Schlummernde Brut

Autoren:

Patrick Noé

Dominic Hladek

Das Abenteuer im Überblick
Spieler: 1 Spielleiter und 2 bis 6 Spieler (Gruppenabenteuer)
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel
Erfahrung (Helden): mittel
Anforderungen (Spieler und Helden): Kampftalente, Detektivarbeit, Soziale Interaktion
Ort und Zeit: Fasar in aktueller aventurischer Zeit

Inhalt

Inhalt ... 2
Zur Einstimmung: Wiedererwachen ... 4
Vorgeschichte ... 6
Das Abenteuer in Kürze ... 8
Einleitung ... 10
  Ankunft in der „Adamantenen“ ... 10
  Einführung einer neuen Heldengruppe ... 11
  Einführung einer festen gruppe ... 12
  „Wasser auf die Seile!“ ... 13
Der Festschmaus zu Fasar ... 14
  Finstere Keller ... 16
    Einstieg: Gefahr aus der Tiefe ... 16
    Zur Stimmung in den finsteren Kellern ... 16
    Die Kellerräume im Detail ... 17
    Finale: Die Quelle des Übels ... 19
    Detailkarten ... 20
    Ausklang: Was nun? ... 21
In den Gassen Fasars ... 22
  Die Skrechu-Brut ... 22
  Von Verlies zu Verlies… (Zum Ablauf der folgenden Kapitel) ... 26
  Der Prophet von Sidi Shebahan ... 27
    Einstieg: Das Recht der Reicheren ... 27
    Zur Stimmung auf dem Sidi Shebahan ... 28
    Die Gassen im Detail ... 29
    Finale auf dem Geisterberg: Zentrum der Fäden ... 29
    Detailkarten ... 31
    Ausklang: So spricht der Prophet... ... 32
  Das Nest der Skrechu ... 33
    Einstieg: Auf den Spuren der Grabräuber ... 33
    Zur Stimmung unter der Erde ... 33
    Die Tracht’al Tracht unter dem Tempel im Detail ... 33
    Finale: Das leere Nest ... 39
    Al’Gorton ... 40
    Detailkarten ... 41
    Ausklang: Jagd auf die Brut ... 42
  Asfalothische Blutgruben ... 43
    Aufruhr in der Arena ... 43
    Zur Stimmung in der Arena ... 44
    Die Arenagewölbe im Detail ... 46
    Die finale Begegnung ... 48
    Detailkarten ... 49
  Verbotene Stollen ... 52
    Einstieg: Eine Bitte um Hilfe... ... 52
    Zur Stimmung in den Minen ... 53
    Die Minen im Detail ... 53
    Der Kult des Seelenschmiedes ... 56
    Detailkarten ... 58

Ausklang: Das Ziel vor Augen 59
Alte und Erhabene Hallen der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam 60
Einstieg: Alle Wege führen zur Al‘ Achami 60
Zur Stimmung in der Al‘Achami 60
Die Gewölbe der Al‘Achami im Detail 60
Zum Thema Detailkarten… 62
Basar in Schutt und Asche 64
Einstieg: Das Grauen zeigt sich 64
Zur Stimmung auf dem verlassenen Basar 65
Die Gassen des Basars im Detail 65
Das Finale: Die Brutmutter 68
Detailkarten 69
Ausklang: Fasar am Tag danach 70

Zur Einstimmung: Wiedererwachen

„Zsssum sssiebten Mal ersssteeehssst du neu, zsum sssiebten Mal diensst du meiner Ssschaar und mir. Erhebe dich und begib dich auf die Sssuche, nach dem wasss du sselbst geboren hassst und sschenke ihm die Freiheit! Und auch diiesess Leben sollsst du heißßen Algor`Ton!“
Die Skrechu zu ihrem Vertrauten, neueres Datum

Fasar war ein Moloch, zu jeder Jahreszeit. Doch jetzt war es gerade unerträglich. Die Saison der Arena war angebrochen. Die Menschenmassen beklemmten ihn. Doch irgendetwas sagte ihm, dass dieses Problem bald vorbei sein würde.
Der Magier schob sich durch die zahlreichen Straßenschluchten, sein Ziel war die Al'Achami Akademie. Etwas erwartete ihn hier, er würde herausfinden, was es war.
Die Alte und Erhabene Akademie der Geistigen Kraft tauchte vor ihm auf. Zielstrebig trat er auf das Portal zu und mit einem unbewusst wissenden Lächeln betätigte der junge Mann den Türklopfer.

Das Madamal stand fast voll am Firmament. Der Yol-Ifriitim lag ruhig und gespenstisch da, wortwörtlich wie ausgestorben. In der Stille des Geisterhügels waren die Tiere der Nacht leise in der Ferne zu vernehmen. Nur die Ratten im Untergrund vernahmen befremdliche Geräusche.

Die Fackeln flackerten in der muffigen Luft der Kammern, ihr Licht warf groteske Schatten an die Wände, die, übersäht mit unzähligen Ornamenten und Zeichnungen, wie lebendig wirkten.
Alem ibn Rasif und seine Männer hatten den Auftrag im Glanze des Goldes leichtfertig angenommen. Nun war ihnen mulmig zu Mute. Aber sie wollten auch nicht zurück. Der verrückte Kerl hatte ihnen doch tatsächlich fünf Marawedis im Voraus bezahlt. Sie würden suchen was er ihnen aufgetragen hatte, es sich unter den Nagel reißen und damit verschwinden. Der Idiot glaubte wirklich sie wären so ehrlich im zu sagen wo der Ort sei den er ihnen befohlen hatte zu finden.

Nervös schaute sich Alem erneut um. War da nicht gerade etwas? Ein Geräusch?
Er hatte sich vermutlich geirrt, das Tönen der Hacken und Schaufeln klang in dieser Gruft unnatürlich verzerrt.
Aber wie hatte er sich breit schlagen lassen? Normalerweise würde er niemals in die Tracht´al Tracht steigen, es muss das viele Geld sein, grübelte er.
Seine Gedanken wandten sich wieder seinen Männern und dem Durchgang zu, als ein hohles `Klong' seine Aufmerksamkeit erregte. Sie waren auf eine Mauer gestoßen. Alem gebot ihnen Einhalt, dann betrachtete er die Wand genauer. Kein Kratzer an der Stelle die Dshadir getroffen hatte.
Der Stein wirkte fremd, er war definitiv nicht von hier, nicht aus dieser Gegend. Sie mussten gefunden haben, wonach sie so lange gesucht hatten. Alem gab Befehl weiterzugraben. Rasch setzten sie ihr Werk fort.

Nach einer weiteren Stunde der Schufterei, war es gelungen. Vor ihnen lag ein Tor, aus Stein gefertigt, bedeckt mit fremdem Glyphen, ihnen unbekannten Symbolen und eingeätzten Bildern, deren Bedeutung sich ihnen entzog. In der Mitte, über einem haarfeinen Spalt der Platte, war eine Tafel angebracht. Im Schein der Fackeln schimmerte sie grünlich und Alem, der Sohn eines Steinschleifers erkannte sofort die kostbare Jade. Dieses Siegel ist mehr wert als er uns bezahlt, schoss es ihm sogleich durch den Kopf.
Seine Männer erwiderten seinen Blick, sie dachten das Gleiche.

„Zahlreiche Biss- und Stichwunden, wie von Insekten, oder etwas in dieser Art, nur deutlich größer. Sein Körper ist völlig erschöpft, sein Zustand ist bedenklich, aber er wird es überleben. Jedoch, ob sein Geist je wieder gesundet, darf bezweifelt werden. Was kann ihn nur so mitgenommen haben?“
Perainepriesterin Leandra Farngrün im Therbûniten-Spital zu Fasar über einen Tulamiden, der halbtot von Zwergen in Keshal Anghra aufgefunden wurde

Vorgeschichte

Als eine der am wenigsten bekannten Träger eines Dämonensplitters arbeitet die „Skrechu“ verborgen aus den Asfalothischen Dschungeln Maraskans heraus. Sie zieht die Fäden im Hintergrund und hat ihre gänzlich eigene Agenda, die den Warmblütigen wohl auf immer fremd und unverständlich vorkommen wird, sollten sie überhaupt jemals davon gehört haben.

Einst schloss sie vor mehr als 2000 Jahren einen Bund mit Al’Gorton einem der Magiermogule. Verblendet vom Wunsch nach ewigem Leben wurde es zum Fluch Al’Gortons, immer wiedergeboren und jedes Mal aufs neue von der Skrechu als Knecht aufgenommen zu werden. Jedes Mal geht das Wissen um die vorherigen Inkarnationen bei ihm verloren, lediglich der Drang, der Skrechu zu dienen, überdauert seinen Tod. Und jedes Mal ruft ihn die Skrechu aufs Neue und gibt ihm den Namen Al’Gorton.
Als äußerst nützlicher, menschlicher Agent kann er sich unter den Warmblütigen gefahrlos bewegen und die Befehle seiner Herrin ausführen. Eine seiner wichtigsten Pflichten war über die vergangenen Reinkarnationen hinweg immer wieder das Anlegen von Nestern für die Skrechu, in denen ihre unheilige Brut, geschützt von Koschbasalt, heranreifen und auf die Stunde ihres Erwachens warten konnte.

Der Basaltturm am Greifenpass war ein solches Nest, der Südturm der Akademie zu Mirham und viele weitere Bauten, die oft mit Legenden über Kämpfe mit Chimären in Verbindung stehen, ebenso. Eines der Nester aber ist seit langem unentdeckt und eines der ältesten, stammt es doch noch aus der Zeit von Al’Gortons erster Inkarnation, als er Magiermogul in Fasar war.
Doch nicht allein die Saat der Skrechu nutzte er um diese Stätte des Grauens anzulegen, nein, auch die Essenz der Vielleibigen Bestie war Teil seiner Experimente. Bereits in seinem ersten Leben geling ihm die Gewinnung dieser Substanz. Die Verschmelzung seines Wissens, der Macht der Bestie und dem Samen der Skrechu brachte etwas hervor, das die Schrecken des Großen Schwarms womöglich noch überstieg. Und so schloss er es in eine Kammer tief in der Erde ein, um eines Tages die Pforte zu öffnen, das Grauen über die Menschen kommen zu lassen.
Doch die Skrechu vergisst nicht, sie spürt ihre Brut reifen, wartet geduldig und weiß, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, Al’Gorton erneut los zu schicken - diesmal, um das Nest in ihrem Namen zu finden und zu öffnen...

Mittlerweile ist er zum siebten Mal reinkarniert und dient wie seit seinem ersten Leben der Skrechu. Sie gibt ihm den Auftrag, nach seinen Nestern zu sehen und sie vorzubereiten für die von Rakorium Muntagonus so gefürchtete Weltverschwörung der Skrechu. Sein Weg führt ihn auch nach Fasar, seine Erinnerungen sind aber bei jeder Wiedergeburt nur vage, also forscht er zunächst nach und lässt sich an der Akademie zur geistigen Kraft in Fasar unter einer Scheinidentität als reisender Magier der schwarzen Gilde nieder.
Von dieser Position aus konnte er nun starten, die Pläne der Skrechu zu verwirklichen und das Nest zu finden und zu öffnen. Seine Informationen waren spärlich und so musste er – immer im Verborgenen – die Tracht’al Tracht aus alten Plänen zunächst lange studieren. Als er in den alten Karten und Schriften der ehrwürdigen Akademie endlich die gewünschten Informationen, nämlich den Ort des alten Schlangentempels mit dem Nest, ausgemacht hatte, war natürlich klar, dass dieser heute unter Jahrtausendealtem Schutt irgendwo in den Tiefen unter Fasar liegen würde. Auch war ihm klar, dass das Öffnen des Nestes seine Folgen haben würde. Zwar hatte er nur eine Ahnung, was genau sich im Nest befinden würde, aber er

wusste, einmal vom schützenden Koschbasalt befreit und aufgeweckt, würde die Brut der Skrechu reifen müssen, Nahrung brauchen und sich irgendwo einnisten müssen, bis sie stark genug sein würde, um sich Fasar offen zu zeigen.
Die erste Nahrung sollte eine Gruppe zwielichtiger Grabräuber sein, die er mit der Entdeckung des Nestes beauftragt hatte. Es war beinahe schon zu durchschaubar: Er bot ihnen eine gute Summe im Voraus, aber bei weitem nicht genug, um ihre Loyalität zu erkaufen. Er wusste, sie würden versuchen, ihn zu betrügen und sich den vermeintlichen Schatz selber unter den Nagel reißen. Dabei würden sie das Nest öffnen und der Brut der Skrechu als Nahrung dienen. Befreit aus den Basaltmauern ihres Nestes würde sich die Brut den „Weg zum Fleisch“ schon bald und sehr schnell selbst suchen und sich dann in Fasar ausbreiten. Er müsste nur noch dasitzen und abwarten, bis die Brut – unbemerkt von den Bewohnern Fasars – stark genug sein würde, um ganz Fasar der Skrechu zu unterwerfen.

Und genau passierte es auch: Die Männer wurden fündig, zerstören aber in ihrer Gier nach Schätzen das Siegel ohne die entsprechenden Vorkehrungen und gewährten der Brut damit die Freiheit. Die noch recht schwachen Kreaturen töteten die Eindringlinge bis auf einen, der verwirrt und schwer verletzt entkommen konnte.

Nun bahnt sich die Brut selbst einen Weg durch die Tracht’al Tracht und schafft eine neue Domäne. Um sich zu verbreiten fängt sie Wesen, die ihr im Untergrund begegnen, fügt sie ihrer Brut hinzu und passt sie neu an. Die gefangenen Tiere, anfangs Ratten und anderes Ungeziefer mutieren und bringen neue Schöpfungen hervor. Die nächste Generation wagt sich bereits weiter nach oben vor und jagt dort auch größere Tiere: Hunde, Katzen, Vögel - alles wird integriert. Da durch die Grabräuber Menschen hinzugekommen sind, gewinnt die Brut an Intelligenz und geht vorsichtig vor. Sie entführt Menschen aus den Armenvierteln, wo man so schnell niemanden vermisst. Die verunsicherten Bettler und Straßenbewohner stoßen bei ihrer Suche nach Hilfe auf taube Ohren. Die Erhabenen bekommen davon noch nichts mit. Erst als die Vorfälle sich immer mehr häufen, werden auch diese unruhig. Doch so schnell erreicht das Gezücht am Boden nicht die hohen Türme der Mächtigen. So denken sie zumindest.
Doch die Brut der Skrechu wächst und wächst. Und es ist nur eine Frage der Zeit, bis auch die Erhabenen der Stadt dieses Problem ernst nehmen müssen...

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers in Fasar. Eine Reihe von möglichen Gründen finden Sie in der **Einleitung**, es sei aber gesagt, dass das Abenteuer sich sowohl für eine feste Gruppe von Abenteuern eignet wie auch dazu, eine neue Gruppe zusammenzuführen.
Beim **Festschmaus zu Fasar** im Hause eines der Erhabenen, Manach ter Goom, bei dem die Helden als Gäste oder Personal anwesend sind, kommt es zu einem Ausbruch der Skrechu-Brut mitten im Hause ter Gooms. Ist die akute Gefahr gebannt, können die Helden nun gemeinsam die **Finsteren Keller** des Hauses, die in die Tracht'al Tracht führen, durchsuchen, denn offenbar kamen die angreifenden Wesen von hier. Allerdings werden sie nur bis zu einem eingestürzten und völlig vermauerten Bereich kommen, durch den sich die Brut offenbar ihren Weg gebahnt hat. Der Hausherr wünscht keine weitere Erkundung über diesen Bereich hinaus, man sieht aber zum einen, dass der Abschnitt grob in Richtung Yol-Ifriitim führt, und erfährt darüber hinaus, dass ter Goom Berichte über solche Vorkommnisse bekannt sind – bisher aber nur in Elendsvierteln, die niemanden ernsthaft interessieren. Er wird sich nun aber stark machen für eine Belohnung, denn die Gefahr der Wesen aus der Tiefe kann nicht länger ignoriert werden, wenn sie mitten im Haus eines Erhabenen auftauchen kann.

Den Helden steht nun der Hauptteil des Abenteuers bevor, in dem sie sich äußerst frei **in den Gassen Fasars** bewegen und Erkundigungen einziehen kann. Auf eine Reihe möglicher Ereignisse rund um die Brut der Skrechu kann der Spielleiter zu jedem Zeitpunkt zur Spannung oder als Informationshappen zugreifen.

Die Skrechu-Brut selbst, mit der man es im Laufe der Erkundungen zu tun bekommt, wird vor dem Hauptteil näher beschrieben. Es handelt sich um einen Teil des Omegatherions, das durch die Magie der Skrechu und des Magiermoguls Al'Gorton sowie mit Hilfe von Artefakten der Magiermogule zu einer Asfalothischen Brutmutter gemacht wurde, das hierhin verschleppte Wesen auf unheilige Art in chimärische und pervertierte Scheußlichkeiten verwandelt. Danach wird beschrieben, wie die Helden **Von Verlies zu Verlies** die folgenden Kapitel (jeweils ein Dungeon) durchlaufen werden, wobei viel Wert auf eine freie Reihenfolge gelegt wurde. Es müssen nicht zwingend alle durchlaufen werden und die Reihenfolge ist ebenfalls egal und kann von Gruppe zu Gruppe variieren

Yol-Ifriitim ist aber ein erster Anhaltspunkt für die Helden, wo man zu suchen beginnen könnte. Unter dem Kortempel befindet sich ein Zugang zu den Tiefen der Stadt. Davon berichten kann Alem, der einzig überlebende Grabräuber aus der Gruppe, die Al'Gorton beauftragt hatte. Er hat das Nest gesehen und ist daraufhin dem Wahnsinn anheim gefallen. Er wird nun als **Der Prophet von Sidi Shebahan** verehrt, denn er hat vorausgesehen, dass die Gefahr aus der Tiefe um sich greifen wird (schließlich hat er sie mit befreit). Hat man die Gassen dieses von Ruinen durchzogenen Stadtteils mit all seinen ganz weltlichen Gefahren durchquert und ihn gefunden, kann er den Zugang zum **Nest der Skrechu** benennen. Erforschen die Helden den Untergrund Yol Ifriitims nun über den von Alem genannten Eingang (oder finden einen anderen Zugang), so stoßen sie nach einem gefährlichen Abstieg in die Gewölbe am Ende auf das Nest – zu ihrem Glück ist das Siegel gebrochen und das Nest bereits verlassen, bietet aber Hinweise darauf, was hier gehaust haben mag.

Daneben wird zu einem beliebigem Zeitpunkt auch in den Arenen der Stadt die Gefahr zu Tage treten und diese zu **Asfalothischen Blutgruben** machen, als die Brut sogar einige der Kampftiere befällt und auf widerlche Art verändert. Die Helden sind womöglich als Gast gerade anwesend und können so mehr über die Art der Gefahr in Erfahrung bringen.

Auch die nach Diamanten grabenden Erzzwerge sind von der Verbreitung der Brut betroffen. In ihre Adamantenen Minen ist die Brut bereits vorgedrungen. Einzelne Zwerge sind bereits verschwunden und ihre Spur führt zu **Verbotenen Stollen**, wo sich nun kein Zwerg mehr hintraut, kehrt doch niemand von ihnen von dort zurück – und wenn doch, dann irgendwie verändert. Am Ende des Stollen finden die Helden die Ursache für das veränderte Verhalten einiger Zwerge; auch dieses ist auf die Brut der Skrechu zurückzuführen. Das Finale wird den Helden noch fehlende Informationen über den jetzigen Aufenthaltsort der Brutmutter und den Diener der Skrechu Al‘Gorton geben, denn ein weiterer der Grabräuber hat überlebt, jedoch um einen großen Preis...

Mehrere Spuren führen letztendlich auch in die **Altehrwürdigen Hallen** der Akademie der geistigen Kraft, wo seine Spektabilität Thomeg Atherion sein Wissen mit dem der Helden teilen wird und durch einen unterirdischen Zugang ins Tracht’al Tracht den Helden Zugang gewähren wird in die Unterstadt. Hier wird nun zum ersten Mal Al’Gorton selbst in Erscheinung treten und sich den Helden zum Kampf stellen. Wie immer der Kampf ausgeht, die Helden wissen nun genau, wo die Brutmutter sich befindet:

Der **Basar in Schutt und Asche** entsteht gerade, als die Helden – sei es unterirdisch oder oberirdisch – dort eintreffen. Überall tun sich Risse und Gräben auf und ein Teil des Basars wird von fliehenden Menschenmengen verlassen. Oberirdisch durch die engen Gassen und Läden des Basars sowie unterirdisch durch Teile des von der Brut untergrabenen Viertels muss man sich bis zum Finale beim Teil des Omegatherion vorarbeiten, dessen Brut besiegen und dessen unheilige Fortpflanzung stoppen.

Ist die Gefahr endlich gebannt, werden die Helden womöglich noch eine Weile bleiben und **Fasar am Tag danach** erleben sowie die Belohnungen und Ehrungen entgegennehmen, die ihnen zustehen.

Einleitung

Ankunft in der „Adamantenen“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fasar, Mutter aller Städte, so wird sie genannt, Fasar, die Adamantene, so heißt es, sei die älteste Stadt des Kontinents.

Doch sie ist so viel mehr als das: Ein Labyrinth enger Gassen, die den Duft aromatischer Geheimnisse verströmen, überschattet von den Türmen und Brücken der Erhabenen, Balkone und Erker, die sich über den staubigen Straßen beinahe treffen. Schmelztiegel tulamidischen Verkehrs mit fremdartigen Rufen in vielen Färbungen, knallenden Peitschen, rumpelnden Karren, klingender Münze und brüllenden Mulis; Kaleidoskope farbenprächtiger Gewänder, Schleier, Turbane und Fese; Wasserträger und Haimamudim, Hunde und Katzen, Wahrsager und Bartscherer; zwischendrin das Gewinsel blinder, zahnloser und verkrüppelter Bettler, in die Nischen der Gassen gekauert, tagtäglich um ihr Überleben kämpfend, und dem Singsang der Rastullah-Bethäuser deren Mawdli auf hohen, schlanken, weißen Türmchen ihren Herrn preisen.

Die überdachten Basare sind kaum weniger verführerisch. Spezereien regionaler und fernländischer Art, Duft- und Salböle, Weihrauchkugeln, Teppiche, Seiden und Messingwaren- ein alter Suleiman hockt im Rohalssitz zwischen seinen Flaschen, während geschwätzige Jugendliche im Schatten alter Bauten, vermutlich aus bosparanischen Zeiten, Senfkörner zerstoßen. Das Tulamidenreich vermischt mit dem Bosparanischen, entfaltet seinen ganzen Charme und erdrückt ihn zugleich. Alles an einem Ort, zur gleichen Zeit.

Die Helden hat es in den Schmelztiegel Fasar verschlagen, einer Stadt mit unbegrenzten Gelegenheiten, in der ein Jeder sein Glück wie auch sein Verderben finden kann. Starre Lehensstrukturen wie im Mittelreich gelten hier keinen Heller, vielmehr ist es das Geld selbst, das hier gilt.

Mehr Informationen zur riesigen Metropole Fasar finden Sie im Quellenband **Land der ersten Sonne**. Auch eine grobe Stadtkarte und eine Beschreibung der Stadtteile werden sie dort finden. Zumindest diese Karte sollten Sie beim Leiten des Abenteuers zur Verfügung haben, am besten sollten Sie auch das Kapitel zu Fasar gelesen haben, um ein stimmiges Bild der Stadt weitergeben zu können. Dieses Abenteuer wird mehrmals Ortsangaben machen, allerdings sein Hauptaugenmerk auf die Handlung mit ihren Dungeons richten. Ein Bild der „Stadt drumherum“ sollten Sie den Spielern anhand der offiziellen Informationen vermitteln.

Ob Sie als Meister Ihre Heldengruppe in die Stadt befördern oder ob Sie eine neue Gruppe mit diesem Abenteuer einführen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Für beide Möglichkeiten hier ein paar Vorschläge.

Einführung einer neuen Heldengruppe

Wenn Sie eine neue Heldengruppe aufbauen oder für dieses Abenteuer verwenden wollen, kann die Einführung sehr einfach erfolgen: Das Abenteuer beginnt mit dem Festschmaus im Hause eines Erhabenen, Manach ter Goom. Da solche Feste prunkvoll sind und gespickt mit Personen zur Unterhaltung, Personal, Wächtern und selbstverständlich Gästen, sollte hier fast jede Profession jeder Kultur ihren Platz finden können:

Als **Unterhaltung** oder exotische Attraktion könnten beispielsweise gesellschaftlich orientierte Professionen wie Kurtisanen, Gesellschafter, Gaukler aller Art, Ausrufer, Barden, Tierbändiger, aber auch Gladiatoren und Stammeskrieger, Scharlatane, Schelme, Rahjageweihte, Zaubertänzer und Angehörige exotischer Rassen (Achaz, Goblins, Elfen...) oder Kulturen (Nivesen, Thorwaler, Bornländer...) eingeführt werden.

Selbstverständlich benötigt eine solche Feier ein ganzes Heer an kurzfristig angeheuerten wie langfristig angestelltem **Personal**. Gerade Handwerksprofessionen wie Bauern als Nahrungslieferanten, selbstverständlich Domestiken, Handwerker verschiedenster Berufe zur Lieferung von Waren oder zur Instandhaltung; Rattenfänger, Tagelöhner oder gar Bettler für niedere Arbeiten, Wirte, Wundärzte, Botenreiter... alles könnte vertreten sein.

Als **Wächter** könnten vor allem kämpferische Professionen aller Art, aber auch (gilden)magische Leibwächter oder sämtliche kampfstarken Helden.

Unter den **Gästen** befinden sich Geweihte aller Götter, Magier, wohlhabende Händler, aber auch Edelhandwerker, Reisende Professionen wie Entdecker und Seefahrer, die ferne Länder bereist haben, Hofkünstler, Höflinge, Schriftsteller, Adlige oder Würdenträger aller Art, sei es magisch, militärisch oder ganz weltlich usw.. Auch persönliche Freunde Manach ter Gooms sind natürlich anwesend.

Dazwischen mag sich auch **zwielichtiges Volk** wie Einbrecher, Diebe, Taugenichtse, Streuner, Spitzel, Hochstapler, Hexen bestimmter Schwesternschaften oder Phexgeweihte geschmuggelt haben, ob um sich selbst zu bereichern oder Informationen herauszufinden.

Falls Sie eine neue Gruppe zusammenführen, beschreiben Sie jedem der Helden den anfänglichen Festschmaus aus seiner Sichtweise und gönnen Sie jedem diese erste Szene, um sich ein wenig in seinen Helden hineinzufinden. Alle als Unterhaltung geladenen Gäste sollten ihren jeweiligen Auftritt beschrieben bekommen, also einen Gladiatorenkampf, eine Gauklervorführung, das Vortragen von Musik usw.. Über den Erfolg können Sie eine je nach Beschreibung des Charakters erschwerte oder erleichterte Talentprobe entscheiden lassen, ob er umjubelt oder mit müdem Gähnen bedacht wird, eine spezielle Erfahrung wäre ein erfolgreicher Auftritt bei einem Erhabenen schon wert.
Wächter müssen stets auf die Sicherheit ihres Klienten oder der gesamten Veranstaltung achten. Eine kleine improvisierte Szene eines abzuweisenden allzu forschen potentiellen Diebes oder gar die Verhinderung eines Attentats wären mögliche Einführungsszene.
Gäste sollten ein wenig Kontakte pflegen können und auch vom Hausherren zumindest begrüßt werden. Zwielichtige Charaktere zuletzt sollten die Möglichkeit bekommen, dem eigentlichen Grund ihrer Anwesenheit nachgehen zu können, also ein abgeschnittener Beutel hier oder eine wichtige Information über eine demnächst ankommende Wagenladung Waren

dort sollte ihnen den Erfolg bringen, den sie hier suchen. Auch hierüber kann eine gelungene Talentprobe über Misserfolg oder Erfolg und damit eine spezielle Erfahrung entscheiden.

Sollten die Spieler neue Helden entworfen haben und noch Freiräume in ihrer Hintergrundgeschichte haben, scheuen Sie sich nicht, bereits Bekanntschaften herzustellen. Auch bei den Einführungsszenen schadet es nicht, die einzelnen Helden bereits interagieren zu lassen.
Versuchen Sie aber, nicht bereits Feindschaften aufzubauen. Einen zwielichtigen Helden an einem Wächter-Helden vorbeikommen zu lassen, mag einladend sein, jedoch würde so ein ungewünschtes Gegeneinander Arbeiten entstehen und schlimmstenfalls gleich zu Beginn zu bösem Blut zwischen den Spielern führen. Versuchen Sie stattdessen Gemeinsamkeiten zu finden: Womöglich ist ein Spitzel und ein Leibwächter in den Diensten eines Gastes anwesend oder ein Gaukler beeindruckt mit seiner Vorstellung einen Gast des Gelages, natürlich einen der Spieler, ganz besonders und kommt mit diesem ins Gespräch. Je nach Helden gibt es unzählige Möglichkeiten, die Sie auf die Professionen Ihrer neuen Heldengruppe abstimmen können.

