



Damar, Grundlage: Erde/Handwerk/Materie

Bewohner vorwiegend Dämonen

Welt: Anath, lockere Nestverbände geführt von den Nestmüttern, dabei sehr egalitär

Lockere Strukturen, sehr traditionell, polyandry, reich an Legenden

verbreitetes Nomadentum, fruchtbares Land, viele Rohstoffe

Zeit: unbestimmbar

Es ist geweissagt!

I. Die Weissagung

Die ZUR landet auf einem Felsen, am Ufer des **Kristallsees**. Unten erheben sich die erstarrten Wellen, als wollten die Gischt gegen das Ufer schlagen, doch keine Bewegung kräuselt das starre Bild. Nie nähert sich die Welle, oder zieht sich zurück. Nur das Funkeln der Kristalle bewegt sich in jeder Richtung über das Meer. Über ihnen ziehen dunkle Wolken über den trüben Himmel. **Die ZUR** selbst scheint eine aus Stein erbaute kleine Festung zu sein, die sich genau der Struktur des Felsen anpasst.

Von der ZUR erfahren sie, dass sie sich auf Damar befinden, auf dem Kontinent der Anath. Der Kristallsee ist der Sawat, einer der größten Seen von Anath. Und die Zeitansage springt unaufhörlich hin und her. **Ein Text** erscheint auf dem Schirm.

Aus dem Feuer wird der König kommen, eine Stadt zu erbauen und die Nester von Anath zu einen. Feuer und Eis werden seinen Anspruch stützen und seine Macht begleiten, denn er ist der wahre, der begnadete König über Anath. Sein Schwert wird Feuer sein und sein Schild Eis, an dem jede Waffe gefriert. So sollt ihr ihn erkennen den Herrn von Anath an seinem Zeichen, an seinem Schwert, an seinem Schild.

Die Mutter des geachteten Nestes wird ihm den Reif aufsetzen und ihre Tochter seine Frau werden, sich einzureihen in seine Linie, denn der König wird neue Ordnung bringen in das Land und das Alte hinwegfegen.

Armeen werden ihm folgen und die Hexen vor ihm niederknien, seiner Macht zu huldigen.

Dies ist geweissagt von Asur, dem Seher von Evim auf Anath.

Schaut die Gruppe auf der anderen Seite über das Land, so sieht sie in der Nähe eine **glänzende, glitzernde Kuppel** sich weit über das grüne Land erheben. Umgeben ist die Kuppel von einer Art Kragen, der sich nach außen wölbt, gehalten von weiß schimmernden Stangen. **Zwei Stangen mit einer auf ihnen liegenden Querstange, ähnlich einem Tor**, erheben sich auf der Spitze der Kuppel, als würden sie genau aus der Kuppel in den Himmel wachsen. Unten, um die Kuppel herum befinden sich kleinere Kuppeln, einige schon vollendet, andere noch im Bau, alle im gleichen etwas gelblichen Weiß, das nicht ganz so strahlt und glitzert wie die hohe Kuppel in der Mitte. Gestalten in weiten, hellen Umhängen, gehen zwischen den Kuppeln umher, andere in enger lederner Kleidung sind mit dem Bau der kleineren Kuppeln beschäftigt, und noch andere beugen sich über die aufgestellten Tische.

Das Tor-Symbol findet sich überall dort unten.

Um diese Ansammlung von Kuppeln ist weites Steppenland, nur dünn mit Gras bewachsen, auf dem

kein Baum steht. Hin und wieder erhebt sich ein verknoteter, stachliger Strauch mit roten und blauen Beeren.

In der Ferne kann die Gruppe einen kleinen Wald aus niedrigen, dicht belaubten Bäumen ausmachen.

Sie sind in eine besonders entscheidende Situation auf diesem Kontinent geraten, welche prophezeit wurde von einer alten, weisen Norne. **Ubahn der Gütige** ist gekommen und hat begonnen seine Stadt zu errichten. Uhn, die erste große Kuppel, steht schon und wird als Herrschersitz genutzt. Nun wächst seine Stadt, während er seine Macht mehrt, und **seinen Gott** dem Volk der Anath bringt. Das Tor auf dem Dach ist sein Symbol, und er selbst der Prophet.

Sein Mittel ist in erster Linie Diplomatie. In seiner Stadt empfängt er Vertreter und Vertreterinnen aus allen Nestern und Stämmen, die er reich bewirtet und er schickt seine Getreuen durch das Land um für ihn zu werben, bzw. reist auch selber umher.

Das Problem ist, dass er **etwa 500 Jahre zufrüh** kommt. So hat er eine Technologie, der die Dämonen dieser Region nichts entgegenzusetzen haben. Ubahn ist gewissermaßen in die Vergangenheit gereist, um der Welt seinen Glauben zu bringen. Das stört gewaltig das Gleichgewicht des Kontinents, und gefährdet das Gleichgewicht von Damar. Die ZUR kann der Gruppe die **reale Geschichte** zeigen, da sie wichtig für die spätere Entwicklung von Damar ist.

Ubahn ist ein Bote der schon nahen Engel. Er hat sich den Engeln und ihrem Gott angeschlossen. Mit Diplomatie und Magie erlangt er Macht und einigt unter sich die Stämme um sie den Engeln anzuschließen. Dabei geht er auch einen Bund mit den alten Hexen ein, die eine angesehene Stellung im Land haben. Er garantiert zwischen neuem Gott und alter Lebensweise die Waage zu halten und die alten Sitten zu achten. Doch diesen Schwur hat er gebrochen. Aktuell plant er eine weitere Frau zu heiraten, womit er die frühere Polyandrie verkehrt zur Polygynie. Er verbietet die alten Riten und die Ehe mit mehr als einem Mann. Alle verbleibenden Männer werden zum Arbeitsdienst gerufen. Dies setzt er radikal mit seiner Magie durch, der hier niemand etwas entgegenzusetzen hat. Er hält regelmäßige Gottedienste ab.

