

# Finsterland

## DER BAUM DES LEBENS

von Georg Pils

*Dieser Artikel stellt ein Rätselmotiv vor, das man in Finsterlandgeschichten einbauen kann. Dieses Element kann in verschiedene Geschichten eingebaut werden. Es baut auf realem kulturellen Wissen auf, nicht auf spielinternem, um den Zugang zu erleichtern.*

### DAS RÄTSELMOTIV

Für dieses Rätsel verwendet man die kabbalistischen Sephiroth, die den mystischen Baum des Lebens bilden. Auch hier gilt, dass man die Symbole nur als Denkanstoß verwendet. Wie bei Rätseln in anderen Spielen, zum Beispiel am Computer, werden die Motive und Elemente genutzt, um die Gruppe zu fordern. Die tatsächliche Bedeutung solcher astrologischer Symbole können getrost ignoriert werden. Wenn man will, kann man das aber als Erweiterung einbauen.

### DER BALL

Die Charaktere werden zu einem Ball geladen. Ihr Auftraggeber bittet sie, eine Verschwörung vor Ort aufzuklären. Die Mitglieder des Geheimbundes planen, den Auftraggeber oder einen seiner Freunde im Rahmen der Feier zur Beschwörung einer okkulten Kreatur zu opfern. Das Opfer wurde von einem Agenten gewarnt, doch starb dieser kurze Zeit später unter mysteriösen Umständen. Aufgrund von sozialen Verpflichtungen kann es sich der Feier nicht entziehen. Gleichzeitig nehmen die Amtsmagier den Auftraggeber nicht ernst, da er selbst immer wieder Teil von mystischen Organisationen war und als ein wenig versponnen gilt. Jetzt müssen die Charaktere helfen: Sie müssen die zehn Mitglieder identifizieren und sich ihnen stellen, ohne einen offenen Konflikt zu provozieren. Dabei müssen sie feststellen, dass sich ein elfter Gegner vor Ort befindet.

Um dieses Rätsel einzubauen, sollten zunächst mehrere Charaktere erschaffen werden. Sie benötigen ein Aussehen und einen Namen. Es ist sinnvoll, 20 bis 30 Figuren vorzubereiten. Jede der Personen wird kurz vorgestellt, am besten, indem man eine Gästeliste vorbereitet. Die unten genannten zehn Personen müssen klarerweise in die Liste eingetragen werden.

Möchte man sie zufällig erschaffen, kann man die folgende Tabelle für die Einordnung verwenden. Man würfelt mit zwei zehnteiligen Würfeln und zählt die Ergebnisse zusammen.

02:	Gesandter, Gesandte
03:	Künstler, Künstlerin
04:	Industrieller, Industrielle
05:	Schauspieler, Schauspielerin
06:	Höfling
07:	Beamter, Beamte
08:	Banker, Bankerin
09:	Dilettant, Dilettantin
10:	Offizier, Offizierin
11:	Adeliger, Adelige
12:	Großbürger, Großbürgerin
13:	Professor, Professorin
14:	Magier, Magierin
15:	Priester, Priesterin
16:	Schriftsteller, Schriftstellerin
17:	Student, Studentin
18:	Neureicher, Neureiche
19:	Ingenieur, Ingenieurin
20:	Hochstapler, Hochstaplerin

Die Spieler bekommen die Gelegenheit, die Gästeliste zu studieren. Über jeden Gast Erkundigungen einzuholen, geht sich nicht aus. Stattdessen sind sie gezwungen, während der Feier zu improvisieren. Es ist sinnvoll, eine Karte des Veranstaltungsortes zu zeichnen. Er beinhaltet verschiedene Bereiche: Eine Bibliothek, einen Ballsaal, einen Speisesaal, einen Rauchersalon, eine Galerie, einen Balkon, eine Terrasse und natürlich den prunkvollen Garten.

Sind alle Personen eingetroffen, beginnen die geheimen Vorbereitungen für das Opferritual. Die Charaktere müssen diskret vorgehen und die Personen identifizieren. Haben sie alle gefunden, kann die Dienerschaft gleichzeitig eingreifen und die Katastrophe verhindern.

