

Die
7 T o r e d e r
F i n s t e r n i s

Ein
F a n t a s y r o l l e n s p i e l -
a b e n t e u e r

von
M a t t h i a s B a u e r f e i n d

Allgemeines

Anmerkung

Dies ist bis jetzt nur ein Konzept eines Abenteuers; es wurde einmal in einer recht improvisierten Version an einem längeren Nachmittag / Abend gespielt und kam recht gut an. Man kann die Länge durchaus variieren, so dass man von 4 Stunden bis zu einer (spiel-)tagelangen Kampagne alles machen kann.

Dieses Abenteuer ist an einem nebligen Herbstnachmittag entstanden, an dem ich etwas zuviel E. A. Poe gelesen hatte, eine recht miese Woche hinter mir hatte und ein Glas Whiskey in der Hand hielt. Es hilft, wenn man sich dies vor Augen hält, wenn man den folgenden Text durchliest.

Ich hoffe, hiermit eine Anregung bzw. eine Skizze für ein recht unterhaltsames Abenteuer geliefert zu haben. Wer mir seine Erfahrungen mitteilen will, kann dies unter Matthias.Bauerfeind@epost.de tun.

Einführung

In diesem Horror-/Gruselabenteuer wird die Gruppe durch ein Portal eine andere Ebene (Welt) betreten. Einen direkten Rückweg wird es nicht geben; die Gruppe muss einen anderen Ausweg finden. Dieser Ausweg wird in einem weiteren Portal bestehen, das die Gruppe auf eine weitere Ebene bringt.

Die Ebenen, die die Gruppe dabei nach und nach erreicht, werden immer düsterer (und natürlich auch gefährlicher).

Portale

Ein Portal muss kein Tor im eigentlichen Sinn sein, das von der Gruppe durchschritten wird, es kann auch durch ein Gegenstand sein, der durch eine Berührung aktiviert wird.

Die Art des Portals kann und wird von Ebene zu Ebene variieren, ist aber immer irgendwie typisch für die jeweilige Ebene, was auch dadurch zum Ausdruck kommt, dass das Portal das Gegenteil dessen darstellt, was die jeweilige Ebene verkörpert.

Allen Portalen gemeinsam ist ein bestimmtes Symbol, anhand dessen sich das Portal eindeutig identifizieren lässt.

Der Einstieg wird ein „Unfall“ sein, wobei die Gruppe die Chance haben sollte, das Symbol der Portale zu erkennen (z.B. das Bodenmuster, das als Portal fungiert).

Einstieg

Die Heldengruppe wird gebeten, in einer schon seit langer Zeit verlassenen Ruine nachzusehen, da es dort in der letzten Zeit verstärkt zu merkwürdigen Begebenheiten gekommen ist, die sich typischerweise im Verschwinden von Personen äußern. Ebenfalls verschwunden sind einige Suchtrupps, die man gezielt ausgeschickt hat, um nach den Verschwundenen zu suchen.

Die Gruppe soll die Ruine durch einen Torbogen betreten, an dessen Spitze das Symbol des „Herrschers über die Portale“ angebracht ist, aber zunächst nicht als solches bemerkt wird. Hiermit wird die Portalwelt betreten. Die Gruppe kann die Ruine untersuchen, wird aber nichts auffälliges finden. Hierzu ist es sinnvoll, wenn die Ruine am Nachmittag erreicht wird, so dass die Ruine noch betreten wird und noch etwas Zeit zum Untersuchen übrig bleibt. Wenn die Gruppe versucht, das

Gelände wieder zu verlassen, wird sie feststellen, dass dies unmöglich ist; immer, wenn sie die Ruine durch ein Tor verlassen hat, scheinen sie das Gelände durch dasselbe Tor wieder betreten zu haben.

In der Nacht wird der Übergang zur 1. Ebene stattfinden: am nächsten „Morgen“ wacht die Gruppe gemeinsam auf, obwohl sich jeder erinnern kann, dass er seine Wache korrekt gehalten hat.

Aufgaben der Gruppe

Das vordringliche Ziel der Gruppe wird es sein, „nach Hause“ Zurückzukehren, was bedeutet, dass sie das nächste (und dann hoffentlich letzte) Portal finden muss. Auf manchen Ebenen wird es allerdings nur darum gehen, zu überleben...

Auf den einzelnen Ebenen können Aufgaben warten, die zu den Portalen führen können.

Alle Aktionen der Gruppe werden vom „Herrscher über die Portale“ beobachtet.

Auf jeder Ebene müssen von Zeit zu Zeit Willensproben abgelegt werden, wobei bei einem Nichtbestehen der Charakter den Wunsch Weiterzureisen verliert und auf der Ebene bleiben möchte. Gelingt es dennoch, ihn auf die nächste Ebene zu schaffen, so ist die erreichte Wirkung aufgehoben und es fängt wieder von vorne an. Die Abstände der Willensproben können je nach Ebene variieren (von Tagen bis zu Minuten).