Dabei unterstützt ihn Arab Warim, einer der glühendsten Anhänger des neuen Gottes. Arab Warim hat drei Frauen, die nie sprechen und sich in weite Umhänge hüllen, 18 Söhne und 2 Töchter. Dazu kommt eine kleine Armee von Kriegerern, die ihm aufs Wort gehorchen. Diese sind die Ifferem, die Getreuen des Vaters der Dämonen. Als Waffe trägt er ein Schwert, das er zum Brennen bringen kann. Arab ist ein Ordnungsalbe.

Für diesen Verrat beschließen die Seherinnen und Hexen des alten Landes den Tod des Königs. Sein eigener Sohn wird ihn töten. Nasmoor ist ein mächtiger Albe des Todes, dessen Kampfesfähigkeiten ihn in die höchsten Ränge des Reiches, an die Seite seines Vaters bringen werden. Gezeugt wurde er in einem heiligen Ritual mit der Seherin Naswenie. Er wuchs, ohne Wissen seines Vaters, bei seiner Mutter auf, die ihn im Sinne der alten Riten als etwas Besonderes aufzog, als einzigen Sohn. Nasmoor hat nur eine Schwester, die auch die Tochter von Ubahn ist. Nasmaret. Während einer Schlacht nun nutzt Nasmoor seine Stärke und seine Stellung und wendet das Schwert gegen seinen eigenen Vater.

Es entsteht ein Machtvakuum, angesichts der nun führerlosen Armee, in das seine Mutter tritt, die Arab eine Koexistenz anbietet, in der wirklich die alten und neuen Sitten in Frieden miteinander existieren.

Dies ist der ursprüngliche Gang der Geschichte, doch der Todes-Albe, der Ubahn töten soll, wird erst in 500 Jahren geboren. **Die Seherin Naswenie gebar zwar einen Sohn und eine Tochter**, nach ihrer Nacht mit Ubahn, doch ihr Sohn ist nur ein junger Dämon, ohne besondere Fähigkeiten.

Nasmoor trat ein in die Armee seines Vaters und wurde einer der führenden Offiziere, so dass er ihm nahe ist, doch er kommt ihm nicht wirklich nah. Der König schirmt sich erfolgreich gegen Attentate ab, mithilfe von **zukünftigen Schlössern und Schutzzeichen**, gegen die es noch keinen Gegenzauber gibt.

Auch **Nasmaret** hat keine besonderen Fähigkeiten. Sie ist sehr schön und intelligent, aber kein übernatürliches Wesen. Nasmarets eigentliche Rolle in der

Geschichte ist es die Linie fortzuführen, bis 450 Jahre später eine weitere Naswenie geboren wird, deren Sohn Nasmoor der benötigte Todesalbe sein wird.

Ubahn und Arab führen derzeit die Welt mit fester Hand deutlich zu früh und zu erfolgreich zu einem Leben unter dem Tor des Gottes der Engel. Dies muss verhindert werden, denn zum einen führt dieser Weg zu einem Zeitparadoxon, und zum anderen verhindert er einen ausgeglichenen Zustand zwischen alten und neuen Riten auf diesem Kontinent. Ubahn ist noch friedlich, sein Erbe aber würde die Nachbarkontinente angreifen um sie zu unterwerfen und am Ende Damar zu einem grausamen Krieg führen, in dem sich die Welt aufreibt.

Die Gruppe erfährt von der ZUR was der vorgesehene Gang der Geschichte, und was der aktuelle Fehler ist, wenn sie nachforscht. Die Lösung wäre, dass Ubahn von seinem Sohn getötet wird, oder es zumindest den Anschein hat.

2. Uhn

Verlassen sie die ZUR, und nähern sich dem auffälligen Bau, werden sie bald von **Wachen beobachtet**, können aber unbehelligt weiter gehen, bis sie an ein großes, eindrucksvolles Tor gelangen. Das **Tor** ist aus hellbraunem Stein, sehr gleichmäßig und eckig geformt. Es folgt ein Weg durch kleinere Bauten der direkt zu dem großen Bau in der Mitte führt.

Dies ist die entstehende Stadt von Ubahn, welcher zu einer Schlacht gegen die Ungetreuen, wie sie hier genannt werden, rüstet. Für ihn sind alle, die nicht auf seine Seite wechseln böse und mit der Hexerei im Bunde. Es gibt für ihn nur **Gut und Böse**, und er verteidigt das Gute. Unter dem Zeichen des Tors wird er seine Feinde zur Stecke bringen.

Nesmoor ist einer seine Offiziere. Der junge Mann wird der Gruppe nicht auffallen, er ist einfach einer der Dämonen in Offiziersuniform, die am Kriegsrat teilnehmen.

Die Gruppe wird aber, wenn sie durch das Tor Uhn, die Stadt Ubahns betritt, sofort angesprochen von einer **in einen schwarzen Mantel gehüllten Gestalt**. Es handelt sich um **Sefim**, den Getreuen des Magiers. Sefim ist ein junger Dämon, den Arab aufzog. Er weiß nicht wer seine Eltern waren, hat nie einen anderen Vater kennengelernt, als den strengen Alben. Nun spricht Sefim die seltsamen Fremden an, um sie zu seinem Ziehvater zu bringen. Dieser **erwartet sie**, gemeinsam mit Ubahn und Arab, in einem Nebenraum des großen Hauptsaaes. Sie sitzen auf steinernen Bänken, betrachten neugierig die Fremden und bieten ihnen einen Platz an.

