



Die Wirkung des Perainiums

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden
von Niklas Forreiter

Das vorliegende Abenteuer ist die überarbeitete Fassung eines Beitrag zum Ulisses-Autorenwettbewerb 2010. Darin wird insbesondere den Kritikpunkten der damaligen Jury Rechnung getragen: Dass eines der größten Mysterien des goblinischen Schamanismus, die legendäre Höhle Narai Siikram, in einem doch eher kleinen Dungeon gefunden und ergründet werden kann und gleichzeitig das Schicksal der mächtigsten Goblin-Schamanin nach der Kunga Suula, Uspuschanna der Blutigen, geklärt wird, wurde unverhältnismäßig empfunden. Im Folgenden wird es also Aufgabe der Helden sein, die weitgehend vergessene und weniger bedeutende Kulthöhle Narai Jugdaii zu erforschen. Dort werden sie den Geist einer Schülerin der großen Uspuschanna treffen und das Geheimnis der Höhle ergründen.

Da die beschriebenen Höhlen stark von elementaren Kräften durchdrungen sind, wurden einige weitere Ergänzungen in Hinblick auf den Band „Elementare Gewalten“ hinzugefügt.

Spielort: Die Goldfelsen im Horasreich

Zeit: Nach Ende des Thronfolgekrieges im Lieblichen Feld, also etwa ab 1031 BF, grundsätzlich aber auch ohne Schwierigkeiten zu einem früheren Zeitpunkt möglich.

Komplexität (Meister/Spieler): jeweils einfach bis mittel

Erfahrung (Helden): mittel

Stichworte zum Abenteuer: Geheimnisse der Theaterritter und der Goblins, körperliche Herausforderungen, Elementargeister.

Verwendete Abkürzungen: EW – Efferds Wogen, EG – Elementare Gewalten, KuK – Katakomben und Kavernen, RdH – Reich des Horas, WdS – Wege des Schwerts, WdZ – Wege der Zauberei, ZBA – Zoo-Botanica Aventurica



„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.“

Hintergrund und Einleitung

"Goldene Felsen? Nein, so heißt Tochter nicht. Ich weiß nicht, wie Tochter heißt, niemand weiß das. Töchter von Großer Sau liegen auf dem Land und sind sehr mächtig. An manchen Orten fließt Wasser aus Tochter, Aga. Aga ist auch mächtig, vor allem an Quelle. - Nein, Quelle von Aga ist nicht Herz von Tochter, das ist anders, mächtiger, und gefährlicher. - Quelle von Aga Jugdaii? Nein, du kannst nicht dahin gehen. Suulak können auch nicht dahin gehen, niemand weiß den Weg. Und der Weg ist gefährlich. Du musst Zauberei wissen und schlau sein. Es gibt viele Wächter, Wjassus Margai, Hirsche und Wildschweine. - Quelle von Aga Jugdaii ist wie Puur Mulla, der Große Haufen von Mailam Rekdai, Mutter der Suulak. - Jamuutan hat mir alles erzählt und gesagt, dass tote Suulak wieder leben im Puur Mulla."

- Furka, Schamanin der Lungai Tusch Ratha aus den Hohen Eternen zu der Aves-Geweihten Mirhabeth über die Legenden um goblinischen Kulthöhlen in den Goldfelsen

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden in Methumis (oder einer anderen Stadt des Horasreichs) von einigen Nandusanhängern angeworben. Sie sollen in den Goldfelsen die Überreste eines alchimistischen Labors suchen und bergen. Dort angekommen, betreten die Helden ein Höhlensystem, dessen tiefere Ebenen von Elementargeistern bewacht werden und insbesondere die körperlichen Fähigkeiten der Helden auf die Probe stellen. Sie kommen im Verlauf der Erkundung einem alten Geheimnis der Goblins und der Theaterritter auf die Spur, der geheimen Kulthöhle Narai Jugdaii. Im magischen Zentrum treffen die Helden auf den Geist der einer Schülerin der vor 1000 Jahren erschlagenen Schamanin Uspuschanna, die die Helden in das Geheimnis der Höhle einweihet.

Zur Auswahl der Helden

Prinzipiell sind die meisten Charaktere ohne Schwierigkeiten spielbar. Während einzelnen körperlich ungeübten Helden durch die Unterstützung ihrer Gefährten der Weg durch die Höhlen gelingen sollte, könnte es für Gruppen schwierig werden, deren Mitglieder allesamt der körperlichen Ertüchtigung fernstehen. Vor allem Klettern, Schwimmen und Tauchen sind zentrale Anforderungen. Die nötigen Klettereien dürften mit der richtigen Ausrüstung nicht allzu schwer fallen, gänzlich schwimmunwillige Helden wie etwa Zwerge - die nichts geringeres zu befürchten haben, als dass unter Wasser ihre Lebensflamme erlischt - werden aber Probleme bekommen.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass der Charakter

nicht geführt werden kann. Vielmehr ergibt sich daraus womöglich eine Gelegenheit für Rollenspiel innerhalb der Heldengruppe: Wie überzeugt man den sturen Zwerg davon, mit seinen Gefährten zu tauchen? Zudem bieten die Stellen B2 und C1 die Möglichkeit ihren Helden etwas zusätzliche Ausrüstung zukommen zu lassen, damit alle Charaktere die Tauchgänge überstehen können.

Magie und Liturgien können in vielen Situationen äußerst hilfreich sein, FLIM FLAM für magische Beleuchtung, ATTRIBUTO, SPINNENLAUF oder entsprechende Mirakel zur Verbesserung der körperlichen Talente, der WASSERATEM während des Tauchens oder die WEISUNG DES HIMMELS zur Orientierung. Keine dieser Kräfte sind jedoch notwendig, um das Abenteuer zu bestehen. Das gleiche gilt für ein gewisses Maß an Bildung und Wissenstalenten, die nützlich, aber nicht zwingend sind.

Die anfallenden Kämpfe können sie ohne Schwierigkeiten anpassen. Kämpfen ihre Helden gerne und gut, können sie in den passenden Situationen die Werte der Gegner etwas anheben oder ihre Anzahl erhöhen. Gleichwohl soll das dargestellte Höhlensystem - wie erwähnt - eher eine Herausforderung für den ganzen Leib und nicht nur den Schwertarm sein.

Vor 1000 Jahren ...

Im fünften Jahr nach Bosparans Fall gelang es *Pakhizal al'Marfun*, einem der Gründungsmitglieder der Theaterritter, die Goblinschamanin *Uspuschanna*, die die Menschen die Blutige nannten, und ihr Gefolge in den Goldfelsen aufzuspüren und zu

erschlagen. Darunter war auch *Wjajuuga*, eine Schülerin Uspuschannas. Sie hatte versucht sich in die Heilige Höhle Nairam Jugdaii zu flüchten, doch konnte sie den Schwertern der Theaterritter nicht entgehen. In den folgenden Jahren untersuchte *Phelicitas Silvania*, eine Alchimistin aus dem Gefolge al'Marfuns die Kulthöhle und entdeckte in ihren Tiefen einen Ort, der ganz von der Kraft des Elements Humus erfüllt war, das Geheimnis von Nairam Jugdaii. Die Legenden um die Heilung tödlich Verwundeter durch die Schamaninnen der Goblins musste mit der unbändigen Lebenskraft zu tun haben, die in dieser Höhle pulsierte. Doch Phelicitas erkannte auch, dass das Wasser, das diese Höhle durchfließt und vermutlich mit der Quelle des Sikram zusammenfließt, mit besonderer Fruchtbarkeit ausgestattet ist und eine der Ursachen für die fruchtbaren Ufer und Hänge des Flusses sein könnte. Sie ließ die Höhlen versiegeln, so dass nur sie selbst und ihre Schüler sie wieder betreten würden können. Doch schon bald nach ihrem Tod geriet das Wissen um die Höhle in Vergessenheit, ihr einziger eingeweihter Schüler kehrte von seiner letzten Expedition zur Höhle nie zurück. Und auch für die Goblins war das Wissen um Narai Jugdaii mit dem Tode Uspuschannas und ihrer Schülerinnen für immer verloren.

Vor einigen Monden ...

Die Societa Reformatia Nanduria (SRN), ein Laienbund von Nandusanhängern in Methumis, verfolgt die Idee der Renascentia, wie sie sich seit dem Sieg über den Dämonenmeister zunehmend im Horasreich verbreitet hat: die Wiederentdeckung der großen Vergangenheit des Reiches und seiner kulturellen wie auch wissenschaftlichen Errungenschaften. Bei ihren historischen Forschungen sind den Nandurianern die Aufzeichnungen der Alchimistin Phelicitas Silvania in die Hände gefallen, die unter anderem ein kurzes Rezept zur Herstellung eines Perainiums, eines Allheilmittels, enthalten. Des Weiteren haben sie den Aufzeichnungen Hinweise auf ein verstecktes Laboratorium in den Goldfelsen entnommen. Grund genug eine Expedition auszuschicken. Den Idealen des Nandus entspricht es, geeignete Candidati zu finden, die nicht nur die gestellte Aufgabe zu

erfüllen vermögen, sondern die durch deren Bewältigung auch selbst geistig und moralisch reifen. Wie auch immer die Nandurianer ihre Wahl im Einzelnen begründen mögen, sie fällt auf Ihre Helden.

Es sei vorweg genommen, dass es sich bei dem Rezept in Wahrheit um eine verschlüsselte Wegbeschreibung zu der legendären Höhle handelt, was ihre Helden schrittweise entdecken werden, um das tausend Jahre alte Geheimnis aufs Neue zu enthüllen.

Der Auftrag

Idealerweise halten sich ihre Helden bereits in Methumis auf. Der größte Anziehungspunkt dürfte die Herzog-Eolan-Universität mit ihrem mannigfaltigen Bildungsangebot sein, aber auch sonst bietet Methumis alle Vorzüge einer horasischen Großstadt. Prinzipiell ist jedoch auch jede andere größere Stadt des Horasreichs als Ausgangspunkt denkbar, denn in den meisten existiert ein kleiner Zirkel der SRN, der auf die Helden aufmerksam werden kann.

