

# Der Riss

Eine universal einsetzbares Abenteuer für alle Welten und Systeme

Von Jens W. Kroker (Marot)

Ihr kennt euch und kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.

Aber irgendwas ist anders.

Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.

Nichts ist mehr so wie es war!

Und wie geht es jetzt weiter?

Zusammenfassung: Ein Wesen aus einer anderen Dimension will die Seelen der Bewohner der Heimatstadt der Helden fressen. Nur im Körper der jeweils anderen können sie dem Zauber wiedertsehen. Werden sie das Monster besiegen?

# Inhalt

<b>Einführung</b> .....	3
<b>Synopsis und Hintergründe:</b> .....	3
<b>Abenteuerverlauf:</b> .....	3
<b>Prolog: Die Rettung der alten Hexe?</b> .....	3
<b>Der Tausch</b> .....	5
<b>Home sweet home</b> .....	6
<b>Der Überfall</b> .....	7
<b>Der Riss</b> .....	7
<b>Die Dimension des Seelenfressers</b> .....	8
<b>Das Labyrinth</b> .....	8
<b>Seelenfresser</b> .....	9

## **Einführung**

Der Riss ist ein universales Abenteuer für jedes Rollenspielsystem und jedes Setting, das man gut in eine Kampagne einbauen oder auch als Soloabenteuer spielen kann. Sinnvoll ist es jedoch, dass die Helden, zumindest unabhängig voneinander einige Abenteuer bestritten haben und sich mindestens auf einem mittleren Erfahrungslevel bewegen.

Man kann dieses Abenteuer auch mit dem Universalrollenspielsystem Cinema spielen. Hinweise auf Gegnerstärken beziehen sich auf Cinema, es werden aber auch neutrale Angaben zum Anpassen an andere Systeme gemacht.

Wie aber ist es möglich, dass man dieses Abenteuer in fast jedem Setting spielen kann?

Das liegt daran, dass die Geschichte explizit eine außerweltliche mysteriöse Bedrohung nutzt, die an jedes Setting stylistisch angepasst werden kann. Für die Genre Fantasy, Sciences Fiction und Pulp Horror gibt es für einzelne Elemente, wie Kreaturen, Orte oder Phänomene Stilistische Anpassungsvorschläge. Spielt man also in einer Welt wie Aventurien, eignen sich die Fantasyanpassungen, spielt man in einer Cyberpunkwelt wie Shadowrun, ist Sciencefictionanpassungen vielleicht besser. Da das Abenteuer aber mit außer weltlichen Bedrohungen operiert kann man die Vorschläge auch umdrehen oder vermischen Ode ganz eigne Stilelemente wählen.

## **Synopsis und Hintergründe:**

In „Der Riss werden eine Gruppe von Abenteurern auf dem Weg Hause in ein multidimensionales Abenteuer geschleudert.

Ein Wesen aus einer anderen Welt hat einen Riss in die Dimensionen geschlagen und schickt nun seine Schergen aus um die Seelen der Menschen des Heimatortes der Helden zu stehlen. So lange der Riss besteht, ist die Zeit eingefroren und jedes Wesen mit der eigenen Seele erstarrt ebenfalls in der Zeit.

Die Heldner aber werden von einer Hexe, die das Wesen bekämpfen will verzaubert. Ihre Seelen wechseln die Körper, jede bekommt die eines anderen Helden. Dies macht es möglich dem Zauber des Risses zu wiedersehen. Die Helden sind die einzigen die in en Riss reisen und das Wesen besiegen können. Nur dann wird der Bann gebrochen und die Menschen der Heimatstadt sind wieder sicher.

## **Abenteuerverlauf:**

### **Prolog: Die Rettung der alten Hexe?**

„Ihr habt einen langen beschwerlichen Weg hinter euch, eure Abenteuer waren vielfältig, jetzt wird es Zeit nach Hause kommen.

Einen Tag seid ihr von euerem Ziel noch entfernt und wandert durch die Lande. Das Wetter ist gut, die Sonne scheint, Vögel kreisen in Schwärmen unter den Wolken, da hör ihr den Schrei einer Frau, nicht weit entfernt.