Arab hält eine Schriftrolle in der Hand, doch Ubahn spricht, als alle sitzen. *„Es ist geweissagt vom Orakel des schwarzen Wassers, dass das Licht Gottes uns Rettung sendet. Die Rettung soll Fremd sein und nicht von dieser Welt. Seit ihr unsere Rettung?“*

Die Gruppe weiß natürlich nicht, wovon er spricht. Es ist aber egal was sie sagt, er wird es als Bestätigung auffassen. Selbst wenn sie leugnen die Rettung zu sein, zieht er den Schluss, dass nur der wahre Messias seine Göttlichkeit leugnet.

Von da an ist die Gruppe bei ihm zu Gast. Sie bekommen eine Suite, mit drei Schlafzimmern, einem Gemeinschaftszimmer und einem Baderaum, zwei

Diener und werden zu allen wichtigen Ereignissen mitgenommen.

Sind weibliche Mitglieder in der Gruppe, wird Ubahn ihnen schon bei der Vorstellung eine Zofe zuweisen, die sie auf ihre Suite begleitet, ihnen ein Bad bereitet und frische Kleidung gibt. Dabei sind alle Mitglieder des Hofes sehr bestimmt.

Während die **Frauen** von den Zofen in die Suite geführt werden, unterhält er sich mit den **Männern** noch über die Prophezeiung und schildert ihnen die Lage.

„Wir werden bedroht von einer Armee der Toten und des Teufels, welche gegen uns stehen, gegen die Recken des Lichtes. Ihr werdet den Toten einhalt gebieten.“

Die Zofe die den Frauen zugeteilt wurde ist Nasmaret. Sie ist in den Plan ihrer Mutter, dass ihr Bruder Ubahn töten soll, eingeweiht, glaubt aber nicht, dass Ubahn Erfolg haben wird, da er kein Albe ist. **Das Schwert eines Alben** würde Ubahn töten, meint sie, wenn sie darauf angesprochen wird, und das ist nicht Nasmoors Schwert.

Von sich aus wird Nasmaret nicht das Doppelspiel ihrer Mutter offenbaren, spricht die Gruppe aber offen mit ihr, so rückt sie sehr schnell damit raus, wo sie steht und dass es auch ihr Ziel ist, Ubahn zu töten. In jedem Fall bleibt sie bei der Gruppe und ist freundlich, aber zurückhaltend. Sie kennt die Weissagung, nach der die Gruppe die Rettung für die Dämonen bedeutet, aber sie weiß auch, dass Rettung nicht den Sieg von Ubahn bedeuten soll. Daher ist sie unsicher, wie sie mit der Gruppe umgehen soll, und ob sie den Fremden vertrauen kann.

Nach dem Gespräch mit Ubahn kommen auch die **Männer** in ihre Unterkünfte in denen sie sich frei und ungestört bewegen können.

Am späten Nachmittag findet das große **gemeinsame Mahl** am Hofe von Ubahn statt.

Die große Halle von Ubahns Feste liegt oben, in der Mitte des Baus. Die Decke bildet die Kuppel der Festung, welche hier aus Glas ist. In der Mitte ist eine runde Tafel aufgebaut, an der verschiedenste Dämonen Platz nehmen. Gedeckt ist die Tafel mit reichhaltigen und unterschiedlichsten Speisen, die Meisten fleischhaltig und Krügen mit leichtem Wein, Wasser und Bier.

Auf der einen Seite von Ubahn sitzen Arab, der Magier und seine Männer, auf seiner anderen Seite, zu seiner rechten, sitzen seine Frau und der hohe weibliche Hofstaat. Auch Arabs Frauen sind anwesend, gekleidet in lange Gewänder, und sie schweigen tatsächlich das gesamte Essen über.

Werden sie angesprochen so antworten sie kurz und ohne weitere Umschweife.

„Aus dem Eis des Nordens kommen die Toten Krieger. Man kann sie nicht töten, denn sie sind längst tot, man kann nur ihren Körper so zerstören, dass er nicht mehr kämpfen kann um sie im Feuer zu verbrennen. Diese Armee wird uns erreichen, sie wird hierher kommen, das Land verwüsten und Tot und Elend bringen, wenn wir sie nicht aufhalten.

Darum stehen wir im Lichte der reinigenden Feuers der Armee entgegen.

Doch es ist geweissagt, dass unsere Niederlage ihre Macht ins Unermessliche steigern wird. Fällt Uhn, so fällt Anaht, so wird dies ein Kontinent des Todes sein.

Fällt Uhn, so werden die Toten die Welt übernehmen, und alle Dämonen in Tote verwandeln – fällt Uhn, so wird der Tot weit über die Welt der Dämonen ins Jenseits wandern, und es wird nur noch Tot und Elend sein.

Dies ist geweissagt.“

Zumindest die Dämonen sind fest von der Wahrheit dieser **Weissagung** überzeugt. Ebenso sind sie davon überzeugt, dass die Charaktere ihnen entscheidend dabei helfen werden, die Toten Krieger zu besiegen.

Nach dem Essen können die Charaktere sich nach belieben umsehen, allerdings wird Ubahn anregen, dass sie sich zu dem Orakel des schwarzen Wassers begeben. Dort können sie selbst die Prophezeiung hören und sich die notwendige Stärkung holen können.

Die Gruppe sitzt nahe bei Ubahn, nach dem Geschlecht getrennt. Sie werden **freundlich und höflich** bewirtet und von ihren Tischnachbarn und -nachbarinnen ausgefragt über ihre Bestimmung, ihre Mission und darüber wo sie herkommen. Allgemein wird davon ausgegangen, dass der Gott der Engel sie geschickt hat und sie nun auf dieser Welt dem Herren der Engel zum Sieg verhelfen werden.

