



von Ninchen aka Bernd aka Wix
<mailto:Ninchen@finstere-zeiten.de>
<http://www.finstere-zeiten.de>

MONSTERJAGD ODER DR. NOXX UND SEINE LEIDENSCHAFT

HÖRT, HÖRT!

>>> *Liebe Mitglieder des Hofes, werte Untertanen.
Ich habe unschöne Neuigkeiten. Seit einigen Tagen streunt ein Unhold durch
unser Reich. Noch wissen wir nicht woher er kommt und was sein niederes An-
sinnen ist. Möglicherweise hat er aus dem Reich der Träume zu uns gefunden.
Vielleicht ist es aber auch eine hinterhältige Kriegslist der Baronie Neustadt an
der Witte. Offensichtlich sollen nicht nur wir Kithain unter dem Unhold leiden;
nein, da er über einen weltlichen Schein verfügt, gefährdet er auch unsere
Träumer und alle anderen Menschen.*

*Dieses Monster muss gestoppt werden, bevor es weiteres Unheil anrichtet. Ich
werde diejenigen, die mir den Kopf dieser Bestie bringen, wohlwollend beloh-
nen.*

Baroness Christina Maria Ni Liam <<<

(Geschrieben von zittriger Hand mit schimärischer Tinte auf schimärischem Papier.)

*Eine kleine Changeling/Wechselbalg-Geschichte, die wir wahrscheinlich gut an einem Nachmittag schaf-
fen können. Sie soll auch gerade Neulingen in Sachen Changeling mit dem Setting vertraut machen. Es
wäre von Vorteil, wenn die SpielerInnen mit der „World of Darkness“ und dem Würfelsystem von White
Wolf vertraut wären.*

Die Runde ist auf maximal 6 Personen beschränkt; Charaktere werden gestellt.

STIMMUNG

Die Charaktere starten unter falschen Vorzeichen. Die Vorstellung ein gefährliches Monster zu jagen, sollte den kämpferischen Aspekt betonen und die SpielerInnen in eine abenteuerlich aufgeregte bis ängstliche Stimmung versetzen.

Doch bald werden sie erkennen, dass es kein Monster zu jagen gilt und dass sie detektivisch und kreativ vorgehen müssen. Damit wird die Euphorie gebremst und die SpielerInnen sollen zum Nachdenken und Analysieren gebracht werden.

Am Ziel angelang stehen sie dann vor einem Dilemma. Denn trotz erfolgreichem Abschluss und unabhängig davon, wie sie das Problem gelöst haben, wird die eine oder andere Person darunter leiden. Mit dem Gefühl trotz Erfolg gescheitert zu sein, soll das Spiel beendet werden.

HINTERGRUND

Dr. Noxx ist verrückt. Auf den ersten Blick könnte der Eindruck entstehen er leide unter Bedlam im fortgeschrittenen Stadium, in Wirklichkeit leidet er unter einem Schicksalsschlag, wie ihn auch Menschen öfter erfahren müssen: Seine Geliebte, eine Eshu, ist bei einem Unfall ums Leben gekommen. Allerdings hat ein alter Nocker wie Dr. Noxx Fähigkeiten, die weit über die eines Menschen hinausgehen. Mit seiner Magie kann Dr. Noxx leblose Dinge lebendig werden lassen. Unglücklicherweise hat er dies auch bei seiner verstorbenen Geliebten versucht. Dabei kam es zu einer Katastrophe. Als Dr. Noxx den toten Körper versuchte zu reanimieren, war die Feenseele seiner Geliebten gerade dabei den Körper zu verlassen. Die Magie belebte die Physis, den Geist und die Seele dagegen, kapselte sie ein. So kam es, dass seine Geliebte, als sie ins Leben zurückkehrte, ein einfältiger Golem wurde, in dessen Körper die Seele der Geliebten gefangen gehalten wurde.

Dr. Noxx, in seinem Wahnsinn verfangen, versuchte alles in seiner Macht stehende, um den Golem vor den anderen zu verbergen. Aber so was kann letztlich nicht gut gehen; vor einer Woche brach der Golem aus dem Haus von Dr. Noxx aus und seitdem zieht er eine Spur der Verwüstung durch die Stadt.

