

'Die Insel der weißen Steine'

Eine verlassene Insel in
den Weiten Ao-Lais

von Thorsten Mascher

Teil 2

Aus der Ferne rollte Donner heran, ein Gewitter näherte sich der „Insel der weißen Steine“. Aufkommende Böen ließen den Wald erzittern. Eine alte Ulme neigte sich wie eine große Dschunke bei schwerem Seegang, ihr Rauschen erfüllte die kleine Lichtung zu ihren Füßen. Wie eine Oase der Ruhe lag dort ein kleines Haus im Schutz der



umstehenden Bäume. Seine fensterlosen Außenmauern hatten etwas beschützendes bei solchem Wetter, doch schienen sie gleichsam abweisend, als wollten sie ein Geheimnis verbergen, welches unter keinen Umständen die Lichtung erreichen durfte. Schwarze, tiefhängende Wolken kamen nun schnell heran, wie ein undurchdringlicher Vorhang zogen sie den Himmel zu und innerhalb kürzester Zeit war es an diesem Ort finster geworden. *Er hatte getan, was er hatte tun müssen. Nichts und niemand hätte ihn dabei aufhalten können.* Die ersten Blitze zuckten über den Himmel, Regen begann zu fallen, der Wind nahm beständig an Stärke zu. Schon bald hatte tosendes Chaos die Regentschaft dieser Insel übernommen. *Dies war nun sein Reich, der Ort seiner Erfüllung, das Ende einer langen Suche.* Ein Blitz spaltete ganz in der Nähe einen Baum, das kurzzeitig aufflammende Feuer wurde sofort von den herabstürzenden Wassermassen gelöscht. Dies war die Sintflut, das Ende schien nahe. *Er stand am Anfang des Endes, am Beginn einer neuen, seiner letzten Reise. Die Vorbereitungen waren getroffen.* Das Unwetter hatte seinen Höhepunkt erreicht, wie eine wilde Jagd fiel es über den Wald und die Lichtung her. Die zuckenden Irrlichter ließen den Himmel aufflammen. In diesem Licht erschien das Haus auf einmal bedrohlich. Man vermeinte, bewegende Schatten zu erkennen, knöcherne Säulen mit Schädeln, die einen aus leeren Augenhöhlen anstarrten, schienen ein skelettiertes Dach zu tragen. Ein Leuchten ging in Dunkelphasen des Himmels von ihm aus. Ein Eigenleben schien von ihm Besitz ergriffen zu haben. Es rief einen jeden, gleichwohl das Blut in den Adern gefror. *Er hatte die Verbindung hergestellt, er hatte sich nicht getäuscht. Verlockend und gleichsam erschreckend stand es vor ihm. Dies war die Nacht, seine Nacht. Heute würde er seine neue Heimat besuchen...*

Vorwort

Dieser zweite Teil der Beschreibung der „Insel der weißen Steine“ befaßt sich hauptsächlich mit dem Haus des Eremiten. Auch hier sind zwei verschiedene Varianten denkbar.

Das Haus könnte noch von dem wirklichen Eremiten *Nao Tai* bewohnt sein. Dies ist zwingend, solange auf der bewohnten Insel gespielt wird und auch möglich, wenn die Insel nach der richterlichen Untersuchung bereits eine geraume Zeit verlassen ist.

Vorgesehen ist allerdings die zweite Möglichkeit, bei der das Haus inzwischen von dem Dämonenpriester *Wu Shong* übernommen worden ist. Hierfür sind auch alle Beschreibungen ausgelegt.

Will man das Haus mit *Nao Tai* spielen, so braucht man i. allg. lediglich die eingerahmten Beschreibungen zu beachten, d.h. das Haus ist dann tatsächlich, was es im zweiten Fall nur vorgibt zu sein. Natürlich kann der SL hier noch ergänzen, aber viel dürfte sich nicht ändern.

Nach der Vorstellung der beiden wichtigsten NSC sollen am Ende noch einige der vielen möglichen Abenteuerideen angerissen und werden.

Geschichte

Allen offiziellen Quellen kann man entnehmen, daß *Kai Tshen-So* den Bau des Hauses im Wald initiierte, als er sein Ende kommen sah, doch dies ist nur die halbe Wahrheit.

Im Zuge der Neubesiedelung durch die *Kai* waren auch Mönche und Priester auf diese Insel gekommen, und ein Priester entdeckte eines Tages bei einem Spaziergang durch den Wald auf einer schönen Lichtung - eher per Zufall - eine Unregelmäßigkeit im Gefüge dieses Ortes. Diese Entdeckung veranlaßte ihn dazu, dem nächsten Kloster Meldung zu erstatten woraufhin Nachforschungen angestellt wurden: Einige Monate nach dem Aufenthalt des Priesters besuchte eine Gruppe wandernder Mönche die Insel und begab sich schließlich während eines 'Spazierganges' unbemerkt zu der Lichtung, um mit ihren Untersuchungen zu beginnen.

Das Ergebnis war erschreckender als befürchtet: Die Lichtung war einer jener seltenen Orte, an denen sich die Ebenen überschneiden, eine blasenartige Ausstülpung der Dämonenebene zur mundanen Welt. War diese Stelle an sich keine Bedrohung, so wäre es hier einem Kundigen

der finsternen Mächte durchaus möglich - so er mächtig genug ist - einen Übergang zu schaffen, ein Tor zum dämonischen Reich.

Dies war der Grund warum - nach langen Beratungen - ein Gesandter des zuständigen Klosters dem inzwischen schon greisen *Tshen-So* einen Besuch abstattete, in welchem er dem alten aber geistig noch wachen Mann die Notwendigkeit erklärte, auf der Lichtung eine Eremitage zu errichten (natürlich ohne die wirklichen Gründe beim Namen zu nennen). Als gläubiger Ao-Lai gab es für den Inselverwalter kein langes Überlegen. Ohne weiter nachzufragen ließ er in seinem Testament als seinen letzten Willen den Bau eines Hauses „zu Ehren Hous und als Ort der Ruhe und Zurückgezogenheit für seine gläubigsten Diener“ veranlassen. Unter seinem Sohn *Kai Chen* wurde schließlich noch im ersten Jahr nach dem Tode des 'Großen Kai' der Wunsch in die Tat umgesetzt und das Haus des Eremiten errichtet, wie es heute noch auf der Insel zu finden ist. Schon kurz nach der Fertigstellung wurde es von einem weisen Mann, *Juan Wei*, bezogen, und ab diesem Zeitpunkt stand es nicht mehr leer.

Bat ein Eremit um einen Nachfolger, so wurde unter den entsprechend ausgebildeten Priestern derjenige ausgesucht, der zur Vervollkommnung Ruhe und Zurückgezogenheit anstrebte. Die eigentliche Bedeutung dieses Ortes wurde nur von Eremit zu Eremit weitergegeben und in den Klöstern wußten die wenigsten überhaupt um seine Besonderheit. Die anhaltende Ruhe über mehr als zwei Jahrhunderte war schließlich Bestätigung genug, daß der Schnittpunkt der Ebenen der anderen Seite offensichtlich verborgen geblieben war.

So übernahm schließlich *Nao Tai* vor inzwischen 25 Jahren das Haus und die mit ihm verbundene Aufgabe. Als die Insel nach der richterlichen Untersuchung schließlich entvölkert war, blieb der Eremit alleine zurück, da er sich keinen anderen Ort vorstellen konnte, an dem es sich für ihn noch zu leben lohnte. Ausserdem fühlte er sich an seine Aufgabe gebunden. Obwohl kein Schiff mehr die Insel besuchte, hatte er alles zum Leben, und das Einssein mit der Insel, der Natur und dem Wetter war für ihn die größte Erfüllung. Bei seinen Wanderungen sorgte er dafür, daß die beiden hougeweihten Orte - die Kapelle auf dem

Friedhof sowie der Hausaltar - immer in gutem Zustand blieben. Ab und zu legte er frische Kräuter zum Verbrennen in den Räucherschalen nach. Er pflegte den Friedhof bzw. die jüngeren Gräber, gedachte der Ahnen und beging die Feiertage. So verbrachte er Jahre der Einsamkeit. Nur ab und zu einmal sah er eine Dschunke die Insel in großem Abstand passieren; kaum, daß einmal ein Schiff kurz vor der Küste ankerte, nur wenige Menschen sah er und kaum einem gab er sich zu erkennen. Dies war seine Insel, seine Heimat. Hier wollte er in Frieden seiner Bestimmung begegnen.

Eines Nachts erwachte er schweißgebadet und war auch in wachem Zustand noch völlig erschüttert von dem, was er gesehen hatte. Er versuchte sich einzureden, daß er nur geträumt hatte, versuchte weiterzuschlafen, doch es mochte ihm nicht gelingen. So blieb er schließlich

wach und dachte nach. Er hatte seinem Schicksal in die Augen geblickt, dessen war er sich inzwischen sicher. Er hatte es auf seiner Insel landen sehen. Hatte das Schiff sinken sehen. ER kam. Noch war er irgendwo da draußen auf dem Meer, über dem sich gerade ein Sturm zusammenzubrauen schien.