Irgendwelche **anderslautenden Kommentare** werden schlicht überhört oder umgedeutet.

Das **Essen** ist sehr wohlschmeckend und reichhaltig allerdings auch sehr fetthaltig. Zögern Charaktere, so werden sie zum Essen aufgefordert. Die Dämonen behandeln sie mit viel Respekt.

Wenn sie nachfragen, werden sie auch über die sie bedrohende Armee aufgeklärt.

„Das Orakel wird euch stärken. Geht hin, es wird euch den Weg weisen den ihr gehen müsst.“

Sollte die Gruppe mit der Zofe Nasmaret sprechen, wird auch diese sich dafür aussprechen zu dem Orakel zu gehen.

„Das Orakel ist uralte und seine Weisheit lange bekannt. Wenn es sagt, dass ihr die Erlösung bringt, so ist dies die Wahrheit. Tut es, folgt den Worten des Orakels, erlöst diese Welt. Und sprecht zuvor mit dem Orakel.“

3. Die Hexen

Eventuell ist die Gruppe aber auch so desinteressiert an Ubahn und Uhn, dass sie sich schlicht **weigern die Stadt zu betreten** und sie sogar vor ihnen verstecken, oder andere Wege finden, um nicht mit Ubahn und seinen Getreuen in Kontakt zu kommen.

Oder, wenn sie nun bei Ubahn waren, sind sie neugierig genug sich noch einmal die weisen Frauen und Hexen anzusehen, gegen die Ubahn ankämpft.

In beiden Fällen sollten sie auf **die Hexen von Anath** treffen, welche derzeit im Wald leben. Geht die Gruppe in Richtung des Waldes, so muss sie zwei Stunden wandern um diesen zu erreichen. **Der Weg** ist gesäumt von Feldern auf denen hoch Getreide steht, deren länglichen, gelben Ähren fest geschlossen sind.

Am Ende der Strecke erwartet sie ein Wald in den ein schmaler Weg führt. Unter einem Hügel steht ein **Häuschen**, das halb in den Hügel gebaut ist. Vor dem Haus hält eine Stange eine Fackel, eine weißgestrichene Bank lädt zum sitzen ein, und auf einem Tischchen sind ein paar Körner verteilt, die ein kleiner brauner Vogel gewissenhaft aufpickt.

Aus der Tür tritt eine **ältere Dämonin**, deren langes

weißes Haar von einem Tuch zusammengehalten wird. Sie trägt ein dunkelgrünes Kleid, das Platz für ihre weiten, schon ledrigen Flügel lässt. Ruhig schaut sie der Gruppe entgegen und stellt sich als **Waldarma** vor. Sie wurde aus ihrem Nest vertrieben, als ihre Brüder sich dem neuen Gott zuwandten, und alle ihre Männer, die dem nicht folgten, hinmetzelten. Die Charaktere werden von ihr hereingebeten und bewirtet.

Sie lebt abseits der Siedlungen in dieser Hütte gemeinsam mit **drei weiteren Hexen und Seherinnen**.

Im wesentlichen halten sie sich von den Hütten fern, um die einfachen Dämonen nicht in ihren Konflikt zu ziehen. Auch die Mutter von Nasmareth und Nasmoor lebt hier in der Hütte. **Naswenie** ähnelt ihrer Tochter. Sie hat die gleichen ruhigen Augen, die gerade Nase und ebenso langes, weißes Haar. Wie Waldarma trägt sie in grünes Kleid und hat ein Tuch um ihr Haar gelegt.

Die anderen beiden Mitglieder des Zirkels sind **Lesgarn** und **Bilda**. Sie sind allerdings beide gerade im Wald unterwegs.

Naswenie begrüßt die Gruppe, betrachtet sie nachträglich und hört zu, ehe sie spricht.

Sollte die Gruppe nichts von Ubahn und seinen Leuten wissen, werden die Hexen den Charakteren erzählen wer er ist:

„Vor einigen Jahren kam Ubahn in unser Land. Er brachte einige Gefolgsleute mit und bei ihm war Arab ein mächtiger Krieger. Vor allem aber brachten sie ihren Gott mit, den Feuergott aus einer anderen Welt. Er veränderte alles, dieser Gott. Nun soll nicht mehr eine Frau viele Männer haben, so dass jeder Mann und jede Frau heiraten kann, sondern es sollen wenige Männer viele Frauen heiraten. So dass die meisten Männer ohne Frau bleiben, im Schulddienst des einen Mannes der heiraten und zeugen darf. Dies aber wird den Kindern schaden, wenn sie alle von gleicher Art sind und keine Vielfalt mehr die Nester belebt. Es sollen auch nicht mehr die Nestmütter gemeinsam mit dem Rat entscheiden, sondern die Priester und Könige alleine, und in jedem Nest nur noch der eine Mann. So wird es keine Nestmutter geben sondern nur die Tyrannei. Wir wollten Krieg vermeiden und Ubahn versprach, dass er einen Ausgleich finden wolle zwischen dem neuen Gott und den alten Bräuchen. Doch Ubahn hat uns betrogen. Unter seiner Führung werden wir vertrieben und verfolgt. Er führt den neuen Gott zum Sieg. Nur eine alte Legende gibt uns Hoffnung. Ubahn wird sterben, durch die Hand eines Alben, wird dort geweissagt. Und es wird geweissagt dass der Sohn einer Hexe zum Alben heranwächst. Ein Sohn und eine Tochter soll die Hexe gebären, Kinder des Nasbi, des Waldes. Ich gebar einen Sohn und eine Tochter, beide wurden im Wald geboren. Doch mein Sohn, der einzige der in Frage kommt, ist kein Albe.“

Sollte die Gruppe das alles **schon wissen**, weil sie mit Nasmareth gesprochen hat, kann ihre Mutter noch einmal die Worte bekräftigen.