Als abschließenden Hinweis erhalten die Charaktere noch die Information, dass der Okkultistenbund nach einem speziellen, die mystischen Erkenntnisse der Religion pervertierendem Muster vorgeht und versucht, diese Erkenntnisse zu missbrauchen. Der Spielleiter sollte den Spielern ein Modell des Baums der Erkenntnis geben. Sie erhalten auch eine Möglichkeit, die Bedeutung der einzelnen Elemente zu recherchieren. Das kann man auch als Teil der Vorbereitung erarbeiten lassen.

Die Verbindungslinien geben an, wer von welchen anderen Mitgliedern weiß.

#### KETHER – DIE KRONE

**Lucien Coronet (Adeliger):** Ein älterer Gentleman von massigem Körperbau. Er trägt seine Löwenmähne lang und hat prachtvolle Koteletten. Er ist der hochrangigste Adelige vor Ort. Mit einem Wurf auf (eWA+Einschätzen) mit zwei Erfolgen pro Gruppenmitglied kann man erkennen, dass er eine Taschenuhr mit einem Abzeichen in Form eines Baumes trägt, obwohl das Wappen seiner Familie eigentlich ein Horn zeigen dürfte.

Im Gespräch kann man schnell herausfinden, dass er von Ambitionen zerfressen ist und dringend seinen Bruder übertreffen will, der die Herrschaft über ihre Stammlande hat. Gleichzeitig scheint der Mann keine Persönlichkeit zu haben. Nur sein empfundenes Unrecht scheint ihn zu beschäftigen.

Seine Herausforderung ist, seine ursprüngliche Natur wiederherzustellen. Darauf kann man im Gespräch mit seinem Gefolge kommen. Um ihm zu helfen, gilt es, Erinnerungen an seine Kindheit und seine Freundschaft zu seinem Bruder zu wecken. Dazu kann man beispielsweise mit ihm ein inniges Gespräch führen (eCH+Einschätzen) oder Details aus seiner Kindheit anhand der Aufzeichnungen in der Bibliothek hervorkehren (eWA+Bildung).

Gelingt das, ist er ganz verdattert und bei der Zeremonie unkonzentriert.

Er kennt die Identitäten von Chochmah und Binah.

#### CHOCHMAH – DIE WEISHEIT

**Munizipalitin Maya Kandler (Priesterin):** Eine ausgesprochen talentierte junge Klerikerin, die für ihre umfangreichen Kenntnisse der religiösen Texte bekannt ist. Sie ist klein, pummelig und sehr charmant. Belauscht man ihre Gespräche, fällt einem mit einem Wurf auf (eWA+Einschätzen) auf, dass das Motiv des Baumes für sie eine große Rolle spielt.

Für Munizipalitin Kandler ist die Suche nach der Erkenntnis im Wesentlichen abgeschlossen. Sie verspricht sich von diesem Ritus den Zugang zur absoluten Wahrheit und ist bereit, dafür alles zu opfern.

Um sie zu bezwingen, muss man sich auf einen theologischen Streit einlassen. Dazu sind Würfe auf (eIN+Bildung) nötig, um ihre Argumente zu begreifen und eigene zu finden und auf (eWA+Einschätzen), um Lücken in ihrer Position zu erkennen. Es kann sinnvoll sein, seine Gleichnisse mit Taten zu untermauern und die Natur als Beweis für die Unergründlichkeit der Wirklichkeit zu nehmen. In diesem Fall wären auch Würfe auf (eIN+Naturkunde) zulässig. Hat man sie soweit, dass sie den Beweis ihrer Überlegenheit antreten will, fordert sie die Gruppe zu einem Wettstreit der Durchdringung von Illusionen. Um das zu simulieren, kann man der Gruppe ein Papierlabyrinth geben. Ein Mitglied muss den Weg mit verbundenen Augen mit einem Bleistift abfahren, ohne eine Wand zu überschreiten. Die anderen Spieler können dabei helfen, indem sie den Weg ansagen.