Er war der Wächter des Tores, er mußte warten, erwarten, sein Schicksal. Er konnte das Tor nicht einfach verlassen, und von der Insel gab es kein Entrinnen. Früh am Morgen stand er nach einer

schlaflosen Nacht auf und machte sich auf den Weg zu den Klippen, um zu schauen, was der Tag alles bringen würde. Er ahnte, daß die dunklen Wolken sein Ende mit sich trugen. Am Nachmittag erkannte er das Schiff, das geradewegs auf die Insel zusteuerte. Ein Mann wurde an Land gebracht, das Beiboot legte ab. Er wartete. Die Segel wurden gesetzt - noch immer stand er da, reg-

los. Das Schiff begann plötzlich zu sinken, Panik schlang sich wie eine eiskalte Faust um Tais Herz, und er begann zu laufen, holte Papier und Schreibzeug und rannte so schnell ihn seine müden Füße tragen konnten zum 'Hofhaus der Familie Kai', um eine letzte Nachricht zu hinterlassen (siehe links). Geschwind machte er sich auf den Rückweg, um sich seinem Schicksal zu stellen. Da stand ein einsamer Mann, kaum jünger als er, mit ausgemergeltem Gesicht. Er blickte ihm in die Augen -

und erkannte das kalte, sichere Lächeln des Siegers. Er hatte keine Chance, doch er würde sich teuer verkaufen....

Er schrie, wurde von tausend Nadeln ständig und langsam durchbohrt und er wußte, er würde nicht sterben. Die Hoffnung auf eine Rettung ist ein Sandkorn im reißenen Bach, doch es war sein letzter Widerstand, seine einzige Hoffnung, an die er selbst nicht mehr glauben konnte. Doch noch hatte er sich nicht völlig aufgegeben, lauschte gebannt



nach Schritten und Stimmen über sich. Ob sich vielleicht einmal andere Stimmen, andere Schritte darunter mischen würden, um die eine, altbekannte auszulöschen? Er wartete und litt, was blieb ihm auch anderes übrig?

Nao Tai hatte verloren, der Dämonenpriester hatte ihn besiegt und an einem Ort gefangengesetzt, an dem seine Macht ausgelöscht war: auf der Dämonenebene.

Kaum hatte er sein neues Domizil übernommen, als er mit seinen einschneidenden Veränderungen begann. Die Kapelle auf dem Friedhof wie auch das Haus des Eremiten wurden entweiht, letzteres den finsternen Mächten überantwortet. Dabei beließ er die Einrichtung unverändert, um den Schein wahren zu können. Er selbst schlüpfte in die Rolle des Eremiten, wenn auch seine Zielsetzungen und Aufgaben andere waren. So begann er langsam damit, die letzten Jahre seiner mundanen Existenz sowie den Übertritt in die dämonische Welt vorzubereiten. Einzig das Hofhaus mied er, da ihm - nicht zuletzt aufgrund der Warnung am Eingang - das Betreten zu riskant erschien, zumal das Gebäude für ihn keinerlei Bedeutung hatte.

So scheint sich also auf den ersten Blick nichts geändert zu haben. Alles ist auf der „Insel der weißen Steine“ so, wie man es vermuten würde....

Der momentane Zustand des Hauses

Für jeden 'normalen' Menschen erscheint es unverändert: das Haus eines weltfremden Eremiten mit allem was dazugehört. Von außen betrachtet fällt auch dem Kundigen tagsüber kein Unterschied auf, d.h. selbst 'Unheiliges spüren' (Priester) oder Informationszauber wie 'Drittes Auge' o.ä. weisen keine Besonderheiten auf. Alles was an Dämonischem vorhanden ist (und das ist eine ganze Menge) befindet sich innerhalb der Mauern des Hauses.

Auf der anderen Seite ist allerdings das Unheilige an diesem Ort so präsent, fließen durch das Tor der Ebene so starke dämonische Energieströme, daß sich diese nicht permanent unterdrücken und im Innern abgeschirmt halten lassen:

In der Stunde des Skorpions sowie im gesamten Monat des Skorpions die ganze Nacht hindurch, in einer Zeit, in der die finsternen Mächte auf der mundanen Ebene besonders stark sind, kann das

Gebäude seine Natur nicht mehr ganz verborgen halten. Zu dieser Zeit liegen die dämonischen Kräfte - zumindest für den Kundigen - brach. 'Unheiliges spüren' ergibt dann eine entsprechende Resonanz und das 'Dritte Auge' vermag sogar einen tieferen Einblick in den Zustand des Gebäudes zu ermöglichen:

Als schwarze Masse steht das Haus in der Nacht, wie es auch vorher zu sehen war. Doch gleichzeitig scheint auch noch ein zweites Gebäude weit erschreckenderer Gestalt das sichtbare Gemäuer zu überlagern. In einem über die Fläche fahlen, irgendwie kranken Rotton läßt sich ein Haus gleichen Ausmaßes erkennen, welches doch völlig anders aussieht: Wie aus dem Boden gewachsen erscheint das Gebäude, sämtliche Treppen, Wände und fest gemauerten Bereiche ähneln erstarrter Lava. Weit erschreckender ist allerdings das Gebälk und das Dach:

Die Säulen bestehen aus aufeinandergeschichteten, im Kreis angeordneten menschlichen Schädeln, die den Betrachter aus leeren Augenhöhlen anstarren. Auf einem knöchernen Gebälk ruht ein Dach, das sich am ehesten mit übergroßen und deformierten Schwingen einer Fledermaus vergleichen läßt.

Dauerhaft strömt aus der dunklen Eingangsöffnung des Haupthauses ein dunkelroter Nebel, der die Treppen hinunter und über die Brüstung fließt, um auseinanderzufließen und schließlich in der Schwärze der Nacht zu verschwinden.

Am Haus erkennt man noch konturlose, schwarze Schatten-menschenähnlichen Umrisses, die immer nur am Rande des Sichtfeldes auftreten, um bei genauer Fixierung wieder zu verschwinden. Eine flackernde Aura umgibt den Bereich.

Diese erschreckende 'Vision' kann sogar jeder Mensch mit bloßem Auge erkennen, wenn er im Mond des Skorpions zur Stunde des Skorpions auf die Lichtung tritt und das Gebäude eine gewisse Zeit lang beobachtet. Zu dieser Zeit sind die Mächte der Finsternis so stark, daß man das oben geschilderte Bild irgendwann ebenfalls zu sehen vermeint, allerdings

natürlich nicht rot (die Färbung entspringt der Wirkung des 'Dritten Auges'), sondern einfach als ganz fahler weißer Schein, so schwach, daß man seinen Augen nicht mehr zu trauen glaubt. Doch das Gesehene ist alles andere als ein Trugbild!

Um diese schreckliche Beobachtung zu erklären, muß man etwas weiter ausholen:

In der Vorstellung der Ao-Lai (zumindest entsprechend Eingeweihter) unterscheidet sich die Dämonenebene gar nicht so sehr von der mundanen Ebene. Alle Inseln liegen an denselben Stellen und sehen auch prinzipiell genauso aus. Wie weit diese Übereinstimmung geht, darüber sind sich die alten, geheimen Bücher wie auch die Wissenden nicht einig. Manche behaupten, daß alles letztlich identisch sei, andere gehen davon aus daß nur die eigentlichen Landmassen gleich sind. Auf alle Fälle schimmert der Himmel auf der Dämonenebene in einem tiefen Rot.

Entsprechend existiert der Ort der Lichtung also auch auf der Dämonenebene. Das dort stehende Haus hat auch denselben Grundriß wie das Haus des Eremiten (woraus man allerdings keine Verallgemeinerung für die Bauten der dämonischen Ebene schließen sollte).

Durch das offene Tor überlagern sich nun - vor allem in der Zeit des Skorpions - die beiden Zustände, werden gemeinsam Wirklichkeit. Dies ist begründet im steten Fluß „dämonischer Energien“, die *Wu Shong* benötigt, um seine Zeremonien durchzuführen und das Tor aufrecht zu erhalten. Was die Spieler sehen können ist also nichts anderes als eine schwach sichtbare Überlagerung des Hauses der dämonischen Ebene an der Stelle des Hauses in der mundanen Ebene. Dieses ist natürlich noch vorhanden und bleibt Realität.

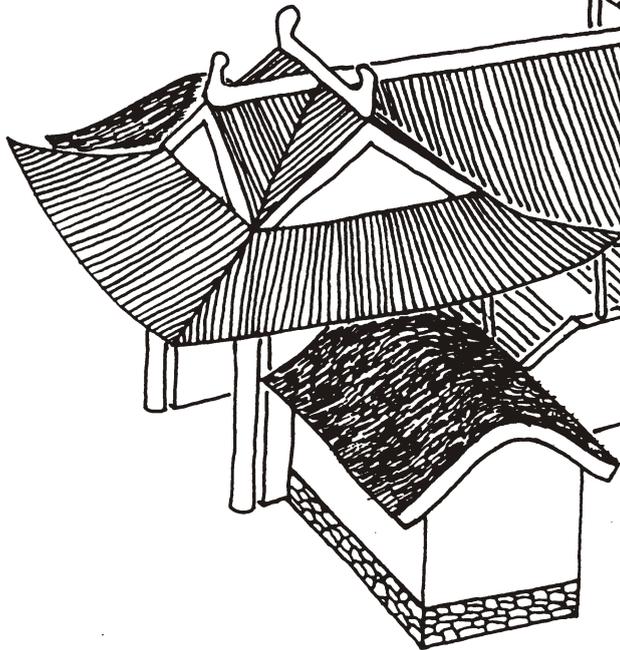
An dieser Stelle sei die Lektüre des *Allgemeinen Zauberalmanachs* empfohlen, wo all dies genauer erklärt wird!



Das Haus des Eremiten

befindet sich tief im Wald versteckt, die verschlungenen Pfade, die an seine Pforte führen, sind allenfalls von einem geübten Waldläufer oder Jäger auszumachen. So klein das Gebäude auch ist, so strahlt es doch die Erhabenheit und Würde eines geweihten Ortes aus. Von seiner Architektur her ist es sehr kunstvoll gebaut, mit langen, geschwungenen Dächern und Giebeln.