*„Die Legende spricht von einer **Schlacht gegen den Tod selbst**. Diese Schlacht wird episch sein und groß, und das Land vor dem ewigen Tod bewahren. Der Albe wird in der Schlacht kämpfen, Seite an Seite mit dem König, doch er wird sich in der Schlacht gegen den Verräter-König wenden um sein Schwert in die Brust des Königs zu bohren.“*

Die Hexen werden der Gruppe gerne **Fragen** beantworten und malen ein recht düsteres Bild von der Herrschaft Ubahns und seines Gottes.

Sollte die Gruppe nicht darauf kommen, so werden die Hexen darauf hinweisen, dass Nasmoth wohl kaum der erwählte Albe ist und darum etwas mit der Prophezeiung nicht stimmen kann.

Die Gruppe wird die **Rolle des Alben** übernehmen müssen um die Geschichte wieder in Ordnung zu bringen.

Sollte die Gruppe es noch nicht getan haben, bitten die Hexen und Seherinnen sie, sich zu Ubahn zu begeben um **an seiner Seite zu kämpfen und ihn zu töten**. Sie betrachten dies als vorherbestimmt und auch die **ZuR** wird diese Sichtweise unterstützen, allerdings aus anderen Gründen. Der ZuR geht es nur darum die Zeitlinie in Ordnung zu bringen.

4. Schwarzes Wasser

Vermutlich wird die Gruppe beim Orakel vom schwarzen Wasser vorbei sehen. Sowohl Ubahn, als auch der Zirkel um Naswenie halten es für wichtig, dass die Charaktere zum schwarzen Wasser gehen um das Orakel selbst zu befragen.

Die Gruppe wird also zu einer Höhle in den Bergen geführt, in denen auch die ZuR gelandet ist.

Die Höhle ist düster. Ein kleiner Fluss sucht seinen Weg aus der Höhle ins Freie. Das Wasser des Flusses ist schwarz, verliert aber auf dem Weg nach draußen seine Farbe. In der Höhle nun fließt **schwarzes Wasser** aus dem Berg heraus in einen kleinen See, aus dem der Fluss austritt. Es ist dunkel, doch die Begleiter der Gruppe haben Lampen dabei, deren Schein von den Steinwänden wiedergespiegelt werden.

In der Höhle ist es still, nur die Geräusche der Gruppe und ihrer Begleiter sind zu hören. Während sie sich umsehen, geschieht erst einmal gar nichts.

Eventuell kommt einer der Charaktere von selbst auf die Idee das **Wasser zu berühren**, ansonsten werden ihre Begleiter sie darauf hinweisen. Es dauert nur wenige Sekunden, dann kommt Bewegung in das Wasser. Es formt sich zu einer Gestalt, die sich aus dem Wasser erhebt, aber aus Wasser besteht.

Die Gestalt ist ein übergroßer Dämon, mit langem Haar und ausgebreiteten Flügeln. Von oben schaut er auf die Gruppe herab und blickt in die Augen des Charakters, der ihn erweckt hat.

Von außen ist nun nichts zu sehen, doch die Gestalt im Wasser – das Orakel – hält **Zwiesprache** mit dem Charakter.

„Ihr seid die, die geweissagt wurden, ihr werdet Anaht retten. Vor der Armee des Todes und vor dem Verrat des Königs.“

Es gab einen Schwur, den Schwur eines Königs gegenüber den Nestmüttern. Sie zu ehren und ihren Status zu respektieren. Der Schwur wurde gebrochen, der König zum Verräter.

So drohen zwei Gefahren aus der Zukunft über diesem Land: Verrat des Königs und die Armee des Todes. Wenn der König fällt durch das Schwert des Kriegers und die Toten aufgehoben werden, so wird diese Welt gerettet sein.“

Sollte der Charakter nun **Fragen** stellen, wird das Orakel diese Fragen auch bereitwillig beantworten. Durch dieses Gespräch wird eventuell eine **Norne geweckt**. Es bekommt aber sonst niemand mit, was geschieht, auch die Fragen des Charakters sind für sonst niemanden hörbar.

Ist das Gespräch beendet, verschwindet die Gestalt wieder im Wasser.

5. Die Schlacht

Wenige Tage vergehen, in denen sich die Dämonen auf das Unvermeidliche vorbereiten. Die Burg wird gefestigt, die Krieger trainieren und Kundschafter halten Ausschau nach der Armee der Toten. Dann bringt ein Kundschafter die **Kunde von der nahenden Armee**. Der König sammelt seine Krieger und tritt an der Spitze seines Heeres vor das Tor seiner Burg. Die Charaktere, die kampffähig sind, werden wohl mitkommen und auch **Nasmoor** folgt seinem König – in dem festen Vorhaben ihn zu erschlagen.

So ziehen sie hinauf auf den Hügel, wo sie verharren um in dieser überlegenen Position die feindliche Armee zu erwarten.

Eine gute Stunde warten sie bis zum **Sonnenuntergang**, dann erscheint am Horizont ein Streifen, welcher schnell wächst. Gestalten bilden sich heraus, mit Waffen in den Händen, die aus Stangen, Klingen und Knüppeln bestehen. Es sind aber keine Dämonen und auch sonst keine lebendigen Wesen.