Kurzinfo: Methumis

Einwohner: etwa 7000

Garnison: Das Alte Regiment, zwei Dutzend Stadtgardisten, jederzeit etwa 100 Seesoldaten

Besonderheiten: Bunte Mauern, die wiedererrichtete bosparanische Altstadt, die Universität, Akademie des magischen Wissens.

Stimmung: Zentrum eines neuen Zeitalters der Gelehrsamkeit und des Handels

Weitere Informationen in **RdH 165**.

Der Kontakt wird durch *Bosper Cantari* (Anfang 50, gebeugter Gang, schelmisches Lächeln) hergestellt, einen Gehilfen in der Fakultät für Rechtskunde. Er bekleidet den Rang eines „Sigillus der Karten“ innerhalb der Societa Reformatia Nanduria, was in erster Linie ein klangvoller Titel ist und ihn zudem dazu berechtigt die dem Nandus gefälligen Inrahkarten zu interpretieren. Je nach Sozialstatus und Ruf ihrer Helden erhalten sie den Auftrag direkt von ihm oder er lädt sie in das Stadthaus der ehrenwerten *Sylvette ya Raffacani* ein, Docentin an der Fakultät für Astronomie und „Meisterin der Zeremonie“ (Ende 30, strenger blonder Zopf, euphorisch).

Den Helden wird vom Fund der Aufzeichnungen und des Rezeptes berichtet sowie dem Plan, in den Goldfelsen nach dem Laboratorium von Phelicitas Silvania zu suchen. Dabei wird nicht versäumt die Tragweite zu betonen, die der erfolgreiche Fund eines Perainium-Rezepts hätte. Die Position des Laboratoriums haben die Nandurianer bereits ermittelt. Einige Zahlenfolgen in Phelicitas Unterlagen wurden als Bezeichnungen für Sternbilder erkannt und mittels numerischer Projektion (vom Zentrum Bosparans aus) auf die Landschaften Yaquiriens bezogen. So blieben nur noch einige geometrische Überlegungen, um einen einzelnen Ort in den Goldfelsen in etwa zu lokalisieren. Sollte eine Heldin über gute Kenntnis der *Sternkunde* und *Rechenkunst* verfügen (jeweils TaW 9 oder mehr), kann sie den Lösungsweg nachvollziehen und mit einigen klugen Bemerkungen ihre Auftraggeber beeindrucken. Die Helden erhalten eine Karte mit dem eingezeichneten Ort sowie eine Abschrift des Rezeptes (siehe Anhang I, es bietet sich an das Rezept einmal laut vorzulesen oder vorlesen zu lassen, damit die Spieler später bestimmte Bezüge auf das Rezept leichter bemerken). Als Belohnung werden ihnen jeweils 25 Dukaten angeboten, von denen sie im Voraus bereits 10 Dukaten für die Reisevorbereitung erhalten können. Wenn die Helden feilschen wollen, werden ihnen statt zusätzlichen Goldes eher ein Konstitutionselixier (Qualität D) und bis zu drei Wachtrünke (Qualität C) angeboten.

Optional: Konkurrenz belebt den Geist I

Sie können Ihre Helden zusätzlich unter Druck setzen, indem die SRN eine weitere Gruppe Abenteurer auf die Spur des Perainiums setzt. Dies kann aus verschiedenen Gründen erfolgen.

Möglicherweise fühlen sich die Nandurianer dem Grundsatz verpflichtet, dass Erkenntnis durch eigene Leistung besonders wertvoll ist und wollen dementsprechend die Anforderungen erhöhen. Welche Gruppe auch erfolgreich sein mag, sie wird dabei ganz besonders reifen.

Eine andere Möglichkeit ist, dass einer der Nandurianer dem Wunsch verfallen ist, das zu bergende Geheimnis um das Perainium für sich zu besitzen, und Häscher ausgeschiedt hat.

Im Rahmen eines längeren Aufenthalts ihrer Helden im Horasreich bietet es sich an, einen der Geheimbünde im Horasreich (Beispiele finden sich im **RdH 214**) als Konkurrenten der Nandurianer zu verwenden, mit dem die Helden dann auch in weiteren Questen konfrontiert sein können. Diese haben durch einen Spion von der Unternehmung erfahren, eine Kopie des Rezeptes stehlen können und beauftragen nun ihrerseits einige Glücksritter. In der Folge wird nur an wenigen Stellen kurz auf den möglichen Eingriff einer zweiten Abenteurergruppe hingewiesen, die genauere Ausgestaltung wird Ihnen anheim gegeben. Nicht zuletzt da das Verhalten möglicher Konkurrenten ganz entscheidend vom Vorgehen Ihrer Helden abhängt.

Der Weg in die Goldfelsen

Die Ausrüstung

Die Helden haben ausreichend Zeit und etwas Geld, um sich für ihre Expedition auszurüsten. Das Ziel ist ein Gebirge, ob Phelicitas Laboratorium heute eine Ruine ist oder in einer Höhle liegt, ist zwar noch unbekannt, aber es sollte nahe liegen, geeignete Kletterausrüstung zu beschaffen, also ausreichend Seile und Kletterhaken, eventuell einen Wurfhaken.

Sollten die Helden Heiltränke oder andere Alchimika beschaffen wollen, können die Nandurianer einen Kontakt zur Fakultät für Alchimie vermitteln, wo den Helden zudem 10% Rabatt eingeräumt wird. Sie können eine kurze Auswahl an vorhandenen Tränken und Elixieren darstellen und dabei mehr oder weniger beiläufig auch das seltene Kajubo-Öl erwähnen, das der Anwenderin ermöglicht unter Wasser zu atmen

(etwa eine SR lang, siehe **ZBA 244**). Je nachdem wie nötig Sie zusätzliche Ausrüstung für die anstehenden Tauchgänge halten.

Über die Horasstraße in ein unwegsames Tal

Im Horasreich haben Reisende nicht allzu viel zu befürchten. Von Methumis aus können die Helden, sei es zu Pferd, in einer Kutsche oder zu Fuß, angenehm auf der Seneb-Horas-Straße über die Ruinen von Parsek in die Silberstadt Silas reisen. Von dort aus kann es den Sikramstieg entlang weiter in die Goldfelsen gehen. Die Helden passieren auf ihrem Weg das wehrhafte Sibur mit seinen stolzen Rittertürmen und das für seine warmen Schwefelquellen berühmte Radoleth um schließlich, als letzte größere Siedlung, Cophirya zu erreichen. Der weitere Weg ins Gebirge ist durchaus noch über weite Strecken befestigt und ohne Schwierigkeiten gangbar. Gelegentlich könnte man einem Trupp Minenarbeiter oder einem mit Erz beladenen Lastkahn begegnen, seltener sind Wegelagerer in dieser Gegend zu befürchten. Ungewöhnlich, aber möglicherweise interessant, wäre die Begegnung mit einer Astronomin auf dem Weg zum oder vom Goldfelsen Observatorium des Vinsalter Hesinde-Tempels.

Die Reise dauert, je nach Beförderungsmittel, eine knappe Woche oder länger. Dementsprechend bieten sich viele Gelegenheiten für weitere Ereignisse und

Erlebnisse. Allein die durchreisten Städte geben viel Raum für weitere Vorbereitungen, Recherche und Begegnungen. An dieser Stelle wird davon ausgegangen, dass die Reise weitgehend reibungslos verläuft.

Optional: Konkurrenz belebt den Geist II

Die Reise ist allerdings eine hervorragende Gelegenheit für die Helden zu bemerken, dass sie nicht die Einzigen auf dieser Mission sind und auch erste Begegnungen mit den Konkurrenten wären auf der Reise naheliegend. Von ersten Verhandlungen, kleineren Sabotageakten oder handfesten Auseinandersetzungen ist hier bereits alles denkbar, je nach Strategie Ihrer Helden und abhängig, davon wie Sie die Konkurrenten ausgestaltet haben.

Mithilfe der Karte der Nandurianer und einer einfachen Orientierung-Probe gelangen die Helden schließlich in eine abgelegene Talsenke, weit in den Goldfelsen, jedoch noch unterhalb der Baumgrenze. Der Sikram besteht in dieser Gegend bereits aus einer Vielzahl von Zuflüssen, die den großen Fluss bilden werden, der das Land bis Belhanka durchfließt. Die Talsenke ist großenteils von Wald geprägt, hin zu den felsigen Hängen nimmt der Bewuchs etwas ab. Nach kurzer Suche finden die Helden ohne Schwierigkeiten einen Höhleneingang.

Die Höhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Etwa zwanzig Schritt vor Euch könnt Ihr einen Höhleneingang sehen. Etwa 60 Finger hoch, hinter einem Grüppchen junger Birken und mehreren großen Farnen versteckt. Soweit ihr die Felswände einsehen könnt, ist dies die einzige größere Höhle in der Talsenke. Vor dem Höhleneingang sind einige Wildschweine auszumachen, die in einer gemütlichen Suhle dösen.

Die Wildschweine blockieren den Zugang zur Höhle, aber die Helden haben verschiedene Möglichkeiten damit umzugehen. Eine gelungene Tierkundeprobe ergibt, dass

Wildschweine recht aggressiv sind, also nicht allzu leicht zu vertreiben sind, mit ausreichend Lärm oder Feuer könnte es aber wohl gelingen. Dabei sollten die Helden ausdrücklich eine Strategie formulieren, die die Wildschweine nicht ausgerechnet in die Höhle hinein treibt. Eine weitere Tierkundeprobe+4 verrät, dass Wildschweine im Lauf eines Tages oft verschiedene Plätze aufsuchen, um zu schnüffeln und zu ruhen, es könnte also ausreichen einfach ein paar Stunden zu warten. Sei es aufgrund eines misslungenen Versuchs, die Wildschweine zu vertreiben, oder aus Kampfeslust der Helden, ist auch die direkte Konfrontation möglich. Die Wildschweine ergreifen nach schweren Treffern

oder sobald sie mehr als die Hälfte ihrer LeP verloren haben die Flucht.

