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

Gigantenblut

Ein DSA 4.1-Abenteuer für einen Spielleiter und 3-6 Spieler

von
Ingo Walter & Marcus Günther
(i-walter@web.de & marc-andy@arcor.de)

In dem kleinen Dörfchen *Khoramarbad* im *Raschtulswall* werden die Helden Zeuge eines bevorstehenden Vulkanausbruchs. Das Grollen des Berges ist jedoch nicht natürlichen Ursprungs, sondern wird durch einen Erzelementaristen ausgelöst, der einen elementaren Meister des Erzes und Hüter des Vulkans kontrolliert. Er versetzt das Dorf durch diese Bedrohung in Angst und Schrecken und presst so als falscher Geweihter des *Ingerimm* Opfergaben aus den armen Dörflern heraus. Als es den Helden schließlich gelingt seine Machenschaften zu durchschauen und den Geweihten zu enttarnen muss dieser gestehen, dass er die Kontrolle über den Elementar verloren hat. Wird es der Gruppe gelingen das Wüten des Erzelementars zu beenden und eine Naturkatastrophe, welche die ganze Region erschüttern würde, zu verhindern?

Komplexität (Meister/Spieler):	Mittel/Mittel
Erfahrung (Helden):	mittlere Erfahrung
Anforderungen (Helden):	Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten
Ort und Zeit:	Baburien und Raschtulswall in beliebiger Zeit

Bildnachweis:

Illustrationen bzw. Logo's aus dem Ulisses-Fanpaket werden unter den Bedingungen der Lizensvereinbarung für das Fanpaket sowie der Kartenausschnitt unter der Lizenzvereinbarung für das Ulisses-Kartenpaket verwendet (siehe hierzu: http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/das-schwarze-auge/informationen-zu-das-schwarze-auge/fan-und-kartenpaket/).

Die Illustration auf Seite 4 entstammt der Feder von Marcus Günther.

Für das Korrekturlesen und die Verbesserungsvorschläge möchten wir uns bedanken bei:

Anja Graumann & Michael Schuck

Inhaltsverzeichnis

Dem Meister zum Geleit 3
- Was bisher geschah... 3
- Was geschehen wird... 3

I. Anwerbung und Anreise 4
- Über den Fluss 4
- Zum Laib des Giganten 5

II. Das Grollen des Berges 7
- In *Khoramarbad* 7
- Der Berg erwacht 8

III. Der falsche Geweihte 12
- Hinweise Verdichten sich 12

IV. Ingerimms Zorn 15
- Lug und Trug 16
- Hinein in Ingerimms Schlund 17
- Die Heimstatt des Elementars 18
- Verhandlungen mit dem Elementar 19

Prolog 20
- Der Mühen Lohn 20
- Dramatis Personae 20
- Handouts 22

Dem Meister zum Geleit

Was bisher geschah...

Der Erzelementarist und gelangweilte Bibliothekar der Pentagramma-Akademie zu *Rashtul Said ben Assaf* stößt durch einen Zufall auf einen Bericht einer Institutsexpedition zur Zeit der Magierkriege. Es wird berichtet, dass in einem Vulkan im *Raschtulswall* ein elementarer Meister des Erzes leben soll, der die Aktivität des Berges kontrolliert und so der Hüter des Vulkans ist. Der Expedition war es gelungen eine Beherrschungsformel zu entwickeln und so den elementaren Meister zu kontrollieren. Zudem gilt die Region am Fuße des mächtigen Gebirges als von *Ingerimm* gesegnet. Nicht nur in der unweit gelegenen neuen Heimstatt der Brilliantzwerge gibt es reiche Edelsteinvorkommen. So beutete auch das kleine Dörfchen *Khoramarbad* zu Fuße des *Djer Nurach Mechalla*, der Heimstatt des elementaren Meisters, über Jahrhunderte eine kleine aber ertragreiche Mine aus. Auch wenn die Funde in den letzten Jahren weniger geworden sind, haben sich die Dörfler doch einen gewissen bescheidenen Wohlstand erarbeitet. Der Vulkan und sein Hüter sind über die letzten Jahrhunderte eingeschlafen, und so sind es andere Götter wie *Phex* und *Peraine* die mehr Verehrung finden als der alveranische Schmied. Sein alter Schrein am Eingang der Edelsteinmine wird schon lange nicht mehr gepflegt.

Dies alles macht sich der goldgierige und machtbewusste Magier *Said ben Assaf* zu Nutzen. Nachdem es Ihm gelungen ist mit Hilfe der alten Beherrschungsformel, die wie ein Wahrer Name wirkt, den elementaren Meister unter seine Kontrolle zu bekommen, fängt er an mit dessen Hilfe das Dorf zu terrorisieren. Er schürt mit gezielten Maßnahmen die Angst vor einem neuen Vulkanausbruch. Selbst tritt er im Dorf als Wandergeweihter des *Ingerimm* unter dem Pseudonym *Bruder Yassufried* auf. Schnell gelingt es Ihm auch die Kontrolle über die Dorfbewohner zu erlangen und sie zu hohen Opfergaben an *Ingerimm* und den Berg zu animieren. Die Opfergaben, Edelsteine, Gold und andere wertvolle Kleinodien, nimmt er jedoch für sich und hat so in kürzester Zeit einen nicht unerheblichen Schatz zusammengerafft.

Was geschehen wird...

Die Helden werden in *Baburin* von der Werftbesitzerin und Schiffsbauerin *Neraida Azinasunya* als Bedeckung angeworben um mit Ihr im nahen *Raschtulswall* nach den besten Stämmen Zedernholz für den Schiffbau zu suchen. Angekommen in *Khoramarbad* werden die Helden jedoch schnell in die Ereignissen um den Vulkan herum verwickelt. Sie werden Zeugen von einigen Inszenierungen und einer Predigt *Said ben Assafs* und werden auch selber von ihm zur Kasse bzw. Opfer an *Ingerimm* gebeten. Im Laufe der nächsten Tage fallen den Helden jedoch die ersten Unstimmigkeiten im Verhalten des falschen Geweihten auf und es gelingt ihnen den Magier am Ende zu überführen. In der Zwischenzeit hat dieser jedoch die Beherrschung über den elementaren Meister verloren und der Vulkan gerät außer Kontrolle. Im Chaos eines heraufziehenden Vulkanausbruchs gilt es für die Helden zunächst die Dorfbewohner zu retten und den falschen Geweihten zu überwältigen. Wichtiger als alles andere ist es jedoch den vollständigen Ausbruch des Vulkans und damit eine gewaltige Katastrophe für die ganze Region *Baburien* zu verhindern. Dazu müssen die Helden allerdings in einem wahren Alveranskommando mitten hinein in das Zentrum der sich anbahnenden Katastrophe, einer wahren Hölle aus Lava, Asche und Hitze. Zudem gilt es einen Weg zu finden den elementaren Meister des Erzes zu besänftigen und ihn schließlich zu überzeugen sich wieder seiner eigentlichen Aufgabe zuzuwenden.

I. Anwerbung und Anreise

Das Abenteuer beginnt in der Stadt *Baburin* im fruchtbaren Norden *Araniens* und kann in einem beliebigen Jahr und Jahreszeit gespielt werden. Nur der tiefe Winter sollte wegen der Reise in den *Raschtulswall* ausgespart werden. Was die Helden in diesen Teil Aventuriens verschlagen hat bleibt ihnen und ihrer Gruppe überlassen. An der alten Reichsstraße gelegen, der hier kreuzende Karawanenweg nach Fasar und der Flusshafen machen die alte Handelsstadt zum Zentrum Nordaraniens. Die Stadt bietet gute Gründe, auch weite Anreisen der Helden zu rechtfertigen. Hier liegen die berühmten Donnersturmfelder, wo einst der heilige *Leomar* den Donnersturm errang, als auch der monumentale Dreitempel mit der sechsarmigen *Rondra*, was die Stadt zum spirituellen Herz aller tulamidischen Rondragläubigen macht. Doch *Baburin* bietet mehr (Land der ersten Sonne 132ff). So mag es einen Heiler oder Magier in der Gruppe in den Ort führen um sich im Ordenshaus der Anconiter fortzubilden. Möglicherweise wollen die Helden auch das berühmte Kuriositätenmusem des *Alrik von Haschtelfels* besuchen, um dort eines ihrer Fundstücke aus fremden Landen zu Gold zu machen. Doch vielleicht ist es ja auch der Zufall, der die Helden in einen der größten und buntesten Schmelztiegel *Aventuriens* führt. Wie die Helden schließlich Kontakt zu *Neraida Azinasunya* aufnehmen und von ihr angeworben werden, ist für den Verlauf des Abenteuers nicht wichtig. Im Folgenden haben wir einige Anregungen dazu geben, überlassen es aber dem Spieleiter, diese an die Gruppe anzupassen oder ganz zu ändern.

Baburin
Einwohner: ca. 12.500, dazu etwa 1.000 Pilger
Wappen: silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenhaupt
Herrschaft/Politik: nominell Sultan *Merkan von Revennis*, faktisch Handelsmagnaten und fürstliche Beamte
Tempel: **Rondra**, Rahja, Boron (Puniner Ritus, Phex, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm, zahlreiche Schreine lokaler Heiliger
Besonderheiten: Dreitempel der Rondra (Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd), Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiten (Heilmagier), Zulhamins Zirkel (Zauberschule), Kuriositätenmuseum
Gasthäuser: Gasthaus 'Residenz' (Q7/P8/S12), Karawanserei 'Fürst Muzaraban' (Q6/P7/S35), Speisehaus 'Lange Tafel' (Q7/P9), Herberge 'Am Tabakmarkt' (Q6/P7/S10), Schenke 'Haus Mirhiban' (Q4/P4), Schenke 'Am Tafelberg' (Q1/P2/S4)
Weitere Informationen zur Stadt finden sie in ***Land der ersten Sonne 132ff***

Über den Fluss

Die Helden sind auf dem Flussschiff *Stolz von Nebachot* von Kapitän *Melekh ibn Katmour* (Ende Vierzig, dicklich mit mächtigem Schnäuzer) auf dem Fluss *Barun-Ulah*, der mystischen, lebenspendenden Ader *Araniens*, von *Zorgan* nach *Baburin* unterwegs. Dies kann, je nach Fähigkeit der Helden, als Schutz, als Teil der Mannschaft oder aber auch als Passagiere der Fall sein. So ergibt sich die Möglichkeit, dass sie die spätere Auftraggeberin, die Schiffsbauerin und Werftleiterin *Neraida Azinasunya* aus *Mendlicum*, bereits kennenlernen. Die junge, mit einem feurigen Gemüt ausgestattete Hübsche ist gekleidet in edle aber für die Reise zweckmäßige Tücher und zeigt ihren Reichtum durch das Tragen von fein gearbeiteten ornamentalem tulamidischem Silberschmuck. Auf dem Schiff kann sie den Helden bereits erzählen, dass sie vor gut einem Jahr die elterliche Werft übernommen hat und nun nach *Baburin* unterwegs ist, da ihr Holzlieferant *Omjar Mhanach* seither die Preise fast verdoppelt hat. Sie hat den

Verdacht, dass er sie für eine unerfahrene Geschäftsfrau hält und sie nun „über den Tisch ziehen“ will. Daher möchte sie direkt mit ihm verhandeln.

In *Baburin* angekommen, müssen sich die Helden zunächst durch den pulsierenden und überfüllten Flusshafen quälen um in die besseren Viertel *Baburins* auf der imposanten Klippe über dem Fluss zu gelangen und in das berühmte baburische Sprachengewirr eintauchen. Bevor *Neraida* sie wieder kontaktieren wird, hat die Gruppe ein bis zwei Tage Zeit sich in der Stadt umzusehen oder Geschäfte zu erledigen. Spätestens am nächsten Tage wird die hübsche Aranierin wieder auf die Helden zukommen. Sie erläutert, dass das Gespräch mit *Omjar Mhanach* sehr schlecht verlaufen sei. Noch ganz in Aufregung erklärt die heißblütige junge Geschäftsfrau, dass sie sich mit dem Zwischenhändler zerstritten habe und den Einkauf beim ihm gestoppt habe. Einen neuen Lieferanten konnte sie bisher nicht auftun, da diese entweder volle Auftragsbücher haben oder nicht die Qualität liefern können, die sie benötige.

