



Angary, Grundlage: Feuer/Goth/Tod

Bewohner Engel

Kontinent: Kamim, vorherrschender Orden: Tzumbar, Natur

Deutliche Ausrichtung an den Orden, misstrauen gegenüber jeder Magie.

Sehr strenge Regeln,

Zeit: 15.111.768

Der Tot in den Minen

1. Das unterbrochene Ritual

Die ZUR materialisiert auf einem steinigen Platz, beschienen von den umliegenden Feuern, in einem Kreis stehender Gestalten, in weiten langen gelben Umhängen.

Ihr Erscheinen unterbricht den Gesang der Gestalten, die bis dahin völlig still standen, in einen monotonen Gesang vertieft. Nun schrecken sie aus ihrer Trance auf, starren auf das was in ihrer Mitte geschieht und langsam die Gestalt der Umgebung annimmt und beginnen untereinander über das Ereignis zu debattieren.

Bis einer von ihnen vortritt. Nun ist er deutlicher zu erkennen:

Unter seiner gelben Kutte ist er vollkommen schwarz, mit langem, schwarzem Haar, dunklen Augen und schwarzen Engelsschwingen über seinem Schultern. Er sieht aus wie ein dunkler Racheengel.

„*Wer seid ihr und warum kommt ihr hierher?*“ fragt er die ersten, welche die ZUR verlassen.

Verlässt niemand das Gefährt, betritt der Engel nach kurzem Zögern die Terasse und klopft an die Tür.

Der Engel ist **Aweneb**, Sprecher des Hortbundes von **Nordost Kamim**, vom Orden des **Gothes Tzumbar**.

Ruhig und gefasst steht er vor der Gruppe. Es geht es ihm darum, die Störung der Zeremonie zu ergründen, eher er darüber entscheidet, welche Maßnahmen zu ergreifen sind. Die Zeremonie dient der Verteidigung des Hortes Barab, der hier ansässig ist. Es ist eine Bedrohung aufgetaucht, direkt aus den Tiefen der Hölle. Dort unten wohnt etwas, dass dort nicht hingehört, da ist Barab sicher.

„*Es ist tot, es sollte tot sein, doch es kommt und holt sich die Lebenden um sein untotes Dasein zu verlängern. Wir haben Krieger dorthin geschickt, doch sie kamen nicht wieder. Wir schickten eine ganze Gruppe von Kriegern, doch auch sie blieben zurück in der*

Unterwelt.

Nun nutzen wir Magie um das Böse zu bezwingen, und ihr erscheint. Seit ihr unsere Rettung, oder unser Untergang?“

Die Gruppe ist mitten in das Ritual hineingeplatzt, dass die Engel abhalten um einer schrecklichen Gefahr zu begegnen. Sie wissen nicht welche Gefahr das ist, noch wie sie ihr Begegnen können, und versuchen nun als Seher zu erkennen wie sie ihrer Herr werden können. Dafür diese Gefahr zu bannen, werden sie gerne der Gruppe geben, was in ihrer Macht steht – zum Beispiel noch benötigte Stoffe für ihre Reise.

Auf Damar können sie NagarNagar bekommen, zumindest gibt die ZuR an, dass es hier abgebaut wird, und auch die Engel bestätigen, dass sie NagarNagar abbauen.

Es gibt nun verschiedene Orte die die Gruppe aufsuchen wird. An welchen sie zuerst gelangt, hängt stark davon ab, wie sie agieren. Das untote Wesen befindet sich tief in den **Mienen von Barab**, am Ende wird der Weg also dorthin führen.

Die Engel raten aber der Gruppe sich vorher in den **Tempel** zu begeben, um dort von den göttlichen Wassern zu kosten. Diese bringen tiefere Einsicht und können zur Erkenntnis verhelfen. Allerdings werden sie bewacht von den Geistern der Nornen. Ihnen muss man eine Gabe lassen, damit sie einem nicht den Geist aus dem Körper saugen.

Außerdem befinden sie sich nicht weit entfernt von dem **Hort Barab**. Von dort aus wird die Miene betrieben. Die niederen Engel von Barab arbeiten dort um wertvolle Rohstoffe aus der Miene ans Licht der Feuer zu holen. Morgens fahren sie herunter, und abends bringen sie ihren Ertrag hinauf. Die höheren Engel also die Väter des Hortes, leiten die Geschicke des Hortes und gehen nicht unter Tage.