PLOT

Die Charaktere werden von der hiesigen Regentin auf eine Queste geschickt. Sie sollen ein Monster erledigen, das die Gegend verwüstet. Dieses Monster ist das Produkt der unsterblichen Liebe eines Nockers. Der hat versucht seine verstorbene Geliebte, eine Eshu, in einen Golem zu verwandeln. Doch die Seele der Verstorbenen wurde im Dreaming gefangen. Dort sitzt sie in dem traumhaften Abbild einer Justizvollzugsanstalt fest.

Die Charaktere können nun entweder das Monster erschlagen, so wie die Regentin es will, oder den Golem besänftigen, indem sie die Feenseele festsetzen, so wie der Nocker das will, oder, indem sie die Seele befreien damit sie wiedergeboren werden kann, das machen, was die Eshu sich wünscht.

BEGIN DER JAGD

(Vorab: Alle hier beschriebenen Örtlichkeiten liegen in Hamburg. Wer sich die Mühe macht, wird sie auch tatsächlich in Hamburg bzw. auf einem Hamburger Stadtplan finden.)

Die Charaktere werden von Ritter Percy, dem Seneschall von Baroness Christina Maria Ni Liam, über die jüngsten Ereignisse informiert. Im einzelnen sind das folgende Fälle:

1. Ruth, der Sluagh wurde Dross entwendet. Sie hatte die Diebin zwar schon lange vor dem Eintreffen bemerkt, war ihr aber physisch nicht gewachsen. Sie kann eine recht passende Beschreibung der Täterin geben. Außerdem ist ihr aufgefallen, dass die Person keine Atemgeräusche verursachte, ja sie ist sich sogar ziemlich sicher, dass sie eher einer toten Fee, denn einer lebendigen glich. *(Museum für Hamburger Geschichte)*
2. Cos, der Satyr, der sich als einziger am öffentlichen Freehold, in einer esoterischen Sauna, aufhielt konnte mit letzter Anstrengung verhindern, dass sich die Eshu, von der die Baronin glaubt, dass es ein Monster sei, in die Heilige Flamme warf. Im Gegensatz zu allen anderen, hat er die Eshu, trotz ihres verzerrten Gesichtsausdrucks erkannt; Danani, die Geliebte des Dr. Noxx. *(Kärolinenstraße)*
3. Cybylla ni Fiona, wurde ihr Lieblingsspielzeug, ein schimärischer Ball auf einem Stab, entwendet. Unglücklicherweise wurde der Dieb nicht beobachtet, da aber einiges an Innenausstattung und Spielzeug rücksichtslos beschädigt bzw. zerstört wurde, halten alle das Monster für den Täter. *(Alsterterassen, Außenalster)*
4. In einer Einkaufsstraße wurde ein Mannequin, von einer dunkelhäutigen Fee angegriffen und verletzt. Das Mannequin konnte sich gerade noch in den Anchor retten, dort ist es in Schlaf gefallen. Es wird erst erwachen, wenn die Charaktere es mit Dross, Token oder Glamour versorgen. Dann kann es den anderen den Tipp geben, dass die Angreiferin entweder keine Fee war, oder sich in ihrer mundanen Hülle versteckt hat. Auf jeden Fall war sie kein ihm bekanntes Kith. Am ehesten erinnerte sie ihn an einen der Glomes - aber dass war sie nun definitiv auch nicht. Auf jeden Fall stand dieses Wesen unter fremden, vielleicht magischem Einfluss. *(Alsterhaus, Jungfernstieg)*
5. Im Künstlerhaus wurde eine Studentengruppe bei ihren Aktzeichnungen gestört. Das Aktmodell wurde bedrängt und aufgeschreckt, so dass das Modell die Vorlesung nackt und schreiend verließ. *(Feldstraße)*
6. Coma, ein Dreamer von Atze, dem Redcap, wurde gewaltsam seines Glamours beraubt. Während sich Coma an nichts mehr erinnern kann (ist auch nicht enchanted), hat Atze einen recht guten Eindruck über das Geschehene erhalten können (es war die Eshu Freundin dieses verrückten Noxx), denn er hat Coma gleich nach der Ausbeutung gefunden und verhört. Allerdings ist Atze nicht in der Stimmung seine Erkenntnisse zum besten zu geben. Er sinnt auf Rache – und rächen wird er sich ganz alleine, dabei braucht er keine Hilfe. *(Schanzenstraße)*
7. Auf einem Nachbarschaftsspielplatz tauchte eine Frau auf, trampelte quer durch den Sandkasten, zertrat auf ihrem Weg Sandburgen und wäre sicherlich auch auf die im Sand spielenden Kinder getreten, hätten die Eltern ihre Kleinen nicht rechtzeitig in Sicherheit gebracht. *(Planten un Blomen)*
8. Auf einer Vernissage tauchte eine Randerliererin auf, sie riss die Bilder eines unter Feen berühmten menschlichen Künstlers von den Wänden, schlug den Gästen die Gläser aus der Hand und zertrat sie am Boden. *(Kaiser Wilhelm Straße)*