Das Haus macht zwar aufgrund der fehlenden Fenster einen etwas verschlossenen Eindruck, doch wird die freundliche Begrüßung des überraschten Eremiten ihr übriges tun, um die Spieler zunächst einmal in Ruhe und Sicherheit zu wiegen.



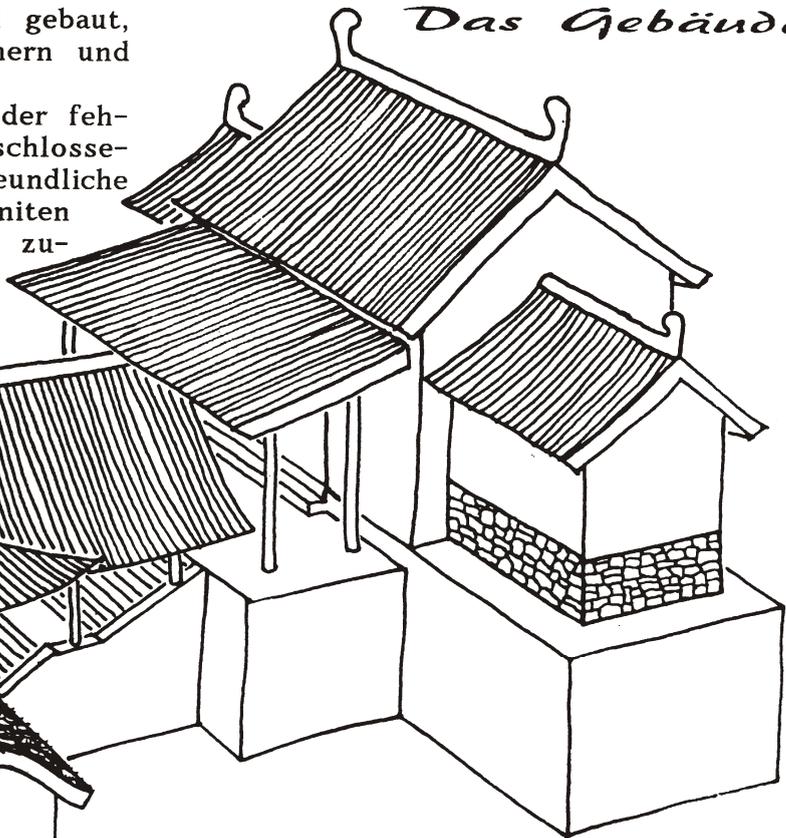
Der erste Kontakt

mit dem Haus und seinem Bewohner gestaltet sich, sofern die Spielercharaktere (SC) zu einer normalen Tageszeit eintreffen, als ausgesprochen positiv. Der sichtlich von ihrem Kommen überraschte Eremit, der gerade in seinem kleinen Gemüsegärtchen beschäftigt ist, lädt die Spieler in sein bescheidenes Heim ein, um mit ihnen eine Schale Tee zu leeren, den er eigens für die Gruppe zubereitet.

Wer den Abenteurern gegenübersteht hängt natürlich davon ab, ob noch *Nao Tai* oder *Wu Shong* die Eremitage bewohnt. Entsprechend ist natürlich das Aussehen anzupassen. Wurde *Wu Shong* tatsächlich überrascht, so entspricht sein Aussehen der Charakterbeschreibung am Ende. Hat er noch Zeit sich vorzuberei-

ten, so schminkt er sich auf alt (was er - dank jahrelanger Praxis - sehr gut beherrscht), läßt sich dann allerdings genauso im Kräutergarten „überraschen“.

Das Gebäude



Der Gebäudekomplex (siehe Abbildung) besteht aus insgesamt drei Bereichen:

- dem Vorhaus mit Eingangsbereich
- der Treppe zum Haupthaus
- dem Hauptgebäude mit Tempel

Das Haus steht frei in der Mitte der Lichtung. Für die folgenden Beschreibungen gilt der nachfolgende Grundrißplan als verbindlich. Der Abstand zweier Kreuze entspricht einem Meter.



Eingangsbereich

Nähern sich die Charaktere dem Gebäude von vorne, so ergibt sich folgendes allgemeines Bild des Hauses:

Die Stufen, die zum Gebäude hinaufführen, sind in gutem Zustand, wenn auch das Gras an der einen oder anderen Stelle zwischen den Fliesen hindurchbricht. Das Gebäude ist schmutzig weiß verputzt, die bodennahen Bereiche sind teilweise mit grobem Stein offen gemauert. Die Dächer sind mit Holzziegeln bedeckt, die Dächer der Seitengebäude des Vorhauses sind strohgedeckt. Das gesamte Gebäude besitzt keine Fenster! So klein das Gebäude auch ist, so strahlt es doch die Erhabenheit und Würde eines geweihten Ortes aus. Von seiner Architektur her ist es sehr kunstvoll gebaut, mit seinen langen, geschwungenen Dächern und Giebeln.

Vorhaus

Betreteten die Abenteurer das Haus von vorne, so können sie zunächst über dem Eingangsportal eine Inschrift an einem der oberen Querbalken erkennen:

*Des Himmels Kraft rauscht zingsumher,
Die Bäume bilden einen Kranz,
Die Heiligen wünschen hier zu weilen.*

E1 Die Eingangshalle

Das Vorhaus setzt sich aus zwei gegenüberliegenden Räumen zusammen, die den eigentlichen Eingang umschließen. Die flankierenden Säulen sind mit reichen Schnitzereien bedeckt, die religiöse Szenen darstellen. Die Türen zu den beiden Nebenräumen bestehen aus massivem Holz und sind geschlossen. Eine Treppe setzt weiter vorne den Weg zum Haupthaus fort.

Der von zwei Säulen eingerahmte Eingang besitzt kein Tor. Durchquert man allerdings nachts - ohne daß *Wu Shong* diese **Sicherung** desaktiviert - die Säulen, so ertönt aus dem über dem Eingang befindlichen Türmchen ein leises, wie ein kleiner Bach plätscherndes Glockenspiel, die daran gebundenen 'Dämonischen Diener' werden aktiviert und treten nach 1w6 KR aus den beiden Seitenräumen, in denen sie tagsüber vor der Sonne geschützt stehen und auf Befehle warten (genauer siehe unter E2). Tagsüber ist diese Sicherung ausgeschaltet.

Untersucht man die Türen zu den Seitengebäuden, so stellt man fest, daß sie abgeschlossen sind, offensichtlich *von innen* verriegelt, da kein Schloß zu erkennen ist.

Ansonsten findet man hier nichts weiter Interessantes.

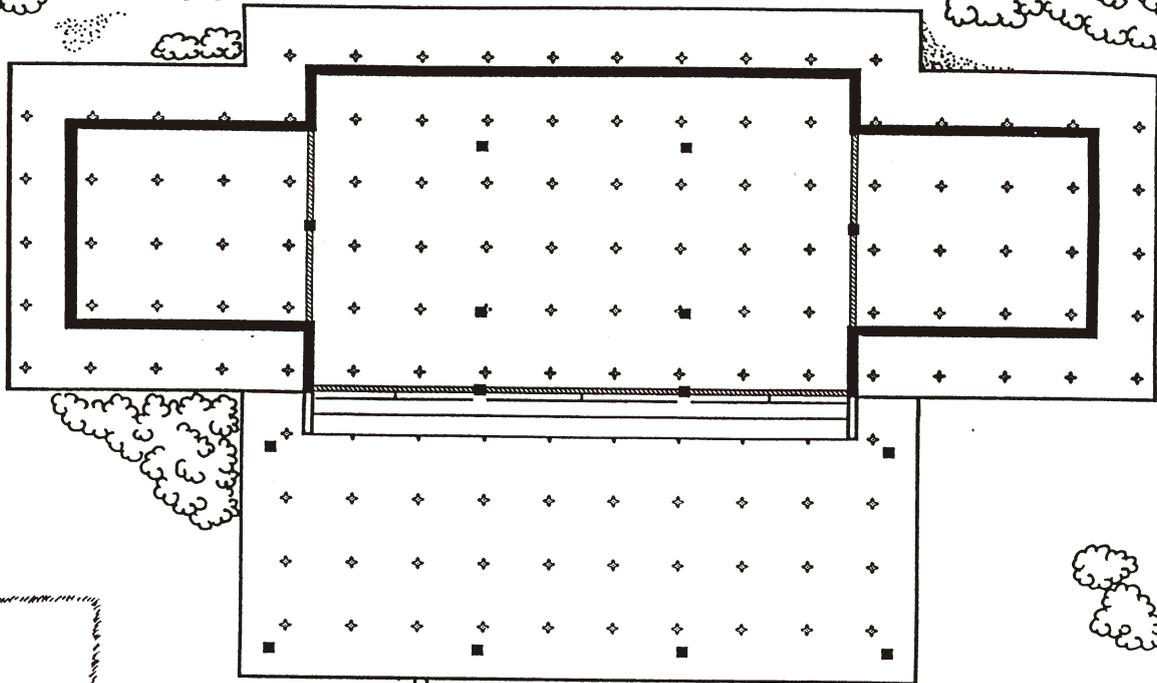
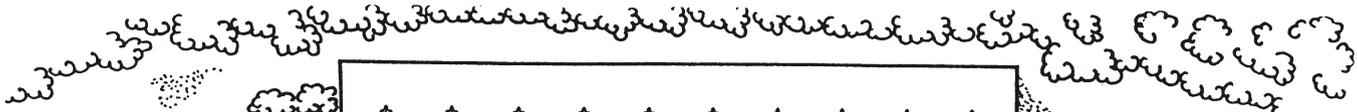
E2 Linker Nebenraum

Dieser Raum ist der einzige, dessen Inneres sich seit der Zeit *Nao Tais* offensichtlich verändert hat. Spielt man zu seiner Zeit, so befindet sich hier ein Gästeraum mit einfachen Schlaflagern, einem Kohlebecken sowie einem einfachen Schrank zur Aufbewahrung persönlicher Habe der Gäste. Entsprechend gilt - ausschließlich in diesem Raum - nicht der nachfolgende, eingerahmte Text.