2. Der Hort Barab

Höhere wie niedere Engel eines Hortes verbringen die Nächte in den Häusern des Hortes. Im Hort Barab, wie allgemein im Orden Tzumbars üblich, bleiben Brüder beieinander. Einer unter ihnen, der welcher vom Vater dazu bestimmt wird, tritt das Erbe der Vaterschaft an, alle anderen werden niedere Engel, die unter dem Schutz und dem Befehl des Vaters leben.

Im Hort Barab kann die Gruppe **weitere Engel** kennenlernen und mit dem ersten **Hortvater** sprechen. Dies ist allerdings optional. Hat die Gruppe das Abenteuer bestanden und die Gefahr besiegt, werden sie allerdings in den Hort eingeladen, unter anderem um dort ihren Lohn zu erhalten.

Ein Hort ist ein weites, **komplexes Gebilde von Gebäuden**. Er besteht aus 12 in einem Kreis angeordneten Gehöften, die sich jeweils aus den 12 Häusern der Nester zusammensetzen. Die 12 Gehöfte, die jeweils als Nester

bezeichnet werden, sind weit genug auseinander, dass man zwischen ihnen hindurch auf den Platz in der Mitte gelangt. Hier steht, unter einem Dach aus Holz und Blättern, ein mächtiger Holztisch mitten auf der festgestampften Erde. Am Kopfende des Tisches befindet sich ein hoher, breiter, mit einem aufwendig besticktem Tuch bedeckter Stuhl. 11 weitere Stühle sind um den Tisch verteilt, und eine breite Bank steht dem Kopfende gegenüber.

Auf dem Platz verteilt sind Hocker, Tücher, Sitzkissen und kleinere Stühle und Bänke.

Die **Plätze am Tisch** sind den Hortvätern und eventuellen besonderen Gästen vorbehalten, die weiteren Sitzgelegenheiten nutzen die weiteren männlichen Mitglieder der Familien. Die Frauen bleiben in ihren Nestern. Sie halten sich bedeckt und meiden Fremde. Die Engel mögen es nicht, wenn Fremde ihre Frauen sehen. Die Nester, also die Gehöfte, zu

betreten, ist Fremden untersagt. Hierfür braucht es eine besondere Einladung des Nestvaters.

Neben den Nesern befinden sich kleine, runde Häuser auf dem Platz. Jedes dieser Häuser besteht aus nur einem Raum, mit mehrere **Schlaflagern**. Hier können männliche Gäste übernachten.

Weibliche Gäste sind selten bei den Engeln, da Frauen höchst selten reisen. Da für sie das Verbot die Nester zu betreten nicht gilt, können sie aber bei den Frauen des Hortes schlafen.

Betritt die Gruppe den Hort, so wird sie von dem Hortvater von Barab und seinem ersten Sohn begrüßt. Es sind zwei weiße Engel, die sich sehr ähnlich sehen. Sie sind hochgewachsen, mit langem weißem Haar in hellen langen Gewänder. Ihre hellblauen Augen blicken ruhig auf die ankommenden. Aweneb beginnt zu sprechen, dies steht ihm als ranghöchstem Engel zu.

„Dies ist Gadaneb, erster Vater des Hortes Barab, und sein ältester Sohn Turaneb. Gadaneb, dies sind die Fremden, die gekommen sind Barab von dem Unheil der Untoten zu befreien.“

Er wird die gesamte Gruppe mit Namen vorstellen.

Unterhalten sich Charaktere mit den Engeln von Barab (ihnen wird kaum etwas andere übrigbleiben), so raten diese den Fremden zuerst den Tempel aufzusuchen. Dort würden sie Kraft und Weißheit finden.

Treffen sie **zu Beginn** des Abenteuer auf die Gruppe, so wird Gadaneb sich die Vorstellung anhören, nicken und die Gruppe an den Tisch bitten. Er fragt, ob sie etwas brauchen für ihr Unterfangen und rät ihnen vom göttlichen Wasser zu kosten.