Nun möchte *Neraida* gerne selbst zu den Holzfällern reisen, um mit ihnen direkt über die Lieferung von Schiffsholz zu verhandeln. Das Zedernholz für den Schiffbau stammt von den Hängen des gewaltigen *Raschtulswalls*. Die Schiffsbauerin weiß, dass das beste Zedernholz aus einem Bergdorf Namens *Khoramarbad* stammt. Sie hat in der Zwischenzeit auch schon recherchiert wo das Dorf liegt. Sie befürchtet, dass *Omjar Mhanach* sie daran hindern möchte, denn leider hat sie ihm in einem Wutausbruch angedroht, ihn als Zwischenhändler auszubooten und direkt bei den Holzfällern zu kaufen. Daher bittet sie die Helden, sie zu ihrem Schutz zu begleiten. Sie bietet ihnen einen Sold von 5 Silber pro Tag zuzüglich Verpflegung und Unterkunft. Da sie sich in einer Notlage befindet lässt sich die Geschäftsfrau bis auf 8 Silbertaler/Tag hochhandeln (Überreden (Feilschen) + 5). Sie bietet den Helden sogar einen Bonus von 10 Dukaten für die ganze Gruppe an, sollte es ihnen gelingen sie bei den Verhandlungen zu einem positiven Abschluss zu unterstützen.

Alternative Anwerbung

Sollte die oben beschriebene Anwerbung für ihre Gruppe nicht geeignet sein, oder befinden sich die Helden bereits in *Baburin* können diese während eines Aufenthaltes im Flusshafen den Streit zwischen *Neraida* und *Omjar Mhanach* hautnahe mitbekommen. Vor dem Holzlager des Händlers, in dem sich auch ein kleines Kontor befindet, werden die Helden Zeuge eines heftigen Wortgefechts, in dem die heißblütige Aranierin dem älteren gesetzten Mann (Weißhaarig, hager, durchdringender Blick aus Stahlaugen, trägt pragmatische aber teure Kleidung) Wucher, und Schlimmeres vorwirft. Die Auseinandersetzung ist so heftig, dass der Holzhändler der Schiffsbauerin schließlich wütend entgegentritt, und versucht die zierliche Frau tätlich anzugreifen. Ehrenhafte Helden sollten nun nicht zögern und schlichtend eingreifen. Nachdem die Situation zunächst geklärt ist, beruhigt sich *Neraida* etwas und wird sich in der Folge an ihre Retter wenden und ihre Geschichte erzählen.

Sollte gar ein (Schiffs-)Zimmermann, Holzfäller oder Held mit ähnlicher Profession in der Gruppe sein, so könnte *Neraida* ihn auch aus diesem Grund ansprechen und ihn und seine Freunde als Einkäufer nach *Khoramarbad* schicken. In diesem Fall reist sie selber nicht mit in die Berge und verlässt sich auf das Verhandlungsgeschick der Helden.

Zum Leib des Giganten

Baburin liegt im Schatten des mächtigen Gigantenwalls und größten Gebirges Aventuriens, dem *Raschtulswall*. Mit jeder Meile, die sich die Helden dem Gebirge nähern wächst der imposante Leib des gefallenen Giganten mit seinen schneebedeckten Gipfeln von bis zu achttausend Schritt als unüberwindbare Mauer empor. Zu Fuße des gewaltigen Massivs liegt eines der fruchtbarsten Gebiete des Kontinents. Der *Barun-Ulah*, mystische Seele des Landes, sorgt mit seinen alljährlichen Hochwassern für perfekte Verhältnisse für die Landwirtschaft. Doch auch außerhalb der Hochwasserzeiten haben die Bauern durch ein ausgeklügeltes Netz aus Bewässerungskanälen gelernt die Landschaft

auch weit abseits des Flusses urbar für den Anbau von überwiegend Getreide und Obst aber auch Henna, Baumwolle, Pistazien, Kürbissen und Pfeffer zu machen.

Die Reise der Helden führt zunächst über *Rash Lamashu* und weiter am *Barun-Ulah* herauf durch ausgedehnte Obsthaine und Weinberge. In diesen ersten beiden Tagen ist es kein Problem sich bei den Bauern der kleinen Dörfchen am Wegesrand zu verpflegen. So mancher Bauer ist zudem gerne bereit für ein paar Münzen seine gute Stube für eine Nacht zu vermieten. Nach einer Reise von zwei Tagen erreichen die Helden die ausgedehnten Wälder mit reichen Zedernbeständen am Fuße des Gebirges. Der Fluss ist hier nicht mehr schiffbar und auch die einzelnen Flöße der Holzfäller sind oberhalb einer Verladestation für das Holz nicht mehr zu sehen.
Ein schmaler Karrenpfad windet sich von hier aus durch die zunächst leichten Hügel bis hinein in das Vorgebirge. Die schweren Ochsen- und Pferdewagen der Holzfäller haben tiefe Spuren in dem Weg hinterlassen. Mit jedem Meter, den die Gruppe bewältigt wird der Pfad steiler. Die Temperaturen sinken und die Vegetation verändert sich immer mehr zu einem dichtem Nadelwald, geprägt durch mächtige Zedern, ergänzt von Eiben und Zypressen. Von den Ästen hängen große Bartflechten über einem dichten Unterholz aus Ilex und Farnen. Wilde, eiskalte Bergflüsse bringen das Schmelzwasser hinab in die Ebene. Gasthäuser findet man hier vergebens. Die Helden müssen mindestens einmal in der Wildnis übernachten, bevor sie nach vier Tagen schließlich *Khoramarbad* erreichen.
Auf etwa halbem Wege, kurz nach verlassen des Flusses wird sich *Neraidas* Befürchtung bewahrheiten, dass *Omjar Mhanach* ihr Böses will und sein Handelsmonopol notfalls mit Gewalt durchsetzt. Er will der jungen, unerfahrenen Frau einen Denkzettel verpassen und schickt einige Schläger (Anzahl Helden -1) los, die sie gründlich Aufmischen soll. Mit der starken Bedeckung durch die Helden hat er jedoch nicht gerechnet, sodass die Angreifer hoffnungslos unterlegen sind und schnell das Weite suchen oder sich ergeben.

Schläger

Knüppel, Axt, Speer	**INI** 9+1W6	**AT** 13	
PA 11	**TP** 1W6+3	**DK** N oder S	
LeP 27	**WS** 6**MR** 3	**RS** 1	**GS** 8

Mindestens einen der Angreifer sollten die Helden jedoch stellen. Schnell wird er ihnen winselnd und reumütig von *Omjar Mhanach* als Auftraggeber zu berichten.
Weitere Zwischenfälle und Begegnungen in und mit der Natur können gerne nach Belieben eingebaut werden. Anregungen dazu sind in der **Zoo Botanica Aventurica** S. 280 (Mittelländische Grasländer und Steppe) und S. 282 (Immergrüne Wälder (Südosten)) zu finden.

II. Das Grollen des Berges

In *Khoramarbad*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen
Schon seit Stunden folgt Ihr dem Pfad durch die meist dichten Bergwälder. Der stetige Anstieg kostet auf die Dauer viel Kraft, sodass Ihr immer langsamer voran trottet. Der Wald lichtet sich etwas, als Ihr auf einer Bergwiese einige Ziegen erkennt. Der zur kleinen Herde gehörende Hirte kniet neben einem toten Tier, welches er lautstark jammernd betrauert. Schon kommt Ihr um eine weitere Biegung herum und könnt das sehnsüchtig erwartete Ziel entdecken: ein mit Palisaden geschütztes Bergdorf. Ihr hab *Khoramarbad* erreicht!

Das Dörfchen liegt umgeben von dichtem Wald und einigen Weiden, auf denen vor allem Ziegen zu sehen sind, einige hundert Schritt unter der Baumgrenze in sicherlich 1000 Schritt Höhe. Um das Dorf herum erheben sich einige Bergriesen, von denen der *Djer Nurach Mechalla* (tul. unheilvoll kostbarer Gipfel) der mächtigste ist. Der Gigant mit seiner typischen Vulkanform reicht sicherlich bis in eine Höhe von 4000 Schritt. Die Flanke des Berge ist bis gut 1500 Schritt Höhe bewaldet, weiter oben sind nur noch Bergwiesen und später der nackte Fels zu erkennen. Geübten Beobachtern (Gesteinskunde +3) mag auffallen, dass sich seit sicherlich Jahrhunderten erkaltete Lavaströme am Berg ins Tal herabziehen.
In *Khoramarbad* (tul. zusammengesetzt aus *Khor* (Fels), *amar* (rot, impliziert Admanaten, Rubine) und *-bad* (Siedlung)) leben etwa 100 Menschen. Das Dorf besteht aus gut drei Dutzend Gebäuden. Der Palisadenring wurde zum Schutz vor wilden Tieren und Angriffen der Ferkinas errichtet. Er ist zwar bereits älter, wurde aber immer wieder Instand gesetzt. Eine Wache gibt es nicht. Die Tore stehen am Tage offen und werden nur nachts geschlossen. Die Bauweise der Häuser unterscheidet sich von den sonst üblichen Lehmhäusern mit Flachdach, wie die Helden es aus dem *Baburiner Becken* gewohnt sind. Hier handelt es sich um Häuser aus Stein oder einer Bruchsteinmauer im Erdgeschoss und einem Holzaufbau im Obergeschoss. Die Giebeldächer sind mit Holz- oder Steinschindeln bedeckt. Ob diese Bauweise, wegen der Schneefälle im Winter praktischer ist, oder auf den ehemaligen mittelreichischen Einfluss zurückzuführen ist, bleibt unergründet. Abseits des Dorfes gibt es eine gerodete Lichtung. Dort lagern Baumstämme auf mehreren Stapeln für den Abtransport mit den schweren Ochsen- oder Pferdewagen.
Neben den Wohngebäuden findet sich im Dorf eine kleine Schankstube. Im 'Adamanten' treffen sich die Dorfbewohner abends nach getaner Arbeit oft auf das eine oder andere Bier. Auch Übernachten ist hier möglich. Allerdings hat der Wirt und Dorfvorsteher *Djelef Dornfelder* (kleingewachsen, um die 45 Götterläufe alt, Hakennase, zieht ein steifes Bein hinter sich her) nur zwei Schlafsäle mit je einem halben Dutzend strohgefüllten Lagern. Derzeit beherbergt er drei Glücksritter, die hoffen, hier noch Edelsteine zu finden. An die Schenke angebaut, ist ein kleiner, halboffener Schrein der Göttin *Peraine* zu erkennen. Auffällig sind zudem die Schmiede sowie die daran angeschlossenen Stallungen. Hier werden sowohl die Arbeits- und Zugpferde und Ochsen sowie die schweren Fuhrwerke untergebracht. Am Rande des Dorfes mag den Helden zudem ein sehr massives Steingebäude auffallen, das bei genauerem Hinsehen einige sehr kunstvolle (brilliant-)zwergische Steinmetzarbeiten an der Fassade trägt. Hier wohnt und arbeitet der brilliantzwergische Edelsteinschleifer *Laurax*, den die Helden noch kennenlernen werden. *Said Ben Assaf* als falscher Geweihter Bruder *Yassufried* hat sich in dem kleinen Häuschen der *Witwe Hammam* unweit des zentralen Dorfplatzes eingemietet.
Neben dem Holzfällen, wird hier im Dorf noch hauptsächlich Viehzucht betrieben, vornehmlich Ziegen, aber auch einige Hühner und Schweine sind zu finden. Der jahrelang sehr lukrative Bergbau in der nahegelegenen Mine ist in den letzten Jahren stark zurückgegangen. Nur noch recht selten finden die Dörfler oder Glücksritter, die es in die Mine zieht noch große Stücke. Kleinere

Steine können jedoch auch nach langer Suche in den Flussläufen oder geheimgehaltenen Orten gefunden werden. Die Funde tauschen die Dörfler meist bei *Laurax* ein, der sie schleift und dann weiterverkauft. Die Mine liegt direkt an der Flanke des *Djer Nurach Mechalla* und kann nach einem Fußmarsch von etwa einer halben Stunde erreicht werden. Am Eingang der Mine, liegt ein in Vergessenheit geratener und von Zahn der Zeit gezeichneter Schrein *Ingerimms*. Erst seit etwa zwei Wochen hat Bruder *Yassufried* mit einigen Dörflern begonnen den Schrein wieder zu restaurieren um seine Maskerade aufrecht zu halten.

