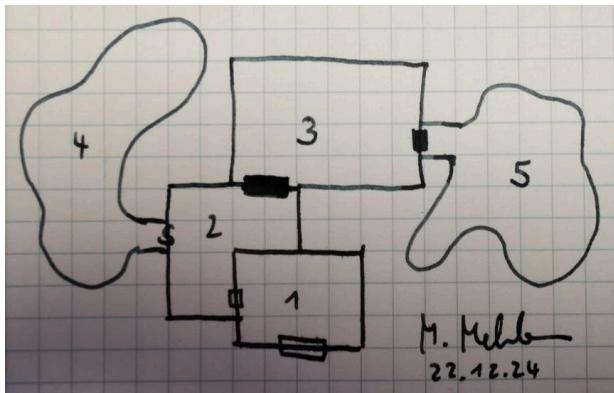


TOLLHAUS 1633



Was könnte die Spielfiguren an diesen verlassenen und vom Wahnsinn befallenen Ort führen? Der Krieg machte dieses Tollhaus zu einem Ort der Verdammnis. Die Tür hängt schief in den Angeln, Schreie des Irrsinns wandeln noch immer durch das Mauerwerk. Und niemand scherte sich um die zurückgelassenen Insassen.

Anmerkung: 1 Silbermünze = 1 Erfahrungspunkt

#1 - Narrenschyff

Geräusche

- Quietschen der rostigen Türangeln
- Summen von Fliegen
- entfernte Schreie, das Kreischen von Metall auf Metall (siehe #4)

Gerüche

- Fäkalien
- Rost und Moder

Stimmung

- Verfall der Gesellschaft, Besucher sind hier nicht willkommen
- Übergang in eine Welt des Wahnsinns

Situation

Der ehemalige Empfangsbereich ist vollkommen verfallen, ansonsten jedoch

unberührt. Selbst der Krieg hielt sich von hier fern.

- Möbel aufgequollen, Papiere verstreut und mit Fäkalien besudelt.
- In der nordöstlichen Ecke wormstichige Holzbank. Setzt sich eine Spielfigur hin, dann Entzug von 2W4 WES, **Rettungswurf:** **Verwandlung** halbiert. Hoffnung macht Irrsinn Platz.
- Schmale rostige **Gittertür** (offen) führt nach #2.

Belohnung

- Spielfiguren, die direkt wieder das Gebäude verlassen und nicht zurückkehren, fühlen sich befreit und lebensfroh. Sie erhalten 250 Erfahrungspunkte.

#2 - Neurodelir

Geräusche

- Unmenschliche Schreie, als würde Glas in einem Orkan gegen Metall kratzen.
- Die westliche Wand erzittert im Angesicht des Krachs, vom unverputzten Mauerwerk bröckelt es fein herab.

Gerüche

- Ozon, Lavendel und Schwefel

Stimmung:

- Ein Niemandsland zwischen Hölle und Inferno, eine Passage, niemand möchte sich hier aufhalten.

Situation

Ehemals eine Mischung aus Wohn- und Küchenbereich. Pfannen und Töpfe klappern im unsichtbaren Geheule.

- An der nordwestlichen Ecke hat sich jemand ein dreckiges Nachtlager eingerichtet. Wer hierin wühlt, riskiert, sich eine Krankheit

einzufangen: **3:6-Chance** auf Wurmbefall (-2 KON, WES und CHA für 3W6 Wochen).

- Nach Norden führt eine beschlagene Tür (verklemmt) mit Sichtfenster führt nach #3.
- Nach Westen ist unter rostigen Gitterstäben ein **Kriechgang** verborgen. Von hier kommen sowohl der Duft als auch der Lärm. Der Gang führt nach #4.

Belohnung

- Auf dem **Küchentisch** liegen neben einer Geldbörse (34 SM, 8 KM) sechs Phiolen mit Schlafmohn (Rettungswurf: Tod oder Schlaf für 12 Stunden, jede weitere Dosis führt nach einem misslungenem Rettungswurf zum Atemstillstand).

#3 - Von Bitterkeit und Klarheit

Geräusche

- Seichtes Wimmern und Klagen. Die Quelle liegt hinter dem Mauerwerk.

Gerüche

- Staub, Unrat, Moder

Stimmung

- Die Existenz des Menschen ist ein Witz in den Augen der Mächtigen. Verstand ist eine Währung.

