

# Rattengesichter

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Helden der Stufen 5-9

## Inhaltsverzeichnis:

Prolog.....	2
Hintergrund.....	2
Teil I – Das Abenteuer beginnt.....	3
Unter Verdacht?.....	4
Spurensuche.....	6
Die Kanalisation.....	7
Das Loch in der Wand.....	8
Des Räubers Lohn.....	9
Teil II – In Murids Klauen.....	10
Gerettet?.....	11
Unter der Erde.....	12
In den Tunneln der Muriden.....	12
Leben unter Tage.....	13
- Tunnel und Hindernisse.....	17
- Räume und Höhlen.....	21
- Ereignistabellen.....	39
- Hunger und Durst.....	40
- Lichtquellen.....	41
- Raub und Verlust.....	41
- Fundstücke.....	42
- Ereignisse.....	43
Teil III – Am Ende des Tunnels.....	55
In der Falle.....	55
Die Höhle von Ni-kchrlie.....	56
Der Rattenmensch.....	57
Ulithyus Tod.....	58
Des Räubers Lohn, Teil 2?.....	60
Die Jagd.....	60
Teil IV – Rattengesichter.....	62
Im Nerenith.....	63
Domna Anuchi.....	64
Die Tränen eines alten Lebens.....	65
Tscherkonu von der Ehrwürdigen Gilde der Freien Händler von Sidor Corabis.....	67
Epilog.....	68
 Anhang 1: Dramatis personae.....	 69
Anhang 2: Artefakte.....	71

## Prolog

*„In den Tiefen, da lauern sie, die Ratten. Wo auch nur eine denkende Seele lebt, da kommen sie zu Hunderten. Und sie warten nur darauf, dass wir einen Fehler machen, um alles an sich zu rafften und uns in Stücke zu reißen.“*

*- Murius aus Sidor Corabis, ehemaliger Rattenfänger, Patient im Bethaus der Pateshi -*

Im diesem Abenteuer, dass auch direkt im Anschluss an das Abenteuer **Der Ewige Tod** gespielt werden kann, können die Helden das erste Mal auf das Volk der Muriden treffen, dass in seinen unterirdischen Tunneln über den ganzen Kontinent verbreitet ist, und es schon seit Jahrtausenden versteht, die Oberfläche über ihre bloße Existenz im Ungewissen zu lassen. Das Wichtige an diesem Abenteuer ist, dass man den Helden Hinweise geben kann über muridische Lebensweise, Waffenherstellung, Schmiedekunst etc. und natürlich ihre finsternen Verbindungen zur Erdoberfläche. Das Abenteuer selber spielt sich zwar überwiegend in den Tunneln der Muriden ab, sollte aber neben dem unvermeidlichen Erforschen im Dungeon-Stil auch eine gewisse klaustrophobische Atmosphäre erzielen, vergleichbar mit den *Alien*- und ähnlichen Filmen, wo man nach endlosem Marschen durch enge und dunkle Räume dem Monster erst dann gegenübersteht, wenn man völlig wehr- und ahnungslos ist...

Ansonsten können natürlich sowohl myranische als auch aventurische Helden das Abenteuer spielen, wobei Zwerge hier natürlich eine wichtige Hilfe sein können, kennen sie sich doch wie kein Zweiter mit unterirdischen Tunneln und Gängen aus. Ihnen und allen Helden mit hohen Bergbaukenntnissen sollte deshalb von Anfang an die plumpe und gefährliche "Bauart" der Tunnel auffallen und mehr als einmal ihre Kameraden davor warnen, dass man lieber einen anderen Tunnel wählen, bzw. dass man bestimmte Stellen des Tunnels lieber nicht betreten oder berühren sollte.

Helden, die unter mehr oder minder schwerer Raumangst leiden, sind in diesem Abenteuer besonders gefährdet, denn der Feind sind nicht die Muriden selber, sondern die Enge und die Wehrlosigkeit der Helden gegen einstürzende Tunnel, die Angst, verschüttet zu werden etc. Ein Held, den selbst in großen oberirdischen Räumen ein Beklemmungsgefühl ergreift, ist, so er die Tunnel überhaupt überlebt, danach wahrscheinlich ein Fall fürs Irrenhaus...

## Hintergrund

Das Abenteuer beginnt im Nerenith der Stadt Sidor Corabis, und kann gleich nach **Der Ewige Tod** gespielt werden. Die Helden werden Zeuge des Mordes an Nerossu, dem Oberhaupt aus der Gilde der Hehler und werden von seinem Schüler Ulithyu gebeten, ihm beim Aufspüren des Mörders, der zudem noch eine Schatulle mit wertvoller Ware gestohlen hat, zu helfen. Der Hintergrund hierzu ist jedoch anders, als es auf den ersten Blick aussieht: Ulithyu nahm schon vor ein paar Jahren ohne Wissen seines Lehrmeister Nerossu, der ihm eingeschärft hatte, niemals mit den Muriden Geschäfte zu machen, mit ebendiesen Kontakt auf, um Handel zu treiben. Vor ein paar Wochen machten seine muridischen „Partner“ ihn darauf aufmerksam, dass Nerossu in einer Schatulle, die ihm von seiner Lehrmeisterin übergeben worden war, ein paar Wertsachen der Muriden aufbewahrte, die diese unbedingt zurückhaben wollten. Die Schatulle ist auf magische Weise versiegelt und kann nur mittels einer bestimmten Wortfolge geöffnet werden, von der Ulithyu jedoch keine Kenntnis besitzt. Im Auftrage der Priesterschaft sollte ein Muride die Schatulle für eine hohe Summe zurückzukaufen. An dem Abend, an dem die Helden durch die Gassen des Nereniths streifen, war eigentlich der Zeitpunkt, wo Ulithyu, nachdem er bereits für die Schatulle gezahlt worden war, einem Gesandten der Priesterschaft der All-Einenden Ratte (genauer: der Rattiare), eben diese übergeben sollte. Leider wurden sie dabei von Nerossu erwischt, der seinem Schüler

sofort verbot, noch weiter zu verhandeln und die Schatulle in Gewahrsam nehmen wollte, worauf der Muride ihn angriff, sich in seiner Schulter verbiss und beide durch die Wucht des Angriffs schließlich durch das schmale Fenster des Zimmers im 3. Stock auf die Straße stürzten – direkt vor die Füße der Helden...

## Teil I - Das Abenteuer beginnt...

Genauerer über die Stadt Sidor Corabis kann man in der Basisbox im Heft **Von Shindrabar nach Xarxaron** auf der Seite 75 und im Abenteuer **Der Ewige Tod** nachlesen, ebenso Informationen über das Nerenith der Neristu.

### Allgemeine Informationen:

Langsam wird es Abend über Sidor Corabis, oder ist es schon, denn im Nerenith scheint es mitunter nicht ganz klar zu sein, ob es noch Tag oder schon tiefschwarze Nacht ist, so eng sind die Gassen mitunter durch die Stände und die verwinkelte Bauweise der Häuser gestellt. Ihr macht euch jedenfalls daran, zum Ausgang des Nereniths zu gelangen, denn nach Einbruch der Dunkelheit, so hat man euch erzählt, wagt sich kein Nicht-Neristu hier mehr auf die Straße. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn eine Gasse gleicht der anderen und die hier lebenden Neristu scheinen einem irgendwie keine genaueren Auskünfte machen zu wollen, sei es nun aus Unhöflichkeit oder einfach, weil sie sich hier so gut zurechtfinden, dass es für sie regelrecht albern erscheint, wenn sie jemand nach dem Ausgang fragt, den sie sogar noch im Schlaf finden könnten.

Wie dem auch sei, ihr marschiert weiter die Gasse entlang, von der ihr glaubt, dass sie zum Ausgang führt. Die Dinge, die ihr hier erledigen musstet, sei es ein Einkaufsbummel oder Hilfe unter Freunden, habt ihr jedenfalls zu eurer Zufriedenheit ausgeführt und seid deshalb eigentlich guter Stimmung, als ihr an den letzten Ständen vorbeigeht, deren Besitzer gerade dabei sind, ihre Sachen zusammenzupacken. Ein paar Mal bleibt ihr vielleicht stehen, seht euch dies und das kurz an und kauft vielleicht kurzentschlossen noch schnell etwas, wobei auch die Händler am Ende eines langen Arbeitstages nicht mehr groß um den Preis feilschen und vielleicht froh sind, noch ein paar Ladenhüter abzustoßen.

So erreicht ihr schließlich einen Teil der Gasse, in dem die Läden schon geschlossen sind, und nur noch ein schwacher Lichtschein aus den engen Fenstern der Häuser dringt. Die Sonne ist schon hinter dem Horizont versunken, als ihr am Ende der Gasse einen kleinen Torbogen erblickt, von dem ihr annehmt, dass sich dahinter auch schon der Ausgang des Nereniths befindet und beschleunigt euren Schritt etwas, um noch vor dem endgültigen Anbruch der Dunkelheit das Nerenith zu verlassen.

Auf einmal hört ihr das Klirren von Glas und einen gellenden Schrei, dann klatscht nur etwa zehn Meter von euch entfernt etwas auf den Boden der Gasse. Das Schreien erstirbt urplötzlich. Bevor ihr euch von eurer Überraschung überhaupt erholt hat, erhebt sich auf einmal etwas an dem Punkt, wo das Objekt niedergegangen ist und gibt einen lauten Ton von sich, der an eine Mischung aus Kreischen und Pfeifen erinnert. Im Dämmerlicht erkennt ihr gerade noch, dass es sich um eine kleine, verummte Gestalt zu handeln scheint, die sich scheinbar über einem menschlichen oder neristischen Körper erhebt. Dann, ohne euch Zeit zum Reagieren zu geben, springt das kleine Wesen auf, stößt noch einen Pfiff aus und rennt dann mit unheimlicher Geschwindigkeit, wenn auch irgendwie leicht humpelnd, Richtung Torbogen, wo es im Dunkeln verschwindet.

### Spezielle Informationen:

Helden, denen eine Sinnesschärfe-Probe +5 gelingt, können in der Dunkelheit noch erkennen,

dass das Wesen eine Art Schwanz besitzt, der den Bewegungen des Wesens folgt und ihm scheinbar hilft, das Gleichgewicht zu halten (Nach **Der Ewige Tod** könnte jetzt natürlich der Verdacht aufkommen, bei dem flüchtigen Wesen handele es sich um einen Shingwa).

Leonir, Pardir oder Amaunir, denen die Probe gelingt, überkommt zudem ein Gefühl, dass sich am ehesten mit einem Bedürfnis beschreiben lässt, dem flüchtigen Wesen hinterher zu jagen. Ob die Helden das tun oder nicht, liegt an ihnen. In diesem Fall können mehrere Gewandtheits-Proben abgelegt werden, bei deren Gelingen die Jäger sehen können, dass das verummte Wesen, obwohl humpelnd, eine beachtliche Reaktionsgeschwindigkeit, Wendigkeit und Ortskenntnis besitzt, mit der es durch die engen Gassen des Nereniths jagt, bei besonders gut gelungenen Proben sogar, wie es in der Kanalisation verschwindet. Ansonsten können sie bei einer gelungenen Probe auf Fährtsuchen eine deutliche Blutspur ausmachen, was darauf hinzuweisen scheint, dass der Verfolgte zu allem anderen noch schwer verletzt ist.

Spätestens dann sollten sie das Flüchtige Wesen jedoch aus den Augen verlieren, und kurz danach kommen noch Ulithyu und seine Begleiter angerannt.

Wollen die Helden zuerst dem am Boden Liegenden helfen oder begutachten, werden sie auch ohne große Anatomie- und Heilkundekenntnisse feststellen, dass jede Hilfe zu spät kommt: Es handelt sich um einen älteren Neristu mit weißen Haar und hellblauen Augen, der in eine graue Tunika mit schwarzen Verzierungen gehüllt ist. Er liegt in verkrümmter Haltung und mit geöffneten, furchtverzerrten Mund und zusammengepressten Augen auf der Gasse. Um ihn herum liegen Glassplitter, ein paar haben sich auch durch den Stoff gebohrt und sind mit Blut gefärbt. In seiner rechten Schulter des oberen Armes klafft eine große Wunde, aus der langsam noch weiteres Blut entweicht. Auch um seinen Kopf herum beginnt sich eine Blutlache zu bilden.

Helden, denen eine KO-Probe, erschwert um Totenangst, Angst vor Blut oder ähnlichem misslingt, dürften wohl schwerlich ihr Essen bei sich halten können beim Anblick der frischen und so grausam zugerichteten Leiche. Ansonsten kann eine gelungene Anatomie-Probe oder Heilkunde(Wunden)-Probe +4 feststellen, dass der Neristu wahrscheinlich erst durch die Kopfwunde gestorben ist, auch wenn die Schulterwunde bereits zum Tode hätte führen können. Eine gelungene Tierkunde-Probe +8 ergibt zudem, dass die Schulterwunde an einen Rattenbiss erinnert, mit dem Unterschied, dass eine derartige Ratte ein Gebiss so groß wie ein Jagdhund haben müsste.

Ein kurzer Blick nach oben offenbart eines der typischen schmalen Fenster der Neristu im angrenzenden Haus, dessen Fensterscheiben zersplittert sind – und zwar im Dritten Stock!

### Meisterinformationen:

Ulithyu war weder auf das plötzliche Auftreten seines Lehrmeisters Nerossu noch auf die Reaktion des Muriden gefasst. Dieser hat aber dabei gleichzeitig auch noch die Schatulle an sich gerissen. Und aufgrund der Konsequenzen, sollte es herauskommen, dass er Geschäfte mit den Muriden gemacht hat (unter denjenigen, die von der Existenz der Rattenmenschen wissen, wird zumindest *offiziell* jeglicher Kontakt abgelehnt und aufs heftigste missbilligt...), will Ulithyu sie unbedingt wiederbekommen (sollte Domna Anuchi (s.u.) herausbekommen, was geschehen ist, würde der Tod von Nerossu ein mehr als *ungünstiges* Licht auf ihn werfen...). Dafür käme ihm eine Gruppe von Söldnern, die nicht einmal etwas über die Existenz der Muriden weiß, gerade recht, da so die Gefahr sinkt, dass etwas über seine Geschäfte mit den Rattengesichtern in die falschen Ohren dringt.

### Unter Verdacht ?

### Allgemeine Informationen:

„Mörder, Mörder!“, brüllt es auf einmal aus einer Tür heraus. Ein wie der Tote gekleideter Neristu mit blauschwarzem Haar rennt heraus, während in einigen naheliegenden Häusern Lichter angehen und weitere Türen sich öffnen. Der Neristu ist mit ein paar Schritten bei der Leiche und beginnt zu brüllen: „Mörder! Nerossu ist tot! Kommt her!“ Dann scheinen wie auf Befehl weitere Neristu auf die Straße zu quellen. Einige fuchteln mit ihren vier Armen herum, weitere scharen sich um die Leiche, während der junge Neristu weiter beginnt „Mörder! Zu Hilfe!“ zu schreien. Innerhalb weniger Minuten ist die enge Gasse ein einziges Meer von Neristu. Ihr habt das Gefühl, das das ganze Nerenith sich hier versammelt haben muss, auch wenn die Neristu bisher ihre ganze Aufmerksamkeit dem Toten und dem jungen Neristu gehört. Eben beginnt dieser wieder zu schreien: „Verdammter Mörder! Ich hörte noch, wie Lärm in seinem Zimmer war, und nun ist er tot!“ Dann brüllt er in eure Richtung: He! Ihr da ! Wer seid ihr? Was habt ihr hier zu suchen? Steckt ihr damit drin?“ Dutzende Augenpaare richten sich auf euch und ihr habt plötzlich das Gefühl, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein.

### Spezielle Informationen:

Für den Fall, dass keiner der Helden Neristal versteht: Nerossus Worte an die Helden sind in einem, für die Qualität dieser Verkehrssprache, guten Myranisch, gerichtet, vielleicht auch Imperial, so sie alle es verstehen. Außerdem dürfte der Großteil dessen, was er zu Anfang brüllt, wahrscheinlich auch ohne Schwierigkeiten für jeden verständlich sein.

Sollten die Helden dem wahren Mörder schon hinterhergelaufen sein, so erreicht Ulithyu sie spätestens am Eingang zur Kanalisation mit einer Gruppe von mit Messern, Dolchen und Speeren bewaffneten Neristu, deren Zahl etwa Gruppe der Helden +4 beträgt. In beiden Fällen sollte es jedoch nicht zu schwer für die Helden sein, ihre Unschuld zu beweisen. Als Gründe dafür anzuführen wäre natürlich der Umstand, wie sie denn Nerossu, den Toten, im dritten Stock hätten umbringen können, wenn sie hier unten auf der Straße stehen (Allerdings wird Ulithyu hier darauf hinweisen, dass sie auf den Mörder gewartet haben könnten, beispielsweise, um ihn aufzufangen, denn ein Sturz aus dem dritten Stock ist wahrhaftig keine leichte Aufgabe). Weitere Gründe wären auch die seltsame Bisswunde in der Schulter sowie die Blutspur und natürlich der Hinweis auf den wahren Schuldigen.

### Meisterinformationen:

Die Anschuldigung ist ein plumpes Täuschungsmanöver von Ulithyu, der nicht einmal selbst daran glaubt, dass es funktionieren könnte. Sollten die Helden allerdings aufgrund der Anschuldigung sofort zu den Waffen greifen, kann es durchaus passieren, dass es zu einem Kampf mit den umstehenden Neristu kommt.

Ein hoher TaW *Gassenwissen* verrät übrigens, dass der tote Nerossu ein hochangesehenes Mitglied in der neristischen Gesellschaft gewesen sein muss, sonst hätte die Nachricht von seinem Tod nicht so schnell so viele Hilfsbereite und Gaffer auf die Gasse gezogen.

Tatsächlich war Nerossu der Leiter des größten Hehlerzirkels (auch wenn sie sich lieber als „freie Händler“ bezeichnen) im gesamten Nerenith und besaß Handelskontakte bis in die entferntesten Winkel des Imperiums. Trotzdem hat er sein Leben lang eher genügsam gelebt und sich selber wenig Luxus zugemutet, seine Erlöse steckte er meist vollständig in neue Geschäfte. Bei einem Betreten seines Hauses würde sich dieser Umstand vor allem an der eher durchschnittlichen Ausstattung und dem Fehlen jeglichem Prunks zeigen, allerdings wird Ulithyu den Zutritt verweigern und darauf drängen, den wahren Schuldigen zu fassen (er drängt schon allein deshalb zur Eile, um wieder in den Besitz der Schatulle zu kommen, damit im besten Fall alles wie ein „einfacher Raub“ aussieht, bevor jemand aufgrund des „muridischen“ Hintergrunds irgendwelche unangenehmen Fragen stellt).