Bruder *Yassufried*

Im ersten Teil des Abenteuers spielt *Said Ben Assaf* alias Bruder *Yassufried* die zentrale Rolle als Gegenspieler der Helden. Es ist daher wichtig diese Meisterperson früh mit den Helden bekannt zu machen, ohne gleich zu viele Hinweise auf seine zukünftige Rolle zu geben. Alleine die Tatsache, dass er vermeintlich den einzigen Geweihten und damit automatische Autoritätsperson darstellt, sollte für Zwölfgöttergläubige Anlass genug sein ihm seine Aufwartung zu machen. Als Vertreter des Handwerksgottes mag er zudem auch einer der ersten Ansprechpartner und vermeintlicher Mittler zu den einfachen Holzfällern im Zusammenhang mit *Neraidas* Auftrag sein. Der Magier ist allerdings alles andere als glücklich, dass *Neraida* und die Helden im Dorf aufgetaucht sind, befürchtet er doch zu Recht, dass diese ihm leichter auf die Schliche kommen könnten als die einfältigen Dorfbewohner. Er hofft daher, dass es zu einem schnellen Abschluss zwischen der Schiffsbauerin und den Holzfällern kommt und die Fremden bald wieder verschwinden.
Beim Eintreffen der Helden in *Khoramarbad* ist Bruder *Yassufried* etwa schon einen Mond lange in dem Dörfchen. Vor seinem offiziellen Eintreffen ist er bereits heimlich in den Berg eingedrungen, hat Macht über den elementaren Meister *Al'Rash* erlangt und sogar die ersten Aktivitäten des Berges erzeugt (siehe unten). In den vergangenen vier Wochen konnte er dadurch schon die ersten Opfergaben aus den Dörflern herauspressen. Seine Anwesenheit im Dorf erklärt der vermeintliche Wandergeweihte damit, dass er sich um den heruntergekommenen Ingerimmschrein bei der Mine kümmern wolle.

Neraidas Auftrag

Zu Beginn ihrer Zeit in *Khoramarbad* sollten die Helden auf jeden Fall noch in die Verhandlungen *Neraidas* eingegliedert werden. Im Verlauf des Abenteuers wird der eigentliche Auftrag jedoch immer mehr zur Nebensache und die Macht des Berges verlangt die volle Aufmerksamkeit der Gruppe. Inwieweit die Wertbesitzerin die Helden bei den Verhandlungen einsetzen kann, hängt natürlich von deren Fähigkeiten ab. So mag sie ihnen den Auftrag geben mit Wirt und Dorfvorsteher *Djelef Dornfelder* über mögliche Transportwege und -kosten des geschlagenen Holzes hinab zum Fluss zu sprechen, oder sie Auffordern sich die Qualität der noch nicht gefällten Bäume im unwegsamen Gebirgswald vor Ort anzusehen. Zur Beurteilung der Qualität für den Schiffsbau sind Proben auf Holzbearbeitung + 6 oder (Schiffs-)Zimmermann + 3 notwendig. Die Verhandlungen erweisen sich als schwierig und langwierig, haben die Holzfäller doch langfristige Vereinbarungen mit *Omjar Mhanach.* Auch wenn *Neraida* bereit ist bessere Preise als der Zwischenhändler zu zahlen muss doch so mancher Holzkopf überzeugt werden. Die Verhandlungen werden jedenfalls zu keinem Abschluss kommen, bevor der Berg ausbricht.

Der Berg erwacht...

Im Folgenden sind nun Ereignisse beschrieben, mit denen Bruder *Yassufried* die Dorfbewohner in Angst und Schrecken versetzt. Diese sind zwar in eine Reihenfolge gebracht worden, können aber auch zeitlich variiert werden. Denkbar ist auch, dass zum Ende dieses Kapitels bereits Ereignisse aus Kapitel 3 „Der Falsche Geweihte" stattfinden. Es ist allerdings darauf zu achten, dass die Helden dem Elementarbeschwörer nicht zu früh „auf die Schliche kommen".

Schutt

Bei der Ankunft im Ort fällt den Helden ein Haus auf, bei dem das Obergeschoss inklusive

Dachstuhl und ein Teil des Erdgeschosses eingestürzt ist. Der Einsturz kann nur wenige Tage alt sein. Auch kann man bei näherem Hinsehen bei vereinzelten Häusern Risse erkennen. Fragen die Helden nach, gibt man ihnen die Auskunft, dass der Berg grolle. Vor einigen Tagen gab es ein Erdbeben. Dies ist der erste Hinweis auf die Aktivität des Berges. Mit Hilfe des Elementars hat der falsche Geweihte dieses Erdbeben erzeugt.

Tote Tiere

Schon bei der Anreise haben die Helden eine tote Ziege auf der Weide sehen können. Noch während sie sich im Dorf orientieren, kommt der Hirte lautstark rufend ins Örtchen gelaufen: „Es hat schon wieder eine Ziege erwischt!“. Während einige Dorfbewohner zusammenlaufen, um dem Hirten ihr Bedauern auszudrücken, können die Helden heraushören, dass dies nicht das erste Tier ist, welches verendete. Sollten sie weiter zuhören oder gar nachfragen, erfahren sie, dass es in der Nähe wieder nach Schwefel gerochen habe.

Bruder *Yassufried* hat die Tiere mit zerkleinerten Pflanzenteilen der *Posaune von Nebachot* (Alveranstrompete), einem schritthohen, sehr giftigen Nachtschattengewächs mit trichterförmiger Blüte vergiftet. Die Pflanze wächst auf fruchtbarem Boden im Tal. Nur mit einer sehr gut gelungenen Probe auf Pflanzenkunde bzw. Heilkunde Gift +8 kann man vermuten, dass es sich um eine Vergiftung handeln könnte. Diese Proben sollte der Spielleiter verdeckt würfeln. Den Schwefelgeruch hat der Magier mittels eines AURIS NASUS OCULUS erzeugt. Bringt man im späteren Verlauf den „falschen Geweihten“ damit in Verbindung, wird dieser darauf Aufmerksam machen, dass er noch gar nicht hier war, als das erste Tier verendete, was einige Dorfbewohner auch bestätigen werden. Dies ist auch korrekt, was aber nicht heißt, dass er die Tiere nicht vergiftet hat. Zu Beginn hatte er sich außerhalb des Dorfes versteckt, um die vergifteten Tiere bei seiner Ankunft als erste Vorboten des Unheils deuten zu können. Der Berg habe tödliche Gase aus der Tiefe gesandt um die Menschen zu strafen.

Hohe Preise

Neraida wird sich mit der Gruppe im 'Adamanten' einquartieren. Wirt *Djelef Dornfelder* bietet den Helden einen der Schlafsäle für 8 Heller pro Person an. Besseres ist im Dorf nicht zu bekommen. Es ist festzustellen, dass die Preise hier sehr hoch liegen, und sicherlich das Doppelte des Üblichen ausmachen. Sollte neureichen Helden dies nicht selbst auffallen, wird ein gerade in der Gaststube eingetroffener Gast sagen: „Was, das Bier ist schon wieder teurer geworden? Gestern hat es doch noch nur einen Heller gekostet!“. Der Wirt erläutert ihnen dann, dass es eine Abgabe für den Berg gäbe, den er auf Kost und Logis aufschlage. Er versichert ihnen, dass er den Zusatzbetrag natürlich getreulich spenden werde, wie es der Geweihte befiehlt.

Das Erdbeben

Mitten in der ersten oder zweiten Nacht werden die Helden von einem lauten Grollen und schwankendem Boden gefolgt von panischen Schreien der Dörfler wach. Schnell stellen sie fest, dass die Erde ein weiteres Mal bebt. Das Beben geht wieder auf Bruder Yassufried und *Al’Rash* zurück. Panisch reißt der Wirt die Tür zum Schlafaal auf und fordert alle Gäste dazu auf, schnell das Haus zu verlassen.

Draußen angekommen kann man feststellen, dass immer mehr Dorfbewohner aufgeregt zusammenlaufen. Es herrscht ein großes Durcheinander. Bei einem Haus ganz in der Nähe hört man, wie ein Balken lautstark bricht und das halbe Gebäude in sich zusammenfällt. Eine Frau torkelt desorientiert aus dem einstürzenden Haus heraus und fällt dem nächstbesten Helden eingedeckt in eine Staubwolke in die Arme. Sie hat eine schwere Kopfwunde, blickt den Helden mit panischen, weit aufgerissenen Augen an und schreit: „Meine Kleine ist noch da drin. Holt mir meine *Leila* da raus! Bitte!“. Von den Umstehenden erfährt die Gruppe, dass es sich bei dem Kind noch um einen Säugling handelt. Bei genauerem Hinhören ist aus dem zusammenbrechenden Haus ein Kinderschreien zu hören. Die Helden müssen sich beeilen, wollen sie die junge Seele Borons Armen noch entreißen. Im Innern des

Hauses herrscht totales Durcheinander, Balken, Möbel und Hausrat liegen kreuz und quer und die Sicht ist durch dichten Staub sehr schlecht. Mittels gelungener Proben auf Orientierung, Klettern und Körperbeherrschung gelangen die Helden schließlich bis zum Bettchen des Säuglings. Am Ende sollte es den Helden gelingen die Kleine zu retten, gerade bevor das Haus komplett in sich zusammenfällt. Trotz der schlimmen Ereignisse werden die mutigen Fremden von den Dorfbewohnern als Helden gefeiert.

Der Berg verlangt seinen Anteil

Durch die schrecklichen Ereignisse in der Nacht sind die Dörfler weiter verunsichert worden und in tiefem Glauben der Berg wolle ihnen Böses. Erst am Morgen tritt Bruder *Yassufried* wieder auf den Plan und verkündet, dass dem Berg ein weiteres Opfer gebracht werden müsse. Er fordert alle Dorfbewohner auf Gegenstände, wie metallene Kleinodien, Edelsteine, oder auch Gold- und Silbermünzen, herbeizuschaffen, die dem Berg entrissen worden sind. Auch die Helden und die Glücksritter fordert er auf, sich dem Zug zum Opferplatz anzuschließen. Nach wenigen Minuten setzt sich eine Prozession hinauf zum Berg in Bewegung. Sogar die Alten und Kleinkinder nehmen den beschwerlichen Pfad hinauf zum Vulkan in Angriff. Einzig *Laurax* nimmt nicht an der Prozession teil. Dem Zug voraus gehen zwei kräftige Burschen, die eine Bronzeplatte mit dem Abbild Ingerimms tragen, gefolgt von Bruder *Yassufried*, der sein Blendlaterne bei sich trägt. Die Bronzeplatte hatte der Geweihte aus dem Schrein herunter ins Dorf bringen lassen, um sie wieder zu restaurieren. Der Geweihte stimmt einen, den Helden vollkommen unbekannten und nicht verständlichen, tiefen Singsang an. Einige Minuten später stimmen die verängstigten Dörfler in das Brummen mit ein.