Eine mögliche Einführung ist es auch, die Spieler nach der Ausarbeitung ihres Helden selbst danach zu fragen, weshalb sie bei der Einführungsszene (hier dem Festgelage eines Erhabenen) anwesend sind. Oft ergeben sich so die besten, plausibelsten und für die Spieler spannendsten Szenen, außerdem fühlt sich so niemand gegängelt und hat von Anfang an das Gefühl, dass er selbst die Entscheidungen für seinen Helden trifft. Gleichzeitig ist das auch ein Appell an den Spieler, selbst nachzudenken und das nicht dem Meister zu überlassen.

Einführung einer festen gruppe

Falls Sie dieses Abenteuer für eine sich bereits kennende, bestehende Heldengruppe leiten, gibt es ebenfalls mehrere Möglichkeiten für die Einführung der Gruppe.
Zunächst einmal sollte ein Grund gefunden werden, weshalb die Helden Fasar betreten. Neben dem offensichtlichen Grund, dass in einer Stadt mit so wandelbaren Strukturen, so viel Reichtum und Armut nebenher und so vielen Möglichkeiten sich schnell eine Aufgabe für weitere Abenteuer finden lässt, könnten auch persönliche Bekanntschaften die Helden hierher führen. Gebürtige Fasarer könnten hier jemanden besuchen wollen (falls das plausibel erscheint, sogar Manach ter Goom selbst), die Magierakademie(n) könnten ein Ziel für einen Magier der schwarzen Gilde sein, Händler könnten hier nach Möglichkeiten suchen und für jegliches Soldvolk ist der Kor-Tempel schon eine Reise wert.

Ist man in der Stadt, wird man bald aufmerksam darauf, dass Manch ter Goom, einer der Erhabenen, noch Personal und Unterhaltung für sein Fest sucht. Gehört einer oder mehrere der Helden einer entsprechenden Profession an, könnte er von einem Ausrufer gezielt angesprochen werden oder sich von für ein entsprechendes Engagement interessieren. Evtl. könnten die Helden geschlossen als eine Gruppe von Gauklern, Leibwächtern oder ähnlichem auftreten und gemeinsam ein Engagement erhalten. Helden mit abweichenden Fähigkeiten könnten auch für andere Aufgaben vorgesehen werden. Machen Sie es dabei den Spielern nicht zu leicht, sondern lassen Sie die Helden sich ihre Aufgabe durch Rollenspiel und evtl. Talentproben (zur Vorführung oder zum Überzeugen der Rekruteure) erarbeiten.
Sollte sich keine Anstellung anbieten und auch keine Verbindung zu Manach ter Goom finden lassen, könnten Sie folgende auch für das spätere Abenteuer relevante Szene einbauen.

„Wasser auf die Seile!“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Gassen Fasars sind nicht nur eng und voll, durch die Lage am Berghang sind viele von ihnen darüber hinaus äußerst steil. Gerade arbeitet ihr euch in der brennenden Hitze mühsam eine solche Gasse hoch, als ihr einen Ausrufer mit tulamidischem Dialekt hinter euch rufen hört: „Zur Seite, zur Seite! Auch du, elendiger, neunmalverfluchter Bettler, in den Staub... nein, nicht hier, du Dummkopf neben der Straße, wenn du nicht zermalmt werden willst, du Wurm! Wir sind im Auftrag Manach ter Gooms unterwegs, ja ihr habt richtig gehört, im Auftrag des Erhabenen! Und ihr dort drüben, was steht ihr da dumm rum wie versteinerte Säulen? Hat Meister Atherion euch verhext? Weicht zur Seite und seid still!“
Mit der letzten Bemerkung meinte der äußerst unangenehm aussehende und riechende Tulamide offenbar euch. Und schon spürt ihr auch seinen faulen Atem aus zahnlosem Mund und werdet zur Seite gedrückt. Gerade überlegt ihr, ob ihr euch so ein Verhalten gefallen lasst, da verschlägt euch ein gewaltiges Dröhnen den Atem und lässt euch erschreckt in die Richtung blicken, aus der der Mann kam. Während dieser weiter die Gasse hoch den Weg frei räumt, an deren Ende ihr eine Gladiatorenarena ausmachen könnt, ziehen mehrere schwitzende Sklaven mit Seilen eine tonnenschwere Last auf Rollen die Gasse hoch: Eine gewaltige metallverstärkte Kiste, aus der dumpf das röhrende Geräusch drang. „Ruhe, es braucht Konzentration! Wer nicht schweigt, wird schon sehr bald in Borons Hallen enden!“ ruft der Tulamide noch hinab zu euch und den anderen Menschen in der Gasse, als sich der riesige Käfig langsam an euch vorbei nach oben bewegt. Fast jeder hält die Luft an und wird mucksmäuschenstill, als die Kiste mit offenbar irgendeinem Ungetüm darin vorbeigezogen wird; der neben dem Wagen hergehenden Söldner mit schwerer Waffe zur Untermauerung der Drohung wäre nicht mal nötig gewesen... Dann ein brachialer Aufschrei! Etwas hat im Käfig gegen das Holz gestemmt, es fast zum Bersten gebracht und einen der Sklaven den Halt verlieren lassen! Das Knarren der trockenen Seile, das Schaben der hölzernen Räder und das Brummen des Wesens sind die einzigen Geräusche, die ihr noch hört...

Ein Wollnashorn - darum handelt es sich hier - in einem Käfig durch die Gassen Fasars zu transportieren ist keine leichte Aufgabe. Gerade an steilen Stellen ist Konzentration gefragt. Ein Fehler und der Käfig könnte ungebremst nach unten zurückrollen und damit Menschen und das Tier verletzen oder töten. Manach ter Gooms gehört die Arena, in die das Tier als Attraktion gebracht werden soll. Es ist vorgesehen, dass es gegen Gladiatoren antreten soll.
Ein Seefahrer, Handwerker oder ähnliches wird nun merken, dass etwas mit dem Käfig nicht stimmt (das Holz droht zu bersten, die völlig trockenen Seile könnten reißen), ein tierkundiger Wildnischarakter sieht anhand des Verhaltens, dass das Nashorn unmittelbar auszubrechen droht oder ähnliches. Man muss etwas tun! Trotz der Strafandrohung muss in dieser Situation zur Verhinderung von Schlimmerem gehandelt oder zumindest der Wagentross alarmiert werden. Die Helden können also durchaus auch selbst zur Tat schreiten. Eine Talentprobe auf Holzbearbeitung, Seiler, Tierkunde, Abrichten oder ein anderes angebrachtes Talent kann vor den Augen aller dazu genutzt werden, um die Gefahr einzudämmen. Die Helden sollten die Chance haben, maßgeblich dazu beizutragen ein Unglück zu verhindern.
Da Fasar zutiefst ungerecht ist, wird wegen des Handelns gegen die Befehle ter Gooms (absolute Ruhe!) direkt danach die Todesstrafe der Helden ausgesprochen und vor Ort durchgeführt... wäre da nicht ter Goom selbst, der verkleidet als Bürger Fasars anwesend war, um seinen Neuerwerb zu beobachten. Er wird sich zu erkennen geben, bevor den Helden etwas geschieht oder es zu einem Kampf kommt, und ihre Tat stattdessen mit einer Einladung zu seinem Festgelage und natürlich dem späteren Eintritt zu einem Kampf des Wollnashorns gegen Gladiatoren in den Blutgruben belohnen.

Der Festschmaus zu Fasar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Hoch über den Lehmdächern der gewöhnlichen Bürger erstrecken sich die Türme der Reichen und Erhabenen dieser Stadt. Um nicht dem Schmutz, Gestank und Gewimmel der Straßen ausgeliefert zu sein, erstrecken sich steinerne Brücken zwischen diesen uralten Türmen.
In einem solchen lebt auch Manach ter Goom, euer Gastgeber für den heutigen Abend. Nachdem ihr eine steile Treppe an einer der gewaltigen Mauern Fasars entlang nach oben gestiegen seid, seht ihr sein Haus vor euch: Es gleicht von außen mehr einer Festung als einer Villa, aber das mag wohl der Preis dafür sein, in Fasar reich und bekannt zu sein. Ständig ist man auch ein Ziel für viele und muss sich schützen.
Am Hintereingang ist ein ständiges Ein und Aus von Lieferanten zu beobachten, die ihre Waren in Körben auf ihrem Rücken oder an Stangen hierher tragen. Gaukler üben auf dem schmalen Stück zwischen dem Haus und dem sicher mehr als 20 Schritt tiefen Abgrund zu den Straßen Fasars ihre Kunststücke und Akrobatik. Gerade rutscht beinahe einer von ihnen ab, findet aber im letzte Moment das Gleichgewicht. Zwischen diesem bunten Volk gehen mit ernster Miene starke Männer mit Khunchomern und freiem Oberkörper umher, offenbar Wachpersonal ter Gooms. Sie mustern alle Personen eingehend und lassen niemanden in das Haus, der nicht tatsächlich dort hinein gehört.
Der Vordereingang ist hingegen weniger stark frequentiert. Zwei Wachen mit prunkvollen Helmen und freiem Oberkörper gewähren den geladenen Gästen Einlass. Hinter ihnen kann man durch ein Tor hindurch bereits in das Innere des Anwesens blicken. Welch Unterschied zu diesem rondrianischen Äußeren!
Das Tor führt in einen Innenhof, der mit Fackeln erhellt wird: Bunte Stoffbahnen hängen von den Wänden herab, Tische voller feinster Speisen, exotischer Früchte und edler Weine stehen in dem Hof aufgebaut, es duftet nach Gewürzen, süßen Datteln, starken Obstbränden und herrlich angebratenem Fleisch. Einige Gaukler spucken und jonglieren in diesem Innehof Feuer und erfreuen die Gäste, die bereits anwesend sind. Zwischen all diesen Eindrücken seht ihr bequeme Diwane und ein buntes Allerlei aus Blumenstöcken, Palmen und gestutzten Hecken.

Das Anwesen von Manach ter Goom befindet sich in Freistadt, einem Viertel Fasars, das er vollständig beherrscht und in dem viele Bornländer und Mittelreicher leben. Es steht auf einem uralten Turm, der über Brücken mit anderen Türmen und Teilen von Stadtmauern verbunden ist. Hier oben ist die Luft gut und das Elend des Volkes weit entfernt.

Geben Sie den Spielern bei und nach der Ankunft einige Zeit, um sich in ihre Rolle einzufinden und diese ein wenig auszuspielen. Arrangieren Sie wie schon im Kapitel zuvor beschrieben kleine Szenen, in denen sie etwas ihrem Handwerk und ihren Neigungen nachgehen und etwas Rollenspiel betreiben können

Das Festmahl wird keiner festen Agenda folgen, nur zu Beginn wird der **Gastgeber Manach ter Goom** sich seinen Gästen zuwenden und zu Ehren seines Tsatages eine kleine Rede halten, bei der er alle auffordert sich zu amüsieren. Seine Bediensteten werden alle Wünschen erfüllen und er selbst werde versuchen, an diesem Abend überall zu sein. Tatsächlich wird er den Abend über versuchen, mit allen Gästen einige Worte zu wechseln und sie bei Laune zu halten.

Zu Gast sind zahlreiche Würdenträger der Stadt einschließlich mehrerer Erhabener mit ihrem Geleit, unter anderem **Garbolosch Sohn des Garbosch**, der sich später bittend an die Helden wenden wird, um die Probleme der Erzzwerge zu lösen. Er weiß bereits zu diesem Zeitpunkt, dass etwas in den Adamantminen vorgeht, aber die Zwerge behalten dieses geschäftsschädigende Geheimnis für sich. Wer ihn aber den Abend über etwas beobachtet, wird mit *Menschenkenntnis* herausfinden, dass ihm etwas schwere Sorgen macht. Reden wird er heute nicht über die Probleme, aber er verfolgt fast erleichtert, dass ter Goom zum Ende des Abends gegen die Brut vorgehen will. Später wird er sich an die Helden erinnern.

Natürlich nicht fehlen darf **Thomeg Atherion**, die Spektabilität der Akademie Al'Achami, der mit einer sich obszön gebahrenden Schülerin an dieser Feier teilnimmt.

Der ehemalige Erhabene **Mharbal al'Tosra** gilt als Stimme des Mondes und großer Mystiker der Phex-Kirche. Er könnte auf einen phexgefälligen Helden aufmerksam werden und ihm wird garantiert nicht das Geringste Ausüben des Phexhandwerkes an diesem Abend entgehen. Missglückte Versuche wird er womöglich rügen, gut ausgeführte Aktionen könnte er aber heimlich dem entsprechenden Helden gegenüber loben. Sollte sich ein Held außerordentlich hervortun, mag Mharbal diesen sogar ins Auge fassen als potentiellen Diener der Phexkirche. Eventuell ein Ansatz für das nächste Abenteuer...

Mhanach abu'l Ketab („Vater des Buches") leitet die Werkstätten vom Bund des Roten Salamanders in Fasar und steht in Geschäftskontakt zu ter Goom. Er ist für gebildete Charaktere ein exzellenter Gesprächspartner, der sich auf dem Gebiet der Alchimie sehr gut auskennt.

Die Kurtisane **Tulla al Rahjani** ist mit der Organisation der Feier betraut. Sie sorgt dafür, dass stets überall genügend Essen, Unterhaltung, Musik etc. vorhanden ist und hat ein Gespür für Leute die Ärger machen könnten (lässt sie extra scharf beobachten von den Wachen) oder sich langweilen (in diesem Fall schickt sie Unterhaltung aller Art zu den Personen, einschließlich ihrer Mädchen, einem halben Dutzend schöner, junger Frauen und zwei Männern, die die Gäste unterhalten). Trotzdem fällt sie den Abend über kaum auf und sorgt einfach nur für ein Gelingen des Festes.

Darüber hinaus sind reiche Händler, Adlige, Höflinge, Geweihte der Rahja, des Kor, des Praios und anderer Kirchen Magier der Al'Achami und viele mehr anwesend

Gaukler und Scharlatane bilden die Unterhaltung, die stets an verschiedenen Stellen im Innenhof und den Gebäuden drumherum stattfindet. Darunter sind ein Norbardischer Bärenbändiger mit einem tanzenden Bär, eine Truppe Tulamiden, die „Feuerdschinne", die Kunststücke rund um Feuer darbieten (Feuerspucken, Herumwirbeln von Ketten mit Feuerkesseln daran, Jonglieren mit Fackeln etc.), ein örtlicher Schlangenbeschwörer, der aus seinem Korb durch sein Flötenspiel eine Kobra sich aufrichten lässt (während der nächsten Szene beim Auftauchen der Burt könnte sich auch in seinen Korb eine Chimäre der Skrechu eingeschlichen haben und in diesem Moment auftauchen).

Finstere Keller

Einstieg: Gefahr aus der Tiefe

Der Einstieg in dieses Kapitel erfolgt natürlich direkt über die Feierlichkeiten bei ter Goom, nachdem folgendes passiert:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Fest ist nun in vollem Gange. Während Feuerspucker in einem Teil des Raums die Gäste unterhalten, sitzen an der großen Tafel künstlich gelangweilt und dekadent jene, die dieses Spektakel nicht mehr Erstaunen kann; zu viel haben sie schon gesehen, zu überdrüssig sind sie der Unterhaltung. Auch der Hausherr sitzt am Kopf der Tafel. Gerade macht er einen abfälligen Scherz über die Qualität des Gauklers und klatscht kurz in die Hände, um eine neue Vorführung geboten zu bekommen, dann greift er nach einem Bund Trauben, so groß und prall blau, dass selbst Rahja vor Neid erblassen würde.
(Nach einer Sinnenschärfe-Probe) Auf einmal seht ihr, wie Bewegung in dem Obst zu sehen ist. Bei allen Zwölfen, was windet sich da an der Traube entlang?! Etwas, das entfernt einem armdicken Tausendfüßler oder Wurm ähnelt, hängt an dem Obst, das ein Sklave kurz zuvor aus dem Keller gebracht hat und euer Gastgeber ist kurz davor, genüsslich in die Traube zu beißen – und das Etwas, das daran hängt...

Im nächsten Moment geht Gekreische und Gezische los: Aus verschiedensten Ecken und Winkeln des Hofes dringen seltsame Wesen auf die Gäste ein. Es beginnt ein Kampf gegen 3 Wurmfüßler, 2 Samtpfoten und eine Schleimschabe. Die Werte entnehmen Sie dem Kapitel „Die Brut der Skrechu“. Die Wesen sollten mehrmals die Gäste anfallen, so dass die Helden (und einige Wachen evtl.) einschreiten müssen.

Manach ter Goom ist wegen dieser Störung seiner Feier in erster Linie so wütend, dass er „jeden, der tapfer genug ist“ auffordert, der Sache nachzugehen. Der Bedienstete, der das Obst gebracht hat, sagt, es käme aus dem Keller, und genau dorthin geöleitet ter Goom alle Freiwilligen (die Helden). Er bietet jedem 10 Dukaten, wenn sie der Sache nachgehen und verhindern, dass solche Wesen nochmal in sein Haus eindringen. Vor dem Keller wartet er auf die Rückkehr der Helden, welche nun auf sich gestellt sind.

Zur Stimmung in den finsteren Kellern

Dies ist das erste Gewölbe, das die Helden zu erkunden haben. Zunächst stellt es sich als „normaler“ Keller dar. Licht müssen die Helden selbst mitbringen, aber durch zahlreiche Kisten, Regale und die Abwesenheit von jeglichen Fenstern dürfte es trotzdem eher unheimlich und düster in diesen Gewölben sein. Dimmen Sie entsprechend auch das Licht am Spieltisch und legen Sie unheimliche Musik auf.
In der Dunkelheit lauert etwas, nämlich die ersten Exemplare der Skrechu-Brut, abscheuliche, widernatürliche Wesen, die teilweise jeder Beschreibung spotten. Auch wenn es sich um verhältnismäßig niedere Vertreter ihrer Unart handelt, so sollten sie als gefährliche, hinterhältige Gegner mit erstaunlich hoher Intelligenz auftreten: Hinterhalte, Fallen, kurze Angriffe und anschließende Flucht sind ihre bevorzugten Taktiken.
Die Spieler sollten sich deshalb analog zu ihren Helden stets bedroht fühlen und animiert werden, vorsichtig und leise zu sprechen und sich zu bewegen, um nicht unachtsam von einem Wesen angegriffen zu werden. Sprechen Sie selber dazu leise, spielen Sie Musik nur leise ab, flüstern Sie die Informationen über die Räumlichkeiten eher heraus als sie zu sagen,

bringen Sie die Spieler dazu, ihre Köpfe zusammenzustecken. Und bei einem Angriff der Brut werden Sie plötzlich laut, reden gehetzt, schnell und beschreiben wild all die auf die Helden einprasselnden Details, um Spannung zu erzeugen.
Später in den alten Räumlichkeiten unter dem Keller können Sie dazu noch eine Spur mehr Aberglaube hineinbringen und die offensichtliche Dekadenz der einstigen Besucher dieser Stätte mit den Beschreibungen der Räume unterstreichen.

Die Kellerräume im Detail

1: Keller
Dieser annähernd quadratische Raum ist voll gestellt mit Kisten und alten Möbeln. Er dient teilweise als kühles Vorratslager, aber auch als Abstellkammer. In diesem Raum könnten bereits einige der Chimärenwesen lauern, beispielsweise ein Dämonenköter, der die Helden aus dem Hinterhalt anspringt.

2: Vorratskammer
Hier lagern in den Regalen an drei Wänden Nahrungsvorräte aller Art. Würste hängen von der Decke, Käse liegt in den Regalen, Einmachgläser beinhalten süße Marmeladen und eingemachtes Obst, Trockenfrüchte liegen in Körbchen in den Regalen usw..

3: Brunnen
In diesem Raum steh ein Brunnen, mittels dem das Haus mit Wasser versorgt wird. Der Schacht ist äußerst tief und reicht nicht nur die gut 20 Schritt bis zum Erdboden, sondern noch einmal um einiges tiefer in den Erdboden hinein. Theoretisch können die Helden, falls sie den Geheimgang 5 nicht finden, sich auch hier abseilen (und dann letztlich evtl. den Geheimgang durch das Hinaufsteigen der Wendeltreppe 6). Unten endet der Brunnenschacht in Raum 12.

4: Weinkeller
Hierbei handelt es sich nun um einen Gewölbekeller, der von einer Reihe von Bögen und Säulen getragen wird. Er ist relativ niedrig (gute 2 Schritt) und voll gestellt mit Regalen voller Flaschen mit Spirituosen sowie Weinfässern.
In diesem Raum lauern mehrere Wesen der Skrechu-Brut: Chitinhunde, Wurmfüssler, Dämonenköter. Wie viele genau und wo sollten Sie als Spielleiter festlegen bzw. an Ihre Gruppe anpassen. Lassen Sie es zu mehreren spannenden Kämpfen gegen die Wesen kommen, durchaus mit Erfolg für die Helden, aber nicht so ohne weiteres, eine Herausforderung sollten die Wesen schon darstellen. Irgendwann, wenn Sie es für an der Zeit halten, zieht sich eines der Wesen hinter das Fass zurück, hinter dem sich eine zugemauerte Wand befindet. Auf dem Boden sind hier mehrere Backsteine herausgebrochen, so dass das Wesen hindurchschlüpfen konnte. Je nachdem wie die Helden handeln, können sie hier die Gefahr gleich fürs erste bannen und einfach ein Zumauern der Wand veranlassen. Dem Hausherren würde das genügen. Es gibt aber auch genügend Argumente, weiter vorzudringen und die Wand einzureißen bzw. auf anderem Weg dahinter zu gelangen. In diesem Fall würden die Helden über den staubigen Gang 5 zu einer Wendeltreppe 6 gelangen, die sich um eine gewaltige, mehrere Schritt breite Säule herum erstreckt. Mit Fähigkeiten in *Baukunst* kann man davon ausgehen, dass diese Säule wahrscheinlich eine tragende Säule ist, die diesen Turmbau stützt.

5: Geheimgang
Hinter einer zugemauerten Wand im Weinkeller (4) befindet sich dieser Geheimgang, der nach einer Biegung zur Wendeltreppe (6) führt.

6: Säulenraum und Treppe
Der Raum ist ein fast 20 Schritt in die Tiefe führender Schacht, in dessen Mitte sich eine äußerst massive Säule befindet. Um sie herum zieht sich eine steinerne Wendeltreppe in die Tiefe und endet dort in Raum 7. Oben ist die Säule noch krude und unverziert, etwa ab halber Höhe beginnen sich Reliefstrukturen zu sehen, die man mit einer Probe auf *Götter und Kulte* als orgiastische womöglich der Rahja Geweihte Bilder einschätzt (TaP* 5+ oder doch eher des Levthan?, TaP* 8+ Nein, vielmehr der Khabla, die hier in Festum noch in ihrer Ur-Tulamidischen Form angebetet wird!).

7: Orgienraum der Khabla
Dieser Raum diente einst geheimen oder zumindest nicht nach außen dringen sollenden Orgien im Sinne der urtulamidischen Gottheit Khabla, die bei den Novadis als eine der Frauen Rastullahs gilt und im Zwölfgötterpantheon in Rahja übergegangen ist. Offenbar fanden hier vor langer Zeit entsprechende Orgien statt, der Raum so wie die gewaltige Säule im Mittelpunkt, an der sich die Wendeltreppe herunterwindet zumindest ist über und über mit pikanten Reliefs von Menschen beim Liebesakt in verschiedensten Positionen versehen. Reste von bunter Farbe deuten auch auf Wandmalereien hin. Der Raum wurde aber ganz offensichtlich lange nicht benutzt.
Vom Erdboden-Niveau aus gesehen erhöhte große Liegenflächen waren offenbar eins mit Stoffen, Decken und Fellen ausgelegt, von denen jetzt nur noch kümmerliche Reste übrig sind. Bei genauer Suche lassen sich ein paar zerbrochene Schmuckgegenstände aus Rosenquarz und Obsidian finden, aber es handelt sich nur um Reste, die hier beim leer Räumen achtlos liegengelassen wurden und einen Materialwert von insgesamt nicht mehr als 3 Silbertalern haben.
Darunter ist aber auch ein in eine Wand eingelassenes sehr urtümlich wirkendes Khabla-Bildnis aus Rosenquarz, das man schon rausbrechen müsste. Womöglich hat man dies aus religiösen Gründen damals nicht getan. Es handelt sich um eine mindere karmale Wunderstatue, die den sich in ihre Nähe körperlich Liebenden besonders wilde und lustvolle Stunden bescheren wird. Findet man dies heraus und kann es beweisen, würden verschiedenste Käufer in Fasar und überall auf Aventurien horrende Summen für die Statuette zahlen...
In diesem Raum kann Skrechu-Brut auftauchen, einzelne Wurmfüssler beispielsweise.

8: Gänge
Den Verlauf entnehmen Sie den Detailkarten in diesem Kapitel. Die Gänge verbinden die Räume dieses Khabla-Kultortes miteinander. An einigen Stellen sind sie mit Reliefs wie im Orgienraum versehen.
Auch in den Gängen kann Skrechu-Brut (Wurmfüssler, Chitinhunde oder Dämonenköter) auftauchen.

9: Schatzkammer der Khabla
Dieser Raum ist abgeschlossen und kann mit einer *Schlösser Knacken* Probe geöffnet werden.
Innen ist alles ziemlich leer geräumt. Zahlreiche Nischen sind in den Stein der Wände eingelassen. Es finden sich Reste alter Münzen (Materialwert ca. 6 Silberstücke) und eine hier vergessene Schatulle mit Schmuck darin: Eine prächtige Halskette und mehrere Ringe im Wert von 35 Dukaten.
Der Raum wurde einst verwendet, um wertvolle Gegenstände während der Orgien wegzuschließen.

10: Brunnenschacht
Das untere Ende des Brunnenschachtes. Etwa 1 Schritt unter dem Erdbodenniveau ist die Wasseroberfläche. Der Raum ist durch ein Gitter von Gang 8 abgetrennt, das man aber mit einer KK-Probe und etwas Werkzeug aufbrechen kann. Das Wasser ist klar und sauber. Über diesen Raum gelangt man in die Khabla-Kultstätte, falls man den Geheimgang nicht findet und durch den Brunnen absteigt.

11: Separee
Diese einfachen Räume mit erhöhten steinernen Bettlagern (die ebenfalls Fellreste etc. aufweisen) dienten als privatere Räume als der Orgienraum 7. Aber auch sie sind nur durch alte, zerfressene Vorhänge abgetrennt.
Auch hier können Wurmfüssler oder andere Skrechu-Brut auftauchen.

12: Ritueller Waschraum der Khabla
Das einst sicher mit klarem Wasser gefüllte Becken, das diesen Raum einnimmt, ist nun ein schlammiger Sumpf geworden. Perfekt für einige Wasserbewohnende Skrechu-Chimären, weswegen sich eine Gruppe von W20 Reißzahnegel (Werte s. Brut der Skrechu) hier niedergelassen hat, die Eindringlinge attackiert.