Kommt die Gruppe erst **nach** bestandenen Abenteuer zu ihm, so bedankt er sich: *„Ihr habt eine große Last von uns genommen und eine schlimme Gefahr besiegt. Sagt, was können wir euch zum Dank anbieten.“*

Gadaneb ist ein bedachter und kluger Engel. Die Fremden werden von ihm höflich behandelt, und er wird sein Wort halten. Er weiß, dass es nicht klug ist, zu betrügen, da dies nur zu Feindschaft führt. Seine Belohnung ist großzügig.

Er läßt die Charaktere auch in seinem Hort übernachten und nimmt sie als Gäste auf. Es ist deutlich, dass den Engeln die Hierarchien wichtig sind. Spricht ein höhere Engel, schweigen die niederen und auch in der Gruppe achten sie sehr darauf, wer in führender Position ist. Dabei gehen sie automatisch davon aus, dass dies ein Mann ist.

Die Engel kennen es einfach nicht anders. Sollte die Gruppe darauf bestehen, dass eine Frau die Anführerin ist, oder auch niemand als Anführer erkennbar sein, werden sie dies etwas irritiert schließlich akzeptieren – sie haben größere Probleme.

3. Der Tempel von Barab

Der Tempel wurde in den Berg gebaut. Wände, Boden und Decke sind gerade und sauber bearbeitet, so dass alle Kanten die gleiche Länge haben. Inmitten des Tempel erhebt sich ein Kegel aus gelbem Salz vom Boden bis zu Decke. Ansonsten ist der Tempel leer.

Der Sinn dieses Ortes ist es zur Ruhe zu kommen und sich dem was ist nahe zu fühlen. Der Kegel in der Mitte zeigt daher auch Spuren von vielen Berührungen.

Wer den Kegel berührt, kann spürt wie warm er ist. Von ihm strahlt eine Art Magie aus, etwas wärmendes und stärkendes. Sollte ein Charakter diese Magie magisch analysieren, stellt es sich als reine Natur-Magie heraus. Es ist das Grundprinzip, ein Teil von Tzumbar, das das Kernstück dieses Tempels bildet. Der Aufenthalt nahe bei dem Kegel verleiht bis zu drei Instinktpunkte am Tag, einen je halbe Stunde die der Charakter sich in dem Tempel aufhält.

Wer die Erde berührt spürt die **Magie der Natur**. Magische Wesen der Kraft Natur erhalten hier jede 10 Minuten einen Triadenpunkt zurück.

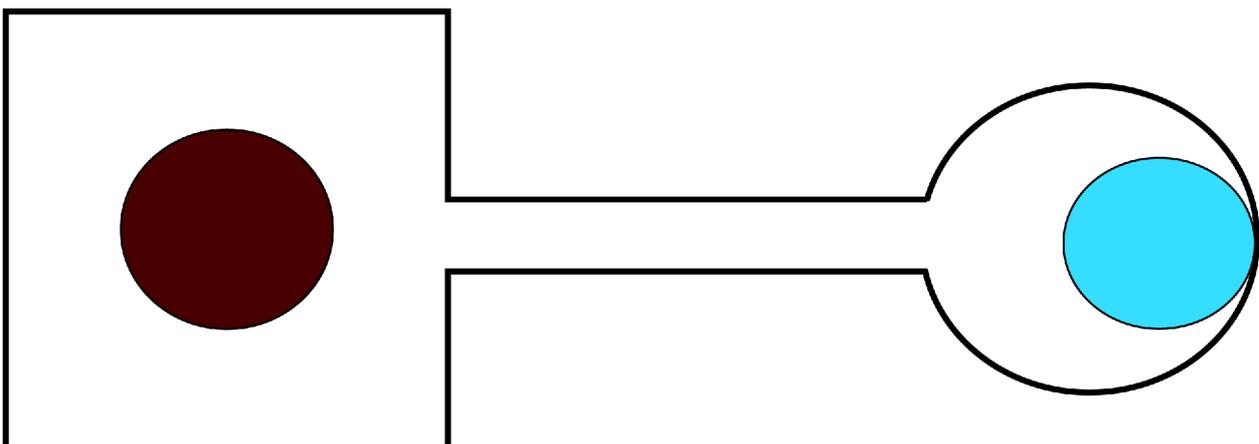
In hinteren Teil der Höhle ist eine weitere Öffnung die zu einem **Tunnel** führt. Es ist ein natürlicher Gang durch die Erde des Berges. Folgt man dem Tunnel, hört man bald das Rauschen von Wasser. Gut 500 Meter in der Erde weitet sich der Gang zu einer weitere **Höhle**, diese ist allerdings geformt wie eine Kuppel. In der Mitte liegt ein See, in den von der einen Wand aus sich ein Strom aus Wasser ergießt.

