

Der Alptraum in der Tiefe

Fasar, die älteste Stadt Aventuriens, Hort magischen Wissens und Kollisionspunkt von Reich und Arm und verschiedener Kulturen. Überall duftet es nach exotischen Gewürzen, besonders verlockend aus den Garküchen, die Türme der Erhabenen sind durch schwindelerregende Brücken verbunden. Die Nacht beginnt hereinzubrechen und die Hitze zu vertreiben, doch statt nach Hause zu gehen scheinen die Menschen erst jetzt, wo die Praiosscheibe sich hinter die fernen Berge zurückzieht aus ihren Häusern hervorzukommen. Endlich entdeckt ihr im Gewirr der Gassen ein Gasthaus, das angemessen erscheint. Gerade redet ein älterer Mann mit einigen muskulösen Kerlen, es scheint sich um einen Streit zu handeln.

Nur ein Held, der ausreichend (TaW6) Tulamidya spricht, versteht das vulgäre Söldnerjargon und die gewählte Ausdruckweise des Alten. Dieser möchte die Söldner scheinbar anwerben, was aber angesichts der Tatsache, dass der nichts Anbieten will auf wenig Gegenliebe stößt. Als er auch noch anfängt die Männer als götterlose Feiglinge zu beschimpfen, beginnen zwei ihn vor die Tür zu zerren, um ihm eine Lektion zu erteilen, während der sich zeternd wehrt. Nur die Helden können verhindern, dass er halb zu Tode geprügelt wird, und was wären sie für Helden, wenn sie es nicht täten? Dazu können die Helden ihnen ihrerseits eine Lektion in Sachen „Respekt vor dem Alter“ geben, oder sie einfach mit einer kleinen Runde Dattelwein besänftigen.

Söldner

Raufen: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W+1 TP(A) DK H

Khunchomer: INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N

LE 34 AU 35 RS 2 MR 5 GS 8 KO 13

Wuchtschlag, Finte, Mercernario

Zur Waffe greifen die Söldner nur, wenn sie ihrerseits bewaffnet attackiert werden.

Nach seiner Rettung bedankt sich der Alte erst überschwänglich, um dann in Melancholie zu versinken. Er stellt sich als Mahmud ibn Omar vor (er spricht auch Garethi). Auf die Frage, worum es in dem Streit überhaupt ging, beginnt er zu erzählen, dass er ein alternder Magier sei, der einmal etwas Großes vollbringen wolle. Dazu wolle er einen düsteren, ehemaligen elburuner Magier zur Strecke bringen, der sich im Raschtulswall verberge. Allerdings wagt er die Reise alleine nicht und Geld im Voraus könne er nicht zahlen und etwaige Beute von einem Mann der in einer Höhle lebt locke niemanden auf die gefährliche Reise. Allerdings muss es schon eine besondere Höhle sein, dass sie einen Magier lockt... Von sich selbst gibt der Magier nicht viel preis, er sei eher Heiler und Illusionist als Kampfmagier, aber in den Geschichten hält das auch niemanden ab, ein Held zu werden! Wenn die Helden ihre Hilfe anbieten ist Mahmud erst begeistert, dann etwas verlegen, weiß er doch nicht wo genau die Höhle ist, er hat mehr das Gerücht gehört, dass eine Abenteurerin ihm entkommen sei und jetzt in der Stadt lebe. Sie müssten die Helden zunächst einmal aufspüren. Er weiß von ihr kaum etwas, als die Geschichte, die sie erzählt haben soll: Ein Magier soll im Raschtulswall einen ganzen Ferkinastamm unter seine Kontrolle gebracht haben und mittels schwarzer Magie beherrschen. Nun Söldner übertreiben wie Seeleute und Jäger ja gern... Er verspricht dass die Helden ihn stets bei Sonnenuntergang am selben Ort auffinden könnten. Die Helden können in einschlägigen Treffpunkten, wie typischen Tavernen, nachfragen. Den richtigen Bakshesh (Bestechungsgeld) vorausgesetzt können die Helden die Frau tatsächlich ausfindig machen. Sie hat allerdings eine Anstellung bei einem Erhabenen gefunden und hält sich meist in dessen Turm auf, wo die Helden natürlich nicht eingelassen werden, kommt sie heraus dann meistens vor der Sänfte ihres Herrn, eine Schneise in die Menge prügelnd um Platz zu