In allen Fällen wurde die Täterin als eine südländisch aussehende Frau beschrieben, die mit verzerrtem, ansonsten aber teilnahmslosem Gesicht durch die Gegend wütete. Insgesamt fanden das zwar alle störend und geschmacklos, letztlich entstand aber nirgendwo ein wirklicher Schaden.

Kommen die Charaktere auf die Idee sich einen Stadtplan zu besorgen oder sind ortskundig, könnte ihnen auffallen, dass alle Ereignisse in einem bestimmten Gebiet stattgefunden haben. Einer Region, in der auch Dr. Noxx wohnt, auf den die Charaktere aufgrund der Aussage von Cos schon aufmerksam geworden sind. Vielleicht kommen sie auch auf die Idee, den Stand der bisherigen Ermittlungen mit der Baroness zu diskutieren.

DAS WISSEN DER PROTEKTOREN

Die Baroness wird für die Charaktere nicht zu sprechen sein. Allerdings steht den Charakteren der Seneschall zur Verfügung. Wird dieser informiert, kann er weitere Tipps geben. Er gehört er einer Geheimorganisation der Trolle, den Protektoren, an. Er weiß um die Liebe zwischen Danani und Noxx, im ist auch bekannt, dass es sich um eine der wenigen, wahren Lieben handelt. Allerdings ist er sich sicher, dass Danani tot ist. Sie starb wenig spektakulär, etwas, das vielen Feen verdrängen, durch einen banalen Autounfall. Die Schilderung einer wandelnden Toten beunruhigt Ritter Percy. Er äußert die Vermutung, dass der Nocker ein unheiliges Ritual an seiner Geliebten vollzogen hat.

Mögliche Nachforschungen bei der Polizei oder der Presse bringen die Charaktere in Kontakt mit recht banalen Institutionen. Mit ihnen Kontakt aufzunehmen führt zu zwei verschiedenen Ergebnissen: Die Charaktere gelangen in den Fokus dieser Institutionen und außerdem erhalten sie wahrscheinlich einige Punkte temporäre Banalität.

ERMITTLUNGEN EINER ANDEREN ART

Sollten sich die Charaktere bei den Befragungen und Ermittlungen recht plump und unbeholfen anstellen, wird früher oder später die Polizei auf sie aufmerksam. Die Beamten werden zunächst nur versuchen, die Charaktere zu befragen (Thema sind dabei nur die Ereignisse, die auch mundane Auswirkungen hatten). Dabei sind sie allerdings nicht besonders zimperlich. Sie werden die Charaktere gegebenenfalls zwangsweise vorführen. Und eine Befragung findet als Einzelverhör statt (d.h. jede/r Spieler/in wird vom ST unter vier Augen verhört). Kommt es dabei zu Widersprüchen, reicht dies evtl. damit die Staatsanwaltschaft einen Haftbefehl ausstellt.