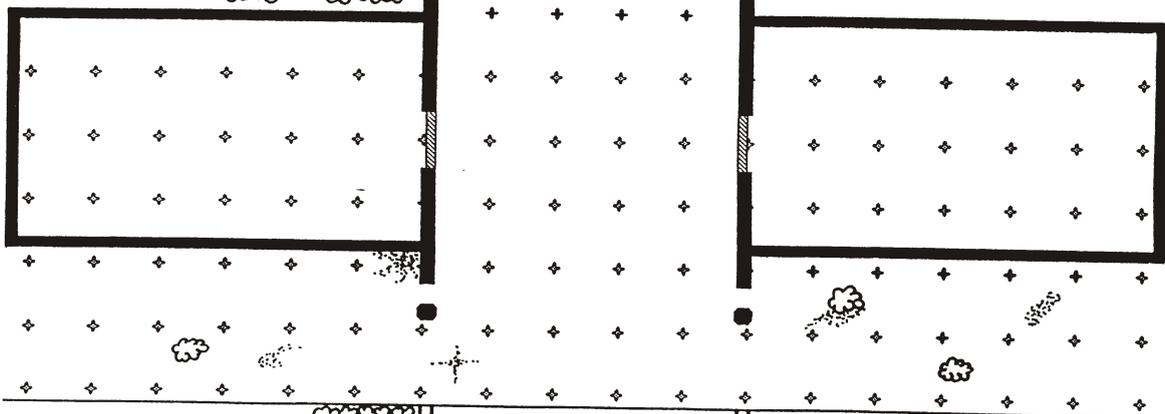
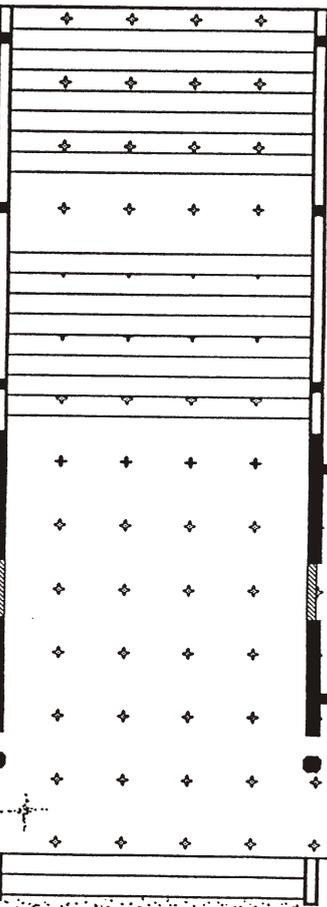
Haben die SC - wie auch immer - die Tür geöffnet (sie klemmt, läßt sich nur einen Spalt breit öffnen) so bietet sich ihnen zunächst folgender Eindruck:

Ein muffiger Geruch dringt aus dem stockdunklen Raum. Im Licht der Lampen kann man zunächst nicht sehr viel erkennen. Allerdings vermeint man die Präsenz etwas Schrecklichen zu spüren, irgendetwas scheint sich in dem Raum zu rühren. Eine beklemmende Angst bemächtigt sich der Anwesenden auf einmal.

Lassen sich die Abenteurer davon nicht abschrecken und schauen genauer hin (dazu brauchen sie nachts natürlich eine Lichtquelle!):



Das
Haus
des
Ezemiten



Langsam schälen sich aus dem düsteren Zwielficht Umriss heraus. Man kann eine größere Zahl Köpfe erkennen, deren Körper - im Schatten verborgen - den Raum in Reih und Glied komplett auszufüllen scheinen. Insgesamt zählt man 15 Köpfe.

Plötzlich schnellt eine Hand hervor und greift nach dem vorderen Abenteurer, während sich die unheimlichen Gestalten langsam Richtung Tür in Bewegung setzen.

Bei diesen **Dämonischen Dienern** (siehe AIMER 1, 'Der Dämonenpriester, 4. Dämonische Diener rufen') handelt es sich in diesem Fall um eine Art Zombies. Die Körper stammen von den ertrunkenen Seeleuten, die sich auf dem Schiff befanden, das *Wu Shong* zur Insel gebracht hat und die beim Untergang ums Leben gekommen waren. Der Dämonenpriester hat die angeschwemmten Leichen am darauffolgenden Tag eingesammelt und sie in einem langen Ritual zu Dämonischen Dienern gemacht.

Zu Beginn des Aufenthaltes der Gruppe auf der Insel halten sie sich auf alle Fälle noch im Nebenraum auf. Je nach Verlauf setzt *Wu Shong* sie allerdings auch aktiv gegen die Gruppe ein. Da sie beseelt sind, können sie auch komplexere Aufträge ausführen.

Diese Diener sind nichts anderes als 'Verlorene Seelen' (= Seelen von Verstorbenen, die aufgrund ihrer „Sünden“ während ihrer mundanen Existenz auf der Dämonenebene gelandet sind), die der Priester in einem aufwendigen Ritual ruft und in einen Körper bannt. Sie sind ihm absolut ergeben. Da *Wu Shong* kein Nekromant ist, vermag er das Erscheinungsbild seiner Diener nicht zu kaschieren. Entsprechend sehen sie dann auch aus:



Dämonische Diener Grad 0-3

Menschliche Wasserleichen mit Tierköpfen (man findet hier die 12 Tiere des Kalenders bunt gemischt, je nach Geburtsmond der Seele, also einfach auswürfeln o.ä.). Alle tragen einfache Kleidung, die ihre Vorbesitzer als Seeleute identifiziert. Bei einigen findet man offensichtliche Verletzungen, zumeist Prellungen und Quetschungen. Sie sind unbewaffnet.

SP 8+1w6 SB: 0 - +2
AP 0 GB: -1 - +2

Waffenl. Kampf +3 1w6-1+SB

Besonderheit: werden sie von *Wu Shong* angeführt, so erhöht sich ihr Angriffsbonus auf +6, der Schaden um 1, dafür parieren sie dann nicht mehr (eine Art 'Berserkerwut').

Wann immer sie in einen offenen Kampf geraten, kämpfen sie bis zum „Tod“!

Sie besitzen nur Strukturpunkte (SP), können daher nicht ermüden und nur mit Schweren Treffern verletzt werden und sich z.B. beliebig lange unter Wasser aufhalten. Feuer richtet bei ihnen den doppelten Schaden an. Der Einfachheit halber können von den Dienern all solche Aufträge ausgeführt werden, die auch ein Zivilist ohne besondere Fertigkeiten durchführen könnte (natürlich immer unter Berücksichtigung ihres untoten Daseins, s.o.)

Abgesehen von den 15 Dämonischen Dienern ist der Raum leer.

E3 Rechter Nebenraum

Dieser Raum besticht durch seine an Chaos grenzende Unordnung. Während im hinteren Bereich wohl Gerümpel steht, findet man vorne Gartengeräte sowie anderes Werkzeug ohne ersichtliches System an der Wand sowie vor dem Gerümpel abgestellt.

Dieser Raum dient als Gerümpel- und Abstellkammer. Man findet hier von alten, reparaturbedürftigen Möbeln über ausgediente Matratzen bis hin zu einer

großen Menge Staub und Dreck alles, was sich über die Jahre im Haus des Eremiten angesammelt hat.

Braucht der SL einen Ort, an dem der Eremit im Angesicht seines Todes kurz vor der Ankunft des Dämonenpriesters noch irgendetwas wichtiges versteckt haben könnte, so ist dies der geeignete Raum dafür.

Wu Shong hat den Raum bisher nur soweit betreten, um sich diverse Geräte für Garten und Haus zu holen. Für das Gerümpel hat er bisher keinerlei Interesse gezeigt, da er alles Wichtige selbst mitgebracht hat.

An sich findet sich hier nichts wichtiges, außer natürlich, die Spieler suchen brennbares Material. Dann sind sie hier genau richtig.

Treppenaufgang

Die Treppen sind fein geschnitten und handwerklich so sauber gearbeitet, daß es scheint, als wäre der gesamte Treppenbereich aus einem Stück herausgehauen worden. Die Stufen sind breit und von den Jahren inzwischen etwas vergilbt, müssen aber früher einmal in reinem Weiß geschimmert haben.

Die Brüstung am Rande der Treppe ist nur ungefähr einen halben Meter hoch, unverziert und ebenfalls aus Stein.

Die Säulen sind aus Holz und wie schon im Eingangsbereich mit Schnitzereien verziert, welche religiöse Abbildungen tragen.

Die Treppe zum Hauptgebäude ist, ohne daß man es ihr ansieht, ein echtes Hindernis auf dem Weg zum eigentlichen Tempel im Hauptgebäude. Auch diese Besonderheiten treten nur auf, wenn sich die Gruppe ohne Wissen und Einverständnis *Wu Shongs* nähert, ansonsten sind die Sicherung inaktiv. Auch gilt das nachfolgend Geschriebene natürlich nur nachts, wenn der Dämonenpriester in seinen Riten ungestört bleiben will und die Macht der Dämonenebene am stärksten ist!

