

## Die Hallen der Wehmut

Auf etwa halber Strecke zwischen dem Marun und Ormudagan führt der Pilgerrpfad durch einen besonderen mystischen Höhlenkomplex am Fuss des Demawend-Gebirges, welcher als die *Hallen der Wehmut* bekannt ist. Dabei handelt es sich um ein System aus aufeinanderfolgenden tunnelartigen Höhlen und Felsschluchten, die ungewöhnlicherweise parallel zu den Berghängen angeordnet sind und sich zusammengenommen über eine Strecke von 12 Kilometern erstrecken.

Die Pilger:innen kommen üblicherweise in der Abenddämmerung am Eingang des Höhlensystems an und finden dort einen von umgebenden Kalksteinwänden und Felsüberhängen gut geschützten und trockenen Lagerplatz vor. Häufig ist in der dortigen Feuerstelle die Glut des Feuers der Vorgänger noch nicht erloschen. Der Überlieferung nach sollen der Gang durch die Höhlen im Morgengrauen mit den ersten Sonnenstrahlen angetreten werden. Darauf weist auch eine von zwei Inschriften am Eingang der ansonsten vollkommen naturbelassenen Felsgrotten auf: *Betritt die Hallen der Wehmut im Morgengrauen, wenn der erste Blick Ormut's auf die Felsen fällt.* Ein zweite Inschrift besagt *Achte und Ehre Jene die gegangen sind und gedenke Ihnen vor Ormut's Angesicht.* Schlagen die Wandernden hier ihr Nachtlager auf, so meinen sie sobald etwas Ruhe einkehrt eine leise klagende traurige Melodie zu vernehmen. Nach einer Weile können sie jedoch feststellen, dass es sich nur um das leise Seufzen des Windes handelt, der sich in den Spalten und Kanten des Höhleneingangs verfängt (EW:Naturkunde, der alle 10min wiederholt werden kann).

Wird mit dem ersten Sonnenlicht des nächsten Morgens der Weg durch die Höhlen fortgesetzt, so finden sich die Pilger:innen in 3-6m breiten, aber bis zu 20m hohen Felsengängen wieder. Dabei sind die Decken immer wieder von schmalen Spalten und Löchern durchbrochen, so dass gerade genug Sonnenlicht einfällt, um sich nach einer Gewöhnungsphase auch ohne künstliche Lichtquellen zurechtzufinden. Zwar gibt es immer wieder auch im völligen Dunkel liegende Abschnitte, insbesondere dort wo zwei grössere Hallen nur durch einen mannshohen schmalen Durchgang verbunden sind, aber stets findet sich noch ein Lichtschein in Blickweite der die Orientierung ermöglicht. Erleichtert wird die Fortbewegung durch die Tatsache, dass der Höhlenboden durchgehend flach und ohne grössere Unebenheiten beschaffen ist. Werden Fackeln oder Lampen entzündet, so ist merkwürdigerweise deren Leuchten stark gedimmt, so dass sich am umgebenden Halbdunkel wenig ändert. Gleiches gilt für magische Lichtquellen, wenn ein Zauberduell gegen Zaubern +25 misslingt.

Im Gegensatz zur Hitze der vergangenen Tage herrscht in den Höhlen eine angenehme Kühle. Zudem finden sich immer wieder kleine Felsbecken, in denen sich durch die Deckenspalten eingedrungenes Regenwasser gesammelt hat, so dass hier Durst gestillt und Wasservorräte aufgefüllt werden können.

Nach etwa zwei Stunde Wegzeit weichen die Kalkfelsen einem weicheren und in satten gelb- und Rottönen gefärbtem Sandstein. Kurz später öffnet sich die Höhlendecke und der Weg setzt sich in einer schmalen, aber 10-15m hohen Felsschlucht fort. Gelegentlich entsteht der Eindruck eines Labyrinthes, aber da abzweigende Seitengänge bald enden oder schnell wieder mit dem Hauptweg zusammenführen besteht keine Gefahr des Verirrens. Zudem ist der eigentliche Pfad durch die vielen tausend Sohlen die ihn durchschritten haben bereits erkennbar in den weichen Sandstein eingeprägt. Durch die intensiven Farben und zum Teil bizarre Gesteinsformationen wird der Weg zum eindrucklichen Erlebnis.