**Wichtig:** *Das Abenteuer beginnt mit einer Entscheidung. Werden die Helden dem schrei folgen oder werde sie die Person in Not links liegen lassen und weiterziehen. Diese Entscheidung ist wichtig denn sie bestimmt den Schweregrad des Abenteuers.*

Wenn sie dem Schrei folgen sehen sie auf einer Lichtung eine alte Frau umringt von wunderlichen weißen Kreaturen.

**Stilentscheidung: Aussehen der Kreaturen:**

Fantasy: Weiße goblinartige Kreaturen in deren Augen Sterne leuchten

Science Fiction: Weißmetallige Androiden , die an Goblins erinnern

Mordern Dark: Albino Gule

**Beispielbeschreibung:**

*Sie sind etwa einen Meter groß, haben Spitze Ohren, große leere schwarze Augen und eine weiße ledrige haarlose Haut.*

Sie sind die Hauptgegner des Abenteuers: „**Die Weißen**“

Die Helden sehen eindeutig, dass die Frau von den Kreaturen angegriffen wird. Wenn sie nicht einschreiten wird die Frau vor ihren Augen in Stücke gerissen und es bleibt ein sonderbarer weißer schwebender Ball übrig den eine der Kreaturen verschluckt. Die Helden sehen, wie dessen Augen golden werde, dann verschwinden die Kreaturen.

**Stil: Aussehen der Hexe:**

Fantasy: Eine alte huzelige Frau, klein, mit Warzen im Gesicht und fauligen Zähnen.

Science Fiction: Eine seltsame Alienfrau mit goldener Haut und langen silbrigen Rasterzöpfen

Pulp Horror: Eine Voodoopriesterin, mit dunkler Haut und weißen Tattoos

In jedem Fall wirkt sie aber sonderbar, ein wenig transparent, fast geisterhaft.

Wenn sie eingreifen und die Frau retten wollen wird es ein verhältnismäßig leichter Kampf. Es sind 4-6 Kreaturen und sie haben eine Anfängerstufe. Für Cinema heißt das, dass für die ganze Gruppe im Kampf mit maximal 2 Würfeln gewürfelt wird oder man im Schnitt einen Erfolg annimmt. Sie haben maximal 3 Schadensstufen.

Wenn sie besiegt sind bedankt sich die alte Frau und lädt die Helden zu ihrer Hütte ein. Da es spät wird, ist es sinnvoll das Angebot anzunehmen. Der Spielleiter sollte darauf drängen in dem er andeutet als die Frau ihnen mehr über die Kreaturen in der Hütte sagen wird und es außerdem zu spät ist um weiter zu reisen.

Nach dem sie angekommen sind verschwindet die Frau aber plötzlich vor ihren Augen.

Sollte die Helden die Frau nicht gerettet haben, werden sie die Hütte finden und können auch dort übernachten. Dies sollte geschehen. Die Helden sollen erst am nächsten Tag in die Heimatstadt kommen.

**Konsequenz der Entscheidung:** Ob die Hexe gerettet wurde oder nicht ist wichtig:

**Wenn sie gerettet wurde:** Kann sie als geisterhafte Gestalt immer wieder auftauchen und wichtige Informationen preisgebend. Wenn die Helden gar nicht weiterwissen sollte sie auftauchen. Außerdem hilft sie später im Endkampf den Helden.

**Wenn sie zerstückelt wurde:** dann kommt sie nicht vor und Erklärungen müssen selbst erarbeitet werden, außerdem gibt es einen starken Gegner, der immer wieder auftaucht und es den Helden schwer macht: **den goldäugigen Weißen**. Er ist ein mittelstarker Gegner und würfelt in Cinema mindestens mit 3 Würfeln. Er beherrscht Seelenmagie und kann den Helden Lebenskraft entziehen.

## **Der Tausch**

Am nächsten Morgen wachen die Helden auf und merken sofort, dass etwas anders ist. Der Spielleiter fordert nun die Spieler auf ihr Charakterblatt an die Person weiterzureichen, die rechts von ihr sitzt.