Sobald man die Treppe betritt, egal an welcher Stelle, legt sich eine ungreifbare Furcht mit eisigen Klauen um das Herz des Abenteurers (aus diesem Grunde ist eine der einfachsten Möglichkeiten, einen

Großteil der Gefahren und Beeinflussungen zu umgehen, das direkte Erklettern der Veranda vor dem Haupthaus). Auf dem Weg zum eigentlichen Eingang wird er mit der geballten Macht *Wu Shongs* und der Dämonenebene konfrontiert, die sich hier zum Schutz des verdammten Heiligtums manifestiert hat. Zunächst sind hier mehrere Verwünschungen permanent manifestiert (SW 1w20 + evtl. Priestergrad > 10w20 + 10):

- I Gefahr erkennen, in einer etwas modifizierten Form, warnt den Dämonenpriester vor jeder Art von Eindringlingen, welche nicht ebenfalls Sternstein anbeten, so daß es zumindest über die Treppe schwer sein dürfte, ihn zu überraschen.

- II Schwarze Hülle, welche sich als undurchsichtiger Schleier über den gesamten Bereich der Treppe legt und jegliches Licht ersticken läßt.

- IV Grauen sorgt, in leicht modifizierter Form, für die schleichende und ständig an Stärke zunehmende Panik, die sich aller Eindringlinge bemächtigt, die unvorbereitet mit dieser Macht konfrontiert werden, bis der Betroffene schließlich in völliger Panik die Kontrolle über sich verliert und schreiend von diesem Ort flieht.

Neben diesen durch die Macht des Priesters manifestierten Kräften weist die Treppe noch einige Besonderheiten (Illusionen!) auf, die der Dämonenebene direkt entspringen und die dem Schutz dieser Bastion auf der mundanen Ebene dienen:

- direkt beim Betreten ertönen wiederum die Glöckchen im Eingangsturm, deren Klang einem in einer dunklen Nacht das Blut in den Adern gefrieren läßt.

- Das Erklimmen der Treppe fällt irgendwie unheimlich schwer, es dauert ewig. Die Stufen scheinen verschiedene Abstände und Höhen zu haben, die Spieler stolpern und fallen, haben das Gefühl, plötzlich einfach ins Nichts zu treten oder gar die Richtung zu verlieren. Dieser Zustand wird umso stärker, je weiter die Spieler die Treppe erklimmen, was endlos zu dauern scheint. Der Weg nimmt, obwohl sichtbar nicht länger, kein Ende und die Spieler kommen ihrem Ziel nicht näher, während die Treppe selbst immer stärker gegen die Spieler zu agieren scheint.

Der Spielleiter sei an dieser Stelle ermutigt, auf dieser Basis die eigene Fantasie weiter spielen zu lassen. Man kann aus

diesem Treppenaufgang einen reinen Alptraum entfesseln, eine direkte Konfrontation mit den Abgründen des Bösen.

Aber Vorsicht: Das Haus befindet sich nach wie vor auf der mundanen Ebene, die dämonischen Kräfte haben daher keinen direkten Einfluß. Alles was den Spielern widerfährt, geschieht in ihrem Geist alleine. Das Böse vermag nur zu verführen, die Sinne zu trüben und nur die, die daran glauben, können wirklich in ernsthafte Schwierigkeiten geraten.

Der Erfolg dieser Verzögerungstaktik auf der Treppe (um mehr handelt es sich - zumindest in erster Linie - nämlich nicht) hängt daher vor allem von den Entertainerqualitäten des Spielleiters ab. Je plastischer er die Gegebenheiten zu schildern vermag, desto eher nehmen Spieler sie für bare Münze. Ein bißchen Hintergrundmusik zur Untermalung sei an dieser Stelle sehr empfohlen!!

Hegen die Spieler allerdings begründeten Zweifel an der Echtheit des Geschilderten, so zerplatzt das ganze wie eine Seifenblase, übrig bleiben dann lediglich die manifestierten Verwünschungen (die aber alleine auch schon schlimm genug sind). Entsprechende Vorbereitungen seitens der Spieler können auch vor den Auswirkungen der Beeinflussungen schützen, z.B.:

- V "Selbstbeherrschung" - Körperkontrolle (Priester, Kriegermönche)
- I Sphärenklang, III Freiheit, V Selbstbeherrschung o.ä. Zauber (Magier u.a.)

Zusammenfassend sollte der SL an dieser Stelle keine Mühen scheuen, den Spielern klar zu machen, daß sie sich gerade in die Hölle selbst begeben. Hier ist eigentlich alles erlaubt, solange sich der SL bewußt bleibt, daß alles Illusion, nichts real ist. Der einzige Zweck dieser Falle ist es, dem Dämonenpriester Zeit zu geben, sich auf die bevorstehende Konfrontation mit den Spielern entsprechend vorbereiten zu können, um ihnen einen würdigen Empfang zu bereiten.

Haupthaus

Das Hauptgebäude ist das Zentrum des Bösen, der Sitz des Dämonenpriesters *Wu Shong*. Unter dem Schleier einer normalen Eremitage verbirgt sich ein finsternes Gebäude, dessen äußerliche Heiligkeit nicht nur eine Farce sondern schon geradezu eine Verspottung Hous darstellt.

E4 Tempelraum

Ein typischer Tempelschrein, wie man ihn überall in Ao-Lai finden kann. Aufgrund der fehlenden Fenster ist es auch tagsüber in diesem rund 6*8,5m großen Raum, der lediglich durch die mit Papier verkleideten Gitterfenster der Türen erhellt wird allerhöchstens diffus. Ein Zustand, den auch die wenigen aufgestellten Kerzen nicht nennenswert ändern können. Bestimmt wird der Raum durch den großen, aus einem dunkel geäderten Stein gehauenen Altarblock, der in geringem Abstand zur Rückwand in der Mitte des Raumes steht. Auf diesem stehen zwei einfache patinierte Kerzenständer, die eine handwerklich recht kunstvolle etwas größere Hou-Statue, ebenfalls aus Messing, einrahmen. Dahinter, an der Rückwand, befindet sich ein großes, die gesamte Höhe der Wand einnehmendes Bild, das in verblichenen Farben eine Szene aus der Frühzeit Hous und Ao-Lais zeigt.

Desweiteren befinden sich in diesem Raum noch drei kleine Schreine, die den Geistern verstorbener Priester und Ahnen gewidmet sind. Auf ihnen brennen Kerzen und Räucherwerk, die dem Raum den Geruch verleihen, der für Tempel überall auf Ao-Lai so typisch ist. Die Wände sind mit Tuch abgehängt, was den Raum eigentlich recht behaglich macht. Ein kleiner Studiertisch in der rechten hinteren Ecke, einige Bänke, eine kleine Teeküche sowie aufgehängte Lampions vervollständigen die Einrichtung dieses recht großen Raumes.

Nur mit Mühe gelingt es *Wu Shong* diesen Eindruck aufrecht zu erhalten. Einem Diener Hous kann durchaus schon beim ersten Betreten - zunächst unbestimmt - auffallen, daß etwas nicht stimmt.

SL würfelt: $1w20 + \text{Grad des SC} > 15$, so ist dem Spieler eine entsprechende Mitteilung zu machen: irgendetwas an der Atmosphäre des Raumes scheint nicht in Ordnung, ohne daß es der Spieler genauer bestimmen könnte.

Zwei normalerweise verschlossene Türen führen rechter und linker Hand in die beiden Nebenräume, die nach Aussagen des Eremiten seinen Privatraum sowie ein Meditierzimmer beinhalten, welches er nicht zu zeigen gewillt ist (er sagt dies natürlich entsprechend höflicher).

Die Wahrheit sieht völlig anders und weit erschreckender aus (Alle Illusionen im Haupthaus lassen sich wie auf der Vorderseite beschrieben durchschauen).

Der Raum wird zu einem Ort des Schreckens. Lediglich der Altar ist derselbe, allerdings finden sich Reste getrockneten Blutes. Die Statue stellt eine überirdisch schöne Frau dar, von der gleichzeitig etwas unsagbar Grausames ausgeht. Der eigentliche Schrecken wird allerdings vom hinter dem Altar aufgehängten Bild ausgelöst, das dieselbe Größe wie das sichtbare Hou-Bild besitzt:

Hier ist die schöne Frau der Statue in der Mitte abgebildet, umgeben von einer dämonischen Heerschar [Es handelt sich natürlich um Sternstein, die Herrin der Hölle]. Das schreckliche daran sind die Augen: man erblickt die absolute Grausamkeit, schaut in den Abgrund und der Abgrund schaut mit stechenden Blicken zurück, durchbohrt den Betrachter wie mit tausend Nadeln, so daß man glaubt vor tiefster Seelenqual wahnsinnig zu werden.

[So mächtig ist dieser Blick, daß man ihn selbst durch die Illusion noch verspüren kann (siehe oben).]

Der ganze Raum ist schwanger vom Geruch nach Blut und verbranntem Fleisch, daß es schwerfällt, seinen Mageninhalt unter Kontrolle zu halten. Die kleinen Schreine sind den „persönlichen“ Dämonen Wu Shongs geweiht, das Licht der Kerzen dringt nur geringfügig durch die schweren Schwaden giftigen Odors. Der ganze Raum, vor allem der Boden, sind mit unheilvollen Zeichen übersät. Auf dem Tisch in der Ecke liegt ein dickes Buch [mit finsternen, dämonischen Riten, deren Beschreibung selbst starke Krieger schwach werden läßt]. Der ganze Raum scheint den tiefsten Abgründen der Hölle ent wachsen zu sein.