DER VERRÜCKTE DR. NOXX

Schon das erste Zusammentreffen mit Dr. Noxx zeigt, dass dieser eine recht eigenartige Person ist. Er scheint unter extremen Stimmungsschwankungen zu leiden, wie sie selbst den Satyrn unheimlich sein könnten. Sollte einer der Charaktere über eine entsprechende psychiatrische oder psychologische Bildung verfügen, könnte er bemerken, dass Dr. Noxx offensichtlich unter Psychosen leidet. Auffällig ist auch die Inneneinrichtung der Wohnung. In jedem Raum befinden sich mehrere Gemälde und Bilder von Danani. Alle Bilder sind von einem Künstler namens Rembrand signiert.

Wie sich Dr. Noxx gegenüber den Charakteren verhält, lässt sich an dieser Stelle nicht festlegen. Im Prinzip ist wirklich alles möglich. Es könnte sein, dass Dr. Noxx die Charaktere rauswirft, vielleicht greift er sie sogar körperlich an. Auf der anderen Seite ist es aber auch möglich, dass Dr. Noxx zusammenbricht und vor den Charakteren eine große Beichte ablegt. In letzterem Falle erfahren die Charaktere, dass Dr. Noxx den Tod seiner Geliebten nicht verwunden hat. Nachdem Danani überfahren und bestattet wurde, hatte er sie wieder ausgegraben, um sie als unsterblicher Golem wiederzubeleben. Allerdings war der Zaubertrick nur bedingt erfolgreich. Zwar erweckte er den Körper von Danani zu neuem Leben, allerdings war es ihm nicht gelungen, die Seele zu transportieren. Er selber hat keine Erklärung wo die Feenseele steckt. Und nachforschen konnte er auch nicht, da er sich, um Danani's Golem Körper kümmern musste. Vor einer Woche versuchte Dr. Noxx in das Dreaming zu reisen und die Seele von Danani zu suchen. Doch noch bevor er sie finden konnte, musste er zurück, denn der Golem hatte sich aus der Wohnung befreit und in der Stadt für reichlich Aufregung gesorgt. Vorletzte Nacht hatte Dr. Noxx den Golem aufgespürt und ihn erfolgreich in sein Labor zurück bringen können.

Sollten die Charaktere bis ins Labor vordringen, dürften die Charaktere von dessen Aussehen ziemlich überrascht sein, denn das Labor sieht eher wie ein Schlafzimmer aus, denn als Nocker Werkstatt. Nur die unzähligen elektrischen Bauteile, die quer durch den Raum hängen und die Unmenge an batterieähnlichen Kästen erinnern an ein Labor. Auf der linken Seite des Doppelbetts liegt der Golem; mit Fesseln fixiert. Ein Spiegel neben dem Wandschrank zeigt stets die Rückseite der Person, die sich in ihm betrachten will. Wer durch den Spiegel schreitet betritt das Dreaming.

Falls die Charaktere von Dr. Noxx aus seiner Wohnung geworfen werden, bleibt noch Rembrand als eine wichtige Person, die es aufzusuchen gilt. Rembrand ist nicht nur ein großartiger Maler, er ist auch ein Raben Pooka. Rembrand weiß alle Einzelheiten der Liebestragödie. Allerdings glaubt er, dass Danani erfolgreich zum Golem gemacht wurde; dass das Experiment scheiterte ist ihm unbekannt. Rembrand kennt auch den magischen Spiegel, der einen Übergang ins Dreaming darstellt.

DAS DREAMING

Über den Spiegel von Dr. Noxx gelangen die Charaktere ins Dreaming – mit oder ohne die Zustimmung von Dr. Noxx.

Der Übergang ins Dreaming ist nicht ganz einfach. Die Charaktere haben den Eindruck sich den Weg, wie durch eine transparente Folie, bahnen zu müssen. Dort angekommen, umgibt sie das eigentümliche Licht und die Gerüche des Dreamings. Alles hat an Intensität zugenommen; das betrifft auch das feenhafte Aussehen der Charaktere (siehe Dreams & Nightmares).