Nach etwa einer Wegstecke von 15 Minuten erreicht die Prozession einen kahlen Felsen, der von einem tiefen Riss durchzogen ist, aus dem es heraus zu Glühen scheint. Um den Riss herum liegen einige verdorrte Blumen. Zudem wurden einige göttergefällige Symbole wie Hammer und Amboss, oder andere Handwerksgegenstände aber auch Darstellungen von Flammen in den nackten Fels geritzt. Als die Helden näher an den Riss herantreten spüren sie eine große Hitze heraufsteigen. Auch ein intensiver Schwefelgeruch ist zu vernehmen. Die Dörfler können den Helden später erzählen, dass der Fels erst beim ersten Beben von Ingerimm persönlich gespalten worden sei, um diese Opferstelle zu schaffen. In Wahrheit ist dies eine Schöpfung des elementaren Meisters im Auftrag von *Said ben Assaf*. Der Magier sorgt dafür, dass immer genügend Brennmaterial und Schwefel vorhanden ist, um die Illusion einer brodelnden Magmakammer aufrecht zu erhalten (*siehe auch „Der falsche Geweihte“*).

Als sich schließlich alle um den Opferschacht versammelt haben, beginnt Bruder *Yassufried* mit seiner Predigt. Er spricht laut und gibt sich ganz als strafender Arm seines vermeintlichen Gottes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Berg ist erzürnt. INGERIMMs strafendes Auge blickt auf uns Unwürdige. Zu lange habt Ihr gierig geschürft ohne den alveranischen Schmied zu Ehren. Was habt ihr mit dem Anteil der Götter gemacht? Verprasst habt Ihr ihn! In Saus und Braus gelebt! Fett seid ihr geworden! Das gottgefällige einfache Handwerk wird schon lange nicht mehr geehrt in diesem Dorf.
Doch Alverans Hammer ist noch immer an der Seite der Menschen. Diese heilige Stelle hat er geschaffen, um von euch das zurückzufordern, was Ihr im geraubt habt. Jeder von euch soll nun hervortreten und seinen Anteil geben, um dem gerechten Zorn der Götter zu entgehen. Oh INGERIMM, erbarme dich dieser Sünder und besänftige den Vulkan.

Nach der mitreisenden Rede tritt nun nach und nach jeder der Dorfbewohner an den Schacht heran und wirft seine Opfergaben hinein. Unter den gestrengen Blicken des falschen Geweihten sind es sogar die Kleinsten, die sich unter Tränen von liebgewonnen metallischem Spielzeug trennen. Neben allerlei metallischen Kleinodien, teils kunstvoll geschmiedet, werden aber auch Edelsteine und Münzen aller Art geopfert. Auch die Helden werden

aufgefordert zu spenden. Erscheint Bruder *Yassufried* die Gabe zu gering kommentiert er dies mit einem verärgerten Brummen. Den Helden fällt auf, dass sich einer der drei Glücksritter, ein kleingewachsener Tulamide, nicht an den Opferungen beteiligt.
Nachdem die Opfergaben dargebracht worden sind, verlangt Bruder Yassufried, dass die Dörfler nun schnell wieder ihrem göttergefälligen Handwerk nachgehen sollen um dadurch den Handwerksgott ihre Ehre zu erweisen. Er selbst wird später am Vormittag zurückkehren, heimlich den Opferschacht leeren und die Opfergaben außerhalb des Dorfes verstecken.

- Der Berg kommt nicht zur Ruhe

In den folgenden Stunden und Tagen ist Bruder *Yassufried* bestrebt, den Berg nicht zur Ruhe kommen zu lassen. So kann man an der Flanke des Berges immer wieder Gerölllawinen oder Felsrutsche abgehen sehen. Zudem kann eine leichte Rauchwolke aus dem Krater des Berges beobachtet werden. Diese Ereignisse erzeugt der Magier einerseits durch Beherrschung des elementaren Meisters, zum anderen auch durch bewegte Bilder mittels AURIS NASUS OCULUS.

- al'Fessir

Spät abends, lange nach Einbruch der Dunkelheit, wird den Helden eine kleine gedrungene Gestalt mit einem durch u.a. Spitzhacke und Schaufel vollgepackten Handkarren auffallen, die das Dorf verlässt. Dies mag einfach durch Zufall beim Wasserlassen geschehen, oder auch weil die Helden aus Angst vor weiteren Beben, lieber außerhalb befestigter Mauern schlafen und eine Wache aufgestellt haben.
Bei der Person handelt es sich, um den brilliantzwerigischen Edelsteinschleifer *Laurax*, der im Begriff ist seine Wertgegenstände in Sicherheit zu bringen. Lange hat der Angroschim die Geschehnisse im Dorf durch die Fenster seines massiven Hauses beobachtet. Doch nun ist ihm Bange um seine Ersparnisse. Der geizige Zwerg hält überhaupt nichts von den Opfergaben an den Berg. Väterchen Angrosch wird schon wissen was er da macht. Auch wenn er noch keine konkreten Beweise gegen den falschen Geweihten hat, misstraut er ihm. Er befürchtet, dass dieser die Dörfler dazu aufwiegeln könnte auch den reichen Zwergen seinen Anteil für den Berg abzunehmen. Im Dorf wundert es keinen, dass der Zwerg sich in den letzten Wochen nicht gezeigt hat. Die Dörfler verkaufen ihm ab und zu ihre Fundstücke, können den Alten jedoch nicht unbedingt gut leiden, gilt dieser doch als sehr verschlagener Handelspartner, was ihm hinter vorgehaltener Hand den Spitznamen 'al'Fessir' (tul. Der Listige) eingebracht hat.
Die Helden können den Zwerg bis zu einer Stelle unweit des Dorfes verfolgen, wo er anfängt ein Loch auszuheben um darin seine Ersparnisse zu vergraben. Stellen die Helden den alten Zwerg, versucht dieser mit ihnen zu verhandeln. Er ist bereit jedem der sich zu Stillschweigen gegenüber den Dörflern oder gar dem Geweihten verpflichtet zwei Dukaten zu zahlen. Bei dem Gespräch kommt heraus, dass er alles andere als gut auf den neuen Geweihten zu sprechen ist. Stellen sich die Helden mit dem Angroschim gut, unterstützt dieser die Gruppe. So mag er ihnen zu einem späteren Zeitpunkt bei der Aufklärung helfen, indem er z.B. die Tonscheibe als Fälschung erkennt, oder Fehler im Ornat des Geweihten feststellt. Verpfeifen die Helden ihn allerdings im Dorf oder gar bei Bruder *Yassufried*, haben sie sich einen Feind gemacht und können nicht mehr mit seiner Unterstützung rechnen.

- Wer Ingerimm frevelt...

Die drei tulamidischen Glücksritter, die sich wie die Helden im 'Adamanten' eingemietet haben, geben nicht viel auf die düsteren Vorboten eines möglichen Vulkanausbruchs. Sie sind schon einige Tage im Dorf, und haben in der alten Edelsteinmine schon einige kleine Steine finden können. Trotz drohender weiterer Beben begeben sich die drei Brüder *Ismeth*, *Karmal* und *Mezzek ben Dscherid* aus *Fasar* daher weiterhin in die Mine. Dabei dringen Sie immer weiter in die alten Stollen vor. *Said ben Assaf* befürchtet, dass sie mit der Zeit seinen geheimen Zugang in den Berg finden könnten. Als die Drei wieder in den Berg ziehen befiehlt er daher dem elementaren Meister unter seiner Kontrolle den Stollen einstürzen zu lassen in dem die

Brüder gerade arbeiten. Durch den Einsturz wird *Karmal* getötet und *Mezzek* verschüttet. Alleine *Ismeth* entkommt und läuft ins Dorf um Hilfe zu holen. Helfen die Helden dem Mann, können sie nach langem Graben den schwer verletzten *Mezzek* retten. Dabei muss mit passendem Werkzeug, das im Dorf vorhanden ist, vorsichtig vorgegangen werden um den Stollen zu sichern (Proben auf Bergbau, Holzbearbeitung und/oder Gesteinskunde).
Bruder *Yassufried* macht sich das Unglück der Brüder zunutze, um weitere Opfergaben für Ingerimm zu akquirieren. War es doch einer der Glücksritter, der dem Berg kein Opfer dargebracht hat und damit sein Schicksal besiegelt hat. Zudem hat der Magier erreicht, dass die Dörfler die Mine nun als verflucht ansehen und sich von ihr fernhalten. Nur der Eine oder Andere versammelt sich noch beim alten Ingerimmschrein am Stolleneingang zu einem kurzen Gebet.

Kochender See

Said ben Assaf will den Druck auf die Bevölkerung weiter aufrechterhalten um ein letztes Mal die Dörfler auszunehmen, und je nach Ertrag dann mit den erbeuteten Schätzen von dannen zu ziehen. Dazu befiehlt er *Al'Rash* einen nahen kleinen Weiher zum Kochen zu bringen. Der elementare Meister gehorcht seinem Gebieter, doch ist diese Aufgabe am Ende der Grund, warum er sich gegen seinen Herrn erhebt. Die Manipulation des eigenen Elements mag noch in seinem Interesse und Aufgabenbereich liegen, ein fremdes Element wie das Wasser zu verändern widerspricht seiner Natur jedoch grundlegend.
Die Helden erfahren über das Unheil am See von einem Ziegenhirten, der aufgeregt in das Dorf gelaufen kommt. Vor Ort können die Helden nur feststellen, dass alle Fische tot an der Wasseroberfläche treiben. Es riecht wieder nach Schwefel. Für weitere Untersuchungen ist das Wasser des Weihers noch zu heiß. Es dauert viele Stunden, bis es sich wieder abgekühlt hat.

III. Der falsche Geweihte

Hinweise verdichten sich

Mit der Zeit werden die Helden über immer mehr Hinweise stolpern, dass mit *Bruder Yassufried* etwas nicht ganz stimmt. Zunächst mögen dies unbedeutende Kleinigkeiten gewesen sein, später ergeben sich dann handfeste Beweise gegen den falschen Geweihten. Nach den ersten zufälligen Ereignissen sollten die Helden auch gezielt dazu übergehen nach weiteren Hinweisen in Zusammenhang mit ihm zu suchen. Im Nachfolgenden sind einige Ereignisse aufgelistet, die Hinweise auf die Machenschaften *Said ben Assafs* geben können. Die Begebenheiten müssen nicht zwingend in dieser Reihenfolge stattfinden und sollten auch schon parallel zu den Aktivitäten des Berges (siehe „Das Grollen des Berges") eingebaut werden. Sobald die Helden genug Beweise in den Händen halten sollte das letzte Kapitel eingeleitet werden.

Wo ist Bruder *Yassufried*?

Zunächst mag es den Helden gar nicht auffallen, dass der Geweihte teils für Stunden das Dorf verlässt um Kontakt mit *Al'Rash* aufzunehmen. Auch in den kritischen Stunden, die das Dorf in diesen Tagen zu überstehen hat, wie etwa dem nächtlichen Beben, sind es die Helden und nicht etwa der Geweihte, die für Ordnung sorgen. In der Hektik der Ereignisse mag dies nicht sofort auffallen. Der falsche Geweihte hat auch immer eine recht plausible Erklärung parat („Ich habe nach Edelsteinen in der Mine gesucht.", „Ich bin selbst durch das Beben eingeschlossen worden."). Folgen die Helden ihm bei einem seiner Ausflüge in den Berg, können sie ihn bis zur Edelsteinmine verfolgen, wo sich dann seine Spur verliert. *Yassufried* nutzt einen sehr gut versteckten Eingang in das Innere des Berges in einem verlassenen Schacht. Die ganze Mine zu durchsuchen würde Stunden dauern.