Nach mehreren missglückten Proben nimmt der Charakter mehr und mehr die Eigenschaften typischer Bewohner der jeweiligen Ebene an. Dies geschieht sowohl auf psychischer als auch auf physischer Ebene.

Bewohner

Die vorherrschenden Bewohner sind Humanoide, es gibt aber auch andere Formen, die aus Tieren hervorgegangen sind oder sein könnten... Lycantrophen können ein Beispiel hierfür sein, bei dem sich der Ausgangspunkt nicht mehr bestimmen lässt.

Der Herrscher über die Portale

Ein untoter Drache hat das System vor langer Zeit geschaffen, weil er ein Vergnügen dran gefunden hat, die Lebewesen auf den verschiedenen Ebenen zu beobachten, nachdem sie in seine Falle getappt sind.

Er wird sehr erfreut sein, wenn es jemand schafft, bis zu ihm vorzudringen, was nicht oft geschieht. Seine „Gäste“ will er allerdings nicht wieder gehen lassen, sondern als seine Diener und „erlesene Spielzeuge“ behalten.

Natürlich kann man hier auch jeden anderen Bösewicht einsetzen; ich stehe nun mal auf Drachen und Untote... ein mächtiger Dämonenlord wäre auch recht nett.

Rückkehr

Bei der Rückkehr wird die Gruppe feststellen, dass keinerlei Zeit seit ihrem Aufbruch vergangen ist; sie kehren zum Ort und Zeitpunkt ihres Verschwindens zurück (altern aber dennoch). Wer einmal das letzte Portal durchschritten hat, ist immun gegen weitere unfreiwillige Reisen durch die Portale; für andere Personen ist insbesondere das erste Portal immer noch aktiv!

Eine Variante wäre es, diese Geschichte als einen Traum ablaufen zu lassen, den die Gruppe kollektiv träumt. Das Erwachen wird durch das Durchqueren des letzten Portals herbeigeführt.

Wenn die Traumvariante gewählt wird, führt ein Tod eines Charakters dazu, dass er auf einer niedrigeren Ebene „wiedergeboren“ wird. Wenn dies eintritt, wird eine sofortige Willensprobe nötig, um festzustellen, inwieweit der Charakter die Wesenszüge der auf dieser Ebene vorherrschenden Kreaturen annimmt.

Die 7 Ebenen

Abfolge der Ebenen

Ebene	Konzept / Grundstimmung	Typische Bewohner
1	Erfolglose Suche (nach einem Ausgang)	Irrlichter
2	Erinnerung an früheres Leben	Geister
3	Resignation / Sinnlosigkeit / Zerfall	Zombies
4	Veränderung des Selbst, um dem äußeren Stillstand zu entkommen	Lycantropen
5	Fügen in das erlittene Schicksal	Guhle
6	Erkennen und Ausnutzen der Situation, Machtstreben	Vampire
7	Vollständige Macht und Beherrschung	Untoter Drache

Ob die jeweilige Grundstimmung immer als solche erkannt wird, ist eine ganz andere Sache, Hauptsache, die Spieler werden immer eine neue Welt vorfinden, die noch skurriler ist als die vorhergehende.

Ebene 1: die Ebene der Suche

Die Ebene gleicht einer Sumpflandschaft: sie ist feucht, kalt und neblig. Hier gibt es keine Wege, dafür aber zahlreiche Löcher im Sumpf.

In der Ferne sind stets Lichter zu erkennen und Geräusche zu hören. Diese Effekte bewegen sich und scheinen manchmal näher zu kommen, um sich anschließend wieder zu entfernen.

Diese Lichter und Stimmen locken Besucher stets in Fallen im Sumpf.

Das Portal befindet sich im Zentrum des Sumpfes, das in der entgegengesetzten Richtung liegt, in die die Lichter und Stimmen locken. Wenn die Besucher sich zielstrebig auf das Portal zubewegen, werden hier entsprechende Gegenmaßnahmen bis hin zum direkten Angriff getroffen.

Ebene 2: die Ebene der Erinnerungen

Die Ebene scheint zunächst nur aus Nebel mit geringer sensorischer Reichweite zu bestehen.

Die Bewohner sind Geister, Spuke und Phantome, die diese Ebene aus Illusionen ihrer Erinnerung errichten. Diese Illusionen, die sich Besuchern präsentieren, sind ja nach Geist realer oder unrealer, spiegeln aber in jedem Fall Erinnerungen an das frühere Leben wieder (Erinnerung an Personen, Orte, etc.). Die Besucher können auch als Erinnerung an das frühere und jetzt vergangene Leben angesehen werden, was manche Geister zur Aggression verleiten kann.

Besucher bzw. Neuankömmlinge werden als potenzielle Überbringer von Botschaften aus der „früheren Welt“ zunächst eher hofiert, wobei dieses Interesse auch schnell in Hass umschlagen kann, wenn die Gruppe keine Informationen besitzt oder es klar wird, dass sie diese Ebene verlassen kann und wird.

Das Portal ist der einzige reale Gegenstand auf dieser Ebene, von dem die Besucher ständig weggelockt werden. Dieses Weglocken erfolgt manchmal zu auffällig, so dass sich hier ein Hinweis finden sollte.