Die Türen zu den Seitenräumen sind auch hier verschlossen, *Wu Shong* trägt die Schlüssel zu allen Türen stets bei sich. Dieser Raum kann für die Abenteurer verschieden erscheinen. Normalerweise werden die Abenteurer nicht mehr als das direkt Ersichtliche sehen. Anders sieht es aus, wenn sie *Wu Shong* bei einer Zeremonie überraschen. In diesem Fall liegt der Raum in seiner ganzen Abscheulichkeit ungetarnt vor ihnen, die Natur ihres Gegenüber ist offensichtlich.

E5 Meditationszimmer

Auch dieser Raum ist durch eine Illusion zumindest optisch geschützt. So findet sich auch hier nicht viel sehenswertes.

Der Raum ist mit tiefblauem Tuch komplett zugehängt, der Boden ist blank. Im Kreis angeordnet stehen sieben Kerzen sowie drei Räucher schälchen. Unschwer ist allerdings ein Knistern im Raum zu vernehmen und man spürt die Anwesenheit enormer Energie und einer großen Macht.

Diese Macht ist auch der Grund, weshalb er niemanden in diesen Raum läßt.

In Wirklichkeit sieht der Raum nicht viel anders aus. In den Boden ist allerdings ein Beschwörungskreis mit einer Vielzahl unbekannter Zeichen und Formeln eingelassen. Direkt darüber befindet sich das Tor zur dämonischen Ebene. Es ist auch für das Knistern verantwortlich und läßt sich natürlich nicht durch eine Illusion gänzlich überdecken.

Über die Bedeutung des Dimensionstores für das Abenteuer siehe unter „Abenteuer auf der Insel der weißen Steine“ weiter unten. Auf alle Fälle erwähnenswert ist noch der Bereich unter diesem Raum: direkt im Zentrum des Beschwörungskreises befindet sich eine Falltür, die allerdings nur von der anderen Seite des Dimensionstores aus zu erreichen oder auch nur zu erkennen ist! Hier wird der Eremit gefangen gehalten und leidet seit seiner Gefangennahme Höllenqualen, abgeschnitten von seinem Gott und seiner Kraft, völlig machtlos. Die Macht des Beschwörungskreises sorgt auch dafür, das Gefängnis dämonisch zu verschließen und von der mundanen Ebene aus unerreichbar zu machen. Auch zu diesem Gefängnis siehe weiter unten.

E6 Privatraum Wu Shongs

Neben allem was man zum Leben braucht (Bett, Kleiderschrank, kleiner Schreibtisch, eine Ecke mit Tee- und Kochutensilien - gekocht wird draußen auf der Veranda; dort findet sich auch eine entsprechend abgegrenzte Feuerstelle - sowie aller möglicher Kleinkram) findet man hier noch ein vollgestopftes Bücherregal.

In diesem Raum sind vor allem drei

Dinge interessant und für die Identität *Wu Shongs* ausgesprochen aufschlußreich:

- Das **Bücherregal**, in dem sich vor allem solche Werke tummeln, die ein normaler, des Lesens fähiger Ao-Lai allerhöchstens verbrennen würde und die *Wu Shong* eindeutig als Sternsteinanhänger und Dämonenpriester ausweisen (Beschreibung alter Kulte zur Verehrung Sternsteins, Glaubensgrundsätze, längst verbotene Werke von Schamanen und Schwarzen Ratgebern etc.).
- Im **Kleiderschrank** neben normaler Kleidung für den Hausgebrauch auch einige Gewandungen, die ganz offensichtlich für zeremonielle Zwecke gedacht sind, und alles läßt sogar einen Laien darauf schließen, daß nicht gerade Hochzeits- und Friedensfestzeremonien damit durchgeführt werden.
- Der wohl schlüssigste Beweis für *Wu Shongs* Identität liefert jedoch eine kleine unscheinbare dunkle Edelholzkiste, die sich, versteckt hinter Büchern, in der untersten Etage des Bücherregals befindet und mit einem Schloß gesichert ist, dessen Schlüssel ebenfalls an dem Bund hängt, den er tags wie nachts bei sich trägt. Sie ist ansonsten nicht weiter gesichert und enthält einen tiefschwarzen gewundenen Dolch, offensichtlich ein **Opferdolch** für äußerst obskure Zwecke.

Viel interessanter ist der Bereich unter diesem Raum, denn wie im 'Meditationsraum' gibt es hier auch eine Falltür, die, zunächst ohne erkennbare Sicherung, unter dem großen, in der Mitte des Raumes ausgelegten Teppich verborgen ist. Lediglich ein Schloß ('Schlösser öffnen' normal) verhindert ein Eindringen (Schlüssel wie immer).

*Dies ist allerdings nicht die einzige Sicherung, da dieser Raum eine Lagerstätte ist, in der all jene Dinge aufbewahrt werden, die der Dämonenpriester für die letzten zwei Jahre auf der mundanen Ebene für all seine Vorbereitungen, Riten und schließlich das Überwechseln sowie das Leben auf der Dämonenebene braucht. Ein Sammelsurium des Grauens mit allem, was man sich nur vorstellen kann. Man findet hier alle Arten von Knochen, Menschenhaut, Blutintinte, Kräuter, einfach alles was denkbar ist. Da dieser Raum den wahren Schatz *Wu Shongs* darstellt, ist sein Zugang natür-*

lich auch entsprechend bewacht.

*Die Sicherung findet sich als dämonischer Wachkreis auf der Unterseite der Falltür. Er ist auf *Wu Shong* abgestimmt, so daß nur er den Wachkreis unbeschadet zu durchtreten vermag. Jede andere Person löst automatisch die an den Wachkreis gebundene Sicherung aus:*

*In der Mitte des Raumes befindet sich ein **Sprungkreis**, der über das Dimensionstor mit der Dämonenebene verbunden ist. Er löst beim Durchtreten unbefugter Personen einen Alarm aus, wodurch ein Wächterdämon über den Gegenpol des Sprungkreises in den Lagerraum überwechselt, um dort die Eindringlinge zu bekämpfen. Diese Aufgabe versucht er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu erfüllen.*

Es soll hier ganz klar gesagt werden, daß dieser Wächter nicht der Gegner ist, mit denen sich die Abenteurer prügeln sollen. Einem Kampf ist ganz einfach auszuweichen, indem man den Raum wieder verläßt.

*Da der Dämon nicht auf diesem Weg in die mundane Ebene gelangen sollte, kann er auch den Raum nicht verlassen. Seine Aufgabe ist einzig und alleine die Verteidigung des Raumes und seines Inhaltes gegenüber Eindringlingen. Selbstverständlich wird auch *Wu Shong* vom Eindringen in seinen Lagerraum verständigt und wird sich beeilen, dorthin zurückzukehren. Gelingt es den Abenteurern, sich zwischen Wächterdämon und *Wu Shong* einzuklemmen zu lassen, so kann man ihnen nur noch viel Vergnügen wünschen.*

Wächterdämon	Krieger	Grad 15
Aussehen: Ungefähr 2 m groß, blaugrüne, stahlharte Haut, lediglich mit einem Lendenschurz bekleidet, drei Augen.		

LP: 18	SB +2	GB +2
AP: 60		RK 3

3 Wudang-Drache	F	+13	1w6+2
2 Drachenlanze	P	+13	1w6+3
3 Kampf m. Lanze/WK		+10	
1 Shaken	15m	+10	1w6-1

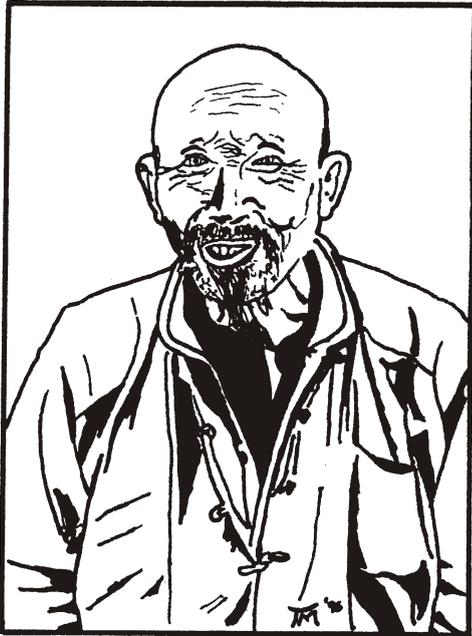
Meister des Drachen, Meister der Drachenlanze, Kraftakt (SB+3; 2AP/10min)
Der Dämon macht wirklich nichts anderes als kämpfen, andere Fertigkeiten fehlen daher.

Wichtige Nichtspielercharaktere

Die Kurzfassungen der Wunder bzw. Verwünschungen dienen lediglich der Gedächtnisstütze des SL. Vollständige Beschreibungen siehe AIA (Priester) bzw. AIMER 1 (Dämonenpriester).

Nao Tai weltfremder Eremit, Grad 10

Aussehen: ein altes, gebeugtes Männchen mit struppigem weißem Bart und etwas verlotterter Kleidung. Meist ist er auf seinen langen (Affen-)Stab gestützt. Man kann ihm seine beeindruckende Macht und Flinkheit wirklich nicht ansehen.