Burder *Yassufrieds* Ornat

Der falsche Geweihte trägt den Ornat eines Wanderpredigers der Ingerimmkirche. Das Gewand hat er selber zusammengestellt und entspricht nicht komplett der Gewandordnung der Kirche. So ist die Gürtelschnalle und die Sturmlaterne nicht auffallend prächtig selbst geschmiedet und auch der rituelle Schmiedehammer gleicht doch eher einem profanen Arbeitsgerät. Um dies herauszufinden ist allerdings eine Götter/Kulte Probe +8 erforderlich. Auch hier wird der falsche Geweihte wieder versuchen eine passende Erklärung parat zu haben („Ist dies so im Norden üblich? Wir hier in den Tulamidenlanden tragen das anders.“).
In einer anderen Situation mag den Helden auffallen, dass er vor allem nach der Rückkehr aus der Mine, unter der Kutte auch sein Beschwörergewand trägt. Bei einer gelungenen Probe auf Sinnenschärfe + 5 mag der Saum des orangen Gewands mit Silbernen arkanen Symbolen (verdeckte Magiekundeprobe +5) auffallen.

Eine unwürdige Opfergabe

In einem unbeachteten Moment (Sinnenschärfe +5) kann es den Helden auffallen, dass Bruder *Yassufried* eine der Opfergaben der Dörfler aus der Tasche fällt. Es handelt sich um ein kleines eisernes Figürchen, das Phex in seiner Schakalgestalt zeigt. Die Helden können sich erinnern, dass die kleine *Alischa* die Gabe unter großen Tränen und nur auf eindringliches Verlangen ihrer Mutter während der ersten Predigt in den Opferschacht geworfen hatte. Sprechen die Helden nun *Yassufried* darauf an erklärt er ihnen, dass *Ingerimm* dieses Opfer nicht angenommen und später wieder aus dem Schacht ausgespuckt hat. Er hat diese Tatsache bisher geheim gehalten, um die kleine *Alischa* nicht weiter zu verunsichern. Natürlich deutet er diese erfundene Geschichte gegenüber den Helden so, dass der Berg nur würdige und wertvolle Opfergaben akzeptiert. In Wahrheit kann *Yassufried* mit dieser wertlosen Eisenfigur nichts anfangen, hat sie aussortiert und will sie entsorgen.

Ingerimms Opferschacht

Sollten die Helden auf die Idee kommen, sich den Opferschacht noch einmal anzusehen, müssen sie sehr vorsichtig vorgehen. Sollte dies zu früh im Abenteuer geschehen, ist entweder Bruder *Yassufied* oder einer der betenden oder opfernden Dörfler anwesend. Bei genauerer Begutachtung fällt auf, dass der Schacht tatsächlich von innen zu brennen scheint und beißender Schwefelgeruch emporsteigt. Dass das Feuer nicht natürlichen Ursprungs ist, lässt sich nur sehr schwer erkennen (Wildnisleben +7), da der falsche Geweihte das Feuer dauerhaft am Brennen hält. Nur bei sehr genauer Untersuchung (Sinnenschärfe +7) erkennen die Helden einen weiteren kleinen Schacht, der aus der Seite des Berges führt. Hier können sie auch die eine oder Opfergabe finden, die Bruder *Yassufried* noch nicht geborgen hat. Mittels eines FORTIFEX über dem Opferschacht, der so gewirkt wird, dass die Opfergaben in den Nebenschacht fallen, schöpft der Magier seinen Lohn ab. Die magische Vorrichtung, erneuert *Yassufried* sobald er mit Dörflern eine Opferung vornimmt. Sie kann natürlich durch einen ODEM erkannt werden.

Witwe *Hammam*

Bruder *Yassufried* hat sich während seines Aufenthaltes in *Khoramarbad* bei der alten Witwe *Akhsha saba Hammam* eingemietet und nutzt deren Gutmütigkeit wo er nur kann gnadenlos aus. Die göttergefällige Greisin würde es nie wagen etwas gegen den „hohen Herrn Geweihten“ zu unternehmen. Allerdings fällt ihr so manche Unstimmigkeit bezüglich ihres Gastes auf. Aus Angst den Geweihten direkt anzusprechen und zu brüskieren, wendet Sie sich an die Helden. Sie kann so auf eine wertvolle Opfergabe hinweisen, die sie in seinen Sachen gefunden hat, oder die Frage stellen woher die merkwürdigen Symbole auf der Zweitkleidung des Geweihten kommen, die Sie nicht den Göttern zuordnen kann.
Sollten die Helden allerdings versuchen unbemerkt in ihr Haus einzudringen um Beweise gegen *Yassufied* zu sammeln, werden sie von der resoluten Frau überrascht, die einen sehr leichten Schlaf hat und ihr Heim und ihren Gast vehement verteidigt.

Eine zweite Predigt

Nach einem weiteren inszenierten Ereignisses (siehe das Grollen des Berges) wendet sich der falsche Geweihte an die Dörfler um weitere Opfergaben zu fordern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Meine lieben Siedler von *Khoramarbad*. Der Berg zürnt uns ein weiteres Mal. Ich kann nicht sagen wie oft uns der göttliche Schmied noch prüfen will. Was können wir Sterblichen nur tun um ihn zu besänftigen? Ich selbst sah seine Macht im heiligen *Schlund* im *Koschgebirge*. Gewaltige Hallen erfüllt mit Magma warten dort, um sich über uns Unwürdige zu ergießen, sollten wir nicht dem Willen der Götter gehorchen. Doch eins gibt uns Hoffnung in dieser dunklen Stunde. Es gibt Sterbliche, die den Willen der Götter zu deuten wissen. Einst besuchte ich das Geburtshaus des Heiligen *Rhys* in *Angbar* und konnte fühlen wie die Macht von Alverans Hammer in uns allen fließen kann. So hat auch mich der rote Gott zu Euch gesandt um Euch zu leiten und den unheilvollen Berg zu besänftigen. So geht nun und holt weitere Opfergaben, die Ihr in Raffsucht und Gier dem Berg entrissen habt um sie INGERIMM wieder zurückzugeben.

In dieser zweiten Rede, denen die Helden beiwohnen, unterlaufen dem falschen Geweihten einige Fehler. Aufmerksamen und göttergefälligen (Götter/Kulte +5, Geographie +5) Helden mag die eine oder andere Unstimmigkeit auffallen. So liegt der *Schlund* nicht im *Kosch*, sondern im *Raschtulswall* und das Geburtshaus des heiligen *Rhys* nicht in *Angbar*, sondern in *Abilacht*. Wieder versucht er sich herauszureden. Falls er sich zu sehr in die Enge getrieben fühlt, beginnt er Stimmung gegen die Helden zu machen (siehe unten).

Eine uralte Nachricht

Um die Helden und Dorfbewohner von seiner Geschichte zu überzeugen und um aufkeimende Zweifel an seiner Person zu zerstreuen zieht Bruder *Yassufried* seinen letzten vorbereiteten Trumpf. Er behauptet eine uralte Tontafel im heruntergekommenen Ingerimmschrein gefunden zu haben, die von der Besänftigung des Berges beim letzten Ausbruch berichtet (siehe Handouts). Auch hier wird von Opfergaben für den Berg berichtet. Der Text ist in Ur-Tulamidya verfasst. Der falsche Geweihte hat diese Nachricht gefälscht, und wird sie den Helden oder Dörflern nur kurz zeigen. Die Dörfler beherrschen die alte Sprache nicht, und einem evtl. sprachenkundigen Helden will er seine Fälschung nicht unnötig lange zeigen. Sollte es den Helden gelingen die Tontafel in ihren Besitz zu bekommen (z.B. über Witwe *Hammam*), können sie nach gründlicher Untersuchung feststellen, dass es sich um eine Fälschung handelt. Dazu sind gelungene Proben auf Sprachenkunde +5 und Kenntnis der Ur-Tulamidya (TaW 8) oder auf Gesteinskunde +5 notwendig.

Die Macht des falschen Propheten

Sobald sich Bruder *Yassufried* von den Helden zu sehr bedrängt fühlt und vorgeworfen bekommt, es sei ein Lügner, wird er sich der Macht bedienen, die er sich bei den einfachen Dörflern aufgebaut hat. Er wird versuchen die Dorfbewohner gegen die Fremden aufzuwiegeln, die es wagen einem Geweihten wie ihm zu drohen und ihn zu verunglimpfen. Dreist behauptet er, dass erst durch die Ankunft der Helden die Situation am Berg schlimmer geworden sein. Hat einer der Helden während der ersten Prozession zum Opferschacht nicht gespendet, wird er dies jetzt als Grund anführen warum der Berg weiter zürnt. Schnell bildet sich ein Mob, der den Helden übles will. Sollte die Situation eskalieren, wird sich alleine *Laurax* auf die Seite der Helden schlagen und sie in sein massives Steinhaus bringen, wo sie zunächst in Sicherheit sind. Die Dörfler wagen es im Moment noch nicht, das Haus des Angroschim anzugreifen. Bevor es zu weiteren Aktionen *Yassufrieds* oder der Dörfler kommt, sollte das nächste Kapitel eingeleitet werden.

IV. Ingerims Zorn

Mit der Zeit sollte sich die Situation um den *Djer Nurach Mechalla* immer weiter zugespitzt haben. Die Helden sollten zudem inzwischen einige Hinweise auf den Übeltäter *Said ben Assaf* gesammelt haben. Nun ist es an der Zeit das Finale einzuleiten. Zu diesem Zeitpunkt sollten sich die Helden im Dorf aufhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder ist ein ohrenbetäubendes Grollen vom Berg zu hören. Lauter und mächtiger als jemals zuvor. Ein weiteres Mal durchzieht ein mächtiges Beben den Boden und euch gelingt es fast nicht auf den Beinen zu bleiben. Eure Blicke gehen hinauf zum unheilvollen Berg. Es ist keine dünne Rauchfahne mehr die aus dem Schlot des Giganten kommt, nein, eine dunkle Aschewolke verdüstert den Himmel innerhalb von Sekunden. Schnell wird es so düster, dass man den Gipfel nicht mehr erkennen kann. Der Himmel zieht vollkommen zu und die Asche fällt wie schwarzer Schnee auf euch herab. Inzwischen sind nur noch Schemen auszumachen. Graue verdreckte Gesichter in der Dunkelheit. Doch was leuchtet dort rot am Himmel? Nach einem weiteren Donnern beginnt der Berg glühende Felsbrocken zu spucken.

Im Dorf herrscht ein unglaubliches Durcheinander. Es ist dunkel und stickig. Schnell behindert die Asche die Atmung, wenn man sich nichts vor den Mund hält. Auch die kühle Bergluft ist einem heißen Wind gewichen der vom Berg herabfährt. Die Bewohner *Khoramarbads* laufen in Panik umher und wollen nur noch fliehen. Angsterfüllte graue Gesichter tauchen unvermittelt in der Dunkelheit auf. Es gib niemanden, der versucht für Ordnung zu sorgen, sollten die Helden nicht selber zur Tat schreiten. Von *Bruder Yassufried* ist nichts zu sehen. In den nächsten Minuten gilt es zunächst die Situation zu beruhigen und den Schwachen und Alten zu helfen. So mag es den Helden gelingen den einen oder anderen Verschütteten, in Panik Niedergetrampelten oder ein verlorenes schreiendes Kind zu retten. Doch Boron hält in diesen Minuten reiche Ernte. Bewohner werden von herabstürzenden Balken erschlagen, oder einfach von der panischen Menge erdrückt.
Als sie Helden gerade für etwas Ordnung gesorgt haben und die Bewohner sich z.B. hinter den dicken Mauern der Herberge verschanzt haben, bemerken sie folgende Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Berg scheint eine kurze Pause in seinem Wüten einzulegen. Um euch herum seht ihr die verängstigten Bewohner *Khoramarbads* verzweifelt zu euch aufblicken. In diesem Moment ruft jemand: „Seht dort, dort läuft *Bruder Yassufried*!“. Und wahrlich, der Geweihte, behängt mit einem schweren Bündel und seiner Grubenlaterne verschwindet soeben hinter einer zusammengebrochenen Hauswand.