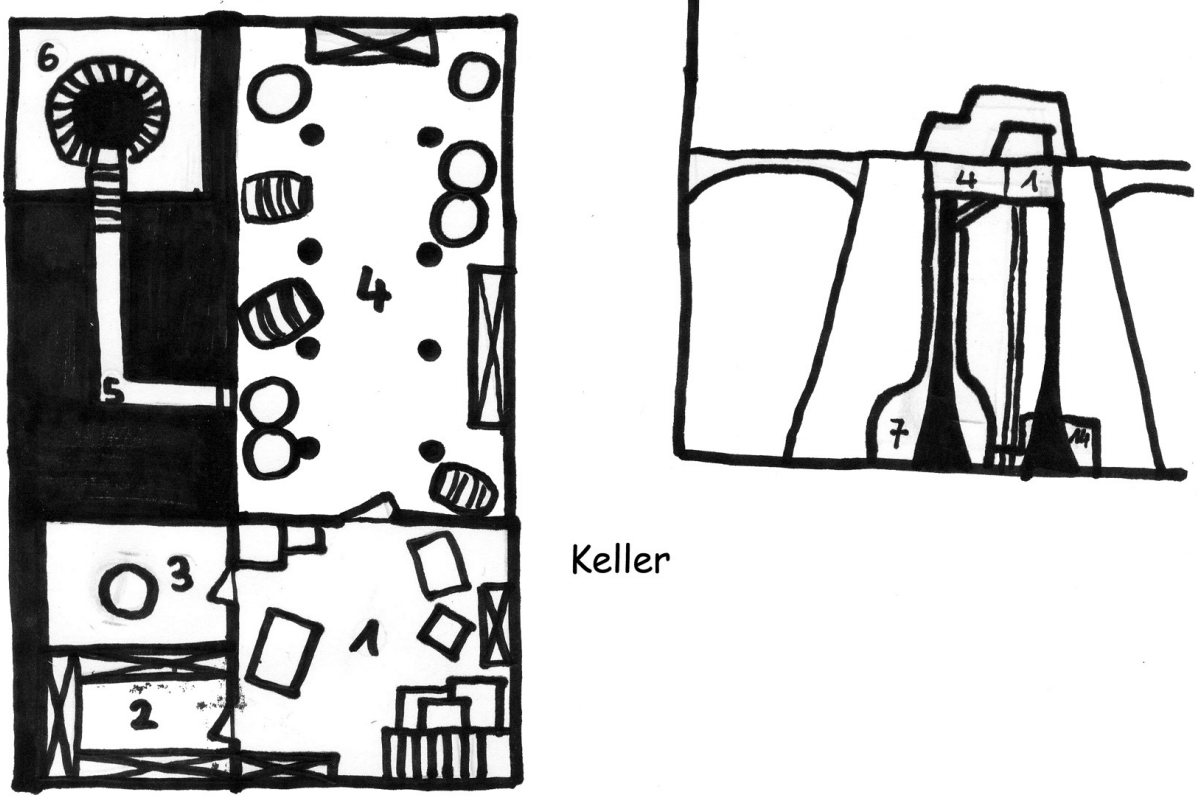
13: Khabla-Schrein
Ein alter Schrein, der einst bunt bemal war mit Wandmalereien, die aber kaum noch zu erkennen sind. Die Chimären können ihn aufgrund der noch bestehenden karmalen Aura nicht betreten, ein guter Rückzugspunkt also. Ein Relief an der Stirnwand der Tür zeigt eine archaische Rahja/Khabla-Darstellung in wildem Reigen mit einem stierköpfigen Mann.

14: Säulenraum (Das Nest)
Dies ist der Raum, aus dem die Brut aus dem Erdboden kriecht. Er wird von einer zwar schmucklosen, aber ebenso gewaltigen Säule eingenommen. Umrundet man sie, sieht man auf der von der Tür abgewandten Seite ein großes Loch in der Säule, das in den Boden hinein reicht. Und es wimmelt von Skrechu-Brut. Offenbar verbirgt sie hier...

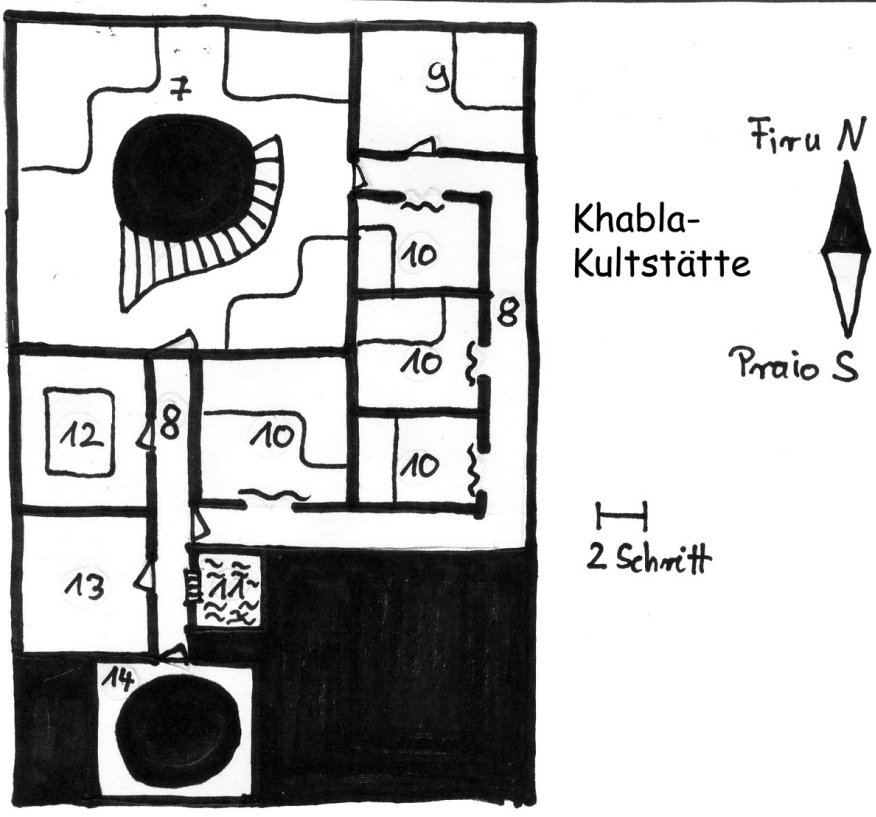
Finale: Die Quelle des Übels

In Raum 14 findet sich nun der Herkunftsort der Plage in ter Gooms‘ Haus. Sobald die Wesen entdeckt wurden, werden sie konzentriert angreifen. Im Schacht, der durch die Säule in die Tiefen des Erdbodens führt, befindet sich ein kleines Nest der Skrechu-Brut, anhand dem deutlich wird, dass die Brut sich teils selbst vermehren kann. Eine Gruppe von 3W6 + 5 Samtzungen mit ihren Jungen starrt die Helden zunächst wie ein niedliches Nest voller Katzen an und miaut herzzerreißend. Nähert man sich auf Biss-Reichweite, schnappt eines der Wesen zu. Erst dann bei näherem Hinsehen erkennt man die im Dunkeln des Schachtes verborgenen Schlangenkörper der Biester. Mehr zu den Samtzungen s. Die Skrechu-Brut.
Im Raum sind außerdem 2 Dämonenköter.
Nach erbittertem Kampf werden sie die Wesen evtl. in die Tiefen des Schachtes zurückziehen. Dieser ist zwar zunächst auch für Menschen durch Kriechen zu begehen und wendet sich nach 3 Metern Tiefe in Richtung Yol-Ifritiim, dann aber wird er zu eng. Angriffen von weiteren Samtzungen ist man hier ebenfalls relativ schutzlos ausgeliefert (AT/PA – 7, wenn man nicht gerade Gummimensch ist).
Hat man diese Quelle des Übels entdeckt, weiß man nun, woher die Wesen im Keller des Erhabenen stammen und kann die Säulen zu mauern. Eine Erweiterung des Loches wäre nicht ratsam und wird von ter Goom nicht geduldet, da die Säule offenbar tragend ist und den ganzen Turm mit zu tragen scheint.

Detailkarten



Keller



Khabla-
Kultstätte

Firu N

Praio S

2 Schritt

Ausklang: Was nun?

Nach dem Fund des Herkunftsortes der Brut sollten die Helden dem Hausherrn berichten. Er will keinesfalls, dass man am Fuße einer gewaltigen tragenden Säule seines Turmes beginnt herum zu arbeiten und den Zugang in die Tiefe zu erweitern (sollten die Helden das doch tun, werden sie höchstens noch mit einer *Orientieren*-Probe feststellen, dass der Gang in Richtung Kor-Tempel auf dem Yol Ifritiim führt, dann wird der Gang zu eng zum weiter Klettern). Stattdessen lässt er die Stelle zumauern und stützen, so dass die Brut nicht noch einmal in sein Haus eindringt. Auch der Zugang zum Weinkeller wird wieder zugemauert.
Den erfolgreichen Helden wird gedankt und die versprochene Belohnung von je 10 Dukaten überreicht. Darüber hinaus wird der Erhabene auch versichern, dass die Gefahr, die bisher als Ammenmärchen aus den Elendsvierteln wahrgenommen wurde, nun ernsthafter Punkt auf der Tagesordnung der Erhabenen sein wird. Er lässt sofort per Boten alle anderen Erhabenen unterrichten. Falls gewünscht, kann auch ein Held eines der Schreiben überbringen und damit einen der Granden, z.B. Thomeg Atherion, einmal kurz zu Gesicht bekommen und kennenlernen.
Als Dank wird er den Helden darüber hinaus zu einem Arenabesuch in den nächsten Tagen einladen (s. Kapitel „Asfalotische Blutgruben“), vorerst sind sie aber erst einmal frei, sich in Fasar umzuschauen und womöglich ein paar Gerüchte aufzuschnappen und einige Informationen über die verschwundenen Menschen und Tiere zu erhalten. Womöglich genügend Informationen, um „den Prophet von Sidi Shebahan“ zu suchen oder gar Hinweise auf die „Verbotenen Stollen“ der ansässigen Erzzwerge zu kriegen (zu diesem Zeitpunkt denken die Zwerge aber noch, sie können ihr Problem selbst lösen und werden vorerst niemanden von außen mit der Aufgabe anvertrauen, sich in ihre Stollen zu begeben).

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso) und spezielle Erfahrungen in *Etikette*, *Baukunst* sowie einem bei diesem Festmahl im Mittelpunkt stehenden Talent wie z.B. *Gaukeleien*, *Akrobatik*, *Überreden*, *Menschenkenntnis*, *Schleichen* oder ähnliches, je nachdem, in welcher Rolle man bei dem Festmahl aufgetreten ist.

Je nach Vorgehen der Helden kann nun etwas Zeit vergehen, bis sie zum nächsten Dungeon finden. Es bleibt weiterhin von nun an, in welcher Reihenfolge die Helden die Schauplätze besuchen und ob sie überhaupt alle aufsuchen. Sie sind nun also flexibel in der Ausgestaltung und sollten die Stationen des folgenden Kapitels als „Inseln“ betrachten, die man von überall her „anfahren“ kann und nicht als lineare Abfolge. Die derzeitigen Spuren führen jedenfalls vorerst eher zum „Prophet von Sidi Shebahan“ oder gar zum „Nest der Skrechu“. Der geschenkte Arenabesuch wird außerdem zu den „Asfalothischen“ Blutgruben führen, während auf die „Alte und Erhabene Hallen der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam”, das Finale “Basar in Schutt und Asche” und die “Verbotenen Stollen” bislang noch keine Hinweise führen.

In den Gassen Fasars

Die Skrechu-Brut

Die Helden werden im Lauf des Abenteuers imemr wieder mit einem Feind in verschiedensten Ausprägungen zu tun haben. Nachdem sie im ersten Dungeon bereits dessen Bekanntschaft gemacht haben, werden sie der Herkunft dieser Wesen nachgehen und dabei einer Reihe von Ausprägungen dieser Wesen begegnen.

Wie in der Vorgeschichte beschrieben schlummerte über Jahrtausende das Urwesen, die Brutmutter, in einem basaltenen Nest, bis ein paar Grabräuber sie im Auftrag von Al'Gorton befreit haben. Die Grabräuber selbst sind dabei teilweise getötet und teils selbst als erste Opfer der Brutmutter in die Hände gefallen und zu Chimären gemacht worden. Lediglich einer (**der Prophet von Sidi Shebahan**) konnte entkommen, wenn auch von Wahnsinn gezeichnet.

Die Brutmutter, die die Grabräuber gefunden haben, ist eine chimärische Wesenheit aus der Essenz des Omegatherions und der Saat der Skrechu. Sie ist anfangs noch eine relativ kleine, schwache Kreatur, die aber mit jeder neuen Generation an Wissen und Macht gewinnt, da sie den Verstand ihrer Kinder kontrolliert und die besten Eigenheiten jedes annektierten Wesens selbst aufnimmt. Während die Helden nach ihr suchen, wächst sie und wird zu einem gigantischen Wurm mit zahlreichen Auswüchsen aller assimilierter Wesen, die ihren Leib als Teil der vielleibigen Bestie auf verwirrende und unnatürliche Weise verändern kann. Am Ende wird sie den Helden als finale Bedrohung direkt gegenüber stehen (s. **Basar in Schutt und Asche**).

Ihre Macht besteht weiterhin darin, immer neue Brut zu erschaffen. Ihr Leib gebiert fortlaufend, wuchernd, wirft immer neue Chimären aus und kann gar als Asfalothisches Unheiligtum betrachtet werden. Ist sie anfangs noch allein in ihrem Nest, so hat sie mit der Zeit vorsichtig und bedacht immer mehr Kreaturen, die in der Stadt zu finden waren, zu sich bringen lassen und diese verändert.

Die **Ur-Generation** ihrer Brut ist noch relativ primitiv und Tieren sehr nahe. Meist ist die Brut von tierischen, wilden Instinkten geprägt und wird nur durch den Willen der Brutmuter im Zaum gehalten. Sie ist aber intelligent genug, um neue Wesen zu jagen und zur Brutmutter zu bringen, die daraus neue Chimären erschafft. Gerade typische Wesen der Straßen Fasars gehören dieser Generation an: Ratten, Hunde, Katzen, Spinnen, Schlangen, Insekten etc.

Die **Grabräuber** sind besondere Fälle, denn sie sind die ersten intelligenten Wesen, die von der Burtmutter aufgenommen wurden. Sie haben entsprechend besondere Fähigkeiten in ihrer nun chimärischen Form. Durch ihren Einfluss wurde die Brutmutter weitaus intelligenter, aber begann auch die Gier der Grabräuber zu übernehmen und entsprechend in Fasar vorzugehen, um ihre Brut zu vergrößern: Gierig und unersättlich.

Die **1.Generation** entstand daraus, dass die Wesen sich nun auch von selbst vermehren konnten. Sie haben mehr Intelligenz als die Ur-Brut und sind gewitzter und schlauer. Sie stammen nicht direkt von der Brutmutter ab. Die Intelligenz der Grabräuber, die auf die

Urmutter überging, ist durch das Band zur Brutmutter bereits in diese Wesen ansatzweise übergegangen.

Die **2. Generation** entstand durch die Aufnahme von Menschen hauptsächlich aus den Elendsvierteln Fasars. Es handelt sich vor allem um Chimären mit menschlichen Charakteristika, die auch über eine entsprechende Intelligenz verfügen.

Zur **3. Generation** sollte es nicht mehr kommen. Die Brutmutter entwickelt sich weiter und arbeitet ihr kollektives Bewusstsein immer weiter aus. Der Grabräuber in den Adamantminen, der als Götze der Zwerge fungiert, ist eine Art Vorform dieser geplanten Wesen. Ihre geistigen Fähigkeiten sollen die Schwarmintelligenz der Brut weiter ausbauen ihre Intelligenz über die der Menschen zum ersten hinausgehen, denn das Bewusstsein aller Wesen soll als Summe zusammenarbeiten können, so dass jedes neue Wesen der 3. Generation das Ganze noch intelligenter macht.

Brutmutter
Dieses Wesen ist der Ursprung der Skrechu-Brut. Die Helden werden ihr erst zum Finale im Kapitel „Basar in Schutt und Asche“ direkt begegnen. Es handelt sich um einen Teil des Omegatherion, der vielleibigen Bestie, in chimärischer Verbindung mit echsischen Wesen unbekannter Art. Dieses Ungetüm wurde einst von der Skrechu selbst geschaffen und von ihrem Helfer Al’Gorton in ein basaltenes Nest in Fasar gesetzt. Anfangs war es – auch als es von den Grabräubern befreit wurde – noch klein, jetzt ist es zu einem gewaltigen, riesigen und wuchernden Leib angewachsen, aus dem es immer weitere Scheußlichkeiten hervorkommen.
Die Brutmutter ist geformt wie ein fetter Wurm mit einer Öffnung am einen und einer am anderen Ende. Die „vordere“ Öffnung verspeist alle Wesen, die die Brut dort hineinträgt, die hintere gebiert pausenlos chimärische Widerlichkeiten. Was dazwischen geschieht ist ungewiss, sicher spielt aber unheilige, asfalothische Magie eine Rolle bei der Umwandlung der Wesen im Leib der Brutmutter.
Über der Eingangsöffnung hat sich eine verzerrte Fratze aus Gesichtsaspekten aller verschlungener Wesen gebildet: Facettenaugen mit einzelnen Augen von Spinnen, Katzen, Menschen und anderen verschlungenen Wesen, die Maulöffnung mit menschlichen Lippen, aber scharfen Zähnen unzähliger Tierarten wild ineinander verkeilt und verhakt.
Aus ihrem Leib ragen Tentakel und Greifarme, die aus Aspekten der verschlungenen Wesen bestehen (Käferartige Zangen, Tintenfisch-Tentakel, sogar widerlicherweise menschliche Hände). Mit diesen packt sie ihre Opfer und versucht sie zum Maul zu führen, um aus ihnen neue Widerlichkeiten zu gebären.

Ini: 6+W6		**LeP:** 140	**MR:** 15
Greifarm:	**AT:** 12	**PA**: 6	**TP:** 1W6+3 (4x pro KR)
Biss:	**AT:** 10	**PA:** -	**TP:** 3W6+5
RS: 6		**GS:** 4	

Resistenz: Weltliche Waffen, Großer Gegner, Gezielte Attacke: Biss (Festbeißen)

Die Brutmutter wird all ihre Brut zu sich rufen, wenn sie in Gefahr steckt, denn sie hat eine telepathische Verbindung zu allem, was sie aus ihrem Leib geboren hat.

„Chitinhund“
Käfer-Hund-Chimäre (erscheint in kleinen Gruppen von W6 Tieren) 1. Generation
Wie ein Gürteltier anmutend, nur mit eitertropfenden Chitinplatten, wirkt dieses stinkende, gepanzerte Wesen, das aus der Verbindung von Käfern und Hunden hervorging. Unter ständigem Schmerz leidend wegen der Chitinplatten, die der Körper des Hundes nicht verträgt und eiternd abstößt, ist auch dieses Wesen sehr aggressiv, jedoch weniger flink und beherrscht wie der Dämonenköter.
Ini: 7+W6 **LeP:** 25 **MR:** 7
Biss: AT: 10 **PA:** 5 **TP:** 1W6+3
RS: 4 **GS:** 8
Kleiner Gegner

„Dämonenköter“
Ratten-Hund-Chimäre (erscheint meist in Horden von W20 + 7 Tieren) 1.Generation
Diese Wesen ähneln einem äußerst aggressiven Kampfhund mit einer spitz zulaufenden Nase und haarlosem Schwanz. Sie wirken bucklig und sind schnell, hinterhältig und wild.
Ini: 8+W6 **LeP:** 19 **MR:** 4
Biss: AT: 12 **PA:** 7 **TP:** 1W6+2
RS: 2 **GS:** 12
Verbeißen, Gezielter Angriff, Niederwerfen, Hinterhalt
bei 10 SP besteht zu 5% die Wahrscheinlichkeit an 1-6 Wundfieber, 7-14 Schlachtfeldfieber, 15-17 Rascher Wahn, 18-19 Lutanas oder 20 Tollwut zu erkranken wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt.

„Samtzunge“
Schlangen-Katzen-Chimäre (in kleinen Gruppen von W6+ 4 Tieren) 1. Generation
Ein Schlangenleib mit dem widernatürlichen Kopf einer Katze, aus dem eine gespaltene Zunge hervorkommt. Besonders hinterhältig, wenn man zunächst nur das Gesicht sieht und denkt, ein harmloses Kätzchen vor sich zu haben. Durch herzzerreißendes Miauen angelockt, kann der giftige Biss dieses Wesens dann allerdings schnell töten.
Ini: 13+W6 **LeP:** 14 **MR:** 6
Biss: AT: 14 **TP** 1W6+Gift (Stufe 5)
Krallen: AT: 12 **TP:** 1W6
RS: 1 **GS:** 13
Gezielter Angriff, Kleiner Gegner, Gift 1W6+1 /SR

„Khoramsassel“
Gruftassel-Khoramsbestien-Chimäre (in Rudeln von W6+6 Tieren) 2. Generation
Ini: 10+W6 **LeP:** 30 **MR:** 8
Zangen: AT: 13 **PA:** 5 **TP:** 1W6+5
RS: 5 **GS:** 18
Hinterhalt, Doppelangriff, Gezielter Angriff, Verbeißen,
bei 10 SP besteht zu 5% die Wahrscheinlichkeit an 1-6 Wundfieber, 7-14 Schlachtfeldfieber, 15-17 Rascher Wahn, 18-19 Lutanas oder 20 Tollwut zu erkranken wenn der entsprechende Resistenzwurf misslingt.

„Schleimschabe“ (2W20 Tiere), 1. Generation
Schaben-Schnecken-Chimäre
Ini: 12+W6 **LeP:** 15 **MR:** 10
Biss: AT: 13 **PA:** 6 **TP:** 1W6+1
RS: 1 **GS:** 13
Hinterhalt, Gezielter Angriff (ungeschützte Stelle), Flink (womöglich Difar-Einfluss)

„Wurmfüssler“ (W6 Tiere), 1. Generation
Tausendfüssler-Wurm-Chimäre
Dieses widerliche Kriechwesen von armdicker Breite und etwa einem halben Schritt Länge sieht aus wie ein schwarzer Wurm mit unzähligen Füßen. Er ist Menschen gegenüber relativ ungefährlich
Ini: 7+W6 **LeP:** 10 **MR:** 8
Biss: AT: 11 **PA:** 4 **TP:** 1W6+2
RS: 2 **GS:** 12
Gezielter Angriff

„Glutkäfer“
Käfer-Mindergeist-Chimäre (einzeln auftretend), 2. Generation
Diese Wesen, die wie hundegroße, von innen her rot glühende Käfer aussehen, haben die Fähigkeit, gezielt heiße Lava zu verspucken und ihre Gegner damit zu verbrennen. Es entstand durch die Gefangennahme eines Feuer-Humus-Mindergeistes in den Adamantminen und ist äußerst selten. Es fühlt sich nur bei großer Hitze wohl.
Ini: 9+W6 **LeP:** 22 **MR:** 9
Lava Spucken: **FK:** 18 **PA**: 2 **TP:** 2W6 (Feuer)
RS: 3 **GS:** 8
Zerstört man eines der Wesen im Nahkampf, spritzt der Inhalt seins Körpers alle in der Umgebung an, so dass sie mit heißer, Lava artiger Masse überschüttet werden. Dies verursacht 3W6 TP.

„Reißzahn-Egel“ Springegel
Diese einem Riesenspringegel äußerst ähnlichen Wesen unterscheiden sich dadurch, dass sich in ihrem armdicken Leib ein Maul mit mehreren Reihen eitertriefenden Zähnen befindet. Die Zähne tragen jeder für sich ein lähmendes Gift in sich und brechen bei Bissen mit einer 5% Wahrscheinlichkeit ab, wodurch leicht Wundfieber entstehen kann.
Ini: 8+W6 **LeP:** 16 **MR:** 4
Biss: AT: 14 **PA:** 3 **TP:** 1W6+3
RS: 2 **GS:** 12
Verbeißen, Gezielter Angriff

Von Verlies zu Verlies… (Zum Ablauf der folgenden Kapitel)

Im folgenden finden Sie die Beschreibung der einzelnen Schauorte in diesem Abenteuer, die jeweils im Kern einen Dungeon bilden, durch den sich die Helden arbeiten müssen. Die Reihenfolge der Dungeons ist im Prinzip frei. Sehen Sie die Kapitel wie Inseln, die miteinander (fast) beliebig verbunden werden können, sie bilden keine lineare Abfolge. Ihnen steht es außerdem frei, Kapitel ganz wegzulassen bzw. es von den Nachrorschungen Ihrer Helden abhängig zu machen, welche Dungeons sie besuchen und welche womöglich nicht.

Es sei ebenfalls Ihnen und Ihren Spielern überlassen, wie sehr Sie auf das Spiel in der Stadt Fasar eingehen wollen. Die Stadt ist so groß und facettenreich, dass wir ihre genaue Beschreibung der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** überlassen. Zwischen den Kapiteln gehen wir aber davon aus, dass Ihre Spieler zumindest einige Nachforschungen anstellen und Rollenspiel nach Ihrem Gusto in der Stadt betreiben. Nur so fügen sich die Kapitel sinnvoll zusammen.

Solche Nachrforschungen führen dann auch zu Hinweisen, die zu den nächsten Schauorten führen, so dass sich zumindest eine wahrscheinliche Reihenfolge ergeben kann. Beispielsweise könnte das Vorgehen in etwa so aussehen:

Nachdem sie die **Finsteren Keller** durchquert und das dortige kleine Nest der Skrechu-Brut vernichtet haben, wird ter Gooms ihnen berichten, was er weiß: In den Armenvierteln der Stadt sollen schon solche Wesen gesichtet worden und Menschen und Tiere verschwunden sein. Befragungen der Bewohner dieser Stadtteile führen dann zum **Prophet von Sidi Shebahan**. Ist dieser gefunden, kann er mehr über das Schicksal der Grabräuber berichten und den Eingang zum **Nest der Skrechu** nennen, den die Räuber gefunden haben. Vorher oder danach wollen die Helden womöglich dem Angebot ter Gooms folgen und die Arena besuchen, was aber in den **Asfalothischen Blutgruben** endet. Durch das Beobachten der Aktivitäten der Helden und ihre Erfolge werden nun auch die Erzzwerge Fasars auf sie aufmerksam. Da sie ein eigenes Problem mit der Skrechu-Brut haben, werden die Helden daraufhin in die **Verbotenen Stollen** der zwergischen Adamantminen geschickt. Spätestens hiernach häufen sich Hinweise auf die **Altehrwürdigen Hallen der Al'Achami**. Nach einer scheinbar finalen Begegnung mit Al'Gorton, der bereoits im Nest der Skrechu aufgetaucht ist, werden die Helden sich nun schleunigst zum Finale auf dem **Basar in Schutt und** Asche aufmachen und der Brutmutter selbst im finalen Kampf gegenüber stehen.

Selbstverständlich kann Ihre Planung oder das Vorgehen Ihrer Helden ganz anders aussehen. Über ein Feedback und Ihre eigene Heldengeschichte freuen wir uns als Autoren übrigens immer sehr gerne!

Der Prophet von Sidi Shebahan

Einstieg: Das Recht der Reicheren

Gerade zu Beginn ihrer Informationssuche haben die Helden nur sehr grobe Anhaltspunkte, z.B. den Hinweis Manach ter Goom darauf, dass bisher solche Vorkommnisse nur in den Armenvierteln wie Sidi Shebahan oder Ghulabad stattgefunden haben. Ein wenig Umhören hier kann also nicht schaden.
Gassenwissen-Proben oder gut ausgespielte Informationssuche werden je nach Erfolg Gerüchte oder handfeste Informationen zutage fördern. Fast jeder Bettler weiß zu berichten, dass Leute und Tiere verschwinden. Mehr als einer hat einen Bekannten oder seinen treuen Hund in letzter Zeit verloren, ihre Beschwerden treffen aber auf taube Ohren.
Eventuell können die Helden auch selbst Zeuge werden, wie einige Bettler und Straßenbewohner eine Wachpatrouille aufs Übelste beschimpfen. Sie werfen den Wachen vor, nichts gegen das Verschwinden ihrer Tiere und Freunde zu unternehmen und fluchen auf derbstem tulamidisch. Womöglich so sehr, dass eine Wache zur Waffe greift. Die Bettler verziehen sich ganz schnell in diesem Fall und wissen, was gut für sie ist, die Helden hingegen können sich bei falschem Verhalten schnell Ärger einfahren. Nur für den Fall:

Werte einer Stadtwache:
Ini: 10+W6 **LeP:** 25 **MR:** 2
Khunchomer: **AT:** 13 **PA:** 11 **TP:** 1W6+4
RS: 2
Aufmerksamkeit

Fast jeder Bettler kann verschiedenste Stellen zeigen, wo jemand oder ein Tier zuletzt gesehen wurde. Überall gibt es verlassene oder bewohnte Häuser voller Risse, Kanaldeckel, die in trübe stinkende Suppe hineinführen oder ähnliches, also zahlreiche Orte, aus denen die kleine Brut dringen kann. Sie können es hier durchaus auch zu Begegnungen mit der Skrechu-Brut kommen lassen (Werte s. im entsprechenden Kapitel). Einen richtigen Einstieg finden sie aber vorerst nicht bzw. die Einstiege sind einfach zu klein.

Bei ausdauernder Nachforschungsarbeit könnten die Helden erfahren, dass alles begann, als eine Gruppe im Viertel bekannter Räuber, die sich für nichts zu schade sind, verschwunden sind. Gleich fünf auf einmal, das waren die ersten. Es handelt sich hier um die besagten Grabräuber aus der Vorgeschichte. Jemand weiß schließlich zu berichten, dass einer davon noch lebt. Im Therbunitenspital. In Sidi Shebahan..