### Allgemeine Informationen:

Nach euren Erläuterungen tritt natürlich zuerst einmal allgemeine Entspannung unter den Anwesenden auf. Auch der junge Neristu erhebt sich nun und beginnt sich bei euch für seine Anschuldigungen zu entschuldigen:

„Bitte verzeiht mir, aber der Tote ist... war mein Lehrer und Freund. Er ist... war ein großer Mann. Ich werde keine Ruhe finden, bevor ich seinen Mörder gefasst habe. Zudem hat der Schurke auch noch ein wertvolles Stück aus meines Meisters Eigentum gestohlen. Wisst ihr, was es für uns Neristu bedeutet, wenn die Gaben, mit der der Tote vor den Totenrichter treten soll, gestohlen werden? Darum bitte ich euch, helft mir, den Mörder zu fangen.“

### **Spezielle Informationen:**

Sollten die Helden anfangen, um eine Bezahlung für ihre Hilfe zu feilschen, wird Ulithyu zwar mit den Zähnen knirschen, aber nach ein paar Verhandlungen doch maximal 15 Aureal pro Abenteurer zahlen. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 lässt dabei die Vermutung aufkommen, dass Ulithyu dies nicht nur aus Sorge um das Seelenheil seines Meisters macht oder um die Angehörigen seines Cirkels, wie er es erscheinen lässt, zu schützen.

### **Meisterinformationen:**

Wer das Abenteuer **Der Ewige Tod** schon gespielt hat, dürfte wohl genügend Kenntnisse haben, was eine derartige Situation bedeutet: Bei der Toten-Zeremonie der Neristu werden die Gaben, die die besonderen Fertigkeiten des Verstorbenen beweisen sollen, gezeigt, um die Gunst des Totenrichters Annereton zu erlangen und dem Neristu zu erlauben, wiedergeboren zu werden. Ein Entwenden ebenjener Gaben führt nach dem Glauben der Neristu dazu, dass den Verstorbenen ein schreckliches Schicksal, der *Ewige Tod* ohne Hoffnung auf die Wiedergeburt erwartet.

Sollten die Helden es ablehnen, Ulithyu zu helfen, ist das Abenteuer für sie damit beendet. Sollten sie ein paar Tage später noch in Sidor Corabis weilen, können sie hören, dass auch Ulithyu, außerhalb des Nereniths, tot und erdbeschmutzt, mit mehreren Bissen in der Art seines Lehrers aufgefunden wurde. Angeblich hätte er allein den Mörder verfolgt, um seine Cirkelmitglieder nicht in Gefahr zu bringen, auf jeden Fall würde er gleich seinem Meister in allen Ehren beigesetzt – Für den Angehörigen eines Volkes, dass an die Wiedergeburt glaubt, immer noch besser, als wenn seine Geschäfte mit den Muriden entdeckt worden wären (aus Anstand vor dem Toten wurden auch seine Hinterlassenschaften, die bei richtiger Prüfung eindeutig auf Muridengeschäfte hingewiesen hätten, nicht weiter unter die Lupe genommen).

## **Spurensuche**

### **Allgemeine Informationen:**

„Ulithyu, sieh!“, ruft ein etwas älterer Neristu zu eurem neuen Begleiter und weist auf eine am Boden laufende Blutspur, die in die Richtung führt, wo die verummte Gestalt verschwunden ist. „Ah, er ist also verletzt. Also kommt er nicht weit,“ entfährt es Ulithyu, dann wendet er sich zu den anderen Neristu: „Und ihr kehrt zurück in eure Häuser und Verschließt Türen und Fenster. Wer auch immer es war, er konnte eindringen, ohne dass ich etwas davon hörte, bevor es zu spät war. Also seht euch vor.“ Fast folgsam wie kleine Kinder setzen sich daraufhin die Anderen in Bewegung, ein paar beginnen, die Leiche Nerossus in sein Haus zu tragen, und innerhalb weniger Minuten ist bis auf Glassplitter und eine Blutlache nichts mehr auf der Gasse zusehen.

### **Spezielle Informationen:**

Die Spurensuche ist eigentlich nicht allzu schwer, denn die Reihe der Blutflecke auf der Straße zieht sich ohne große Unterbrechungen bis zum Eingang der Kanalisation. Allerdings führt der Weg mitunter durch etwas verwahrloste Gassen, die von den Neristu als eine Art

Müllplätze verwendet zu werden scheinen. Ebenso tun sich an einigen Stellen ein paar Gossenratten an dem Blut gütlich, verschwinden aber meist, wenn man näher kommt.

**Meisterinformationen:**

Sollten die Helden bereits zu Anfang dem Flüchtigen gefolgt sein, so hat dieser meist etwas bessere Straßen gewählt. Der mitunter an einen Zickzacklauf erinnernde Fluchtweg diente ihm vor allem dazu, um etwaige Verfolger abzuschütteln. Dass er durch seine Verletzung, eine durch einen Fensterglassplitter verursachte Oberschenkelwunde, eine deutliche Spur hinterlassen hat, fiel ihm dabei gar nicht auf.

**Die Kanalisation**

**Allgemeine Informationen:**

Zwischen zwei Häuserfronten gähnt ein Loch in das Dunkel der Nacht. Das Eiserne Gitter, das verhindern soll, dass etwas aus der Kanalisation herauskommen kann, liegt daneben. Die Blutspuren führen direkt zum Eingang des Loches und sind sowohl an dem Gitter als auch an den Sprossen unterhalb des Eingangs zu sehen. Also ist euer Gesuchter hier in die Unterwelt der Metropole verschwunden.

„Wir müssen uns beeilen, sonst entwischt er uns“, sind Ulithyus einzige Worte, bevor er mit Schwung in die Kanalisation hinabsteigt.

**Spezielle Informationen:**

Eine Tierkundeprobe +4 zeigt bei den blutigen Abdrücken am Gitter, dass sie den Pfoten von Nagetieren ähneln. Eine Probe auf Anatomie +10 oder Heilkunde +14 fördert zudem noch zutage, dass es sich bei diesen blutigen Abdrücken aber um das Blut eines Neristu handelt, also wahrscheinlich noch von Nerossu.

Sollten die Helden keine Beleuchtung dabei haben, zückt Ulithy Feuerstein und Stahl aus seiner Kleidung hervor und holt aus einer Nische, die nur wenige Meter vom Eingang entfernt liegt, ein paar trockene Fackeln heraus. Der Gestank scheint ihn im Gegensatz zu den Helden (notfalls KO-Proben) nicht so sehr zu stören.

**Meisterinformationen:**

Seit Ulithy mit den Muriden Geschäfte macht, führt er immer etwas brennbares Material und etwas zum Anzünden bei sich, da jene sich vor nichts mehr fürchten als vor dem Feuer. Zudem musste er dafür des öfteren in die Kanalisation steigen, und um sich vor seinem Lehrmeister nichts anmerken zu lassen, hat er den Hauptteil seiner „Unterwelt-Ausrüstung“ in jener Nische versteckt, darunter auch eine kleine Kugel, auf der ein Zauber liegt, der wie *Verhülle Wasser, Luft und Humus* wirkt und bei Berührung jeden Gestank, Schmutzfleck und jede Nässe von Körper und Kleidern für eine Stunde verschwinden lässt – genügend Zeit, um sich und seine Kleider zu waschen, bevor jemand merkt, wo man gerade war. Ulithy wird sie den anderen jedenfalls nicht zur Verfügung stellen...

**Allgemeine Informationen:**

Der Gestank in der Kanalisation sticht euch in die Nasen. Kurz denkt ihr daran, dass ihr euch vor einer Stunde nicht hättet vorstellen können, jetzt (*wieder?*) hier zu sein. „Hier entlang“, bedeutet euch Ulithy mit einem Wink seiner Hand, die auf eine kurze Blutspur weist, die sich in nördlicher Richtung des Tunnels fortsetzt.

**Spezielle Informationen:**

Nun wird es schwieriger, der Spur zu folgen. Zwar hat der oder die Gesuchte auf seinem Weg noch weiter Blut verloren, doch ist es in der Nässe der Kanalisation allmählich weggespült

worden. Proben auf Fährten suchen durch die Kanalisationstunnel sind jetzt gefragt. Weiteres zu Bauweise, Gefahren und Begegnungen in der imperialen Kanalisation finden sich im Abenteuer **Der Ewige Tod**.

Einsturzgefährdete und verquere Tunnelkonstruktionen, Brackwasser, Gossenratten, Lamucken und andere Tiere sowie der Gestank sind es, die einen jetzt beschäftigen, während man weiter versucht, der Blutspur zu folgen. Sollte die Gruppe einmal durch eine misslungene Probe die Spur verlieren, oder ist diese durch besondere Umstände (Waten des Verfolgten durch brackiges Wasser etc.) verschwunden, so kann man sie oder ihre Fortsetzung nach längerem Suchen wiederfinden. Auch ein Rattenfänger/geflohener Verbecher etc., den man hier unten trifft, kann einem vielleicht Auskunft darüber geben, dass er hier vor kurzem jemanden vorbeihuschen gesehen hat.

### Das Loch in der Wand

#### Allgemeine Informationen:

Immer weiter verfolgt ihr die blutige Fährte und wundert euch allmählich, wie jemand nur so viel Blut verlieren kann. Eigentlich müsste dieses Wesen doch schon längst zusammengebrochen sein. Als ihr um die nächste Ecke biegt, bietet sich euch jedoch ein etwas ungewöhnlicher Anblick: in einer Ecke des Kanals ist die steinerne Wand aufgebrochen. Ein Tunnel, der direkt durchs Erdreich getrieben wurde, schließt sich daran an. Die Blutspur selber führt in den Tunnel hinein, am Eingang hat sich eine Gruppe ungewöhnlich großer Ratten versammelt. Die Tiere selber sind ungewöhnlich still und scheinen euch mit lauernden Blicken zu betrachten.

#### Spezielle Informationen:

Wenn sich die Gruppe nähert, beginnen die Ratten auf einmal wie auf Kommando laut zu quietschen und zu pfeifen und stürzen sich dann auf die Helden. Es handelt sich bei ihnen um sogenannte *Wachratten*, eine von den Muriden speziell gezüchtete Art von Ratten, die darauf abgerichtet sind, Tunnelleingänge, Vorratskammern, Horte etc. zu bewachen und eventuelle Eindringlinge anzugreifen.

Bei den Ratten handelt es sich um ein Rudel von 12 Tieren. Gelingt es den Helden, mindestens die Hälfte von ihnen zu töten, ergreifen die anderen die Flucht.

#### Werte Wachratten:

Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 16 AT: 12 PA: 0 LE: 10  
SP: 9 (immer SP, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 30 MR: 3 RS: 1 GS: 2 GW: 3  
Beute: Fell (Wert: 2 Obulos)

#### Meisterinformationen:

Das Quicken und Kreischen der Wachratten alarmiert in kurzer Zeit alle Muridenclans in der Nähe des Tunnels. Der verwundete Muride selber wurde von ihnen unbehelligt durchgelassen, da es die Zuchtratten seines Clans sind, die die Aufgabe hatten, den Tunnel gegen Eindringlinge und Gefahren zu schützen. Aus diesem Grund wird seine Leiche auch erst entdeckt, wenn die Helden ihn im Tunnel tot auffinden.

#### Allgemeine Informationen:

Der Tunnel ist etwa 80 Finger groß und etwa ebenso breit, dafür einigermaßen kreisförmig. Er ist einfach in das Erdreich hinein gegraben und weist keinerlei Stützkonstruktionen oder ähnliches auf. Ein Leuchten mit der Fackel zeigt, dass der Tunnel sich zuerst in leichter



Schräge nach unten fortsetzt. Auch hier ist wieder die Blutspur zu erkennen, die langsam im Erdreich versickert.

**Spezielle Informationen:**

Helden, die 1,60 Schritt oder größer sind, werden jetzt natürlich Schwierigkeit kriegen und können nur mehr oder weniger stark gebeugt den Tunnel durchqueren. Waffen, die länger als 1,60 Schritt lang sind, können nur mit Abzügen von AT/PA –1 geführt werden, in besonderen Engpässen mit weiteren Abzügen oder sogar überhaupt nicht. Ulithyu hat natürlich keine Probleme, sich hier fortzubewegen und kann die Helden mitunter auf ein paar Besonderheiten aufmerksam machen, ohne jedoch irgendwelche speziellen Kenntnisse vorzuzeigen.

**Meisterinformationen:**

Die Helden betreten nun erstmals einen muridischen Tunnel. Bis zum Auffinden der Leiche im nächsten Abschnitt sollten sie keine Auffälligkeiten an dem Tunnel bemerken. Überhaupt sollte der ganze Tunnel so dargestellt werden, als wenn es sich hier nur um eine Verlängerung der Kanalisation, aber trockener und ohne Zufallsbegegnungen, handelt, bevor die Falle zuschnappt...

Ulithyu ist schon ein paar Mal zu Geschäften mit den Muriden in die Tunnel hinabgestiegen, allerdings immer an anderen Stellen. Zudem wechseln die Eingänge zu den muridischen Tunnelsystemen oft den Platz und die Magie der muridischen Priester sorgt dann dafür, dass der Ort in der Kanalisation, wo sich der Eingang befunden hat, aussieht, als hätte es hier nie einen Tunnel gegeben.

Ulithyu wird darauf drängen, den Tunnel sofort zu betreten, lässt jedoch gerne den Helden den Vortritt, um nicht in eine Falle zu tappen, er besteht jedoch nicht darauf.

## Des Räubers Lohn

**Allgemeine Informationen:**

Im Licht eurer Fackeln könnt ihr eine bewegungslose Gestalt am Boden des Tunnels liegen sehen, etwa 100 Schritt vom Eingang entfernt. Sie ist etwa 70 Finger groß und in einen kuttenartigen Umhang mit Kapuze gehüllt. Unter der Kutte ragt ein langer, unbehaarter rattenartiger Schwanz hervor. Ein kurzes Bein, das an eine krallenbewehrte Pfote erinnert, ist ebenfalls zu erkennen. Die Blutspur selber endet bei dem Wesen in einer kleinen Blutlache. Neben dem Wesen liegt eine mittelgroße, eiserne Schatulle von etwa 10 mal 10 mal 10 Finger Größe. Sie ist mit ein paar Schnörkeln verziert und durch ein großes Schloss gesichert. Ulithyu, der seit dem Tunneleingang noch kein Wort gesagt hat, stößt einen kurzen Jauchzer aus und nimmt an sich. „Endlich! Wir haben es geschafft! Nerossus Seele ist gerettet,“ sagt er glücklich.

**Spezielle Informationen:**

Helden, denen eine Menschenkenntnis-Probe +8 gelingt, können sie den Hinweis geben, dass der letzte Teil von Ulithyus Rede „irgendwie nicht ganz ehrlich klingt.“

Eine nähere Untersuchung an der Leiche fördert zutage, dass es sich um eine Art Rattenmensch handelt. Neben dem bereits erwähnten Laufschnauze ist der Tierrausch von Kopf bis Fuß mit einem braungrau gescheckten Fell behaart. Eine lange vorstehende Schnauze mit Barthaaren, große abstehende Ohren, kleine Augen und ein Gebiss mit langen Nagezähnen vervollständigen das Bild.

Im Oberschenkel des linken Beines bzw. der Hinterpfote steckt ein dolchgroßer, blutiger Glassplitter. Der Körper selber besitzt zudem weitere Schnittwunden an Körper und Extremitäten. Eine *Anatomie*- +3 oder *Heilkunde Wunden*- +6 –Probe zeigt an, das jedoch nur besagte Oberschenkelwunde tödlich war. Zudem muss der Rattenmensch über ein gesenktes

Schmerzempfinden verfügt haben, sonst hätte er nicht eine derartige Energie entfalten können, die ihn bis hier gebracht hat.

Die Kleidung des Rattenmenschen besteht aus einfachen, blutverschmierten Lumpen und ist nichts mehr wert.

Die Schatulle wiegt etwa ein bis zwei Okul und besteht aus Eisen. Eine magische Untersuchung ergibt einen starken Zauber in der Wirkung des *Erz fixiere*. Weitere Informationen finden sich im Anhang unter **die Schatulle**.

#### **Meisterinformationen:**

Mit dem Auffinden des Kästchens ist Ulithyus Ziel erreicht. Weder der tote Rattenmensch noch sonst etwas interessiert ihn noch sonderlich, er will nur noch den Tunnel verlassen und zurückkehren.

Der tote Muride, denn ein solcher ist der Rattenmensch, verfiel während seines Angriffes auf Nerossu in einen Bluttausch und nahm danach überhaupt keine Schmerzen mehr wahr. Der Sturz aus dem dritten Stock betäubte seinen Rausch jedoch etwas, so dass er zumindest so klar im Kopf war, dass er seinen Auftrag abschließen und die Schatulle, auch wenn ungeöffnet, zu seinem Clan zurückbringen wollte. Dass er schwer verletzt war, bemerkte er während seiner Flucht gar nicht, ebenso wenig, dass ein Glassplitter sich in seinen Oberschenkel gebohrt und die Haupt-Aterie verletzt hatte. So verstarb er erst, als er schon völlig verblutet war, an der Stelle wo ihn die Helden schließlich gefunden haben – ein schrecklicher Tod...

Allerdings sind sein Clan und auch dessen Nachbarn inzwischen auf die Eindringlinge von der Oberfläche aufmerksam geworden, und obwohl jene noch nichts davon wissen, befinden sie sich jetzt schon in Murids Klauen...