Said ben Assaf ist heute bei einem weiteren Treffen mit *Al'Rash* endgültig die Kontrolle entglitten. Nur durch Magie (TRANSVERSALIS) konnte er sich noch retten. Nun versucht er in aller Eile seine erbeuteten Schätze zusammenzuraffen und die Flucht zu wagen. Die Helden sollten so schnell wie möglich die Verfolgung aufnehmen. Trotz des Bündels ist der dicke Geweihte erstaunlich behände auf den Beinen. Für seinen Flucht hat er seine körperlichen Fähigkeiten magisch verbessert (ATTRIBUTO). Es entbrennt eine wilde Flucht durch die Trümmer *Khoramarbads* und den Ascheregen des Vulkans. Es ist dunkel, unübersichtlich und heiß. Herabgefallene Balken, zusammengebrochenen Häuser und in Panik herumlaufende Bewohner erschweren es den Helden den Magier einzuholen, Es einbrennt eine waghalsige Verfolgungsjagd über Stock und Stein. Der Weg *Saids* führt vom Berg weg ins Tal. Kommen die Helden ihm zu nahe versucht er alles um sie abzuschütteln. So versperrt er ihren Weg durch eine WAND AUS ERZ, oder verzaubert den hartnäckigsten Verfolger mittels PARALYSIS.

Zu bedenken ist, dass er trotz der magischen Herausforderungen der letzten Tage noch ein ernstzunehmender Gegner ist. So hält er für Notfälle immer noch einen Zaubertrank (Qualität D) zurück und kann sich auf die in seinem Stab gespeicherten Sprüche verlassen. Sollten die Helden ihn schließlich stellen, schickt er ihnen den in seinem Ring gebunden Erzdschinn entgegen.

Erzdschinn

Faust	**INI** 10+1W6	**AT** 15	**PA** 4
	TP 4W6+6	**DK** N	
LeP 30	**AsP** 60	**WS** -	**MR** 15
RS 8	**GS** 5		

Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (3 Schritt)*, Zerschellender Panzer**

Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag

Zauber: alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 12

* Innerhalb des Angriffsradius von 3 Schritt kann der Dschinn nach einer gelungenen Attacke einen Angriff mit Erz durchführen. Dem Angriff kann man nur durch ein gutes Ausweichmanöver entgangen werden (halbe PA bzw. Ausweichen). Der Angriff erzeugt 4W6+6 TP. Elementare Sekundärschäden des Erzes (Angriff zum Niederwerfen mit KK Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 TP und Wundschwelle gleich KO/2-2) sind zu beachten.

** Bei einem gelungenen Nahkampfangriff oder einer erfolgreichen Parade mit einer Waffe aus Erz muss ein BF-Test gemacht werden, um zu überprüfen, ob die Waffe zerbricht.

Lug und Trug

Said kämpft nicht bis zum Tode. Sobald der Dschinn besiegt ist, streckt auch er die Waffen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es unerlässlich, dass der Magier überlebt, ist er doch der einzige, der den Helden die wahren Hintergründe des Ausbruchs und über *Al'Rash* Auskunft geben kann. Zunächst wird er jedoch versuchen mit den Helden zu verhandeln.

Er bietet ihnen einen Großteil der Opfergaben, die er den armen Dörfern abgenommen hat. Jeder Held kann so einfach bis zu 15 Dukaten einstreichen. *Said* fordert die Helden auf, gemeinsame Sache zu machen und die dummen Dörfler sich ihrem Schicksal zu überlassen.

Gehen die Helden nicht auf seinen Vorschlag ein, wird er ihnen die ganze Wahrheit über seinen gescheiterten Versuch den elementaren Meister zu beherrschen erzählen. Auch die Maskerade des falschen Geweihten lässt er fallen und berichtet von seinem Betrug an den Dorfbewohnern. Zudem händigt er den Helden die alte Beschreibung der Expedition der Pentagramma-Akademie (siehe Handouts) und die Beherrschungsformel (verfasst in Zhayad), die damals entwickelt wurde, aus. Diese ritualisierte Formel wirkt regeltechnisch wie ein Wahrer Name.

Motivation der Helden

Nach der Beichte des falschen Geweihten sollten sich die Helden fragen, was nun als Nächstes zu tun sei. Es muss ihnen klar werden, dass sie es hier mit einem enormen und verheerenden Vulkanausbruch zu tun haben, der unzählige Opfer in den Bergdörfern und sogar im dicht besiedelten, fruchtbaren *Baburien* zur Folge haben wird. Zudem wären auch die nahen Quellen des heiligen Flusses und Seele des Landes, dem *Barun Ulah* gefährdet. Ob eine wilde Flucht ins Tal Erfolg haben würde, sollte offen gelassen werden. Die meisten der Bewohner *Khoramarbads* würden sicherlich einen qualvollen Tod finden.

Die Helden müssen also einen Weg finden den außer Kontrolle geratenen Elementar wieder zu besänftigen und dafür sorgen, dass er wieder seine Aufgabe als Hüter des Vulkans übernimmt. Es gilt also in den Berg zu ziehen und Kontakt mit *Al'Rash* aufzunehmen. Da davon auszugehen ist, dass sich kein meisterlicher Erzelementarist in der Gruppe befindet, müssen die Helden wohl auf profane Mittel bei der Besänftigung des elementaren Meisters zurückgreifen (Siehe Verhandlungen mit einem Elementar). Schon jetzt müssen sie sich überlegen, ob es nicht sinnvoll ist *Said ben Assaf* mit in den Berg zu nehmen. Er kennt sich dort aus, und mag auch als Unterpfand bei den Verhandlungen nicht unwichtig sein. Der Elementarist wird jedoch freiwillig nicht zurück in den Berg gehen. Zwingen ihn die Helden also mitzugehen, haben sie einen Klotz am Bein und müssen bei jeder Gelegenheit mit einem Flucht-versuch rechnen.

Hinein in Ingerimms Schlund

Auch wenn der Berg sich augenscheinlich wieder etwas beruhigt zu haben scheint, ist das Eindringen in diese Lavahölle ein wahres Alveranskommando. Im Laufe der nächsten Stunden verstärken sich die vulkanischen Aktivitäten allerdings wieder und die Lage spitzt sich bis zum Eintreffen der Helden in *Al'Rashs* Kaverne weiter zu. Nach Informationen *Saids* befindet sich der Eingang in den Berg in einem verlassenen Stollen in der Edelsteinmine. Inwieweit dieser Weg allerdings noch offen ist, vermag der Magier nicht zu sagen.

Erschöpfung

Je näher die Helden dem Zentrum des Berges kommen, desto heißer wird es. Wir empfehlen hierzu die optionalen Regeln für Erschöpfung und Überanstrengung (**Wege des Schwertes**, **139 + 159**) zu verwenden. Außerhalb des Berges erleiden die Helden zwei Punkte Erschöpfung pro Stunde, innerhalb des Berges vier Punkte pro Stunde. Tragen von schweren Rüstungen (BE 4 oder höher) oder schwerer Ausrüstung erhöht die Erschöpfung und jeweils einen weiteren Punkt pro Stunde. Sich innerhalb des Berges zu erholen ist sehr schwierig (1 Punkt pro Stunde) und angesichts der knappen Zeit auch fast unmöglich.

Schon der Weg zum Eingang der Mine (ca. 1 Stunde) ist alles andere als ungefährlich. In der Mine selbst kann jeder falsche Schritt den Tod bedeuten. Der Weg führt zunächst durch die behauenen Schächte der Mine. Hinter einer durch die Hitze inzwischen verbrannten hölzernen Barrikade beginnt ein Tunnelsystem aus natürlichem Gestein. Alte Lavaströme früherer Ausbrüche haben ein System von scharfkantigen Röhren geschaffen, die sich alle dem Herz des Berges und Heimstatt *Al'Rashs* zuwenden. In den Gängen ist es bis auf die Stellen mit Lavaflüssen und sich entzündeten Gasfontänen stockfinster. Die Helden sollten also für genügend Licht sorgen. Für den Weg innerhalb des Berges brauchen die Helden ca. 2 bis 3 Stunden. Ihnen sollte von nun an keine Pause zum Durchschnaufen mehr gegeben werden. Folgende Szenen können in beliebiger Reihenfolge eingebaut werden:

- *Steinschlag:* Der Berg wird zunehmend instabil und außerhalb des Berges kommt es zunehmend zu Steinlawinen. Unaufmerksame Helden erleiden bei Misslingen einer Gefahreninstinkt oder Sinnenschärfe (+5) Probe 1W6+5 TP.
- *Kletterpartie:* Durch die verschieden Lava- und Lawinenabgänge ist der Pfad zur Mine an einigen Stellen unpassierbar geworden und Kletterproben (+3) sind notwendig. Beim Misslingen der Proben erleiden die Helden 1W6+4 TP Schaden durch Sturz oder scharfkantiges Gestein.
- *Schlechte Sicht:* Durch den nach wie vor anhaltenden Ascheregen ist die Sicht sehr schlecht. Zudem ist das Atmen erschwert. Bei Misslingen einer Orientierungsprobe +3 verlängert sich der Weg bis zum Eingang der Mine um eine weitere halbe Stunde.
- *Beben des Berges:* Immer wieder durchlaufen den Berg Beben von unterschiedlicher Stärke. Körperbeherrschungs- oder Akrobatikproben unterschiedlicher Schwierigkeit (bis zu +7, Balance hilft) sind zu bestehen um auf den Beinen zu bleiben. Während ein Sturz nur leichte Prellungen verursacht (1W6 SP) mag es bei Berührung von flüssigen Pech oder Lava (s.u.) zu schwereren Verletzungen kommen.
- *Gase aus der Tiefe:* Aus einem Riss in der Tunnelwand steigt reizender Schwefeldampf empor und sorgt dafür dass der nächste Tunnelabschnitt nur bei angehaltener Luft (1 Punkt zusätzliche Erschöpfung und KO Probe +3, sonst einatmen des giftigen Gases und 1W6+2 SP) passiert werden kann.
- *Flüssiges Pech:* Von der Decke des Tunnelabschnitts tropft flüssiges Pech und hat auf dem Boden schon einige Löcher gefüllt. Um unbeschadet durchzukommen ist eine Körperbeherrschungsprobe +3 notwendig, ansonsten erleidet der Held 1W6 SP. Tritt ein Held gar in eines der pechgefüllten Löcher (Misslingen der Probe um mehr als 5 Punkte) benötigt er eine KK und eine GE Probe um sich zu befreien. Pro misslungenem Befreiungsversuch werden die KK Proben um einen Punkt erschwert und der RS der Schuhe sinkt um einen Punkt pro 3 misslungener Proben. Nach Befreiung hat der Held GE-2 und GS 3, es sei denn er

verfügt über Ersatzstiefel.