Zur Stimmung auf dem Sidi Shebahan

Die Gassen Sidi Shebahans sind dunkel, schmutzig und gefährlich. Halsabschneider und Diebe, Bettler und Krüppel, Kriegsversehrte und Prostituierte. All diese Individuen trifft man hier. Die Häuser sind ineinander verbaut, überragen die Straßen und lassen kaum Licht durch. Löchrige Wäsche verdeckt den Blick durch die Gassen, überall lauern alte, müde oder kranke Augenpaare. Kaum sind Tiere auszumachen, was in einem solchen Viertel merkwürdig ist. Die Luft ist erfüllt von verstohlenen Geräuschen, Krankheitsanfällen und dem Geruch von Abfällen, menschlichen und tierischen.

Die Situation ist angespannt. Jederzeit muss man mit einem Hinterhalt von Banden rechnen die den Charakteren das Geld oder mehr rauben wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unter normalen Umständen würdet ihr ein Viertel wie dieses niemals betreten, doch die Situation erfordert es nun mal. Bereits auf der ersten Gasse schlägt euch ein unsäglicher Geruch entgegen. Menschlicher Unrat, Ratten die nach Müll stöbern, schmutzige Wäsche die zwischen den Häusern hängt und einen Blick auf die düsteren, von den Balkonen überbauten Gassen versperrt. Niemand kann euch sagen, welcher Halunke in den Schatten, mit gezücktem Messer auf sein nächstes Opfer lauernd, wartet.

Die Geräusche sind gedämpft, die Rufe des Bethauses kommen zu dieser Stunde nur schwach herüber, es scheint als schlucke das Viertel jeden Laut. Eine trügerische Stille liegt in der stickigen Luft. Die Bewohner selbst sind ruhig, zu ruhig, wie ihr findet.

Hin und wieder sieht man ein paar alte, müde Augenpaare, die verstohlen hinter einem zerschlissenen Vorhang hervorlinsen, dann sind sie verschwunden. Die Menschen, die sich auf den Straßen aufhalten, begaffen euch unverhohlen.

Ist es Mordlust und Habgier die in ihren Augen funkelt, oder sind es die Anzeichen der hier haufenweise grassierenden Krankheiten, die sich in ihren Gesichtern zeigt? Ihr wisst es nicht und wollt auch nicht warten es heraus zu finden.
Mit jedem Schritt den ihr weitergeht, fragt ihr euch warum ihr dem Gejammer der Männer und Frauen nachgegeben habt. Euch in Gefahr begeben für ein paar zerlumpte Bettler und Dirnen, das ist nicht das was ihr euch von Fasar erwartet hattet.
Vorsichtig setzt ihr einen Fuß vor den anderen, Schritt für Schritt führen die schmalen Gassen tiefer hinein. In ein Labyrinth aus Straßen.

An dieser Stelle wird es Zeit, dass sich die Helden klar werden, dass es kein Zurück mehr gibt. Das Problem muss gefunden werden. Und als sei das nicht genug, werden sie ab sofort von vielen Augen beobachtet, die gezielt dafür sorgen, dass die Gruppe an einen bestimmten Ort gelangt: zum Gräberfeld am Ende des Viertels. Dort lauert in einer alten Gruft, die seit Jahren als Unterschlupf der lokalen Untergrundbande dient, der Anführer, der ehemalige Grabräuber Khalil al'Arach, der seine Beute an die Brutmutter übergeben will. Auch manch einer der Bettler oder andere Bewohner lotsen mit gezielt falschen Aussagen dorthin. Khalil hat viele bereits eingeschüchtert durch seine Schlagetots. Wenn die Gruppe die nötigen Informationen besitzt (den Verrückten im Spital aufsuchen) werden sie auf der Straße immer mehr bedrängt, so dass ihnen nur noch die Flucht bleiben sollte, in eben jene Richtung der Gräber. Und dort in die Gruft.

Die Gassen im Detail

In diesem Falle ist es kein Dungeon im klassischen Sinne, mehr ein Gewirr von Gassen in dem man sich als Fremder sehr schnell verlaufen kann. Dabei sind Fallen unvermeidlich.
Selbst wenn die Gruppe von den Bettlern um Hilfe gebeten wurde, sind sie hier nicht sicher. Denn ein Abkömmling der Brut treibt sein Unwesen hier. Er war einer der Grabräuber und Anführer einer der mächtigsten Banden im Viertel, nun nutzt die Kreatur dieses Wissen um neue Opfer zu suchen. Seine Männer treiben die Gruppe gezielt in seinen „Bau“, eine alte Gruft auf dem Gräberfeld.

1: Tor nach Ghulabad
2: Bethaus des Rastullah
3: Wohntürme (Mietskaserne)
4: Blockierter Wohnturm
5: Travia Armenspeisung
6-12: Zufallsbegegnungen:
1-4: Bettler (mit echten oder falschen Informationen)
5-7: Gassenhalunken
8-12: Halsabschneider
13-15: Dirnen
16,17: Khalils Männer (sie treiben die Helden nur voran, fliehen aber vor heftigen Kämpfen)
18-20: kleinere Brut-Kreaturen (mehrere Wurmfüßler oder Schleimschaben, 1W6 Rattenhunde oder eine Samtzunge)
13: Gräberfeld
14: Totengräber (Verbündeter Khalils)
15: Gebeinhaus (Wurmfüssler oder Schleimschaben kann man hier auch treffen)
16: Gruft des Khalil al’Arach
17: Obelisk (könnte noch wichtig werden)
18: Tor nach Yol- Fessar

Finale auf dem Geisterberg: Zentrum der Fäden

Khalil al’Arach, einer der Grabräuber, der die Spinne genannt wurde, verwandelte sich ironischerweise zu einem arachnoider Chimär der seine Bande neu organisiert hat. Doch selbst die wissen nicht alle um sein neues Wesen. Denn er hielt sich seither bedeckt und verborgen in seinem abgedunkelten Haus in der Nähe des Gräberfeldes. Dorthin sollten die Charaktere gelangen, bzw. gelockt werden um mehr zu erfahren über die Vorfälle. Denn Khalil hat mitbekommen, dass jemand nach der Ursache forscht und will diejenigen seiner Brutmutter als Geschenk bringen. Dass er sich damit den eigenen Tod ins Netz holt, ahnt er nicht. Mit einer Hand voll seiner Diener, Menschen wie Höhlenspinnen aus der Unterstadt, wird er die Helden empfangen, ihnen sein Vorhaben offenbaren, und sie dann angreifen lassen.

Khalil al’Arach 1. Generation
(Mensch- Arachnoiden- Chimäre)
Eine groteske Form zwischen Mensch und Spinne, dessen muskulöser Oberkörper nun aus einem fetten Unterleib ragt, der von sechs haarigen Beinen getragen wird. Aus diesem unterleib kann er Fäden versprühen. Dazu benötigt er nur 1 Aktion, die er aber meist aus sicherer Distanz verschießt. Er kann an der Decke gehen oder senkrecht an der Wand hängen.
Als Waffe führt er weiterhin seinen erbeuteten Khunchomer, den er einst einem reichen Händler stahl. Außerdem kann er die Fäden nutzen um eine Opfer an ihn heran zu ziehen und

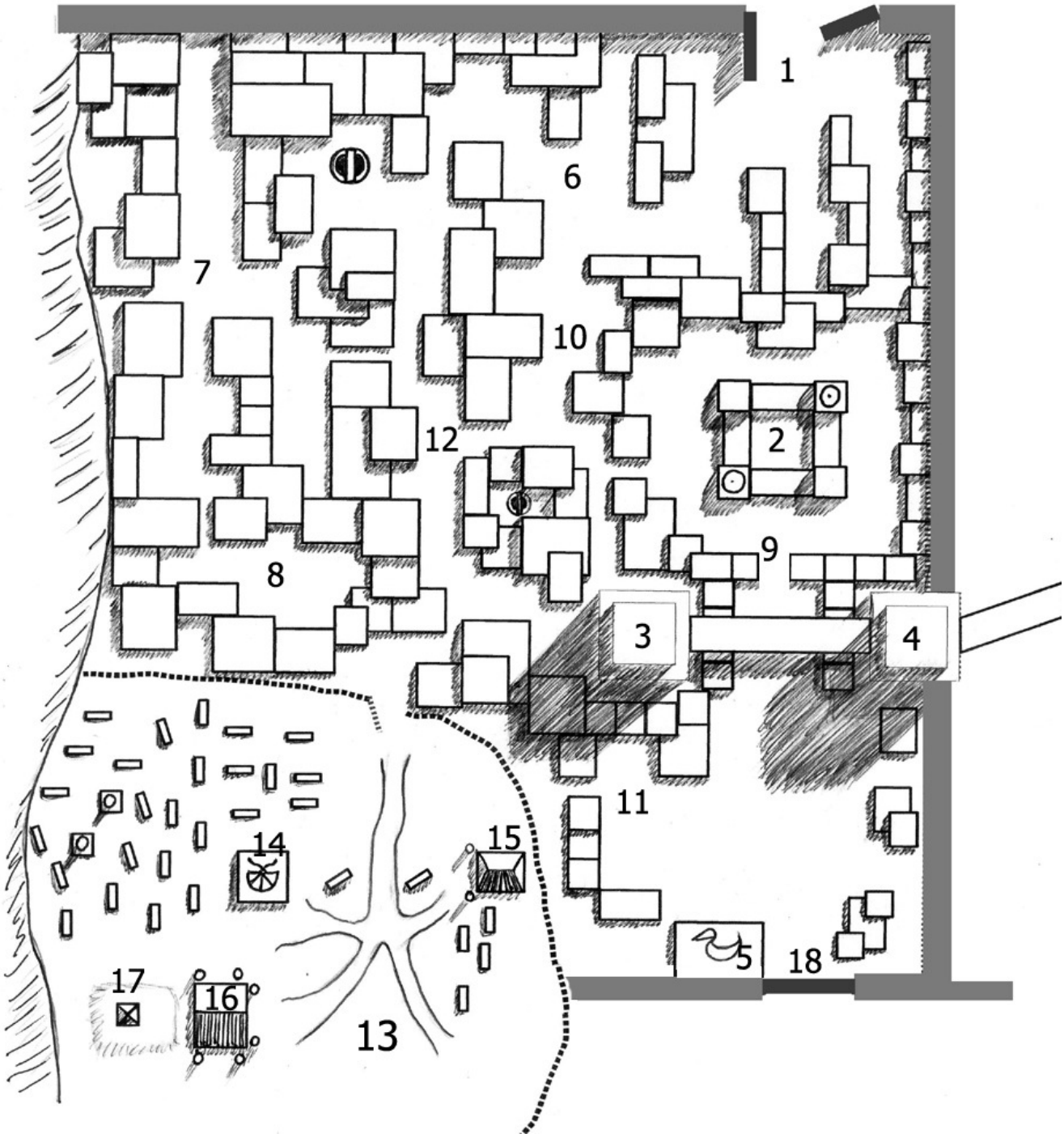
es mit Zangen die dann aus seinem Bauch kommen zu beißen. Dies gelingt bei gelungenen Körperkraft Dazu benutzt er die vorderen beiden Beine.

LeP: 45	**AuP:** 45	**KO:** 15	**KK:**16	**GS:** 10
Säbel:	**AT:** 15	**PA:** 13	**TP:** 1W6+ 5	
Biss:	**AT:** 17	**TP:** 1W6+2+Gift Stufe 4 (lässt GE um 1 sinken für 1 Tag)		

Obwohl 1. Generation, besitzt er hohe Intelligenz und kann Fäden versprühen die Helden für W3 KR einspinnt und jede Handlung behindert. Dazu kommt bei einem Treffer der mindestens 10 SP verursacht bei 19,20 auf W20 die Chance dazu, dass Gift in die Wunde kommt und den Gegner für W6 SR komplett lähmt.

Des Weiteren stehen ihm zur Seite mehrere Wurmfüßler, die bis zum Tode kämpfen

Detailkarten



Ausklang: So spricht der Prophet...

Die Informationen sind nur mühsam aus eingeschüchterten Bewohnern oder geldgierigen Bettlern heraus zu bekommen. Sie führen zu einem verrückt Gewordenen im Peraine-Spital der Therbûniten, am Ende des Viertels, in Sarjabansarai gelegen.

Doch zuvor werden sie in die Fänge Khalils gelangen, der sie natürlich davon abhalten will. Nach einem hoffentlich erfolgreichen Kampf, sind die Straßen wieder frei von Halunken, und die Gruppe kann nun schnell ins Peraine-Spital um den „Propheten“ aufzusuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich habt ihr den Therbunitentempel erreicht und ich zu jenem Mann durchgefragt, den sie den „Propheten“ von Sidi Shebaban nennen. Als ihr den Raum erreicht, seht ihr, dass zahlreiche Bettler und Arme aus dem Viertel um seinen Rat zu bitten scheinen. Im Halbdunkel sitzt er und berichtet gerade flüsternd einem Bittsteller, der vor ihm kniet und ihm die Hand küsst, etwas.
Die Augen des Propheten sind blutrot, pupillenlos und offenbar blind, seine Haut wirkt alt und faltig und seine Kleidung ist schäbig und ärmlich.
Als endlich ihr an die Reihe kommt, wendet er sich euch zu und beginnt einem von euch mit heiserer Stimme zuzuflüstern: „Ich habe das wimmelnde Chaos gesehen, das Nichts, das Alles ist und das Alles, das Nichts ist. Ihr ahnt nicht einmal, was jenseits der Sterne lauert. Meine Augen wurden blutig und weigerten sich von da an zu sehen. Doch der Blick in das Chaos hat mir die Augen geöffnet wie nichts zuvor... Sprecht, was wollt ihr?“

Der Prophet kann nun auf seine enigmatische Art erzählen, was beim Finden des Nestes passiert ist, wer die Grabräuber beauftragt hat und wo ihr Einstieg war: Unter dem Kor al Khor, dem alten Kor- Tempel auf dem Geisterberg, dem Yol-Ifriitim. Die Helden können so Hinweise auf die Magierakademie und den Yol-Ifritiim erhalten und die entsprechenden Schauplätze gezielt aufsuchen. Der Name Al’Gorton wird nicht fallen, wohl aber der Name „Al Achaz“, was sich auf „Alles Echsische“ beziehen könnte, aber scheinbar auch den Auftraggeber bezeichnet. Forscht man dahingehend weiter, könnte man an der Magierakademie erfahren, dass dort ein Lehrmeister mit diesem Namen, Tuleiman al Achaz, residiert (hinter ihm verbirgt sich Al’Gorton).
Außerdem soll man auf ihre „Zeichen im schwarzen Gestein“ achten, damit meint er die Atak-Runen, die die Grabräuber unter dem Yol-Ifriitim auf dem Weg zum Nest hinterlassen haben.

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso) und spezielle Erfahrungen in *Gassenwissen, Heilkunde Seele* und *Menschenkenntnis*.

Das Nest der Skrechu

Einstieg: Auf den Spuren der Grabräuber

Nachdem der geistig umnachtete „Prophet vom Sidi Shebahan“ sagen konnte, wo sie die Kammer gefunden haben, können die Helden direkt dorthin gehen. Am Tage werden sich ihnen die Hindernisse des Marktes, zwielichtiger Schwarzhändler und der üblichen Beutelschneider in den Weg stellen.
Des Nachts dürfen Sie, werter Spielleiter, einmal richtig in die Geisterkiste greifen und Erscheinungen, Irrlichter und andere unheimliche Begegnungen einbauen. Denn in der Nacht ist der Geisterhügel von allem Lebenden verlassen, selbst Tiere meiden dieses Areal zu dieser Zeit. Wenn ihre Gruppe hartgesotten genug ist, und sich von ein paar Spuks nicht abschrecken lässt, können sie auch nachts den versteckten Zugang zu den Tracht’al Tracht finden.

Zur Stimmung unter der Erde

Die Tracht’al Tracht sind eine einzige Ansammlung mehrerer Schichten, die sie nach Belieben bunt gestalten können, Kanalisationsabschnitte, teilweise unterirdische Straßenzeilen, alte Stollen und eingestürzte Gänge verschiedener Epochen.

Sogar verborgene Hallen der Magiermogule könnten die Helden entdecken, Versammlungsorte ihrer düsteren Machtpläne, an denen Wandreliefs die Sieben Mächtigsten ihrer Zeit darstellen: Assarbad von Fasar, Al’Gorton, Abd Ghulshach, Mukarrab, Sheranbîl, Tubalkain, u.a. Hier bietet sich eine einmalige Gelegenheit Geschichte zu sehen. Sehr kundige Magier oder Geschichtsgelehrte erkennen in dem gut erhaltenen Mosaik des Moguls Assarbad einen alten Bekannten, vielleicht mit Schrecken, vielleicht mit Erstaunen, wer weiß.

Die Tracht’al Tracht unter dem Tempel im Detail

Wie bereits beschrieben sind die Tracht’al Tracht eine lose und oft verwirrende Ansammlung von unterschiedlichen Ebenen und Wegen. Eingestürzte Stollen, gefließte Flure, Häuser- und Straßenzüge verschiedener Epochen, zerfallende Treppenfluchten, dunkle Schächte und tropfende Kavernen gehören ebenso dazu und bieten ungeahnte Möglichkeiten der Begegnungen mit menschlichen Bewohnern, die um ihr Überleben kämpfen sowie weiteren Mutationen der Brut, mal in Massen wie die Ratten-Hunde oder vereinzelt wie Gruftassel-Khoramsbestien.

1: Kortempel-Gruft

Wie auch immer die Helden hierher gelangen, sei es durch Diplomatie, einen Einbruch oder eine List, der Eingang in die Tracht’al Tracht des Yol Ifritiim befindet sich in einem alten Kellerraum des Kor-Tempels, der einst als Gruft für vergangene Geweihte und heute als Materiallager verwendet wird. In der Mitte des Raumes steht noch der Sarkophag eines namentlich nicht mehr bekannten Geweihten. Dieser Sarkophag bildet auch das auffälligste Einrichtungsstück, denn der offenbar einstmals mit Gerümpel beladene Steindeckel (Kisten und Krempel liegt auf dem Boden vor dem Sarkophag) ist zur Seite geschoben. Die Steinplatte auf dem Boden wurde aufgebrochen. Von dort aus wurde offenbar etwa 1,5 Schritt nach unten und dann in Richtung Osten auf die Stadt zu gegraben. Seltsamerweise steht die mumifizierte Leiche, der wohl aus rituellen Gründen der Kopf eines Bullen statt des originalen aufgenäht wurde, gepfählt an einer Wand des Raumes statt im Grab zu liegen. Hintergrund ist der, dass der Frevel der Grabräuber ein Erwachen des Geweihten zur Rache

seiner Grabschändung verursacht hat. Die Grabräuber sind mit ihm fertig geworden. Ein erneuter Einstieg der Helden in das Grab hätte aber ein abermaliges Erwachen des Untoten zur Folge. Er wird dann sogleich einen Sklaventod ziehen, der im Waffenständer (s. unten) in seiner Greifreichweite liegt, falls die Helden diesen nicht schon entfernt haben.

Werte des Untoten

Ini: 9+W6	**LeP:** 35	**MR:** 7
Sklaventod: AT: 14	**PA:** 10	**TP:** 1W6+5
RS: 3	**GS:** 8	

Darüber hinaus gibt es weitere Gegenstände im Raum: An einer Wand steht ein Waffenständer mit zahlreichen meist besonders Kor gefälligen, also blutrünstigen und teilweise eher unpraktischen Waffen, wie sie in Arena- Kämpfen oder zur Einschüchterung von Gegner Verwendung finden. Sie sind alle eher alt und haben nur noch einen Viertel ihres Wertes bei einem jeweils um 3 erhöhten Bruchfaktor. Zu finden sind: Morgenstern, Sklaventod, Panzerhandschuh, Gladiatorenarm, Ogerschellen, Pailos, Streitkolben und mehrere Kurzschwerter. Eine grob Menschenähnliche Figur aus Holz und Metall, an deren beiden Armen ein Metallschild und ein Morgenstern befestigt sind.

2: Tunnel

Diesen knapp 2 Schritt hohen Tunnel haben die Grabräuber gegraben und mit Holzbalken abgestützt, um in den Tracht'al Tracht vorzudringen. Er ist relativ eng.

3: Antikes Haus

Hier gelangen die Helden durch den Tunnel der Grabräuber in die Vulkanhöhle. Zuerst sehen sie die Ausmaße noch nicht, dann werden sie ihnen bewusst:

4: Forum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mühsam habt ihr euch durch den engen Tunnel gezwängt, als der Vorderste von euch endlich dessen Ende erreicht. Der Anblick, der sich euch hier bietet, ist gewaltig: In eine große Höhle, die direkt unter dem Kortempel und anderen Gebäuden des Yol Ifritim liegen muss, öffnet sich der gebuddelte Gang. Offenbar wussten die Eindringlinge, dass sich dieser Raum hier befindet. Die Höhle selbst ist staubig und aus porös wirkendem schwarzen Gestein geformt, und das Erstaunliche an ihr sind nicht ihre großen Ausmaße, sondern die Tatsache, dass hier der Teil einer uralten Stadt praktisch eingefroren zu sein scheint: Gebäude in noch ziemlich gut erhaltenem Zustand erstrecken sich vor euch, ihr erkennt die Säulen eines Tempeleingangs, einen großen weiten Platz, ein Forum! Und nun, wo ihr euch die Höhle genauer anschaut, erinnern Decke und Wände an erkaltetes Vulkangestein. Kann das sein? Hat hier einst vor Urzeiten der Zorn des Ingerimm einen Teil Fasars oder einer vorhergehenden Siedlung begraben und in dieser Luftblase einen Teil der Stadt zur Warnung an kommende Generationen oder durch einen Zufall heil gelassen?

Die Höhle erstreckt sich kreisrund wie im Plan dargestellt und wird zwar mit diesem weiträumigen Platz als Zentrum. Viele der Gebäude scheinen in den Stein der Außenwand hinein zu reichen: Tatsächlich hat hier einst ein Vulkanausbruch den Yol-Ifritiim bedeckt. Das Gestein ist an dieser Stelle erkaltet, bevor es auf diesen kleinen Teil der Stadt niedergegangen ist. Wieso genau dies geschehen ist, können und werden die Helden herausfinden müssen, denn sie werden bald mit einem Wächter aus damaliger konfrontiert werden, der das heiße Gestein solange abgehalten hat, bis es erkaltet war. Die Höhle hat eine perfekte Halbkugel-

Kuppelform; schon allein das lässt darauf schließen, dass es sich nicht um ein natürliches Phänomen handeln kann.
Gepflasterte Straßen, bedeckt von feinem schwarzen Ruß, bilden den Boden. Auf der Mitte des Platzes ist eine Statue, deren Unterkörper wie eine zu Stein gewordene Flamme aussieht. Der Oberkörper ist der eines muskulösen Mannes, jedoch mit einem schlangenartigen Kopf mit gespaltener Zunge und ohne jegliche Haare. Es könnte sich um irgendeinen Götzen oder Dschinn handeln, auch eine echsische Gottheit ist nicht auszuschließen. Die Statue ist in der Tat ein Dschinn des Feuers bzw. ein ebensolcher ist in diese Statue gebannt und war vor vielen Jahrhunderten dasjenige Wesen, das die Zerstörung dieses Teils der Stadt durch den Vulkanausbruch verhindert hat.

Tatsächlich gibt es Zeiten, in denen die Götter auf Dere eine solche Präsenz eines Feindes spüren, dass sie selbst einschreiten. Man sagt Efferd habe einst Havena wegen eines Frevels durch eine Sturmflut vernichtet und auch Grangor hätte einmal beinahe dieses Schicksal ereilt. Hier nun war es Ingerimm, der durch seine Lava dereinst eben jenes Skrechu Nest vernichten wollte, nach dem die Grabräuber gesucht haben und nun auch die Helden suchen. Tatsächlich hat er das basaltene Gebilde unter seiner Lava begraben und die Siedlung drum herum gleich mit (die Götter haben wenig Mitleid, wenn es um solche Dinge geht...). Der Yol Ifritiim heißt aber nicht umsonst so, denn auf ihm, eben an dieser Stelle hier haben die Menschen einen Ifriit, einen Dschinn oder Geist verehrt, ein Geschöpf des Feuers. Als der Vulkan damals ausbrach und seine Feuer auf die Siedlung spuckte, wandten sie sich natürlich an den Ifriit, der ihnen tatsächlich Schutz gewährte und alle Gläubigen auf dem Platz vor seinem Tempel mit einer Kuppel vor dem Feuertod schützte. Da er ein bösartiges Wesen ist, dass sich rächen wollte an den Menschen, die ihn in diese Statue gebannt hatten, half er ihnen zwar vordergründig und erfüllte pflichtgemäß ihren Wunsch nach Rettung vor der Lava, gab sie aber eigentlich einem noch viel schlimmeren Schicksal preis: Völlig von erhärtetem Magma umgeben waren sie hier gefangen und konnten nicht mehr heraus. Innerhalb von Tagen waren sie alle gestorben: Verdurstet, verhungert, sich gegenseitig ermordet oder an dem giftigen Ruß, der von der Decke fiel wie Schnee jämmerlich erkrankt und gestorben. Die Opfer gehen seitdem immer noch als Untote umher in dieser Höhle, der Ifriit wartet in seiner gebannten Form stets darauf, seine Rachegelüste, die durch sein Element Feuer stets geschürt werden, auszulassen. Die Grabräuber konnten ihm entkommen, die Helden sind nun das nächste Opfer.
Durch die Höhle hindurch lassen sich durch diesen Ruß auch gut die Spuren der Grabräuber noch sehen: Mindestens 5 Personen, die zuerst zum Gang 4 gegangen sind und dann erneut durch die Höhle zum Wassereinbruch (5).
Überall in der Höhle können Sie nach Belieben Skrechu-Brut auftauchen lassen. Zumindest einmal sollten Sie das auch, denn dies zeigt den Helden, dass sie auf der richtigen Spur sind.

Sobald die Helden die Höhle betreten haben, scheint die Statue sie mit den Augen zu verfolgen. Wird sie direkt angerufen mit ihrem Namen „Ifriit“, erwacht die Steinstatue zu lavaartigem Leben und fragt um den Begehr der Helden. Sein Ziel ist es, Wünsche wörtlich zu erfüllen und die Helden in Fallen zu führen. Suchen sie z.B. das Nest, wird er den Weg über den Wassereinbruch in der Thermen nennen, wird dann aber das Wasser zum Kochen bringen, sobald die Helden drin sind (Pro Schwimmprobe später nochmal 1W6 SP).
Er wird sich als unterwürfiger Diener darstellen und jeden Wunsch auf seine Art erfüllen. Seine Macht beschränkt sich aber auf den Halbkugelförmigen Höhlenbereich und vor allem das Element Feuer.

5: Ifriit-Tempel
In diesem Gebäude wurden vor Urzeiten Feuergeister religiös verehrt. Den Reliefs ist zu entnehmen, dass man mit dem Element Feuer auch die Schauspielkunst in Verbindung brachte. Es befinden sich Tempelschätze im Wert von 80 Dukaten in den Temepelräumen: Goldene Feuerschalen, Sonnensymbole (denen des Praios erstaunlich ähnlich) etc.. Stiehlt man irgendetwas, wird die Ifriit-Statue dies merken und sich genauso unterwürfig von selbst zur Wunscherfüllung zur Verfügung stellen wie wenn man sie mit ihrem Namen anspricht. Das Wort Ifriit scheint außerdem das gängige Wort für die Feuergeister gewesen zu sein, die hier verehrt wurden. Die Ur-Tulamidya Inschriften im Tempel lassen dies zumindest erkennen.
Hier im Tempel, der äußerst warm ist, könnte sich ein Glutkäfer verbergen und die Helden angreifen.

6: Amphitheater
Drei doppelflügelige Metalltore führen in die Sitzränge dieses Amphitheaters. Die Bühne ist durch die Lavawand zerschnitten und von Asche und Lava eingeschlossene Menschen ragen noch als schwarze, versteinerte Wesen aus der Felswand, so dass sich eine bizarre Theaterszene auf der Bühne ergibt. Die Wesen sind untot und an diese Wand gebunden. Sie können näherkommende Helden mit den Werten der Feuerleichen aus den Vulkangesteingängen (11) angreifen, sich aber nicht fortbewegen.