Zunächst stehen die Charaktere auf einer weiten, blühenden Wiese, eine sanfte Sommerbriese wiegt die Gräser und lässt die Wiese fast so aussehen wie die sanften Wellen eines Meeres. Unzählige verschiedene kleine Insekten, in allen möglichen erdenklichen Farben und Formen umschwirren sie. Unglücklicherweise befindet sich kein sicherer Pfad (Trods) in unmittelbarer Nähe. Eshus in der Gruppe haben keine großen Schwierigkeiten einen Pfad zu finden, der sich in einigen Metern Abstand durch das Dreaming führt. Alle anderen werden vorsichtig gehen müssen und ihn nur zufällig finden (Perception + Kenning). Sollten die Charaktere nicht aufpassen (Kein Erfolg), dann stolpern sie in eines der Löcher im Dreaming. In diesem Fall steht ihnen noch ein einmaliger Rettungswurf zu Verfügung (Wits + Alertness), um einen Absturz in Nichts zu verhindern. Glück im Unglück: Der Sturz in dieser Region hat nicht die sonst üblichen Folgen. Denn die Nähe zur Justizvollzugsanstalt hat eine recht bizarre Traumwelt geschaffen.

Die Welt scheint grenzenlos zu sein und wunderschön, aber der Bewegungsfreiraum ist eingeschränkt. Es scheint so, als ob die Charaktere kaum vorankommen und sollten sie in eines der Löcher fallen, stürzen sie nur ca. 3 m tief, dann werden sie wie von unsichtbarer Hand aufgefangen und dort bleiben sie hängen, bis sie von den anderen befreit werden.

Sollten die Charaktere den Trod finden (und das sollten sie früher oder später), haben die Charaktere den Eindruck endlich auf sicherem Boden zu stehen. Der Pfad ist dunkel, wie ein mächtiger Schatten, was im Widerspruch zu den sonstigen Beschreibungen des Silberpfades steht. Wenn die Charaktere den Trod erreicht haben, ändert sich die Realität. Der Trod erhebt sich Meter um Meter, bis er ca. 10 Meter hoch über der Landschaft schwebt. Die Sommerwiese die eigentlich darunter liegen müsste hat sich in einen stinkenden Sumpf verwandelt.

Aus der einen Richtung, in die der Trod führt sind Stimmen und Lachen zu hören, aus der anderen Richtung ertönen unheimliche, gequälte Schreie und schmerzhaftes Stöhnen.

DER WALD DER DORNEN

Gehen die Charaktere in Richtung des Stöhnens, verdunkelt sich die Gegend um sie herum zunehmend. Unter dem Trod verwandelt sich der Sumpf in einen unheimlich großen Wald. Der Pfad neigt sich immer mehr dem Boden zu und schließlich führt er mitten in den düsteren Wald. Der Weg ist weiterhin sichtbar, tiefschwarz hebt er sich von dem allgemeinen Dunkel ab. Doch es wird immer beschwerlicher und gefährlicher, da die Bäume immer dichter stehen und jetzt sind auch die spitzen Dornen zu erkennen, die sie tragen.

Sollten die Charaktere dem Pfad weiter folgen, können sie anfangs noch versuchen den Dornen auszuweichen (Dexterity + Athletics), doch irgendwann, dann wenn die Bäume immer dichter stehen, nehmen sie unweigerlich Schaden. Mit der ersten Verletzung müssen sie einen Rettungswurf (Stamina) bestehen, wenn dieser nicht bestanden wird, wirkt das Gift, das an den Dornen klebt in folgender Weise: Die Charaktere können Wundabzüge ignorieren, müssen dem Pfad aber folgen (Willpower gegen 9, mindestens 2 Erfolge sind nötig).

Kurz bevor der erste Charakter ohnmächtig wird, erreicht die Gruppe eine Lichtung mit einem blutroten See. Dort wartet ein Fährmann mit einem Boot. Er wird sich zunächst weigern die Charaktere überzusetzen, denn, wie er sagt, wären sie eigentlich noch nicht soweit, aber wenn sie es denn unbedingt wünschen, dann würde er sie ins Reich der Toten und des Vergessens leiten.

Spätestens jetzt sollte den Charakteren auffallen, dass sie in einer Sackgasse gelandet sind. Mehr oder weniger durch die Dornen verletzt, wäre es schlauer in die andere Richtung des Pfades zu gehen. Sollten sie dies aber nicht tun, setzt sie der Fährmann zu einem unheimlichen Ort über. In einer Feste Mitten in dem See, hängen unzählige Sünder, die von Folterknechten immer wieder bestraft werden. Ein Schicksal, das auch den Charakteren drohen würde, denn niemand ist frei von Sünden.