1W3+3 Wildschweine (ZBA 173)

INI 8+1W6 PA 6 LE 46 AU 60 RS 2 WS 6

Stoß/Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 10 MR 0/6 GW 11

Besondere Kampfgregeln: Überrennen (8, 2W), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Klüfte und Spalten

In der Höhle umfängt die Helden schnell die Dunkelheit, durch den niedrigen und bewachsenen Eingang fällt nur wenig Licht auf die Felsen. Sobald ein Licht entfacht ist, wird deutlich, dass es sich weitgehend um eine natürliche Höhle handelt, kaum glatte Wände, kaum Spuren handwerklicher Bearbeitung. Die gesamte Höhle, vom diesem Eingang bis zum Portal ist von Klüften und Spalten durchzogen, selbst der Boden ist vielerorts nicht eben. Es ist nötig auf jeden Schritt zu achten, um nicht in eine Vertiefung zu rutschen oder sich an einer scharfen Kante zu schneiden. Einige Moose und Flechten erschweren die Bewegung zusätzlich, da sie Spalten verdecken oder rutschig sind. Verlangen sie gelegentliche Proben auf *Körperbeherrschung*, an manchen Stellen auch auf *Athletik*, etwa wenn eine breitere Spalte übersprungen werden soll.

An den mit Pfeilen markierten Stellen des Höhlensystems befinden sich schmale Schächte, die teilweise fast senkrecht in die Tiefe führen. Hier sind *Klettern*-Proben unerlässlich. Sollten die Helden geeignete Ausrüstung mitführen, sind die Proben nicht weiter erschwert, sollte Ausrüstung fehlen sind Proben +7 nötig. Denken sie daran, dass manche Kletterhilfen wie festgebundene Seile nicht ohne weiteres wiederverwendet werden können und den Helden so eventuell ihre Ausrüstung stückweise abhanden kommt.

Die Pfeile auf der Karte geben an, in welche Richtung die dort liegenden Schächte abwärts führen.

A1 Wandmalereien

Einige Meter im Inneren der Höhle stoßen die Helden auf Wandmalereien. Auf den wenigen glatten Felsen finden sich verblasste

Zeichnungen in Schwarz und Ocker, die Wildschweine und Hirsche zeigen, besonders auffällig ist die Darstellung aufrecht stehender wildschweinköpfiger Gestalten. Die größere hält ein Ferkel und Ähren in ihren Händen, die kleinere einen Speer.

Eine einfache Probe auf *Götter/Kulte* enthüllt, dass es sich hierbei offenbar um kultische Bilder von Fruchtbarkeits- und Jagdgötzen handelt. Sollten 4 TaP* bei der Probe übrig bleiben, ist zudem bekannt, dass es sich bei diesen Wildschweingötzen wohl um die Götter der Goblins handelt. Bleiben 7 TaP* übrig, sind sogar die Namen bekannt: Mailam Rekdai, die Mutter Sau, und Orvai Kurim, der Jäger.

Am Ende dieser Höhle findet sich vor dem ersten Abstieg eine Art grob behauener Sockel, vermutlich stand hier einst eine Statue, doch über deren Gestalt lässt sich nichts sagen. Eine besonders gelehrte Heldin könnte mit einer *Götter/Kulte*- oder *Sagen/Legenden*-Probe +12 (mit Kulturkunde Goblins nur +6) vermuten, dass hier eine der mysteriösen doppel- oder viergesichtigen Statuen von Goblingestalt stand, wie man sie heutzutage noch manchmal im Bornland finden kann.

Oberhalb des Sockels findet sich Moosbewuchs, dessen Wurzeln offenbar erst vor kurzem einen Teil des Fels abgesprengt hat. Untersuchen die Helden die Brocken, entdecken sie die Reste einiger magischer Glyphen: Phantasmagorie, Schutz und Wahrnehmung. Eine *Magiekunde*-Probe +8 (mit Kenntnis der SF Zauberzeichen +2) verrät, dass es sich dabei, um ein UNGESEHENES ZEICHEN handeln könnte, das früheren Höhlenforschern das Interesse am weiteren Eindringen in die Höhle genommen haben könnte. Möglicherweise sogar um ein Zeichen dessen Wirkung die Jahrhunderte überdauert hat.

Untergrund und Dunkelheit

In den Höhlen ist nur begrenzt Raum zum Manövrieren. Beengte Verhältnisse modifizieren den Kampf mit langen Schwungwaffen AT+6/PA+2, mit kurzen Schwungwaffen AT+2. Stangenwaffen mit AT+2/PA+2.

Zudem sind die folgenden Höhlen grundsätzlich von tiefer Dunkelheit erfüllt

(Stufe 16). Es ist also unerlässlich, dass ihre Helden ausreichend Lichtquellen zur Verfügung haben. Fackeln oder Laternen erhellen einen Radius von vier bis sechs Schritt, in dem keine Erschwernisse anfallen. Beachten Sie, dass man mit einer Fackel in der Hand keinen Zweihänder führen kann. Orientieren sie sich beim Talenteinsatz an den Beschreibungen Ihrer Spielerinnen. Wer sehr langsam klettert und sich dabei gänzlich auf seinen Tastsinn verlässt, mag keine besonderen Schwierigkeiten haben. Wer halbblind über eine (vermutete) Schlucht springen will, muss seinen Sprung sehr genau abschätzen und zudem etwas Glück haben.

Für detaillierte Regeln zu Platzmangel und Dunkelheit siehe **WdS 57** und **KuK 131**.

Neben den objektiven Erschwernissen, können auch subjektive hinzukommen. Helden mit passenden schlechten Eigenschaften wie Raumangst oder Dunkelangst werden sich nicht allzu wohl fühlen. Verlangen Sie entweder regelmäßige Proben oder erschweren Sie die Proben der betroffenen Helden ja nach Situation um die Hälfte oder den gesamten Wert der entsprechenden Angst.

A2 Fledermäuse

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr euch den nahe gelegenen Durchgängen nähert, hört ihr ein kratzendes Geräusch, dann mehrere, als würde sich ein Oger mit einem abgebrochenen Ast den Rücken kratzen. - Dann ertönt ein hohes Kreischen.

In diesen Höhlen wohnen tagsüber zahlreiche Fledermäuse (2W20+20/ **ZBA 97**). Sie stellen grundsätzlich keine Gefahr dar. Besonders eindrucksvoll ist es, wenn die Unzahl kleiner Tiere auf ihrem Weg nach Draußen über die Helden hinweg rauscht, während diese sich gerade langsam den merkwürdigen Geräuschen nähern.

A3 Alte Wächter

Hier befinden sich ähnliche Wandmalereien wie

am Eingang der Höhle, doch sind diese von schamanistischer Magie erfüllt. Das bedeutet, dass, sobald sich die Helden auf 7 Schritt nähern, die Wandbilder zum Leben erwachen, sich als durchscheinende Gestalten vom Fels lösen und sich auf die Helden stürzen. (vgl. das Ritual **TIERE AUS FARBEN, WdZ 163**. Dass die Magie nicht schon längst verfliegen ist, lässt auch eine ausgesprochen mächtige Schamanin schließen.) Im Gegensatz zu echten Tieren, zeigen sich diese von Treffern unbeeindruckt und kämpfen bis zum letzten Lebenspunkt.

1W3+3 **Wildschweingeister**

INI 8+1W6 PA 6 LE 46 AU - RS 2 WS -

Stoß/Biss: DK HAT 13 TP 1W6+3

GS 10 MR 0/6 GW 11

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

W2 **Hirschgeister**

INI 8+1W6 PA 7 LE 36 AU - RS 1 WS -

Stoß: AT 10 TP 1W6+2 DK H

GS 17 MR 0/4 GW 8

Besondere Kampfregeln: Überrennen (4, 2W), Gezielter Angriff/Niederwerfen (1)

A4 Schrein

Phelicitas hat hier einen kleinen Schrein errichtet. Auf einem Steintisch steht ein kleines Relief, das drei Frauen zeigt. Für Zwölfgöttergläubige unmittelbar deutlich, handelt es sich dabei um Hesinde, Peraine und in der Mitte Rondra. Auf dem Tisch liegt ein Kurzsword aus schwarzem Metall.

Das Schwert ist aus Meteoreisen gefertigt und gehörte einst Phelicitas Schüler, dessen Überreste in C1 zu finden sind. Es handelt sich nicht um eine Opfergabe, aber das ist für die Helden nicht eindeutig zu ermitteln. Sollten sie es an sich nehmen, besitzen sie eine Waffe mit den üblichen Werten eines Kurzswordes, das ausgezeichnet verzaubert werden kann (was man spätestens nach einer *Magiekunde*-Probe +2 wissen kann). Zudem ist das Meteoreisen in den letzten Jahrhunderten wieder leicht magnetisch geworden, so dass sich mit der Klinge ein Südweiser improvisieren lässt (wofür eine *Gesteinskunde*-Probe +7 gelingen muss).

A5 Das Portal

"Vor dem großen Werk bereite sich die Alchimistin geistig auf ihre Arbeit vor: Der Grundlage des Zeitalters gewahr Den Zwölfkreis vor Augen Die sechs Elemente im Sinn."
- aus Phelicitas Rezept

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am Ende des Ganges seht ihr Reflektionen Eurer Lichter. Kein Fels, sondern Stahl bildet das Ende dieses Ganges. Als ihr näher tretet, erkennt ihr eine schwere stählerne Tür. An wenigen Stellen etwas angerostet, aber noch immer äußerst stabil. Die Tür verfügt über aufwändige Verzierungen. In der Mitte eine angelaufene, silberne Scheibe mit einem gravierten Schwert, die von einem Ring umgeben ist, der mit den sechs Zeichen der Elemente verziert ist. Dieser Ring ist von einem weiteren umgeben, der die Zeichen der Zwölfgötter trägt. Der Äußerste Ring zeigt zwei Drachen, mit den Schwänzen ineinander verhakt, beißt der Löwenhäuptige dem anderen Drachen in den Hals. Die beiden Ringe mit den Element- und den Zwölfgöttersymbolen scheinen beweglich zu sein.