## **Teil II - In Murids Klauen...**

#### **Allgemeine Informationen:**

Plötzlich hört ihr ein Krachen am Ausgang des Tunnels. Die Wände beginnen zu zittern, der Boden ebenfalls, und ein starker Windzug lässt die Fackeln flackern. Dann seht ihr, wie die Decke am Eingang des Tunnels einzustürzen beginnt und zusammen mit ihr auch der Rest des Tunnels. Eine Lawine aus Erdrich und Fels beginnt in eure Richtung zu donnern. „RENNT!“ schreit Ulithyu. Das lasst ihr euch nicht zweimal sagen und flüchtet vor der herabstürzenden Decke den Tunnel entlang.

#### **Spezielle Informationen:**

Hier kommt es auf die Geschwindigkeit an : Jeder Held muss 10 – GS Gewandtheitsproben ablegen, Zwerge werden wegen ihrer „Vorkenntnisse“ behandelt, als besäßen sie eine um 3 verbesserte GS, pro 5 Finger, die ein Held größer als 1,60 Schritt ist, sind die Proben um 1 erschwert. Misslingt eine der Proben, wird der betreffende Held von herabstürzendem Gestein getroffen und erleidet 2W6 Schadenspunkte. Wird eine 20 geworfen, ist er gestürzt und erleidet 2W6 Schadenspunkte, zudem muss die Probe wiederholt werden. Sollten 2 Patzer, egal bei welchen Gewandtheitsproben eines Helden, erzielt werden, so wird er vor kurz vor dem großen Felsbrocken (Nächster Abschnitt) verschüttet und erleidet 2W20 SP. Danach kann er nur noch befreit werden, wenn den anderen jeweils eine Probe auf Bergbau und Körperkraft bzw. eine KK-Probe +10 gelingt, was mehrmals wiederholt werden kann, jedoch erleidet er für jede misslungene Probe jeweils 1W6 Schadenspunkte. Je nach vorhandenem Spezialwerkzeug können die Proben um 2 bis 10 Punkte erleichtert werden.

**Meisterinformationen:**

Sollten in der Heldengruppe Zauberer sein, die z.B. Kenntnis von *Erz banne/verforme* etc. haben, eine derartige Matrix kennen oder über sonstige Möglichkeiten verfügen, sich durch das Gestein hindurchzubewegen o.a., so unterbinden sie ihre Konzentration wie in diesem Fall durch herabstürzendes Gestein, aber auch plötzliches Zittern des Bodens etc., kurz, das wichtigste im folgenden ist, bei derlei Magie geeignete Gegenmaßnahmen sich auszudenken, um den Helden nicht die Möglichkeit zu geben, dadurch eine Freifahrtkarte zur Oberfläche zu haben. Genauer wird dazu in späteren Abschnitten gesagt

**Gerettet?**

**Allgemeine Informationen:**

Mit einem letzten Hechtsprung überwindet ihr einen großen Felsbrocken, der sich wie zufällig im Tunnel erhebt und hinter dem sich der Tunnel herum fast plötzlich zu einem großen Raum ausweitet. In den Wänden befinden sich weitere Öffnungen, die scheinbar in andere Tunnel führen. Ihr wisst nicht genau, in welchen Tunnel ihr nun fliehen sollt, als das Grollen der einstürzenden Tunneldecke hinter euch abebbt. Der Einsturz hat regelrecht präzise hinter dem Felsbrocken aufgehört. Für einen kurzen Moment glaubt jeder von euch zu hören, wie die anderen aufatmen, und ihr hofft, dass alle es in der Aufregung geschafft haben, zu entkommen.

**Meisterinformationen:**

Zu den Verschütteten siehe die vorhergegangene Speziellen Informationen.

Der Einsturz ist natürlich nicht durch Zufall vonstatten gegangen, sondern die Muriden haben ihn planmäßig einstürzen lassen. In ihrem Volk ist das Tunnel-einstürzen-Lassen eine wahre Kunst geworden, so dass der Einsturzmechanismus bereits selbst Teil des Tunnels geworden ist und nur eine Berührung von ein paar Stellen innerhalb des Tunnels reicht, um die gesamte Konstruktion zum Einsturz zu bringen. Selbst aventurische Zwerge können mitunter nicht sagen, wie so ein Einsturz überhaupt möglich bzw. gezielt machbar ist. Zudem ist in den muridischen Tunneln die Einsturzgefahr jederzeit derart groß, dass man entweder Muride sein oder eine Bergbau-Probe von +5 bis +35 bestehen muss, um zu wissen, dass gewisse Stellen im Tunnel wie Druckmechanismen wirken, die die Stabilität des Tunnels blitzartig ändern können.

Ab diesem Zeitpunkt ist auch der Augenblick gekommen, wo Ulithyu seine bisherige charismatische Art und Führerqualität langsam zu verlieren beginnt. Er ist sich klar darüber, dass der Einsturz nicht zufällig passiert ist. Neben einer gewissen Paranoia, die ihm bald vorgaukelt, dass jeder ihm die Schatulle stehlen und er es deshalb umso mehr nicht aus den Händen geben will, macht sich auch eine wachsende Gereiztheit bemerkbar, mit der er bald den einen, bald den anderen für die Situation verantwortlich macht. Trotzdem wird er nur widerwillig seine Kenntnisse von sich geben, bei denen er zwar über die Muriden im Allgemeinen, aber nichts über seine konkrete Handelsbeziehung zu ihnen erzählen wird. Gegen Versuche, ihm das Kästchen abzunehmen, wird er sich je nach Art des Versuchs und der Veränderung seiner psychischen Kondition von bestimmt über heftig bis zu total überzogen wehren (denken sie an Bilbo und Frodo Beutlin sowie Gollum aus *Der Herr der Ringe*).

Die dem Kästchen innewohnende Magie ist zudem so stark, dass jeder, der das Öffnungswort nicht kennt, es auch durch Magie nicht öffnen kann. Da auch Ulithyu das Wort nicht bekannt ist, sollte für die Helden eigentlich keinerlei Möglichkeit bestehen, es auf eine wie auch immer geartete Weise zu öffnen. Gesetzt den Fall, dass sie Ulithyu das nicht glauben, und irgendwie versuchen, es aus ihm herauszupressen, sollten spielmeisterliche

Vergeltungsaktionen zum Thema "Wahres Heldentum und Gerechtigkeit gegenüber Schwachen" ihren Lauf nehmen...

## Unter der Erde

### Allgemeine Informationen:

Dem Begraben bei lebendigem Leibe noch einmal entkommen, seht ihr euch um. Glücklicherweise sind die Fackeln nicht verloren gegangen und die Erloschenen bald wieder entzündet. Der Raum, so man ihn so nennen kann, ist etwas über Zwei Schritt hoch, so dass jeder von euch normal aufrecht stehen kann und etwa 5 Schritt im Durchmesser. Auch hier sind weder Balken noch sonstiges als Stützkonstruktionen zu erkennen, der ganze Raum scheint einfach in den Fels getrieben zu sein. Von dem Raum in alle Richtungen ausgehend könnt ihr fünf weitere Gänge von derselben Größe erkennen, die der eingestürzte Tunnel hatte, aus dem ihr gekommen seid, die wieder in die Dunkelheit führen.

### Spezielle Informationen:

Ein kurzer Blick auf die Fackeln zeigt zum einen, dass es genügend Luft in den Tunneln zu geben scheint, zum anderen, dass ein Luftzug aus allen Tunneln zu kommen scheint, ohne, dass in nächster Entfernung ein Abzug zu erkennen ist.

Helden, die beim Einsturz verschüttet wurden, können wie oben angegeben ausgebuddelt werden. Jedes weitere Graben in Richtung Ausgang löst jedoch wieder Erdrutsche durch das lockere Gestein aus. Die Proben auf Bergbau bzw. Körperkraft steigen je Schritt, den man vorankommt, um 2 Punkte, bei einem Misslingen erleidet der Betreffende 1W6 Schadenspunkte.

Magier, Optimaten etc. werden am besten mit Erdrutschen oder sonstigen Zwischenfällen, beispielsweise einem plötzlichem Angriff von Ratten oder einem anderen Vorschlag aus dem unten Angegebenen in Schach gehalten. Sollten die Helden versuchen, einen anderen Tunnel in derselben Richtung zu treiben, lassen sie sie immer wieder auf undurchdringliches Gestein, Erdrutsche etc. treffen, und da sie wahrscheinlich ohne besondere Orientierungsmittel (notfalls sind betreffende Geräte beim Einsturz kaputtgegangen oder liefern völlig falsche Angaben) sich vorwärts graben, können sie scheinbar endlos arbeiten, ohne jemals die Kanalisation wiederzuerreichen...

### Meisterinformationen:

Die nun folgenden Abschnitte sind vor allem dazu gedacht, die Helden mit den Gefahren, die unter der Erde lauern, zu konfrontieren. Am besten sollte man auch ein wenig niederhöllische Gnadenlosigkeit walten lassen. Sollten die Helden Pläne zum Entkommen schmieden, sollten diese anfangs gelingen und vielversprechend sein, bevor irgendetwas passiert, was es mehr oder weniger sinnlos macht, es noch weiter durchzuziehen. Die Muriden sind in dieser Zeit meistens nur Schemen im Dunkeln, die sich selber niemals zeigen und nur dann erscheinen, wenn die Helden ahnungslos und nicht in der Lage sind, den Feind mit ihren Augen auszumachen (Fackeln erlöschen, Nachtsichtigen wird Erde in die Augen geworfen, Lichtzauber funktionieren nicht etc.)

## In den Tunneln der Muriden

### Allgemeine Informationen:

„Annereton und Asumya, steht mir bei“, murmelt Ulithyu fast unhörbar. Auch ihr seid in dieser Lage versucht, ein Stoßgebet zu euren Göttern zu senden, denn finden wird euch hier

unten wohl keiner. Die einzige Möglichkeit, so scheint es, ist es nun, einen der Tunnel zu betreten, in der Hoffnung, irgendwo einen Weg nach draußen zu finden.

### **Spezielle Informationen:**

Sollten die Helden sich entschließen, einen der Tunnel zu betreten, so erscheint dieser wie die anderen einfach von derselben Bauart zu sein, wie jener, durch den die Helden hierher gekommen sind. Alle führen in etwas nach unten abgeschrägter Richtung in die Tiefe der Erde und scheinen ebenso in verschiedene Richtungen zu führen. Für welche Richtung sich die Helden auch immer entscheiden, an den folgenden Ereignissen werden sie trotzdem nicht vorbeikommen. Sollten sie sich dagegen entschließen, in unterschiedliche Tunnel zu gehen, so kann es durchaus vorkommen, dass ein Tunnel nach einer erneuten Biegung einfach in einen anderen übergeht.

### **Meisterinformationen:**

Als Spielleiter hat man natürlich nun freie Hand, wenn die Helden sich in verschiedene Gruppen aufteilen, diese zu trennen und dann gesondert mit ihnen weiterzuspielen (was natürlich etwas mehr Arbeit verlangt), oder sie kurioserweise immer wieder zusammenzuführen, egal wie sehr sie sich auch in verschiedene Richtungen und Tunnel wenden.

Überhaupt unterliegt nun alles, was die Helden tun, der spielleiterischen Kontrolle: Die nachfolgenden Kapitel sind nicht mehr feste Bestandteile des Abenteuerablaufes, sondern können entweder ausgewürfelt oder nach Belieben zusammengestellt werden. Wenn ein Ereignis, ein Raum, eine Begebenheit etc. als ungeeignet für die vielleicht schon stark in Mitleidenschaft gezogene Heldengruppe erscheint, kann man sie einfach auslassen, denn letztendlich sollen diese Ereignisse nur eine für spätere Zeiten vielleicht noch einmal nützliche, erste Tuchfühlung mit muridischer Lebensweise, Kultur und Gesellschaft darstellen.

Die Helden werden bei Betreten der Clanhöhlen, aber auch der Tunnel und aller anderen Orte, die sie durchqueren, so gut wie nie irgendeinen ihrer Einwohner sehen. Der Grund ist, dass alle Clans im "näherem Umkreis" um die Helden bereits von ihrem Durchqueren der Tunnel wissen und ihnen aus dem Weg gehen, während sie ihnen immer wieder kleine Schläge versetzen und auf diese Weise, ohne verlustreichen Einsatz, sie um diverse Dinge erleichtern. Der Grund für dieses Verhalten ist, dass die Priesterschaft, die inzwischen informiert worden ist, ihnen mysteriöserweise *verboten(!)* hat, die Helden zu töten... Die Ausrede, dass die Schatulle nicht zerstört werden darf, erscheint den Muriden eher schwach, aber sie folgen im Großen und Ganzen den priesterlichen Weisungen. Dass die Helden durch ihre Aktionen und beim Durchqueren der Tunnel und Räume mitunter Erdrutsche und Einstürze verursachen, können aber auch sie nicht verhindern (die folgenden Einstürze sind also *rein zufällig*...)

## **Leben unter Tage**

### **A.) Essen/Trinken/Schlafen:**

Neben dem bloßen Herumirren in den Tunneln sollten sich die Helden auch noch ein paar Gedanken um essentielle Probleme wie Verpflegung, Trinken und Ruhepausen machen. Falls sie nämlich nicht gerade zu einer Rasse gehören, die von Gestein lebt, wird es mitunter schwer werden, sich ausreichend zu versorgen, denn es sollte einige Zeit dauern, bevor sie das Tageslicht wieder sehen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass ein normaler Held pro Tag mindestens eine Ration (ca. ein Okul) und zwei Liter Wasser (kein Alkohol oder ähnliches, dies führt ebenfalls zur Austrocknung) braucht, um bei Kräften zu bleiben. Wer länger als drei Tage weniger zu essen bekommt, regeneriert pro Nacht um bis zu 2 Punkte schlechter, nach mindestens drei Tagen ohne Nahrung sinkt zusätzlich seine KO pro Tag (ein

Zeitabschnitt von 24 Stunden, außer Helden mit *Zeitmessern* oder *Zeitgefühl* als Vorteil ist dies wahrscheinlich nur vom Meister messbar) um 1 Punkt bis zur Hälfte des KO-Wertes, danach regeneriert er nicht mehr und erleidet er pro Tag 1 SP, bis er entweder etwas zu essen bekommt oder tot ist. Mangelndes Trinken führt ebenfalls zur Entkräftung: Nach drei Tagen mit mangelndem Trinken regeneriert der betreffende Held 3 Punkte weniger pro Nacht, seine KO sinkt pro Tag bis zur Hälfte des KO-Wertes, danach erleidet er 1W6 SP pro Tag bis zum Tode. Bekommt er sogar überhaupt keine Flüssigkeit mehr, so erleidet er am ersten Tag 1W6 SP, am Zweiten 2W6 SP und seine KO sinkt pro Stunde um 1 bis zur Hälfte des Wertes, danach erleidet er pro Stunde jeweils einen SP zusätzlich, am dritten Tag erleidet er weiter 1 SP pro Stunde und zusätzlich 2 W6 SP. Spätestens am vierten Tag ist der Held tot, wenn ihm bis dahin nicht irgendeiner Weise Wasser zugeführt wurde. Exotische Helden wie Loualil oder Riso, aber auch Rassen mit Nahrungsrestriktion, die noch unter zusätzlichen Bestimmungen leiden, können unter diesen Umständen ganz schnell in Probleme geraten (außer, sie haben als Meister ein Herz und sorgen für Rettung in letzter Sekunde...). Was den Schlaf angeht, so ist es von Rasse zu Rasse unterschiedlich. Generell sollte gelten, dass jeder Held selbst im Extremfall alle 48 Stunden mindestens 4 Stunden Schlaf braucht, wenn er bereit ist, mit einer um 1 gesenkten KO herumzulaufen. Darüber sollten verschärfte Selbstbeherrschungsproben (um bis zu 12 Punkte) und in jedem Fall weitere KO-Einbussen erfolgen (aventurische Elfen, die durchaus auch einmal eine Woche ohne Schlaf auskommen können, sollten der Einfachheit halber dieselben Regeln in diesem Zeitrahmen verwenden, an den sich dann eine mindestens 14-stündige Schlafphase anschließen sollte.). Zudem ist es nicht jedermanns Sache, vielleicht nur auf einer Decke liegend in einem aus hartem Gestein bestehendem Tunnel zu schlafen, so dass in diesem Fall ebenfalls Selbstbeherrschungsproben anfallen sollten, bis der Held sich daran gewöhnt hat, oder vor Müdigkeit von selber einschläft.

## **B.) Fortbewegung durch die Tunnel**

Wie bereits zu sehen war, sind die Tunnel vornehmlich auf muridische Körpergrößen zugeschnitten. Helden die größer als 1,60 Schritt groß sind, werden in der Regel demnach unter ein paar Bewegungseinschränkungen leiden, während Satyare, Neristu, Shingwa und aventurische Zwerge, so sie nicht eine abnorme Körpergröße aufweisen, keinerlei Probleme haben sollten. Generell gilt, dass ein Held pro 20 cm, die er größer ist, einen Abzug von einem Punkt auf die GE erhält, und pro 10 cm mehr bei normaler Marschgeschwindigkeit, die er wohl gebeugt erreichen muss, pro Stunde fortwährender Bewegung 1 AuP verliert. Wie gesagt, gelten für Waffen mit mehr als 1,60 Schritt Länge Abzüge von jeweils AT/PA -1 und für noch längere oder besonders Beschaffende weitere Abzüge. Fernwaffen außer der Bela oder Wurf Waffen wie Dolchen etc. sind ähnlichen Einschränkungen ausgesetzt (AT-2) und haben außerdem das Problem, in den gewundenen Tunneln keinerlei großes Schussfeld zu besitzen (jedes (unbewegliche) Ziel ist um eine Kategorie kleiner als normal, zudem können weitere Abzüge durch Dunkelheit entstehen.)

An einigen Stellen sind die Tunnel außerdem durch bestimmte Hindernisse versperrt oder insgesamt kleiner. Neben hier ebenfalls auftretenden Problemen für Kleinwüchsige sollten auch zur Fettleibigkeit neigende Helden mitunter in Probleme geraten, wenn man sich durch enge Tunnel quetschen muss (und Helden mit einer Taillenweite von 2 Schritt (das wären allerdings wirklich Tonnen...) sollten schon in normalen Tunneln Probleme kriegen...)

