kleinen Teich im Garten an einen Pavillon, der sich auf einer kleinen steinernen Plattform in der hintersten Ecke des Gartens befindet. Dieses sowohl schlichte als auch sehr fein gearbeitete Gebäude hat keinerlei Fenster. Die Außenwände sind weiß gestrichen und schmucklos.

Der einzige Zugang liegt zum Hof hin. Über eine Stufe erreicht man die Tür. Sie ist aus Metall, entsprechend schwer und mit plastischen Verzierungen überzogen, die bekannte Szenen aus dem Zweikampf zwischen Hou und Sternstein zeigen, wobei letztere nur als inhaltloser Umriß dargestellt wird. Die Tür besitzt ein geschickt in die Verzierung integriertes Schloß, sowie einen breiten Griff, welcher als Arm Hous ausgearbeitet ist. Ein richterliches Siegel ist über dem Türspalt angebracht.

Das Zeltdach ist stark geschwungen, das Balkenwerk reich verziert.

Wichtig: so ohne weiteres erkennt man von außen den wahren Verwendungszweck dieses Gebäudes nicht.

Das Siegel trägt ebenfalls die Zeichen *Shen Dongzaos* und man kann aus dessen Unversehrtheit zumindest schließen, daß keine sterbliche Seele das Gebäude seit der richterlichen Untersuchung betreten hat.

Es gibt prinzipiell zwei denkbare Wege, in den Grabpavillon zu gelangen. Zum einen können die Spieler natürlich ganz einfach das richterliche Siegel brechen, allerdings gilt es dann immer noch, das Schloß zu knacken oder die Tür mit roher Gewalt aufzubrechen.

Da es sich um ein normales Schloß han-

delt, genügt eine erfolgreiche Anwendung von 'Schlösser öffnen'. Der Erfolg der Gewaltmethode ist stark abhängig von den angewendeten Methoden (angesetzte Hebel etc.). Hier muß der SL entsprechend abwägen. Ganz ohne Tricks wird es aber wohl kaum gehen, dafür ist die Tür zu schwer. Sie geht auf alle Fälle nach innen auf.

Die zweite Möglichkeit ist durch Abdecken einiger Ziegeln über das Dach einzu- steigen. Auf diese Weise bleibt das Siegel unverletzt (auf diesem Wege könnten natürlich auch andere eingedrungen sein!). *Der Pavillon ist ebenfalls verschlossen (die Ahnenverehrung wird am Hausaltar durchgeführt), jedoch findet man natürlich kein richterliches Siegel. Nur an Feiertagen werden die Zeremonien zur Ehrung der Ahnen hier durchgeführt. Von außen ist er in bestem Zustand. Es dürfte sich allerdings als etwas schwieriger erweisen, unbemerkt einzudringen.*

Das Innere des Grabpavillons

Im Innern begrüßt die Spieler abgestandene Luft. Das Innere des fensterlosen Raumes ist mit Steinplatten ausgelegt und wird durch einen wuchtigen marmornen Steinaltar bestimmt, der bis auf zwei Kerzenständer mit schon vor langer Zeit niedergebrannten Kerzen und einer Schale für Räucherwerk leer, jedoch von feinsten Steinmetzarbeiten überzogen ist, die von kundiger Hand ausgeführt worden sind.

Der Raum selbst ist an den Innenwänden mit schlichten aber sehr schönen Landschaftsmalereien in gedeckten Farben verziert, ansonsten ist der Raum leer.

Betrachtet man sich die Steinmetzarbeiten genauer, so kann man deutlich erkennen, das sie religiösen Inhalts sind und Formen der Totenverehrung aufzeigen, in Gebet, Meditation etc.

Links des Einganges bilden einige unscheinbare Bodenplatten eine massive Geheimtür, die ein Treppe in ein tieferliegendes Gewölbe verbirgt [nach entsprechender Suche 1w20 +evtl. Bonus auf 'Geheimvorrichtungen erkennen' > 18]. Hat man sie erst einmal gefunden, so kann man sie öffnen, indem man an einer

Kante sehr kräftig drückt (mit einer geringen Wahrscheinlichkeit [nat. 20] kann dieser Öffnungsmechanismus auch per Zufall durch einen genau auf dieser Kante stehenden Spieler ausgelöst werden). An der sich nur wenig hebenden Kante entdeckt man eine Vertiefung, in der sich ein kleiner Hebel erfühlen läßt, welcher den Klappmechanismus entriegeln kann. Danach läßt sich die Falltür einfach schräg zur Seite in den Boden weg-schieben. Darunter befindet sich eine nach unten führende steinerne Treppe.