7: Therme
Im Süden befindet sich das teils von Lava verschlungene Thermengebäude, das mit Umkleideräumen und Kaltwasserbecken (ohne Wasser) letzlich zum großen Wasserbecken führt, das nun durch einen Durchbruch im Vulkanfels mit Wasser vollgelaufen ist. Es ist der einzige Ausweg aus der Höhle abgesehen vom Tunnel der Grabräuber (2).
Eine Atak-Rune zeigt in der Wand (Sinnenschärfe) etwas an, diesmal, dass der Weg „riskant, aber lohnend“ ist.
Das Wasser hat sich durch Erosionen und Versickerungen im Boden der Höhle über Jahrhunderte hinweg gebildet und ist aus einer benachbarten Höhle durchgebrochen. Zwar muss man tauchen, aber es ist möglich, das Wasser zu durchqueren. Eine einfache Schwimmen Probe erschwert nur um die BE hätte schon gereicht (und hat es den Grabräubern auch), jedoch hat sich nun leider ein Wesen aus der Brut des Skrechu hier niedergelassen...

Werte des Riesen-Grottenolms:
Grottenolm-Krokodil-Chimäre, (einzeln), 2. Generation

Ini: 11+W6	**LeP:** 45	**MR:** 6
Biss: **AT:** 13	**PA:** 9	**TP:** 2W6+3
RS: 4	**GS:** 13	

Verwenden Sie die Regeln für den Kampf unter Wasser. Falls ein Held am Wesen vorbei einfach hindurchtauchen möchte, muss er neben so vielen Schwimmen-Proben, bis er 10 TaP* angesammelt hat auch pro Probe eine Ausweichen-Probe machen, um keinen Angriff des Wesens abzubekommen. Beachten Sie, dass bei einer guten Attacke ein Festbeißen bedeutet, dass man ohne eine Befreiung nicht weiter schwimmen kann. Jede misslungene Schwimmen-Probe verursacht 1, 2, 3 usw. Verlust an LeP, außerdem wird die nächste Probe dann um diesen Wert (also +1, +2, +3...) erschwert.
Beachten Sie, dass BE beim Ausweichen, Kämpfen und Schwimmen voll angerechnet wird.

8: Chimärennest
In diesem Gebäude haben sich Dämonenköter ein Nest eingerichtet. Es halten sich stets W6 Tiere hier auf.

9 + 10: Alte Tonwerkstätten
Töpfe, Krüge etc. sind hier zu finden. Darin befinden sich insgesamt W6 Wurmfüssler.

11: Gegrabener Vulkansteingang
Dieser Gang scheint der vordergründig einzige Ausgang aus der Höhle zu sein. Hier versuchten einst die Überlebenden der Vulkanausbruch-Katastrophe bis zuletzt, sich frei zu graben – ohne Erfolg. Nicht nur gibt das Gestein bis heute immer noch nach und bricht in sich zusammen, so dass jede Grabarbeit äußerst riskant ist, sondern in den dunklen Windungen des Ganges befinden sich auch insgesamt 2 Dutzend Untote, sogenannte „Feuerleichen", die sich selbst verbrannt haben, nachdem klar war, dass sie hier keinen Ausweg graben können. Sie taten dies als Zeichen ihrer Verehrung des Ifriit. Sobald die Helden dieses Gangstück erforschen, können Sie Ihnen folgendes vorlesen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr euch tiefer in den Gang begebt, der womöglich aus dieser Höhle heraus führt, dringt unterschwellig und erst kaum hörbar ein irgendwie pergamentartiges, raschelndes Geräusch an eure Ohren. Es schneit zwar immer wieder einzelne „Flocken" von Asche von der Decke, aber in diesem Gangstück weht euch schwarzes Pergament geradezu entgegen, fast als würde eine Feuersbrunst die Asche von etwas Verbranntem durch die Luft wehen. Und dann seht ihr es: Euer Licht scheint in eine Ecke des verwinkelten Ganges in ein verbranntes, kohleschwarzes Gesicht. Dann noch eins. Dann bricht ein kehliges Geheule los wie ihr es nur aus Beschreibungen von betrunkenen Seefahrern des Südmeers kennt, die behaupten, den sengenden Südkontinent Uthuria mit seinen brennenden Winden gefunden zu haben...

Werte der Feuerleichen
Ini: 8+W6 **LeP:** 28 **MR:** 5
Krallen: AT: 10 **PA:** 9 **TP:** 1W6+1
RS: 1 **GS:** 8
Immunität gegen Feuer, Nachtsicht

Die Grabräuber haben erkannt, dass hier Gefahr droht und haben den Gang gekennzeichnet. Einige subtile Einkerbungen in der Wand (zu entdecken mit Sinnenschärfe) sind Symbole des Atak für „Gefahr – nicht hier entlang gehen".

12: Freigelegter Raum
Dieser Raum wurde von den damals verzweifelt Grabenden noch freigelegt, bevor sie starben. Er war Teil eines Wohnhauses der antiken Stadt und ist unregelmäßig von Lavagestein bedeckt. Eine kleine Familie (Vater, Frau und zwei Kinder) ist hier von Lava begraben worden und als schwarz versteinerte Statuen in aneinander gekauerter Stellung mit dem Vater schützend über ihnen von Lava bedeckt worden. Da ihre Seelen frei von Schuld und rein sind, sind sie nicht zu Untoten geworden, sondern beim Unglück verstorben. Allerdings liegt es ihnen am Herz, dass ihr Tod einen Sinn hatte und niemand das Nest findet, das damals von Ingerimm durch den Vulkanausbruch verschüttet worden war. Sollte sich ein Held nähert, fährt deshalb evtl. die Seele eines der Familienmitglieder kurzzeitig in den Körper zurück und bittet die Helden eindringlich umzukehren. Geschieht dies nicht, bröckeln die einsturzgefährdeten Gänge (11) plötzlich und beginnen einzubrechen.

13: Wasserhöhle
In dieser kleinen Höhle endet das Wasser aus dem Durchbruch der Therme. Man kann es hier verlassen.

14: Gänge
Felsgänge, deren Ausmaße Sie der Detailkarte in diesem Kapitel entnehmen können. Atak-Runen der Grabräuber führen denjenigen, der diese Sprache versteht, auf direktem Weg zum Nest (21). Alle Gänge bestehen aus schwarzem Vulkangestein und sind teils von Unbekannten gegrabene, teils natürlich entstandene Gänge in der erkalteten Lave des Yol-Ifritiim.
Überall könnte Skrechu-Brut auftauchen, vor allem Wurmfüssler.

15: Alter gekachelter Raum
Betritt man den Raum, scheint man sich plötzlich inmitten eines alten Betraums des Rastullah zu befinden. Blaue Kacheln kleiden ihn aus, sonst ist er schlicht gehalten. Aufgrund seiner Weihe kann er von den Skrechu.Chimären nicht betreten werden und könnte deshalb als Rückzugspunkt dienen. Hierhin ist auch einer der Grabräuber geflohen. Er hat sich auf dem kleinen Altar selbst entleibt, nachdem er begriffen hatte, was er da frei gelassen hatte. Da es sich um einen Novadi handelte, sah er diesen Raum des Rastullah als ein Zeichen an, dass er nun zu seinem Schöpfer kommen und seine gerechte Strafe erhalten solle. Er hat deshalb mit seinem Blut noch an die blauen Kacheln in seinem Novadi-Dialekt geschrieben: „Oh neunfach gelobter Rastullah, ich habe gesündigt und erwarte mein Schicksal. Verflucht sei Al Achaz“. Dieser Hinweis bezieht sich gleichermaßen auf Achaz im Sinn von „alles Echsische“ wie auch speziell auf den Auftraggeber Tuleiman Al Achaz. Ein deutlicher Hinweis, der zur Magierakademie führen kann.

16+18: Ehemalige Räume der Antiken Stadt
Diese Räume waren einst Teil der im Vulkanausbruch untergegangen Stadt. Sie sind gut erhalten und eingerichtet wie damals.

17: Lavahöhle
Eine natürlich entstanden Höhle im Gestein, in der teils noch heißes Lava brodelt. Teile des Bodens sind damit bedeckt und die Lava scheint von weit aus dem Erdinneren zu kommen. Die Stellen sind zwar leicht zu umgehen, aber die Lava spritzt immer wieder nach oben. Jeder, der vorbei geht, sollte eine Ausweichen Probe bestehen, um nicht von heißen Spritzern (2W6 TP) getroffen zu werden.

19: Höhlenraum vor dem Nest
Dieser aus Lavagestein gehauene Raum befindet sich direkt vor dem Eingang zum Nest. Hier haben die Grabräuber das Siegel zerbrochen und damit das Unheil über Fasar gebracht.

20: Eingebrochener Tunnel
Hierhin ist die Brutmutter nach ihrer Befreiung gegangen. Hinter ist auf mehrere hundert Meter der gegrabene Gang direkt wieder eingebrochen, so dass man weder folgen kann, noch Hinweise hat, wohin genau sie sich gegraben hat. Jedenfalls grob Richtung Stadt.

21: Nest
In diesem nun (fast) leeren Nest kommt es zum Finale:

Finale: Das leere Nest

In der kleinen Kammer, ausgekleidet mit Koschbasalt und arkanen, jetzt inaktiven Glyphen unbekannter Art, wartet Al'Gorton auf die Gruppe. Doch er ist nicht allein, einige der mittlerweile gefährlichen Bruttiere stehen ihm zur Seite.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als euer Licht auf die Stelle leuchtet, an der die Trümmer liegen, seht ihr, dass diese nicht nur in der Dunkelheit tiefschwarz erschienen, sondern auch im Licht genau diese Farbe haben. Die Scherben, die von großen Brocken bis zu winzigen Splittern reichen, sind im Halbkreis um eine Öffnung in der ebenfalls tiefschwarzen Wand verteilt. Es scheint sich um einen schwarzen Stein zu handeln, Basalt womöglich. Einige der Trümmer weisen bruchstückhaft euch völlig fremde Runen auf. (Bei entsprechendem Wissen in Sprachen und Schriften): Zumindest einige davon ähneln alten echsischen Glyphen, Proto-Zelemja oder Yash-Hualay.
Als ihr in die Öffnung hineinschaut, rechnet ihr mit allem. Jedoch blickt ihr in einen leeren Raum. Oder vielmehr eine Halle, eine Basilika aus schwarzem, euer Licht regelrecht aufsaugendem Basalt. Die Halle ist annähernd quadratisch. Alle Wände sind glatt, wirken geradezu schmierig und ölig wie von einem Film bedeckt. Der Boden ist übersäht mit einer fleischigen, beinahe obszön rosa Masse. Ihr wagt es kaum, einen Fuß hineinzusetzen, aber als ihr näher in den Raum blickt, seht ihr Bewegung! Etwas ist da in einer Ecke, zusammengekauert in diesem fleischigen Sud am Boden. Eine... menschliche(?) Gestalt. Ihr vernehmt ein leichtes Atmen, Schnaufen, Grunzen, dann wendet sich das Wesen euch zu. Als ihr sein Antlitz seht, fällt eure Kinnlade nach unten und die Fackel aus der zittrigen Hand... Möge die heilige Noiona eurem Verstand beistehen!
Aber da ist noch jemand! Jemand im Schatten, dessen hypnotische Augen euch beinahe einzufangen drohen. Er zischt etwas, das wie die Sprache der Schlangen klingt, woraufhin das erstere Wesen zum Angriff auf euch ansetzt! Euch bleibt gerade noch Zeit, eure Waffen zu ziehen…

Werte des Chimärischen Grabräubers:
Mensch-Schlange-Chimäre
Ini: 11+W6 **LeP:** 45 **MR:** 8
Schwanz: AT: 15 **PA:** 14 **TP:** 1W+4
Bisse: **AT:** 14 **PA:** - **TP:** 2W6 + Gift (Stufe 5) (2x) **RW:** S
RS: 2 **GS:** 15 **Ausweichen:** 15
Niederwerfen (Schwanz), Gezielter Angriff (Biss), Gift 1W6+1 / SR (Biss)

Der Grabräuber sieht aus wie eine unheilige Mischung aus Mensch und Schlange. Sein Unterleib ist der einer Schlange und er ist sehr behende damit. Sein Oberkörper ist menschlich, jedoch enden die Arme in zwei lange Schlangen, deren Mäuler nach den Helden auf Reichweite schnappen und sie vergiften können. Der Kopf ist eine bizarre Mischung aus Schlange und Mensch mit Aspekten beider Wesen. Er wirkt unglaublich hässlich und Angst einflößend.
Er wird unfair und bis zum Ende kämpfen. Er ist unglaublich geschickt und schnell, kann sich sogar an den Basaltwänden entlangwinden und unter den Helden hindurch bzw. an ihnen vorbei. Wenn er besiegt ist, werden sich aus seinem Körper 2W6 Samtzungen bilden und angreifen. Wer dies mit ansieht, muss gegebenenfalls eine Mut-Probe erschwert um Totenangst oder Aberglauben (bei beiden Nachteilen der höhere Wert) ablegen und flieht bei Misslingen.

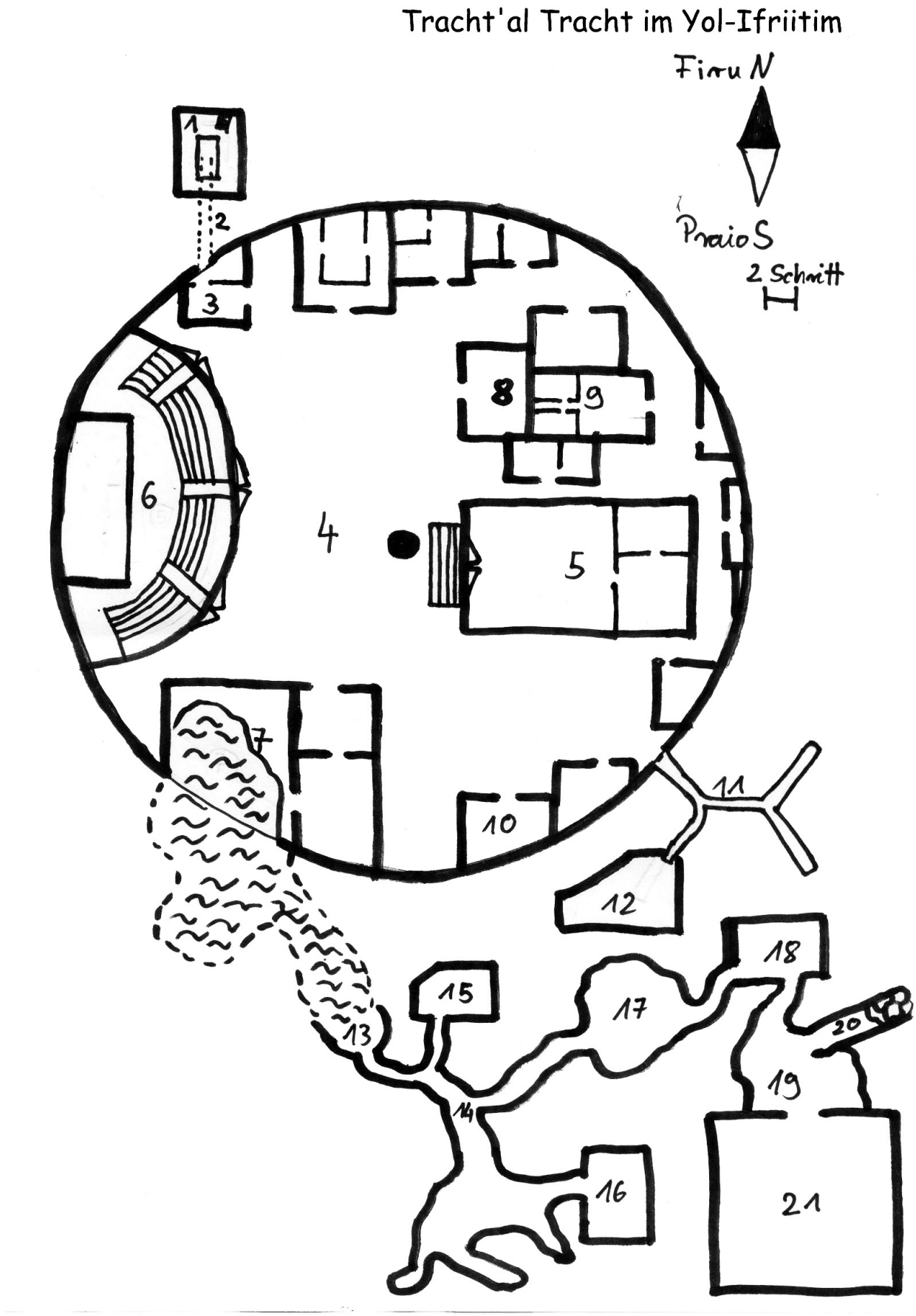
Al'Gorton

Die Person im Hintergrund ist Al'Gorton, der hinter allem steckt und um jeden Preis verhindern will, dass jemand seinen Plänen in die Quere kommt. Die Brutmutter und ihr Gezücht sind bereits fort, auf dem Weg zum Basar. Und doch sind ein paar Chimären zurück geblieben auf Befehl des Magiers ihn zu unterstützen jeden Widerstand nieder zu schlagen.
Al'Gorton wird sich erst einmischen wenn die Brut zu unterliegen droht. Solange schützt er sich mit Illusionen und Schutzschilden und zischt weitere Befehle. Wenn es ihm an den Kragen zu gehen droht, öffnet er ein Limbustor und springt hindurch. Besser man folgt ihm nicht hierhin…

Einige Möglichkeiten, den Kampf durch Al'Gortons Einwirkung spannender und überraschender zu machen: Ein Visibili auf ihn selbst (obligatorisch), aber auch auf das Chimärenwesen und die Beschreibung von peitschenden Geräuschen, Zischen und dann plötzlichen Agriffen könnte die Helden vor eine schwer lösbare Aufgabe stellen.
Ein Pandemonium auf dem Nest lässt die schleimigen Spuren auf dem Boden zur tödlichen Gefahr werden: Tentakelartige, grünliche Dinge greifen nach den Beinen der Helden, das Nest scheint wie ein Organismus zu leben wie in einem Giger'schen Alptraum und könnte abergläubische Helden stark einschüchtern.
Eine Auris Nasus könnte das Nest plötzlich „zusammenstürzen" und eine Niederhöllische Umgebung auftauchen lassen. Auch das dürfte manche Helden zum Rückzug bringen; natürlich sind solche Illusionen auch bekämpfbar. Aber sind es niedere Dämonen auch, die Al'Gorton innerhalb einiger Kampfrunden beschwören könnte?
Die Hypnotischen Augen könnten auch beherrschende Wirkung (Imperavi, Bannbaladin) auf einen Helden haben. Hier sollten Sie aber immer bedenken, wie frustrierend es sein kann, den Held in Meisterhand legen zu müssen. Geben Sie also entweder eine faire Chance zum Widerstehen oder sehen Sie die schleimerisch schmeichelnden Augen und die zischenden Worte, die plötzlich im Kopf eines Helden Sinn machen, als Ansatz, ihn rollenspielrisch dazu zu bringen, den Feind als Freund zu empfinden: Flüstern Sie ihm zischen ins Ohr, er ssssolle die Ssssseiten wechsssseln, sssseine Freunde nutzzzzzen ihn nur ausssss.

Auf Grund seiner Kenntnisse aus sieben Leben kann man auf Werte verzichten, doch darf er als Meister zahlreicher Spielarten der Magie gelten. Dazu gehören Antimagie, Illusionen, Verwandlungszauber, Schutz- und Verteidigungszauber sowie natürlich, daher seine Tarnung in der Al'Achami, die Beherrschung.
Die Glaubwürdigkeit der Anwendung ist Ihnen als Spielleiter überlassen, doch sollte klar sein, dass er sich bis zuletzt verteidigen wird um dann stilvoll den Rückzug per Limbussprung anzutreten.

Detailkarten



Ausklang: Jagd auf die Brut

Die Helden mussten feststellen, dass das Nest verlassen und die Brutmutter weg ist. Sie haben aber gesehen, dass einer der Grabräuber zu einer ihrer Chimären geworden ist; dass Menschen verschwinden und von ihr auf widerliche Art umgewandelt werden, ist also damit klar. Auch steckt offenbar ein Mensch, ein mächtiger Magier hinter allem. Dass der gegrabene Gang der Brutmutter grob in Richtung Stadt führt, heißt, dass sich das Wesen dort irgendwo befinden muss.
Der Hinweis im Betraum des Rastullah auf Al Achaz könnte die Helden außerdem dazu anhalten, in Richtung dieses Namens weiterzuforschen (der Prophet erwähnte ihn ja auch schon). Diese Nachforschungen können zur Magierakademie führen, allerdings nicht so ohne weiteres, denn nur jemand aus dem Umfeld der Akademie kann diese Information eigentlich haben. Etwas Beinarbeit ist also seitens der Helden gefragt und womöglich ja das zufällige Erwähnen des Namens bei einem Magier oder gar Thomeg Atherion selbst.

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso) und spezielle Erfahrungen in *Geschichtswissen* und *Götter und Kulte*.

Asfalothische Blutgruben

Aufruhr in der Arena

Nach den Strapazen des Abends zuvor lässt der Gastgeber den tapferen Helden eine besondere Ehre zuteil werden. Da er keine Zeit findet überlässt er ihnen seine Loge bei den Arenakämpfen am übernächsten Tag. Sie sollen gewissermaßen für ihn Präsenz zeigen, da die Konkurrenz sonst reden würde, er könne es sich nicht leisten.

Wenn die Gruppe sich das ganze Spektakel bereits im Vorfeld einmal anschauen möchte, bietet sich dabei die Gelegenheit ihnen einen kleinen Ausblick auf die Ereignisse zu geben. Die Gladiatoren stellen sich zur Schau und erste Wetten können abgeschlossen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die berüchtigten Blutgruben von Fasar liegen vor euch. Hier kämpfen die Gladiatoren um Ruhm und Ansehen. Wer hier überlebt hat, weiß was es heißt um sein Leben zu kämpfen. Gegen Feinde die als Sklaven hier landen oder gegen wilde Tiere aus aller Herren Länder.
Die Neugier ist es, die euch heute hier her gebracht hat. Neugier auf die prächtige Arena aus grünem Marmor, auf die Kämpfer die ihre Muskeln von der Menge, vor allem aber von den Frauen, bewundern lassen und auf die Bestien, die eigens für den Kampf gezüchtet oder auch gefangen wurden. Die Käfige werden gerade in die Gewölbe unter der Arena transportiert, um sie für den angekündigten Kampf am nächsten Tag vorzubereiten. Tiger und Löwen sind zu sehen, wilde Kamele auf denen aufwendige Szenarien und große Schlachten nachgestellt werden, sogar zwei Sumpfranzen aus dem Bornland sind zu entdecken.
Mit einem Mal wird eure Aufmerksamkeit auf eine Gruppe von Sklaven gelenkt, die einen offenbar schweren Wagen ziehen, auf dem eine mit Holzwänden verdeckter Käfig steht. Eben noch mühen sich die Männer mit der Steigung vor der Arena ab, als plötzlich ein lauter Stoß aus dem Inneren zu vernehmen ist. Eines der Bretter bricht auf und eine seltsame Spitze wird sichtbar. Die anwesenden Tierbändiger scheinen mit einem Mal nervös zu werden. Rasch begeben sie sich um den Käfig und lassen ihre Peitschen knallen. Doch was immer in der Kiste ist, es wird nur noch wilder. Wieder bricht ein Brett, diesmal im hinteren Bereich.
Die Leute werden unruhig, alles hält den Atem an. Da drängt sich mit Zetern und Empörung ein Mann durch die Menschenmenge, hinter ihm zwei der Tierbändiger. Er nähert sich mit respektvollem Abstand der Kiste und beginnt unter den Augen der Zuschauer mit unverständlichem Gemurmel. Was auch immer er getan hat, kurz darauf herrscht Stille in der Kiste und er gibt zu verstehen, dass der Wagen weitergezogen werden kann. Die Neugier der Menge bleibt wohl vorerst unbefriedigt.

Hier werden die Helden Zeuge wie eine der Hauptattraktionen des morgigen Tages herbeigeschafft wird. Ein Wollnashorn aus dem Norden. Dieses Tier wird aber seinen Einsatz nur einmal haben, denn es wird bereits vor seinem Auftritt von der Brut angegriffen und umgewandelt.

Bei dieser Gelegenheit könnten geschickte Helden schon einen ersten Blick in die Gewölbe unter der Arena werfen. Doch sehr weit kommen sie nicht. Zuviel Personal und Wachen.
Immerhin kennen sie damit schon mal einen Zugang.

Zur Stimmung in der Arena

Die Blutgruben in der großen Arena sind Schauplatz der wildesten und blutigsten Gladiatorenkämpfe, die man in der zivilisierten Welt kennt. Sklave gegen ausgebildete Kämpfer, wilde Tiere gegen Menschen. All das bietet dieser Ort. Während in der großen Arena Schlachten und ganze Szenarien nachgestellt, Rennen und Wettkämpfe veranstaltet werden, gilt in den Gruben nur eines: Überleben!

Die Beteiligten halten sich bis zu ihrem Auftritt unter dem Platz in Tunneln und Kavernen auf. Hier unten, abgeschieden von den Menschenmassen und dem Tageslicht herrscht bedrückte Stimmung, die Sklaven bangen um ihr jämmerliches Leben, die Gladiatoren haben ihren Frieden längst gemacht.
Wilde, ausgehungerte Bestien warten auf den nächsten Happen Fleisch, und werden rasend in den viel zu kleinen Gehegen. Tiefer in der Anlage sind die Zellen und Unterkünfte der Kämpfer und Arbeiter. Mechanische Vorrichtungen heben und senken Gitter und Tore, versperren Käfige und sorgen für etwas Zuluft. Die wenigen Lampen verursachen mehr Schatten, als dass sie wirklich etwas enthüllen. Und doch gibt es Bereiche die jeder der Anwesenden meidet. In den unteren Etagen der Anlage liegen alte Katakomben, die noch aus den ersten Tagen der Stadt stammen. Es gibt dort unten Kanalzugänge zu den gefürchteten Tracht'al Tracht. Schon vor vielen Jahren wurden diese Zugänge versiegelt und das Betreten ist jedem strengstens untersagt. Vielleicht weil dort unten die Geister umgehen? Vielleicht auch nur weil die finstersten Banden der Stadt diese Gerüchte verbreiten? Keiner weiß etwas Genaues, denn der Aberglaube reicht meist aus um einen Tulamiden abzuhalten, dort hinunter zu gehen, doch leider hält es nichts von dort unten ab hinauf zu kommen.

Während also oben die Menschen sich auf einen spannenden Kampf freuen, beginnen sich unten die alten Mauerwerke zu bewegen. Etwas gräbt sich hindurch.
Das Grauen der Brut hat einen Weg in die Katakomben gefunden, und es sucht sich bereits ein neues Opfer. Die Unruhigen Tiere sind verführerisch, doch eine Kreatur ist besonders lohnenswert.
Lieber Meister, sie ahnen es bereits, das geheimnisvolle Tier in der Kiste wird das neue Ziel sein. Und dennoch wird seine Umwandlung anders von statten gehen als bisher.
Es wird einige Männer töten und dann in der Arena, unter den Augen vieler Zeugen seine Verwandlung vollziehen. Der Schrecken wird die Runde machen und die Panik wird sich verbreiten.

Der Große Kampf

Am heutigen Tage findet die Veranstaltung statt bei der sich die Stimmung wohl entgültig verändern wird. Die Helden werden wie viele andere auch, Zeuge wie ein gefährliches Tier in eine noch gefährlichere Mutation verwandelt wird. Im Zuge der Panik muss es den Helden gelingen, auf den Arena- Platz zu kommen und in die Gewölbe vorzudringen um die Herkunft der Kreatur heraus zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Tausende haben sich für den heutigen Tag in der Arena versammelt, dicht an dicht drängen sich die einfachen Bürger auf ihren Rängen, während die Erhabenen und vermögenderen Bürger die Aussicht von ihren Logen genießen dürfen. Heute gehört ihr auch einmal zu diesen Privilegierten und beobachtet das Spektakel aus bester Lage. Die Gladiatoren schreiten stolz einher, präsentieren ihren Herren ihre Waffen und geloben stolz ein erbauliches Schauspiel.
Wetten wurden abgeschlossen, noch bevor die einzelnen Kämpfer betrachtet werden

konnten. Die Wetten im Endkampf, dem geheimnisvoll angekündigten Finale, stehen sehr hoch gegen drei Gladiatoren. Wie man in der Menge hören kann, zählen die Drei deren Namen an den Tafeln stehen, als die besten Kämpfer der Grube überhaupt. Vielleicht habt ihr auch euch zu einem kleinen Einsatz verführen lassen?