Ein Erfolg der Gruppe bringt die Priesterin dazu, an ihren Fähigkeiten zu zweifeln.

Sie kennt die Identitäten von Kether, Binah und Chesed.

#### BINAH – DIE KLUGHEIT

**Magister Ulrich Renier (Magieforscher):** Ein uralter Magier, der sich durch einen enormen, sehr zerzausten grauen Vollbart und buschige Augenbrauen auszeichnet. Er ist hochgewachsen und schlank, wird aber vom Gewicht der Jahre gebeugt. Seine Stimme ist leise aber durchdringend. Er trägt ein esoterisches Abzeichen an seiner Robe, das die Verquickung der vier Elemente zum Baum der Schöpfung darstellt. Mit einem (eWA+Zaubern)-Wurf wird einem klar, dass ein solches Symbol zutiefst widersinnig und ketzerisch ist, da die Magie Selbstzweck ist.

Magister Renier ist sich seines nahenden Todes bewusst und plant, sich diesem zu entziehen. Dazu benötigt er die Hilfe des Geistes, den die Gruppe rufen möchte. Ihm ist durchaus bewusst, dass das schief gehen kann, aber er sieht sich als chancenlos. Spricht man ihn auf die bevorstehende Zeremonie an, reagiert er sehr heftig. Magier werden zum Duell gefordert, Profane werden aggressiv zurückgewiesen. Will man ihn trotzdem ansprechen, muss man ihm entweder entgegentreten oder ihn einschüchtern. Ein Duell findet im Garten statt. Es sammelt sich sofort eine gewaltige Menge von Schaulustigen. Die Zauber des Magiers sind sehr vielfältig und er kann auf eine Vielzahl von Stilen und Methoden zurückgreifen. Der Duellant muss schnell reagieren, um auf jeden Angriff eine Antwort zu finden. Die besondere Stärke des Magisters besteht darin, getarnte Angriffe zu starten. So beschwört er beispielsweise einen feurigen Schwall, der sich allerdings bei näherer Betrachtung als Flamme eines oxydierenden Metallelementars herausstellt. Dadurch umgeht er entsprechende Abwehrzauber und überrascht seinen Gegner. Verliert er das Duell, wird er sich dessen bewusst, dass es keineswegs sicher ist, dass er den Ritus durchziehen wird können und zieht sich zurück.

Wer psychologisch erfahren ist, kann statt einer Konfrontation auch versuchen, Renier die Angst zu nehmen. Dazu sind Methoden wie Hypnose oder Meditation sinnvoll.

Gelingt es der Gruppe, Renier zu bezwingen, ist er ganz mit sich selbst beschäftigt und zutiefst abgelenkt.

Er weiß, wer Keter und Gebura sind.

## CHESED – DIE GNADE

**Oberst Amalia Sorreni (Offizierin):** Eine forsche Offizierin in den mittleren Jahren. Sie hat im Einsatz die Hälfte ihres Gesichtes verloren und trägt jetzt eine entsprechende Prothese, die ihr eine gewisse schreckliche Sonderbarkeit verleiht. Sie trägt ihre Galauniform und wird von ihrem Adjutanten, einem stämmigen Glatzkopf begleitet. In die Gesichtsmachina sind geschwungene Motive eingearbeitet, die sich wie bei einem Baum verzweigen und der ganzen Apparatur eine gewisse eigenartige Natürlichkeit geben. Das Detail fällt einem allerdings nur mit einem Wurf auf (eWA+Technologie) auf. Aufgrund ihrer Verletzung kann sie nicht mehr sprechen, nur noch „Ja“ und „Nein“ deuten. Zu ihrer Schande ist sie Analphabetin. Die Sprachlosigkeit quält sie mindestens genauso wie ihr Fehler.

Oberst Sorreni versucht mit ihrer Schuld zu Recht zu kommen. Sie hat ihre Truppen in einem sinnlosen Angriff geopfert und hofft, ihr Leben zu beenden, ohne Selbstmord zu begehen. Sie ahnt, dass der Zauber zwecklos sein wird und für alle das Ende bedeutet. Dennoch will sie die Sache fortsetzen, da sie darauf baut, erlöst zu werden.