Eigentlich sieht es hier genauso aus. Je nach Datum kann das Räucherwerk noch relativ neu sein, möglicherweise sind die recht großen Kerzen noch nicht niedergebrannt.

Die Gruft

Die Treppe endet vor einer ebenfalls metallenen Tür, die kein Schloß aufweist, lediglich ein Ring ist an Stelle einer Klinke angebracht. Die Tür ist unverziert und schimmert in mattem Glanz. Über dem Türspalt hängen mehrere Totengebete. Auf der Tür ist ein Vierzeiler in Hochschrift eingraviert:

誰 敢 動 此 屍 骨 誰 敢 動 此 棺 槨
 誰 敢 動 此 屍 骨 誰 敢 動 此 棺 槨
 誰 敢 動 此 屍 骨 誰 敢 動 此 棺 槨
 誰 敢 動 此 屍 骨 誰 敢 動 此 棺 槨

Übersetzung:

WER DIE RUHE DER TOTEN STÖRT,
 DEM NICHTS MEHR ALS DER TOD GE-
 HÖRT.
 DOCH AUFRECHTE SEELEN MIT ACH-
 TUNG IM HERZEN
 BLEIBEN VERSCHONT VON SCHRECKEN
 UND SCHMERZEN.

Bei diesem Vers handelt es sich um eine nachträgliche aber leere Drohung, die einzig den Zweck haben soll, eventuelle Plünderer von ihrem Treiben abzuhalten (Man bedenke die Angst der Ao-Lai vor den Geistern der Ahnen). Auch für diesen Spruch zeichnet sich der Richter - mit Zustimmung der letzten überlebenden Bewohner des Hofhauses - verantwortlich. Allerdings bekommt dieser Spruch eine

ganz andere Würze, wenn tatsächlich die Geister der Ahnen durch das Gebäude wandeln (siehe auch 'Abenteuerideen').

Ansonsten kann man den Raum ohne Schwierigkeiten betreten, wobei vermutlich einige Totengebete aus dem Türspalt fallen. Diese enthalten Segen oder Wünsche sowie wohlmeinende Worte oder gar Tips für die Reise ins Jenseits, abhängig vom Schreiber. Die Tür läßt sich einfach aufziehen, ein Schloß oder gar Schutzmechanismus existiert nicht.

Der dahinter liegende Raum enthält eine trockene, unangenehme Luft, die den Eindruck des letzten Raumes noch verstärkt. Der rechteckige Raum enthält enthält an drei Wänden je zwei Nischen, von denen fünf bereits durch Grabplatten verschlossen sind. Die vierte Wand enthält lediglich eine Tür. Ansonsten ist der Raum leer.

Auf den steinernen Grabplatten sind jeweils die Namen der Verstorbenen eingraviert. Ansonsten findet man keine weiteren Informationen (auch die Lebensdaten fehlen normalerweise auf ao-laischen Gräbern). Es sind dies (von links nach rechts):

- leere Nische
- Kai Lian, die Tochter
- Kai Biu, die Ehefrau
- Kai Feng
- Kai Tsung, sein Vater
- Kai Lin-Wei, die Mutter

Jeweils zwei liegen an einer Wand.

Der Grabpavillon ist deutlich neueren Datums als der Rest des Hofes, was ein entsprechend aufmerksamer Spieler ohne weiteres feststellen kann (z.B. Spieler mit 'Philosophie', wenn er sich das Gebäude etwas genauer betrachtet. Das Alter läßt sich so auf etwa 80 Jahre schätzen).

Auch die begrenzte Zahl der Nischen sowie die hier beerdigten beiden letzten Generationen deuten darauf hin, daß der Pavillon neueren Datums ist.

Dieser Raum weist ansonsten keinerlei Besonderheiten auf. Allerdings könnte er für Abenteuer, die sich mit den Verstorbenen befassen von Bedeutung sein (siehe 'Abenteuerideen').