## **C.) Lichtquellen**

Dunkelheit ist ein Problem, mit dem die Helden in den Tunneln die ganze Zeit über zu kämpfen haben. Sollten sich keinerlei unerschöpfliche, weil magische Lichtquellen in ihrer Ausrüstung befinden, sollte wohl Brennstoffmangel durchaus eine Rolle spielen (allerdings ist auch ein Licht erzeugender Magierstab keine Hilfe, wenn er irgendwo in den Tunneln

verloren geht...). Aus diesem Grund sollte man davon ausgehen, dass eine normale Kerze ca. Finger x  $\frac{1}{4}$  Stunde braucht, um herunterzubrennen, eine Pechfackel ca. 1 Stunde hält, Talglicht etwa  $\frac{1}{2}$  Stunde, eine Kerzenlaterne etwa so lange wie eine Kerze und eine Öllaterne mit normalem Lampenöl etwa 1 SR pro 10 ml Lampenöl. Holzscheite und andere zu Leuchtquellen verwendete Gegenstände brennen unterschiedlich lange und sollten vom Meister festgelegt werden. Es steht den Helden natürlich frei, sich im Dunkeln weiter voranzutasten, jedoch gelten für sie dann die jeweiligen Erschwernisse für Kämpfe und Proben bei schlechteren Sichtverhältnissen (Im Allgemeinen also bei "vollständiger" Dunkelheit), abzüglich Vorteilen aus verbesserter Sehfähigkeit (*Dämmerungs-* und *Nachtsicht*).

### **D.) Wege nach draußen**

Es ist natürlich meist schwer abzusehen, auf welche Ideen die Helden kommen, um ihrer Lage zu entfliehen, und gerade unter erschwerten Bedingungen läuft das Gehirn ja auf Hochtouren. Aus diesem Grund soll hier noch einmal auf wahrscheinliche Reaktionen oder Ideen eingegangen werden, auf die sich der Meister notfalls einstellen müsste.

#### **"Wir graben uns raus!"**

Wenn man sich *unter* der Erde befindet und wieder an die *Oberfläche* will, wäre es doch wohl das Einfachste, sich nach oben zu graben. Sollten die Helden sich diese Überlegung zu nutze machen wollen, wäre es das Beste, gleich zu Anfang ihre Bergbauausrüstung zu untersuchen. Spitzhacke, Schaufel, Eimer und vielleicht ein paar Holzbalken wären wohl durchaus in der Lage, Grabungsarbeiten zu vereinfachen, und falls die Helden zufällig noch eine magomechanische Bergbaumaschine ihr eigen nennen, wäre es wohl ein Kinderspiel...

Aber *in Wirklichkeit* sieht die Wirklichkeit meist ein wenig trüber aus, denn neben fehlendem Handwerkszeug ist ebenfalls noch zu bedenken, dass das Anlegen eines halbwegs sicheren und begehbaren Tunnels durchaus seine Zeit dauert. Ein guter Durchschnitt wäre wohl eine Stunde Graben und Hacken für einen Schritt Tunnel, ohne Schaufel und Spitzhacke vielleicht die doppelte Zeit. Die Helden müssten zudem etwa alle KO Spielrunden eine Pause von einer Spielrunde machen, ohne Handwerkszeug wahrscheinlich noch früher und länger. Zudem stellt sich die Frage, ob es sich um einen steil senkrechten Schacht handeln soll (was Probleme bringt, wie man in senkrechter Richtung weiterarbeitet, beispielsweise durch Trittlöcher oder im Schacht befestigte Holzbalken, die als Trittpläche dienen) oder einen mehr oder weniger ansteigenden Tunnel, der dafür noch etwas länger dauert. Zudem sollten immer mal wieder Bergbau-Proben oder erschwerte Klugheits- und Intuitionsproben verlangt werden, um die Gefahr, dass der Tunnel urplötzlich einstürzt und alle einfach begräbt, zu minimieren. Geschieht dies, kann wieder derselbe Ablauf wie oben beschrieben vor sich gehen. Manchmal stellt sich aber auch noch zusätzlich das Problem, wo die Erdmassen, die während der Grabungen entstehen, hin verschwinden, denn spätestens bei einem Einsturz rächt sich, wenn man den Tunnel einfach wieder hinter sich zuschüttet...

Sollten sich aventurische Zwerge oder andere Bergbau-Spezialisten unter den Helden befinden, können sie ihnen entweder gleich vorgeben, dass es beinahe aussichtslos ist, ohne ausreichende Vorräte, Licht und passendes Handwerkszeug auf diese Weise nach draußen zu kommen. Hält all dies die Helden jedoch partout von ihrem Vorhaben ab, können sie ihnen ja die Freude machen, wie der Tunnel immer weiter in die Länge wächst – und spätestens nach 200 Tunnelmetern mit der Merkwürdigkeit konfrontieren, dass man immer noch nicht an der Oberfläche oder zumindest der Kanalisation ist (*Eben muridische und dämonische Mächte am Werk*)...

#### **"Wir zeichnen eine Karte und markieren den Weg!"**

Um in diesem Labyrinth von Tunneln sich zurechtzufinden, wäre es durchaus eine Idee, Eine Karte der Tunnel anzufertigen und markante Stellen in den Tunneln zu markieren, um sich zurechtzufinden. Am Anfang stellt dies durchaus eine gute Möglichkeit dar, um eine gewisse Sicherheit und Vertrauen in die eigenen Orientierungskünste zu entwickeln. Verlangen sie immer wieder Orientierungsproben, so dass die Helden einen gewissen Anreiz haben, weiterzugehen, da es voranzugehen scheint. Wenn sie dann merken, dass der Tunnel wieder in eine Richtung führt, aus dem sie gekommen sind und ihre Markierungen wieder entdecken, ist das meist weniger ein Rückschlag als ein Beweis für sie, dass sie sich auf ihre Kenntnisse verlassen können. In diesem Stadium kann sich der Spielleiter dann genüsslich grinsend zurücklehnen und alle Register des "Tunnel, Tunnel, ändere dich!"-Spiels ziehen, denn die Muridentunnel sind dafür bekannt, dass sie niemals von Dauer sind. Und wenn man einen Teil seiner Ausrüstung verloren hat und im nächsten Tunnel wieder auf sie stößt, obwohl man sicher sein kann, hier noch nie gewesen zu sein, ist eine gute Zeit gekommen, paranoid zu werden...

Helden, die über einen *Inneren Kompass* verfügen, sollte man zudem klar machen, dass die bloße Kenntnis, wo Norden ist, noch lange nicht ausreicht, wenn man wissen möchte, *wie weit* nördlich man ist...

### **"Wir bleiben hier!"**

Nach ein paar großen Fehlschläge oben genannter Art kommt manchmal ein Gefühl der Verzweiflung und des Trotzes in den Helden auf, verbunden mit der Frage, womit man denn den Meister so verärgert hätte, dass er eine Heldentruppe derart vor die Hunde gehen lässt (abgesehen davon, dass einige das andauernd glauben...). Falls die Helden also zu dem Schluss gekommen sind, es sei das Einfachste, man bleibt, wo man ist und lässt die Dinge auf sich zukommen statt umgekehrt, können sie sie durch einen paranoiden Ulithy, Erdrutsche oder feindliche Kreaturen entweder eines Besseren belehren oder einfach... nichts tun, denn Helden, die dem Unbekannten nicht furchtlos ins Auge sehen, verdienen die Bezeichnung "Held" nicht.

### **"Wir nutzen Magie!"**

Magier, Animisten etc. sind in solchen Situationen natürlich immer wieder für Überraschungen gut und zaubern dann urplötzlich Lösungen wie Durchs-Erdreich-gehen- oder Teleportations-Zauber aus dem Ärmel. In solchen Fällen bleibt einem meist nichts anderes übrig, als ebenfalls in die magische Trickkiste zu greifen oder Kreatur X bzw. Erdrutsch Y heraufzubeschwören. Hilfreich hat sich dabei meist folgender Trick gezeigt: der Zauber funktioniert nur "halb", wie z.B., das Durchs-Erdreich-gehen oder die Teleportation klappt, aber die Helden kommen nicht an der Oberfläche heraus, sondern in einem anderem Tunnel, vielleicht mit unangenehmen Schmerzen am Körper, so, als hätte eine andere Macht den Zauber in irgendeiner Weise aufgehalten. In solchen Fällen kommt dann natürlich auch noch ein Orientierungsverlust hinzu, abgesehen von einem Gefühl, die Tunnel selbst steckten dahinter und würden sich wie Lebende Wesen gegen die Präsenz der Helden zur Wehr setzen. Das ist im übrigen durchaus nicht ganz falsch, denn der dämonische Animismus, den die Muriden schon seit Jahrhunderten praktizieren, muss nicht unbedingt spurlos an den Tunneln vorbeigehen und eine Wand, die plötzlich Arme ausbildet, um einen Helden zu zerquetschen, kann ein Gefühl permanenter Bedrohung durchaus fördern.

### **"Jemand folgt uns... "**

Das klassische Szenario des unsichtbaren Verfolgers darf in den Tunnelkomplexen der Muriden natürlich nicht fehlen. Geräusche, plötzliche Lichter in der Dunkelheit und Schemen, die am Ende der Tunnel vorbeihuschen, sind durchaus nützlich, wenn die Helden unter Verfolgungswahn leiden oder gerade damit anfangen. Auch Ideen, den Schemen zu folgen, in



der Hoffnung, dass sie einen hier herausbringen, sind möglich – und führen dann noch weiter in die Irre. Am besten ist, wenn diese Zeichen am Anfang der Wanderung nur spärlich eingesetzt werden, in der Mitte sich Phasen ständiger Beobachtung mit solchen, in denen gar nichts passiert und sich die Helden allein um ihre Versorgungs- und sonstige Probleme kümmern müssen, abwechseln und am Ende nach einer ruhigen Periode schließlich der große Showdown erfolgt.

### **"Ulithyu verbirgt etwas... "**

Der typische Nichtspielercharakter-Joker: wenn die Helden nicht weiterwissen, kann er sie mit Informationen versorgen, wenn sie etwas zu vermeiden suchen, kann er es auslösen. Dabei sollte man jedoch nicht zu hart sein, denn Ulithyu ist nicht dumm, nur in Situationen, die die Helden deswegen überstehen, weil sie eben Helden sind, könnte er einmal ins Fettnäpfchen treten. Zudem kann er hilfreich dabei sein, die Stimmung unter den Helden anzuheizen oder abzukühlen, entweder, indem er sie durch nervöse Kommentare oder tadelnde Reden über die Sinnlosigkeit und/oder Dummheit ihrer Vorgehensweise reizt oder dadurch gerade beruhigt, denn viele Spieler wittern gerade hinter solchen Provokationen irgendeinen Hintergedanken des Meisters und nötigen ihrem Charakter ruhiges Blut ab, was bei Personen mit Jähzorn o.ä. durchaus Anlass zu ein paar Proben haben sollte. Anfangs sollte Ulithyu aber gerade dafür geeignet sein, eine gewisse Phase der Orientierungslosigkeit zu überwinden und klare Anweisungen zu geben, denn er besitzt zumindest rudimentäre Kenntnisse über die Eigenarten muridischer Tunnel und kann mitunter entscheiden, welchen Weg man gehen sollte. Dass Vertrauen der Helden in ihn sollte beispielsweise dadurch gesteigert werden, indem er genau voraussagen kann, dass hinter der nächsten Ecke sich der und der Raum befinden müsste, was dann auch zutrifft, ebenso wie der Argwohn, woher er dass denn nun wieder weiß. Eine weitere Eigenheit ist sein Festhalten an der Schatulle, die er wie seinen Augapfel hütet. Die Helden können dann, wenn sie keine Wache aufstellen, in ihrer Nachtruhe gestört werden, sobald Ulithyu glaubt, eine Gestalt hätte versucht, sie ihm zu entreißen. Aber auch Situationen wie die *Indiana Jones*-Szene (Wer ist schon so verrückt und schnappt sich seinen Hut, wenn ihm dabei jeden Moment die Falltür den Arm zerquetschen kann...), wären möglich. Natürlich ist es meist unumgänglich, dass die Helden Fragen zum Inhalt der Schatulle und seiner Herkunft selber stellen. Über beides wird Ulithyu jedoch schweigen, auch wenn es natürlich möglich wäre, ihm diese Informationen durch magische Beherrschungszauber zu entreißen (zum Inhalt der Schatulle siehe die Informationen im Anhang), allerdings haben es sich die Helden dann mit Ulithyu auf jeden Fall verdorben (außer sie löschen irgendwie seine Erinnerung daran). Eine Möglichkeit, die es natürlich noch gebe, wäre Ulithyu zu töten (!), um die Schatulle zu bekommen. Abgesehen von einer derart unheldischen Vorgehensweise, nach der man sich eigentlich fragen sollte, ob die Gruppe es überhaupt verdient, zu überleben, muss dann das Finale ohne ihn stattfinden.

## **Tunnel und Hindernisse**

Wenn sich die Helden durch die Tunnel bewegen, ist es durchaus von Bedeutung, von welcher Beschaffenheit der jeweilige Tunnel ist. Es ist natürlich weder nötig, jedweden Tunnel einzeln zusammenzustellen, noch, dass man es allein dem Zufall überlässt, wie die Tunnel aufgebaut sind. Es bietet einen gewissen Reiz, die Spieler mit immer wieder neuen Kombinationen zu konfrontieren, setzt aber auch ein gewisses Maß an Vorbereitung voraus, um den Tunnel anschaulich und "interessant" zu gestalten. Wann man einen Tunnel etwas eingehender beschreiben sollte als den normal begehbaren 0/8/15-Tunnel, ist dem Spielleiter

überlassen, ein guter Mix und Abwechslung zu anderen Ereignissen ist die beste Lösung – und natürlich, wenn die Helden auf der Flucht mal wieder in einer Sackgasse landen...

Für den Tunnel wird mit 1W3 zuerst die Anzahl der "Eigenschaften" bestimmt, es ist ebenfalls dem Spielleiter überlassen, ob sie sich über den gesamten Tunnel (also von seinem Eingang aus, meist aus einem anderen Tunnel, bis zu den Stellen, die eindeutig neue Tunnel darstellen) oder nur Teile davon erstrecken. Die Eigenschaften werden dann mit dem W20 bestimmt.

**1 Eingestürzt:** Der betreffende Tunnel ist an einer Stelle oder über größere Strecken eingestürzt. An einigen Stellen ist selbst für gelenkigste Charaktere kein Durchkommen. Versuche, den Weg freizuräumen, erfordern unterschiedlich hohe Proben auf KK und/oder Bergbau, im Durchschnitt sollte jeder Held drei KK-Proben+4 bzw. 2 Bergbau-Proben anstelle einer KK-Probe bestehen, um einen an nur einer etwa 3 Meter breiten Stelle eingestürzten Tunnel derart freizuräumen, dass man die andere Seite erreichen kann (große und/oder fettleibige Helden brauchen dagegen noch etwas mehr Platz, um durchzukommen). Für Einstürze größeren, bzw. kleineren Ausmaßes fallen weitere Zuschläge bzw. Abzüge an.

**2 Einsturzgefährdet:** Der Tunnel ist noch unsicherer, als dies in der Regel sowieso der Fall ist. Schuld können eine große Wühlaktivität von Ratten, eine unterirdische Wasserader, die das Gestein aufweicht oder einfach lockeres Gestein sein. Helden mit hohem Klugheits- oder Intuitionswert oder diejenigen, die über einen *Gefahreninstinkt* verfügen, sollten sie entweder Proben abverlangen oder ihnen im Voraus mitteilen, dass dieser Tunnel ihnen "nicht ganz geheuer" ist. Bei Durchqueren des Tunnels sollten GE-Proben unterschiedlicher Schwere verlangt werden, bei deren Misslingen entweder herabfallenden Gesteinsbrocken (1W6-1W6+3 SP) die Helden treffen, oder im schlimmsten Fall die gesamte Decke einstürzt (3W6 SP; Gewandtheit- +4 oder Akrobatik- oder Körperbeherrschungssprobe +2, um nicht begraben zu werden, bei einem Patzer verschüttet, 2W6 SP und kann sich nicht ohne Hilfe befreien (Bergbau+3 und KK- +3 oder zwei KK-Proben +4)

**3 Niedrig:** Der Tunnel ist niedriger, als das in der Regel (ca. 1,60 Schritt normal) der Fall wäre. Die in normalen Tunneln geltenden Regeln für erschwertes Vorankommen und Waffen gelten hier entsprechend. Als Faustregel gilt, dass pro 10 cm weniger an Höhe die Gewandtheit aller, die größer als 1,60 sind, um 1 Punkt erschwert wird. Helden, die doppelt so groß sind, wie die maximale Höhe des Tunnels beträgt, sind zudem derart in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt, dass ihre Proben auf GE und alle Talentproben, in denen Gewandtheit eine Rolle spielt, so wie die AT/PA-Werte nochmals um 3 Punkte erschwert sind. Zudem sollten für alle über 1,50 Schritt Körpergröße bei Tunneln mit weniger als 1 Schritt Höhe nur Kriechen und Robben als Fortbewegung bleiben.

**4 Hoch:** Der Tunnel ist im Gegensatz zu den normalen Tunneln (ca. 1,60 Schritt normal) höher. Helden, die größer als 1,60 sind, haben es hier leichter, voranzukommen. Zuschläge auf AT/PA und GE werden den oben genannten Regeln nach entsprechend erleichtert. Wegen der Größe der Baumeister sind solche Tunnel an der Decke jedoch meist unebener angelegt. Einfache Gewandtheitsproben sollten beispielsweise beim schnellen Durchqueren des Tunnels (z.B. auf der Flucht) zeigen, ob sich jemand an der Decke den Kopf stößt (1-3 SP). Dasselbe kann – mit Zuschlägen – auch in niedrigeren Tunneln stattfinden, jedoch ist die Decke dort meist weniger uneben.

**5 Eng:** Der Tunnel ist nicht so breit wie andere Tunnel (ca. 1,60 Schritt normal). Fettleibige Helden, aber auch solche mit beeindruckendem Schulterumfang, sollten hier Probleme

kriegen. Es sollte etwa um 20 cm (bei Fettleibigen um 10 cm), die der Tunnel enger ist, als die halbe Körpergröße eines Helden beträgt, die GE um 1 Punkt erschwert werden. Für Waffen gelten die Einschränkungen in derselben Weise wie bei der Höhe des Tunnels.