- *Lavafluss:* Ein Lavafluss versperrt den weiteren Weg der Helden. Während der Erste dieser unterirdischen Ströme noch durch parallel verlaufende Röhren umgangen werden kann (Orientierung +3, Höhlenkundig zählt), muss der Nächste überquert werden. Es ist einerseits möglich an der scharfkantigen und heißen Felswand entlang zu klettern (Klettern +5 und FF-1 für die nächsten Tage) oder einen Sprung zu wagen (Athletik +5). Bei Misslingen der Proben kommen die Helden in Kontakt mit der flüssigen Lava (3W6 SP, weitere Auswirkungen wie Verbrennungen, vorübergehendes oder permanentes Absenken des Aussehens nach Schwere der misslungenen Probe und Meisterentscheid). Auch Ausrüstung kann so zum Opfer der Lava werden.
- *Geysir/Dampffontäne:* In dem Tunnelabschnitt vor den Helden wird es noch wärmer, heißer Wasserdampf erfüllt den Gang und macht die Sicht schwer. In regelmäßigen Abständen ist aus dem Dampf heraus ein mächtiges Zischen zu hören und kurz darauf erreicht die Gruppe ein weiterer heißer Schwall an Dampf. In regelmäßigen Abständen von ca. 30 Sekunden bricht hier ein kleiner Geysir aus. Mit gelungenen Rechenproben (+3) kann jeder Held abschätzen wann der nächste Ausbruch bevorsteht. Nach ca. 60 Schritt kann der Wasserdampf durch einen Riss in der Decke entweichen und die Sicht wird wieder besser. Für den Abschnitt brauchen die Helden ca. 20 Sekunden (1 Punkt Erschöpfung, Athletik Probe). Misslingt entweder die Rechnen oder Athletik Probe wird der Held von dem kochenden Wasser getroffen (3W6 SP).

Die Heimstatt des Elementars

Vor den Helden erweitert sich der Gang zu einer ca. 100 mal 100 Schritt großen Kaverne aus der ein rötliches Glimmen und ein heißer Wind kommen. Bevor die Helden jedoch die Kaverne *Al'Rashs* betreten können, werden sie von einigen Dienern des elementaren Herrn angegriffen. *Al'Rash* will von den Helden nicht gestört werden und schickt ihnen Anzahl der Helden + 1 Elementargeister des Erzes entgegen. Die Geister kämpfen bis zu ihrer Vernichtung und haben die unterschiedlichsten Manifestationen des Elements Erz angenommen. So erscheinen Sie als Marmorarme aus den Wänden des Gangs, koboldgroße Männchen aus Bronze, flüssige Lavapfützen mit Scheinärmchen, Kristalle oder stählerne Waffen, die sich aus dem Boden erheben.

Geist des Erzes

Faust	**INI** 8+1W6	**AT** 10	**PA** 0
	TP 3W6+2	**DK** H	
LeP 12	**AsP** 24	**WS** -	**MR** 9
RS 4	**GS** 3		

Eigenschaften: (Elementar), Zerschellender Panzer*

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

Zauber: -

* Bei einem gelungenen Nahkampfangriff oder einer erfolgreichen Parade mit einer Waffe aus Erz muss ein BF-Test gemacht werden, um zu überprüfen, ob die Waffe zerbricht.

Erst wenn die Elementargeister besiegt sind, können die Helden die Kaverne *Al'Rashs* betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vor euch erhebt sich eine mächtige Halle von sicherlich 100 Schritt Durchmesser. Die Hälfte der Kaverne ist von einem blubbernden Lavasee bedeckt, der eine Hitze wie in Ingerimms Esse ausstrahlt. Die Wände der gigantischen Höhle sind mit prächtigen Ausformungen des Elements Erz bedeckt. Neben den zu erwartenden Edelsteinadern, sind jedoch zu eurer Überraschung auch Adern anderer Metalle wie Gold, Silber oder Eisen zu sehen. Auch das Gestein scheint nicht einheitlich zu sein. Marmorblöcke wechseln sich mit Granit-, Schiefer- und Sandsteinformationen ab. Als Ihr diese imposante Halle betretet kommt Bewegung in den Lavasee. Aus der brodelnden Masse erhebt sich eine gewaltige Gestalt von sicherlich 8 Schritt Größe. Die entfernt humanoide Gestalt aus flüssigem Gestein blickt euch mit einem zornigen Blick aus zwei in tiefen Höhlen glühenden almadinen Augen

entgegen. Statt Zähne blinken Diamanten im breiten Mund und eine Zunge aus Rost spricht euch mit einer Stimme an, als ob zwei Steinplatten übereinander gerieben würden: „Was wollt Ihr hier, Sterbliche?“.

Verhandlungen mit einem Elementar

Den Helden sollte bei diesem Anblick klar sein, dass ein Kampf gegen dieses Wesen aussichtslos ist. Auf Werte wurde daher verzichtet. Zudem muss es ja Ziel der Helden sein, *Al'Rash* zu besänftigen und ihn überzeugen, dass er dem Wüten des Berges Einhalt gebietet. Im Folgenden ist es wichtig, dass die Helden begreifen, dass sie es mit einer einzigartigen individuellen Wesenheit zu tun haben. Ähnlich wie bei ihren kleineren Verwandten den Dschinnen handelt sich bei elementaren Meistern um Individuen, die auch so manche gute oder schlechte menschliche Eigenschaft besitzen. Im Falle von *Al'Rash* handelt es sich um ein Wesen, das über Jahrhunderte hinweg im *Djer Nurach Mechalla* einen tiefen Schlaf geschlafen hat. Das Wesen des Erz ist die Stetigkeit. *Al'Rash* wird nie unüberlegt antworten. Seine Sprache ist einfach, langsam und jedes Wort ist mit Bedacht gewählt. Oft entstehen lange Pausen. *Said ben Assaf* hat es trotz der Trägheit des Elementars geschafft seinen Zorn zu entfachen. So träge und stetig er auch sein mag, ist es nun umso schwerer ihn umzustimmen. Sollten die Verhandlungen stocken oder gar zu scheitern drohen, muss den Helden noch einmal klar werden, dass sie sich in einem ausbrechenden Vulkan befinden. Ganze Felsbrocken können von der Decke fallen, oder der Lavasee langsam über die Ufer treten.

Es gibt keine festgelegte Lösung zur Besänftigung des elementaren Meisters. Die Helden müssen also improvisieren und kreative Lösungen erarbeiten. Im Folgenden sind einige Möglichkeiten aufgelistet:

- Es muss Ziel der Helden sein *Al'Rash* an seine ursprüngliche Aufgabe als Hüter des Vulkans zu erinnern. Er ist ein Wahrer des Gleichgewichts der Elemente in der Region. Gerade das Erz steht für Werte wie Stetigkeit, Stabilität und Kontinuität. Wut und Zerstörung sind eher anderen Elementen wie z.B. dem Feuer zugeordnet.
- Sollten die Helden *Said ben Assaf* mit in die Höhle gebracht haben wird sich die ohnehin schon schlechte Laune des Elementars weiter verschlechtern. In dem Magier sieht er all die Bosheit und das Schlechte der Menschheit. Er sieht sich als Herrscher über das Element und duldet keinen, der ihn selber beherrscht. Je nach Gesinnung der Gruppe mag es also möglich sein, eine direkte Bestrafung bis hin zur Opferung des Magiers anzubieten. Dies wird deutlich zur Besänftigung des Elementars beitragen.
- *Al'Rash* ist besorgt, dass weitere Sterbliche kommen und versuchen könnten ihn zu beherrschen, da er nun weiß, dass sein Wahrer Name bekannt ist. Es ist an den Helden dies zu entkräften und ihm zu versichern, dass es sich bei der Beherrschungsformel um ein einzigartiges Schriftstück handelt und dies kein Allgemeingut ist. Eine Vernichtung des Schriftstücks vor den Augen des Elementars trägt deutlich zur Entspannung bei.
- Auch Opfergaben mögen den elementaren Meister milder zu stimmen. Sicherlich haben die Helden noch die von *Said ben Assaf* gestohlenen Reichtümer der Dörfler dabei. Aber auch andere dem Erz entwundene Gegenstände der Helden wie Metalle (Waffen, Schmuck) aller Art besänftigen den Elementar.
- Die Helden mögen sich zudem persönlich für den Erhalt des Gleichgewichts der Elemente einsetzen und sich verpflichten im Gegenzug zum Rückzug *Al'Rashs* eine Aufgabe im Sinnes des Elementars zu erledigen und so eine Art Pakt im Sinne des Dorfes zu schließen. Hier ist es möglich Anschlussabenteuer zu konzipieren. In jedem Fall erhalten die Helden den Nachteil Verpflichtungen (Erzelementare, *Al'Rash*). Als Erkennungszeichen formt *Al'Rash* aus seiner Hand eine Art Brenneisen in Form des Erzsymbols und zeichnet jeden Helden damit auf dem Oberarm (1W6+3 SP, KO-Probe um nicht ohnmächtig zu werden).

Am Ende sollte es den Helden gelungen sein *Al'Rash* wieder als Hüter des *Djer Nurach Mechalla* einzusetzen. Der Vulkan beruhigt sich dann schnell und eine gefahrlose Rückkehr nach *Khoramarbad* ist möglich.

Sollten die Verhandlungen allerdings scheitern, steht den Helden eine waghalsige Flucht durch den von nun an unkontrollierbaren Vulkan bevor. Welche Auswirkungen dies für die Gruppe und die Region *Baburien* in ihrem Aventurien hat, ist dem Meister überlassen.
Nach der Rückkehr der Helden nach *Khoramabad* werden Sie dort von der Bevölkerung herzlich begrüßt und als Retter gefeiert. Viele Häuser sind zwar zerstört oder beschädigt und einige Dörfler tot, doch die Meisten sind mit dem Schrecken und leichten Blessuren davongekommen. Die Pflege des unversehrten Ingerimmschreins wird in Zukunft wieder ernst genommen. Zudem ist durch das Wüten des Berges eine weitere Edelsteinader aufgebrochen, die die Zukunft des Dorfes sichern wird.

Prolog

Der Mühen Lohn

Mit der Besänftigung des Vulkans und der Rettung Khoramabads haben sich die Helden 300 AP redlich verdient. Dazu kommen spezielle Erfahrungen in *Sagen/Legenden, Magiekunde* und *Gesteinskunde* sowie evtl. Verpflichtungen gegenüber dem Elementar (s.o.). Was die Helden mit den geraubten Schätzen *Said ben Assafs* in Höhe von ca. 200 Dukaten machen, bleibt ihnen überlassen. Aus Dank für die Rettung des Dorfes erhält jeder Held zudem einen Adamanten im Wert von 30 D, den *Laurax* auch gerne zuschleift (Wert dann 35 D). Zudem ist dieser bereit einen Schmied seines Volkes zu vermitteln, der evtl. beschädigte oder zerbrochene Waffen reparieren kann. Auch *Neraidas* Handel kann erfolgreich abgeschlossen werden. Den Helden steht noch ihr täglicher Sold und die Erfolgsprämie zu.

Dramatis Personae

Adeptus Major Said ben Assaf sal Rahman al'Kira alias Bruder Yassufried
Erzmelementarist und falscher Ingerimmgeweihter
Said, geboren als Sohn einfacher Reisbauern aus dem *Balash*, hat die 50 Götterläufe inzwischen überschritten, was man deutlich an seiner Halbglatze erkennen kann. Was er auf dem Kopf an Haaren zu wenig hat, hat er um die Hüften herum an Körperumfang viel zu viel. Sein rundes Gesicht mit Doppelkinn sitzt auf einem kurzen Hals und geht nahtlos in seinen ebenso kurzen wie breiten Körper über.
Nachdem sein magisches Talent erkannt war, folgte eine Ausbildung zum Magier an der altehrwürdigen Pentagramma-Akademie zu *Rashdul*. Seinem damals schon recht ruhigen Gemüt folgend, wählte er das Erz zu seinem Element. Nie bei den Jahrgangsbesten vertreten, erwarb er seinen Titel nur mit Mühe. Nach Erlangen er Magierwürde begann er das Leben zu genießen und legte in den nächsten Jahren mehr an Körperumfang als an Wissen zu. Je älter er wurde, desto mehr entwickelte er sich zu einem typischen Magier aus dem Land der ersten Sonne, in der Tradition alttulamidischer Potetaten. Er sah es als natürlich an, dass er fortan zu der herrschenden Klasse zu gehören habe. Eng damit verknüpft, ganz in tulamidischer Tradition, gehörte für ihn die blinkende Münze. Dumm nur für ihn, dass sein vorbestimmter Aufstieg, an seinem nicht allzu üppig ausgeprägtem Talent und sein Faulheit zunächst scheiterte. So vergammelte er aus seiner Sicht zu Unrecht über viele Jahre hinweg als Bibliothekar in der Akademiebibliothek in *Rashdul*.
Als er eines Tages auf einen alten, lange vergessenen Reisebericht einer Akademieexpedition samt Beschreibung eines Ritus zur Beherrschung eines elementaren Meisters stieß, erwachte sein über die Jahre verloren geglaubter Ehrgeiz in ihm. Nun will er beweisen, dass er sich den hochtrabenden Beinahmen *al'Kira* ('Der Siegreiche') nicht umsonst gegeben hat.
Den Helden gegenüber tritt *Said* als wandernder Geweihter des *Ingerimm* aus *Zorgan* unter dem Namen Bruder *Yassufried* auf. Er gibt sich als Gesteinskundiger und Goldschmied aus. Das typische

Ornat eines Wandergeweihten des *Ingerimm* hat er sich zusammengeklaut. Nur sehr götterkundigen Helden mag der ein oder andere kleine Fehler auffallen.