Beim Anblick des Tores sollte es bei den Helden klingeln. Die beiden Drachen sind nicht zwingend geläufig, gelungene Proben auf *Sagen/Legenden* +4, *Götter/Kulte* +3 oder *Geschichtswissen* +7 legen eine Darstellung des Zweiten Drachenkriegs zwischen Farmelor und Pyrdacor nahe, der Phelicitas Auffassung zufolge die „Grundlage des Zeitalters“ bildet. Der „Zwölfkreis“ und die „sechs Elemente“ reichen aber womöglich aus, um sich an das Rezept zu erinnern und einen Blick darauf zu werfen. Und tatsächlich, der Abschnitt "Nun möge die Alchimistin ihr Gerät vorbereiten" enthält die nötigen Hinweise für das Öffnen des Portals.

Das Tor ist mit komplexen ANIMATIO verzaubert und verfügt insgesamt über sechs Riegel. Wenn die richtigen Kombinationen aus Element und Gottheit an die Stelle, auf die das Schwert in der Mitte weist, gedreht werden, öffnen sich nacheinander die Riegel. Alle geöffneten Riegel schließen sich jedoch, wenn

eine richtige Kombination aus Element und Gottheit an einem falschen Punkt der Reihenfolge eingestellt wird. Wenn das geöffnete Tor wieder geschlossen wird, schließen sich ebenfalls alle Riegel. Die Reihenfolge ergibt sich wie folgt:

1. "Das Reverberatorium entfachen"

Kombination: Feuer und Ingerimm

Alchimie-Probe: Das Reverberatorium wird auch Flammenofen genannt.

Die Zuordnung Ingerimms zu Feuer ist fast jedem Aventurier geläufig.

2. "Den Athanor befüllen"

Kombination: Erz und Travia

Alchimie-Probe: Der Athanor ist aus Stein und wird mit Sand befüllt.

Tulamidya 5+: Athanor kommt von at-tannur, was Backofen oder auch Herd bedeutet.

Das Erz wird eigentlich auch Ingerimm zugeordnet, so erweist sich die Zuordnung an dieser Stelle als knifflig. Geben Sie zur Not den Tipp, dass der Athanor ein Herd ist, auch ohne Probenerfolg.

3. "Das Wasserbad bereiten"

Kombination: Wasser und Efferd

Die Zuordnung Efferds zu Wasser ist fast jeder Aventurierin geläufig.

4. "Den Alembicus lüften"

Kombination: Luft und Rondra

Wird die Luft oft auch Efferd zugeordnet, hilft eine *Götter/Kulte*-Probe zu wissen, dass auch die stürmische Göttin Aspekte der Luft vertritt.

Bosparano 5+: Alembicus wird auch Destillierhelm, und Phelicitas hielt das vielleicht für einen weiteren Hinweis auf die Kriegsgöttin Rondra.

5. "Die Schlangenkühler einsetzen"

Kombination: Eis und Firun

Die Zuordnung Firuns zu Eis ist fast jedem Aventurier geläufig.

6. "Den Cucurbit aufbauen."

Kombination: Humus und Peraine

Alchimie-Probe: Der Cucurbit ist ein bauchiger Kolben.

Bosparano 5+: Cucurbit bedeutet Kürbis, ein gängiges Symbol für Humus. Im Zweifel haben die Helden auf ihrer Anreise in einer Herberge Cucurbito Aurelato (in Olivenöl gebratener Kürbis mit Zwiebeln) gegessen und erinnern sich daran.

Die Zuordnung Peraines zu Humus ist fast jeder Aventurierin geläufig.

Die Zuordnungen sind nicht alle zwingend, aber das lag auch nicht in Phelicitas Interesse. Lassen sie die Helden etwas knobeln und geben sie die Tipps, die über die angegebenen Proben zu erhalten sind, nach und nach oder wenn die Spielerinnen direkt danach fragen. Sollten die Zuordnungen der Gottheiten zu den Elementen den Spielerinnen nicht ohne weiteres bekannt sein, können die Helden das natürlich mittels einfacher *Götter/Kulte*-Proben in Erfahrung bringen.

Alternative Öffnungsmethoden: Die Bewegungen der Riegel sind nicht immer deutlich zu hören (gelegentliche *Sinnenschärfe*-Proben), wenn aber eine Heldin über ausreichend scharfe Sinne verfügt, kann versucht werden, durch zufälliges Drehen und Abhören des Erfolgs die richtige Kombination zu finden. Das Erlauschen der Riegelbewegungen kann natürlich auch hilfreich sein, wenn man das Rätsel zu lösen versucht. Mittels FORAMEN ist die Tür ebenfalls zu

öffnen (+2 / 4 AsP), allerdings braucht es sechs einzelne Zaubersprüche. Zudem ist die Reihenfolge einzuhalten. Durch das vorgesehene Kombinieren der Ringe öffnen sich zunächst die oberen drei Riegel von oben nach unten und anschließend die drei unteren Riegel von unten nach oben. Jede Abweichung von dieser Reihenfolge führt dazu, dass sich alle Riegel erneut schließen. Wird die Variante „Mehrfachschlüssel (+7)“ verwendet, braucht die Reihenfolge nicht beachtet zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit leisen Kratzen dreht ihr die Ringe auf die Zeichen Peraine und Humus, als unvermittelt das schwere Stahltor aufspringt, ein mächtiger Windstoß an euren Kleidern reißt und Euch umzuwerfen droht.

Den Helden muss eine Körperkraft-Probe gelingen, um nicht von den Beinen geholt zu werden. Fackeln verlöschen bei 1-5 auf W6. Dieser Effekt ist in etwa wie ein starker AEOLITUS zu behandeln. Der Windstoß bildet den Auftakt für die folgenden Höhlen, in denen das Element Luft äußerst präsent ist und in dem sich die Helden mit Elementargeistern der Luft auseinander setzen müssen.

Narai Kubukai - Luftige Höhlen

"Der erste Schritt des Großen Werkes

Aves stehe im Pfeil

Mische Quecksilber und Schwefel

Bis es sich gelb färbt."

- aus Phelicitas Rezept, bei gelungener *Sternkunde*-Probe +3 ist bekannt, dass der Wandelstern Aves wie auch das Sternbild Pfeil dem Element Luft zugeordnet werden. Die gelbe Färbung weist auf den Sandstein hin, der kurz vor dem Wasserloch anzutreffen ist, das den Übergang zum nächsten Höhlensystem bildet.

Hinter dem Portal finden sich an den Wänden weitere Wandzeichnungen. Diesmal gänzlich in weiß zeigen sie lange horizontale Linien, die sich zunehmend kreuzen und in einem weißen Knäuel enden. Die Wände und der Untergrund in diesem Abschnitt sind weniger rau und scharfkantig als zuvor, allerdings noch immer

uneben. Die Luft ist hier ständig in Bewegung, immer wieder zupft ein leichter Wind am Haar der Helden, häufig ist leises Sirren und Wehen zu hören. Auch die Übertragung von Geräuschen ist ungewöhnlich, so erscheint es den Helden gelegentlich als würde sich ihr Echo verzögern oder sie vermuten gar, dass es gar nicht ihr Echo

war, sondern Geräusche, die andere Lebewesen in den Höhlen verursacht haben. Auch klingen die Stimmen der Gefährten leicht verfremdet, was die unheimliche Stimmung zusätzlich verstärken kann. Eine Heldin mit Einbildungen oder gar Wahnvorstellungen wird hier mit großer Wahrscheinlichkeit Stimmen zu sich sprechen hören. Was sie ihr sagen, können Sie dem Charakter entsprechend ausgestalten.

Nutzen Sie die Gegebenheiten, um den Helden die Erforschung der Höhle angemessen mühsam erscheinen zu lassen, sie kommen nur langsam voran, müssen auf seltsame Geräusche reagieren und wissen nicht, was sie wenige Schritte vor ihnen erwartet. Je angespannter die Helden sind, desto effektvoller lassen sich im Folgenden die Luftelementare einsetzen.

Elementare Höhlen

Diese und auch die beiden folgenden Höhlenabschnitte sind von starken elementaren Kräften erfüllt. Daher ist das Entstehen von Mindergeistern bei elementarer Zauberei hier besonders wahrscheinlich. Die Höhlen gelten dabei im Sinne der Regelungen in **EG 117** als Orte natürlicher elementarer Kraft (+2), das Sekundärelement entspricht dem Element, das in der jeweiligen Höhle stark ist, also Luft, Wasser und in der letzten Höhle Humus. Die Ordnung der Mindergeister hängt dabei von der elementaren Komponente des jeweiligen Zaubers ab.

Die Elementargeister der Luft

In den Gängen der Narai Kubukai sind mehrere Elementargeister der Luft unterwegs, die gewissermaßen als Wächter fungieren. Doch ist der offene Kampf ihre Sache nicht. Sie beschränken sich darauf, die Helden mit seltsamen Geräuschen zu irritieren und sie hin und wieder als kleine Windhosen zu umwehen. Dabei werden sie vor allem versuchen, die Helden durch starken Wind umzuwerfen, ihre Lichter zu löschen und ihnen so die Orientierung zu rauben. Ein solcher Versuch entspricht wiederum der Zauberwirkung eines **AEOLITUS** in der Variante „Sturm“, mit **W6 ZfP***. Die Luftelementare werden diese Stürme bevorzugt gemeinsam und an Kreuzungen

durchführen, wodurch die Helden im schlimmsten Fall tatsächlich nicht mehr wissen, woher sie kamen und wohin sie wollten. Beginnen Sie einen solchen Versuch mit dem Verlöschen windanfälliger Lichtquellen wie Fackeln oder Öllampen, schubsen sie dann einige Helden ein wenig, so dass *Körperbeherrschung*-Proben nötig werden, schließlich versetzen sie den Helden kräftige Windböen.