Ihr Rätsel ist die Rekonstruktion ihrer Geschichte, die allerdings nur durch Fragen, die mit „Ja“ und „Nein“ beantwortet werden können geklärt werden kann.

Die Ereignisse waren wie folgt: Ihre Einheit war während des Großen Krieges im Grenzgebirge zwischen den Fürstentümern Leonid und Samum im Einsatz. Die Einheit wurde im Winter in einem einsamen Tal eingeschlossen. Die Soldaten des Löwensfeldes rückten auf die Position zu. Es hätte hier die Möglichkeit gegeben, sich zurück zu ziehen, doch ihr Ehrgefühl schloss das aus. Dann kam der Schneesturm und die Fluchtmöglichkeit wurde abgesperrt. Hier hätte man sich mit den ebenfalls eingeschlossenen Leonidssoldaten verbünden können, um die Kälte zu überdauern, doch auch das ließ sie nicht zu. Aus Angst, die Dorfbewohner könnten den Löwensfeldern helfen, ließ sie sie ermorden. Als dann die Lebensmittel knapp wurden, duldeten sie lieber Kannibalismus als das Eingestehen einer Schwäche, indem man Hilfe anforderte. Der finale Angriff auf die Gegner war dann ein Massaker, das keiner der Kämpfer beider Seiten überlebte. Sie selbst tötete den letzten Feind. Da sie Lebensmittel unterschlagen hatte und sich zurückgehalten hatte, war sie unverletzt und frei von Kannibalismus. Um ihr Verhalten zu verstecken und vielleicht auch, um Selbstmord zu begehen, schoss sie auf sich selbst. Sie wurde mit großen Ehren ausgezeichnet und zur Heldin erklärt. Jetzt plagt sie ihr Gewissen.

Schafft es die Gruppe, sie mit sich selbst ins Reine zu bringen und sich ihre Fehler einzugestehen, wird sie ruhiger und zurückhaltender.

Sie weiß, wer Nezach, Gebura und Chochmah sind.

## GEBURA – DAS GESETZ

**Doktor Alfred Miloradic (Richter):** Der junge Mann ist ein wenig dicklich und sehr auf sein Äußeres bedacht. Er ist gut mit allen Wichtigen und Bekannten verbunden und arbeitet eifrig an seinem Netzwerk. Ein Blick auf seine Manschettenknöpfe mit (eWA+Aufmerksamkeit) zeigt einem das Baummotiv, das ihn als Mitglied der Gruppe ausweist.

Er will Macht und ist bereit, dafür alles zu tun. Er hat schon Menschen, die ihm im Weg standen, angeschwärzt und verurteilt und empfindet keine Scham deswegen. Für ihn ist das Ritual nur ein weiterer Schritt auf seinem Weg.

Sobald die Gruppe eines der anderen Mitglieder ausgeschaltet hat, erfährt er über seine Kontakte davon. Ab diesem Zeitpunkt widmet er sich der Zerstörung der Spielergruppe. Ihm ist klar, dass er so kurz vor dem Ritual keine großen Änderungen mehr erreichen kann, aber er kann die Gruppe zumindest beschäftigen. Aus diesem Grund befiehlt er einem anderen Gast, der ihm etwas schuldet, den Charakteren einen Gegenstand, ein Schmuckstück des Gastgebers, unterzuschieben und sie dann zu beschuldigen. Die Herausforderung besteht nun darin, das Problem schnell aufzuklären. Dabei gibt es mehrere Punkte, an denen die Gruppe einhaken kann:

- Der Gegenstand ist wertvoll, aber einzigartig und unverkäuflich. Der Wert der Teile ist gering.
- Er befand sich im einzigen Raum, den die Charaktere bis jetzt nicht betreten haben. (Wenn es so einen Raum gibt.)
- Der Beschuldiger ist kein sehr seriöser Mensch. Er ist Spieler und höchst unzuverlässig. Er hat Schulden und ist immer wieder in irgendwelche Peinlichkeiten verwickelt.
- Der Gegenstand wurde den Charakteren zugesteckt aber klarerweise nicht besonders gut versteckt. Es erscheint seltsam, dass man sich nicht mehr Mühe geben würde, ihn zu tarnen.
- Durchsucht man den Beschuldiger, findet man an ihm Werkzeug, mit dem man das Schmuckstück stehlen konnte, zum Beispiel ein Dietrich zum Öffnen der Vitrine.