LP: 11	SB -1	GB +2
AP: 32		RK 0
SW gegen M/W: -/10		B 24

3 Affenstab	F	+11	1w6
3 Trunkener Affe	F	+11	1w6+2
3 Kampf mit Stab/WK		+11	
3 Hochschrift		+12	
3 Körperkontrolle		+14	

Geschichtskennntnisse, Lesen/Schreiben, Philosophie, Wundheilung, Kräuterkunde, Wildnisleben, Lauschen/Scharfblick, Medizin-kennntnisse, Musizieren (Flöte) III

Wunder +11

1. Unheiliges spüren D: 1min; R: 12m
Richtung; Erkennen, wenn sichtbar; Stärke
2. Schutzkreis D: 2KR; W: 10min; R: 3m
gold. Licht; kein Nahkampf; flieht innen
3. Fluch aufheben D: 1Std; R: 3m
Grad Priester > Grad d. Fluches, kum.
4. Heilige Lohe D: 2KR; W: 10min; R:
Sicht
heilig. Licht, -1 GB/Grad des Unheiligen
5. Göttliche Gewalt D: 1KR; W: 10KR; R: 0
+2 TK/Schaden gegen Unheiliges; Berüh-
rung
6. Heiliges Wort D: 1KR; W: 10KR; R: Ruf
1. 10KR Panik (+10min Ruhe); 2. 1w6LP/AP
7. Geister austreiben D: 1STD; R: 12m
1w20+Priestergrad > 1w20+Grad Geist
(evtl. +3); + W: perm.; - W: 1w6 Tage
8. Vertrauter D: 2Std. Ritual
Vertrauter Hous manifestiert sich; hilft,
wenn Priester alleine machtlos

Ausrüstung: alte, verlotterte Kleidung, in der gelben Farbe der Priester; Affenstab; Rest ehemals in seinem Zimmer.

Wu Shong Dämonenpriester, Grad 10

Aussehen: Er ist ein Mann undefinierbaren Alters (tatsächlich ist er schon etwas über 45 Jahre alt). Er besitzt langes schwarzes Haar, der Bart hängt lang und dünn herunter. Die Haut ist noch recht straff und überspannt in einer gesunden Farbe sein markantes Gesicht mit seinen deutlich sichtbaren Backenknochen und der sich ständig in Bewegung befindenden Kaumuskulatur. Doch das bestechendste an Wu sind seine Augen: von einem tiefen Schwarz blicken sie jeden, der es riskiert, tief und durchdringend an. Man hat das Gefühl, nackt und offen wie ein Buch, das ein jeder lesen kann, dazustehen. Nur wenige halten diesem Blick lange stand, obwohl er normalerweise eher gütig blickt und sich auch so gibt. Er versteht es wenn er will perfekt, seine lang gespielte Rolle als *wandernder Philosoph und Schreiber* zu spielen, als welcher er die letzten Jahre, immer auf der Suche nach Wissen, in Ao-Lai unterwegs war. So fällt ihm die Darstellung des Eremiten nicht sonderlich schwer.

Sein Körper ist drahtig und scheint trainiert. Er ist groß, schlank und geht aufrecht mit den schnellen und großen Schritten des erfahrenen Wanderers, ohne sich selbst über große Strecken nennenswert zu verausgaben. Alles in allem eine durchaus positive, wenn auch immer etwas beunruhigende Erscheinung in einfacher, guter Kleidung, meist in hellen Brauntönen.



LP: 14 GB: +2 SB: +1
 AP: 40 RK: 0
 SW gegen M/W: -/10 B: 28

3 Wudang-Adler	F	+11	1w6+1
3 Zwillingsfächer	F	+11	1w6-1
3 Kampf mit Fächer/WK		+10	
3 Hochschrift		+15	
3 Menschenkenntnis		+15	
3 Geheimvorrichtungen entdecken		+8	
3 Schlösser öffnen		+9	

Philosophie, Lesen und Schreiben, Gassenwissen (Chaochen), Schauspielerei, Kräuterkunde, Wundheilung, Erzählen III, Schwimmen, Wetterkenntnis, Wildnisleben

Verwünschen +12

1. **Gefahr erkennen** D: 1min; R: 12m Richtung; Erkennen bei Sicht; Stufe/Grad
1. **Dämonisches spüren** D: 1min; W: 10min R: 100m; erkennt Sitz dämonischer Macht
2. **Schwarze Hülle** D: 1KR; W: 10min 3*3*3m; B8; -8 Fern-, kein Nahk., Panik
2. **Lebender Tod** D: 1KR; W: 10min Hitze, Kälte, - Luft, Druck, Gift, B4, -5
3. **Fluch aussprechen** D: 10min; 1LP Blut 1w20+2*Grad ≥ 1w20+Grad Dämon (-3/Tag Alter; +5 Name bekannt; +10 eig. Dämon)
3. **Besessenheit** D: 1min; W: 1Std/perm bei eig. Dämon; 1w20+2*Grad > 1w20+Grad Dämon für Kontrolle; - willenlos, perm.
4. **Grauen** D: 2KR; W: 10KR/1Tag; R: 10m 10KR Panik, Flucht, 1Tag lang gemieden
4. **Däm. Diener rufen** D: 1Tag; W: perm 1w6LP/AP Blut; verlorene Seelen werden in Körper gezwungen > Untote
5. **Fluchtsprung** D: 1min OAP, keine Ausrüst.; nächster gew. Ort
5. **Besessenheit auf andere** D: 6Std; 1w6LP Blutopfer; unfreiwilliges Opfer hat SW
6. **Göttliches bannen** D: 1KR; W: 10min; R: Sicht; 1LP/1w6AP Blut; Heiliges hat SW
6. **Dämonenfeuer** D: 1KR; R: 10min (Konz.!); W: 10KR
 B0; Schaden 1w6LP/AP pro KR, kein Brandschaden; Opfer altert sichtlich
7. **Entweihen** D: 1Std; W: perm; R: 2m 1w6LP/AP Blutopfer; Heiliges hat SW, Priester kum, keine Unterbrechung sonst -
7. **Stimme der Hölle** D: 2KR; W: 1Tag; R: Hörweite; SW wenn unfreiwillig; Wdh bei LP-Schaden (als Bonus) ; Dämonenverehrer kein SW; wirkt auf jeden, der sie hört.
8. **Herr der Hölle** D: 2Std; 1w6LP/AP Blut Ruft Vertrauten Sternsteins, wenn Dämonenpriester alleine machtlos
8. **Unverwundbarkeit** D: 1Woche; W: perm. 1w6LP/AP Blutopfer; Effekt: Herz außerhalb des Körpers, Körper selbst unverwundbar
9. **Wahl des Meisters** D: 2Jahre in Einsamkeit; Vertrag mit Höllenfürst = Meister > gegenseitige Unterstützung
9. **Dimensionstore öffnen** D: 1Tag; W: 1min 2w6LP/AP Blutopfer; an Schnittstellen; 3*3m; ein Begleiter von gleichem MF
10. **Entseelen** D: 2KR; W: 10m; R: 10m Opfer hat SW; zurück bleibt veg. Pflanze

Ausrüstung: einfache, gute Baumwollkleidung; Zwillingsfächer; Rest im Haus

Abenteuer auf der Insel der weißen Steine

Die 'Insel der weißen Steine' ist eine detailliert ausgearbeitete Örtlichkeit für Abenteuer in Ao-Lai. Sowohl ihr Hintergrund als auch ihre „Bewohner“ eignen sich für eine Vielzahl von verschiedenen Abenteuern. Ein paar mögliche Ideen sollen nun kurz vorgestellt werden:

Schiffbruch

Diese Variante eignet sich als Einschub zwischen zwei Abenteuern. Die Spieler sind mit einer Dschunke auf dem Weg von A nach B, als sie ein schreckliches Unwetter ereilt. Der Kapitän ist ein fähiger Mann und seine Besatzung bleibt trotz vieler Verluste furchtlos. Dennoch droht das Schiff nach einiger Zeit zu kentern, die Masten sind gebrochen, die Segel in Fetzen und das eindringende Wasser kann trotz tatkräftiger Unterstützung der Gruppe immer weniger zurückgehalten werden. Der Kapitän entscheidet sich, die Dschunke auf den Strand einer nahegelegenen Insel zu steuern, die 'Insel der weißen Steine'.

Während die Schiffsbesatzung am folgenden Morgen mit den Reparaturarbeiten beginnt, haben die Spieler Zeit, die unbekannte Insel zu erkunden.

Es bleibt dem SL überlassen, ob er die Spieler nur mit dem Geisterhintergrund konfrontieren will (*Nao Tai* in der Eremitage), oder ob zusätzlich auch schon *Wu Shong* auf der Insel seinen finsternen Umtrieben nachgeht.

Im letzteren Fall gelangen die Spieler unvoreingenommen auf die Insel. Je nachdem, wo sie zuerst auf „Bewohner“ treffen, könnten diese die Spieler aufhetzen.

Die Geister (bei denen sich die Kontaktaufnahme natürlich entsprechend problematisch erweist) kennen das Schreiben *Nao Tais* und haben auch schon seinen finsternen Nachfolger gesehen. Sie überreden die Spieler, die Eremitage zu untersuchen, gegebenenfalls zu stürmen um dem Bösen den Garaus zu machen. Ob die Spieler Geister als Auftraggeber akzeptieren steht auf einem ganz anderen Blatt...

Wu Shong (der sich natürlich als Eremit ausgibt) vermutet, daß im Hofhaus irgendwelche bösen Geister ihr Unwesen trei-

ben. Als letzter Bewohner der Insel wollte er sich nicht alleine hineinwagen, da er im schlimmsten Fall niemanden hätte, dem er Bescheid sagen könnte. Aber wenn die Charaktere vielleicht mal nachschauen könnten...

