

Auf dem Weg durch eine kleinere Ortschaft trifft die Heldengruppe auf eine kleine Bande an Kindern, die seit längerem anscheinend niemanden gesehen haben, der den Spielercharakteren in Besonderheit gleich kommt. Schnell entwickelt sich kindliche Heldenbewunderung, bei der sich ein Kind ganz besonders hervortut, eine schüchterne Achtjährige mit Prinzessinnenpuppe, die sich von stark gerüsteten Personen angezogen fühlt. Das Mädchen verlangt von der angebeteten Person Aufmerksamkeit und erzählt, wenn es gut behandelt oder eingeschüchtert wird, von der Ruine und den dort vermuteten Schätzen.

(Gewürfelt 10/1W10 und 4/1W6)

Von weitem sah die Ebene, welche vor der Ruine liegt, wie eine ganz normale Wiese aus und entpuppt sich beim Betreten leider als eine ziemlich feuchte Angelegenheit, da der Untergrund hoffnungslos versumpft ist. Hier kann sich die Heldengruppe nur langsam und vorsichtig fortbewegen, wenn sie nicht in der moderigen Siffo einsinken und feststecken will

(Gewürfelt 3/1W10)

Leider ist der einzige Raum einer längeren Zimmerflucht, durch welche sich die Helden mit einer gelungenen normalen Geschicklichkeitsprobe durch Schutt und herabgestürzte Mauerteile gewühlt haben, eine ziemlich bescheidene, schmale Kammer, in der ein Schlaflager, bestehend aus einer schlichten Strohmatt und einer Truhe an die der Tür gegenüberliegende Wand gequetscht sind. Das "Fenster" ist nur ein winziger Schlitz in der Wand, durch den kalte Luft hineinzieht - wohl ein ehemaliges Dienstbotenzimmer. Beim Durchsuchen des Raumes können sinnesscharfe Helden nach Bestehen einer schweren Probe jedoch einen losen Stein in der Wand entdecken, hinter dem sich ein kleines Diebeslager befindet: eine Goldkette, einige wertvolle Münzen und

ein grob aus einer Fassung herausgebrochenes Juwel befinden sich darin.

(Gewürfelt 5/1W10)

Staubige Räume sind in Ruinen nichts besonderes - aber die Menge an Staub, die sich in einem recht großen, halbwegs intakten Raum befindet, scheint schon mehrere Jahrhunderte dort zu liegen, so viel hat sich angesammelt. Wer sich in diesen Raum hinein bewegt, bringt den Staub unweigerlich in Bewegung, so heftig, dass das Atem sehr schwer fällt und sich der Staub auch auf den Helden ablegt. Haben es sich die Helden in den Kopf gesetzt, den Raum zu erkunden, bringen sie den ganzen Staub in Bewegung, welcher sich schließlich als elementare Manifestation zusammenzieht und nur mit Wasser oder Magiewirkung wirkungsvoll bekämpft werden kann - alternativ können die Charaktere auch einfach aus dem Raum flüchten, da der Staubelementar ihnen nicht hinaus folgt.

(Gewürfelt 6/1W10)

Genau zu Mitternacht beginnt es, im Innenbereich der Ruine merklich abzukühlen - selbst wenn die Helden ausserhalb schlafen, dürften sie dies mit etwas Verzögerung mitbekommen. Spätestens, wenn der Boden unter ihren Füßen zu gefrieren beginnt, sollte auch der Unsensibelste merken, dass etwas im Gange ist. Wenig später sucht die Erscheinung eines nackten jungen Mannes, dem die Augen ausgestochen wurden, die Ruine heim und scheint vor allem in verschiedenen Ecken verzweifelt etwas zu suchen. Wenn die Spielerhelden den Geist ansprechen, wird er dem Medaillon seiner verlorenen Geliebten nachtrauern, welches sie ihm als Abschiedsgeschenk gab, bevor sie starb. So die Charaktere nicht bei der Suche helfen wollen, wird ihnen der Geist bis zum Morgengrauen eine schlaflose Nacht bereiten - wer ihn indes dabei unterstützt, kann das Medaillon nach

Bestehen einer schweren
Aufmerksamkeits/Glücksprobe in einem
verschütteten Raum unter einem schweren,
losen Stein finden, den der Geist natürlich
nicht bewegen konnte und verhilft diesem
damit zur Erlösung.