Wenn die Spieler schnell sind, können sie die Sache ohne große Verzögerungen aufklären und ihren Namen reinwaschen. Durch die Aussage des Beschuldigers können sie den Richter zur Rede stellen.

Er verspricht, sich ruhig zu verhalten. Die Gruppe sollte ihn im Auge behalten.

Er hat Kontakte zu Binah, Chesed, Hod und Tiferet.

## NEZACH – DIE BESTÄNDIGKEIT

**Doktor Katharina Weidinger (Notarin):** Diese gut aussehende aber sehr ernste Frau in ihren Dreißigern betreibt elegante Konversation und lässt sich unter keinen Umständen in die Karten schauen. Sie trägt daher auch kein Symbol der Vereinigung. Der einzige Hinweis ist der Umstand, dass ihre Kanzlei „Arbor“ heißt.

Doktor Weidinger entdeckte selbstständig, was die Gruppe vorhatte. Um nicht zurückgeworfen zu werden und Opfer ihrer Machenschaften zu werden, schloss sie sich an.

Solange weniger als die Hälfte der Verschwörer entdeckt sind, handelt sie gegen die Gruppe und streut falsche Hinweise, indem sie sich als Helferin ausgibt und behauptet, ihnen helfen zu können. Sie gibt zum Beispiel vor, dass die Mitglieder des Kultes alle zur selben Schicht wie die bereits entdeckten Personen gehören oder dass sie das gleiche Geschlecht haben. Sollten die Charaktere nach dem Baum-Symbol suchen, erweitert sie die Suche auf jede Pflanze oder bringt den Gedanken auf, dass das gar kein Baum sein könnte, sondern vielmehr ein fremdländisches Schriftzeichen oder magisches Symbol. Wer ihr glaubt, erhält zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, ihre Theorie zu untermauern.

Erst wenn es den Charakteren gelungen ist, mehr als die Hälfte der Okkultisten auszuschalten, wechselt sie die Seiten und zieht sich zurück.

Sie weiß um die Identität von Chesed, Hod, Jesod und Tiferet.

## HOD – DER GLANZ

**Lubomir Trncka (Schauspieler und Idol):** Trncka ist ein bekannter Schauspieler, Sänger und Künstler. Er ist geistreich, lustig und zu Späßen aufgelegt. Er hat einen gepflegten Schnurrbart, trägt extravagante Kleidung und ist überzeugter Junggeselle. Das hindert ihn nicht daran, allen attraktiven Personen schöne Augen zu machen. Seine Krawatte ist mit einem Baummuster bestickt. Es ist unübersehbar und ständig von einer Bande von Speichelleckern umgeben.

Der Schauspieler ist zunächst aus Langeweile bei der Gruppe und weil er sich davon ein bisschen mehr Flair erhofft. Er ist sich keiner Schuld und keiner Boshaftigkeit bewusst und ist absolut unfähig zur Selbstkritik.

Die einzige Möglichkeit, diesem Mann beizukommen, ist zu beweisen, dass man ihm ebenbürtig ist. Neben einer perfekten Garderobe benötigt man dazu auch eine entsprechende Ansammlung von Schleimern. Um zu beweisen, dass diese wirklich bereit sind, sich zu erniedrigen, gilt es, das Spiel „Der Erzherzog wird geprüft“ zu spielen. Dabei geht es darum, eine einfache, sich selbst beantwortende Frage zu stellen. Diese wird dann falsch beantwortet, worauf die Fragensteller beweisen müssen, warum diese Antwort trotzdem richtig ist. (Man kann das sehr schön in der Tante Jolesch von Friedrich Torberg nachlesen.) Schaffen es die Spieler, passende Begründungen für idiotische Antworten zu finden, ist Trncka beeindruckt. Der zweite Schritt ist dann ein Duell des Dichtens. Dabei muss reimend hin und her beleidigt werden. Der Spielleiter kann hier einen besonders begabten Spieler als seinen Assistenten bestimmen. Haben die Spieler hier das letzte Wort, akzeptiert sie Trncka lautstark als seine Gleichen.