Ebene 3: die Ebene des Zerfalls

Die Ebene ist flach mit einigen kleinen Hügeln. Die Landschaft ist mit Ruinen übersät, die sich bis zum Horizont erstrecken. Obwohl das Wetter klar zu sein scheint, scheinen Sicht und Gehör eingeschränkt zu sein, was sich u.a. darin äußert, dass alle Geräusche dumpfer klingen als gewohnt. Weiterhin scheint es auf dieser Ebene keine Farben zu geben; alles ist in Graustufen zu erkennen. Die Bewohner sind Zombies.

Das Portal ist ein relativ gut erhaltenes Gebäude „mitten“ auf der Ebene, das recht prächtig aber dennoch düster wirkt (üppige Gotik). Das Gebäude ist aus der Ferne trotz der eingeschränkten Sicht relativ gut zu erkennen. Es ist gut mit Wachen abgesichert, die überwunden werden müssen.

Ebene 4: die Ebene des Stillstands

Die Bewohner dieser Ebene sind Lycantrophen, die sich selbst permanent verändern, um dem offensichtlichen Stillstand der Landschaft um sie herum zu entgehen.

Die Landschaft scheint auf den ersten Blick eine perfekte Natur zu sein mit Wäldern, Wiesen, Flüssen und allem, was man sich vorstellen kann. Ein zweiter Blick offenbart jedoch, dass alles völlig statisch ist: es gibt keine Bewegung, kein Wachstum und keinen Tod.

Das Portal ist hier das einzige echte Lebewesen wie z.B. ein Baum.

Ebene 5: die Ebene der Resignation

Die Bewohner dieser Ebene, die im Wesentlichen aus Guhlen bestehen, haben sich mit ihrem Schicksal abgefunden, nicht mehr zurückkehren zu können und eine Gesellschaftsstruktur entwickelt, die wie eine groteske Parodie auf menschliche Königreiche wirkt: es gibt einen König, viele Fürsten und Herzöge sowie weitere Titelträger. Jeder der Bewohner trägt mindestens einen Titel und benimmt sich dementsprechend herablassend allen Anderen gegenüber. Es herrscht ein ständiger „Kaiserball“.

Das Portal ist das Zepter oder der Herrscherstab des Königs, auf dem das Symbol aufgebracht ist. Das Problem wird es sein, in die Nähe des Königs zu gelangen, wenn man nicht über entsprechende Titel und Kleidung sowie das korrekte Auftreten verfügt.

Ebene 6: die Ebene der Macht

Die Bewohner auf dieser Ebene sind in zwei Klassen unterteilt: Herrscher und Diener. Die Herrscher bestehen aus Vampiren, weitere Untote jeglicher Art wie Zombies oder Guhle sind ihre Diener.

Sterbliche werden von den Dienern ignoriert oder mit Furcht betrachtet, während sie für die Herrscher eine willkommene Beute darstellen.

Ein Ansatz für ein Abenteuer kann sein, dass die Besucher gefangengenommen werden und den entsprechenden Herrscher überzeugen müssen, dass sie für ihn nützlicher sein können, als einfach nur als Beute zu dienen. Mögliche Dienstleistungen können magischer Natur sein oder einfach das Angebot, einem anderen Herrscher als Gastgeschenk zu dienen (was zunächst einmal Zeit bringt).

Das Portal ist das Herz eines Vampirs, das man erhält, indem ein Vampir getötet wird, worauf er zu Staub zerfällt und ein silbernes Herz mit dem Portalsymbol zurückbleibt.

Ebene 7: die Ebene der Erkenntnis

Der einzige Bewohner dieser höchsten Ebene ist ein untoter Drache, der das System der Ebenen und Portale zu seinem Vergnügen geschaffen hat.

Er lässt sich offensichtlich nicht im Kampf überwinden... es sei denn, dass es vorher auf einer Ebene ein kleines Hilfsmittelchen hierzu gegeben hat, das hoffentlich mitgenommen wurde und nun als solches erkannt wird. Hier bietet es sich an, ein Puzzle im Spiel einzubauen, bei dem man die über mehrere Ebenen verteilten Stücke zu einem Ganzen zusammensetzen muss. Dieses Puzzle kann sowohl eine Waffe oder einen einfachen Weg zur Rückkehr beinhalten. Ansonsten müssen eben andere Wege gefunden werden.

Das Verhalten des Drachen ist geprägt von Überheblichkeit den Sterblichen gegenüber, die er nur als seine Spielzeuge betrachtet. Er ist der typische „Evil Overlord“ mit all seinen Charaktereigenschaften. Seine Arroganz wird sogar dazu führen, dass er die Gruppe ausdrücklich auf das letzte Portal hinweist.

Das Portal ist das Zentrum seines Horts: ein großer Diamant, der kein Symbol mehr trägt, da er kein Portal im eigentlichen Sinne mehr darstellt, sondern eine Rückkehrmöglichkeit an einen Ort nach Wahl des Benutzers (was der Ausgangspunkt der unfreiwilligen Reise sein dürfte).