***Vermodert**, die Flügel zum Teil schon verwest und abgefallen, gehüllt in schwarze und weiße Leichentücher nähern sich die Toten der dämonischen Armee. Die Haut ist ihnen schon abgefallen, bleiche Knochenhände umfassen die schartigen Waffen. **Eilig nähern sie sich im Laufschrift**. Dann ist ihr **Heulen und Grunzen** zu hören, aus zahllosen toten Kehlen, gierend nach dem Fleisch der Lebenden. Als Letztes dringt der **moderne Geruch** des Todes an die Nasen der Charaktere, als die Toten ihnen in Waffenlänge gegenüber stehen und die Schlacht beginnt.*

Die Toten – es sind **hungrige Zombies**, weshalb sie gnadenlos in alles ihre Zähne schlagen – greifen die Dämonen und auch die Charaktere an und versuchen sie zu beißen.

Die Werte der Zombies sind.

Körper: 5, Natur 4, Zeit 3, Waffenkampf 3,
Schaden der Waffe Natur+1, Schwierigkeit 6,
Waffenloser Kampf 4, Ausweichen 1, Leben 2,
6 Triadenpunkte auf jede Triade.

Man kann Zombies verletzen, doch jeder Verletzung heilt sofort wieder, wenn der Zombie dafür Fleischpunkte einsetzt. Zu Beginn der Schlacht verfügt kein Zombie auf mehr als 3 Fleischpunkte. Da sie ihre

Feinde auffressen, erhöht sich diese Zahl bis auf 12. Dabei geben sie natürlich Fleischpunkte auf, um laufend Wunden zu heilen. Haben sie nur noch 0 Instinktpunkte, sind sie allerdings nicht tot, sondern nur solange Handlungsunfähig, bis sie sich wieder geheilt haben.

Es ist schwierig einen **Zombie zu vernichten**, so dass er nicht mehr aufsteht. Sicher ist es ihn mit Feuer zu verbrennen. **Feuer** vernichtet Zombies sofort und sehr schnell. Sie brennen wie Zunder, und verlieren jede Runde 6–(ihr Lebenwert) Instinktpunkte.

Silber und **Fliedernholz** bringt ihnen Wunden bei, die sie nicht heilen können. Da sie nachts angreifen ist ihre vierte Schwäche unwichtig. Bei Tag brauchen sie doppelt so viel Fleischpunkte zum heilen.

Abgeschlagene Köpfe töten den Zombie nicht, doch der Kopf ist alleine hilflos. Allerdings vernichtet es ihn, wenn man sein **Gehirn zerstört**. Daher tragen auch alle Zombies Helme mit einem Rüstungsschutz von 2. Um sie herum entsteht eine gnadenlose Schlacht, in der Dämonen gegen Zombies kämpfen. Jeder Charakter der dabei ist wird nun also auch den ein oder anderen Zombie als Gegner haben.

Um die Spannung zu steigern empfiehlt es sich hier Figuren aufzustellen und den Charakteren die Möglichkeit zu geben sich zu positionieren.

Eine Gruppe von **Hexen** nähert sich dem Schlachtfeld. Sie teilen sich in vier Gruppen auf, die jede für sich ein Ritual beginnt. Sie verbrennen Holz und murmeln Worte. Während das Holz in Flammen aufgeht, beginnen **die Schwertschneiden der Krieger zu brennen**, so dass sie die **Zombies entzünden** und diese laut schreiend verbrennen. Es bleibt den Kriegern nur noch Abstand von den um sich schlagenden Zombies zu halten.

Mitten in der Schlacht wird sich **Nasmoor** zu König Ubahn umwenden, sein Schwert heben und gegen den König wenden. Doch er ist kein Albe, nur ein einfacher Krieger. Sollte die Gruppe nicht eingreifen, **so tötet der König einfach seinen Krieger, und führt die Schlacht mit Hilfe der Charaktere und Hexen zu einem großen Sieg.**

Als Sieger zurückkehrend gewinnt der König immer mehr Macht. Er beginnt die Hexen und Nornen zu verfolgen, zerschlägt die alten Strukturen und baut ein mächtiges Königreich nach Vorbild der Engel auf. In der Folge werden die Engel ein sicheres Land finden in dem sie sich festsetzen und Gottesreich erreicht, das nach und nach von ganz Damar Besitz ergreift. Während König Ubahn noch mit Milde und Gerechtigkeit herrscht und sich auf Anath beschränkt, wird sein Sohn, unterstützt von den Engeln und als ihr Vasall die Nachbar-Kontinente angreifen und sich

ganz Damar unterwerfen. Was folgt ist der Siegeszug der Engel über alle Welten, was auch Midgard völlig verändern wird.

*Kommt die Gruppe nach diesem Abenteuer irgendwann **zurück nach Hause**, ist Midgard mittlerweile beherrscht von Effitaein, der geisteskranken Zeitspinne, die geschaffen wurde durch die Verwirrung der Zeitstränge. Sie hat eine Schreckenerrschaft errichtet und sämtliche Zeitstränge neu verwoben.*

Dies kann die Gruppe schon im Keim ersticken, **in dem sie für Nasmoor den König erschlägt.** Ist der König tot, so wird die Schlacht trotzdem siegreich gegen die Toten geschlagen.

6. Die Entscheidung

Der Tod des Königs wird erst bemerkt, als die Schlacht vorbei ist.

Übersät von Leichen liegt das Schlachtfeld. Blut, Knochen und Fleisch sind auf dem zertretenen Gras verstreut. Das Wimmern verwundeter Soldaten klingt in der Luft, unterbrochen vom Gurren einzelner Zombies. Eine Gruppe von Kriegerern geht umher, die letzten Zombies zu vernichten und ihre eigenen Leute einzusammeln, dass die Ärzte sie behandeln können.

Nasmoor steht mit dem Schwert in der Hand neben dem toten König. Arab tritt auf ihn zu, deutet mit dem Schwert auf König Ubahn.