Er verliert schlagartig das Interesse an der ganzen Verschwörung und will lieber mit seinen neuen Freunden feiern.

Er kennt Geburah, Jesod, Tiferet und Nezach

## JESOD – DER GRUNDSTEIN

**Haakon Aegirson (Geschäftsmann):** Dieser hünenhafte Kerl wirkt wie ein monströser Freibeuter, ist aber eigentlich ein erfolgreicher Händler. Er hat lange, strohblonde Haare und einen enormen Schnauzer. Seine Visitenkarte wird von einem Baum geschmückt. Man erhält sie, indem man sich mit passender Etikette und einem (eCH+Überzeugen)-Wurf vorstellt.

Aegirson ist bei der Okkultistengruppe, um seine Geschäfte voranzutreiben. Er möchte noch mehr Geld verdienen und die anderen Mitglieder sind für ihn genau, was er braucht. Er finanziert alles und erwartet sich dafür Hilfe von hohen Plätzen.

Um ihm beizukommen, muss die Gruppe für ihn Verbindungen außerhalb des Kultes organisieren. Dazu kann man ein einfaches Zuordnungsspiel durchführen. Aegirson handelt mit verschiedenen Waren. Die anwesenden Neureichen, Großbürger und Industriellen wären interessiert, diese zu sinnvollen Preisen zu übernehmen. Es gilt also, sich mit jeder solchen Person in aller Diskretion zu treffen (Geschäftsgespräche auf Feiern sind ordinär.) und entsprechende Geschäfte zu vereinbaren. Beispiele für gehandelte Waren sind:

- Schweinehälften
- Automobile
- Almanache
- Lederwaren
- Reifen
- Kupfer
- Ragnit-Blöcke

Sind alle Vereinbarungen abgeschlossen, stimmt Aegirson zu, der Gruppe seine Unterstützung zu entziehen.

Er weiß von Nezach, Hod, Malchuth und Tiferet.

## MALCHUTH – DIE HERRSCHAFT

**Irena Zöld (Beamte):** Diese ein wenig ältere Dame mit gefärbten roten Haaren ist neu zum Okkultistenbund dazu gestoßen. Sie ist eine Bekannte von Aegirson und ist von all diesen Sachen noch einigermaßen überfordert. Sie besitzt eine von seinen Visitenkarten, sonst hat sie kein Baumzeichen bei sich.

Frau Zöld ist aus reinem Interesse bei der Vereinigung und ist sich noch keineswegs sicher, ob das eine gute Idee ist. Sie wurde als Zehnte dazu genommen, um die vorgeschriebene Zahl der Teilnehmer für das Ritual beisammen zu haben. Schließlich ist auf den ursprünglich vorgesehenen Gastgeber kein Verlass.

Man kann sie mit einem guten, gründlichen Gespräch von dieser ganzen Sache abbringen. Dabei ist es allerdings schwierig, eine ruhige Minute zu haben, da die anderen Gäste gerne mit ihr Zeit verbringen wollen und sie ein wenig flatterhaft ist. Mit ein bisschen Improvisation sollte es möglich sein, sie abzuschirmen.

Gelingt das, hält sie sich zurück.

Sie hat nur Kontakt mit Jesod.

## TIFERET – DIE SCHÖNHEIT

**Gabriel Mirza (Dilettant):** Ein ausgesprochen hässlicher und sehr reicher Mann unbestimmbaren Alters mit schütterem Haar, schiefen Zähnen und schrecklich schlechtem Geschmack. Er ist sehr anzüglich in seiner Sprache und für seine Dekadenz und Garstigkeit bekannt. Der gesamte verdeckte Teil seines Körpers ist mit okkulten Symbolen tätowiert, vor allem mit Zeichen, die Bäume und Pflanzen darstellen. Er plant, den Dämon in seinen Körper zu rufen und so gewaltige Macht zu erlangen. Um ihn zu identifizieren, muss man irgendwie seinen nackten Körper sehen.