Die Sensation

Die Kämpfe sind wirklich nicht für jedermann. Heftig und kurz sind sie meist. Und schmerzhaft sieht es aus. Als alle Kämpfer endlich fertig sind und viele schon ihre Gewinne feiern oder ihren Verlust verfluchen, verkündet man das große Finale, wie es noch kein Fasarer erlebt hat. Wie wahr diese Ankündigung doch wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die bisherigen Kämpfe waren recht unspektakulär, im Vergleich zu dem was jetzt angekündigt wird. Eine Kreatur aus fernen Gefilden gilt es nun zu bekämpfen. Ein ausgewachsenes Wollnashorn aus dem Norden, dass….

Mit einem Krachen bricht ein Tor im unteren Bereich der Arena auf und ein mit Blut besudeltes Ungetüm sprengt heraus. Das Nashorn! Auf seinem tödlichen Horn hängt noch durchbohrt, einer der Tierwärter, den ihr bereits einmal gesehen habt. Das Tier scheint in Raserei geraten zu sein, zwei weitere Männer rennen ihm mit Speeren hinterher. Doch das Tier rennt weiter.
Allerdings scheint es wegen etwas bestimmten in Unruhe versetzt worden zu sein.
Bei genauerem Hinsehen, erkennt ihr, dass sich seitlich unter seiner dicken Haut etwas hervorpresst. Gerade noch einen fragenden Blick auf euren Gesichtern tragend, zeigt sich euch auch schon die grausige Erkenntnis. Das Tier brüllt unter Schmerzen auf, als sich seine Bauch auf abartige Weise zu verändern beginnt. Zwischen seinen dicken Beinen reißen vier weitere Beine schwarzer Farbe die haut auf und wuchern blitzartig hervor.

Im Publikum beginnen die ersten Menschen zu schreien. Eine Panik ist wohl kaum mehr zu verhindern.

Doch noch ist das, was mit dem Tier vorgeht noch nicht beendet, denn aus seinem dünnen, baumelnden Schwänzchen, formt sich ein schwarzer Knoten, der immer länger wächst, bis daraus der ausgewachsene Stachel eines Skorpions geworden ist. Ebenso erscheinen an der Brust der Bestie zwei Zangen die vor Tödlichkeit in der Abendsonne glänzen.

Die für den Kampf bereit stehenden Gladiatoren, stürmen nach einem Augenblick des Entsetzens auf das Ungetüm zu. Doch bereits den ersten überrennt das Untier als sei er ein kleines Kind.
Die Menschen fliehen in alle Richtungen.

„Stachelhorn“
Wollnashorn-Skorpion-Chimäre (mit Intelligenz und enormer Kraft) 2. Generation
RS: 4 **LeP:** 95 **MR:** 8 **GS:** 14
Horn: AT 10 **TP:** 1W6+5 **Stachel: AT:** 12 **TP:** 1W6+Gift
Niederwerfen, Gezielter Angriff (Stachel), Überrennen 3W6+2 TP, Großer Gegner, Raserei bei 16-20, Trampeln bei 1-3 auf W6

Die Arenagewölbe im Detail

Zugangsbereich & Zellentrakt der Gladiatoren und Sklaven

Ein großer Vorhof mit Stallungen für die Kamele und Pferde. Von hier gehen mehrere Durchgänge ab, die unter die Tribünen führen, in die Zellentrakte sowie in die Gehege.
Von den Zellentrakten und den Gehegen führen jeweils Treppen hinunter die zu den Tierkäfigen führen. Hier lauern bereits Dutzende von Rattenmutationen.

1: Stellplatz für Streitwagen und Fahrboote
Hier finden sich in einer großen Halle mehrere Streitwägen sowie zwei Boote die Räder montiert haben und wohl zur Simulation von Seeschlachten dienen, eine Deichsel weist auf die Arbeit von Pferden hin.

2: Pferde-und Kamelstall
Hier stehen ein paar Pferde in ihren Boxen, die allerdings alles andere als ruhig sind wenn gerade in der Arena das Nashorn wütet. Sie spüren die nahende Gefahr.

3a-f: Schlafräume der Sklaven und einfachen Gladiatoren
4: Speisesaal
5: Küche
6: Vorratsraum
7a+b: Schlafkammer der Aufseher bzw. Gladiatoren

a: Treppe zu den Tiergehegen
Tiergehege
Hier erwartet die Gruppe ein grauenhafter Anblick, die Tierwärter wurden von den Sumpfrantzen zerfetzt. Eine Riesenkakerlake frisst sich durch die Reste, während zwei Dämonenköter sich um ein Bein zanken.

1a-d: Großkäfige
Bei 1-8 / W20 treffen die Helden hier auf 1W3 Chitinhunde

2a-d: Kleingehege
bei 1-5 / W20 sind W 6 Khoramsasseln anwesend

3a-d: Hundezwinger
bei 1+2 / W6 sind W3+2 Dämonenköter anwesend

4: Krokodilbecken
Ein kleiner Weg führt hinab zu einem mit Wasser gefüllten Becken, das bestialisch stinkt. Dort werden normalerweise Krokodile gehalten. Ebenso kann oben eine Rampe herab gelassen werden. Im Zwielicht der Fackeln ist kein Tier zu sehen.
1 auf W6

Grottenolm-Krokodil-Chimäre, (einzeln), 2. Generation

Ini: 11+W6	**LeP:** 45	**MR:** 6
Biss: **AT:** 13	**PA:** 9	**TP:** 2W6+3
RS: 4	**GS:** 13	

5: Krokodilruhehöhle
Wie auch beim Becken kann hier ein einzelner Riesenolm lauern, wenn er nicht bereits vorher erschienen ist. Die Höhle ist nur durch das Wasser zu erreichen.
Möglich wäre natürlich auch das Auftauchen eines

„Reißzahn-Egel“ Springegel
Diese einem Riesenspringegel äußerst ähnlichen Wesen unterscheiden sich dadurch, dass sich in ihrem armdicken Leib ein Maul mit mehreren Reihen eitertriefenden Zähnen befindet. Die Zähne tragen jeder für sich ein lähmendes Gift in sich und brechen bei Bissen mit einer 5% Wahrscheinlichkeit ab, wodurch leicht Wundfieber entstehen kann.

Ini: 8+W6	**LeP:** 16	**MR:** 4
Biss: AT: 14	**PA:** 3	**TP:** 1W6+3
RS: 2	**GS:** 12	

Verbeißen, Gezielter Angriff

6: Käfigaufzüge
Hier drin werden die wilden Tiere nach oben in die Blutgruben befördert.

7: Treppe zu den alten Katakomben
Diese Treppe führt hinunter zu alten Lagerräumen und verlassenen Zellen. Schließlich gelangt man dann in die aufgegebenen Folterkerker und zu dem einsturzgefährdeten Schacht in die Tiefe, aus der die Brut kommt. Dort unten lauern zwei gefährliche Sumpfrantzen- Chimären. Doch auch aus dem Schacht können jederzeit (und nach Bedarf des Spielleiters) neue Kreaturen nachfolgen.

Die alten Katakomben und der Folterkeller

Alte, mit Spinnweben verhangene Gänge und Gewölbe, die nur noch selten als Lager dienen. Hier sind zuhauf ganze Scharen von Ratten und Kakerlaken (normaler Größe und Art) zu finden. Doch es kann auch passieren, dass ein Tierchen nicht ganz so harmlos ist. Chimärenbegegnungen sollten nach Belieben und Zustand der Gruppe stattfinden. Immerhin wartet noch etwas auf die Helden. Schließlich betreten sie einen ausgebauten Keller der sich als Folterkammer erweist.

1: Auf einer unteren Ebene, erreichbar durch eine kleine Treppe und von einer niedrigen Mauer umgeben stehen allerlei Instrumente der Folter- Streckbank, Eiserne Stiefel, leere Kohlebecken, ein Ofen sowie staubige Blendwerkzeuge und Zangen aller Art. Gerade wenn sich die Helden hier etwas genauer umschauen, lässt sich die bisher im Schatten der Decke getarnte „Tarn- Rantze auf den nächst stehenden Helden fallen.

2: Linkerhand und an der Nordseite des sehr großen Raumes finden sich insgesamt sechs einzelne Zellen, worin wohl einst ungehorsame Sklaven ihren Aufenthalt genießen durften. In einer der Zellen verbirgt sich die „Spei- Rantze“, die beim Hereinschauen sofort einen Spuck-Angriff beginnt.
Welche Rantze auch immer zuerst aktiv wird, die andere erscheint 3 Aktionen später und greift mit an. Nach spätestens 1W6 +2 KR wagen sich aus den oberen Bereichen oder aus dem Durchbruch, angelockt vom Kampflärm, einige Wurmfüßler oder Schleimschaben. Meist in Scharen von 1W6 bzw. 1W6+3
Hinter dem Durchbruch liegt wohl die Quelle der Kreaturen.

3: Hinter der Vermauerung befindet sich ein nahezu quadratischer Raum von ca. 6 Schritt Seitenlänge. Gönnen sie den Helden in dem nicht beleuchteten Raum, einen Schreckmoment indem sie einen von ihnen „beinahe“ in den Schacht stürzen lassen, der sich in der Mitte befindet. Der Zweck dieses Raums ist eindeutig. Gefangene wurden hier herein gebracht und in völliger Finsternis ihrem Schicksal überlassen. Wer Pech hatte, was in den allermeisten Fällen so war, stürzte in den Schacht und damit in den Tod.
Der Schacht führt so weit in die Tiefe dass es den Helden klar sein sollte, dass hier kein Weg weiter führt, aber immerhin ist damit der Zuweg der Brut geklärt. Denn an den steinernen Wänden des schimmlig-feuchten Brunnens hängen einige Schleimschaben die gerade ein paar Artverwandte verspeisen. Guten Appetit!

b: Treppe nach oben in die Arena
Dort waren die Helden ja gerade, oder kommen womöglich über diese Treppe. Also warum dahin zurück?

c: Treppe nach unten zum Kor-Schrein
1: Ein kleiner Vorraum, in dem sich ein Brunnen befindet über den Wasser geholt werden kann.
2: Eine kleine Kampfhalle die von einer schwarzen Pantherstatue gekrönt wird, welche an der Stirnseite steht. Die restlichen Wände sind mit Waffen und Malereien von Schlachten geziert. Momentan ist hier niemand.
3: Der Raum eines Heilers offenbart sich im Schein der Lampen. Zwei beschäftigte Männer jagen die Helden aber schnell wieder hinaus. Immerhin müssen sie sich um eventuelle Verwundete kümmern?

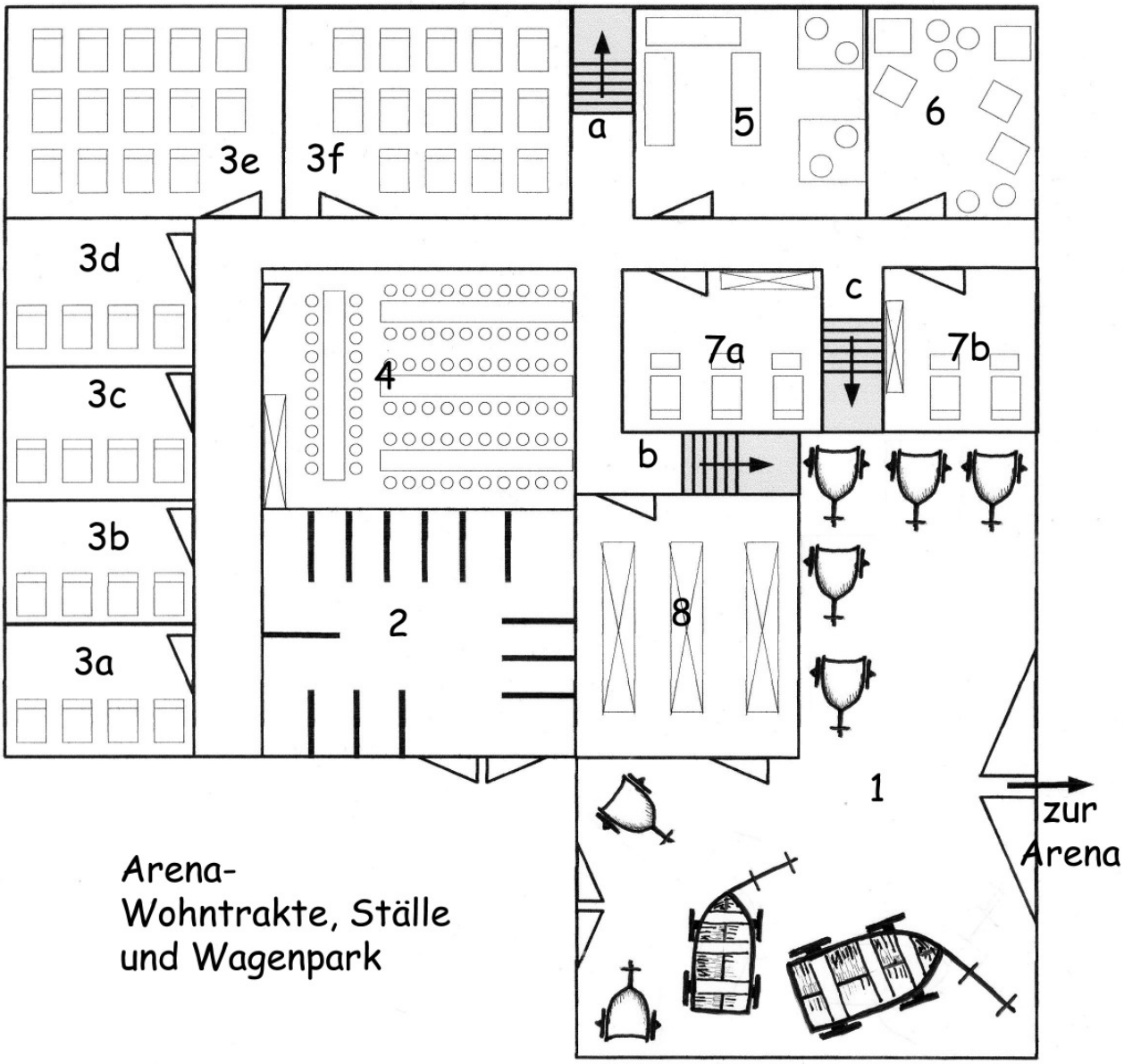
Die finale Begegnung

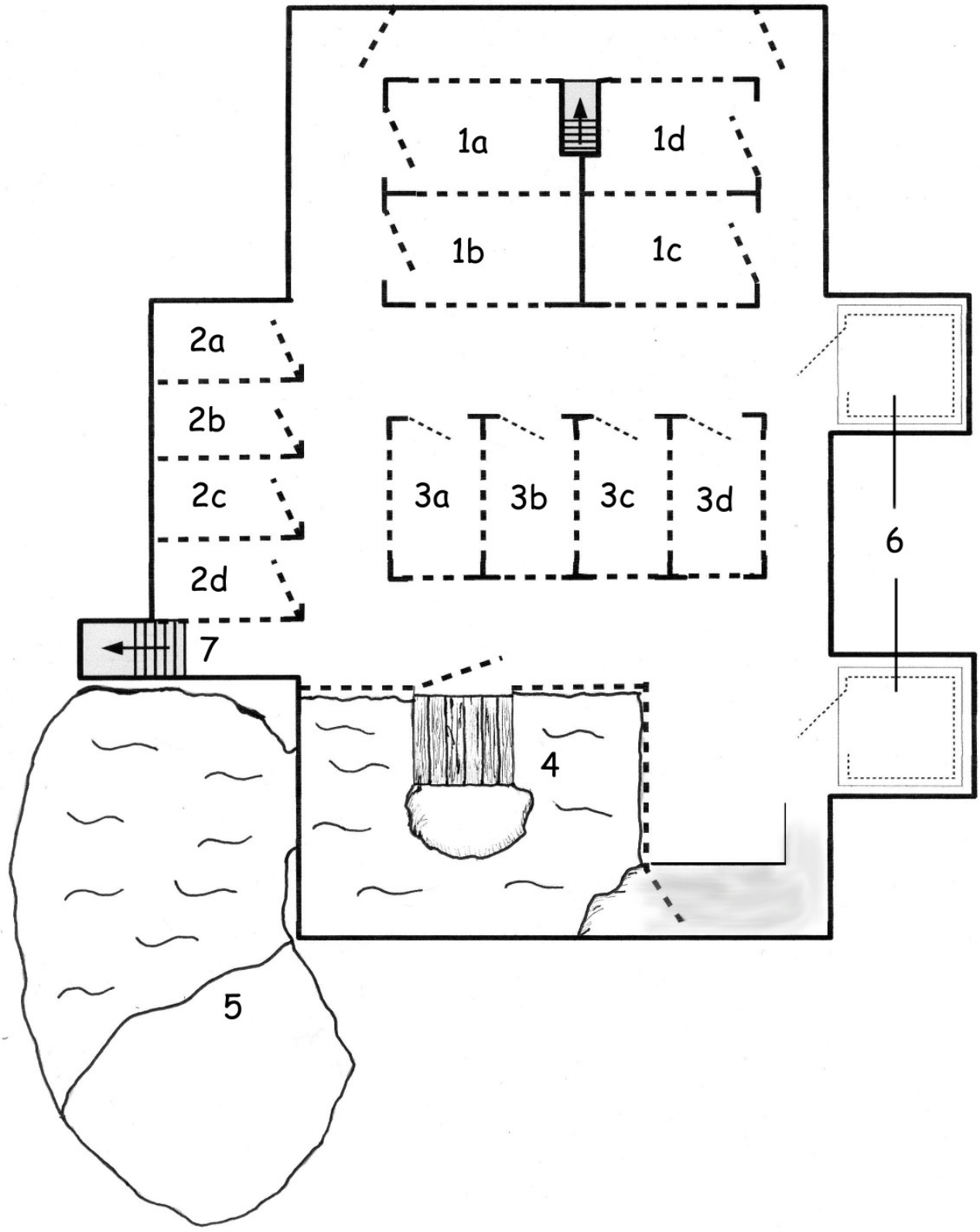
In diesem Fall ist die gefährlichste Begegnung bereits zu Beginn des Dungeons, nämlich bevor die Gruppe die Arenagewölbe betritt. Das mutierende Wollnashorn stellt die größte Gefahr dar. In den Katakomben unter der Arena lauern später die verwandelten Sumpfrantzen. Auch hier sollte ein Kampf unausweichlich sein. Der Zugang zu den tieferen Ebenen sind unzugänglich. Die Versiegelung wurde zwar teilweise gebrochen, doch für die mutierten Tiere wäre der Durchschlupf deutlich zu klein. Was also ist da hindurch gekommen? Wenn die Truppe die zugemauerte Stelle durchbricht erreichen sie den Grubenraum, eine unmenschliche Falle.

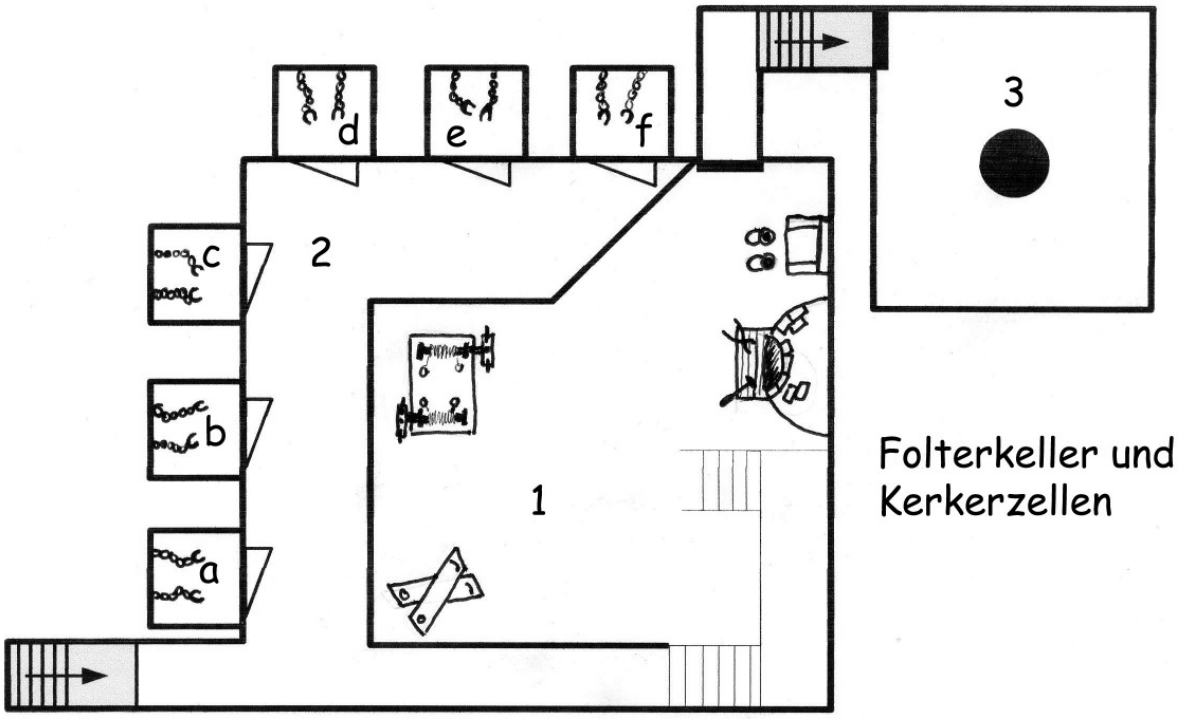
„Tarn-Rantze“
Sumpfrantzen- Chamäleon-Chimäre (kann sich tarnen) 1. Generation
LeP: 25 **RS:** 2 **Biss/Krallen: AT** 12 **PA:** 4 **TP:** 1W+2
Ini: 8+2W6 **MR:** 4
Sprungangriff, Tarnfähigkeit (Unsichtbarer Jäger), Hinterhalt

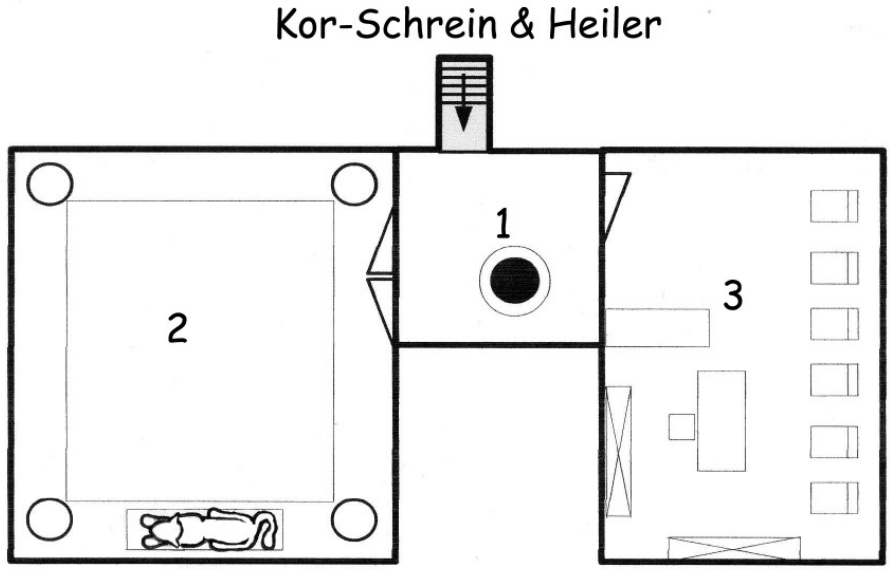
„Spei-Rantze“
Sumpfrantzen- Schlangen-Chimäre (verspuckt Gift) 1. Generation
LeP: 25 **RS:** 2 **Biss: AT** 12 **PA:** 4 **TP:** 1W+2+Gift
Speiangriff: AT: 17 **TP: Gift**
Ini: 8+2W6 **MR:** 4
Bei Giftkontakt in Gesicht oder Augen: doppelter Schaden und Blind für 1SR
Bei Biss: Gift verursacht SP (auch mehrfach) Stufe 8; 3 SP/1 SP pro KR- Dauer 2W6/1W6 KR
Speiangriff kann nur mit halbiertem Ausweichenwert entgangen werden, Gift verursacht auf der Haut pro Treffer 1W6/1W3 SP, Gezielter Angriff, Sprungangriff

Detailkarten




1a
1d
1b
1c
2a
2b
2c
2d
3a
3b
3c
3d
6
7
4
5





Ausklang: Die Formen der Brut

Die Helden wissen nun, dass die Brut fast jedes Material durchgraben kann. Die Opfer verwandeln sich in kürzester Zeit und besitzen ein gewisse Intelligenz. Es handelt sich dabei um willkürliche chimärische Wesen.

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso).

Verbotene Stollen

Einstieg: Eine Bitte um Hilfe...

Bei der Feier von ter Goom zu Beginn des Abenteuers konnten die Helden Garbolosch Sohn des Garbosch kennenlernen. Da er damals schon um die Gefahr in „seinen“ Stollen wusste, hat er seitdem ein Auge auf die Helden geworfen. Niemals hätte er als erster eingestanden, dass die Gefahr auch in seine Minen vorgedrungen ist, aber durch die Öffentlich-Machung durch ter Goom hat er nun genug Freiraum, um die Hilfe der Helden zu bitten. Durch einen Boten oder eine Nachricht wird er die Helden irgendwann, nachdem sie bereits ein paar Spuren verfolgt haben, zu einem Treffpunkt in Keshal Angra bitten, dem Viertel der Erzzwerge in Fasar. Dort wird er in einem unscheinbaren, niedrigen Haus mit ihnen reden und ihnen schildern, was in seinen Minen vorgeht sowie seine Bitte um Hilfe aussprechen.
Eventuell hören die Helden durch *Gassenwissen*- Proben mit 8+ TaP* auch bei eigenen Nachforschungen, dass bei den Erzzwergen offenbar gerüchteweise seltsame Dinge vor sich gehen und das Fördern der Diamanten erschweren oder zum erlahmen bringen. Ein Edelsteinhändler oder Schmuckschmied könnte den Helden diese Information geben, ebenso jeder Zwerg in Fasar. Bei Nachforschungen wird sich dann Garbolosch an sie wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als sich eure Augen an das Dunkel im Haus langsam gewöhnen, nehmt ihr eine Gestalt wahr, die mit Kapuze über dem Kopf euch gegenüber sitzt. Es ist eindeutig ein Zwerg, aber erst als sie mit einem Seufzen die Kapuze abnimmt, merkt ihr, dass ihr dieses Gesicht kennt. Dieser Angroschim war als Gast auf ter Gooms Feier geladen. Noch bevor ihr weiterrätselt, wer es genau ist, beginnt er sich mit brummender Stimme vorzustellen:
„Ich bin Garbolosch Sohn des Garbosch, Erhabener von Fasar und Herr dieses Viertels und aller Angroschim in ihm. Ich habe euch rufen lassen, weil...“ er zögert kurz, als würde ihm das folgende sehr schwer fallen „...weil ihr uns helfen müsst. In unseren Minen geht etwas vor. Bereits seit längerem. Lasst es mich euch erklären...“
Während ihr noch überlegt, wie schlimm das Problem sein muss, damit sich ein Erzzwerg an Außenstehende wendet, beginnt Garbolosch seine Ausführungen.

Garbolosch wird erzählen, was er weiß. Das ist allerdings auf den Punkt gebracht nur, dass in einem Stollen in den Adamantminen erst immer mehr Zwerge verschwunden sind, bis sich niemand mehr in den „verbotenen Stollen“ getraut hat. Man redet als Erzzwerg wenig über so etwas und hält sich einfach fern, aber bestimmt drei Dutzend Angroschim sind nicht mehr gefunden worden, wahrscheinlich tot. Er möchte, dass die Helden ihm helfen. Er ist bereit, viel Geld dafür zu bieten, denn der Adamanthandel kommt langsam in arge Bedrängnis. Er würde insgesamt 300 Dukaten aufbringen können, beginnt sein Gebot aber bei 100. Ist man sich einig, führt er die Helden im Schutze der Nacht (er schätzt keine große Aufmerksamkeit der Operation) in die Adamantminen und dort zu dem Stollen, in dem die Zwerge verschwunden sind.

Zur Stimmung in den Minen

Die Stollengänge werden von einem weit entfernten rötlichen Licht wie von Lava erfüllt. Es ist unglaublich warm, denn offenbar befinden sich vulkanisch aktive Gebirgsteile in unmittelbarer Nähe und es brennen rußige Feuer in den Gängen.
Tauchen Sie den Spielraum entweder in Feuerschein durch Kerzen oder verwenden sie rote Lampen. Speziell eine Lavalampe werde sehr passend in diesem Fall.
Die Musik sollte unheimlich und schallend sein, beispielsweise wäre die CD „Shine“ äußerst passend und vermittelt das Gefühl von weiten Bergwerksstollen und unheimlichen Vorgängen unter der Erde.