schaffen, auch die Helden werden als Hindernis betrachtet. Lungern die Helden dagegen zu auffällig vor dem Turm herum um sie einmal allein abzupassen hegen die Schläger des Erhabenen schnell Verdacht und vertreiben sie. Auch hier kann ein Bakshesh helfen: Der Türsteher lässt sich bestechen um der Söldnerin ebenfalls einige Münzen zu überbringen, die sich so locken lässt. Ihre Wegbeschreibung ist aber kaum zu gebrauchen (schon eine kleine Abweichung kann in einem Hochgebirge dazu führen, dass man sich völlig verläuft) und noch einmal in die Nähe eines derart mächtigen Schwarzmagiers zu kommen möchte sie auf keinen Fall. Sie will außerdem ihre Stellung nicht aufgeben. Wenn die Helden ihr nicht mehrere Hundert Dukaten bieten können oder sie entführen wollen müssen sie sich etwas einfallen lassen. Zauberzwang, Imperavi und ähnliche Zauber oder Liturgien wie der heilige Befehl mögen sie dazu bringen, einen Vertrag zu unterzeichnen, ob sie sich nach Ablauf der Zauberdauer noch daran gebunden fühlt ist eine andere Sache. Vielleicht finden die Helden aber auch auf ihrer Suche heraus, dass ihre Gefährten von den Dienern des Magiers getötet wurden, während sie floh. Sie sollten einen magischen Ring aus einer Höhle bergen, der angeblich in den Magierkriegen dort versteckt wurde. Einerseits lässt sie sich damit erpressen (wer will schon einen feigen Söldner in seinen Diensten?), andererseits kann aber auch an ihr (kaum vorhandenes) Ehrgefühl appelliert werden, ihren Teil dazu beizutragen, dass ihre Gefährten gerächt werden (Überzeugen +10 oder Überreden+5). Mahmud kann auf die Idee kommen, solch ein Druckmittel zu suchen. Am Ende wird sie sich bereiterklären, die Helden zumindest in die Nähe des Ortes zu bringen. In dieser Stelle ist der Borbaradianer-Zirkel auf die Helden aufmerksam geworden, der zu gern vom Wissen des zurückgezogenen „Genius“ profitieren möchte, die Idee ihn zu töten gefällt ihnen da natürlich nicht... Nachts schleicht sich ein Vertreter sich in die Schlafkammer der Helden, wirkt einen Silentium und belegt möglichst viele Helden mit Höllenpein (13/13/13-13), da er sich dank des ersten Zaubers völlig geräuschlos bewegt kann nur ein Held, dem eine Gefahreninstinkt-Probe oder Intuitions-Probe+ 10 gelingt rechtzeitig erwachen- oder durch Sinnesschärfe wenn der Zauber misslingt und der Held die Berührung spürt, ehe er von unerträglichen Schmerzen gelähmt wird. Der Borbaradianer hinterlässt einen Zettel mit den Worten: *Ihr rührt an Dinge, die euch nichts angehen. Betrachtet dies als Warnung!* Dies sollte die Helden auch vorsichtiger machen. Am folgenden Morgen drängt Mahmud dringend zum Aufbruch.

Die Praiosscheibe versendet brennende Hitze während ihr die schattigen Gassen Fasars hinter euch lasst. Durch Steppe führt euer Weg gen Westen, dem riesigen Raschtulswall entgegen. Neben euch schreiten der merkwürdige Alte und die feige Söldnerin um euch in einen Kampf mit zweifelhafter Belohnung und Ausgang zu führen.

In den folgenden Tagen erwartet die Helden hauptsächlich Routine: Laufen und Lagern, Wildniskundige können sogar bessere Wege als die der Söldnerin finden. Eines Nachts schleicht sich erneut der Borbaradianer ans Lager, diesmal unter Zuhilfenahme von Visibili, sein kommen kann aber gehört werden (Schleichen: 13/13/11-4), wenn einer der Helden Wache hält, was er gegen einen unsichtbaren Eindringling ausrichten will ist fraglich, wenn ihm keine entsprechenden Zauber oder Liturgien zur Verfügung stehen. Eine Berührung später und er steht unter eigene Ängste (13/13/13-13). Wieder wird ein Zettel hinterlassen: *Wenn ihr nicht um eure Körper fürchtet, was ist mit eurem Geist? Kehrt um!* Die normale Heldengruppe wird natürlich erst recht weiterziehen. Eventuell kommen Ideen auf, wie man sich schützen könnte: Trockene Äste und Laub verraten auch Unsichtbare, Dornengestrüpp bietet Schutz, insbesondere, wenn jemand weiß, das man nackt sein muss um den Visibili zu nutzen. Doppelte Wachen sind sicher auch eine gute Idee. Eventuell kommen die Helden auch auf die Idee nach Details der Macht des Magiers zu fragen. Die Söldnerin weiß zu sagen, dass die Ferkinas sich fanatisch auf ihre Gefährten gestürzt haben, offenkundig auf Befehl hin, eine Gruppe diene ihm als Leibwache. Das die Ferkinas Talbewohner angreifen ist normal, dass

sie aber einem gehorchen, noch dazu einem körperlich Schwachen... In den arcanen Künsten versierten Mitgliedern könnte auffallen, dass es nahezu unmöglich ist mit Einfluss- und Beherrschungszaubern eine relevante Zahl von Menschen über einen längeren Zeitraum zu kontrollieren. Schließlich werden sich die Helden an den Aufstieg ins Gebirge machen. Last- und Reittiere müssen schon bald zurückgelassen werden, wenn die Helden so dumm wahren, welche auf eine Expedition ins Gebirge mitzunehmen. Es fallen ein paar Klettern-Proben an, um kleinere Hindernisse zu überwinden. Wildnisleben-Proben zum lagern werden zunehmend schwieriger (kaum Holz für Feuer etc.), nachts kann es schon bald eiskalt werden. Die Helden sollen ruhig spüren, wo sie sind: Mal müssen sie an einem schmalen Grad an einem Abgrund balancieren (Körperbeherrschung erschwert um Höhenangst, erleichtert um Standfest, Balance etc.), mal einem Steinschlag ausweichen (IN, AW ansonsten W6*W6-1), auch Nahrung ist immer schwerer zu finden. Irgendwann treffen die Helden einen älteren Mann am Rand ihres Weges. Dieser springt freudig auf, nur ein herausragender Menschenkenner (+9) kann erkennen, dass er ein falsches Spiel spielt, mit Gefahreninstinkt kann ein Held zumindest ein mulmiges Gefühl bei ihm haben. „ich dachte schon, ich müsste hier draußen allein sterben!“ Scheinbar überschwänglich umarmt oder gibt er einem Helden die Hand, während er eine Formel zischt. Er belegt ihn mit Schwarz und Rot.