Mirza ist von der Sache nicht abzubringen. Sollten es die Charaktere probieren, reagiert er sehr heftig. Er fordert die Person sofort zum Duell und ist nur mit Mühe von einem Kampf auf Leben und Tod abzubringen. Stattdessen ist er bereit, nur bis zum ersten Blutstropfen zu gehen. Auch dann versucht er, seinen Kontrahenten zu töten, indem er die Waffe vergiftet. Mirza ist ein geschickter Zauberer und kann sich in allen Magieschulen so gut zu Recht finden, dass er sie zumindest kontern kann. Sollte es der Gruppe gelingen, mehr als die Hälfte seiner Alliierten auszuschalten, beschleunigt er die Vorbereitungen. Die Beschwörung wird dadurch unsicherer und schwerer zu kontrollieren, aber er hat schon zu viel aufgegeben, um jetzt noch abzubrechen.

Er hat zu allen Mitgliedern Kontakt, mit Ausnahme von Malchuth, die er nicht ernst nimmt und nur pro forma und als Ersatz dabei hat.

## ZUSATZ

### DA'AT – DAS INNERE WISSEN

**Titularrat Barazernotafrit (Dämonenfürst):** Die Beschwörung des Dämons findet statt, sobald die Charaktere zwölf Versuche hatten, die Okkultisten zu identifizieren und aufzuhalten. Sie können also dreimal scheitern, bevor Gabriel Mirza zur Tat schreitet und die Kreatur herbeiruft. Auf Wunsch kann man das Monstrum auch früher auf die Welt loslassen. Der Titularrat Barazernotafrit besteht aus allen Mitgliedern des Okkultistenbundes, die zu diesem Zeitpunkt noch dabei sind. Zusätzlich bedient er sich großzügig am Hausrat des Gastgebers und an allfälligen Komparsen in der Nähe. All das wird zu einem widerlichen Klumpen verschmolzen und dann zu einer länglichen, einem Schakal ähnelnden Monstrosität geformt. Jedes Element gibt ihm eine passende Fähigkeit:

- **Lucien Coronet:** Er kann Beherrschungsmagie einsetzen.
- **Munizipalitin Maya Kandler:** Er kann Wunder wirken.
- **Magister Ulrich Renier:** Ein elementares Magiespezialmanöver nach Wahl pro Runde einsetzen.
- **Oberst Amalia Sorreni:** Einen zusätzlichen Nahkampfangriff mit dem Spezialmanöver „Schwertkampf“.
- **Doktor Alfred Miloradic:** Die Fähigkeit, als Reaktion einem Ziel zwei Würfel für sämtliche Aktionen zu nehmen, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird.
- **Doktor Katharina Weidinger:** Die Fähigkeit, am Anfang jeder seiner Runden sechs Lebenspunkte zu heilen.
- **Lubomir Trncka:** Die Fähigkeit, als Aktion einen Schwarm 1 irgendwo im Kampf zu beschwören.
- **Haakon Aegirson:** Die Fähigkeit, als Bewegung Geld auszuspeien und so Helfer herbeizurufen, die allen Gegnern im Zielfeld ihre nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach Wahl des Opfers nimmt. Diese Handlung kann erst wieder verwendet werden, wenn der Dämon einen Tod-Punkt verloren hat.
- **Irena Zöld:** Er hat einen zusätzlichen Tod-Punkt.
- **Gabriel Mirza:** Man kann Mirza direkt angreifen. Dabei verliert man vier Würfel. Gelingt der Angriff trotzdem, verdoppelt sich der Schaden des Angriffs vor dem Abzug allfälligen Schutzes oder Magieresistenz.

Erst wenn der Dämon besiegt ist, ist der Spuk vorbei und man kann mit den Aufräumarbeiten beginnen.