*„Ihr erwacht am nächsten Morgen und spürt, dass etwas anders ist. Alles fühlt sich falsch an, alles ist wirken wie nicht echt. Ihr schaut auf eure Kleidung auf eure Körper, ihr schaut in die Gesichter der anderen, die ihr selbst seid. Wie kann das sein? Ihr habt die Körper getauscht!“*

Die Spieler können nun gemeinsam ergründen, dass sie ihre Körper getauscht haben, ihre Seelen und Persönlichkeiten aber dieselben sind. Sie wissen nicht warum und zunächst gibt es auch keine Möglichkeit eine Antwort zu erhalten. Einzig spüren sie einen Sog in die Stadt. Dort muss irgendetwas sein, sie spüren einen Stumpfen druck, einen Drang und die Ahnung eines schrecklichen Unheils.

**Konsequenzen des Körpertauses:** Die Spielerinnen wechseln ihre Charakterblätter, spielen also den Körper eines anderen Chars mit der eigenen Persönlichkeit. Sie können nun alles was der andere kann und nicht mehr das was sie können, aber sie beherrschen die Fähigkeiten des anderen erstmal schlechter. Eine fremde Seele in einem Körper aber kann diesen nämlich nicht so gut kontrollieren. Das führt zu Nachteilen. Abhängig vom System sollen Proben daher etwas schwerer sein. Ob sich Fähigkeiten und Attribute verschlechtern oder aber der Mindestwurf sich erhöht ist systemabhängig und sollte der SL selbst entscheiden.

Für Cinema wird empfohlen, eine etwas andere Würfeltabelle zu wählen nämlich:

*10 Voller Erfolg*

*9-8 Problematischer Erfolg*

*4-7 Misserfolg*

*1-3 Patzer*

Die Spieler können diese Verschlechterung aber aktiv vermeiden, in dem sie Stück für Stück versuchen die Charaktereigenschaften des anderen Spielers auszuspielen. Das geht vor allem gut, wenn sich die Chars gut kennen. Wenn nicht, ist es natürlich schwieriger und das ist Absicht. Dann sollen sich die Spieler ingame miteinander unterhalten und mehr übereinander lernen.

Wenn ein Char adäquat gespielt wird fällt der Malus weg.

Um die Spielerinnen immersiv darauf hinzuweisen, könnte man z.B sagen:

*„Ihr spürt, dass eure Seele nicht zum Körper des anderen passt, er nimmt die Befehle eures Verstands nicht so gut an wie wenn es eurer wäre.“*

Wenn die Spieler das einfach so hinnehmen sollte man ihnen keinen weiteren Hinweis geben, aber immer wieder andeuten, dass alles was sie tun schwerer von der Hand geht.

Wenn sie versuchen etwas herauszufinden und etwa Magiekunde nutzen kann man Folgendes andeuten:

*„Es könnte sein, dass es helfen wird, das Verhalten und die Persönlichkeit, die der Körper normalerweise gewöhnt ist zu imitieren.“*

Hier kann man auch die Hexe zum ersten Mal auftreten lassen, sollte sie gerettet worden sein. Sie kann das auch erklären, aber mehr sagt sie nicht. Sie erscheint, wenn dann als durchsichtige Gestalt und drängt außerdem zum Aufbruch, in dem sie andeutet, dass etwas schreckliches in der Stadt passiert ist. Dann verschwindet sie wieder.

Nach Diskussionen werden sie irgendwann in die Stadt aufbrechen

## **Home sweet home**

Die Heldinnen erreichen die Stadt und merken sofort, dass etwas nicht stimmt. Hier gibt es keine Geräusche, kein Wind weht, keine Tiere sind zu sehen. Zunächst wirkt alles vollkommen ausgestorben.

Nach und nach werden die Helden jedoch erkennen, dass sehr wohl noch Menschen hier sind, sie sind nur erstarrt. Alle Menschen, alle Tiere stehen Regungslos an der Stelle in der Bewegung die sie Tätigten bevor sie erstarrten. Menschen beim Spaziergehen, Hunde beim Apportieren, Eine Mann der Kisten trägt, eine Frau die einem Davonlaufenden eine drohende Geste hinterher zeigt. Der Phantasie sind bei der Beschreibung dieses Stilllebens der erstarrten Stadt keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist, dass eine ruhige unheimliche Atmosphäre aufkommt. Der Hinweis auf die absolute Geräuschlosigkeit ist auch wichtig.