Dabei huschen die Luftelementare hin und her. Die Helden können versuchen, die Luftelementare durch Angriffe oder Zauber zu vertreiben und wenn sie über die nötigen Mittel verfügen, soll ihnen das auch gelingen können. Einen richtigen Kampf werden die Luftelementare aber nicht führen, sollten sie getroffen werden, ziehen sie sich in die Weiten der Höhle zurück und regenerieren ihre Kräfte.

1W6+3 oder Heldenanzahl+2

Geister der Luft (WdZ 202 und EG 165)

INI 8+1W6 PA 12 LE 12 AE 24 RS 0 WS -

Luftstoss: DK H AT 14 TP 1W6+4

GS 15 MR 5

Besondere Eigenschaften: Elementar (**EG 140**, insbesondere Immunität gegen alle Merkmale außer Schaden, gegen Krankheiten, Gifte und ihr eigenes Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbar durch ihr Gegenelement), Angriff mit Luft (3 Schritte)

Besondere Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag

Optional: Konkurrenz belebt den Geist III

Sollten die Helden Konkurrenz haben, eignet sich dieser Abschnitt gut, um die beiden Gruppen aufeinandertreffen zu lassen, die akustischen Verzerrungen sind dann besonders perfide, sind doch tatsächlich andere Lebewesen in den Höhlen unterwegs und sorgen für weitere irritierende Geräusche. Zudem könnten die Luftgeister mitten in einen Kampf fahren und die Kontrahenten umwerfen, ein wildes Hauen und Stechen in der Finsternis, ohne Freund und Feind unterscheiden zu können, könnte die Folge sein. Doch auch, wenn es zu Verhandlungen kommen sollte, könnte das

Misstrauen groß genug sein, im Falle plötzlich verlöschender Fackeln zu den Waffen zu greifen, um den anderen zuvor zu kommen.

Für besonnene Helden (und Konkurrenten) ist es auch möglich, dass sich die Gruppen ob der Herausforderungen der Höhlen zusammentun oder zumindest eine ehrenvolle Vereinbarung treffen.

B1 Statue

Eine kleine Höhle, in der eine etwa einen halben Spann lange Steinstatue liegt, die Mailam Rek dai darstellt.

B2 Phelicitas Lager

In einem einfachen Regal aus Steinplatten finden sich nur noch einige Tonscherben.

In diesem Raum besteht die Möglichkeit Ihren Helden weitere Ausrüstung zur Verfügung zu stellen, zum Beispiel zusätzliche Kletterhaken. Sollten Sie Zweifel an den Fähigkeiten Ihrer Helden hinsichtlich der anstehenden Tauchgänge haben, könnte sich hier auch eine Fischmaske finden lassen (vgl. C1).

B3 Gelb

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr steht an einer Abzweigung und hört leises Glucksen. Als ihr in den Gang hinein leuchtet, seht ihr einige gelbliche Sandsteinformationen. Vorsichtig nähert Ihr Euch dem Geräusch. Nach wenigen Metern fällt der Gang zunehmend ab, nach einigen Schritten mehr blickt ihr auf eine Wasseroberfläche, an deren Rändern kleine Gestalten umher wanken. Ein kühler Nebel hängt in der Luft, der sich bei Eurer Ankunft zu einer kleinen Wolke zusammenzieht.

Die kleinen Gestalten sehen aus, als würden sie nur aus langen Haaren und einem wuscheligen Bart aus Wasser bestehen, sie geben teils liebliche, teils rülpsende, blubbernde Geräusche von sich.

Eine *Magiekunde*-Probe +2 erlaubt es die Wesen als Mindergeister zu identifizieren, gelingt die Probe sogar +5, ist bekannt, dass es sich um Nebelwölkler und Blubberburschen

handelt, beide aus den Elementen Wasser und Luft zusammengesetzt, also Mindergeister dritter Ordnung. Ihre Geräusche sind nach einer Weile etwas störend und sie werden den Helden ein paar nasse Füße verpassen, wenn diese nicht zurückweichen, sobald sich die Mindergeister ihnen nähern.

1W6+3

Nebelwölkler und Blubberburschen (EG 118)

INI 9+1W6 PA 8 LE 2W6+2 RS 0 WS -

Faust: DK HAT 11 TP 1W6+1

GS 9 MR 7 GW 8

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Krankheiten, Gifte und ihr eigenes Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Unbelebt, Verschmelzen mit Element, Blinkende Unsichtbarkeit, Nebel, Regeneration I.

Besondere Kampfgelb: kleiner Gegner

Die Nebelwölkler bewegen sich gelegentlich auch ein Stück vom Wasser fort und können in den näher gelegenen Gängen sowohl als geheimnisvolle Nebel erscheinen, als auch als wuselnde und schwirrende Wirbel die Helden geräuschvoll anlocken (und so auf den richtigen Weg führen).

Die Wasseroberfläche markiert den Einstieg in den nächsten Abschnitt des Höhlensystems. In etwa einem Dutzend Schritt Tiefe ist ein schwaches, bläuliches Leuchten zu sehen. Es geht von einer Abart des Phosphorpilzes aus, der anscheinend auch unter Wasser zu wachsen vermag. Dieser Pilz kann die Helden zumindest mit geringer Beleuchtung auf den bevorstehenden Tauchgängen ausstatten, da er auch mehrere Spielrunden weiter leuchtet, nachdem er vom Fels abgezupft wurde.

Bevor die Helden nun ins Wasser steigen, sollten sie ausdrücklich angeben, welche Ausrüstung sie mit sich nehmen und welche sie zurück lassen. Schwimmen mit Rüstung ist selbstverständlich ausgeschlossen.

Optional: In große Tiefen

Das gesamte Höhlensystem kann zusätzlich ausgeweitet werden und in deutlich größere Tiefen führen. Dafür eignet sich insbesondere dieser Abschnitt der Höhlen. Für den Anschluss der Narai Aga hat das keine

Folgen. Sie könnten der Erkundung der Höhlen dann zusätzliche Reize verleihen: der tagelange Aufenthalt unter der Erde zehrt an den Nerven wie auch an den Vorräten. Nahrung und Brennmaterial gehen

zur Neige. Das andauernde Sirren der Luft lässt auch gelassene Helden langsam Phantome hören, was eventuell sogar zu unbegründeten, panischen Fluchten vor der eigenen Phantasie führt.

Narai Aga - Vorhof der Quelle

"Der zweite Schritt des Großen Werkes

Nandus stehe im Delphin

Koche die Mischung

Bis sie sich blau färbt."

- aus Phelicitas Rezept, bei gelungener *Sternkunde*-Probe +3 ist bekannt, dass der Wandelstern Nandus wie auch das Sternbild Delphin dem Element Wasser zugeordnet werden. Die blaue Färbung weist auf den Phosphorpilz hin, der in den Kavernen gelegentlich zu finden ist und beim Übergang zum nächsten Höhlensystem besonders konzentriert auftritt.

Die Helden tauchen einen schmalen Schacht hinab, der nach etwa 10 Schritt wieder ein Stück nach oben und in eine unter Wasser gelegene Höhle führt. Dazu ist eine *Schwimmen*-Probe nötig, bei deren Misslingen 1W6 SP(A) fällig sind. Im oberen Teil der Höhle befindet sich eine Luftblase, in der die Helden wieder Atem schöpfen können. In der Narai Aga finden sich viele scharfe Kanten und Spalten, an denen sich die Helden bei schlechter Sicht und mangelnder Orientierung verletzen oder sich gar einen Fuß einklemmen können.

Gelegentlich findet sich etwas blauer Phosphorpilz. Zudem leben hier zahlreiche kleine Höhlenfische und Krebse, die den Helden zwar in keiner Form gefährlich werden können, aber deren Berührung bei schlechten Sichtverhältnissen für einen kleinen Schreckeffekt dienen können.

Die Schraffuren auf der Karte markieren den Bereich, wo die Höhlendecke ins Wasser reicht, sprich getaucht werden muss.

Unter Wasser

Generell sind unter Wasser die Sicht und vor allem das Gehör eingeschränkt, ganz davon abgesehen, dass es schwierig ist zu sprechen. Die Zeichensprache *Atak* leistet hier gute Dienste.

Die nötigen Tauchstrecken sind jeweils mit einfachen *Schwimmen*-Proben zu bewältigen, beschäftigt sich eine Heldin

während des Tauchens mit etwas anderem (Untersuchen der Leuchtpilze, Verfolgung eines Höhlenkrebse, Kampf gegen ein Wasserelementar) ist nach Abschluss dieser Handlung eine erneute *Schwimmen*-Probe nötig. Für jede misslungene Probe erhält die Heldin 1W6 SP(A). Erhält eine Heldin während sie sich unter Wasser befindet Ausdauerschaden ohne noch über Ausdauer zu verfügen, so muss sie sich den Schaden von den Lebenspunkten abziehen.

Kampf unter Wasser ist sehr anspruchsvoll, grundsätzlich gilt AT+6/PA+6. Zudem sind nur Dolche und Speere effektiv einsetzbar, das Führen anderer Waffen ist zusätzlich erschwert und richtet nur haben Schaden an. Die einzigen Gegner in diesen Höhlen sind jedoch die Wasserelementare, die in ihrem Element ohnehin schwierig zu besiegen sind, so dass ihre Helden eher andere Lösungen suchen sollten. Wollen Sie dennoch kämpfen oder zusätzliche Gegner unter Wasser einbauen, finden sie unter **WdS 86** und **EW 139** die nötigen detaillierten Regeln.

Sollten einer Ihrer Helden zu ertrinken drohen, können Sie einen desorientierten Blubberburschen zur Rettung schicken, dessen Luftblasen den nötigen Atem bis zur Rettung liefern können.