„So jetzt hört genau zu und unterbrecht mich nicht, weg mit den Waffen oder euer Freund stirbt! Wir waren ja bisher sehr zuvorkommend, es reicht! Wir haben Interesse daran, dass der Magier lebt... So Mahmud, mein Freund, wie konntest du uns nur aus Eigennutz so verraten? Nun ja, wenn ihr wollt, dass euer Freund lebt, tötet diesen Bastard! Er ist ein Paktierer und Borbaradianer, wenn euch das hilft, übrigens im Gegensatz zu demjenigen, den ihr ans Leder wollt“

Der Fremde sagt die Wahrheit dies kann auch durch das Dämonenmahl bestätigt werden. Mahmud aber wird schwören, dass er sich vor den Göttern mit der Beseitigung des Magiers rehabilitieren will und verspricht, den Zauber aufzuheben, wenn die Helden den Fremden töten. Der Magier, so behauptet er, will sich mit neuer Magie und Gehilfen eine willenslose Streitmacht gegen das freie Aventurien aufbauen oder dessen Herrscher unterwerfen, sobald er seine Fähigkeiten vervollkommnet hat, der Fremde tut dies als Unsinn ab, argumentiert nur er könne den Fluch aufheben und fragt, was die Helden schon von so vielen neuen Feinden hätten. Auch wird er den Helden bereitwillig mitteilen, dass sich sein Zirkel von Borbaradianern große Macht vom Wissen des Magiers verspricht und ihn darum leben lassen will. Allzu viel Zeit können sich die Helden mit ihrer Entscheidung nicht lassen. Entscheiden sich die Helden Mahmud zu töten, wird er seinerseits versuchen, einen mit Schwarz und Rot zu belegen um dann zu verkünden, er sei die letzte Hoffnung, beide zu retten. Bleiben sie dennoch bei ihrer Entscheidung hebt der Fremde den Zauber aus sicherer Entfernung auf. Entscheiden sich die Helden irgendwann für ihn so wird er, um dem Zorn der Helden zu entgehen, Amazeroth, seinen Paktherrn, anrufen, der ihm mit Schadenszauber bannen ein Mittel gibt, den Helden zu retten, sobald der Fremde tot ist. Auch nach diesem Zusammentreffen wird er bei der Geschichte, noch etwas Gutes tun zu wollen, bleiben. So oder so werden die Helden den Magier töten wollen, ehe er sein Wissen preisgibt. Sollte sich Mahmud noch bei den Helden befinden, beginnt er nun ständig mit sich selbst zu sprechen, ist er doch einen weiteren Kreis der Verdammnis abgestiegen. Schließlich kommt die Gruppe an einen größeren, ebenen Platz mit steilem, felsigem Hang an der Seite. Dies ist der Platz, an dem die Söldnerin überfallen worden ist. Da springen einige Ferkinakrieger aus der Deckung der Felsen, um zu reagieren steht den Helden je eine IN-Probe zu, aber nur ein Held, der seine Waffe in den Händen trägt oder Schnellziehen kann wird rechtzeitig bereit sein. Ein Magier aber kommt nicht in Sicht. Die Menge kann frei an die Kampfkraft der Gruppe angepasst werden.

Ferkinakrieger:

Speer: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W+4 DK S

Steinbeil: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3 DK:S

Kurzbogen: INI 11+1W6 FK 13 TP 1W+4 (5/15/25/40/60) (+1/+1/0/0/-1)

LE 35 AU 40 RS 0 MR 2 GS 8 KO 14

Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Scharfschütze, Niederwerfen

Nur der Anführer kämpft bis zum Tod, die anderen fliehen, wenn sie zwei Wunden erlitten, ihrer LeP unter die Hälfte oder die Hälfte ihrer Kampfgefährten weg ist.

Nach dem Kampf ist die Söldnerin geflohen. Die Helden können das Dorf der Ferkinas leicht finden, es ist vor einer Höhle aufgebaut und umfasst ca. 40 Einwohner, 10 davon Krieger, 10 weitere Hirten und Handwerker (die aber notfalls auch kämpfen können). Durch Odem lässt sich keine wirkende Verzauberung auf die Leute feststellen nur bei 7 ZfP* lassen sich bei den stärkeren Kriegern Reste von Magie erkennen. Die Weideflächen sind schon lange abgegrast und das Vieh des Nomadenvolkes verhungert (Viehzucht oder Tierkunde+5). Die Helden können von einigen Felsen aus das Lager beobachten, auch wenn Überlebende aus dem Kampf das Lager in Alarmbereitschaft versetzten und einige weitere Krieger ausschwärmen um die Helden zu suchen (Sich Verstecken). Freiwillig lassen die Wilden die Helden nicht an die Höhle herankommen. Hier ist Kreativität gefragt: Zeitaufwendig aber vergleichsweise ungefährlich wäre es, einen weiteren Höhleneingang zu suchen. Dazu kann auch ein ortskundiger Führer „rekrutiert“ werden, indem die Helden einen Hirten außer Sichtweite des Dorfes entführen (um das Ferkina zu verstehen ist eine Tulamidya-Probe nötig). Die anderen Eingänge werden von je zwei Kriegern bewacht und wie auch der Haupteingang, zusätzlich mit Fallen gesichert. Diverse Ablenkungen, wie das Vieh aufschrecken oder Feuer legen, um sich dann in der Verwirrung nächstens durchs Lager zu schleichen erfordern schon Mut. Die Wächter der Höhle betrachten dies aber mit Gleichmut um sich dann umso fanatischer auf die Helden zu stürzen, wenn sie sich dem Eingang nähern. Hinter diesem führt die Höhle tief ins Innere der Berge, sie ist allerdings mit diversen Fallen gesichert. An einer entstelle beispielsweise versperrt eine Tür den Weg, die zusätzlich mit einem Schloss gesichert ist. Entdecken ihn die Helden nicht so übergießt sie ein Eimer mit Säure (Sinnesschärfe, 3W6 SP), wenn sie sie öffnen. Bei gewaltsamer Öffnung wird außerdem ein ohrenbetäubendes Kreischen (Vocalimbo) ausgelöst. Dies passiert nicht bei gelungener Schlösserknacken-Probe. Das Geräusch warnt nicht nur den Magier es kommen auch einige Krieger hereingestürzt. Später folge eine Platte, die beim darauf treten nach unten gleitet und dem Unvorsichtigen so vergiftete Nadeln (Sinnesschärfe+6, 1W6+Gonede, siehe GA 212) in den Fuß treibt und eine Klassische Fallgrube (Sinnesschärfe +4, 3x1W-1), die einfach ein abgedeckter, großer Riss im Boden ist. Schließlich erreichen die Helden einen größeren Raum. Hier stellt sich den Helden der Häuptling des Dörfchens entgegen, während der Magier tiefer in den Berg flieht.