**6 breit:** Der Tunnel ist breiter, als das normal der Fall wäre. Für Waffen gilt, dass die Breite des Tunnels, wenn sie die Länge der Waffe übersteigt, die Werte für AT/PA um 1 Punkt erleichtert. Dies gilt allerdings nur, wenn sie durch die Höhe des Tunnels in irgendeiner Weise erschwert ist (Erschwernis und Erleichterung können sich dabei durchaus aufheben.)

**7 Steil aufwärts führend:** Der Tunnel führt in einem Winkel von mehr als 20° aufwärts. Wegen der Steigung verlieren die Helden pro SR, die sie dem Tunnel folgen, 1 AUP pro 5° über 20°. Ab 40° Steigung werden Kletter-Proben fällig, um überhaupt weiter voranzukommen, die pro weitere 5° um jeweils 1 schwerer werden. Ab 70° kommt man dann nur noch mit geeigneten Kletterwerkzeugen voran.

**8 steil abwärts führend:** Der Tunnel führt in einem Winkel von mehr als -20° abwärts. Pro 5°, die der Winkel abnimmt, wird, um nicht unkontrolliert vorwärts zu schlittern, eine Klettern-Probe abgelegt, die jeweils um 1 erschwert wird. Ab einem Winkel von mehr als -40° wird die Probe um jeweils 1 Punkt pro 5° erschwert. Winkel von mehr als -70° kann man nur noch mit Kletterwerkzeugen hinabsteigen.

**9 Erdaufwerfungen:** Der Tunnel ist an verschiedenen Stellen entweder seitlich eingebrochen oder die aus dem Tunnel kommende Erde wurde an mehreren Stellen zusammengeworfen. Die Erdhügel stellen Hindernisse da, die besonders bei Verfolgung oder Flucht störend wirken. Während solcher Aktionen sollten GE- und Akrobatik-Proben verlangt werden. Zudem sind Fernangriffe in solchen Tunneln nochmals um 1-3 Punkt erschwert, wenn das Opfer in Bewegung ist. Schließlich können sich auch eventuelle Gegner leicht hinter den Erdhaufen verstecken.

**10 Geröllhügel:** Ähnlich wie die Erdaufwerfungen, allerdings ist das Geröll meist lockerer und bei verpatzten GE- und Akrobatik-Proben kann es zu leichten Verletzungen (1-2 SP) kommen. Mitunter befinden sich im Geröll auch ein paar Mineralien, die bei Gelungenen Bergbau- und Sinneschärfe-Proben entdeckt werden können (Maximal Mineralien im Wert von 1 Argental).

**11 Felsen:** Aus dem Boden, den Wänden und/oder der Decke ragen Felsen, die meist aus sehr hartem Material bestehen, ein Grund, warum sie beim Bau des Tunnels nicht entfernt wurden. Wie bei Erd- und Geröllhügeln werden GE- und Akrobatik-Proben bei schneller Durchquerung der Tunnel nötig, bei einem Misslingen einer Probe stößt man gegen einen von ihnen (2-3SP).

**12 Unterirdischer Strom:** Der Tunnel grenzt an einen unterirdischen Fluss oder wird sogar von ihm in ganzer Länge oder zumindest teilweise durchflossen. Die Wasserqualität selber kann variieren. Müssen die Helden den Strom in irgendeiner Weise über- oder durchqueren, werden GE- und Akrobatik-Proben fällig. Zudem kommt es mitunter zu Begegnungen mit einem oder mehreren *Crill*, einem fast nur in den Tunneln der Muriden um Sidor Corabis bekannten, blinden und ungleich aggressiveren, da giftigem Verwandten des Uccara-Salamanders, der mit einem hervorragendem Erschütterungs- und Wärmesinn seine Opfer findet.

Werte des Crill: Länge: bis ½ Schritt Gewicht: bis 20 Okul MU 12 AT 4 PA 0 LE: 7 RS 1
--

TP 1W3 SP (+Gift\*)

GS 7 AU 20 MR -1 GW 2

Jagd +3, Flucht oder Angriff

Beute: Haut (2 Arg), Fleisch (ungenießbar, giftig)

\* Wenn das Gift die Haut des Opfers durchdringt, richtet es 1W6 SP an, ebenso, wenn man den Crill verzehrt)

**13 Matschtunnel:** Der Tunnel wird zwar nicht von einem Strom durchflossen, liegt aber in der Nähe von unterirdischen Wasseradern und das Erdreich ist aufgeweicht. Das Vorwärtskommen ist hier erschwert durch rutschigen und schlammigen Boden. Bei einem hier stattfindenden Kampf kann eine Waffe bei einem Patzer durchaus im Schlamm verschwinden. Kleidung kann hier ebenfalls durchaus in Mitleidenschaft gezogen werden. Im schlimmsten Fall befinden sich ein oder mehrere Schlamlöcher im Tunnel, in denen man versinken kann (Pro KR eine KK-Probe jeweils um 1 mehr erschwert, bei Misslingen 1 AUP, nach 10 KR kein Freikommen ohne Hilfe mehr, 1 SP/pro KR)

**14 Abzweigungen:** Von Tunnel verlaufen ungewöhnlich viele Abzweigungen in alle Richtungen. Die Tunnel können in unterschiedlichster Art und Weise beschaffen sein, manchmal sogar in völlig unnatürlicher Kombination zueinander (normalerweise sollte man zu widersprüchliche Ergebnisse auslassen und erneut würfeln).

**15 Natürlich:** Der Tunnel geht in eine/n durch natürliche Umstände beschaffene/n Höhle oder Gang über. Dies kann ein durch Erdverschiebungen entstandener Hohlraum oder sogar eine Tropfsteinhöhle sein.

**16 Andere Bauherren (Menschen etc.):** Dieser Tunnel ist scheinbar nicht von nicht von Muriden angelegt, was an Holzstützkonstruktionen, Deckenhöhe etc. erkennbar sein kann. Ob es sich um ein ehemaliges Bergwerk, eine unterirdische Kultstätte eines anderen unterirdischen Volkes etc. handelt, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es kann auch durchaus zu Begegnungen mit Vertretern eines anderen unterirdischen Volkes kommen, die vielleicht Informationen über die Muriden haben, aber vielleicht auch mit diesen kooperieren.

**17 Fallen und Fallgruben:** In manchen Tunneln kann es durchaus dazu kommen, dass die Helden eine Falle auslösen. Dies kann ein ganz normaler Erdrutsch sein (siehe einsturzgefährdet), aber auch eine Fallgrube (Gefahreninstinkt oder Sinnesschärfe-Probe plus Erschwernis, um sie zu bemerken), die je nachdem auch "besonders" ausgestattet sein kann (mit Wasser, mit Exkrementen, mit gefangenen und hungrigen Ratten, mit Holz- oder Steindornen etc.), bis hin zu komplizierten Apparaturen (allerdings im Rahmen des Möglichen und –für Muriden- Notwendigem und Erschwinglichem).

**18 Sackgasse:** Der Tunnel endet im Nichts. Punkt. Besonders unangenehm, wenn man gerade verfolgt wird, oder der Tunnel selber vorher extrem schwer passierbar war.

**19 Mineralien:** In den Tunnelwänden sind deutlich Einschlüsse von Mineralien zu entdecken (Metalle oder sogar Edelsteine). Meist ist die Verunreinigung durch taubes Gestein so groß, dass der Abbau nicht lohnen würde. Helden, die hier Gestein aus den Wänden entfernen, können pro Okul Gestein Mineralien im Wert von einem 2 Obulos mitnehmen.

**20 Kohlenflöz und Ölvorkommen:** Die Helden stoßen auf ein Vorkommen von Kohle oder Öl im Tunnel. Meist versuchen Muriden, derlei Vorkommen zu umgehen, so dass nur ein kleines Kohlenflöz oder eine kleine Ölquelle, die das Gestein tränkt, zu finden ist (Sinnesschärfe-Probe). In solchen Fällen können die Helden ihre Vorräte an brennbarem Material auffrischen. Vorsicht ist geboten, wenn sich die Helden zu nah mit einer Feuerquelle

heranwagen. Manchmal findet man hier auch ein paar sogenannte Tykt's, an Glühwürmchen erinnernde Käfer, die sich von den Kohle und Öl enthaltenen Kohlenstoffen ernähren. Wenn, dann sind meist etwa 2W6 Exemplare anzutreffen.

Werte eines Tykt's

LE: 3 RS:0

GS: 12 TP: Feuer\*

\* Ein Tykt kann mit einer einfachen AT-Probe erschlagen werden. Dabei beginnen in seinem Körper die Kohlenstoffe zu reagieren und er verbrennt in einer jähen Flamme, die beim attackierenden Helden 1W6 SP verursachen. Tykt's werden wie alle Insekten von Wärme angezogen und beginnen die Helden meist störend zu umschwirren.

## Räume und Höhlen

Vielleicht die wichtigsten Erfahrungen, die die Helden machen können, wenn es um die Muriden, ihre Lebensweise und ihre Kultur (ja, sie haben durchaus eine,) geht, sind ihre Clanhöhlen und Tunnelwerkstätten. Während die Tunnel "nur" die unterirdischen Transportwege darstellen, sind die Clanhöhlen der zentrale Ort muridischen Zusammenlebens. Allerdings führen die Fehden und die häufige Wanderschaft der Clans oft dazu, dass Clanhöhlen aufgegeben und verlassen werden, um irgendwann durch die Tunnelbauaktivität der Muriden entweder zu verschwinden oder von einem anderen Clan übernommen zu werden.

### Allgemeine Informationen zu muridischen Clanhöhlen und Werkstätten

Im Allgemeinen besitzt jeder Clan, auch der Kleinste, eine so genannte *Wohnhöhle* (auch wenn die Größe von einem nur unwesentlich verbreitertem Tunnel bis hin zu einer Höhle von beinahe 200 Orthogradu, allerdings wirklich selten, variiert). Hier ist der zentrale Raum, in dem die Muriden leben, essen, schlafen, ihre Kinder aufziehen, ihre Grabungs- und Schlachtpläne gegen andere Clans ausarbeiten und oft auch ihre Vorräte horten. Daneben gibt es aber meist noch eine Vielzahl von weiteren Räumen, die direkt an die Gemeinschaftshöhle angrenzen oder, meist bei kleineren Clans, auch in ihr integriert sind (die Aborthöhle bildet allerdings eine Ausnahme, manche Clans verfügen aber nicht mal über eine, und so kann ein wenig Buddeln in den angrenzenden Tunneln mitunter ein paar sehr unfeine Dinge ans Licht bringen...).

Bei der unten angegebenen Tabelle wird davon ausgegangen, dass die Räume an eine Wohnhöhle angrenzen. Bei kleineren Clans sind sie aber auch einfach in ihr integriert. Größere Clans haben oft mehrmals dieselben Räume in ihren Clanhöhlen, zudem sind diese meist etwas besser ausgebaut und zeigen nicht mehr ganz so stark, dass sie ursprünglich einfach aus den Tunneln herausgearbeitet wurden.

Eine besondere Ausnahme bilden die Tempel und die Märkte der Muriden. Hier regiert die Priesterschaft (oder hält zumindest die Kontrolle aufrecht), und die Größe der Räume schwankt meist bei den Tempeln zwischen 50 und 100 Orthogradu, die des Marktes sogar bis zu 300 Orthogradu, zudem werden ihm meist viele Nebenhöhlen angegliedert, die die Priesterschaft zur Erweiterung des Marktes hat anlegen lassen.

Die weiter unten angegebenen Informationen zu den einzelnen Räumen können variieren, es wird allgemein davon ausgegangen, dass sich die Helden durch die Höhlen durchschnittlich mächtiger Clans (etwa 50-100 Mitglieder, davon die Hälfte Alte und Babys) bewegen, bei größeren Clans sind die Höhlen meist noch größer und komfortabler ausgestattet, da sie ihr Territorium schon längere Zeit halten. Kleinere Clans dagegen haben sich meist erst vor kurzem an diesem Ort niedergelassen, bzw. sind durch Clanfehden so weit zerrieben worden, dass auch ihre Clanhöhlen meist in eher "rustikalem" Zustand sind.

Wie bereits gesagt, halten sich die Muriden auf Anweisung der Priesterschaft im Verborgenen und entfernen dabei sorgfältig alle wertvollen Gegenstände aus ihren Clanhöhlen. Sollten sich die Helden allerdings wie die Vandalen aufführen, kann es durchaus sein, dass ein Clan sein Verstecken beendet und lieber seine Behausung schützt, als ihnen dergleichen noch weiter zu gestatten

Da es für muridische Clanhöhlen keinerlei Haupteingang gibt (und auch nicht geben kann, denn die Muriden versuchen sich immer einen Fluchtweg freizuhalten), können die Helden gleichermaßen zuerst die zentrale Wohnhöhle, aber genauso gut auch irgendeinen anderen Raum einer Clanshöhle betreten. Will man es dem Zufall überlassen, kann man mit dem **W20** auswürfeln, welcher Raum es ist. Ein **zweiter** Wurf kann zudem ergeben, aus wie vielen Räumen die Clanshöhle denn nun besteht, ein **dritter**, welche es sind. Wird dabei ein "Markt" oder "Tempel" erwürfelt, so grenzt die Clanshöhle direkt an diese an.

Es ist durchaus möglich, dass einige Räume mehrmals in einer Clanshöhle zu finden sind, da sich die Zusammenstellungen der Räume immer wieder ändern können. Es sollte jedoch dem Meister überlassen bleiben, ob eine Clanshöhle, in der sich 13 Aborthöhlen befinden, wirklich logisch ist (wenn auch nicht unmöglich...).

## 1 Wohnhöhle

### Allgemeine Informationen:

Ein großer Höhlenraum tut sich vor euch auf. Nach all der Dunkelheit in den Tunneln seid ihr beinahe geblendet von dem schwachen, grünlichen Licht, dass von der Decke zu kommen scheint und sich bei näherem Hinsehen als eine Art leuchtender...Pilz herauszustellen scheint. Ebenfalls Erstaunen ruft die Tatsache hervor, dass, im Gegensatz zu den Tunneln, der Eingang zur Höhle durch eine Art hölzerner Stützkonstruktion flankiert zu sein scheint, ebenso wie an den Wänden in unregelmäßigen Abständen wie in einem Bergwerk angebrachte Holzbalken zu sehen sind. Ansonsten jedoch entbehrt der Raum fast jeglichen Schmucks, bis auf ein paar einfache Zeichen, die mit einem Messer oder etwas ähnlichem in die Wände geritzt zu sein scheinen. Die Wände und Decke sind in unregelmäßigen Ausbuchtungen und Ecken angelegt, so, als hätte man versucht, weitere Tunnel in dieser Richtung anzulegen, aber dann nicht zu Ende geführt. Ein etwas undefinierbarer Geruch liegt über dem ganzen Raum, der von den Fellen herzurühren scheint, die in großen Massen kreuz und quer über dem Boden verstreut sind. Die Felle scheinen unzweifelhaft von Ratten zu stammen, bei einigen sind die Bereiche, wo sich vorher Kopf und Klauen befunden haben, noch deutlich zu erkennen. Ansonsten lassen sich noch ein paar mit Rattenleder belegte klobige Steine, die wohl als Sitzgelegenheiten dienen sollen, erkennen, sowie eine größere Steinplatte, die wohl einen Tisch darstellen soll. An anderen Stellen führen weitere Tunnel aus dem Raum heraus zurück in die Dunkelheit.

### Spezielle Informationen:

Die Gemeinschaftshöhle ist der zentrale Teil aller Clanshöhlen (siehe oben). Die stützenden Holzbalken sollen mögliche Einstürze in diesem Bereich verhindern (auch die durch andere Clans verursachten), und könnten bei einem Entfernen möglicherweise gerade dafür sorgen (KK-Proben, um die Balken zu entfernen, W6 würfeln, bei 1-3 passiert nichts, bei 4-6 Einsturz, Folgen vergleichbar mit *Einsturzgefährdeter Tunnel*, außerdem dürfte dieser Vandalismus sehr rasch die Besitzer auf den Plan rufen). Eine Pflanzenkunde-Probe +4 ergibt, dass es sich um kein normales Holz handelt, sondern um eine Art Pilzkolonie, deren Außenhaut extrem stark verholzt ist, und in seiner Stabilität mit Holz durchaus gleichhalten kann.

Der Leuchtende Pilz an der Decke ist der so genannte *Leuchtschimmel*, der in vielen myranischen (und muridischen) Höhlen wächst. Aventurier werden sicherlich seinen

Verwandten, den *Phosphorpilz* kennen, der ebenfalls in all den Höhlen wächst, in die neugierige Abenteurer eindringen, ohne Lichtquellen mit sich zu führen... ☺

Sollten sie auf den Gedanken kommen, den Leuchtschimmel als Lichtquelle mitzunehmen, dürfen sie dies gerne tun. Der Leuchtschimmel lässt sich mit einer einfachen Probe auf Fingerfertigkeit von der Decke lösen. Allerdings stirbt er ohne feste Unterlage danach ab, was sich in einem allmählichen Verblässen des Leuchtens zeigt (nach ca. 24 Stunden ist er endgültig erloschen), außer man versucht, ihn neu anzusiedeln z.B. auf einem tragbaren Stein, um so eine ständige Lichtquelle zu haben (Mehrere Pflanzenkunde-Proben +5 nötig)

Die Rattenfelle sind augenscheinlich gebraucht und nicht unbedingt sauber – bei Berührung kann man spüren, dass sie noch warm sind, so als wären sie von ihren Besitzern gerade erst verlassen worden. Wenn gewünscht, können die Helden noch ein paar einzelne Ratten unter den Fellen aufscheuchen, die entweder quiekend versuchen zu entfliehen oder in die Enge getrieben, die Helden angreifen. Es handelt sich hierbei um gewöhnliche Gossennratten, die sich immer wieder in den Clanhöhlen einnisten und dort auch geduldet werden, schließlich weiß man nie, wann die Verpflegung wieder einmal knapp wird...

Wer die Rattenfelle mitnehmen will, sollte pro Okul Fell einen Materialwert von 1 Argental annehmen – und muss sich dann noch mit dem Geruch auseinandersetzen, der den Verkaufspreis ziemlich drücken kann.

In reicheren Clans finden sich anstatt der normalen Ausstattung sogar oberirdische Möbel und Ausstattungen an, sind aber häufig in einem erbärmlichen Zustand. Falls die Helden unbedingt etwas davon mitnehmen wollen, kann man ihnen nach den Werten der Warentabellen aus **WnM** zusätzlich Gewichte aufdrücken (dieser abgenutzte Polstersessel muss *natürlich* unbedingt, selbst in den Tunneln, mitgenommen werden...).