(Gewürfelt 10/1W10)

Der Traum oder Alptraum jeder Person, der
das eigene Aussehen wichtig ist, manifestiert
sich in diesem Gemach mit edlem
Marmorboden, der selbst durch die lange Zeit,
die er überdauern musste, kaum gelitten hat:
die Wände des fensterlosen, mittels einigen
goldenen schimmernden Lichtkristallen erhellen
Raumes sind über und über von Spiegeln aller
Art bedeckt, deren Rahmen zwischen schlicht
und simpel und überaus aufwendig und reich
verziert schwanken. Allerdings zeigen auch
nicht alle Spiegel dasselbe Bild: Manche
verzerrten den Anblick der Person ins riesige
oder winzige, machen den hineinblickenden
Helden fett oder mager - in einem der Spiegel
erblickt der Betrachter sogar sich selbst als
Kind. Ein Spiegel indes ist mit einem
schwarzen Tuch abgehängt und bleibt blind,
selbst wenn das Tuch herunter genommen
wird - welches Geheimnis er wohl bergen
mochte, bleibt ungelöst...

(Gewürfelt 6/10)

In einem wasserdicht verpackten, breiten
Bündel entdecken die Helden 1W6+2
goldfadendurchwirkte Stoffballen, die schon
durch ihr Glitzern und Prunken deutlich
machen, wie viel sie beim Händler
normalerweise kosten würden. Sicher, die gut
einen Meter langen und nicht gerade leichten
Ballen sind ganz sicher nicht bequem zu
transportieren, aber der zu erwartende Erlös
sollte die Mühe wert sein. Oder die Helden
lassen sich daraus selbst Kleidung schneiden!

(Gewürfelt 3/1W10)

Die Zissme im Sumpf

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dies ist ein inoffizielles Abenteuer für Rakshazar. Es basiert auf einem Ruinenbaukasten von Nerd-Gedanken.

Epilog

Auf dem Weg durch eine kleine Vesten-Siedlung im Delta des Grimm treffen die Helden_innen auf eine kleine Bande an Kindern, die seit längerem anscheinend niemanden gesehen haben, der den Spielercharakteren in Besonderheit gleich kommt. Schnell entwickelt sich kindliche Heldenbewunderung, bei der sich ein Kind ganz besonders hervortut, eine schüchterne Achtjährige mit einer Orkprinzessinnenpuppe, die sich von stark gerüsteten Personen angezogen fühlt. Das Mädchen verlangt von der angebeteten Person Aufmerksamkeit und erzählt, wenn es gut behandelt wird, von der Ruine und den dort vermuteten Schätzen.

Die Zissme

Zissme ist in Rakshazar die Bezeichnung für ein Grabmal oder auch allgemeiner für eine unheimliche, teils unterirdische Ruine.

Von weitem sah die Ebene, welche vor der Zissme liegt, wie eine ganz normale Wiese aus und entpuppt sich beim Betreten leider als eine ziemlich feuchte Angelegenheit, da der Untergrund hoffnungslos versumpft ist. Hier kann sich die Heldengruppe nur langsam und vorsichtig

fortbewegen, wenn sie nicht in der moderigen Sumpf einsinken und feststecken will.

Die Zissme war einst ein Palast eines Slachkaren-König. Hier im Delta war vor 200 Jahren sein Hauptsitz. Der Palast hatte ursprünglich drei Stockwerke, von dem anderthalb im Sumpf versunken sind.

Das oberste Stockwerk ist kaum noch begehbar, da das Dach eingestürzt ist. Leider ist der einer der beiden Räume einer längeren Zimmerflucht, durch welche sich die Helden mit einer gelungenen Kraftaktprobe durch Schutt und herabgestürzte Mauerteile gewühlt haben, eine ziemlich bescheidene, schmale Kammer, in der ein Schlaflager, bestehend aus einer schlichten Strohmatt und einer Truhe an die der Tür gegenüberliegende Wand gequetscht sind. Das "Fenster" ist nur ein winziger Schlitz in der Wand, durch den kalte Luft hineinzieht - wohl ein ehemaliges Dienstubenzimmer. Beim Durchsuchen des Raumes können sinnesscharfe Helden nach Bestehen einer schweren Probe jedoch einen losen Stein in der Wand entdecken, hinter dem sich ein kleines Diebeslager befindet: eine Goldkette, einige wertvolle Münzen und ein grob aus einer Fassung herausgebrochenes Juwel befinden sich darin.