Kurzcharakteristik: Kompetenter Erzelementarist, falscher Geweihter
Wichtige Vor- und Nachteile: Fettleibig, behäbig, Arroganz 8, Goldgier 8, Größenwahn 10, Affinität für Elementare
Wichtige Sonderfertigkeiten: Bannkreis gegen Elementare, Edelsteinmagie
Wichtige Talente: Überreden(Lügen) 12, Sich verkleiden 7, Schauspielerei 7, Magiekunde 12, Gesteinskunde 12
Wichtige Zauber: Fortifex 10, Attributo 13, Transversalis 8, Dischinnenruf 15, Elementarer Diener 13, Wand aus Erz 12, Adamantinum 10, Archofaxius 13, Paralysis 15, Plumbumbarum 10
Kampfwerte:
Magierstab* : **INI** 9+W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W+1 **DK** N
WS 7 **RS** 0 **BE** 0 **GS** 6
LeP 30 **AuP** 28 **MR** 9 **AsP** 40**
* In seinem Magierstab ist ein Archofaxius (15 TP) und ein Balsam (20 LeP) gespeichert.
** zusätzlich besitzt er einen Zaubertrank Qualität D (3W6+6 AsP) und einen in einem Ring gebundenen Dschinn.

Neraida Azinasunya
Die 27 Götterläufe zählende Frau ist trotz ihrer noch recht jungen Jahre stolze Besitzerin einer kleinen Werft in *Mendlicum*, in der vor allem Fischerboote für örtliche Fischer gebaut werden, aber auch ab und zu größere Aufträge für Handelsschiffe erledigt werden. Durch den frühen Tod ihrer beiden Eltern hat sie die Werft geerbt und muss sich nun erst im harten Geschäftsalltag bewähren. Geschäftspartner und Lieferanten wie *Omjar Mhanach* warten nur darauf die unerfahrene aber ehrgeizige Frau übers Ohr zu hauen. Ihr feuriges Gemüt und teilweise auch ihre Unbeherrschtheit sorgen aber nicht unbedingt dafür, dass Verhandlungen mit den Geschäftspartnern reibungslos verlaufen. Was ihr an diplomatischem Geschickt noch etwas fehlt macht sie durch ihren Ehrgeiz und Motivation wieder wett.
Die hübsche, junge Aranierin ist in edle aber für die Reise zweckmäßige Kleidung aus weit wallenden bunten Tücher gewandet. Zudem zeigt sie stolz ihren Reichtum durch das Tragen von fein gearbeiteten ornamentalem tulamidischem Silberschmuck.

Laurax, Sohn des Atosch, Sohn des Jandrim
Der brilliantzwergische Edelsteinschleifer aus der Sippe *Augringrom* zählt schon fast 250 Götterläufe. Sein einst üppiges Haupthaar ist einem schlohweißen Haarkranz gewichen. Im Gesicht trägt der Angroschim einen sorgfältig gestutzten kurzen Vollbart. Mit den Jahren hat seine Sehkraft abgenommen, so dass er auf ein Monokel angewiesen ist. *Laurax* lebt schon seit mehreren Menschengenerationen in *Khoramarbad* abseits seiner Sippe. In seiner Jugend selbst noch Edelsteinschürfer in der Mine, hat er sich auf seine älteren Tage dem Veredeln von *Angroschs* Gaben gewidmet. Er kauft von den Dörflern gefundene Steine ab und schleift sie in seiner gut ausgestatteten Werkstatt zur Perfektion. Unter den Dörflern ist *Laurax* ein Außenseiter und nicht sonderlich beliebt, gilt er doch als hartnäckiger Handelspartner. Er ist geizig und sehr auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Hinter vorgehaltener Hand wird er daher al'Fessir (tul. der Listenreiche) genannt. Gelegentlich bekommt *Laurax* Besuch von seiner Sippe, die die geschliffenen Steine weiterverarbeitet. Seitdem vor wenigen Jahren die Brilliantzwerge in der Nähe ihre neue Heimstatt *Angralosch* gefunden haben, finden diese Besuch mindestens einmal jährlich statt.

Al'Rash, der eherne Wächter

Lange Zeit waren die frühen tulamidischen Siedler des heutigen *Baburiner Beckens* durch die stetigen Vulkanausbrüche der Bergriesen des nahen *Raschtulswalls* bedroht. Bis hinein in die glanzvolle Epoche des Diamantenen Sultanats kam vor allem der heute als *Djer Nurach Mechalla* bekannte Vulkan nicht zur Ruhe. Der große *Sulman al'Nassori* selbst war es der einen Pakt mit dem elementaren Meister des Erzes *Al'Rash* einging und ihn als Hüter des Feuerberges einsetzte um so die *aranischen* Siedlerstädte zu schützen. In den vergangenen Jahrhunderten beruhigte sich der Berg und es gab nur noch einen nennenswerten Ausbruch des Berges während der Magierkriege, als die gewaltigen magischen Entladungen der Kämpfe in der Region die Wacht des Elementars störten. Nach kurzer Unterbrechung besann sich der elementare Meister jedoch wieder auf den geschlossenen Pakt und wacht seit dem wieder über den Berg. In die Zeit der Magierkriege fällt auch seine letzte Begegnung mit den Menschen, als eine Expedition der Pentagramma-Akademie zu *Rashdul* den Berg untersuchte. Es gelang den Elementaristen dabei sogar eine Formel zu entwickeln, um den elementaren Herrn zu beherrschen, die wie ein Wahrer Name wirkt.

Durch die jahrhundertelange Präsenz im Berg hat der elementare Herr sich im Herzen des Vulkans eine gewaltige Heimstatt aus Erz erschaffen. In der Kaverne brodelt ein Lavasee und die Wände der gigantischen Höhle sind mit prächtigen Ausformungen des Elements bedeckt. Neben Edelsteinen, sind auch Adern anderer Metalle wie Gold, Silber oder Eisen zu sehen und unterschiedlichste Gesteinsformationen wie Marmorblöcke, Granit-, Schiefer- und Sandsteinformationen bilden Mauern und Decke. Auch der Edelsteinreichtum des nahegelegenen Dörfchens *Khoramarbad* geht auf das Wirken des Elementars zurück.

Der elementare Meister selbst erscheint als 8 Schritt große entfernt humanoide Gestalt aus geschmolzenem Gestein. In zwei tiefen Höhlen seines zerfurchten Gesichtes glühen zwei adamantene Augen und sein Maul ist gespickt von Zähnen aus Diamant. Wie es in der Natur des Erzes liegt hat *Al'Rash* ein ruhiges Gemüt. Stetigkeit, Zuverlässigkeit, Ruhe und Stabilität sind seine Prinzipien.

Es wurde darauf verzichtet für ein solch gigantisches Wesen spieltechnische Werte zu definieren. Es sollte jedoch davon ausgegangen werden, dass er alle Zauber des Elementes Erz mit einem Wert von 20 beherrscht. Weitere Regeln und Anregungen zur Ausgestaltung von Elementaren können dem Band **Elementare Gewalten** entnommen werden.

Handouts

Gefälschte Inschrift auf einer Tonscheibe (verfasst in Ur-Tulamidya)

O INGERIMM, Göttlicher Hammer, Schmied Alverans,
gerecht war dein Zorn, hart war dein Schlag,
Feuer, Stein und Asche!
Deine Bestrafung nehmen wir an wie der Amboss den Hammer,
hart wie Stein werden wir Frevler sein.
Gierig und rücksichtslos haben wir geschürft,
deinen Anteil nur für uns genommen!
Deine Gaben haben wir entehrt,
deine Tugenden Demut und Geduld missachtet!
Nimm nun unser Geschmeide, nimm unser Kristall,
zurück in den Berg, geschmolzen in deiner Esse!
Verzeihe uns Unwürdigen,
auf dass Fleiß und Geschick wieder unsre Werkzeuge seien!

Reisbericht der magischen Expedition der Pentagrammaakademie zum Djer Nurach Mechalla (geschieben in Tulamidya) aus der Zeit der Magierkriege.

Examinatio eines elementaren Meisters im Djer Nurach Mechalla

Gegeben von Magister Jalal al'Hirasch, oberster Lehrmeister des Erzes der Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul im Jahr 596 BF

Dies sind die getreulichen Aufzeichnungen einer Expedition in den *Raschtulswall* zur Erforschung elementarer Wesenheiten des ERZES. Nach den letzten heftigen Vulkanausbrüchen in der Region speziell des *Djer Nurach Mechalla* war es Ziel der Expedition das Wüten des göttlichen Schmiedes dort näher zu untersuchen. Nach dem beschwerlichen Aufstieg in die Berge gelangten wir schließlich bis an die Flanke des vor zwei Götterläufen ausgebrochenen Vulkans. Nach wie vor bedeckte eine dicke Schicht Asche die Flanke des Berges und die gewaltigen Magmaströme waren weithin sichtbar. Es gleicht einem Wunder, dass nicht weite Teile *Baburiens* von dem Ausbruch vernichtet worden sind.

Zu unserem Erstaunen fanden sich an einigen Stellen aufgebrochene Bergflanken in denen Magister *al'Arouzi* einige Adamanten fand. Es mag sich lohnen hier nach weiteren Gaben Ingerimms zu graben. Die Steine sind von so guter Qualität, dass sie sich exzellent als Parafernalica für die Elementarbeschwörung eignen. Doch diese Ader war bei weitem nicht der spektakulärste Fund unserer Exkursion.

Zur detaillierten Untersuchung des Vulkans wagten wir uns geschützt durch einen LEIB DES ERZES bis hinab in den noch brodelnden Schlot des Vulkans. In den Tiefen des Berges fanden wir eine wahrlich imposante Halle, dass wir zunächst meinten in der Zitadelle des ERZES selbst gelandet zu sein. Wie sich zu unserem großen Erstaunen herausstellte handelt es sich bei dem Vulkan um die Heimstatt eines elementaren Meisters des ERZES. Die Wesenheit selbst zeigte sich uns und es gelang uns mit ihr zu kommunizieren. Sie bezeichnete sich selbst als Hüter des Vulkans und scheint die Macht zu haben die Aktivität des Berges zu kontrollieren. Durch die gewaltigen arkanen Entladungen während des Krieges in den letzten Jahren ist es wohl dazu gekommen, dass der Elementar seine Wacht über den Berg aufgegeben hat und so die Ausbrüche ausgelöst hat. Warum das Wesen zurückgekehrt ist und seine Wacht wieder aufgenommen hat bleibt ungeklärt. Weitere Forschungen werden uns dazu in den nächsten Jahren beschäftigen. In einer gemeinsamen Anstrengung aller beteiligten Magister, Adepten und Scholaren ist es uns abschließend sogar gelungen das Wesen zu beherrschen. Diese Forschungsarbeit kulminierte in der Entwicklung einer Formel zur Kontrolle des Elementaren Meisters, die diesem Bericht beiliegt.