Prinzipiell sieht es hier genauso aus. Es müssen natürlich einige Anpassungen an den Verlauf der Geschichte gemacht werden:

An der Tür findet man wahrscheinlich keine Totengebete (höchstens eines von Feng an seine Frau oder seine Eltern). In der Gruft sind beide Nischen an der rechten Wand noch frei. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand ist die rechte Nische (Kai Feng) auch noch frei.

Soweit zunächst einmal zur Beschreibung des Hofhauses. An dieser Stelle sollen noch einige allgemeine Dinge gesagt bzw. wiederholt werden.

Im Gegensatz zum Haus des Eremiten, bei welchem der SL je nach Wahl des Bewohners schon relativ an die hier vorgestellte Ausarbeitung gebunden ist, handelt es sich bei dem Hofhaus um ein - je nach Abenteuer und Hintergrund - äußerst flexibles und variables Gebilde.

Während bei Spielen in der Vergangenheit mit Bewohnern, auch hier die Vorgabe schon als Richtlinie angesehen werden sollte, ist die Beschreibung des Zustandes in der Gegenwart im höchsten Fall ein grober Leitfaden, der mehr oder weniger deutlich abgewandelt werden kann. Neben einer sehr wahrscheinlichen Plünderung - von welcher Seite und aus welchen Gründen auch immer - spielt natürlich auch das Abenteuer selbst eine wichtige Rolle. Es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, daß die Wahrscheinlichkeit eines verwüsteten und geplünderten Hofhauses sehr hoch ist, schließlich sind

schon einige Jahre vergangen, in denen niemand mehr das Hofhaus hätte schützen können. Gibt es allerdings irgendwelche "Bewacher" z.B. in Form von Geistern der Verstorbenen, so könnte man z.B. eine nur teilweise Plünderung, dafür aber in einem dunklen Raum - die inzwischen verwesene Leiche des Plünderers mit seinem Diebesgut finden. Mit diesem kleinen Ausflug Richtung 'Abenteuerideen' sollen nur einige Möglichkeiten aufgezeigt sein. Desweiteren ist das Hofhaus aufgrund seiner Flexibilität der geeignetste Ort zur Unterbringung von Informationen und Hinweisen. Hierzu einige Beispiele im vielgenannten Kapitel 'Abenteuerideen' am Ende.

Mir ist es an dieser Stelle wichtig, dem SL klar zu machen, daß die Vorgabe nicht - wie gewohnt - ein starres Schema ist, an welches es sich fast sklavisch zu halten gilt, sondern ein Leitfaden, der dazu noch ein Ideal beschreibt, was am unwahrscheinlichsten ist. Es wurde lediglich gewählt, um die vollständigste Ausstattung des Hofhauses nach den Jahren aufzuzeigen, ein optimierter Grenzfall, nichts weiter.

Inhalt des zweiten Teiles sind das Haus des Eremiten, welches inzwischen von dem Dämonenpriester *Wu Shong* bewohnt ist, die Beschreibung der NSC sowie die vielzitierten 'Abenteuerideen'.



Handouts

Über dem Tor zum Hofhaus, auf einer steinernen Tafel:

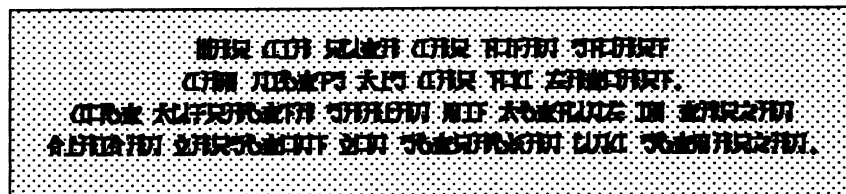


Übersetzung (Hochschrift!):
TRETET EIN
DEN GUTEN SEELEN ZUM SCHUTZ
DEN BÖSEN SEELEN ZUM TRUTZ

Ein Zettel über dem Hausaltar, schon ziemlich vergilbt:



Eingraviert in die metallene Tür zur Gruft:



Übersetzung (Hochschrift!):
WER DIE RUHE DER TOTEN STÖRT,
DEM NICHTS MEHR ALS DER TOD GEHÖRT.
DOCH AUFRECHTE SEELEN MIT ACHTUNG IM HERZEN
BLEIBEN VERSCHONT VON SCHRECKEN UND SCHMERZEN.