Häuptling

Streitaxt: INI 18+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W+5 DK N

LE 42 AU 47 RS 2 MR 4 GS 9 KO 17

Wuchtschlag, Niederwerfen, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Schildspalter, Hammerschlag

Er kämpft fanatisch - verzweifelt bis zum Tod.

Nun beginnt eine längere Passage unter Tage. Möglicherweise schleppen die Helden keine Vorräte mit sich herum, vor allen, wenn sie sich durch das Lager geschlichen haben. Ein weiteres Problem ist Licht, Fackeln und Flim Flam halten nicht allzu lange, die Flamme des Magus auf dem Stab wäre eine gute Lösung, ansonsten können die Helden fluroisierende Flechten oder Pilze finden, ehe ihnen ihre anderen Lichtquellen ausgehen. Im Raum können

die Helden drei Truhen (von denen zwei Custodosigil-Bomben (3W6+3 TP wie Ignisphaero nach Entfernung abnehmend) sind, die dritte 33 Silbertaler, die Thesis für den Belkelels Freud und eine Karte des Höhlensystems enthält, die folgende Orientierungsproben nach gelungener Kartographie-Probe um 3 erleichtert und eventuell auf Gefahren hinweisen kann. Diese Truhe ist übrigens nicht mit Custodosigil belegt, der Magier will schließlich sein Meisterwerk nicht gefährden, das Siegel ist nur eine Attrappe, was mit Odem leicht zu erkennen wäre. Auf einem primitiv gezimmerten Schreibtisch liegt zudem ein Tagebuch, in dem die paranoiden Gedanken und Forschungsergebnisse des Magiers festgehalten sind. Schon an der Akademie entwickelte das wahnsinnige Genie aus einem reversalisierten Höllenpein, den Belkelels Freud, der bei regelmäßiger Anwendung und ausreichendem Können zu einer starkem Abhängigkeit führt, die soweit gehen kann, dass das Opfer für die nächste Dosis große Schmerzen und Lebensgefahr auf sich nimmt. Nach der Rückeroberung Orons durch Aranien musste er fliehen und entwickelte einen starken Verfolgungswahn. Ausgerechnet bei den „primitiven Wilden“ fühlte er sich sicher und sein belkelelgefälliger Zauber ermöglichte ihm schon bald die Kontrolle oder Ermordung aller Schlüsselfiguren des Dorfes, dass dieses zu Grunde geht, kümmerte den Skrupellosen weniger. Zunächst aber muss die Tür, die der Flüchtige hinter sich verschlossen hat, geöffnet werden (KK+6 oder Schlösserknacken+4) allerdings ist die Klinke mit Goldleim behandelt (siehe GA 212), das Schloss mit einer Nadelfalle gesichert (bei misslungener Schlösserknacken-Probe 1SP+ Goned). Hinter diesem Hindernis geht es Steil abwärts, der Magier ist nicht mehr zu sehen- er hat dank dem Kampf und der Tür einen Vorsprung erlangt. Mahmud wird, so er noch lebt, zur Eile drängen, aber auch so sollte den Helden klar sein, dass sie noch einige Ferkinas im Rücken und einen gefährlichen Schwarzmagier vor sich haben, der schon die Höhlen besser kennt, was als Vorteil schon reichen sollte, auch ohne zusätzlichen Vorsprung. Ein Stück weiter liegt eine Engstelle, durch die man mit einer GE-Probe kommen kann, die aber nach Körpergröße und – Breite modifiziert werden sollte (jeder Punkt KK über 13 +1, alle 5 Finger über 1,70 Schritt +1, Fettleibig +5, Ausrüstung sollte durchgereicht werden. Zu bedenken ist auf jeden Fall Raumangst. Kurz darauf stoßen die Helden auf eine Abzweigung. Mit der Karte des Magiers oder einem Odem+10 (Variante Sichtbereich um die Restmagie zu erkennen) kann die Richtige gewählt werden. Ansonsten wird bei 1-10 auf W20 zufällig der richtige Weg gewählt. Der falsche endet nach einiger Zeit in einer Sackgasse.