Er verfolgt dabei natürlich nicht nur das Ziel, Kanonenfutter vorzuschicken, er will natürlich auch die Abenteurer, wenn es geht einsacken (als Opfer, weil frische Menschen sind rar).

Eine weitere Möglichkeit ist die, daß der „Eremit“ sich einfach freundlich aber harmlos gibt. Nachts jedoch attackiert er das Boot, Nachtwachen verschwinden spurlos. Er setzt dazu seine Diener ein, die er z.B. im Sumpf untertauchen läßt. Diese ergreifen dann vorbeikommende ahnungslose Seeleute und ziehen sie in die feuchte Tiefe. Man kann aus diesem Ansatz ein **horrorlastiges Abenteuer** mit einer guten Portion Psychoterror machen, wenn man will: Immer wieder verschwinden Leute, das Boot ist allerdings noch nicht seeklar. Das ganze als eine Art ao-laisches „10 kleine Negerlein“.

Ahnenverehrung

Die Spieler geraten (z.B. über den damaligen Richter) an das ehemalige Bedienstenehepaar *Que*, das zusammen mit dem schwachsinnigen *Kai Pao*, letztem Nachkommen der Kai, die Insel besuchen möchte, um dort der Ahnen zu gedenken o.ä. Sie geraten im Hofhaus an die Geister, das Abenteuer verläuft dann ähnlich wie bereits oben beschrieben.

Suche nach dem Eremiten

Irgendwelche Verwandte *Nao Tais* suchen mutige Männer, die die Insel besuchen, nachdem zwei Familienangehörige verschwunden sind, die den auf der Insel lebenden Eremiten besuchen wollten.

Wu Shong war kurz vor Vollendung seines Werkes und konnte sich nicht unterbrechen lassen. Daher hatte er die beiden beseitigt und konnte sich natürlich denken, daß er bald erneut Besuch bekommen würde, möglicherweise eine größere

Truppe. Dementsprechend bereitet er sich auf einen würdigen Empfang vor.

In dieser Abenteuervariante dient die Insel als eine einzige großangelegte Falle, die Arena einer letzten Schlacht. Die Abenteurer betreten die Insel zumindest mit gemischten Gefühlen und haben eine genaue Beschreibung der Vermißten und des Eremiten. Je nach Geschmack kann das Abenteuer von einer einzigen Schlacht mit dem Ziel, den Dämonenpriester niederzustrecken bis hin zu einer psychologisch durchdachten Falle oder einer mystischen, von allerlei Dämonischem durchzogenen Darstellung alle Facetten haben.

Gelangen die Charaktere an den Zettel im Hofhaus, so bekommt das Abenteuer noch eine zusätzliche Zielsetzung: Rettung des Eremiten, der auf der dämonischen Ebene gefangengehalten wird. Die Spieler müssen dazu durch das Dimensionstor treten (hoffentlich nachdem sie den Dämonenpriester unschädlich gemacht haben...) und auf der anderen Seite die Falltür öffnen und den Eremiten befreien. Daß *Nao Tai* dort bewacht wird ist ebenso selbstverständlich, wie sich hier natürlich die Möglichkeit ergibt, das Szenario in eine finstere Kampagne auszuweiten: Der Eremit wird von der Gegenseite, die rechtzeitig gewarnt werden konnte, auf der dämonischen Ebene verschleppt. Dort geht die Suche dann weiter. Variante für ganz Hartgesottene!! Diese Variante verlangt natürlich vom Spielleiter ein geöhriges Maß an Ideen und Zeit zur Ausarbeitung...

Das Ende einer langen Jagd

Die Spieler verfolgen seit langer Zeit die Spur eines mächtigen Dämonenpriesters, die sich wie ein eitriges Geschwür durch ganz Ao-Lai zieht. Viel haben sie über ihn erfahren, mehrmals sind sie mit ihm bzw. seinen Schergen konfrontiert worden. Doch jedesmal gelang es ihm, sich der Gruppe zu entziehen. Nachdem er plötzlich ganz von der Bildfläche verschwunden schien, haben die Spieler schließlich einen Hinweis ob seines Verbleibs erhalten. Er hat sich offensichtlich auf die 'Insel der weißen Steine' zurückgezogen, in die Einsamkeit, um sein finsternes Werk zu vollenden. Die Spieler machen sich auf, den verruch-

ten Gegner endgültig zu stellen und zu vernichten.

Ähnlich wie bei „Suche nach dem Eremiten“ kann man diese finale Begegnung auf viele verschiedene Weisen aufziehen, je nach Geschmack. Die Insel als Showdown einer längeren Kampagne!

(Bei dieser Variante kann man den Hintergrund mit den Geistern und möglicherweise auch den Eremiten völlig außer Acht lassen.)

Geister gegen Dämonen

Eine etwas abgehobene Abenteueridee, die wahrscheinlich auch die meiste Arbeit macht.

Entgegen der Beschreibung hat *Wu Shong* sich in das Hofhaus begeben und ist bei dem Versuch, den Hausaltar zu entweihen an zornige Geister geraten, die ihn erstmal vertrieben haben.

Er zieht sich in die Eremitage zurück, auf Rache sinnend. Die Geister haben jedoch in ihrem grenzenlosen Kummer endlich auch wieder eine Aufgabe entdeckt, die ihnen bei ihrer letzten Gerichtsverhandlung gutgeschrieben werden könnte. Sie wollen den Dämonenpriester beseitigen.

Auf der Insel bricht der Kleinkrieg aus: Geister gegen die Schergen des Dämonenpriesters (möglicherweise holt dieser ja Verstärkung von der anderen Seite, denn es ist recht schwierig eines Geistes habhaft zu werden, wenn dieser es nicht will...).

Die Spieler könnten über die erste Abenteueridee (Schiffbruch) auf die Insel gelangt und irgendwann nachts mitten in ein „Gefecht“ zwischen Geistern und Dämonen geraten sein.

Die zweite Möglichkeit ist vielleicht noch etwas origineller:

Der Brief an einen Richter

Die Spieler werden von einem Richter angeheuert. Dieser legt ihnen einen Brief vor, in dem ein gewisser *Kai Feng* um Unterstützung bittet, da auf der 'Insel der weißen Steine' Finsternes umgeht. Klingt nach einem typischen Auftrag für eine durchschnittliche Abenteurergruppe, bis der Richter erwähnt, daß der für den Brief verantwortliche *Kai Feng* seit einigen Jahren tot und beerdigt sei. Der See-

mann, der den Brief überbracht hat, konnte *Kai Feng* recht gut beschreiben, erwähnte aber, daß er „etwas an sich habe, was einem das Blut in den Adern gefrieren ließe. Auch hatte er den Eindruck, daß der alte Mann irgendwie unecht gewirkt habe. Es war nachts, und er (der Seemann) hatte Nachtwache (das Schiff hatte ein Leck o.ä.), als der Mann zu ihm an Bord kam - er hatte ihn überhaupt nicht kommen hören - ihm den Brief mit der Bitte übergab, ihn dem Richter zu überreichen. Der Alte schien nervös und reagierte panisch, als er (der Seemann) nach ihm greifen wollte, gab ihm jedoch ein Tael Gold (!) und verschwand ebenso plötzlich, wie er aufgetaucht war. Dabei - er könnte es schwören - machte er keinerlei Geräusch.

Der Schreck war dem Seemann mächtig in die Glieder gefahren. Er war noch ganz verstört, als er den Brief überreichte und von dem Geschehnis berichtete. Aus gegebenem Anlaß ist es dem Richter natürlich wichtig, daß der Sache auf den Grund gegangen wird...

Viele Jahre später

Man kann die Insel natürlich auch einfach als interessanten Ort mit reichhaltiger Geschichte benutzen, nachdem alle beschriebenen Bewohner längst nicht mehr auf der Insel weilen. Man kann den Komplex um die Geister ebenso vernachlässigen wie die Besonderheit um die Eremitage mit all den geschilderten Reibereien. Die Insel ist ein Ort voller alter Gebäude, Ruinen und geheimnisvollen

Plätzen mit einer Geschichte die Stoff für viele weitere Abenteuer hergibt. Lichtscheues Gesindel jeglicher Couleur kann sich hierher zurückziehen: Magier, Piraten etc. pp.

Die Spieler können die Insel betreten, weil sie in düsteren Quellen von dem Vorhandensein eines Tores zur dämonischen Ebene gelesen haben. Es kann sich aber auch um ein Dimensionstor mit ganz anderem Ziel handeln, frei nach dem Belieben des SL. Der Möglichkeiten gibt es also unzählige...

Abschließend

Es gibt mit Sicherheit noch eine ganze Anzahl weiterer möglicher Ideen für 'Abenteuer auf der Insel der weißen Steine', mit Sicherheit auch bessere, als die hier geschilderten. Dennoch mag diese kleine Auswahl dem ein oder anderen SL als kleine Inspirationshilfe dienen.

SL, die sich für den kriminalistischen Hintergrund interessieren, der zu den jetzigen Zuständen auf der Insel geführt hat seien nochmals ermutigt, mich zu kontaktieren, um die „Gerichtsprotokolle“ der damaligen Verhandlung (tatsächlich ein Spielbericht des ersten Abenteurers auf dieser Insel) anzufordern.

Für Kommentare, Anregungen sowie Fehlerberichtigungen, aber auch für originelle Abenteuerideen, die im AIMER veröffentlicht werden könnten, wäre ich natürlich dankbar. Adresse siehe Vorwort/Impressum.

Viel Spaß auf der 'Insel der weißen Steine'.