(Wie die Stadt aussieht hängt natürlich davon ab in welchem Setting man spielt und kann frei beschrieben werden)

Der SL kann die Helden gerne eine ganze Weile herumlaufen lassen. Sollten diese Verwandte in der Stadt haben, merken sie auch, dass diese ebenfalls erstarrt sind. Bei einem Verwandten oder Bekannten wäre es dann auch sinnvoll das nächste wichtige Ereignis geschehen zu lassen. Wenn es keine Bekannten gibt, kann es bei irgendjemandem passieren.

## **Der Überfall**

Egal wo und bei wem es passiert, nach einer Weile der Untersuchung der Stadt hören sie Geräusche. Etwas klirrt, etwas schabt über den Boden, etwas kichert seltsam.

Wenn die Helden dem nachgehen, ertappen sie wieder eine Gruppe der weißen Kreaturen, wie sie um einen Menschen herumstehen. Eine der Kreaturen sitzt auf der Schulter und presst die Klauen gegen die Schläfe eines erstarrten Menschen. Wenn die Kreaturen die Heldinnen entdecken greife alle bis auf den auf den Schultern an. Sollten sie die Hexe nicht gerettet haben sitzt der Goldäugige auf den schultern. In diesem Fall sind es sechs weitere Kreaturen, sonst nur 4.

Egal wie schnell die Helden den Kampf gewinnen es wird dem auf er Schulter gelingen, sein Werk zu vollenden. Die Helden sehen wie eine weiße glühende, schwebende Substanz aus der Schläfe des Menschen herausquillt. In diesem Moment verschwindet die Kreatur auf der Schulter mit Gelächter und die weiße Substanz beginnt als Ball aus dem Fenster zu fliegen. Man kann sie nicht einfangen, weil die durch die Hände gleitet, wenn man sie berührt. Dabei hört man verzweifelte Schreie. Auch mit Magie ist der glühende Ball nicht aufzuhalten

**Erklärung:** Dieser weiße Ball ist die Seele des Menschen. Mit Magietheorie kann man das herausfinden. Auch könnte die alte Frau auftauchen und darauf hinweisen wie wichtig es ist der Seele zu Folgen. Wenn sie gefragt wird was passiert ist sagt, sie, dass man schon bald sehen werde und verschwindet

## **Der Riss**

Wenn die Helden dem Ball folgen, erkennen sie das er ins Zentrum der Stadt fliegt. Aus allen Richtungen kommen noch weitere weiße Bälle und in der Mitte der Stadt ist ein gewaltiger Riss im Boden, in den sie hineinfliegen.

### **Stil: Der Riss**

Fantasy: Ein Vulkansteiniger Riss im Boden, eine tiefe endlose Grub. Es raucht leicht daraus hervor.

Sciences Fiktion: Ein Loch im Boden, aus dem Drähte und Kabel herauswachsen und sich in alle Richtungen schlängeln

Pulp Horror: Ein fauliges, stinkendes, riesiges Loch. Die Erde darum ist blutgetränkt, die Wände blutig und seltsame fleischig

**Wenn der Riss magisch oder wissenschaftlich untersucht wird und eine Probe Erfolg hat:** Er führt zu einem Ort der nicht wirklich auf dieser Welt sein scheint, wahrscheinlich eine andere Dimension.

Wenn sich die Helden zu viel zieren hier und zu keiner Entscheidung kommen, was sie tun sollen werden sie von den Weißen Kreaturen umkreist und angegriffen.

Dieser Kampf kann schwer sein und möglicherweis ist die einzige Möglichkeit zu bestehen, die Flucht in den Riss hinein.

**Sollte sie die alte Frau gerettet haben:** Wenn die Helden verlieren und nicht in den Riss fliehen, taucht sie auf und zaubert einen momentanen Bannkreis um die Helden. Sie fordert sie auf in den Riss zu springen und verspricht alles zu erklären.

Wenn die Helden zu lange warten, werden sie von den Kreaturen Horden überrannt und getötet.

### **Die Dimension des Seelenfressers**

An irgendeinem Punkt werden sie Helden in den Riss hinein steigen. In jedem Fall landen sie auf einer Harten schwarzen Fläche. Auf was genau ist wieder eine Designentscheidung:

**Fantasy:** Auf einer Obsidianscholle in mitten eines Lava-Sees. In der Ferne sieht man ein gewaltiges schwarzes Schloss. Die glühenden Seelenbälle fliegen tausendfach darauf zu.