Eine Untersuchung der Fellhaufen auf irgendwelche wertvollen Fundstücke sollten bei Untersuchung des Raumes ein bis zwei einfache und schartige Messer, ein paar Münzen (etwa 2W6 Obulos), ein paar einfache aus Rattenleder gemachte "Westen" (RS 1/BE 1, Gewicht 50 Uncia), ein paar kleine Erzbrocken (Eisen, Kupfer etc.) im Wert von 4 Argental, sowie scheinbar allerlei von der Oberfläche mitgenommener Schnickschnack (eine Handpuppe, Jonglierbälle, kleine Statuetten verschiedener Götter (meist absichtlich kaputt geschlagen), Holzpfeifen und dergleichen mehr). Falls unbedingt notwendig, kann sich natürlich auch einmal wirklich etwas Seltenes unter derlei Dingen befinden, was umso wahrscheinlicher ist, je größer der Clan ist.

Die Zeichnungen an den Wänden könnten für einiges Interesse sorgen, zeichnen die Muriden, wenn schon, mit Vorliebe religiöse Szenen auf den Stein (vom Aussehen her kann man es mit irdischen steinzeitlichen Höhlenmalereien, allerdings weniger kunstvoll, vergleichen). Oft zeigt es eine große Ratte mit einer Glocke in der Hand, um die sich viele kleine Ratten scharen oder Bilder, auf denen augenscheinlich Menschen/Amaunir/Neristu von Ratten angegriffen oder mit Speeren bedroht und gejagt werden – ein erster Ausblick auf Kommendes...

Einige der Tunnel führen zu den angrenzenden Räumen um die Wohnhöhle herum, andere wieder in das Labyrinth der Tunnel.

### Meisterinformationen:

Auf Anweisungen der Priesterschaft haben die jeweiligen muridischen Clans ihre Höhlen auf Anweisung der Priesterschaft geräumt, um die Helden ungestört hindurch ziehen zu lassen. Sie sind jedoch stets über all die Dinge im Bilde, die die Helden dort veranstalten (Weiteres siehe oben).

## 2 Pilzzucht-Tunnel (und Lager)

### Allgemeine Informationen:

Der Tunnel, den ihr jetzt betreten habt, unterscheidet sich von den bisherigen eigentlich nicht sonderlich, wenn man vielleicht den Umstand außer Acht lässt, dass er über und über von Pilzen bewachsen ist. Wände und Decke sind voll vom Pilzgeflecht und der Tunnel scheint über eine sehr große Entfernung in gerader Richtung fortzulaufen. In einer Ausbuchtung am Anfang des Tunnels stehen eine kleine Steinplatte und ein mit Rattenfellen überzogener Stein als Sitzgelegenheit.

**Spezielle Informationen:**

Sollte die Heldengruppe am Verhungern sein, könnte dass die Lösung für all ihre Ernährungsprobleme darstellen. Sind sie allerdings noch nicht in die Lage gekommen, die Leere in ihren Mägen zu spüren, ist es durchaus möglich, dass dieser Tunnel nur nicht essbare Pilze (möglich wären Leuchtschimmel, Stinklorchel, Holzschwämme, Tuchpilze, Lederboviste oder sogar ... Giftpilze) beherbergt.

In der Ausbuchtung können neben bereits Gesagtem auch ein paar einfache und/oder kaputte Werkzeuge zum Pilzanbau herumliegen, beispielsweise eine schartige Schaufel oder eine zerbrochene Spitzhacke (zum Weitertreiben des Tunnels), die sich bei Beschädigung durch gelungene Holzbearbeitungs- bzw. Schmiedeproben (so überhaupt die Ausrüstung dafür vorhanden bzw. zu finden ist) reparieren lassen.

Was den wahren "Funktionswert" der einzelnen Pilzarten angeht, sollten die Helden von sich aus versuchen, es herauszufinden (erneute Pflanzenkundeproben). Versuchen sie (trotzdem), ein paar der Ungenießbaren (oder Giftigen!) zu essen, kann das unter Umständen dazu führen, dass die Pilze auf demselben Wege wieder herauskommen, durch den sie hereingekommen sind... (oder noch schlimmeres...)

**Meisterinformationen:**

Je sesshafter ein Clan ist, desto größer ist auch sein Pilzzucht-Tunnel. Die meisten Clans haben sowieso mehrere dieser Tunnel, damit die unterschiedlichen Pilzarten sich gegenseitig nicht beim Wachsen stören. Vor allem soll hier auch der Unterschied zwischen zufälligen und planvoll angelegten Pilzkolonien klargemacht werden und die Bedeutung dieses unterirdischen Ackerbaus zu zeigen.

In einigen Fällen befindet sich noch ein kleines Vorratslager von frisch geernteten Pilzen im Tunnel. Ein Haufen frisch gesammelter Pilze von fast einem Quader Gewicht in einem der größeren Clans können dabei durchaus eine gewisse Vorstellung für die Ergiebigkeit solcher Tunnel vermitteln.

***Falls es sich um einen Pilzzuchttunnel mit Aggarithen handelt (siehe 10: Schmiede), gilt folgendes:***

**Allgemeine Informationen:**

Der Tunnel ist bis in Oberschenkelhöhe mit Wasser gefüllt. Unter der Wasseroberfläche könnt ihr ein sich über den ganzen Boden erstreckendes, pilzartiges Geflecht erkennen, aus dem knollenartige Gebilde hervorragen.

**Spezielle Informationen:**

Nimmt jemand eine oder mehrere Knollen heraus, beginnen diese bei Kontakt mit der Luft sich zu erhitzen (siehe Schmiede). Sollte die Gruppe auf die Idee kommen, das Wasser aus dem Tunnel abfließen zu lassen, sollte dass auf jeden Fall durch Ulithyu verhindert werden, denn danach können sie ihre Seele nur noch den Göttern anvertrauen, wenn die Aggarithen in einer gegenseitigen Kettenreaktionen die Höhle bis zum Schmelzpunkt zu erhitzen beginnen...



### 3 Wasserloch:

#### Allgemeine Informationen:

Frisches Wasser lacht euch aus der Mitte der von Holzbalken gestützten Höhle entgegen. Nach dem schon ewigen Herumirren im Dunkeln, der Enge und dem Staub verspürt ihr angesichts der einladenden Flüssigkeit fast das Bedürfnis einfach hineinzuspringen, und nur der Gedanke an eure knappen Reserven hält euch davon ab, es mit euch selber zu verunreinigen.

#### Spezielle Informationen:

Tatsächlich ist das Wasser gegenüber den Quellen, die mitunter aus einer Tunnelwand entspringen, meist sehr sauber und ohne Nachteile trinkbar, zudem spendet sie genügend Flüssigkeit für halbverdurstete Helden und alle Wasserschläuche können bis zum Platzen gefüllt werden. Allerdings gehören die Quellen nicht immer zu den Dauerhaftesten und es kann durchaus vorkommen, dass extra dafür angefertigte Karten, die den Weg zurück zur Quelle weisen, einen beim nächsten Mal nur noch an ein ausgetrocknetes Wasserloch führen. Zudem zieht das begehrlche Nass auch noch andere Wesen an und Zufallsbegegnungen um Wasserlöcher herum sind um ein vielfaches häufiger als in anderen Bereichen der Tunnel. Besonders *Crill* sind hier häufig anzutreffen, ebenso einige zurückgelassene Wachratten.

#### Meisterinformationen:

Wasser sichert wie überall das Überleben. Mitunter werden Wasserquellen direkt von oberirdischen Flüssen in die Tunnel geleitet, um die Versorgung zu sichern. Wegen seiner Bedeutung ist es eines der wenigen unbeschriebenen Gesetze in den Tunneln, dass, bei all der Schmutzigkeit und den Tricks, die Clansfehden oft begleiten, es für niemanden vorteilhaft ist, eine Wasserquelle zu vergiften (auch wenn einige durch das Gestein durchaus verunreinigt sein können). Wer also einen Muridenclan ohne große Mühe erledigen will, müsste einfach seine Wasserlöcher unbemerkt vergiften, allerdings ist es natürlich gerade das "unbemerkt", dass Probleme verursacht.

### 4 Schlachthöhle

#### Allgemeine Informationen:

Atem betäubend scheint euch der Gestank von frischem und verdorbenen Fleisch vorzukommen, der aus dem Raum vor euch kommt. Der Boden unter euren Füßen ist mit Blutspritzern übersät und an einigen Stellen liegen undefinierbare Fleischfetzen herum. Mehrere Steinplatten befinden sich im Raum verteilt, ebenfalls Blut bespritzt und erinnern beinahe an Opferstätten oder dergleichen. An der Decke hängen, an Holzhaken aufgehängt, noch ein paar Fleischstücke, die scheinbar von sehr großen Ratten zu stammen scheinen, ebenso einige Felle, deren ehemalige Besitzer wohl gerade erst ausgeweidet wurden, denn die Haut ist noch frisch.

#### Spezielle Informationen:

Wenig stabile Mägen (Selbstbeherrschungsprobe), haben es hier wieder einmal nicht leicht, stabilere können hier maximal 1W6 Rationen Rattenfleisch für den Verzehr mitnehmen. Die Felle beginnen nach ein paar Tagen noch schlimmer zu stinken, als die in den Wohnhöhlen, so sie niemand mit den nötigen Gerber- oder Kürschnerkenntnissen verarbeitet. Bei genauerem Untersuchen der Höhle kann man ein paar einfache, dafür aber rostfreie Fleischermesser finden, die hier offensichtlich in Gebrauch sind.

Auffallend ist, dass sich hier trotz des Fleisches und der Innereien im Gegensatz zu anderen Tunneln nur wenige Ratten aufhalten, denn die Tiere scheinen instinktiv zu wissen, was sie hier erwartet.

Mitunter ist auch das Fleisch von anderen Tierarten zu finden, was sich allerdings nur durch gelungene Anatomie- und Tierkunde-Proben erkennen lässt.

**Meisterinformationen:**

Die Rattenzucht ist bei allen Clans eine wichtige Nahrungsquelle und deshalb sind auch Schlachthöhlen durchaus nicht so selten. Andere Tierarten als Ratten sind meist ebenfalls unterirdische Lebende. Die Tiere selber werden hier ohne viel Federlesen verarbeitet, nicht anders als in einer oberirdischen Schlachtereier, auch wenn die hygienischen Zustände sicherlich zu wünschen übrig lassen.

## 5 Aborthöhle

**Allgemeine Informationen:**

Ein ekelregender Gestank dringt euch aus dem in den Boden des Tunnels gegrabenen Loches entgegen, und um was es sich dabei handelt, dafür braucht ihr keine Beschreibung.

**Spezielle Informationen:**

Wer es unbedingt wissen will: hier verrichten die Muriden ihre Notdurft. Was es hier zu suchen und zu finden gibt, will wohl niemand wissen. Nur wenn die Helden gerade auf der Flucht sind, könnte es notwendig werden, diesen Höhle im Boden in Betracht zu ziehen, besonders, wenn gerade an dieser Stelle der Boden unter ihnen einbricht... (Sich verstecken ist eine andere Sache...)

**Meisterinformationen:**

Gewisse Dinge sind notwendig, auch Aborthöhlen. Die Clans nutzen sie allerdings auch als Abfalllager, was den Gestank noch erhöht, allerdings ist nur wenig von dem, was hier hineingeschüttet wurde, *früher* einmal für die Muriden *nicht* essbar gewesen.

Mehr als eine Aborthöhle haben die Clans selten, schon, um den Gestank wenigstens etwas in Grenzen zu halten.

## Lagerhöhlen für :

### 6 Proviant

**Allgemeine Informationen:**

Der große Raum, den ihr betretet, ist in bemerkenswerter Weise...leer. Es scheint, als hätte hier jemand vor eurer Ankunft alles ausgeräumt und weggebracht. Nur ein paar Häufchen Pilze und einige an Holzhaken an der Decke hängende Fleischschwarten, die wohl von Ratten stammen, finden sich noch an. Ansonsten ist der Raum weitgehend ausgeräumt, auch wenn seine Beschaffenheit aus nach außen ausgebuchteten Wänden und der Höhe der Decke in diesem Raum klar darauf schließen lässt, dass hier normalerweise große Vorräte gehortet werden.

Ein leises Quieken verrät, dass noch ein paar weitere Gäste im Raum befinden.

**Spezielle Informationen:**

Etwa 1W6 Rationen von *unverdorbenen* Lebensmitteln können hier gesichert werden. Im Allgemeinen verfügt die Höhle nur über einen Ein- und Ausgang, selten über zwei

getrennte. In der Höhle befinden sich durchschnittlich 1W6 Gossennatten + 1W3 andere Ratten + 1W2-1 andere Tiere.

**Meisterinformationen:**

Dass sich diese Tiere in der Lagerhöhle herumtreiben und sich an den Vorräten laben, ist für die Muriden nicht weiter problematisch, denn letztendlich sind dann wieder sie es, die sich an den voll gefressenen Ratten laben. Nur zu heftige Übergriffe werden meist durch Wächter oder disziplinierte Wachratten abgewehrt. Im Moment ist die Höhle jedoch gerade verlassen, entweder, weil sie wegen bevorstehendem Umzug des Clans aufgegeben wird oder weil die Muriden gemäß den Befehlen der Priesterschaft ihre Vorräte sicherheitshalber in eine andere, versteckte Höhle hinübertransportiert haben (diese kann sich sogar direkt hinter einer der Wände dieser Höhle befinden, und es bedürfte nur eines einfachen Schlages mit einer Spitzhacke, um an sie heranzugelangen...)

## 7 Handelswaren (Schmuggelwaren)

**Allgemeine Informationen:**

Eine kuriose Ansammlung von Gegenständen zeigt sich vor euren von Dunkelheit geplagten Augen: Seile, Behälter aller Art, Koch- und Essgeschirr in verschiedensten Formen, Tuch- und Stoffballen, Musikinstrumente und Kleider in diversen Größen und Farben liegen, nicht gerade säuberlich gestapelt, hier herum. Das ganze erinnert beinahe an den Lagerraum eines Krämers, oder noch besser, Gebrauchtwarenhändlers, denn das Zeug macht nicht unbedingt den Eindruck, als sei es sehr wertvoll.

**Spezielle Informationen:**

Ein zweiter Blick (und eine gelungene Probe auf Schätzen) offenbaren, dass es sich hierbei tatsächlich eher um Ramsch als Qualität handelt, wenn auch durchaus von Wert (genauere Werte sollte man den Ausrüstungstabellen aus **WnM** entnehmen). Waffen oder Grabwerkzeuge wird man hier vergeblich suchen, vielleicht von ein paar Schmuckdolchen und Schäufelchen abgesehen. Auch Ratten sind hier zu finden, die sich oft über ein paar Kleider oder Seile hergemacht haben und schnell verschwinden, wenn man sich ihnen nähert.

**Meisterinformationen:**

Für die hier gelagerten Sachen haben die Muriden meist keine Verwendung und eine schärfere Bewachung lohnt sich nicht, da die Sachen den Muriden oft nicht einmal gehören. Trotzdem werden sie gehortet, denn vielleicht ergibt sich ja doch einmal die Möglichkeit, die eine oder andere Sache zu veräußern. Mitunter kann ein Held hier sogar sein erst vor kurzem gestohlenes (materiell wertloses) Erinnerungsstück oder Talisman wieder finden.

## 8 Eisenerze und Mineralien

**Allgemeine Informationen:**

Ein Raum voller Steine ist das, so kommt es euch zuerst in den Sinn. Bei genauerem Hinsehen erkennt ihr aber dann, dass in den Steinen glitzernde metallene Einschlüsse zu sehen sind. Ein Erzlager also.

**Spezielle Informationen:**

Meist in der Nähe einer Schmiede gelegen, findet man hier (bei erfolgreichen Gesteinskundeproben) Eisen-, Zinn- und Kupfererze in verschiedenen Reinheitsgraden sowie ein paar Skrupul Bergkristall, Karneol, Rubin und sogar Thearchit, jedoch meist von

eher niedrigem Reinheitsgrad mit vielen Einschlüssen. Wer sich beladen will, sollte bei den Erzen mit etwa 5 Argental pro Okul Gewicht rechnen, bei den Edelsteinen gilt etwa  $\frac{3}{4}$  des Wertes aus der Tabelle in **WnM**. Im Schmieden erfahrene Helden können bei einer Schmiede in Reichweite aus den hier vorhandenen Materialien durchaus Werkzeuge und Waffen herstellen (Schmiedeproben sind wegen mangelnder Qualität allerdings um 3 erschwert).

#### Meisterinformationen:

Die Helden sollten das zwar nicht erfahren, aber unwichtig ist es nicht: diese Lager sind meist die "Ausschuss-" Lager der Muriden, in denen stark verunreinigte Erze und minderwertige Edelsteine zwischengelagert werden. Die wirklich ergiebigen Lager liegen in geheimen Höhlen, die sich meist in der Nähe einer Schmiede befinden, was die Diskrepanz erklärt, warum einige Lager so weit von der Schmiede entfernt liegen bzw. keine Schmiede vorhanden ist. Ob die Helden eines dieser Lager entdecken, ist sehr zweifelhaft, gelingt es ihnen jedoch, können sie neben dem bereits oben Erwähnten (in besserer Qualität, versteht sich,) sogar magische Metalle und große Ansammlungen kostbarer Kristalle finden. Allerdings wird der betroffene Clan, Befehl hin oder her, es nicht dulden, wenn die Gruppe hier herumräubert.

## 9 Waffen und Rüstungen

#### Allgemeine Informationen:

Metall glitzert euch aus der Höhle entgegen. Ein paar einfache Hieb Waffen und Speere, die schon bessere Tage gesehen haben, liegen etwas wirr auf dem Boden verstreut. Gebogene und gezackte Dolche mit einem als Schlagring ausgebildetem Griff, der für kleine Hände bestimmt zu sein scheint, sind die am häufigsten auftretende Waffenart. In einer Ecke des Raumes liegen ein paar an Belas erinnernde Waffen, manche mit verbogenen Metallteilen, die Zweifel an ihrer Funktionsfähigkeit aufkommen lassen.