Im Lichte eurer Fackeln/Zauber spiegelt sich ein flaches Gewässer vor euch. Um weiter in die Tiefe zu kommen müsst ihr es durchwaten, es ist kalt und wirkt Schwarz in der Dunkelheit... Da streift etwas (Helds) Knöchel, schuppig und schleimig. Ihr seid nicht allein im Wasser.

Hier leben einige harmlose Höhlenfische. Die Helden schweben nur in der Gefahr, Zeit zu verlieren, weil sie der Versuchung, frischen Fisch zum Abendessen zu fangen nicht widerstehen zu können, aber das wissen sie nicht. Schließlich fällt der Gang senkrecht ab, hier muss geklettert werden (Probe+5, 5x1W-1 SP bei Absturz), auch wenn unten am Boden einen Leiter liegt (die der Magier benutzt und danach umgeworfen hat) natürlich kann auch ein Held hinunterklettern und die Leiter aufstellen, dann brauchen die anderen überhaupt keine Probe.

Licht? Ihr erblickt vor euch einen grünen Schimmer, der heller und heller wird, je näher ihr kommt. Die Höhle, die ihr nun betretet ist von einem Geflecht überzogen, das sanft leuchtet. Gespenstisch hüllt das Licht euch ein. Nach der Wanderung durch die Finsternis ist dies einerseits Balsam für eure Augen, doch kann es hier mit rechten Dingen zugehen?

Abergläubische Helden müssen eine Probe ablegen, um nicht an Geister zu denken. Die Passage macht es möglich, Fackeln zu sparen und für 1W6 SR eine tragbare Lichtquelle, also

etwas Pilzgeflecht zu ernten. Danach tauchen die Helden wieder in Dunkelheit ein. Immer führt der Gang nach unten, immer tiefer in die Gebeine Deres. Hin und wieder können die Helden kleinere Gewässer, Tümpel und Rinnsale finden, die aber gut abgeschmeckt werden sollten, um mineralische Vergiftungen vorzubeugen (Sinnesschärfe-Probe, schwere Übelkeit und Erbrechen, 1W6 SP, alle Proben+3 für die nächsten 3 Stunden, Stufe 3). Es folgen weitere Kletterpartien, Engstellen und Abzweigungen. Wegmarkierungen wären ratsam.

Der Raum um euch ist groß, euer Licht reicht weder zu Wänden noch zur Decke. Wie tief mögt ihr schon unter der Erde sein? Was trieb den Magier dazu, ausgerechnet hier ein Versteck zu errichten? Da beginnt der Boden zu beben, ihr werdet regelrecht durchgeschüttelt. Hat der Gigant Rashtul, das Gebirge selbst sich geregt?

Die Helden können sich mit Körperbeherrschung+3 auf den Beinen halten. Nach dem Beben beginnen sich Felsen aus der Decke zu lösen, um dem Hagel zu entkommen müssen jedem Helden 3 GE-Proben gelingen, jede misslungene bedeuten 3W TP. Helden, die nicht stehen müssen die erste aber zum aufstehen verwenden und erhalten so auf jeden Fall Schaden.

Intensiver Duft nach faulen Eiern steigt euch in die Nasen, er geht von einem See vor euch aus. Stalaktiten lassen es von der Decke tröpfeln... Irgendwie muss der Magier dieses Wunder überquert haben, von dem sanfte Wärme ausgeht. Hin und wieder hört ihr ein gluckern, als würden Blasen aufsteigen...

Der See kann gefahrlos durchschwommen werden, das badezuberwarme Wasser ist sogar heilsam, wenn der Held nicht das Pech hat eine Schwefelgasblase einzuatmen (15-20 auf W20: 1W6 SP bei misslungener KO-Probe). Auf der anderen Seite ist ein Boot auf Land gezogen, das Ferkinas in Einzelteilen hinuntergetragen und zusammengesetzt haben. Gut um Nichtschwimmern zu helfen und Ausrüstung zu transportieren. Irgendwann stoßen die Helden auf einen kleinen Pilz, der sich, sobald er in den Lichtkreis gerät mit Sporen einnebelt, ein unvorsichtiger Held erhält 1W6+1 SP durch Verätzungen der Haut, und weitere 1W20/2 wenn der Held die Sporen nach misslungener Selbstbeherrschungsprobe einatmet. Dadurch ist der Pilz durch Pflanzenkunde+4 als Lichtnebler zu erkennen, der auf Licht reagiert.

Gerade am Rande eures Lichtscheines könnt ihr einen weiteren dieser Pilze erkennen, die ätzenden Nebel verursachen. Dieser aber ist sehr viel größer und sein Geflecht breitet sich weiter aus... Scheinbar ist der ganze Raum vor euch damit überwuchert...