„Dies ist nicht das Ende, wir werden das Werk König Ubahns fortsetzen und das Land dem einen Gott zuführen“

Doch Nasmoor schüttelt den Kopf und seine Mutter tritt neben ihn. „Ubahn ist tot und mit ihm sein Verrat. Dies ist ein Neubeginn und ebenso wie die Macht der Hexen die Schlacht mit entschied, wird die alte Ordnung weiter bestehen. Dies ist unser gemeinsamer Sieg.“

Sie streckt dem Magier die Hand hin. „Ich biete dir Frieden an, Arab, und einen gemeinsamen Neubeginn.“ Zögernd ergreift Arab ihre Hand.

Es folgt ein rauschendes **Siegesfest** der Dämonen. Sie entzünden Feuer, bringen Speisen, Wein und Musik und beginnen mit Gesang, Tanz und einem regelrechten Gelage.

Über den entzündeten Feuern wird das Fleisch gebraten und auch Gemüse und Backwerk erhitzt, **Das Essen** ist würzig, leicht angebrannt und sehr fettig. Sie benutzen nur scharfe Messer, ansonsten die Hände und hin und wieder hölzerne Löffel. Die Musik ist wild, laut und fröhlich.

Es wird dazu getanzt und gelacht und bald mischt sich das Blut am Boden mit verschüttetem Wein.

Auf immer wird dies das rote Feld sein, das an den Sieg über den Tod und den Beginn des Friedens gemahnt.

Die Gruppe kann nun weiterreisen, und wird natürlich Proviant und alles wonach sie fragt erhalten.

7. Anhang

Ubahn

Ubahn ist ein treuer und gläubiger Anhänger der Engel und Vertreter der Lehre des einen Gottes. Auch wenn er die Engel falsch versteht, da sie keinen Gott sondern ein Prinzip vertreten. Er ist freundlich aber auch sehr ernst und fest davon überzeugt das Richtige zutun, wenn er den Gott der Engel zu den Dämonen bringt. Er regiert sein Reich nach den Grundsätzen der Engel des Tores, ist dabei durchaus milde und großzügig, wird aber alles, was er als Böse ansieht, gnadenlos bekämpfen und vernichten. Er beherrscht Schattenwandern auf 6 und Geistlicht auf 4.

Traum: Punkte 5	Wille: 1 Punkte 8	Vernunft: 3 Punkte 10	Instinkt: Punkte 7
Leben (Lebenskraft) 3	Körper (Geschick) 4	Kern (Weisheit) 2	Zeit (Schnelligkeit) 3
Heilen 2	Verführen 1	Recherche 1	Ausweichen 4
Überleben 2	Akrobatik 3	Empathie 2	Heimlichkeit
Botanik	Zoologie	Philosophie 1	Mathematik 1
Idee (Kreativität) 1	Verstand (Logik) 2	Natur (Kraft) 3	Materie (Handwerk.) 3 (K)
Wahrnehmung 1	Kulturkunde 2	Sport 2	Mechanik 2
Philologie 1	Elektrik 1	Waffenloser Kampf 3	Handarbeit 2
Politik 4	Informatik 1	Physik	Chemie 2
Raum (Orientierung) 2	Hülle (Äußerliches) 2	Geist (Belesen) 4 (C)	Tod (Widerstandsfähig) 3 (S)
Fahrzeuge steuern	Kunst 1	Gassenwissen 1	Schusswaffen 1
Verwaltung 2	Rhetorik 3	Okkultismus 1	Waffenkampf 5
Orientierung 2	Schauspielerei	Psychologie 3	Theologie 5

Arab

Der schon ältere Dämon hat in der neuen Religion etwas gefunden, was seinem Wesen entspricht und will Damar in ein Reich der Engel umwandeln. Er verachtet Frauen und will alle Hexen vernichten. Um seine Ziele und die seines Gottes zu verfolgen, hat er sich Ubahn angeschlossen. Er hat eine unheimliche, angsteinflößende Aura und legt sehr viel Wert auf Ordnung. Jede Form von Unordnung ist ihm verhasst. Seine drei Frauen hat er geheiratet als Anhänger der Engel. Sie machen das aus Liebe mit. Als Albe hat er eine sehr anziehende Aura. Sie heißen Saleb, Nahmaied und Aniba.

Sein Schwert macht einen Schaden von Natur +6 und hat eine Schwierigkeit von 8, er hat einen Bonus von 4 auf sein Schwert. Er beherrscht führen, schnell und stark je auf 3 und cool auf Stufe 4.

Traum: 1 Punkte 7	Wille: 3 Punkte 8	Vernunft Punkte 3	Instinkt: Punkte 9
Leben (Lebenskraft) 2	Körper (Geschick) 6	Kern (Weisheit) 1	Zeit (Schnelligkeit) 3
Heilen 2	Verführen 2	Recherche	Ausweichen 3
Überleben 2	Akrobatik 4	Empathie 1	Heimlichkeit 2
Botanik	Zoologie	Philosophie	Mathematik 1
Idee (Kreativität)	Verstand (Logik) 2	Natur (Kraft) 4	Materie (Handwerk.) 3 (K)
Wahrnehmung 3	Kulturkunde 2	Sport 2	Mechanik 2
Philologie 1	Elektrik	Waffenloser Kampf 6	Handarbeit 2
Politik 1	Informatik	Physik	Chemie 2
Raum (Orientierung) 4 (C)	Hülle (Äußerliches) 2	Geist (Belesen) 1	Tod (Widerstandsfähig) 3 (S)
Fahrzeuge steuern 2	Kunst	Gassenwissen	Schusswaffen 2
Verwaltung 4	Rhetorik 3	Okkultismus 1	Waffenkampf 4
Orientierung 2	Schauspielerei	Psychologie	Theologie 3

Naswenie

Sie ist eine kluge und mächtige Hexe und hält an den alten Bräuchen fest. Der neue Gott steht dem entgegen, doch der Friede ist ihr wichtiger. Sie kennt die Prophezeihungen und sieht sehr deutlich, was geschieht und was schief läuft, darum wendet sie sich an die Gruppe. Sie ist unter den Dämonen der alten Lebensweise hoch angesehen und gerade die alten Hexen hören auf sie. Daher fühlt sie sich auch sehr verantwortlich für ihre Mitdämonen und beteiligt sich an der Schlacht gegen die Toten – egal ob der König getötet wird, um die Dämonen vor den Untoten zu beschützen.