Elementargeister des Wassers

Die Wassergeister agieren ähnlich wie die Luftgeister, allerdings etwas offensiver. Neben einer Verwirbelung des Wassers, was den Helden die Orientierung unter Wasser rauben kann, gehen sie eventuell auch zum Angriff über. Wasserelementare sind in ihrem Element äußerst schwer zu besiegen. Sie sollten ihren Helden daher jederzeit den Rückzug ermöglichen. Die Wasserelementare sollten also nach einem ersten Angriff nur weiter attackieren, wenn die Helden ihrerseits den Kampf suchen. Die Helden können jederzeit auf die Wassergeister stoßen. Am Besten zu umgehen sind sie im hinteren Teil der Höhle, allerdings ist es dort auch besonders anspruchsvoll, da die Helden nicht zwischendurch Luft holen können.

1W6+3 oder Heldenanzahl+2

Geister des Wassers (WdZ 202 und EG 167)

INI 9+1W6 PA 10 LE 12 AE 24 RS 1 WS -

Wasserpeitsche: DK NAT 12 TP 2W6+2

GS 8 MR 7

Besondere Eigenschaften: Elementar (EG 140, insbesondere Immunität gegen alle Merkmale außer Schaden, gegen Krankheiten, Gifte und ihr eigenes Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbar durch ihr Gegenelement)

Besondere Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag.

Die Wasserelementare können als zusätzliche AT-Variante einen Wirbel erzeugen, dessen Auswirkungen nur mit einer *Schwimmen*-Probe+6 ausgeglichen werden können. Andernfalls erhält die betroffene Heldin 2W6 SP(A) und muss eine Orientierungsprobe ablegen. Je nach Stelle in der Höhle werden weitere *Schwimmen*-Proben nötig, um zur nächsten Luftblase zu gelangen.

C1 Ambrakappen

In dieser Höhle schwimmen einige große Pilzhüte auf dem Wasser, auf denen sich die Helden ausruhen können. Hier zu liegen ist ausgesprochen gemütlich, ein Eindruck, der vor allem durch die Duftstoffe entsteht, die diese Pilze abgeben. Will sich eine Heldin wieder

erheben, muss ihr eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 gelingen (jeder weitere Versuch ist zusätzlich um 1 erschwert). Es fällt jedoch nicht schwer, einen Gefährten von der Pilzkappe zu ziehen, da er sich nicht wehren wird. (Die Pilze zu identifizieren erfordert eine *Pflanzenkunde*-Probe +8).

Auf einem der Pilze finden sich einige Schnallen aus Metall und eine silberne, angelaufene Maske, die einen fein ziselierten Fischkopf darstellt. Es handelt sich um ein magisches Artefakt, das auf diejenige, die sie aufsetzt, einen Wasseratem wirkt. Dies sind die traurigen Überreste eines Schülers von Phelicitas, der die Höhlen allein erforschte und dem es nicht gelang, den Pilz wieder zu verlassen.

C2 Schnapper

Neben den Phosphorpilz und den Ambrakappen wachsen hier die so genannten Schnapper. Es handelt sich um eine Schlingpflanze, die sich vornehmlich von den kleinen Krebsen und Höhlenfischen ernährt, aber auch das Bein einer Heldin umschlingen kann.

2W6 Schnapper

Besondere Kampfregeln: Die Schnapper greifen mit AT 8 nach den Beinen der Helden und ziehen sie unter Wasser. Nun können sich die Helden mit einer *Ring*-AT oder einer Körperkraft-Probe losreißen. Natürlich ist es auch möglich, sich mit einer kurzen Klinge und einer gelungenen *Raufen*-AT freizuschneiden. Alle drei KR ist eine *Schwimmen*-Probe nötig, bei deren Misslingen die Heldin 1W6 SP(A) erleidet.

C3 Uruumaga - Das Kalte Wasser

In diesem Bereich der Höhle ist das Wasser besonders kalt. Die Helden regenerieren von hier bis zum Tunnel in die nächste Höhle keine Ausdauer mehr, das letzte Stück des Tauchgangs ist besonders kräftezehrend. Lassen sie die Helden eine Konstitutions-Probe ablegen (entsprechend erleichtert durch Kälteresistenz und Akklimatisierung, Kälte), bei deren Misslingen sie 1W6 SP(A) erhalten. Sie können hier weitere Schnapper einsetzen.

C4 Blau

In diesem Tunnel finden sich besonders viele Phosphorpilze, was zu einem entsprechend kräftigem bläulichen Licht führt. Eine letzte

Schwimmen-Probe bringt die Helden zu dem unterirdischen Strom, der sich kurz darauf in die Narai Mulla ergießt.

Narai Mulla - Die Humusreiche

"Der dritte Schritt des Großen Werkes

Simia stehe im Storch

Destilliere die Mischung

Bis sie sich grün färbt."

- aus Phelicitas Rezept, es dürfte niemanden mehr überraschen, dass der Wandelstern Simia wie auch das Sternbild Storch dem Humus zugeordnet werden, ebenso wie die Farbe Grün.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Kälte des Wassers steckt Euch noch in den Knochen, doch schnell weicht sie wohliger Wärme. Von diffusem Licht erleuchtet, steht ihr in einer riesigen mit unzähligen Pflanzen zugewucherten Höhle, stattliche Eichen und prächtige Buchen, sogar einige Baumriesen, hohe Büsche und Farne, vereinzelte Nadelbäume, an den Felswänden Ranken und Efeu, überall Blumen in allen Farben. Ein würziger Duft liegt in der Luft und leises Summen ist zu hören, das von den zahlreichen Insekten stammt, die zwischen den Pflanzen umherschwirren. Durch diese grüne Pracht fließt das Wasser, das aus dem Becken quillt, aus dem auch ihr aufgetaucht seid. Um euch herum wälzen sich kleine Matschhäufchen über den Boden.

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Krankheiten, Gifte und ihr eigenes Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Unbelebt, Verschmelzen mit Element, Blinkende Unsichtbarkeit, Wildwuchs, Regeneration I

Besondere Kampfgregeln: kleiner Gegner

Geben Sie den Helden einige Minuten, um sich umzusehen. Neben den Bäumen und Büschen, finden sich hier, teilweise auch entgegen ihren üblichen Wachstumsbedingungen, zahlreiche heilsame Pflanzen wie Belmart und Donf, weithin bekannte wie Vierblättrige Einbeere, Wirseltkraut und andere wie Gulmond, Lulanie, Tarnele oder Zwölfblatt. Weiterhin stärkendes Atmon oder Carlog-Binsen und vieles mehr, auch seltene oder giftige Pflanzen wie Lotos und Roter Drachenschlund sind denkbar. (ZBA 227ff.)

Zudem können die Helden an den größeren Baumstämmen eine Art Reliefs entdecken, die wie gewachsen scheinen und goblinische Motive zeigen, also die schon bekannten Wildschwein- und Götzendarstellungen.

Wjajuuga

Uspuschanna führte vor Tausend Jahren die Goblins ins Liebliche Feld und führte Krieg gegen die Menschen, die das Land ebenso für sich haben wollten. Beide Seiten kämpften verbissen, doch die Menschen trugen den Sieg davon und taufte ihre besiegte Feindin *die Blutige*. Ihre Schülerin Wjajuuga flüchtete sich in diese Höhlen und wurde hier erschlagen. Seitdem ist es ihr Schicksal als Gefesselte Seele über Narai Jugdaii zu wachen. Sie war bereits

Sollten die Mindergeister bei B3 bereits identifiziert worden sein, fällt es nicht schwer hier die Modderlinge zu erkennen. Die Zusammensetzung aus Humus und Wasser liegt ebenfalls nahe, erneut handelt es sich um Mindergeister der dritten Ordnung. Wenn die Modderlinge Schuhe oder andere Ausrüstung der Helden berühren können, überziehen sie sie mit nasser, klebriger Erde, in der schnell kleine Pflanzen beginnen zu wachsen, was der betroffenen Ausrüstung nicht unbedingt gut tut.

1W6+3 **Modderlinge (EG 118)**

INI 7+1W6 PA 9 LE 2W6+6 RS 1 WS -

Faust: DK H AT 10 TP 1W6+1

GS 7 MR 7 GW 8

eine fähige Schamanin und so hat sie auch als Geist noch einen teilweise wachen Verstand.

Wenn die Helden die Höhle betreten wird sie sie zunächst beobachten. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 erheischen die Helden einen Blick auf eine gedrungene Gestalt oder auf eine ungewöhnlich schnelle Bewegung eines Gebüschs, eines der Humusgeister, die Wjajuuga zu Diensten sind.

Nach einigen Minuten oder, wenn die Helden sie bemerken, geht Wjajuuga zum Angriff über. Dabei greift sie insbesondere auf weitere Wächtergeister sowie auf Humusgeister zurück, die sie mit Zaubern unterstützt. Die Modderlinge beteiligen sich nur in unmittelbarer Nähe des Beckens an einem Kampf.

1W6+3 oder Heldenanzahl+2

Geister des Humus (WdZ 203 und EG 163)

INI 9+1W6 PA 6 LE 12 AE 24 RS 2 WS -

Rankenangriff: DK HN AT 12 TP 2W6+1

GS 6 MR 7

Besondere Eigenschaften: Elementar (EG 140, insbesondere Immunität gegen alle Merkmale außer Schaden, gegen Krankheiten, Gifte und ihr eigenes Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbar durch ihr Gegenelement)

Besondere Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Alternativ kann ein Humuselementar auch einen Fesselangriff durchführen, der statt SP anzurichten, alle körperlichen Aktionen des Getroffenen für die nächste SR um 1W6 Punkte erschwert.

1W6 **Wildschweingeister**

INI 8+1W6 PA 6 LE 46 AU - RS 2 WS -

Stoß/Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 10 MR 0/6 GW 11

Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W), Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß)

Wjajuuga

LE 15 AE 40 RS MR/2 MR 12 GS 10

Besondere Eigenschaften: Geist (WdZ 204), Geistermanifestation, Geistersprache, Körperlosigkeit II, Präsenz III, Schreckgestalt I

Besondere Kampfregeln und -manöver:

Wjajuuga kämpft nicht körperlich und kann so auch nicht bekämpft werden. Sie greift lediglich durch Zauber in den Kampf ein, insbesondere ZORN DES HUMUS und FESSELRANKEN (EG 103).