Die Helden müssen alle Lichter löschen, wollen sie nicht enormen Schaden hinnehmen. Ob noch Pilze auf dem Boden wachsen, über den sie sich vorantasten ist leicht zu spüren, dennoch ist es ein bedrückendes Gefühl in der absoluten Dunkelheit und Stille seinen Weg zu finden (Orientierung+3 erleichtert durch Richtungssinn und innerer Kompass) Auch Nachtsicht und Katzenaugen nutzen in absoluter Dunkelheit übrigens nicht, eine extrem schwache Lichtquelle kann von einem Helden mit diesen Möglichkeiten mit viel Fingerspitzengefühl aber benutzt werden. Kommt Licht mit dem Pilz in Berührung bedeutet das 2W6+2 SP und weitere 1W20 SP bei nicht gelungener Selbstbeherrschung, für jeden neuen Pilz wieder. So lebend auf die andere Seite der Kolonie zu kommen ist unmöglich. Einige Schritte nach Ende des Geflechts kann wieder gefahrlos Licht gemacht werden. Gleich wenn die Helden wieder Licht machen, entdecken sie einen haarlosen, verwachsenen Zwerg, der nackt in einer Nische schläft. Er schreckt aus einem Traum auf und erblickt die „Besucher“, die ihn versehentlich in eine Ecke gedrängt haben. „Ihr werdet ihn nicht stehlen, nein!“, brüllt er und zieht einen Ring über, woraufhin er unsichtbar wird. Mit einem Wurf befördert er einen der Recken zur Seite (intuitive Ringen oder Raufen PA+10 möglich) und

flieht in die Pilzkolonie. Um dieses Ringes Willen wurden auch die Söldner ausgesandt, die die Ferkinas massakriert haben, die Helden müssten dem Zwerg in der Finsternis nachsetzen, wenn sie das Artefakt wollen und selbst im Licht ist er natürlich dank der Infinitumzauberei nicht zu sehen, ehe ihm der Ring vom Finger genommen wird. Der hat aber ohnehin üble Nebenwirkungen, von denen Gier nach dem Artefakt und Paranoia, wenn man es besitzt noch die harmlosesten sind. Es muss als misslungen gelten.

Hier sind Wände, Boden und Decke von dicken, schwarzen Adern durchzogen: Kohle! Der reinsten Schatz scheint hier zu harren abgebaut zu werden, um in Schmieden Metall zu erhitzen. Noch immer geht es bergab und es ist merklich heißer geworden, als würde irgendwo die Kohle brennen, doch kein Rauchgeruch steigt in eure Nasen. Ihr habt längst jedes Zeitgefühl verloren, aber Hunger und Durst sagen euch, dass ihr schon lange hier unten sein müsst zwischen all diesen fremdartigen Pflanzen und Tieren. Erneut erbebt die Erde, leichter diesmal, zu Glück prasseln diesmal keine Steine auf euch herab. Doch da! Vor euch erblickt ihr Licht von flackerndem Feuer! Und einen Mann, dessen Stab am oberen Ende brennt. Er schnippt mit den Fingern und sagt etwas, dass ihr nicht versteht, da schwebt eine leuchtende Kugel vor ihm, dafür verlöscht das Feuer. Wenn Mahmud noch lebt: Sei begrüßt in meinem Reich, Bruder!“, ruft der Magier, „Ich nehme an, du kommst mich zu töten? Glaubst du, Versager, du und deine Schläger schafft das?“ „Immer stand ich in deinem Schatten, „Oh, seht unseren fleißigen Magier, er wird uns durch diese schweren Zeiten helfen“ Ich war stark wie du, wurde sogar zum Zauberer, aber nein „Ein ganzes Barbarendorf beherrscht er dank seiner Magie, er ist ein Genius, wir müssen ihn aufnehmen, von ihm lernen“ Oh...“, Mahmud blickt sich um, scheint fast ehrerbietig die Kohleadern zu betrachten, „jetzt ist Schluss, du bist nicht stärker als ich“, er weicht eilig ein paar Schritte zurück, hinter euch, „Sieh meine Macht, arroganter Narr!“ Er legt eine Hand an die Wand und zischt eine Formel, da breiten sich tausend schwarze Flammen aus!

Mittels Brenne toter Stoff (Flammeninferno) hat Mahmud das Kohlevorkommen in Brand gesteckt. Er selbst verbrennt hysterisch lachend, schwarzer Rauch breitet sich aus, die Helden müssen dem Schwarzmagier wohl oder übel tiefer in den Berg folgen, der Rückweg ist versperrt. Ist Mahmud tot, kann sein nicht minder irrer Bruder dasselbe Ergebnis erzielen, indem er einen Ignifaxius, der eigentlich für einen Helden bestimmt war verpatzt. Hier nützt die Karte nichts mehr, tiefer hat sich der Magier nie vorgewagt, wer sollte ihn auch so weit verfolgen? Wenn die Helden ihn nicht gleich Pfeile und Zauber nachjagen gerät er nach einer falschen Abzweigung in eine Sackgasse und wild vor Angst greift er an.

Der Magier

Stab: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+1 DK N

LE 30 AU 30 RS 0 MR 7 GS 8 KO 11 AE 53

Wichtige Zauber: Ignifaxius (16/12/11-4), Höllenpein (16/15/11-19) Horriphobus (15/15/15-10) Belkelels Freud´ (16/15/11-15)

Spätestens nach dem Kampf werden die Helden von Rauch eingehüllt und müssen sich schleunigst vom Inferno wegbewegen. Ständig müssen sie husten, bekommen schlecht Luft (AU halbiert, 1W+1 SP(A) pro SR, oft geraten sie in Sackgassen, müssen Engstellen passieren, klettern oder sogar springen um tiefer in den Berg zu kommen, weg vom todbringendem Gas.

Hier durchziehen keine Kohleadern mehr den Stein, doch der Rauchgeruch lässt keinen Zweifel daran, dass auch dieser Ort keine Rettung verspricht. Ihr betretet einen Raum, der euch auch noch den letzten Atem verschlägt, zwar ist er nicht besonders groß, aber über und

über sind Wände, Boden und Decke mit Kristallen besetzt, die in eurem Licht tausendfach blitzen und violett leuchten!