Eine weitere Stunde später verschwindet der Gang wieder im Inneren der Sandsteinfelsen. Wie zuvor dringt gerade genug Sonnenlicht in die aufeinanderfolgenden Höhlen, die hier zum Teil imposante Höhen erreichen und an sakrale Säulenhallen erinnern. In diesem Bereich zweigen

zudem regelmässig tiefer unter die Berge führende Durchgänge und Seitenhöhlen ab, die tunlichst gemieden werden sollten und vor denen die Pilger:innen auch in Nihavand und Sirbawan gewarnt werden.

Ab nun beginnt die Magie des Höhlensystems ihre Wirkung zu entfalten. Die Wandernden beginnen, aus den Augenwinkeln geisterhafte Schemen im Zwielflicht wahrzunehmen und ein leises Wispern zu hören. Diese Erscheinungen sind aber nie greifbar und verschwinden, sobald sie fixiert werden. Es könnte sich leicht um Einbildungen durch das stete Spiel von Licht und Schatten handeln, während die Geräusche vom Rauschen des Windes oder dem Plätschern unterirdischer Rinnsaale stammen mögen. Wenn die Pilger:innen ihren Weg fortsetzen und sich nach einer Weile an die flüchtigen Begleiter gewöhnt haben, erahnen Sie auf einmal, dass die Schemen die Gesichtszüge ihnen ehemals nahestehender verstorbener Personen tragen, seien es Eltern, Geschwister, Freunde ehemalige Geliebte oder andere Menschen, zu denen eine enge Bindung bestand. In den ernsten Mienen meinen sie eine sanfte, aber tiefgreifende Trauer über die durch den Tod verursachte Trennung zu lesen. Zu diesem Zeitpunkt sind die Wandernden bereits in eine Trance geraten, in der sie ihren Weg wie von selbst fortsetzen und dabei in eine tiefe Wehmut verfallen. Versuchen sie dies zu unterbinden, indem sie stehenbleiben oder die Gedanken auf etwas anderes richten, so gelingt ihnen dies nur bei einem erfolgreichen EW:Resistenz Geistesmagie gegen Zaubern +25. Andernfalls tragen sie nun eine tiefe Traurigkeit in sich und erhalten in der Folge WM-1 auf alle Erfolgs- und WM+5 auf alle Prüfwürfe. (Bei kritischem Fehler laufen sie zudem mit 30% Wahrscheinlichkeit Gefahr, dem Wahnsinn zu verfallen, näheres s.u.). Auch wenn die Schemen sich nach etwa einer Stunde wieder in der Dunkelheit verlieren, dauert dieser Effekt bis zum Ende der Pilgerreise und anschliessend weitere 3W6 Tage an. Es gibt allerdings eine Möglichkeit, diese Zeit zu verkürzen und die Wirkung im Anschluss in das Gegenteil zu verkehren. Nach etwa 2 weiteren Stunden Marsch durch das Tunnelsystem erreicht man die sogenannte *Sonnenhalle*. In dieser ansonsten völlig im Schatten liegenden gewaltigen Höhle erleuchtet ein durch einen Deckendurchbruch eintretender Sonnenstrahl eine kreisrunde 2m durchmessende Stelle. Wer dort niederkniet, den Blick zur Sonne richtet und zu Ormut für die Seelen seiner ihm nahestehenden verstorbenen Menschen betet (erfolgreicher EW:Meditieren bei 3 Versuchen), von dem wird die Trauer etwa 12h nach Verlassen der Höhlen abfallen und sich in eine ausgeglichene Ruhe und Zufriedenheit verwandeln. Von nun an steht der- oder diejenige unter dem segnenden Einfluss der Höhlen und erhält für die Dauer von 3W6 Trideaden WM+1 auf alle EW und WM-5 auf alle PW.

Von der Sonnenhalle wechseln sich noch weitere 4 Stunden Schlucht- und Höhlensystem ab, bevor der gesamte Komplex durchquert ist. Auch am Ausgang findet sich ein wieder ein geräumiger und trockener Lagerplatz und zwei zu denen der anderen Seite identische Inschriften.