Neben den Waffen könnt ihr auch ein paar kleine Stapel von abgenutzt erscheinenden Lederwesten oder –Wämsern entdecken, vielleicht auch ein etwas rostiges Kettenhemd.

#### Spezielle Informationen:

Die Waffen sind sowohl muridischen als auch oberirdischen Ursprungs (eine Volkskundeprobe + 8 oder eine Waffenschmiedeprobe + 8 kann über den Hersteller genaueres aussagen), im Durchschnitt ist der Bruchfaktor gegenüber dem Standardmodell meist um 1-3 Punkte erhöht. Die Rüstungen entsprechen in ihren Werten etwa dem Standard, bieten allerdings keinen schönen Anblick, sofern nicht etwas Zeit und ein paar

Lederbearbeitungsproben auf sie entfallen (bei einem rostigen Kettenhemd ist natürlich Kenntnis des Schmiedehandwerks und dazugehörige Ausrüstung notwendig.)

Die Belas, die meist aus demselben Material wie die Balken in den Wohn- und anderen Höhlen bestehen, sind tatsächlich kaum zu gebrauchen, eine Probe auf Feimechanik oder eine Sinnesschärfe-Probe + 5 gibt Aufschluss darüber, dass dies eher durch unsachgemäßen oder zu häufigen Gebrauch als durch schlechte Lagerung entstanden ist.

Bei den dolchartigen Waffen handelt es sich um den von Muriden erfundenen *Rattenzahn*, eines der wenigen muridischen Eigenentwicklungen in der Waffenproduktion. Auf sie gelten dieselben Nachteile wie bei den anderen Waffen.

#### Einhandwaffe, mit dem Talent Dolche zu führen

Typ	TP	TP/KK	WV	BF	Länge	Gewicht	Preis
Rattenzahn	1W+3	7-16	5/5	1	50	60	45 Ag, nur Muriden
Kann auch mit dem Talent Schlag geführt werden, dann 1W+2 TP, die von der Ausdauer abgezogen werden, dann WF 3/2							

**Meisterinformationen:**

Wie bei den Erzen, so ist auch dies eher ein Ramsch-Lager, die wirklichen Lager liegen woanders. Trotzdem haben sich die Muriden meist die Mühe gemacht und zumindest noch die besten Stücke hier entfernt, die nun bei den "auf Hochglanz polierten" (einige sind allerdings immer noch rostig, was bei Kämpfen allerdings einen Vorteil durch nachfolgende Entzündungen der Wunden verschaffen kann...) Waffen und Rüstungen lagern – nahezu unzugänglich für alle Oberflächenwesen. Zudem finden sich in den wahren Schatzkammern meist noch wertvolle, aber für Muriden leider ungeeignete, da meist zu große, Rüstungen und Waffen.

## 10 Schmiede

**Allgemeine Informationen:**

Grünes Dämmerlicht strahlt euch aus dem großen Raum entgegen, was aus den zahlreichen, stark leuchtenden Pilzen an der Decke und den Wänden herrührt. Überhaupt unterscheidet sich der Raum von allem, was ihr bisher hier unten gesehen und erlebt habt. Wände und Decken sind sehr viel aufwendiger ausgebaut und mit großen, hölzernen Stützbalken gesichert. In der Mitte des Raumes steht ein großer eiserner, geschwärzter Amboss, der fest mit dem Boden verbunden zu sein scheint. Auch sonst erinnert das Szenario an eine Schmiede, wie ein paar in der Nähe liegende Schmiedewerkzeuge und ein Haufen Eisenerz beweisen. Ein an ein Kohlebecken erinnerndes Gerüst steht neben dem Amboss, enthält jedoch keine Kohle, sondern Wasser. Auf dem Grund kann man ein paar knollenartige Gebilde erkennen.

In einer Ecke des Raumes befindet eine an eine Erzschmelze erinnernde Konstruktion. Neben einer Klappe, die wohl zum Einführen von Erz und Brennstoff dient, hat sie die Form eines Bienenstock aus Stein, der neben einem etwas seltsamen Geruch keine weiteren Auffälligkeiten aufweist.

**Spezielle Informationen:**

Falls die Helden über Schmiedekenntnisse verfügen, können sie mit der vorhandenen Ausrüstung hier durchaus etwas anfangen. Die Schmiedewerkzeuge sind allerdings nicht unbedingt in bestem Zustand, was die Schmiedeprobe um etwa 1 bis 2 Punkt erschwert. Das hier gelagerte Eisenerz ist in etwa durchschnittlich gutem Zustand und eignet sich für den Schmelzprozess. Kohle wird man hier aber vergeblich suchen.

Das Gerüst verfügt im unteren Teil über einen Abfluss, bei dessen Öffnung das Wasser ungehindert ablaufen kann.

Die knollenartigen Gebilde, so man sie aus dem Wasser herausholt, beginnen bei Kontakt mit der Luft, sich langsam zu erwärmen, bis sie am Ende sogar die Hitze eines Stücks Kohle entwickeln und in einem schwarzgrünlichem Licht leuchten. Eine Pflanzenkunde +5 offenbart, dass es sich bei diesen Knollen um Pilze (!) handelt, eine Pflanzenkundeprobe +8, dass es sich um eine ganz besondere, und wahrscheinlich nicht natürlich entstandene Variante der an den Wänden und Decken wachsenden Leuchtpilze handelt. Die Menge an Knollen reicht weder aus, um die Schmiede, noch die Erzschmelze damit wirksam zu betreiben. Der Geruch, den ausgebrannte Knollen (die "Brennzeit" entspricht in etwa ebenfalls der von Kohle,) hinterlassen, erinnert jedenfalls in frappanter Weise an den von der Erzschmelze ausgehenden Geruch.

Die Holzschwamm-Stützbalken können beim Herausreißen zu Einstürzen in der Schmiede führen und rufen damit sicherlich auch ihre Besitzer auf den Plan.

**Meisterinformation:**

Seitdem das Volk der Muriden vor ein paar Jahrtausenden die Züchtung des *Aggarith's* oder *Brandpilzes* entwickelte, der bei Kontakt mit Luft innerlich chemisch ohne Flammenbildung zu verbrennen beginnt und dabei heiß wie Kohle wird, hat sich die Schmiedekunst in alle Bereiche ihrer Tunnel verbreitet. Das gegenüber Feuer furchtsame Volk hat auf diese Weise die wichtigste Voraussetzung der Metallbearbeitung in interessanter Weise gelöst. Das erklärt auch, warum sich in muridischen Schmieden niemals auch nur kleinste Teile an Kohle finden, während geflutete Tunnel, in denen riesige Aggarithen-Kolonien wachsen, meist gleich nebenan liegen (siehe 2: Zuchtpilztunnel). Sollte Kohle zu den Ausrüstungsgegenständen der Helden gehören, lässt sich die Schmiede übrigens auch damit betreiben.

## Werkstätten für:

### 11 Waffen (überwiegend nichtmetallisch)

#### Allgemeine Informationen:

Ein großer Raum mit mehreren Haufen jener seltsamen Holzbalken, wie ihr sie schon in einigen anderen Räumen gesehen habt, tut sich vor euch im grünen Dämmerlicht der leuchtenden Pilze auf, die hier überall an den Wänden wachsen. Ein paar Steinplatten, auf denen bearbeitete Hölzer liegen, befinden sich an den Wänden des Raumes, einfache Werkzeuge, die an die Ausrüstung eines Tischlers oder Schreiners erinnern, liegen daneben. Auf ein paar der Platten liegen Waffen, die an eine Bela erinnern, meist in ihre Einzelteile zerlegt oder auf ein Haltegerüst gespannt.

In einer Ecke liegen ein paar an Speerspitzen erinnernde, verbogene Metalldornen, zusammen mit mehreren Bolzen, die zu den Belas zu passen scheinen.

#### Spezielle Informationen:

Das Holz ist wiederum überwiegend von Holzschwämmen kommend, an normalen Hölzern lassen sich meist noch Neretonie und Himmelszeder entdecken. Die Enden der Hölzer lassen sich meist einfach (FF-Probe) mit den verbogenen Metallspitzen kombinieren, was dem Aussehen nach einen Speer ergibt. Die Metallspitzen selber sind meist noch sehr rostig, eine Verletzung (1-2 SP) kann in manchen Fällen (vor allem bei Entkräftung) zu Wundbrand führen.

Helden mit Kenntnissen im Belabau können versuchen, aus den zerlegten und verbogenen Geschützen wieder eine funktionsfähige Waffe zusammenzubauen. Die etwas abgenutzten Werkzeuge erschweren alle dafür nötigen Proben um ca. 1-2 Punkte, ebenso das meist schadhafte Material.

#### Meisterinformationen:

In solchen Kammern werden die überwiegend nichtmetallischen Waffen der Muriden hergestellt, vor allem Belas und Speere. Auch hier hat man (*wer hätte es anders erwartet?*) vorsorglich alles Wertvolle entfernt, um die Helden ungestört durchziehen zu lassen.

### 12 Kleidung und Ausrüstung

#### Allgemeine Informationen:

Große Stapel an Rattenleder und Fell füllen die Ecken dieses Raumes. In der Mitte sind einige auf einem großen Steinplattentisch drapiert. Manche sind mittels dicker Lederschnüre zusammengenäht und erinnern an Umhänge, Hemden und Hosen für Kleinwüchsige. Andere wiederum sind zu einem einfachen Sack zusammengenäht, der wohl wie ein Rucksack auf dem Rücken getragen werden soll und einen leidlich stabilen Eindruck macht.

In einer anderen Ecke des Raumes liegt ein kleiner Stapel von Knochen, die scheinbar von Ratten stammen, ein paar davon auf einer kleinen Steinplatte liegend, die wohl mit einem Messer bearbeitet worden sind, um daraus einfache Hämmer, Nähnadeln und Nägel herzustellen.

### **Spezielle Informationen:**

Die Kleidungsstücke sind von einfachster Machart und bieten keinerlei Rüstungsschutz. Die Säcke sind etwa bis zu einem Gewicht von 8 Okul belastbar. Wem erschwerte Schneider-Proben gelingen, kann mit Hilfe der Knochen-Nähnadeln und der vorhandenen Gegenstände durchaus ein paar nützliche Utensilien herstellen.

### **Meisterinformationen:**

Das Schneider- und sonstige Handwerk war für ein Volk, das einen Pelz hat und überwiegend von den Erzeugnissen anderer lebt, schon immer eine eher zu vernachlässigende Kunst gewesen. Aus diesem Grund handelt es sich zur Abwechslung einmal nicht um eine vernachlässigte, sondern tatsächlich um eine normale Werkstatt, in der die Muriden Kleider, Beutel und Werkzeuge für den täglichen Gebrauch darstellen. Die Größe der Werkstatt variiert natürlich je nach Größe des Clans, allerdings nutzen größere Clans weitaus häufiger ihre Kontakte zur Oberfläche, um sich dort mit Kleidung und Ausrüstung auszustatten.

## **13 (Pilz-)Drogen**

### **Allgemeine Informationen:**

Ein eigentümlicher Geruch, der schon durch die angrenzenden Tunnel gestrichen ist, kommt aus diesem Raum. Auffällig ist, dass der Eingang des Raumes durch einen aus Rattenfell(?) bestehenden Vorhang vom Tunnel abgetrennt ist. Im Innern sind nur ein paar Steinplatten mit steinernen Sitzgelegenheiten zu sehen, ein paar leere Beutel, die aus einem tuchartigem Material gefertigt sind, liegen auf den Platten herum. Der Geruch ist im Raum noch sehr viel intensiver als außerhalb des Raumes und ihr habt das Gefühl, dass euch irgendwie immer leichter ums Herz wird.

### **Spezielle Informationen:**

Eine Sinnesschärfe-Probe +4 lässt Rückstände von Pflanzen, wahrscheinlich Pilzen, auf der Steinplatte erkennen. Wer sich länger als eine Spielrunde im Raum aufhält, fühlt sich in gewisser Weise freier, leichter (MU+1) und auch zufriedener (KL-1) als zuvor.

### **Meisterinformationen:**

Eine der wenigen Vergnügungen, aber auch beliebtes Handelsgut sind die zahlreichen Pilzdrogen, die die Muriden kennen. In den Werkstätten wird meist mit Mund- und Nasenschutz gearbeitet, um Nebeneffekte zu vermeiden. Die Muriden haben wieder einmal alle Vorräte aus diesen Räumen entfernt, allerdings sind die Wirkstoffe noch überall in der Luft zu finden und regen durchaus an.

## **14 Destillierhöhlen**

### **Allgemeine Informationen:**

Ein riesiger, tönerner Kessel füllt den ganzen Raum aus. Am Fuß und am Oberteil des Kessels ist jeweils eine große tönerner Klappe eingelassen, die sich jedoch leicht hochschieben lässt. Während sich im unteren Bereich scheinbar pflanzliche Rückstände, stark verkohlt, finden lassen, dringt aus dem oberen Teil ein Geruch, der euch unzweifelhaft an alkoholische

Getränke (oder zumindest Alkohol) erinnert. Überhaupt sieht der ganze Apparat aus wie eine Art primitiver Brauapparatur. Ansonsten ist in dem von Holzbalken gestützten Raum nichts weiter zu finden.

**Spezielle Informationen:** Brauer können mit diesem Gerät auf jeden Fall etwas anfangen (fragt sich nur was...), Alchemisten dürften die einfache Apparatur ebenfalls leicht durchschauen, Helden, die nachsehen wollen, ob noch etwas Alkohol in der Apparatur zu finden ist, sollten eine GE-Probe ablegen, wenn sie durch die Klappe versuchen, ins Innere der Apparatur zu gelangen, bei deren Misslingen sie an den feuchten Wänden abrutschen und in die (meist) leere Maschine rutschen (Das Herausholen solcherart Gefangener kann etwas schwierig werden, wenn in diesem Moment irgendwelche Gegner erscheinen). Im Innern ist der intensive Alkoholgeruch erst recht, und zwar in unangenehmster Weise, zu spüren. Sollte sich tatsächlich noch alkoholische Flüssigkeit in Apparatur befinden, ist sie oft verdorben und kann zu Magenkrämpfen (Selbstbeherrschungsproben) führen.

**Meisterinformationen:**

Wenige Fehden wurden um ihn geführt, aber viele mit ihm geschlagen: Neben Pilzdrogen ist Alkohol das andere Hauptlaster der Muriden, auf die alkoholische Getränke neben normalmenschlichen Reaktionen meist zu gesteigerter Aktivität und Blutlust führen. Die Destillierhöhlen sind meist eher selten und wenn, dann nur bei großen Clans zu finden. Kleinere Clans geben sich meist mit der Zucht von so genannten *Bierbovisten* zufrieden, auch wenn das daraus gewonnene Pilzbier meist etwas fade schmeckt. Allerdings ziehen die Muriden oft Oberflächenbier ihren eigenen Kreationen vor, da ihre Braukunst ein eher wüstes Herumgepansche ist, mit denen sie aus allem Möglichen, selbst Pilzen und Ratten, Alkohol herzustellen versuchen (ein Nicht-Muride, der solch ein Zeug probiert, kann froh sein, wenn er davon nicht blind wird...)

## 15 Kerkerhöhle

**Allgemeine Informationen:**

Hinter dem Fellvorhang gibt der Blick die Sicht auf einen dunklen Raum wieder. Im Boden des Raumes sind mehrere Pflöcke eingeschlagen und bilden viereckige Anordnungen, zwischen denen mitunter blutige Flecke zu sehen sind, so, als hätte man hier früher jemanden oder etwas mit Armen und Beinen an die Pflöcke gefesselt. Auch ein paar frei im Raum stehende Stein- oder Holzpfähle erwecken keinen sehr erfreulichen Eindruck. In einer Ecke kann man ein Kohlehäufchen erkennen, daneben eine lange Zange aus geschwärztem Metall und ein paar verrostete, schartige Messer.

**Spezielle Informationen:**

Untersuchungen des Blutes auf dem Boden (Heilkunde-Probe, Wunden +7, Anatomie-Probe +4 oder ähnliches), zeigen, dass es schon älteren Datums ist. Sollte der im ersten Teil verfolgte Muride genauer untersucht worden sein, so kann man hier relativ leicht auch noch schließen, dass es sich bei den ehemals Gefesselten ebenfalls noch um Rattenmenschen gehandelt hat.

Die Zange scheint bei Betrachtung der rußigen Ränder dazu da gewesen zu sein, die Kohlen zu halten, während die Messer durchaus für das Blut am Boden verantwortlich sein könnten. Wer es absolut nicht lassen kann, findet nach gelungener Sinnesschärfe-Probe +4, in der Nähe des Kohlehäufens vielleicht noch ein schon *faulendes* Rattenmenschenohr (Selbstbeherrschungprobe).

**Meisterinformationen:**



Dies hier ist das wohl düsterste Kapitel muridischer Kultur: Gefangene und überwältigte Muriden werden hierher gebracht und entweder als Druckmittel gegen ihre Clans eingesetzt, gefoltert, um Geheimnisse ihres Clans preiszugeben (brennende Kohlen sind dafür von jeher beliebtes Mittel gewesen) oder, falls gerade Bedarf besteht, ihnen die Ohren abzubeißen/schneiden/reißen und entweder selbst oder an andere Clans verkaufen. Ulithyu würde sich übrigens eher vierteilen lassen, als solch eine Höhle zu betreten, war es ihm doch einmal vergönnt, eine solche Höhle im belebten Zustand zu sehen... Was im Übrigen aus den Gefangenen, die vorher in der Höhle waren, geworden ist, ist eine andere Geschichte...

## 16 Wachhöhle

### **Allgemeine Informationen (wenn man sich aus den Tunneln nähert):**

Eine Pforte! Eine Pforte mitten im Tunnel, drängt sich euch der Gedanke zuerst auf. Nach den endlosen Märschen durch die Tunnel erscheint es euch nun, als wäre sie hier irgendwie fehl am Platz. Die Tür selber ist aus Stein, deutlich von Kratz- und Beiß(?) -spuren übersät, aber eindeutig von dem sie umgebenden Tunnel zu unterscheiden, in dem sie wie ein Fremdkörper steht. Bis auf etwas, das wie eine Einbuchtung im unteren Bereich der Tür aussieht, könnte man sie allerdings auch für einen Felsen, der den Tunnel versperrt, halten.