Situation

- Dies war die Hauptkammer, in welcher die Insassen eingepfercht wurden. An den Wänden hängen vereinzelt rostige Ketten und die Wände sind übersät von Nachrichten, geboren aus Wahnsinn und Erkenntnis.
- Die menschlichen Überreste von einem Dutzend Insassen liegen verteilt in der Kammer. Allesamt wirken die Körper ausgezerrt, weisen

aber alle zufriedene und entspannte Gesichter auf.

- Im Osten ist an der Wand eine Luke eingelassen. Diese führt steil nach unten, direkt nach #5.

Belohnung

- Werden die Inschriften an den Wänden studiert und enträtselt (Dauer: 3W6 Tage), so verliert die Spielfigur 1W4 WES und 1W4 KON, erhält jedoch 2500 Erfahrungspunkte, sowie das Wissen um jeweils einen zufälligen Zauber des Grades 1, 6, 4 und 8.

#4 - Unendlicher Horizont

Geräusche

- Das tosende Brüllen von Teufeln, das Krachen ihrer Klauen auf dem steinernen Sarg, das Zischen verbrannten Fleisches, wenn sie tobend auf einen bleiernen Sarg prügeln.

Gerüche

- Verbranntes, siechendes Fleisch, überwältigender Gestank nach Ozon, stechender Duft nach Lavendel, Mohn und exotischen Ölen.

Stimmung

- Ein Pandämonium an akustischen und olfaktorischen Gewalten.
- Das Versprechen exotischer, unbekannter Orte und dem Abstieg in die Hölle.

Situation

- Eine natürliche Grotte, dunkel und feucht, einzlig erleuchtet von einer Blendlaterne und dem infernalischen Feuer der anwesenden Teufel.
- 4 Stachelteufel aus der Unterwelt, beschworen von dem mittlerweile

irren Schließer. Dieser liegt in einem bleiernen Sarg zum Schutz vor den Teufeln. Die Teufel heulen und kreischen, weil sie den Sarg nicht öffnen können. Beide Parteien wollen Hilfe und bieten Wissen an.

Belohnung:

- Der Irre kann für sie [Astralzauber](#) wirken, um sie in die Traumlande zu geleiten. Kümmern sich die Spielfiguren um seine Opiumsucht, so wird er sie als **Gefolgsmann** begleiten.
- Die Teufel dagegen bieten tiefgehendes Wissen um das Multiversum und kosmische Kräfte an (1000 Erfahrungspunkte für jede Spielfigur in der Gruppe).
- Der Sarg: aus Blei und mit Symbolen bedeckt, die sich der Irre ausgedacht hat. Diese umhüllen den Sarg mit einem permanenten **Schutz vor Bösem**. Wert: 2500 Silbermünzen.

Grube geworfen. Mit der Zeit wuchs der Wahnsinn zu einer Masse an und entwickelte einen kollektiven Verstand. Nun lauert diese Kreatur, ein [Groß-Otyugh](#), in der Stille und Dunkelheit.

- Entgegen der Vermutung der Spielfiguren wird für die Kreatur eine Reaktionsprobe durchgeführt.

Belohnung

- Wenn die Kreatur erschlagen wird, verflüssigt sich der Körper in Schleim und Dampf und offenbart den Schatz. Freunden sich die Spielfiguren mit der Kreatur an, so würgt sie den Schatz aus dem Magen heraus:
- 1418 Silbermünzen, [Amulett des Golemhasses](#), sowie einem [Ring der vampirischen Regeneration](#).

#5 - Auch Stille erzeugt Lärm

Geräusche

- Telepathisches Geschrei in der ansonsten absoluten Stille. Unzählige Stimmen von Irren lamentieren wild durcheinander. **Rettungswurf:** **Verwandlung** oder die Spielfigur steht unter dem Effekt von [Chaos](#) für 1W4 Runden. Danach ist die Spielfigur gegen diesen Effekt immun.

Gerüche

- Erde und Gebäck, Tod und Karamell, Verfall und Blut.

Stimmung

- Es wäre einfach, ein Teil von Allem zu werden, vereint hinter dem Schleier.

Situation

- Einst wurden die leblosen Körper der Verstorbenen über den Schacht in die