Sie ist eine Kernhexe. Sie beherrscht Verbundenheit mit der Natur und Pflanzenfreund auf Stufe 4, Tiergestalt auf 3 (Ihre Tiere sind Maus, Fledermaus und Panther), ist mit einige Dryaden vertraut und kann Suche nach dem Verborgenen auf Stufe 3.

Traum: 3 Punkte 7	Wille: Punkte 6	Vernunft: 1 Punkte 8	Instinkt: Punkte 8
Leben (Lebenskraft) 4	Körper (Geschick) 2	Kern (Weisheit) 4 (C)	Zeit (Schnelligkeit) 2
Heilen 5	Verführen 1	Recherche 3	Ausweichen 2
Überleben 2	Akrobatik	Empathie 4	Heimlichkeit 1
Botanik 1	Zoologie 3	Philosophie 2	Mathematik 2
Idee (Kreativität) 2	Verstand (Logik) 3	Natur (Kraft) 1	Materie (Handwerk.) 6 (K/S)
Wahrnehmung 2	Kulturkunde 2	Sport 1	Mechanik 4
Philologie	Elektrik 1	Waffenloser Kampf 1	Handarbeit 4
Politik 2	Informatik 1	Physik 1	Chemie 4
Raum (Orientierung) 1	Hülle (Äußerliches) 1	Geist (Belesen) 4	Tod (Widerstandsfähig) 2
Fahrzeuge steuern 1	Kunst	Gassenwissen	Schusswaffen 2
Verwaltung	Rhetorik 2	Okkultismus 6	Waffenkampf 2
Orientierung 1	Schauspielerei	Psychologie 1	Theologie 1

Nasmaret

Sie ist die Tochter von Nasween, und spricht mit der Gruppe. Ihr geht es um Frieden und um die Bewahrung der alten Sitten auf Anath. Sie will keinen Gott der ihr verbietet mehrere Männer zu heiraten und die Nestmütter entmachtet. Sie will, dass die Anath auf die alte Weise leben können. Auch wenn sie nicht die Macht ihrer Mutter erreicht, da sie keine Hexe sondern eine einfach Dämonin ist, steht sie ihr in Mut und Zielstrebigkeit nicht nach.

Traum: 2 Punkte 7	Wille: Punkte 5	Vernunft: 1 Punkte 7	Instinkt: Punkte 8
Leben (Lebenskraft) 3	Körper (Geschick) 3	Kern (Weisheit) 1	Zeit (Schnelligkeit) 1
Heilen 3	Verführen 2	Recherche 3	Ausweichen 1
Überleben 2	Akrobatik 1	Empathie 3	Heimlichkeit 4
Botanik	Zoologie 2	Philosophie	Mathematik
Idee (Kreativität) 2	Verstand (Logik) 3	Natur (Kraft) 1	Materie (Handwerk.) 6 (K/S)
Wahrnehmung 4	Kulturkunde 2	Sport 1	Mechanik 4
Philologie 1	Elektrik	Waffenloser Kampf 1	Handarbeit 4
Politik 1	Informatik	Physik	Chemie 4
Raum (Orientierung) 1	Hülle (Äußerliches) 2	Geist (Belesen) 4	Tod (Widerstandsfähig) 1
Fahrzeuge steuern 1	Kunst 1	Gassenwissen 2	Schusswaffen 1
Verwaltung	Rhetorik 1	Okkultismus 4	Waffenkampf 2
Orientierung 1	Schauspielerei 2	Psychologie 2	Theologie

Nasmoor

Der junge Krieger ist der Sohn von Nasween. Er ist ein guter Krieger und den alten Sitten treu, doch er ist kein Albe. Aber er wird alles tun um die Prophezeiung zu erfüllen. Hilft die Gruppe nicht, so wird es ihm den Tod bringen.

Traum: Punkte 4	Wille: 2 Punkte 9	Vernunft: Punkte 5	Instinkt: 1 Punkte 11
Leben (Lebenskraft) 2	Körper (Geschick) 4 (C)	Kern (Weisheit)	Zeit (Schnelligkeit) 2
Heilen 2	Verführen 3	Recherche 1	Ausweichen 3
Überleben 3	Akrobatik 4	Empathie 1	Heimlichkeit 3
Botanik	Zoologie 1	Philosophie	Mathematik
Idee (Kreativität) 1	Verstand (Logik) 2	Natur (Kraft) 3	Materie (Handwerk.) 6 (K/S)
Wahrnehmung 4	Kulturkunde 2	Sport 3	Mechanik 5
Philologie	Elektrik	Waffenloser Kampf 3	Handarbeit 5
Politik 1	Informatik 2	Physik	Chemie 2
Raum (Orientierung) 1	Hülle (Äußerliches) 1	Geist (Belesen) 1	Tod (Widerstandsfähig) 2
Fahrzeuge steuern 1	Kunst	Gassenwissen	Schusswaffen 3
Verwaltung	Rhetorik	Okkultismus 1	Waffenkampf 5
Orientierung 1	Schauspielerei 2	Psychologie	Theologie

Das Tor-Symbol von Ubahn.