Den Helden sollte klar sein: Zum Schürfen bleibt keine Zeit! 1W6+1 SP(A) pro SR sind das mindeste, wenn der Held je eine SR aufwenden will, um einen Stein herauszuschlagen. (Goldgier-Probe).

Schon wieder eine Engstelle! Diese ist besonders übel, nur mühsam kriechend käme man hindurch. Erneut spürt ihr die Erde zittern... und vernehmt ein klickendes Geräusch. Aus einer dunklen Ecke des Raumes schiebt sich eine Kreatur, die einem Alptraum entsprungen scheint: Die Form eines Ohrwurms mit mörderischen Zangen vorne und hinten, schwarz und gut drei Schritt lang kriecht es auf euch zu!

Es handelt sich um einen Tiefenscherer, die Helden haben für den Kampf womöglich nicht mehr genug Kraft, solange einer die Bestie beschäftigt können sich die anderen aber durch den Riss in Sicherheit bringen. Die Helden sollten sich aber schon was einfallen lassen, wie der letzte es hindurchschafft, ohne Opfer der Scheren zu werden. Ein schneller Held kann sich mit einem Sprint den nötigen Vorsprung verschaffen, ein Kamerad kann ihn schnell hindurch ziehen, wenn er schlank oder gar Schlangenmensch ist. Möglicherweise fällt das Tier aber auch auf eine Ablenkung durch geworfene Steine herein. Am besten lässt man ihn gar nicht nah genug für einen Angriff heran.

Tiefenscherer

Vordere Greifzange: 12+1W6 AT 17 TP 2W6+4 RS-2 DK HN

Biss: AT 18* TP2W+2 RS-2 DK H

Hintere Greifzange: AT 12 TP 1W6+4 RS-1 DK H

LE 80 AU 180 RS 8 MR 15/12 GS 8 WS 9

Der Tiefenscherer versucht mit der vorderen Greifzange zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat beißt er zu, wobei er durch die Greifzange pro KR weitere 2W6-2 TP anrichtet. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 2 Punkte, (sowohl bezüglich Bisse als auch Zange), da die Zangen selbst Metall durchschneiden. Durchdringt er die Rüstung an einer Stelle ganz, so sinkt der gesamt RS um 1.

Endlich habt ihr es alle auf die andere Seite geschafft. Die Bestie kann sich nicht weit genug herunterducken, um euch durch den Spalt zu folgen. Doch eure Freude währt nur kurz. Ihr befindet euch am Rande einer niedrigen Schlucht, durch ein unterirdisches Flüsschen schießt. Es gibt keinen anderen Ausgang und keinen Weg am Abgrund entlang. Schon beginnt Rauch hereinzuzuquellen, die Klicklaute des Ungetüms kommen euch verzweifelt vor. Zwischen Feuer und Wasser seid ihr eingepfercht und nur letzteres scheint, frei wie es fließt, einen Ausgang zu kennen.

Dies ist der Hinweis zur Rettung: Ein gewagter Sprung ins Wasser. Tatsächlich muss dieses ja, da es sich offensichtlich nicht staut, irgendwo hinaufließen. Spätestens wenn sie kaum noch atmen können werden sie es wohl oder übel versuchen.

Ihr werdet wie Spielbälle herumgewirbelt, könnt nicht atmen, nichts sehen. Panik steigt in euch auf. Immer wieder stoßt ihr an Felsen, eure Lungen scheinen schier zu explodieren, doch da: Lichtschein! Kein Feuer, keine leuchtenden Pilze, nein, Tageslicht! Efferd ist euch gnädig, ihr werdet an ein flaches Kiesufer gespült. Ihr lebt. Ihr seid dem Alptraum in der Tiefe entkommen.

Bei dieser Art des Reisens können leicht Ausrüstungsstücke verloren gehen, ob diese später aus dem Flussbett geborgen werden können hängt von der Meistergnade ab. Nun muss noch ein Weg aus dem Gebirge gefunden werden (Orientierung), um zurück nach Fasar oder sonst wohin zu gelangen, wobei das Flüsschen ihnen auch ein weiteres Stück den Weg zeigen kann. Weltliche Reichtümer konnten die Helden diesmal wohl nicht erringen (selbst die Zauberthese, sollten sie sie gefunden haben dürfte das Bad wohl kaum überlebt haben) Dafür erhalten sie 300 AP und besondere Erfahrungen auf Pflanzenkunde, Magiekunde und ein weiteres wichtiges Talent, außerdem dürfen sie Höhlenkundig, sobald sie die Voraussetzungen erfüllen zu $\frac{3}{4}$ der normalen Kosten erwerben. Die Borbaradianer dürften nun nicht mehr allzu gut auf sie zu sprechen sein, dem Ferkina-Dorf steht der Untergang durch Hunger und Giftgase (die Abhängigen wollen den Magier nicht aufgeben, suchen ihn und hindern die anderen am Gehen, brauchen sie doch deren Hilfe. Nicht auszudenken, wenn einer in seiner Verzweiflung die These bergen und einem „Talbewohnerschamanen“ geben würde in der Hoffnung auf eine neue Dosis, oder Söldner auf der Suche nach dem Ring sie bergen würden...

Mahmud

Erscheinung: Älterer Tulamide, wirkt etwas verwirrt. Trägt stolz ein Magiergewand, aber kein Gildenabzeichen.