**Sciences Fiction:** Die Helden stehen auf einer stählernen, schwebenden Plattform inmitten des Universums um sich herum sehen sie Sterne. In der Ferne sieht man ein Raumschiff

**Pulp Horror:** Die Helden stehen auf einer Fleischartigen Plattform in mitten eines Sees aus Blut in der Ferne sieht man einen riesigen metallischen Kubus.

**Wenn die Hexe überlebt hat:** Nun erscheint die Hexe wieder und erklärt was eigentlich vor sich geht. Ein Wesen namens „der Seelenfresser“ hat sich durch die Dimensionen gearbeitet und will nun die Seelen der Welt der Helden verschlingen. Nur durch den Seelentausch wurden die Helden davor bewahrt ebenfalls zu erstarren. Sie sind die letzte Hoffnung. Er muss besiegt werden.

Die Plattformen sind in jedem Fall schwierig zu überqueren, man benötigt sportliche Fähigkeiten, oder muss ich gegenseitig helfen, wenn man keine Flugmöglichkeiten hat. Auch beim Fliegen kann es zu Störungen kommen, weil die Scherkraft hier sonderbaren Regeln folgt. Proben sind sinnvoll. Ein Absturz wäre jedoch der Tod, deshalb sollte man auch Rettungsproben mit mildereren Konsequenzen (Verletzungen usw.) einplanen.

### **Das Labyrinth**

Wenn die Helden sich Gebäude nähern sehen sie, dass es gewaltige verschlossene Tore gibt, bei näherer Suche finden sie aber verborgene Tunnel oder Lüftungsschächte die hineinführen. Innendrinnen erwartet sie ein gewaltiges Labyrinth aus sinnlosen Gängen.

1. Weiße Kreaturen
2. Fallen: z.B. Gruben, Selbstschussanlagen /Lavafontänen/ Blutfontänen.

Die Helden können den Weg finden in dem sie den glühenden Bällen folgen. Diese schweben in die Mitte der Festung.

**Wenn die Hexe zerstückelt wurde:** Im Labyrinth taucht der Weiße mit den goldenen Augen wieder auf. Er spricht zum ersten Mal und warnt die Helden weiter zu gehen. Am Ende des Labyrinthes wartet der Seelenfresser, ein gottgleiches Wesen aus einer anderen Dimension. Sie können s nicht besiegen, behauptet der Goldäugige. Wenn sie ihn angreifen kämpft er. Er ist ein schwerer Gegner

und hat in Cinema mindestens 4 Schadensstufen und drei bis vier Würfel. Er nutzt auch die Fallen des Labyrinths und die Weißen Kreaturen zur Hilfe.

Auch ohne den Goldenen greifen die Weißen immer wieder an und auch die Fallen können zur Gefahr werden.

### **Seelenfresser**

Schließlich erreichen die Heldinnen irgendwann das Zentrum der Festung. Hier finden sie je nach design folgendes vor:

#### **Stil: Seelenfresser**

Fantasy: Ein Rittersaal in dessen Mitte ein schwarzer Drache auf einem Berg aus Seelenbällen sitzt und sie genüsslich frisst.

Sciencefiction: Eine Fabrikhalle mit einer gewaltigen, monströsen, dampfenden und zischenden Maschine bewacht von Kampfrobotern. In die Maschine fliegen die Bälle hinein und glühen sonderbar auf bevor sie verpuffen

Pulp Horror: eine Tropfsteinhöhle, in der Wolken aus Seelenstaub schweben. Die Bälle fliegen in eine Grube hinein aus dem Tentakel herausragen. Jedes Mal, wenn ein Ball hineingerät gibt es einen Lichtblitz und Seelenstaub wird ausgepustet.

Um die Seelen zu retten müssen die Helden das Wesen besiegen. Dieser Kampf ist in jedem Fall schwer. In Cinema Würfelt das Geschöpf mit 4-6 Würfeln und hat mindestens 6 Schadensstufen.

Ist es besiegt werden die Seelen entfesselt und fliegen zurück zur Stadt. Wenn die Helden zurück kommen sind alle gerettet und wissen gar nicht was geschehen ist. Wenn die Helden aus dem Riss treten tauschen sich auch ihre Seelen wieder in die richtigen Körper.

Die Helden werden mit ihren Lieben vereint und das Abenteuer endet.