DAS FILMGELÄNDE

Entschließen sich die Charaktere in Richtung des Lachens und des eher freudigen Lärms gehen, führt der Weg sie in ein Filmgelände. Zunächst gelangen sie an ein Haupttor, dessen Pförtner wie ein Gefangenwärter aussieht (Schlüssel, Waffen etc.). Er fragt die Charaktere nach den nötigen Schriftstücken (Ladung zum Strafantritt, Besuchserlaubnis). Der Schließer ist auf unterschiedliche Weisen zu überwinden (Rhetorik, Verführen, Einschüchtern, Bluffen) und den Charakter wird es möglich sein, in das Filmstudio zu gelangen.

Das Gelände ist relativ groß und weiträumig; es stehen dort mehrere Hallen und auch Freilichtbühnen. Zwischen denen gehen immer wieder Wachleute Streife und natürliche spazieren unzählige SchauspielerInnen und StatistInnen in ihren Kostümen durch die Gegend. Die Wachleute sind distanziert und werden nur dann unfreundliche, wenn die Charaktere gegen die Hausordnung (wie immer die aussehen mag) verstoßen oder aber das Gelände verlassen wollen.

Bei ihrer Besichtigung stoßen die Charaktere auf viele verschlossene, verriegelte Türen, die sie auch mittels Magie nicht öffnen können.

In den verschiedenen Sektionen werden die unterschiedlichsten Filme gedreht: Action, Soap, Porno, Romantik etc. Ein Team von Produzenten wird sich bemühen die Charaktere zu einem Casting zu überreden, wer sich dazu überreden lässt, muss in der Folge einen Rettungswurf (Wits + Kenning oder Intelligence + Gremayre) gegen 8, zwei Erfolge sind nötig schaffen, sollte dies nicht gelingen, verschwindet die nötige Distanz und die Dreharbeiten scheinen nicht länger ein Film zu sein, sondern Realität. Für ihn sind im weiteren die anderen Schauspieler bedeutender als die befreundeten Charaktere.

*Eines der Außenstudios, eines in dem gerade nicht gedreht wird, stellt eine weite, unendlich wirkende Wüste dar. In deren Zentrum befindet sich eine Oase und um diese herum, mehrere Beduinenzelte. In einem der Zelte finden die Charaktere Danani. Sie hat nur noch entfernt einer Eshu ähnlich, so wie die Charaktere sie kennen. Ihr Feenanteil ist übermächtig und sie besitzt keinerlei menschlichen Anteil mehr (vgl. Erscheinung, Vor- und Nachteile im *Far Dreaming*, *Dreams & Nightmares*). Danani liegt sich unruhig, wie im Fieber wendend, zwischen all den Kissens.*

Ein Gespräch mit ihr gestaltet sich ziemlich schwierig; immer wieder spricht sie in einer den Charakteren unbekannt Sprache. Trotzdem erfahren die Charaktere, dass Danani weiter ziehen möchte, sie aber irgend etwas an diesem Ort festhält und krank macht.

Sollten die Charaktere ihre Hilfe anbieten und dies auch mit einem Schwur besiegeln, erhalten sie von Danani einen Seidenschal. Mit diesem Tuch sollen die Charaktere das Wesen berühren, dass sie festkettet.

*Doch dazu müssen die Charaktere erst einmal zurück in die mundane Welt – was alles andere als ein leichtes Unterfangen ist. Der Weg auf dem sie ins *Dreaming* gekommen sind war eine Einbahnstraße, das sollte allen klar sein. Außerdem sollten sie auch erkannt haben, dass es nicht einfach sein wird das Filmgelände (das Traumbild des Gefängnisses) zu verlassen.*

Nachdem sie eine zeitlang vergeblich nach einem Ausgang gesucht haben, stoßen sie in einem düsteren Bühnenbild auf eine Nocnitsa, die offensichtlich vor einem Übergang in die mundane Welt steht. Somit kommen die Charaktere doch noch zu ihrem Kampf, denn sie müssen diese Nocnitsa besiegen, erst dann ist der Weg zurück frei.