Sollten die Helden während des Kampfes Wjajuuga gezielt beobachten, kann eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 oder eine *Menschenkenntnis*-Probe +7 (für Goblindige nur +2) nahe legen, dass die Goblinin nur widerwillig kämpft. Nach einigen Kampfrunden wird Wjajuuga die Helden zunehmend eindringlich auffordern zu fliehen. Sollten die Helden den Kampf beenden und die Waffen niederlegen, wird auch Wjajuuga ihre Angriffe einstellen. Wjajuuga kann besiegt werden, erscheint aber aufgrund der Eigenschaft Präsenz III nach etwa einer Stunde mit etwas geringeren Kräften erneut. Eine längere Bannung ist möglich, aufgrund der engen Bindung des Geistes an den Ort jedoch um 12 Punkte erschwert.

Optional: Konkurrenz belebt den Geist IV

Zum Finale ist ein Aufeinandertreffen mit möglichen Konkurrenten nahezu zwingend. Je nach vorherigem Verlauf könnte die Konkurrenz gerade in den Moment auftauchen, wenn die Helden ihre Waffen strecken, und den Kampf aufs Neue entfachen oder sie erreichen die Höhle noch während des Kampfes und werfen sich auf die Helden.

Umgekehrt könnten auch die Helden erst als zweite Gruppe die Höhle erreichen.

In jedem Fall wird Wjajuuga anschließend versuchen sich zu verständigen. Sie beherrscht ein passables *Bosparano*, ein paar Brocken *Ur-Tulamidyä* und natürlich *Goblinisch*, wenn auch in einer sehr alten Form.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wjajuuga senkt ihr Arme und blickt Euch an wie eine Mutter, deren krakelende Kinder nun endlich Ruhe geben. Zögernd kommt sie auf euch zu und ihr könnt erkennen, dass ihr Leib leicht durchscheinend ist. „Wjajuuga Sum, Excubitrix Narai Jugdaii. Quis Tu?“, sagt sie mit rauer, leiser Stimme.

Wjajuuga ist bereit den Helden in das Geheimnis der Höhle Narai Jugdaii einzuweihen, die sie nun erreicht haben. Sie ist eine der legendenumrankten Kulthöhlen der Goblins, in denen die mächtigen Fruchtbarkeits- und Heilkräfte des Humus wirken. Leicht zu erkennen an den wuchernden und gedeihenden Pflanzen. Das Wasser, das die Höhle durchfließt, ist vermutlich einer der zahlreichen Zuflüsse des Sikram, der vielleicht sogar einen Teil dessen Fruchtbarkeit ausmacht, die im Silbertal, in der Tiefebene von Ankrum, in den Sikramer Sümpfen und den Belhankaner Blumenfeldern die Pflanzen wachsen und gedeihen lässt.

Auf Nachfrage schildert sie die Kämpfe zwischen den Goblins und den Theaterrittern als Auseinandersetzung um die Möglichkeit sich zu ernähren. Sie hegt keinen Groll gegen die Menschen. „Der Sieger hat recht. Sieger ist der, der überlebt hat“, sagt eine alte goblinische Weisheit.

Der Geist der Goblinschamanin kann sich noch an einen Menschen erinnern, der kurz nach ihrem Tod die Höhle erreichte, doch war sie noch zu schwach um zu handeln. Der Mensch sei aber von selbst wieder fortgegangen. Von den Geistern weiß sie, dass noch einige Male

Ausklang

Der Rückweg

sollte leichtfallen, da die Wasser- und Lufterelementare die Helden nun auf ihrem Weg unterstützen und bis auf einige Mühen beim Erklettern der Tunnel keine Gefahren oder andere Schwierigkeiten mehr drohen.

Zurück bei den Nandurianern

Überlassen Sie es den Helden, wie viel sie berichten. Ihre Belohnung erhalten sie in jedem Fall. Natürlich sind die Nandurianer umso begeisterter, je mehr des Geheimnisses um

Menschen in das Höhlensystem eingedrungen sind, doch sind all diese Versuche vor langer Zeit erfolgt.

Der Schluss aus Phelicitas Rezept ("Das Große Werk ist nun vollbracht. Verwende es mit größter Weisheit. Nur dann wirst du Heilsames vollbringen.") legt im Übrigen nahe, dass sie die Höhle ebenfalls als heiligen Ort des Humus empfand und die Verwendung der hier wachsenden Kräuter und Pflanzen nur in besonderen Fällen für angemessen hielt.

Verhehlung der Quelle

Schließlich bittet Wjajuuga die Helden nicht nur darum, das Geheimnis der Höhle zu bewahren, sondern auch, ihr bei einem besonderen Schutzzauber zu helfen. Wjajuuga ist an die Höhle gebunden und so auch ihre Zauberkraft. Die Helden sollen nun die uralte Knochenkeule der Schamanin auf ihrem Rückweg an die Oberfläche mit sich nehmen und in der Eingangshöhle aufstellen. Dies würde es Wjajuuga ermöglichen eine machtvolle Verhehlung des gesamten Höhlensystems zu bewirken.

Als Geschenk bietet Wjajuuga den Helden einige der oben aufgeführten Kräuter an (deren Wirksamkeit wie durch den Zauber SUMUS ELIXIERE verstärkt ist) sowie andere Pflanzenteile, so sie für die Helden einen Nutzen haben könnten, z.B. besonderes Holz für einen Zauberstab, eine zu verzaubernde Flöte oder dergleichen. Wenn Sie es für passend halten, kann Wjajuuga den Helden noch ein Geschenk machen, das den Goblins als das wertvollste gilt, und ihnen MAILAM REKDAIS SEGEN erteilen (**WdZ 161**), der die nächsten Tage wirksam ist und die Fruchtbarkeit der Helden erhöht.

Narai Jugdaii ihnen enthüllt wird. Wenn Ihre Helden die Verhehlung der Höhle ermöglicht haben, werden weitere Expeditionen ohne Ergebnis zurückkehren, was Ihre Helden möglicherweise den Ruf einbringt, ihre

Erlebnisse erfunden zu haben. Doch nicht unbedingt unter den Nandurianern, denn diese wissen um die geheimnisvollen Wege, auf denen Nandus den Menschen das Wissen offenbart.

Sollten Ihre Helden die Knochenkeule Wjajuuga nicht am Höhleneingang positioniert haben, wird sich vermutlich unter den Abenteurern der nächsten Expeditionen jemand finden lassen, mit dessen Hilfe Narai Jugdaii verhehlt werden kann. Als dauerhaft

zugänglicher Ort großer Heilkraft ist die Höhle nicht vorgesehen.

Abenteurpunkte und Spezielle Erfahrungen
Ihre Helden erhalten **250 AP** und Spezielle Erfahrungen auf *Klettern*, *Schwimmen*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde* und *Sagen/Legenden*, soweit es sich nicht schon um ausgewiesene Experten in Sachen goblinischer Religion, Elementarismus oder Legenden der Theaterritter handeln sollte.

Anhang I: Das Rezept

aus der Feder von Phelicitas Silvania:

Der Weg zum Perainium

Vor dem großen Werk bereite sich die Alchimistin geistig auf ihre Arbeit vor:
Der Grundlage des Zeitalters gewahr
Den Zwölfkreis vor Augen
Die sechs Elemente im Sinn.

Nun möge die Alchimistin ihr Gerät vorbereiten:

Das Reverberatorium entfachen
Den Athanor befüllen
Das Wasserbad bereiten
Den Alembicus lüften

Die Schlangenkühler einsetzen
Den Cucurbit aufbauen.

Der erste Schritt des Großen Werkes
Aves stehe im Pfeil
Mische Quecksilber und Schwefel
Bis es sich gelb färbt.

Der zweite Schritt des Großen Werkes
Nandus stehe im Delphin
Koche die Mischung
Bis sie sich blau färbt.

Der dritte Schritt des Großen Werkes
Simia stehe im Storch
Destilliere die Mischung
Bis sie sich grün färbt.

Das Große Werk ist nun vollbracht.
Verwende es mit größter Weisheit
Nur dann wirst du Heilsames vollbringen.