Im anderen Raum liegt Staub. Staubige Räume sind in Ruinen nichts besonderes - aber die Menge an Staub, die sich in einem recht großen, halbwegs intakten Raum befindet, scheint schon mehrere Jahrhunderte dort zu liegen, so viel hat sich angesammelt. Wer sich in diesen Raum hinein bewegt, bringt den Staub unweigerlich in Bewegung, so heftig, dass das Atem sehr schwer fällt und sich der Staub auch auf den Helden ablegt. Haben es sich die Helden in den Kopf gesetzt, den Raum zu erkunden, bringen sie den ganzen Staub in Bewegung, welcher sich schließlich als elementare Manifestation zusammenzieht und nur mit Wasser oder Magiewirkung wirkungsvoll bekämpft werden kann - alternativ können die Charaktere auch einfach aus dem Raum flüchten, da der Staubelementar (Werte wie Luftdschinn) ihnen nicht hinaus folgt.

Genau zu Mitternacht beginnt es, im Innenbereich der Ruine merklich abzukühlen - selbst wenn die Helden außerhalb schlafen, dürften sie dies mit

etwas Verzögerung mitbekommen. Spätestens, wenn der Boden unter ihren Füßen zu gefrieren beginnt, sollte auch der Unsensibelste merken, dass etwas im Gange ist. Wenig später sucht die Erscheinung eines nackten jungen Mannes, dem die Augen ausgestochen wurden, die Ruine heim und scheint vor allem in verschiedenen Ecken verzweifelt etwas zu suchen. Wenn die Spielerhelden den Geist ansprechen, wird er dem Medaillon seiner verlorenen Geliebten nachtrauern, welches sie ihm als Abschiedsgeschenk gab, bevor sie starb. So die Charaktere nicht bei der Suche helfen wollen, wird ihnen der Geist bis zum Morgengrauen eine schlaflose Nacht bereiten - wer ihn indes dabei unterstützt, kann das Medaillon in dem ehemaligen Erdgeschoss, das nun bis zur Decke geflutet ist, gefunden werden.

Was Die Helden nicht wissen ist, dass der Jüngling einst ein Kultist eines Namen- und Gesichtslosen Gottes war und direkt an dem Untergang des Königs und seines Hofes beteiligt war. Mit diesem Amulett beabsichtigt der Geist, seine Angebetete in die ewige Verdammnis zu schmeißen.

Im ersten Stock liegt ein besonderer Raum. Der Traum oder Alptraum jeder Person, der das eigene Aussehen wichtig ist, manifestiert sich in diesem Gemach mit edlem Marmorboden, der selbst durch die lange Zeit, die er überdauern musste, kaum gelitten hat: die Wände des fensterlosen, mittels einigen golden schimmernden Lichtkristallen erhellten Raumes sind über und über von Spiegeln (eigentlich mehr Silber und Bronzeplatten, auf Hochglanz poliert) aller Art bedeckt, deren Rahmen zwischen schlicht und simpel und überaus aufwendig und reich verziert schwanken. Allerdings zeigen auch nicht alle Spiegel dasselbe Bild: Manche verzerren den Anblick der Person ins riesige oder winzige, machen den hineinblickenden Helden fett oder mager - in einem der Spiegel erblickt der Betrachter sogar sich selbst als Kind. Ein Spiegel indes ist mit einem schwarzen Tuch abgehängt und bleibt blind, selbst wenn das Tuch herunter genommen wird - welches Geheimnis er wohl bergen mochte, bleibt ungelöst...

Der Schatz

In einem wasserdicht verpackten, breiten Bündel entdecken die Helden 1W6+2 goldfadendurchwirkte Stoffballen, die schon durch ihr Glitzern und Prunken deutlich machen, wie viel sie beim Händler normalerweise kosten würden. Sicher, die gut einen Meter langen und nicht gerade leichten Ballen sind ganz sicher nicht bequem zu transportieren, aber der zu erwartende Erlös sollte die Mühe wert sein. Oder die Helden lassen sich daraus selbst Kleidung schneiden!