ZURÜCK

*Die Charaktere verlassen das *Dreaming* und stehen im Untergeschoss des Gefängnisses. Etwas, das ihnen nicht sofort bewusst ist – erst mal sehen sie nur eine Herrentoilette. Verlassen sie diese, kommen sie in einen Raum der ca. 30 m² groß ist und in dem mehrere, wartende Personen sitzen. Zur rechten ist eine Panzerglasscheibe, dahinter Wachpersonal; geradeaus ist eine Klappe zum Wäschetausch; links führen Stufen nach oben.*

Am Ende der kurzen Treppe müssen die Charaktere einmal, in U-Form, um einen mit Panzerglas geschützten Wachraum und durch zwei Sicherheitstüren gehen. Dann sind sie im Freien, auf der Straße.

All dies könnten sie leicht schaffen, wenn sie sich nicht auf langatmige Gespräche mit den Schließern einlassen, sondern einfach zügig weiter gehen. Nur der Zugang wird streng bewacht, der Weg vom Warteraum zum Ausgang wird dagegen nicht besonders kontrolliert.

Wieder zurück, stehen den Charakteren im Prinzip alle Wege offen. Am einfachsten wäre es sicherlich direkt Dr. Noxx aufzusuchen und ihm das Tuch zu zeigen. Er würde es sicherlich sofort als das Lieblingstuch von Danani identifizieren und die Charaktere aufgeregt in sein Labor bitten.

Wenn die Charaktere den Golem mit dem Tuch berühren, wird dieser zu Staub zerfallen. Falls Dr. Noxx eingehend über das Geschehene informiert wurde, wird sein Verhalten nur ein Nervenzusammenbruch sein und er wird danach komplett wahnsinnig sein.

Haben es die Charaktere ihn aber gar nicht eingeweiht oder gar getäuscht, so wird er diese nach der Zerstörung des Golems ruhig und höflich zur Tür bringen und sich danach mit dem Tuch seiner geliebten Danani erhängen.

Letztlich werden die Charaktere nicht mit Dankbarkeit rechnen können, denn sie haben nicht den Kopf des Monsters, der den Erfolg ihrer Queste belegen würde; Dr. Noxx ist entweder komplett irrsinnig oder tot; Danani wird irgendwann wiedergeboren, kann sich aber dann nicht mehr an das Geschehene erinnern

BARONESS CHRISTINA MARIA NI LIAM

(Sidhe, Wilder)

Ehrenvoll, um das Wohl der Feen und Menschen gleichermaßen besorgt. Allerdings ist sie viel beschäftigt und hat nur begrenzt Zeit.

RITTER PERCY, SENESCHALL

(Troll, Grump)

Wortkarg, edel, hilfsbereit, Schutzpatron sich liebender Paare.

RUTH

(Sluagh, Wilder)

Durchaus hilfsbereit soweit es allgemeine Fragen anbelangt – ansonsten aber vorsichtig und Geheimnisse bewahrend.

COS

(Satyr, Wilder)

Ein Großmaul, jemand, der überall seinen Kommentar abgibt, gut austeilten – schlecht einstecken kann, und feige ist er auch noch.

CYBYLLA NI FIONA

(Sidhe Childling)

Verwöhnt und verzogen, trotzig. Ein absolut nerviger Balg.

MANNEQUIN

(Inanimae)

Merkwürdig, ungewohntes Wesen, aber nicht unfreundlich.

ATZE

(Redcap, Wilder)

Ein wirklich übler Zeitgenosse. Gewalttätig und gefährlich.

DR. NOXX

(Nocker, Grump)

Verrückt, durchgeknallt, irre, gaga, daddledii.

DANANI, FEENSEELE EINER ESHU

(Grump)

Göttlich, sympathisch, nicht von dieser Welt.

Der Stadtplan ist aus urheberrechtlichen Gründen hier nicht veröffentlicht, aber es wird ja nicht wirklich ein Problem sein, sich einen Hamburger Stadtplan zu besorgen.