Wer den Effekt der Erscheinungen durch einen erfolgreichen EW:Resistenz zunächst abgeschüttelt konnte, muss nach Verlassen der Höhlen einen erneuten Resistenzwurf Geistesmagie gegen Zaubern +25 ablegen. Misslingt dieser, so wird der Charakter am nächsten Tag von einer bedrückenden Niedergeschlagenheit erfasst, die für 1W6 Trideaden anhält und dabei depressive Züge annimmt. Während dieser Zeit erhält er WM-2 auf EW und WM+10 auf PW. Durch regelmässige Gebete für die Seelen seiner verstorbenen Nächsten kann dieser Effekt um die Hälfte reduziert werden (pro Tag ein erfolgreicher EW:Meditieren, 1h pro Versuch).

Noch schwieriger gestaltet sich die Durchquerung der Höhlen für diejenigen, die Schwere Schuld am Tod eines ihnen nahestehenden Menschen auf sich geladen haben, sei es durch Mord, Verrat oder andere Weise, und für dieses Vergehen noch keine angemessene Busse abgelegt haben. In diesem Fall erscheinen die Schemen nicht sanft und wehmütig, sondern besitzen eine bedrohliche und furchteinflössende Ausstrahlung. Misslingt ein EW:Resistenz Geistesmagie gegen Zaubern +15, so

verfällt der- oder diejenige dem Wahnsinn. Die Wirkung entspricht dem gleichnamigen Zauber. Mit 20% Wahrscheinlichkeit äussert sich der Wahn zudem unmittelbar in dem Versuch, in die hinteren Bereiche der Höhlen vorzudringen. Dabei wird die betroffene Person sehr zielgerichtet vorgehen und urplötzlich in Richtung der Seitengänge stürmen, ohne sich vorher etwas anmerken zu lassen. Dies erschwert es den Begleitern, dieses selbstmörderische Vorhaben (s.u.) zu verhindern (Durchspielen mit Geländelauf, Einleiten von Handgemenge, usw.). Aus diesem Grund ziehen es manche Pilgergruppen vor, sich auf dem Weg durch die Höhlen anzuseilen. Gelingt der EW:Resistenz, so leiden schuldbeladene Charaktere zumindest an der oben beschriebenen Niedergeschlagenheit, wenn Ihnen nach Verlassen der Höhle ein EW-6:Resistenz Geistesmagie gegen Zaubern +25 misslingt.

Immer wieder kommt es vor, dass sich einzelne Pilger:innen in den tieferen Höhlen verlieren. Die meisten von Ihnen wurde nie wieder gesehen. Nur sehr wenige von ihnen tauchen nach unterschiedlich langen Zeiträumen wieder auf und sind dann meistens vom Wahnsinn gezeichnet. Nur in den seltensten Fällen kommt es vor, dass die betreffenden Personen augenscheinlich bei klarem Verstand aus den Höhlen zurückkehren und zudem scheinbar eine religiöse Erleuchtung erfahren haben, aufgrund derer sie den Rest ihres Lebens als einsame Eremiten verbringen (die zum Teil aber bedeutende Verehrung erfahren).

Die Anhänger des Zweiheitsglaubens sind im Allgemeinen fest davon überzeugt, dass es sich bei den Hallen der Wehmut um ein Ormut geweihtes Naturheiligtum handelt. Dies ist allerdings weit gefehlt, denn dieser mystische Ort ist weitaus älter als der Glaube an Ormut und seinen dunklen Bruder und nicht an besondere Götter gebunden. So werden die oben beschriebenen Schemen auch Anhängern anderer Religionen und Ungläubigen erscheinen, und die erwähnten Effekte stellen sich auch ein, wenn den Verstorbenen auf eine andere, dem eigenen Glauben angemessene Weise gedacht wird. Nur völlig Ungläubige sind hier im Nachteil.

Als eine Variante kann der SL schuldbeladenen Abenteurer:innen anstatt der oben beschriebenen Auswirkungen der Höhlen nach deren Durchquerung auch ein Geas auferlegen, die eigene Schuld auf eine bestimmte (zur Kampagne passende) Weise abzutragen.