Die Minen im Detail

1: Verbotener Stollen
Der Hauptstollen. Schienen führen komplett durch ihn durch. In der Mitte ist er zusammengebrochen, so dass man sich durch die Quartiere der Zwerge arbeiten muss.

2: Nebenstollen
Hier wurde nach Adamanten gegraben. Durch die verwinkelten, dunklen Stellen hat sich hier Skrechu-Brut niedergelassen, v.a. auf Feuerkäfer kann man hier treffen.

3: Gänge
Führen durch die Quartiere der Zwerge wie auf den Detailkarten zu sehen. Auch hier kann man auf Skrechu-Brut oder bereits auf Zwerge treffen, die unter dem Einfluss des Seelenschmiedes stehen.

Werte der Zwerge

Ini: 10+W6	**LeP:** 38	**MR:** 7
Beil: **AT:** 13	**PA**: 11	**TP:** 1W+3
RS: 4	**GS:** -	

4: Wohnquartiere
Betten etc. stehen in diesen kargen Räumen. Auch hier kann man auf Zwerge unter dem Einfluss des Selenschmiedes treffen.

5: Lagerräume
Hier lagert allerlei Gerät, Werkzeuge etc.. Vieles kann man als improvisierte Wafen verwenden.

6: Ritueller Russraum
Hier „waschen“ sich die Zwerge in Ruß, der hier überall zu finden ist, ebenso Kohlebrocken. Wer sich auch nur kurz hier aufhält, wird bald geschwärzte Kleidung und Haut haben und wie ein Minenarbeiter aussehen. Ob so eine rituelle Waschung eine schützende Wirkung gegen die dämonische Brut hat (RS erhöht), sei dem Meister überlassen, ebenso, ob dieser heilige Raum noch geweiht und damit für die Brut nicht betretbar ist und Schutz bietet.

7: Kristallzucht
Hier haben kunstfertige Kristallzüchter einen als Höhle anmutenden Raum erschaffen, der aus einem bläulichen Kristall zu bestehen scheint. Einen großen Teil des Bodens nimmt ein Becken ein, in dem in einer Nährlösung Kristalle wachsen. Der Einfluss der Skrechu hat sich aber auch hier ausgewirkt: Der ehemalige Kristallzüchter, ein Erzzwerg in einer Handwerkerschürze und mit schweren Lederhandschuhen, liegt (scheinbar) tot im Becken. Aus seinem Körper heraus wachsen Kristalle, die zu einer chimärologischen Verschmelzung aus ihm und der Skrechu-Brut geworden sind, denn auch ein völlig in den Kristall eingeschlossenes Insekt scheint Teil dieser unheiligen Verbindung zu sein. Halten sie die Helden hier eine Weile auf, beginnt dieses etwas mit ihnen zu reden, auf telepathische Art, so wie auch später der Seelenschmied, aber weniger in Bildern als vielmehr in verständlichen Worten. Es nennt sich selbst „die Legierung“ („wir sind die Legierung“) und glaubt, ein perfektes Wesen mit dem starken Willen der Angroschim, dem harten Leib der Bergkristalle und dem Schwarm-Gedächtnis eines Insektes. Es ist den Helden nicht einmal unbedingt böse gesinnt, wird aber seltsam kryptische Dinge von sich geben:
Zum einen nützliche Informationen über den Seelenschmied und sein Vorhaben, die Zwerge zu knechten sowie das Vorhaben der Brutmutter, die 3. Generation der Wesen zu erschaffen. Zum anderen aber auch scheinbar philosophisch anmutenden Gedanken darüber, dass „die Legierung“ das vollkommenste Wesen Deres ist. Verwickeln Sie hier ruhig die Helden in ein Gespräch, bei dem Sie als die Legierung immer zwischen dem harten, stoischen, aber sturen Ton eines Zwerges wechseln und als dieser unumstößliche Grundsätze aufstellen, dem summenden irgendwie wie mehrere Wesen gleichzeitig klingenden Säuseln des Insektes, dass von sich in der Mehrzahl redet und diese Schwarm-Überlegenheit raushängen lässt, und zuletzt dem gefühlskalten, wortkargen Kristall.

8, 9, 10: Werkstätten
Die Zwerge haben hier Schmieden, Reparaturwerkstätten für Metallene Gegenstände, Steinhauereien und ähnliches. Es befindet sich sehr viel verwertbares Werkzeug hier.

11: Pilzkulturen
Ein weites Feld erstreckt sich in einer großen Höhle. Überall ist es bepflanzt mit seltsamen, großen Pilzen. Auf einmal fliegt etwas auf die Helden zu. Die Pilze schießen!

„Sporenpilze“
Pilz-Zwerg-Chimäre (Felder mit 2W20 + 10 Pilzen) 2. Generation
Diese sich selbst durch ihre Sporen vermehrenden Pilze sind eine Mischung aus Pilzen und widerlicherweise Zwergen. Sie verschießen ihre Sporen, die sich durch deren Säurekonsistenz in die Leiber und Atemwege der Opfer fressen. Ob diese es nun überleben oder nicht, sie werden zum Träger der Pilzsporen und binnen kurzer Zeit damit selbst zu einem solchen Pilzwesen.

Ini: 6+W6	**LeP:** 10	**MR:** 14	
Sporen Spucken:	**FK:** 16	**PA**: -	**TP:** 2W6 (Säure)
RS: 2	**GS:** -		

Nach dem Beschuss bzw. beim Bekämpfen der Pflanzen, werden die Helden feststellen, dass die Pilze aus toten oder teils noch lebenden Zwergen herauswachsen und diese völlig auslaugen und Energie aus ihnen zu ziehen scheinen. Einige Pilzpflanzen sind bereits tot und wachsen als verdorrte Pflanze aus einem fast mumifiziert wirkenden Zwergenleib heraus… Wer etwas in der Art entdeckt, dessen Totenangst sollte auf die Probe gestellt werden.

12:Gebäude auf Pilzfeldern
Ein möglicher Unterschlupf für die Helden. Hier wurden auf kleinem Raum rund um einen Lavasee Pflanzen angebaut, die viel Wärme benötigen, alles sehr experimentell. Sporenpilze wachsen hier allerdings keine, man ist also vor ihnen und ihrem Beschuss sicher, wobei der Beschuss sich langsam durch die Wände fressen könnte (sie sehen bereits sehr löchrig aus). Man findet außerdem Werkzeuge wie scharfe Scheren und Material wie Holz und Metall sowie Gartenanzüge der speziellen Art, die aus so festem Leder sind, dass man von „Alchimistenqualität“ sprechen kann. Und die gegen Säure schützen, das einem behilflich sein könnte, um sich gegen die Pilze zu wehren oder sich vor ihnen zu schützen (die Schürzen geben für etwa 5 Treffer je RS 5, danach sind auch sie unbrauchbar).

13:Heilige Höhle
In diese Höhle wurde der Ingerimm-Tempel gebaut. Es ist unglaublich heiß hier, weil Lavaquellen nicht weit weg sind. Di Wärme wird in Richtung Tempel immer schlimmer.

14: Diamantbruch
In der heiligen Höhle finden sich an einer Wand besonders viele Diamanten. Die Hitze ist aber so große, dass die Arbeit für Nicht-Zwerge fast unerträglich sein muss. Ingerimm schnekt seine größten Schätze eben nicht ohne einen Preis. Eine Lore steht hier, sie ist beladen mit Rohmaterial (Steinen), die man bearbeiten könnte und Diamanten im Wert von 5W6 Dukaten erhalten könnte.

15: Äußeres Heiligtum
In diesem Raum ist ein Lavasee, der es unglaublich heiß macht. Jede Minute Aufenthalt kostet einen Ausdauerpunkt. Die Helden sollten also nicht allzu lange hier verharren. Über dem Lavasee ist der ehemalige Ingerimm-Geweihte in entweihender Geste aufgehängt. Langsam scheint er dort an der Hitze gestorben zu sein. Was von ihm noch übrig ist, glüht rot, fast wie eine Al’Anfanische Zigarre. Sein Unterleib ist bis zur Hüfte bereits zu Asche geworden und nur der Oberkörper ist noch da und leuchtet in unheilvollem Rot über diesem einst dem Ingerimm heiligen Ort.
Der Raum wird von Säulen gestützt, die kunstvoll verziert Szenen aus dem Alltagsleben der zwergischen Arbeit (Schmieden, Steinhauerei, Minenarbeit etc.) zeigen.

16: Quartier des Geweihten
Hier lebte der Geweihte. Zur Abschreckung hat der Seelenschmied ihn aber in das Äußere Heiligtum befördert (s. dort) und sich selbst hier wohnlich eingerichtet. Es ist eine eher karge Zelle, deren sämtliche Ingerimm-Symbole ausgekratzt und entweiht sind.

17: Sakristei
Hier wurden die heiligen Gegenstände des Ingerimm aufbewahrt. Der Raum ist geplündert und das Metall teils absichtlich zu unheiligen Formen geschmolzen. Trotzdem würden die Erzzwerge sich über eine Bergung sehr freuen und weitere 50 Dukaten bezahlen.

18: Inneres Heiligtum
Ebenfalls eine Säulenhalle, in der sich die zwergischen Anhänger des Seelenschmiedes und dieser selbst aufhalten. Mehr dazu s. im nächsten Kapitel…

Der Kult des Seelenschmiedes

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von der unglaublichen Hitze in diesen Hallen fällt es euch schwer zu atmen. Ihr spürt, wie ihr Ruß und Staub einatmet und immer wieder eine schwarze Masse, eine Mischung aus eurem Speichel und dem Ruß, aushustet. Ihr schwitzt als würdet ihr direkt neben einem Lagerfeuer stehen, eure Haut ist schon rot und wird leichte Verbrennungen wie von der Mittagssonne mit sich nehmen, wenn ihr diesen Tempel wieder verlasst. Falls ihr ihn wieder verlasst...
Am Feuerschlund vorbei arbeitet ihr euch auf die glühend roten Portale zu. Der leichte Singsang dringt von dort an eure Ohren. Die beiden Flügel zum inneren Heiligtum des Tempels stehen einen spaltweit offen und so seht ihr, dass sich dahinter eine Gruppe Zwerge verbirgt. Ihre Kleidung ist erbärmlich vernachlässigt und rußig schwarz. Nicht einer ist ohne Brandnarben und –verletzungen, aber keiner scheint den Schmerz wahrzunehmen. Und sind das wirklich alles Brandnarben? War da nicht eben etwas peitschendes, schwarzes an der vermeintlichen Verbrennung am Rücken jenes Zwergen dort? Der tiefe, gutturale Gesang stammt jedenfalls aus den Kehlen der Angroschim und ist auf irgendetwas zu gerichtet, weg von euch und außerhalb eures Sichtfeldes. Nur eines ist klar: Zu Ingerimm oder Angrosch, wie sie ihn nennen, beten diese Zwerge gewiss nicht...

Hier hat sich nun eine Chimäre ein Reich erschaffen, über das es bedingungslos herrscht. Es nennt sich „Der Seelenschmied“, weil es den Geist der Erzzwerge wie ein Schmied nach seinem Willen formt. Es handelt sich um einen der Grabräuber, der zu einem Wesen der 3. Generation wurde. Er ist mit dem Leib, vor allem aber dem Geist von Termiten verschmolzen worden und hat die Fähigkeit gewonnen, sein „Volk“, die Zwerge zu beherrschen. Zu ihnen drang es durch Schlitze im Bergwerk, die es längst verschlossen hat. Die mit einer seltsamen Mischung aus Speichel und Lehm verklebten Zugänge sind noch in dieser Höhle an der Wand zu sehen und führen irgendwo ins Tacht Al’Tacht.

Sobald es der Helden gewahr wird, werden verwirrende Bilder der Aggression auch bei ihnen durch den Kopf schießen. Die Zwerge (2W6 + 3) werden draufhin erbarmungslos angreifen und bis zum Ende kämpfen. Erst wenn sein Volk versagt hat, greift das Wesen selbst ein. Vorher aber kann es Effekte bei den Helden bewirken, die wie Zauber mit dem Merkmal Herrschaft, Einfluss oder Illusion wirken und verwirrende Gedankenbilder schicken. ZfW ist dabei immer 10.

Werte des Seelenschmiedes:

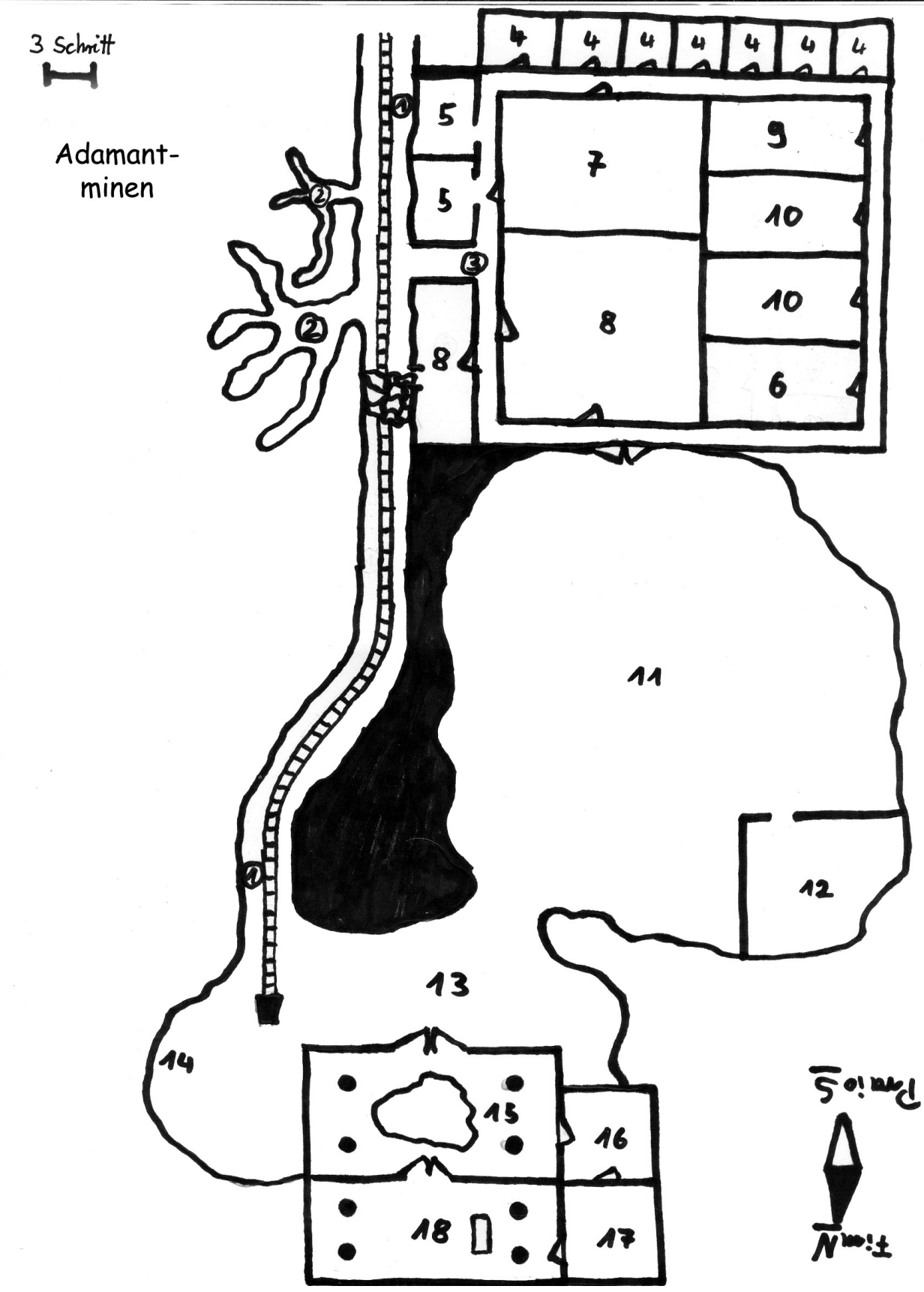
Ini: 7+W6	**LeP:** 70	**MR:** 18	
Mantis-Arme:	**AT:** 12	**PA**: 15	**TP:** 1W+4
RS: 6	**GS:** 3	**ZfW:** 10	

Aufmerksamkeit, Gezielter Stich

Sein Leib sieht aus wie eine chitinene Scheußlichkeit voll triefendem Schleim und ätzendem Speichel. Er kann sich nur langsam und kaum vom Fleck bewegen, ist aber äußerst robust und auch von Magie durch den Insekteneinfluss kaum beeinflussbar.
Es wird bis zum Ende kämpfen und nicht fliehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als das Wesen blutend und sterbend vor euch liegt und ihr in die immer noch blau glühenden Augen starrt, kommt es euch plötzlich so vor als beginnt ihr zu fallen. Der Mund des einstigen Grabräubers öffnet sich zu einem Grinsen und ihr seht mit einem Mal in seine Gedanken. Die Gedanken eines Sterbenden Daimoniden mit seiner zerrissenen Seele.
Die Gedankenbilder sind so verwirrend und chaotisch wie Asfaloth selbst! Innerhalb weniger Augenblicke seht ihr Myriaden von Bildern, die euch eure Umgebung nicht mehr wahrnehmen lassen. Ihr taumelt, fallt, scheint ins Unendliche zu fallen und seht dann: Bilder der Erschafferin dieser Brut, ihrer Mutter, ihrer frevelhaften Schöpferin. Tiefen, Gänge, Dunkelheit, das Gespür von Menschen und die Gier, diese sich einzuverleiben.
Als die Bilder mit dem Tod des Wesen endlich enden, spürt ihr, dass er euch hat in den Wahnsinn treiben und die Überlegenheit seiner Art demonstrieren wollen. Womöglich wäre es ihm gelungen, wäre er nicht vorher verendet.
Aber ihr wisst nun mehr, ihr wisst um Al'Gorton, IHREN Diener und über sein Versteck in der Al'Achami. Ihr wisst um die unterirdischen Gänge der Brutmutter und um ihren Wunsch, möglichst viele Menschen einzuverleiben. Sie muss da sein, wo viele Menschen sind. Viele Menschen an einem Ort, nichts Böses ahnend…

Detailkarten



Ausklang: Das Ziel vor Augen

Nach dieser Entdeckung werden die Helden entweder zur Al'Achami zu Al'Gorton aufbrechen oder direkt zum größten Basar der Stadt. Sie nähern sich damit auf jeden Fall dem Finale und werden die Brutmutter mit dem neuen Wissen bald stellen.

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso) und spezielle Erfahrungen in *Heilkunde Seele, Götter und Kulte* und *Baukunst*.

Alte und Erhabene Hallen der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam

Einstieg: Alle Wege führen zur Al‘ Achami

Mittlerweile sollten alle bisher gesammelten Informationen auf eine der beiden Akademien in der Stadt deuten. Bei einem Besuch der Bannakademie hat man nie von einem Neuankömmling gehört, überhaupt nehmen sie keine dahergelaufenen Magier auf die nicht über einen zweifellosen Leumund verfügen. Diese Information wird natürlich keinem Nichtmagier auf die Nase gebunden.
Man bedauere nicht helfen zu können und schickt die Helden kurzentschlossen wieder fort.

Zur Stimmung in der Al‘Achami

Die Al´Achami ist die gesuchte Schule, doch kommt man hier nur auf ausdrücklichen Wunsch oder Einladung hinein. Bereits die Pforte schreckt Zweifler und Unentschlossene ab. Das Dämonenmaul ist eine erste Prüfung des Geistes und festen Willens. Danach gelangt man erst an das eigentlich Hauptportal. Und selbst dann ist man noch nicht wirklich in der Akademie. An dieser Stelle sollten die Helden überzeugend genug sein oder einschlägige Beweise vorbringen können um bei seiner Spektabilität Gehör zu finden.
Die Schule ist ein verwirrender Schachtelbau, der zahllose Illusionen und Sackgassen birgt. Magisch gesicherte Türen, Flure die im Nichts enden, Räume die nur mittels Teleportation zu betreten sind und derlei Dinge.

Die Hallen sind mal hell erleuchtet und sauber, mal düster und kerkerhaft, dann wieder schlicht und kahl oder großzügig geräumig und tulamidisch prunkvoll. Ob es sich auch hierbei um Sinnestäuschungen oder einfach einen sehr bunten Einrichtungsstil handelt sollte sich den Helden entziehen.

Die Gewölbe der Al‘Achami im Detail

Eine willkürliche Ansammlung von Fluren und Räumen, es sollte sich aber in Grenzen halten, denn die Tracht’al Tracht werden noch verwirrend und beunruhigend genug sein. Doch der eigentliche Zugang zu den Kellern liegt verborgen und gesichert hinter einer Tür, die es erst zu öffnen gilt. Da es sich um eine Prüfung für Novizen handelt die nicht einfach umgangen werden kann, müssen sich die Helden nun mit folgendem Rätsel herum schlagen.

Ein steinernes Portal auf dem sich 20 drehbare Metallknöpfe befinden, jeder Knopf zeigt die Zahlen 1-34 mit einer Markierung je oben. Des Weiteren ein Hebel, der bedient werden kann. Sollte die Kombination falsch oder gar nicht eingegeben worden sein, wird der Bedienende von einem gespeicherten *Corpofesso* (ZfP* 12) „gemaßregelt“. Die Kombination muss mit Hilfe eines Rätselsteins gelöst werden. Dieser liegt neben dem Portal auf einem Tischchen. Eine vierseitige Pyramide aus Marmor mit silbern gravierten Lettern in Tulamidya verrät folgendes:

Die Schönheit pur im Steine steckt,
doch Kunst in ihr der Schliff nur weckt.
Die Kenntnis braucht's von Eck und Kant',
nicht jede Form Vollendung fand.

Die Erste braucht die Drei, die Zweite schon die Vier,
dann reichen wieder Drei, die Fünf der nächsten Zier,
zu guter Letzt die Drei, soll schließen diesen Kreis.
Die Ordnung dieser Gruppe, die Seite dir nur weist.

Ganz achtsam auf die Ecken, der schlaue Mann auch blickt.
Um Zahlen zu verstecken, dies Reimlein ist gestrickt.
Geben sie die Folge an, so fehlt doch noch der Dreh,
vergisst du den jedoch, so wehe dir, oh weh!

Die Zahlen kannten den Dreh!
Das war es fast, nun seh:
Spar dir den - der kommt zuvor.
Machst du es richtig, öffnet das Tor.

Zu beachten ist dabei, dass jede Strophe auf einer Seite des Steines steht ohne Angabe von Beginn oder Reihenfolge. Zumindest für die Helden. Die hier gezeigte Abfolge ist die korrekte Hierbei ist zu beachten, dass der kursiv geschriebene Satz in leicht anderer Schrift geschrieben sein sollte. (Nicht zu auffällig, aber bei genauer Betrachtung erkennbar, Sinnenschärfe)
Des Rätsels Lösung ist nun etwas verzwickt:
Um das gesamte Rätsel lösen zu können, muss man sich der platonischen Körper erinnern. (Diese sind: Tetraeder (W4), Würfel (W6), Oktaeder (W8), Dodekaeder (W12) und Ikosaeder (W20). - Der W10 gehört NICHT dazu.)
Der erste Spruch soll darauf hinweisen, es kann aber auch recht hilfreich sein, wenn der Spielleiter etwas auffällig mit seinen Würfeln spielt...
Auch mag der Spielleiter schon andere Hinweise platziert haben. (Etwa schön geschliffene Edelsteine in eben den fünf Formen). Jeder muss da selber wissen, was er seinen Spielern zumuten kann!
Neben den Hinweis auf die Würfel entnimmt man dem ersten Spruch noch, dass es wichtig wäre, sich Kanten und Ecken der jeweiligen Würfel zu notieren.
Hier sind sie:
Tetraeder (3-Ecke als Seiten): 4 Seiten , 6 Kanten , 4 Ecken
Würfel (4-Ecke als Seiten): 6 Seiten , 12 Kanten , 8 Ecken
Oktaeder (3-Ecke als Seiten): 8 Seiten , 12 Kanten , 6 Ecken
Dodekaeder(5-Ecke als Seiten):12 Seiten , 30 Kanten , 20 Ecken
Ikosadeder (3-Ecke als Seiten):20 Seiten , 30 Kanten , 12 Ecken

Der zweite Spruch macht nochmals auf die Würfelformen aufmerksam, indem er die Grundfiguren (3-Ecke, 4-Ecke, 5-Ecke) der Würfel anspricht. Außerdem erfährt man, dass die Würfel nach ihrer Seitenanzahl geordnet werden müssen, also W4 -> W6 -> W8 -> W12 -> W20

Der dritte Spruch ist nun der erste eigentliche Schlüssel, er verrät, dass die Ecken der Würfel eigentlich als Zahlen zu verstehen sind. Es handelt sich dabei um die Zahlen der Drehknöpfe.

Zusammen mit der oben gefundenen Reihenfolge weiß man nun, welche Drehknöpfe in welcher Folge gedreht werden müssen, nämlich:
Knopf-4, Knopf-8, Knopf-6, Knopf-20 und zu letzt Knopf-12
Allerdings fehlt noch, wie weit sie gedreht werden müssen. ("der Dreh")
Darüber gibt der vierte Spruch Aufschluss, der jedoch noch ein Worträtsel enthält. Der erste Satz ist deswegen anders geschrieben, um besondere Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.
Die zweite Zeile besagt nun, dass der erste Satz eben nur FAST richtig ist, denn man muss zuerst den dritten Satz beachten. Dieser befiehlt "den" weg zu lassen, und "der" davor einzusetzen.
Aus "Die Zahlen kannten den Dreh!"
wird mit etwas Geschick:
"Die Zahlen der kannten dreh" bzw. "Die Zahlen der Kanten dreh!"

Somit steht die gesamte Kombination fest:
Zuerst den Knopf #4 auf 6 stellen.
Danach den Knopf #8 auf 12 stellen.
Danach den Knopf #6 auf 12 stellen.
Danach den Knopf #20 auf 30 stellen.
Danach den Knopf #12 auf 30 stellen.
Zum Schluss noch den Hebel ziehen, und das Schloss geht auf.

Jemanden nach der Lösung zu fragen bringt in diesem Falle nichts, da das Rätsel Jahr um Jahr anders aussieht, und außerdem sind die Herren Magi zu beschäftigt um sich auch noch um die Angelegenheiten von Fremden zu kümmern. Ja selbst in solch dunklen Zeiten verlieren Magier ihre Arroganz niemals.

Zum Thema Detailkarten…

Die Akademie ist ein verschachtelter Bau, der mit allerlei Illusionen und verwinkelten Räumen seine Besucher, ja selbst die jahrelangen Bewohner, immer wieder verwirrt. Selbst das Eingangsportal ist eine erste Prüfung der Sinne, die es zu überwinden gilt. Nur wer mutig die 121 Schritt lange Serpentine hinauf wandert, an den Statuen von Gargylen und Dämonen vorbei, um dann durch den illusionistischen Höllenschlund zu schreiten, erreicht das eigentliche Haupttor. Und selbst dann heißt das nicht, dass man eingelassen wird.

Das Anliegen der Helden sollte seine Spektabilität Atherion aber neugierig genug machen um sie zumindest den Versuch wagen zu lassen, die unteren Bereiche zu betreten. Allerdings ohne Hilfe seinerseits. Möglicherweise gibt ihnen Atherion einen erfahrenen Adepten mit auf den Weg der sowieso kurz vor den Prüfungen steht.
Gestalten sie den Weg hinab so einfach oder verwirrend wie sie wünschen. Die Helden werden in den Kanälen unter der Stadt noch genug Verwirrung finden. Manche Türen lassen sich nicht öffnen, führen nirgendwo hin oder auf den letzen Flur zurück. Räume die keinen Sinn erfüllen, finden sich ebenso wie prunkvoll eingerichtete Studierstuben, kerkerhafte Schreibzimmer und der Gleichen mehr, Ihrer Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt.

Letztlich landen die Helden vor dem Rätseltor und damit kurz vor dem Zugang zur Unterstadt. Dahinter kann eine Nazahl von Keller und Lagerräumen betreten werden, soeie eine Treppe die schier endlos nach unten führt. Doch auch dies täuscht wieder nur. tatsächlich endete sie zweihundert Stufen weiter unten. Dort findet sich ein quadratischer Kellerraum, vermutlich eine Art alter Kultstätte. Vier schlichte Quader zieren den Raum. Ein Sinn ist nicht erkenntlich. In jedem Quader ist eine winzige Vertiefung zu erkennen. Doch auch hier scheint

kein Nutzen erkennbar. Allzu lange sollten sich die Helden davon nicht ablenken lassen, es gilt ja weiter zu ziehen. Von hier geht eine Steinerne Pforte ab.