Hintergrund: Immer stand Mahmud hinter seinem Bruder, der schon als Kind eine herausragende, magische Begabung hatte, zurück. Nach der borbaradianischen Invasion schloss er sich dieser der äußerst liberalen elburumer Schule an, wo er auch den Belkelels Freud entwickelte, aber schon damals paranoid, eifersüchtig hütete. So blieb Mahmuds Familie von den Repressalien verschont und lobten seinen Bruder gen Alveran, in seiner Wut und Verzweiflung brachte er in einer Borbaradsekte dem Glasgötzen seine Seele dar- ein Amazeroth-Pakt, der ihn verrückt werden ließ. Als seine „Brüder“ von der macht des Magiers erfuhren, sah er sein Kindheitstrauma wiederholt und im Wahnsinn beschloss er, diesen zu töten.

Alter: 62 Größe: 1,72 Haarfarbe: Schwarz Augenfarbe: Braun Kurcharakteristik: Irrer Borbaradianer und Paktierer

Eigenschaften: MU 17 KL 13 IN 13 CH 14 FF 10 GE 10 KO 12 KK 11 SO 7

Wahnvorstellungen, Selbstgespräche

Talente/Zauber: Überreden 9, Klettern 5, Brenne 13, Höllenpein 7, Eigene Ängste 5, Hartes schmelze 7, Weiches erstarre 4, Panik 3

Stab: INI 10+1W6 AT 12 PA11 TP 1W+1 DK N

LE 33 AU 29 AE 30 RS 0 MR 5 GS 8 KO 12

Im Kampf macht er eher von verschiedenen Zaubern (siehe oben) Gebrauch.

Arika saba Alam, die Söldnerin

Erscheinung: Sehnig, grimmig

Hintergrund: Von klein auf wurde sie in ein Söldnerdasein gedrängt obwohl sie, notorisch feige, ungeeignet war. Stets suchte sie sichere Einkommensmöglichkeiten, unbewaffnete zu verprügeln, dazu reicht ihr Mut noch. Und das hätte sie wohl auch immer getan, hätte ihr Vater sie nicht auf eine Expedition in den Rashtulswall geschleppt...

Alter: 21 Größe: 1,77, Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz Kurcharakteristik: Feige Söldnerin

Eigenschaften: MU 9 KL 11 IN 13 CH 13 FF 11 GE 14 KO 12 KK 12 SO 3, Flink

Talente: Athletik 12, Schleichen 9, Sich Verstecken 10, Klettern 6, Überreden 7 (9) (Lügen)

Knüppel: INI 11+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W+1 DK N

Streitaxt: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N
LE 30 AU 35 RS 3 MR 3 GS 9 KO 12
Wuchtschlag, Finte, Ausweichen II (PA 15)

Belkelels Freud´ erquicke dich!

Probe: KL/CH/KO (+MR)

Technik: Der Magier berührt das Opfer und spricht die Formel

Zauberdauer: 2 Akt., eine davon Berührung

Wirkung: Das Opfer verfällt in rauschhafte Euphorie, in der es an nichts anderes denken kann, also Handlungsunfähig ist. Das Opfer gewinnt jede Runde AuP in Höhe der ZfP*, kurzfristig auch über das Maximum hinaus, es baut ZfP*/2 Punkte Erschöpfung ab, fühlt sich also nach der WD sehr erfrischt. Erhält das Opfer SP endet die Wirkung schlagartig, dann ist aber eine Jähzorn-Probe fällig. Erhält das Opfer binnen 7-MR, mindestens 1, Tagen 21 ZfP* ist es abhängig, AU- und die Regeneration von Erschöpfung werden halbiert, das Opfer ist bereit für die nächste „Dosis“ alles zu tun, bis zur Selbstaufgabe. Es gilt: Auf es wirken 21 ZfP*, von denen täglich einer abgebaut wird, erneute Zauber addieren neue Punkte, wobei die ZfP* zur Bestimmung der Abhängigkeit mindestens auf 21 steigen, selbst wenn sie zwischenzeitlich auf 0 gefallen sind (obwohl sich dann die Regeneration normalisiert). Diese Punkte zählen als Erschwerung auf die Selbstbeherrschungsprobe, wenn das Opfer etwas tun will, dass die nächste Dosis gefährdet.

Kosten: 11 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Wirkdauer: ZfP* KR (der Rausch, die Abhängigkeit deutlich länger)

Reversalis: Wirkt wie der Höllenpein, aus dessen Reversalis die Formel entwickelt wurde, zusätzlich ist er ein Gegenzauber: Die ZfP* werden von ZfP* einer Abhängigkeit abgezogen. Dankbarkeit sollte man aber nicht erwarten...

Antimagie: Kann in einer Zone des Einfluss bannen nur erschwert gewirkt und von diesem beendet werden. (Der Rauschzustand, nicht die Sucht, die nichts Magisches an sich hat)

Merkmale: Einfluss

Komplexität: D

Representation: Mag 1

Bisher nur Mahmuds Bruder bekannt, vermutlich nimmt er sie mit ins Grab. Der Zauber hätte als Herrschaftszauber enormes Potential, kann er doch so gut wie nicht aufgehoben werden (nur durch langwierige Suchtbehandlung), wirkt langfristig und auf beliebig viele Aufgaben und selbst der Nachweis am Opfer ist recht kompliziert dazu kommt noch, dass auch eine hohe MR nicht zuverlässig schützt. Al´Anfaner Granden würden für diesen „Spaß“ ohne körperliche Schäden vermutlich sogar bezahlen. Eine Übertragung in die Borbaradianische Repräsentation (mit Merkmal: Dämonisch (Belkelel) hätte wohl eine Art Heiligensprechung des Schöpfers in diesen düsteren Kreisen zur Folge...