Der See selbst ist tief und blau, nur durch ein paar Wellen getrübt, die durch den Wasserfall entstehen.

Das Wasser ist leicht süß und verleiht Visionen.

Wer zumindest im Ansatz kann bei Trinken des Wassers Visionen haben, und auch die eigenen Fähigkeiten weiter entwickeln. **Die erste Vision** ist unklar und nur kurz: Eine Szene in der Mine, mit einer Gestalt, einem Dämon, welche sehr tot wirkt, den Mund öffnet und sehr intakte Zähne zeigt.

Weitere Visionen wird es in der Mine geben.



4. In den Tiefen der Mine

Zu der Mine von Barab führt ein **großes, hohes Tor**. Hinter dem Tor liegt ein Talkessel, ohne weiteren Zugang. Seit der Todesfälle unten in der Mine, ist es verschlossen.

Von dem Tal aus führen Zugänge in die Berge, zu einem Tunnelsystem, von dem aus in regelmäßigen Abständen Schächte hinunter führen. Über einen mechanischen Fahrstuhl gelangt man hinunter in die Mitte der Mine.

In der Mitte liegt eine große, **runde Höhle (1)**.

In diesem Raum lagert in großen Kisten das NagarNagar, das bisher aus der Mine geholt und noch nicht hoch in die Lager gebracht wurde. 8 Tunnel gehen von der Höhle ab, die sehr ordentlich in den Felsen gehauen wurden.

Jeder Tunnel endet in einem **runden Raum**, in dem Schlafstätten, Tische und ein paar Vorräte untergebracht sind.

Von den Tunneln gehen weitere Tunnel ab, in denen das NagarNagar abgebaut wurde. Kleine Stichgänge sind in die Seiten dieser kleineren Gänge gehauen.

Das Abbaugelände ist groß, und zwar systematisch angelegt aber durch die Größe unüberschaubar.

Hat ein Charakter von dem **Wasser im Tempel getrunken**, spürt er aber die Gefahr sich nähernder Zombies. Ein Wurf seine Macht (Instinkt), Schwierigkeit 5 verrät, ob hinter der nächsten Biegung Gefahr lauert.

Hier in den Tiefen der Minen sind **Zombies erwacht**.

Die Zombies stammen von verunglückten Bergleuten. Allerdings stammen sie von Dämonen, die **später dort als Sklaven** arbeiten werden. Einer von ihnen wurde zum Zombie und erzeugte drei Kinder, alle weiteren Zombies sind Engel, die sie sich geholt haben. Dass sie in diese Zeit kommen, liegt an dem zerrissenen Zeitnetz.

Sie haben sich in den Gängen ihre Zufluchten gebaut, schnappen sich die Bergleute die sich in die Tiefe wagen, und fressen sie, bis sich ihre Opfer selbst in Zombies verwandeln. Die Engel-Zombie verjagen sie dann, so dass überall durch die Gänge verhungerte Zombies wandeln.