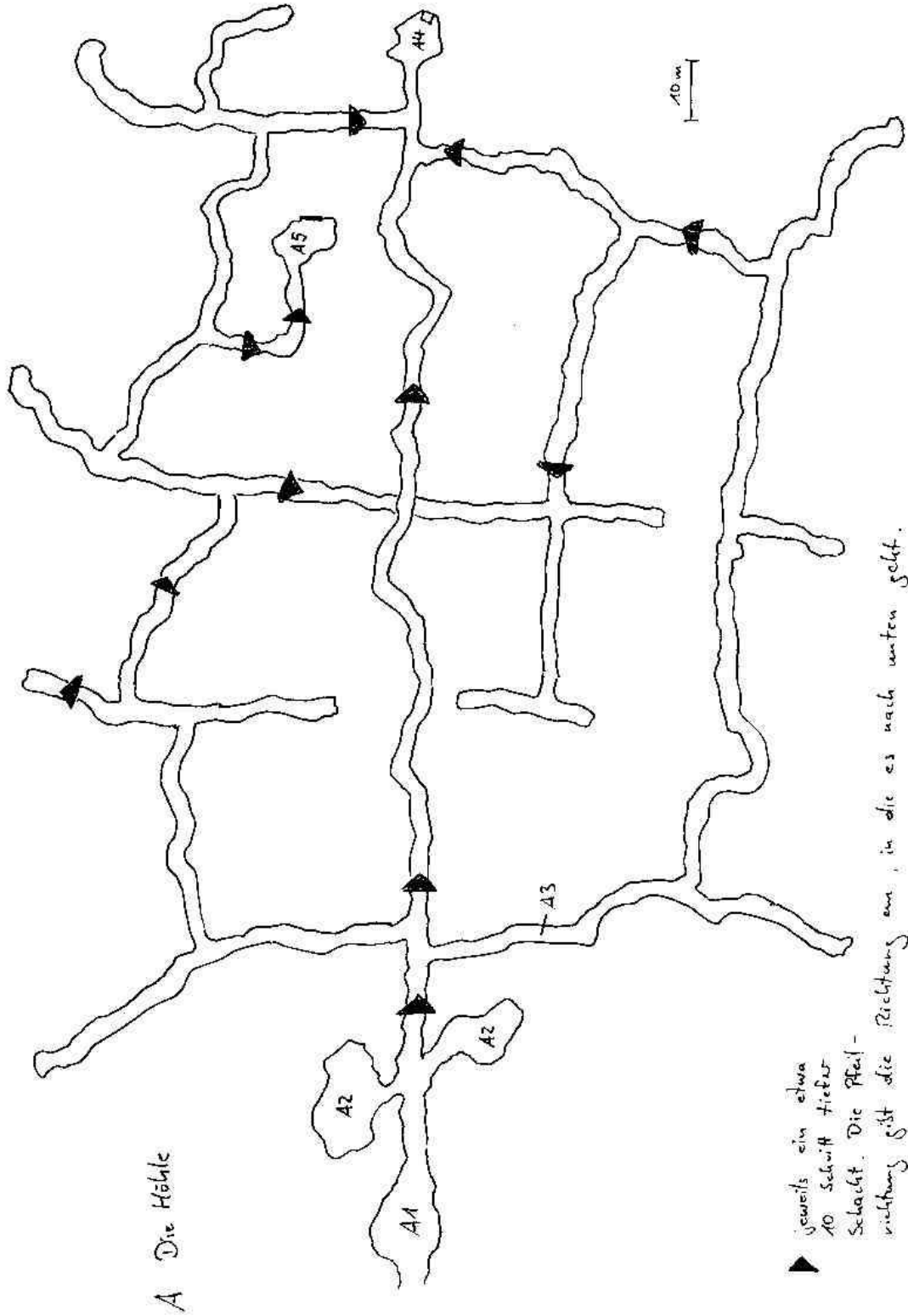


©2011 Ulisses Spiele GmbH

Anhang II - Karten

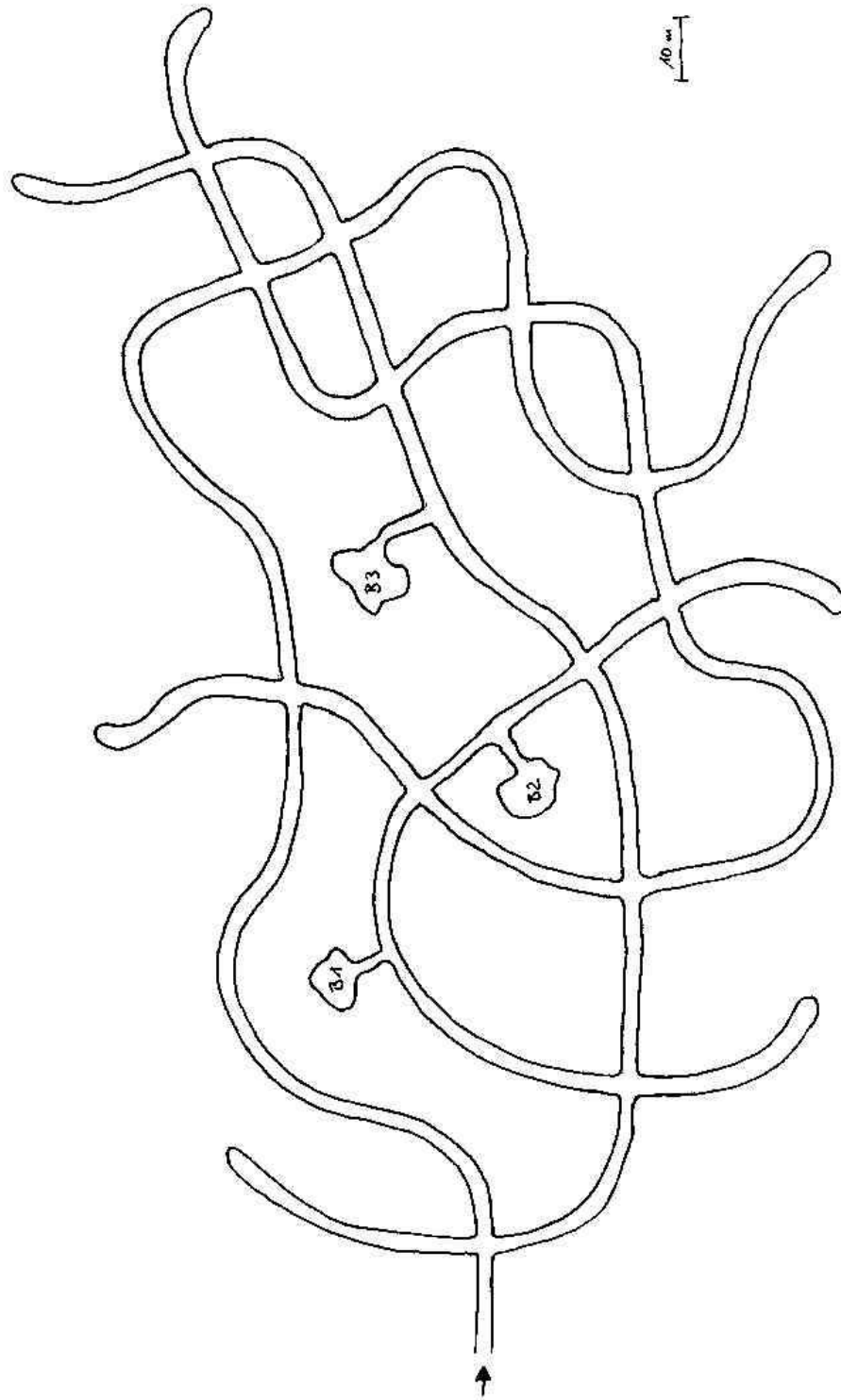
A Die Höhle

Die Pfeile auf der Karte geben an, in welche Richtung die dort liegenden Schächte abwärts führen.



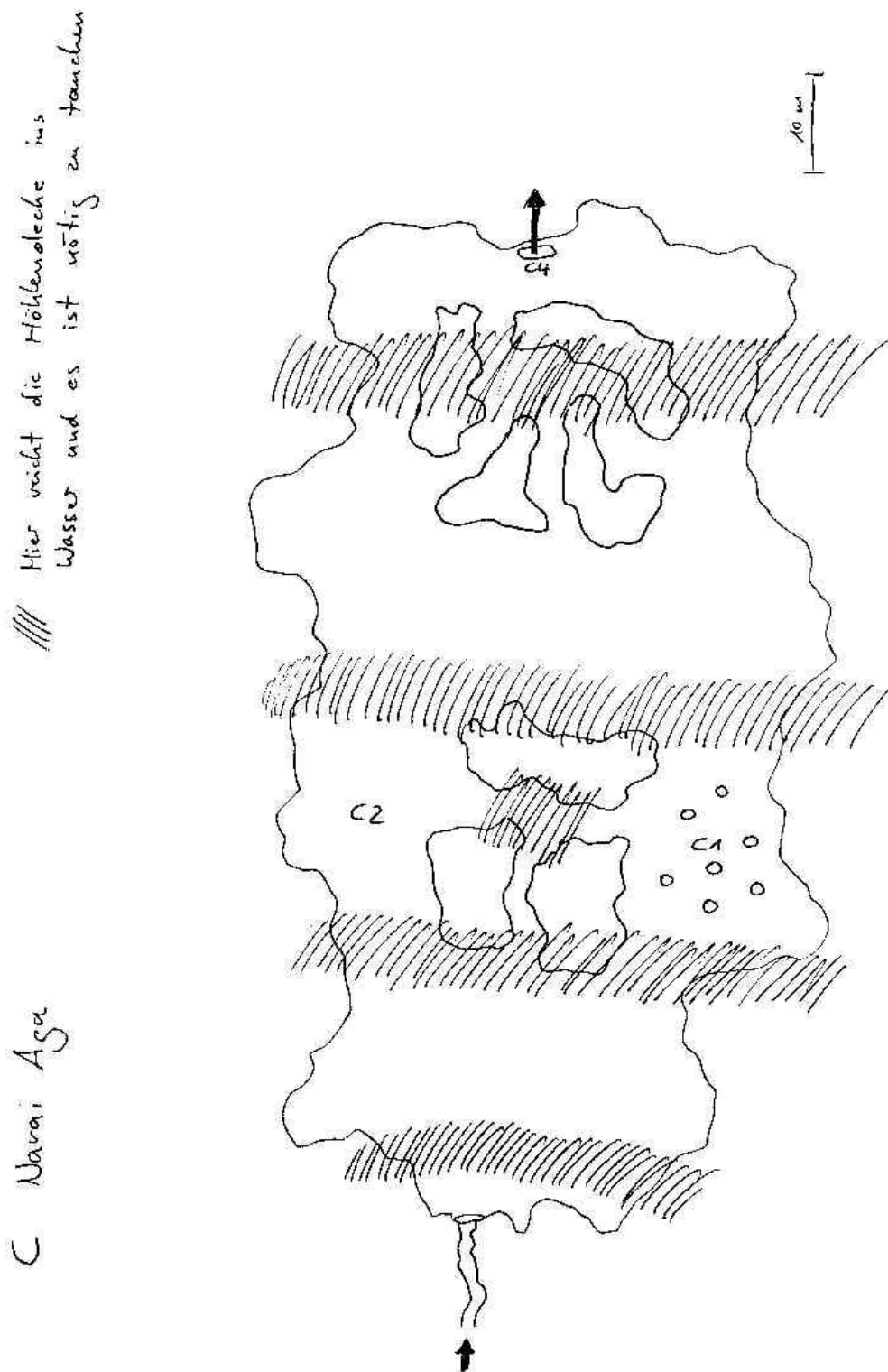
B Narai Kubukai

B Narai Kubukai



C Narai Aga

Die Schraffuren auf der Karte markieren den Bereich, wo die Höhlendecke ins Wasser reicht, sprich getaucht werden muss.



„DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.“