Ob die Gruppe nun auf diesem Wege oder direkt über den Yol-Ifriitim den Zugang zu den unterirdischen Tunneln sucht, sie werden auf jeden Fall eine gefährliche Reise vor sich haben. Über die Keller der Akademie gelangen sie zunächst durch gebaute Tunnel, dann Einsturz gefährdete Stollen, bis sie schließlich auf einen porös wirkenden Felsen stoßen der sich dem kundigen Auge als erkaltete Lava offenbart. Am Fuße des Gesteins zeigen sich die mittlerweile unverkennbaren Grabspuren der Brut. Sie hat das Gestein durchbrochen und einen möglichen, wenn auch sehr engen, Durchlass geschaffen. Wohin sie und aus welcher Richtung ist nicht ganz klar. Dennoch eine Chance weiterzukommen. An dieser Stelle trifft die Gruppe dann aber unweigerlich auf „Feuerleichen“ siehe Abschnitt 11 „Das Nest der Skrechu“.

Ausklang: Gehetzt!

Nach dem Kampf mit Al’Gorton ist das Ziel klar, der Basar. Dorthin gilt es nun schnellstens zu gelangen, ob durch die Erde der Brut direkt hinterher, oder überirdisch durch die Gassen der Stadt. Zeit ist jetzt von essentieller Bedeutung. Je länger sie brauchen, desto größer ist der Schaden am Basar.

Als Belohnung erhalten die Helden außerdem 100 AP (dies gilt für jeden weiteren Dungeon dieses Abenteuers ebenso).

Basar in Schutt und Asche

Einstieg: Das Grauen zeigt sich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Schleunigst arbeitet ihr euch durch die schwitzenden und riechenden Menschenmassen der Gassen Fasars eurem Ziel entgegen. Wenn ihr nur halbwegs richtig vermutet, ist dieses... Etwas, auf das ihr vorhin einen kurzen Blick erhaschen konntet, genau hierhin unterwegs, zum belebtesten Ort der Stadt, dem Basar. Ihr betet zu allen Zwölfen um das Glück, dieses Wesen zu finden, den Mut, es zu bekämpfen und die Kraft, es zu besiegen.
Noch um eine Ecke herum, dann erreicht ihr den Basar endlich...
Da plötzlich ist ein Krachen und Donnern zu hören, als würde Ingerimm selbst die Erde erbeben lassen. Und tatsächlich wackelt der Boden unter euren Füßen. Fast hebt es euch von den Beinen, vielen anderen Menschen passiert das. Gebrüll und Panik macht sich breit, Menschen rennen zunächst in alle Richtungen. Dann ein kurzer Moment der Ruhe. Zu Staub zermahlenes Gestein steigt als Wolke über die Dächer Fasars. Sie kommt von dort, wo der Basar sein müsste. Sie verdunkelt selbst Praios Antlitz kurzzeitig. Und plötzlich ist ein Schrei zu hören, so entfernt von allem menschlichem, allem Lebenden, dass euch das Blut auf niederhöllische Kreaturen gefriert. Dann geht die Panik los, Gekreische bricht aus und vom Basar her stürmen euch Menschenmassen entgegen, die es euch kaum mehr möglich machen voranzukommen. Minutenlang versiegt der Strom der Menschen nicht, und in jedem Gesicht ist entsetzliches Grauen zu lesen.
Nach und nach kommen immer weniger Menschen vom Basar und langsam verzieht sich der Staub. Noch um eine Ecke herum, dann müsste der Basar vor euch liegen. Was immer mit ihm geschehen ist...

Die Helden erreichen dieses Kapitel als finale Begegnung. Nachdem sie in den Gewölben unter der Akademie Al'Gorton begegnet sind, gibt es hierfür zwei Möglichkeiten: Entweder haben sie einen Weg gefunden, durch die von ihm verursachte Blockierung hindurchzukommen (unwahrscheinlich, aber möglich), oder sie erreichen den Basar wie oben beschrieben oberirdisch durch die Stadt. Die beiden Eingänge finden Sie auf den Karten des Dungeons. Der Basar befindet sich im Stadtteil Al'Suq.

Sobald die Helden sich dem Basar nähern, bricht ein großer Teil des Erdbodens zusammen. Der Basar ist durch das neue Nest und die Gänge der Brut so untergraben, dass unter tosendem Donnern Gebäude einstürzen, sich breite Risse im Boden bilden und alle Menschen flüchten. Betroffen ist zwar „nur" ein kleiner Teil des Basars, hier tritt nun aber in der finalen Begegnung die Brutmutter der Skrechu- Brut zum ersten Mal selbst und offen auf. Die Helden werden sich ihren Weg bis zu ihr bahnen müssen, doch ihre Brut dringt aus den Erdlöchern und –spalten überall hervor und macht den Weg für die Helden äußerst gefährlich.

Zur Stimmung auf dem verlassenen Basar

Der Basar ist in Schutt und Asche gelegt worden und durch die Flucht aller Menschen (bis auf ein paar einzelne, die es nicht mehr weggeschafft haben sowie zahlreiche Tote) wirken die Gassen gespenstisch leer. Hinzu kommt, dass sich durch die zahlreichen zerstören Gebäude Wolken aus Staub und Asche gebildet haben, die die Sicht beeinflussen. Der eingestürzte Teil des Basars liegt unter einer einzigen Staubwolke, die eine genauere Untersuchung aus der Luft fast unmöglich macht. Auch auf dem Boden sieht man nicht viel weiter als einige Schritt, was die Erkundung erheblich erschwert.

Alle Geräusche sind gedämpft, aus der Ferne dringen die Schreie der in Panik Geflohenen sowie der unter Trümmern verschütterten Verletzten und der Opfer der Brut an die Ohren der Helden. Schildern Sie diesen deshalb immer wieder, wie von irgendwo aus dem Staub Schmerzens- oder Todesschreie dringen. Gehen die Helden diesen nach, sind sie meist bereits verstummt und man findet nur noch die Leichen vor.

Es mag zwar hellichter Tag sein, aber es ist so diesig und staubig, dass die Sonne verdunkelt ist. Schildern Sie, wie schwer das Atmen fällt, wie sehr der Staub in den Augen brennt und wie alles sandig eingefärbt und mit pulverisiertem Lehm bedeckt ist. Alles in allem ergibt sich so eine gespenstische Atmosphäre, in der es immer wieder zu Überraschungen kommen kann. Zögern Sie nicht, aus dem Nichts heraus Teil der Brut die Helden überfallen zu lassen. Sie müssen stets damit rechnen, im nächsten Moment angesprungen zu werden. Auch Sterbende oder Fliehende Menschen könnten ihnen in die Arme taumeln.

Die Tatsache, dass die Helden die praktisch einzig Verbliebenen (auf jeden Fall die einzigen Freiwilligen) in diesem Teil des Basars sind und das damit verbundene auf sich allein gestellt Sein sollte den Spielern deutlich vermittelt werden.

Ein diesiges gelbes Licht, durchaus z.B. Tageslicht, das aber durch Jalousien abgemildert oder zu einzelnen Lichtstreifen reduziert wurde, passt in diese Szenerie. Gerade in einem staubigen Raum im Lichtschaum auch am Spieltisch den Staub deutlich wahrzunehmen unterstützt diese Stimmung gut. Der Spieltisch könnte mit Sand bedeckt werden und als Musik sollten sich langsame, hintergründig bedrohliche Stücke mit plötzlichen, schnellen Stücken die Waage halten. Selbst Filmmusik mit vielen Tempowechseln kann hier funktionieren, wenn Sie Ihre Beschreibungen an die Tempi anpassen und beim Aufbrausen der Musik beispielsweise Szenen improvisieren, in denen die Brut oder Flüchtende plötzlich auftauchen.

Für den finalen Kampf gegen die Brutmutter sollten Sie dann epische, actionreiche Music-Tracks wählen.

Die Gassen des Basars im Detail

1a: Eingang oberderisch

Hier gelangen die Helden auf den Basar, falls sie sich oberirdisch nähern

1b: Eingang unterderisch und Gänge

Sollten sie es geschafft haben, sich unterirdisch um das Hindernis von Al'Gorton herum zu gelangen, steigen die Helden bei 1b in den Basar ein. Die von der Brutmutter gegrabenen Gänge sind groß und stabil genug, um ihnen zu folgen. Überall, wo der Basar eingebrochen ist, kann man sich über Schutt und Geröll auch in diesen Spalten entlang bewegen, allerdings ist das Vorankommen mühsam (regelmäßige Proben auf KO, Körperbeherrschung etc. und Schaden bei Nicht-gelingen) sowie gefährlich (alle Arten von Skrechu-Brut können aus den Trümmern auftauchen).

2a/b: Teehaus / Rauschkrauthöhle
An dieser Stelle befindet sich oberirdisch ein Teehaus mit einem geräumigen Innenraum sowie einiger Tische auf dem Hof davor. Teekannen aus Metall und Wasserpfeifen liegen überall zerstört am Boden, so dass süßliche Gerüche an die Nase der Helden dringen. Da das Gebäude sich sehr nahe am Abgrund befindet (genaugenommen davon „zerschnitten“ wurde), hat die unheilige magische Präsenz der Brutmutter zur Entstehung einiger Mindergeister aus Feuer und Humus sowie Wasser geführt, die als glühende Kohlestücke und heiße Dampfgeister alle Eindringlinge attackieren: Heiße Kohle der Wasserpfeifen schießt plötzlich auf die Helden zu, eine noch intakte Teekanne kippt über einen vorbei laufenden Helden und verbrüht ihn, wenn er nicht ausweicht, ein Held läuft plötzlich auf einem glühend heißen Stück Boden, eine Dampfwolke entsteht und nimmt einem Helden völlig die Sicht und ist so heiß, dass sie Schmerzen verursacht etc.
Im Keller des Gebäudes (1a), über das man in die unterirdisch gegrabenen Gänge der Brut eindringen kann (s. Detailkarten), ist eine Rauschkrauthöhle eingerichtet. In einer verriegelten Kammer (1b) werden in kleinen Fässchen und Tiegeln: Ilmenblatt, Boronwein, Menachal-Kaktus...
Die von Trümmern begrabene Leiche eines Besuchers der Rauschkrauthöhle ist zu sehen. Daneben, völlig benebelt und seiner Umwelt nicht gewahr, liegt leise vor sich hin flüsternd ein dem Rausch verfallener Mann mit fauligen Zähnen und schlechter Kleidung. Falls die Helden sich irgendwie um ihn kümmern, ihn nüchtern machen, dazu bewegen, sich in Sicherheit zu bringen, ihn mitnehmen oder ähnliches, ist das 20 AP und je nach Herangehensweise auch eine *spezielle Erfahrung* Heilkunde Seele, Menschenkenntnis oder ähnliches) wert.

3a: Wache
In diesem Wachgebäude sind 2 Wächter noch im Kampf mit Skrechu-.Brut (3 Chitinhunde). Sollte man ihnen helfen, bedanken sie sich, fliehen dann aber vom Basar und versuchen die Helden zu überreden mitzukommen.

3b: Gefängnis
Im Keller der Wache sind mehrere Gefängniszellen. In einer haben die Beben einen Fulchtgang offengelgt, der vorher durch Stroh verdeckt war. Durch ihn kann man in den Keller des Phextempels gelangen.

4a/b: Phextempel
Das obere Stockwerk ist ein Betsaal des Phex mit einem Sternenhimmel aus blauen Kacheln und eingelassenen Dukaten (Spenden). Auch eine Opferschale steht bereit. Wer tatsächlich Phex bei dieser Gelegenheit beklaut, über den möge der Meister richten, ob Phex dies als ansonsten verpasste Gelegenheit sieht oder (wahrscheinlicher) als ernsthaften Frevel. Im Keller mündet der Fluchttunnel aus dem Gefängnis der nahen Wache. Im Tunnel verbergen sich 3 Wurmfüssler.

5a/b Gemüseladen
Hier verbergen sich zwischen Melonen usw. eine ganze Reihe von Wurmfüsslern (2W6).

6a: Marktplatz
Ein relativer großer Platz, der von Erdrissen durchzogen ist.

7a: Kryxkrax‘ Zauberladen
Inmitten des Chaos treffen die Helden auf eine äußerst skurrile Erscheinung. Als wäre dies alles nicht weiter der Rede wert, steht hier ein wie unangerührt wirkender Zauberladen. Geführt von Kryxkrax, einem verschrobenen alten Kobold, der ein riesiges Monokel in einem seiner listigen Augen und einen enormen Turban auf dem Kopf trägt. Dieser Zauberladen ist den vielen Zauberern Aventuriens bekannt (obwohl die meisten ihn wohl für eine Legende halten), denn er scheint nur dort aufzutauchen, wo sich gerade Kundschaft aufhält - und die ist vor allem
magisch!
Er hat eine schäbige Fassade, undbefindet sich in einem windschiefen Haus, auf dem mit knallbunten Lettern verschiedenste obskure magische Tränke und Kreaturen, neue Sprüche oder grandiose Artefakte angepriesen werden. Kryxkrax’ Laden verkaauft Artefakte, die von dringlichem Nutzen sein können. In diesem Fall führt er vor allem etwas gegen die Brutmutter, die mit weltlichen Waffen nur schwer zu besiegen ist: Einen „Alt-Koboldischen Kampfspieß“ (etwa so groß wie ein Schwert mit ebendiesen Werten), der als magische Waffe gilt, aber bei Berührung beliebige Schelmenzauber auf den Träger wirkt...

8a/b: Magieladen
Im Laden und Keller befinden sich zahlreiche noch ganze Artefakte sowie Fetische, Zauberutensilien und einige Tränke (viele aber zerstört). Sie können die Helden hier alles finden lassen, was die aventurische Artefaktmagie jetzt an nützlichem hervorbringen könnte.

9a: Teppichwaren (Übergang)
In diesem Teppichladen, der von einer Erdspalte zerrissen wurde, ist ein Übergang gut möglich. Man ist relativ sicher vor Entdeckung durch die Brutmutter und kann die schweren, massiven Teppichrollen verwenden, um über den Riss zu gelangen (trotzdem ist eine Probe auf *Körperbeherschung* fällig, sonst fällt man und erleidet 2W6 TP.

10a/b: Haus mit Deckung
Dieses Haus ist ein guter Ort, um Deckung vor der Brutmutter zu kriegen und durch den Keller zu ihrem unterderisch liegenden Brut-Leib zu gelangen. Der Laden verkaufte Metallwaren, weswegen sich hier allerlei Kochutensilien, aber auch Messer und ähnliches finden lassen.

11a: Umzingelter Händler
Mitten in seinem Teppichladen hat es ein Händler nicht mehr geschafft, rechtzeitig zu entkommen. Er ist bei der Ankunft der Helden umzingelt von drei Wesen der Skrechu-Brut, die er sich nur durch einen Knüppel vom Leib halten kann – und auch das nicht mehr lange. Helfen die Helden ihm, werden sie sich einem besonders großen Würge-Tausendfüßler und zwei Chitin-Hunden gegenüber sehen.

12a: Fischstand
Am Rande des Spaltes steht ein einzelner Fischstand aus Holz, auf dem noch die riechende Ware liegt. Einiges ist so frisch, dass es noch lebt, z.B. Krabben in einem Wasserbehälter. Fisch ist soweit im Inland eine seltene Ware und von daher durchaus unter den reicheren Bürgern der Stadt gefragt. Gefährlich werden könnte den Helden aber, dass in einem Becken ein noch lebender Oktopus von der Brut assimiliert wurde. Halten sich die Helden kurze Zeit an diesem Stand auf, wird das Wesen, das durch die Präsenz der Brutmutter zu einem agressiven amphibischen Wesen geworden ist, angreifen und dabei auch außerhalb seines Beckens klettern.

„Oktopoide“
Oktopus-Mensch-Chimäre (einzeln), 2. Generation
Ini: 8+W6 **LeP:** 25 **MR:** 11
Greifarme: **AT:** 10 **PA**: 5 **TP:** 1W6+1 (bis zu 8x)
RS: 1 **GS:** 5

13a/b: Die Brutmutter
Mehr dazu s. im folgenden Abschnitt.

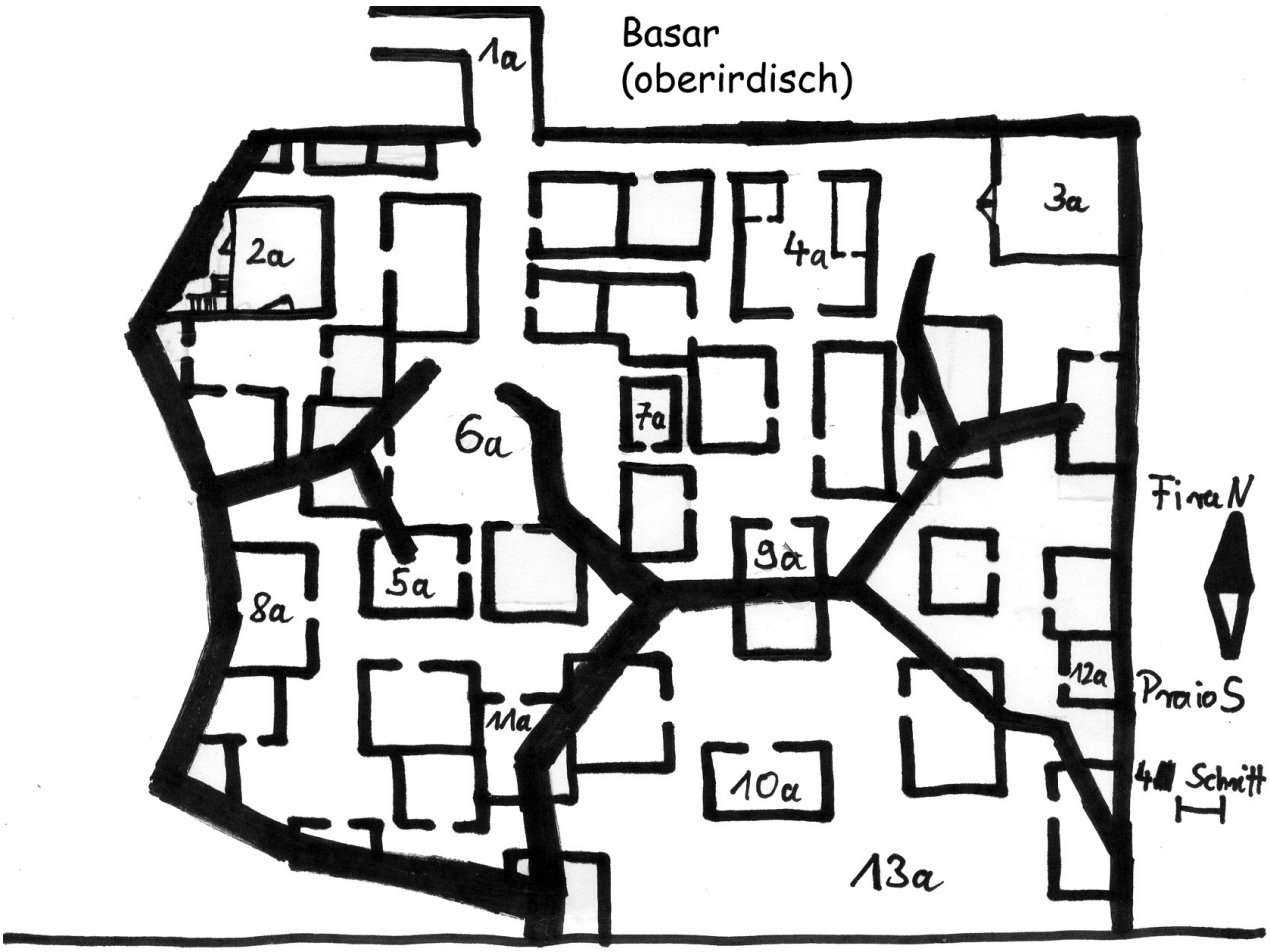
Das Finale: Die Brutmutter

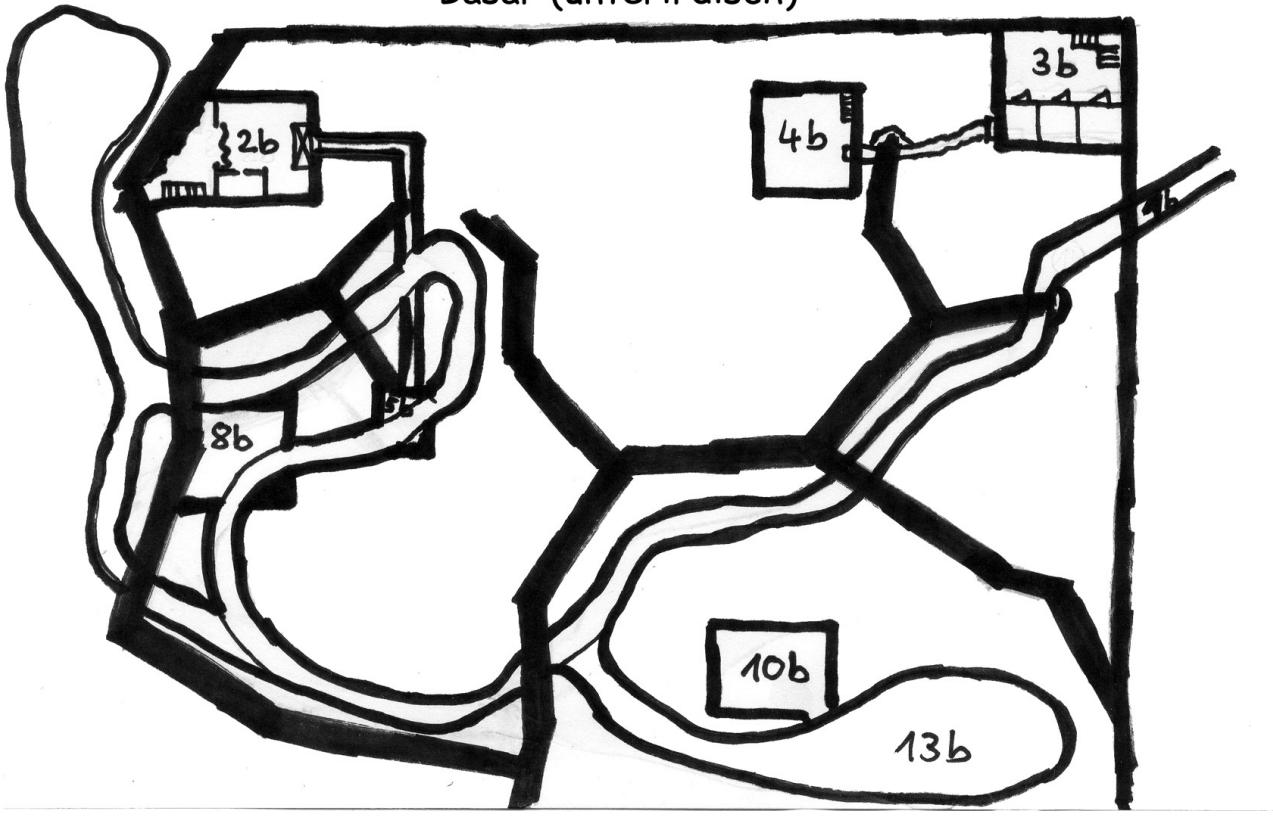
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Durch die Wolken aus Staub und Asche blickend seht ihr einen breiten Erdspalt vor euch, offenbar eine andere Stelle, an der der Erdboden unter dem Basar nachgegeben hat und die Häuser wie ein Häufchen Zündhölzer in sich zusammengefallen sind. Auf dem Boden des metertiefen Spaltes seht ihr jedenfalls Trümmerhaufen aus Lehm, Ziegeln, Backsteinen und Holz. Jedoch könnt ihr durch den Staub hindurch auf der anderen Seite des Spaltes etwas entdecken: Eine Bewegung. Sie bleibt schemenhaft und langsam, aber sie scheint von etwas wirklich Großem zu stammen. Als aus den Dunstschwaden heraus ein einzelner, manndicker, fleischiger Tentakel mit einer insektenartigen Greifzange daran kurz in euer Blickfeld kommt, ist es eindeutig: Dort auf der anderen Seite ist das Wesen, der Ursprung dieser widerlichen, niederhöllischen Brut. Nur ein Teil scheint sich an der Oberfläche zu befinden, denn auch aus dem Spalt heraus könnt ihr Bewegung wahrnehmen.
Ihr müsst nur noch einen Weg hinüber finden oder sonst irgendwie an dieses Ding heranzukommen, dann könnt ihr dieses etwas womöglich doch noch stoppen. Ansonsten mögen die Götter Fasar gnädig sein...

Die Brutmutter kämpft mit den unter „Skrechu-Brut“ angegebenen Werten. Sie gebiert fortlaufend neue Brut, die dann im unteren Teil 13b aus ihrem gebärenden Leib entspringen und sich auf die Helden stürzen. Überall auf dem Basar können alle Arten von Brut-Wesen zu finden sein, sobald sie sich eines Angriffs bewusst ist, wird sie alle noch verfügbare Brut zu sich rufen. Machen Sie es den Helden also so schwer oder einfach wie Sie es wünschen.

In etwa 3 Schritt um sie herum hat sich eine Asfalothische Widernatürliche Umgebung gebildet, die wie ein Pandämonium wirkt.

Detailkarten





Ausklang: Fasar am Tag danach

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Langsam hat sich der Staub über dem Basar verzogen. Fasar aber steht noch immer unter Schock. Wer sein Haus nicht verlassen muss, tut es nicht. Nie habt ihr die Straßen bisher so leer gesehen wie heute. Auffällig sind aber die vermummten schwarz gekleideten Tagelöhner, denen Geld dafür gezahlt wird, die Leichen der mit dem Tod der Brutmutter gestorbenen Chimären zu beseitigen. Eine widerliche Arbeit, denn die stinkenden Kadaver sind eine Beleidigung der Nase, gegen die auch essiggetränkte Tücher vor dem Mund beinahe nutzlos sind. Aber so pulsiert Fasar, so arbeitet es, vom niedersten Tagelöhner bis zum größten Erhabenen ist jeder ein Teil dieses Organismus, der seine Aufgabe hat, schöne oder unschöne – Aussuchen könne sich das die wenigsten.
Noch tagelang werden Feuer mit Tierkadavern angeheizt, so dass stets Rauchsäulen über der Stadt liegen. Es dauert nicht lange, bis der zerstörte Teil des Basars langsam wieder aufgebaut wird: Zunächst werden die Erdspalten mit Geröll zugeschüttet und der Boden damit wieder eben gemacht, dann begraben Pflastersteine die zusammengestürzten Häuser. Die stark beschädigten werden abgerissen, die leicht beschädigten wieder repariert. Eine Bereinigung der überwuchernden Gassen in diesem Teil des Basars war ohnehin überfällig. Nun, Fasar hat viele Veränderungen gesehen und dies hier wird eine weiter Narbe in ihrer Jahrtausende alten Geschichte werden, die von der Brutmutter gegrabenen Gänge werden Teil des Tracht'al Tracht werden und bald werden die Geschichtenerzähler in den Gassen, auf den Plätzen und an den Höfen der Erhabenen eine Legende mehr zu berichten wissen von „jener Zeit, als die Brut aus der Tiefe beinahe Fasar verschlungen hätte"...

Das Abenteuer endet hiermit für Ihre Heldengruppe. Die Erhabenen, allen voran Manach ter Goom, werden öffentlich die Helden für ihre Taten auszeichnen und ehren, sie werden gar mit dem Rang von „Beratern der Erhabenen" erhoben, im Grunde genommen reine Fassade ohne irgendwelche Macht, die es den Erhabenen offen lässt, ob sie auf ihre Berater hören, sie überhaupt anhört oder nicht. Trotz allem eine große Ehre.
Angebote, als Leibwächter, Hofmagus, Anführer der Leibgarde, Persönlicher Berater oder in sonstigen Positionen zu arbeiten, erhalten die Helden in den nächsten Tagen von jedem, der sich solche Anstellungen leisten kann. In Fasar wird man ihre Gesichter kennen und sich noch lange an sie erinnern, womöglich ein Aufhänger für weitere Abenteuer in der Stadt.
Vom Erhabenenrat erhalten die Helden eine Belohnung von 200 Dukaten pro Held und die Vollendung des Abenteuers ist pauschal 300 Abenteuerpunkte wert plus die 100 AP für jeden durchlaufenen Dungeon, also bis zu vollen 1000 AP. Ob Sie weitere Punkte für gutes Rollenspiel und ähnliches verteilen, bleibt Ihnen überlassen.

Spezielle Erfahrungen sollte jeder Held in *Magiekunde*, *Tierkunde*, *Gassenwissen* und *Sagen und Legenden* erhalten.