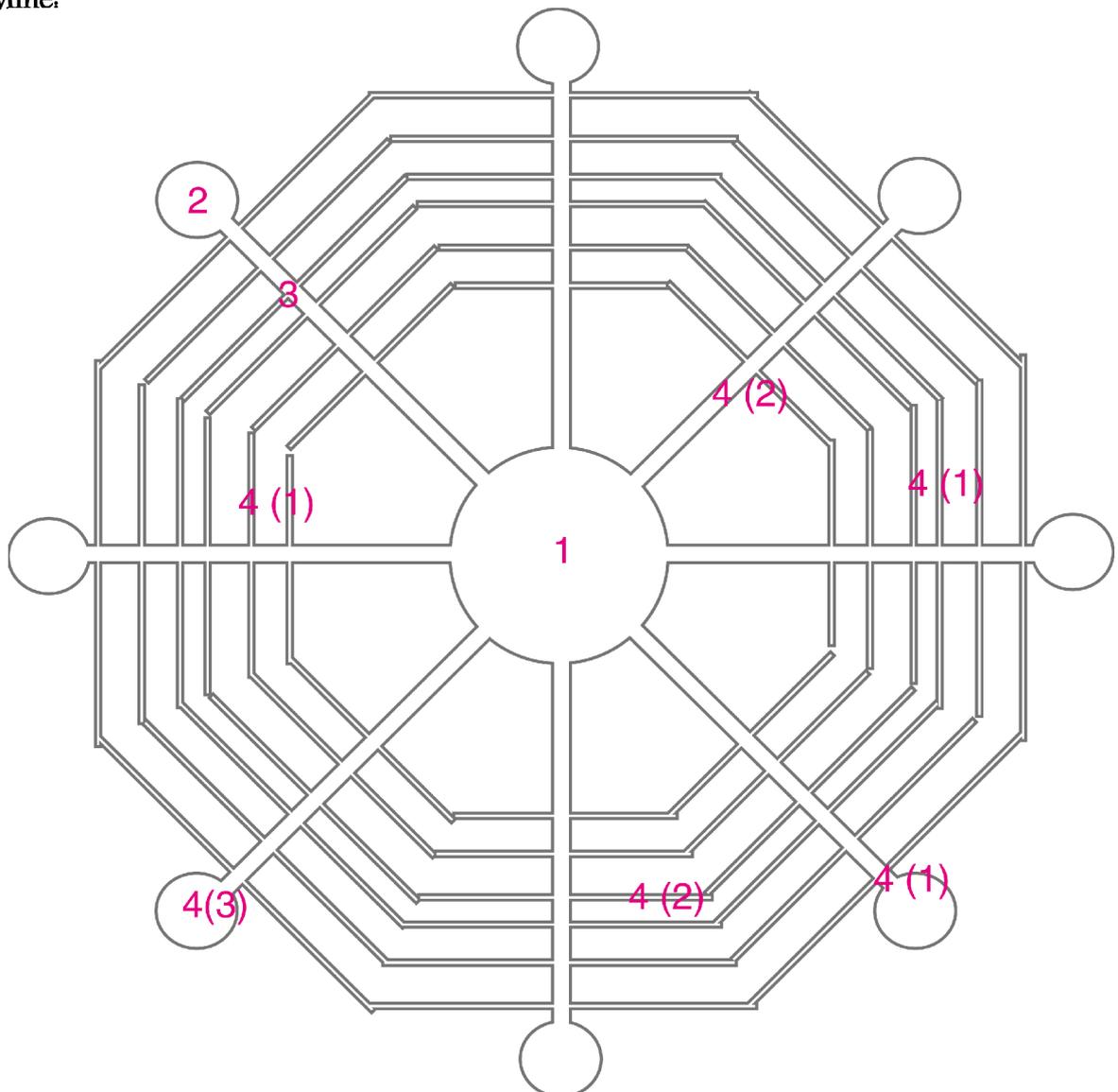
Die Legende der Mine:

- 1) Die Halle in der Mitte der Mine. Ein Fahrstuhl führt in diese Höhle und von hier gehen die Hauptgänge ab. Die Höhle ist düster, doch ein paar Fackeln erhellen sie mit flackerndem Licht. Das NagarNagar ist eine bröselige bräunliche Masse, durchzogen mit glitzernden Schlieren.
- 2) In diesem Raum haben sich die dämonischen Zombies eingerichtet. Adad und sein Kind

Ugarit – der blaue Dämon – halten sich hier auf. Kommen die Charaktere, so treten sie ihnen entgegen. Sprechen die Charaktere sie an, erklären sie, dass sie Sklaven der Engel waren und sich nun von den ehemaligen Peinigern holen, was sie brauchen: Nahrung. „Wir waren Sklaven, nun sind wir ihre Geißel, ihre Strafe. Unser Hunger treibt uns dazu, aber sie haben es verdient. Wir nehmen uns, was unser ist.“ Auf Arguementen, wie, dass die heutigen Engel nicht ihre Peiniger seine, reagieren sie einfach nicht. Letztlich haben sie einfach Hunger und wollen die Charaktere ebenso essen, wie die Engel.

- 3) Hier halten sich Melek und Nadur auf. Sie sind unterwegs auf der Suche nach Nahrung und treffen hier auf die Gruppe (wenn die Gruppe ihnen nicht geschickt ausweicht). Auch sie erklären, werden sie gefragt, dass sie einst versklavt wurden und nun sich von ihren Peinigern nähren. Auch sie wollen in erster Linie fressen.
- 4) Hier streifen Zombie-Engel umher, die nicht mal mehr sprechen können, sondern nur noch fressen wollen. In der Klammer steht die Anzahl der Zombies.

Plan der Mine.



Die Zombies

Adad war ein Sklave der Engel, die ihn auf Damar einfingen und zur Arbeit in ihren Minen zwangen. Als die Gänge einstürzten wurde er getroffen und verletzt. Hilflos blieb er liegen, auch seine Freunde, die selbst verletzt waren, konnten ihm nicht helfen. Langsam dümmerte er weg. Es war ihm nicht klar, doch er starb. Da seine Seele stark genug war, blieb sie in seinem Körper gefangen und er konnte sich schließlich befreien. Als Zombie zog er sich aus dem Schutt und fand seine Freunde. Die von ihnen die noch lebten verwandelte er, und sie begannen sich aus dem Schutt zu befreien. Dabei wanderten sie in der Zeit zurück und gelangten in die Zeit in der die Gruppe auf Angary landet. Seine drei Freunde sind **Melek**, **Ugarit** und **Nardur**. Alle drei wurden wie Adad auf Damar gefangen und waren einst Krieger der Dämonen. Adad, Melek und Nardur sind Aschmedai. Ihre Haut ist braun und ihre schwarzen Haare hängen ihnen glatt über die Schultern. Ihre dunklen Flügel sind zerrissen und vermodert, wie ihre schon grau wirkende Haut. Ihre Kleidung besteht aus rauhem Leinen und hängt in Fetzen an ihnen herunter. Melek hingegen hat noch im Tod etwas **ätherisches** an sich. Seine einst blaue Haut ist blass, fast schon weiß, und dünn wie Seidenpapier. Das Haar ist noch immer dicht

und hängt ihm lang über die Schultern. Er ist dürr, teils ist die Haut durchbrochen, und seine schwingen sind ausgefasert und zum Teil vermodert.

Die **Engel** die überall durch die Gängen laufen sind schwarze und weiße Engel, deren Haut zerfallen ist und die langsam vermodern, während sie nach Nahrung suchend umherwandern. Es sind insgesamt 10 Engel in den Minen unterwegs. Jeder Zombie wird sich auf die Charaktere stürzen, wenn sie in den Minen auftauchen. Die Engel sind nicht mehr in der Lage zu sprechen, ihr Hunger ist zu groß. Grunzend versuchen sie nur die zu packen und zu fressen, die ihnen über den Weg laufen.

Die Werte aller Zombies sind.

Angriff (packen): 8, Schwierigkeit 5. Dann beißen sie: Angriff (Biss) 6, Schwierigkeit 8, Schaden 6. Sie beißen zu und zerren Fleisch aus dem Körper. Wenn es ihnen gelingt zuzubeißen und mit dem Biss Schaden zu verursachen, läuft ihr Opfer Gefahr zum Zombie zu werden.

Abwehr: 3, Wahrnehmung 6.

Ihre **Instinktpunkte** sind unterschiedlich.

Die Engel-Zombie haben nur 1W4 Punkte, die Dämonen-Zombies haben jeweils 8.

Gelingt es der Gruppe die Zombies zu besiegen und die Mine zu sichern, so bekommen sie was sie sich gewünscht haben, und die Norne kann sich eine Flasche des Wassers der Visionen nehmen, und bekommt zudem noch Karten, Tinte und einen Spiegel geschenkt.