### **Spezielle Informationen:**

Eine Untersuchung des Portals zeigt, dass es sich tatsächlich um Kratz- und Beißspuren handelt, die über die ganze steinerne Oberfläche verteilt sind (Anatomie – und Tierkundeproben können darüber Aufschluss geben, dass es sich wohl um Ratten und Rattenartige handelte). Die Einbuchtung führt zu einer Klappe, die einfach aus einer an einem Scharnier aufgehängten Platte besteht, und Platz bietet, um Dinge etwa von der Größe einer großen Gossenratte hindurch zu schieben. Es ist möglich, dass jemand, der über den Vorteil: *Schlangemensch* verfügt, nicht unter Fettleibigkeit leidet und nicht größer als 1,60 Schritt groß ist, sich bei einer gelungenen GE-Probe +5 und KK-Probe +4, um die Klappe aufzuschieben, hindurchzwängen kann. Ansonsten ist es nur möglich, das Tor aufzubrechen, wenn mindestens 6 Personen jeweils zwei KK-Proben +8 hintereinander gelingen.

### **Allgemeine Informationen (wenn man sich aus der Clanshöhle nähert):**

Der Raum erweist sich auf den ersten Blick als Sackgasse, so scheint es. Die Decke und der Boden der Höhle sind eigentümlich nach außen gewölbt, was dem Raum die Form des Inneren einer deformierten Kugel zu geben scheint. Auffallend ist, dass der ganze Raum von Holz ausgekleidet zu sein scheint, alle Wände weisen mehr oder weniger hölzerne Balken auf. Ein hölzernes Halterungsgestänge, das scheinbar der Aufbewahrung von Waffen wie Speeren und Hieb Waffen dient, steht etwas einsam und verlassen in einer Ecke des Raumes, gleich neben einem, scheinbar aus Rattenknochen hergestelltem Käfig.

An einige Wände scheinen ein paar Steinplatten gelehnt, die an einer Seite mit Scharnieren, an der anderen mit einer Art Riegel an der Wand befestigt sind. Es sind Pforten, schießt es euch durch den Kopf. Und was auch immer hinter diesen Pforten ist, es scheint nicht sehr freundlich sein, wenn man sich durch steinerne Portale davor zu schützen versucht.

### **Spezielle Informationen:**

Ansonsten befindet sich im ganzen Raum außer bereits genanntem nichts von Bedeutung. Der Riegel an den Türen kann nach einer gelungenen KK+ 2 –Probe geöffnet werden, die Pforte lässt sich mit Hilfe von 3 Personen und jeweils 2 gelungenen KK-Proben +4 aufdrücken.

Am Boden der Tür befindet sich noch eine glatt mit der Tür abschließende Klappe, die nach einer erfolgreichen KK-Probe aufgeht und einen Blick auf den dahinter liegenden Korridor freigibt(s.o.).

**Meisterinformationen:**

Große Clans mit ausgedehntem Herrschaftsgebiet unterhalten an den Grenzen ihres Territoriums diese normalerweise schwer bewaffneten und mit "Pforten" ausgestatteten Höhlen. Es soll damit ein starker Außenposten entstehen, der Angriffe anderer Clans abwehren kann und ihre Aktivitäten überwacht. Die Kugelförmigkeit des Raumes soll dabei die Möglichkeit bieten, notfalls Gänge nach oben und unten zu treiben, um so die Gefahr, einfach "umgraben" zu werden, zu minimieren, während das Wildwachstum der Holzwürmer in diesem Raum Durchbrüche durch die Wände sichern soll.

Die Klappe in den Türen ist die so genannte "Rattenluke", durch die bei Angriffen Wachratten in den Tunnel gelassen werden können, um die gegen die Türen brandenden Angreifer würdig zu empfangen. Wer während eines solchen Angriffs versucht, dort hindurchzuklettern, wird meist durch ein paar Speerstiche oder Rattenbisse schnell eines Besseren belehrt.

Die Kratzspuren auf der Außenseite sind übrigens meist nicht Werk eines Angreifers, sondern von dem jeweiligen Clan selbst angebracht, um den Optimismus des Angreifers, die Tür irgendwie aus den Angeln zu reißen, im Vorhinein zu dämpfen.

Kommt es in den Tunneln zu einem Angriff der Muriden, können die Helden sich notfalls in der Wachhöhle verschanzen, während die Angreifer von außen die Zugänge berennen (eine regelrechte Belagerungs-Szene). Da die Höhle allerdings über keine eigene Versorgung verfügt, kann es bei einer längeren Belagerung zu Versorgungsschwierigkeiten kommen, besonders, wenn die Muriden die Höhle zu umgraben beginnen und zusätzlich von der Decke und vom Boden aus angreifen

## 17 Luftschaft

**Allgemeine Informationen:**

Licht! Euer Herz macht vor Freude einen Luftsprung, als ihr... Licht seht. Oder sehen wollt, denn selbst der schwache Lichtschein aus der Röhre an der Tunneldecke ist beinahe schon zuviel für eure an das Dämmerlicht und die Dunkelheit angepassten Augen. Was auch immer noch in den Tunneln auf euch warten könnte, es interessiert euch nicht mehr, als ihr das Licht am Ende des Tunnels seht.

**Spezielle Informationen:**

Grob geschätzt führt der nach fast senkrecht in die Höhe steigende Tunnel etwa 40 -50 Schritt in die Höhe und weist keinerlei Klettermöglichkeit auf bzw. ist nur mit dem geeigneten Kletterwerkzeug ausgestattet emporzusteigen (Mehrere Kletter-Proben nacheinander mit Haken und Seil etwa bis +6). Etwa 10 Schritt unterhalb des Ausgangs beginnt die Zone des Sr'Iryb, auch Rauschflechte genannt. Bei Berührung beginnen die Samen der Pilze zu fliegen und durchdringen selbst den besten Mundschutz, die betroffene Person muss pro KR (ca. alle 2 Spann) eine jeweils um 1 mehr erschwerte Selbstbeherrschungssprobe ablegen, bei Misslingen kommt es zu einem Rauschzustand, der neben leichten Rauschträumen (KL, GE und FF je -2) auch zu einer Ohnmacht führt, wonach an ein Festhalten an den Tunnelwänden nicht mehr zu denken ist.

**Meisterinformationen:**

So nah und doch so fern – dass soll diese Situation hervorrufen. Ohne Kletterwerkzeug ist fast unmöglich, die Wände des Schachts empor zu klettern, und auch mit ist es irrsinnig schwer. Die Rauschflechte, die die Muriden an ihren Luftschaften züchten, da sie als eine der

wenigen Züchtungen Halbschatten brauchen, ist schließlich die letzte Linie zwischen Eindringlingen von außen und Ausreißen von innen. Da die Sporen sehr klein und leicht sind, steigen sie im Schacht schnell empor, so dass keine Gefahr einer Verbreitung in den Tunneln besteht. Sollten die Helden sich angeseilt haben oder ähnliches, kommen sie in folge ständiger Ohnmacht entweder trotzdem nicht weiter oder der Haken, an dem das Seil hängt, an dem der bewusste Abenteurer hängt, löst sich und das Ganze stürzt in die Tiefe... Flugfähigkeit, die Fähigkeit, die eigenen Atemwege vollständig zu verschließen oder ähnliches, bringen hiermit natürlich Probleme mit sich, aber erstens muss natürlich eine Lösung gefunden werden, dass alle die Tunnel verlassen können und zweitens bleibt natürlich immer noch die Gefahr eines Einsturzes (der Held, der versuchen will, von oben Hilfe zu holen, kann also gerade noch mitkriegen, wie hinter ihm der Schacht einstürzt, und kann sich nun entscheiden, einfach das Weite zu suchen...)

#### **18 Markt:**

##### **Allgemeine Informationen:**

Ungläubig schaut ihr euch um: Nach den engen Tunneln ist diese Höhle beinahe ein Gigant, was die Ausmaße angeht. Hohe, steinerne Säulen, um die beim Bau der Höhle während der Aushubarbeiten scheinbar einfach herum gegraben wurde, tragen die bis zu 5 Schritt über dem Höhlenboden liegende Decke. Die Säulen sind kreuz und quer über den etwa 100 Orthugradu messenden Bereich verteilt, und es ist ein Wunder, dass hier noch nichts eingestürzt ist. Überall ist der Boden mit Abdrücken von rattenartigen Pfoten bedeckt, auch eine Menge Dreck liegt herum. Steintische stehen überall auf der ganzen Fläche verteilt herum, meist stark verkratzt und von wilden Flecken überzogen. An den entfernten Wänden des Raumes sind überall weitere Tunnelein- und Ausgänge zu sehen, ein paar ragen sogar direkt aus dem Boden heraus. Etwa in der Mitte der Höhle steht eine steinerne Säule, die nicht bis an die Decke grenzt und in einem kleinen Plateau an der Oberseite endet. Die Säule selber ist wiederum mit diversen Steinzeichnungen bedeckt, die jedoch im Gegensatz zu anderen, die ihr bisher hier unten gesehen habt, durchaus professionell zu nennen sind, auch wenn euch immer noch nicht klar ist, was sie eigentlich bedeuten.

##### **Spezielle Informationen:**

Ein Absuchen der Höhle nach Wertgegenständen etc. fördert (nach diversen Sinnesschärfeproben und Proben auf Selbstbeherrschung, denn mancher Dreck hier unten ist schlimmer als der schlimmste Kampf), kann man Geld im Wert von etwa 4-6 Aureal zusammentragen und Wertgegenstände, meist abgenutzt, schmutzig oder beschädigt, im Wert von etwa 10-15 Aureal ( dies können sein: Kleidung, Schmuck, Edelsteine, Geschirr, Spielzeug, einfache und schadhafte Waffen und Rüstungen, dazu jeden nur möglichen Schnickschnack und Krimskrams), sowie – bei einer 1 auf W6 – eine Sache wertvolleren Ursprungs, z.B. ein magischer Gegenstand, ein magisches Metall, Eine vorzügliche Waffe oder Rüstung, ein Lageplan eines Schatzes usw.

Die Betrachtung der Steinzeichnungen fördert zutage, dass sie mit etwas Scharfen in den Fels geritzt wurden. Die Zeichnungen zeigen ähnliche Szenen wie in der Wohnhöhle (s.o.) wieder, aber etwas kunstvoller und noch lebensechter (bei den Metzelszenen durch Ratten nicht unbedingt positiv. An einigen Stellen lassen sich noch ein paar Symbole ausmachen, die jemand, der Draydalanisch lesen kann oder über gute Kenntnisse in derselben Sprachfamilie verfügt bzw. neben Imperial noch Bansumitisch und Vesay beherrscht, entziffern kann, dass es sich hier um eine Lobpreisung zu Ehren eines Wesens handelt, dass sich "Die All-Einende" oder so ähnlich nennt. Dazu folgen noch ein paar Sätze, die sich allesamt um Themen wie: „Zerreißt die Oberflächlinge!“ oder „Gehorcht dem Willen der Götter!“ dreht, sowie Beschriftungen unter in den Fels geritzten Figuren, die als "Mis-krat" oder "Nagerret" bezeichnet werden. Die Oberseite der Säule ist mit dem geeigneten Kletterwerkzeug oder

einer gelungenen Klettern +4 –Probe zu erreichen. Auf dem Plateau selber befindet sich nichts Besonderes.

Die Eingänge führen wie üblich in neue Tunnel, einige verzweigen sich aber unmittelbar hinter dem Eingang in kleine oder größere Räume, die an die oben beschriebenen Wohn- und andere Höhlen erinnern, sich aber von der Ausstattung sehr viel "gewerblicher" ausnehmen (sie erinnern also an unterirdische Gasthäuser oder Tavernen).

**Meisterinformationen:**

Muridische Märkte sind *die* Zentren muridischen Zusammenlebens überhaupt. Hier wird gehandelt (meist mit Schmuggelwaren), gehehlt, Verträge zwischen Clans geschlossen, Söldner angeheuert, Kontakte geknüpft, in den (bereits erwähnten) Tavernen und Gaststätten (die meist von mächtigen Clans kontrolliert werden) gefressen und gesoffen usw. Im Gegensatz zu den umkämpften Tunneln sind Märkte allerdings ein Hort friedlichen Zusammenlebens, soweit man von Frieden bei den Muriden überhaupt sprechen darf. In der Mitte des Marktes steht die *Klöpfelsäule* (*Xsi'mur, sprich: Seymour*), von der aus Mitglieder der Priesterschaft den Markt überwachen (daher auch die von der Priesterschaft angefertigten Felszeichnungen), und für die Einhaltung der Ordnung (in gewissen Grenzen, eine Kneipenschlägerei ist also kein Grund, einzugreifen) sorgen, sei es durch das Schlagen von einer Knochenglocke oder, wenn dies nichts hilft, durch Göttliche Kraft (Magie). Im Großen und Ganzen werden die Regeln der Priesterschaft auf dem Markt jedoch eingehalten, denn nur der Markt selbst ist geschützt, nicht jedoch die zu ihm hinführenden Tunnel... Auch hier hat man Stände und Tavernen auf Anweisung der Priesterschaft geräumt, um die Helden und Ulithyu ungeschoren durchkommen lassen. Wer sich dies hinterher noch einmal in Erinnerung ruft, sollte ins Grübeln kommen, warum die Priesterschaft sich so viel Mühe um einen gemacht hat ... (*Weiteres siehe unten*).

**Tempel:**

**19 der Myshka-Ratt**

**Allgemeine Informationen:**

Ein Geruch wie von Fäulnis und Verwesung hat euch durch die Tunnel hierher geführt (oder besser begleitet, denn diesem Gestank nähert man sich nicht freiwillig), als ihr den Eingang zur Höhle betretet. Der Raum ist bemerkenswert gut ausgebaut: steinerne Säulen, die in regelmäßigen Abständen die Decke tragen und Holzbalken, die in Reih und Glied die Wände stabilisieren, erwecken den Eindruck, dass sich hier jemand besonders viel Mühe gemacht hat. Das Gesamtbild wird allerdings etwas gestört durch die unzähligen Pilzkolonien, die an Wänden, Decken und Böden überall unkontrolliert zu wuchern scheinen. Bei genauerem Hinsehen zeigt zudem, dass die vermeintlichen Holzbalken ebenfalls nur eine Kolonie einer Art stark verholzenden Pilz sind. Der Raum selber wird unregelmäßig von verschiedenen Leuchtpilz-Kolonien erhellt, die grünliches Dämmerlicht verbreiten und den Blick auf die über den ganzen Boden verteilten Schwämme, Trichter und Morcheln frei gibt, die sich sogar gegenseitig zu überwuchern scheinen. Als ihr einen Fuß auf den verpilzten Untergrund setzt, geben diese mit einem vermeintlichen Stöhnen unter euch nach, während sich unzählige Sporen in Bewegung setzen.

Die größte Aufmerksamkeit erregt jedoch der, ebenfalls von Pilzen überwucherte, Altar (?), der in der hinteren Ecke des Raumes steht. Auf einer Steinplatte, umringt von einer Menge von rattenledernen Beuteln, steht eine große, eiserne Glocke mit gesprungenem Glockenmantel. Auf der Wand hinter dem Altar ist eine große Felszeichnung zu erkennen, die das Bild einer großen, menschenähnlichen Ratte in einer mönchsähnlichen Kutte zeigt, in jeder der beiden ausgestreckten Hände Pilze haltend.

### **Spezielle Informationen:**

Selbstbeherrschungsproben im Angesicht der Fäulnis (die Pilze wachsen nicht umsonst hier so üppig) ist natürlich Standard-Voraussetzung für den Aufenthalt.

Auch ohne eine Probe auf Götter und Kulte wird klar, dass es sich hier um einen heiligen(?) Ort der Tunnelbauer handelt. Eine Magiekunde-Probe +7 (bei Magiebegabten +3, Dämonologen bestehen die Probe automatisch) gibt Aufschluss darüber, dass in diesem Bereich starke magische Kräfte am Werk gewesen sind, deren Ursprung aus der Domäne Myshkarias stammt.

Pro Spielrunde, die die Helden sich hier aufhalten, besteht eine Chance von 10% (1-2 auf W20), dass sie sich eine leichte Krankheit (Stufe 1-5) zuziehen (und zwar je eine Krankheit pro Spielrunde).

Eine Pflanzenkunde-Probe +7 kann die Pilze in Ansätzen nach verwandten

Oberflächenpilzen einordnen sowie die Entwarnung, dass es hierunter scheinbar keine Pilze mit gesundheitsschädigenden Sporen gibt (aber durchaus giftige Pilze). Zudem lassen sich die essbaren von den nichtessbaren Pilzen unterscheiden und es können bis zu 1W20 Rationen gesammelt werden – der Rest ist meist selbst schon wieder von anderen Pilzsorten überwuchert.

Wer versucht, den Boden aufzuwühlen, kann neben den Überresten von Pilzen, auf denen die anderen Pilze wachsen, auf denen wieder andere wachsen, wiederum – Pilze finden, und es scheint kein Ende absehbar.

Eine Inspizierung des Altars fördert bei einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe +4 eine versteckte Falltür zutage, die sich unterhalb des – verschiebbaren – Altars befindet. Eine KK-Probe+5 ist jeweils nötig, um den Altar zu verrücken und die Falltür aufzustemmen.

Darunter befindet sich der wild zusammen gewürfelte Inhalt des Opferstocks: Pilze, zerschlissene Wertgegenstände jeder Art, tote Ratten, Krimskrams etc. Wer sich mit diesen Dingen belädt, riskiert jedoch, den Zorn der hier verehrten "Gottheit" auf sich zu ziehen: eine um 5 erschwerte Probe auf die Magieresistenz führt dazu, dass der betreffende "Ketzer" an einem Gebrechen erkrankt, dessen Stufe mit dem W20 ausgewürfelt wird (von einem einfachen Schnupfen bis zu einer tödlichen Seuche ist also alles möglich).

Die Beutel auf dem Altar sind aus Rattenleder und mit Sporen verschiedener, rauscherzeugender Pilze gefüllt. Wird der Inhalt des Beutels unbedacht ausgeschüttelt, verbreiten sich die Sporen im Raum und können starke Rauschzustände erzeugen (KL, FF, GE -2, rauschhafte Träume).

Ein Läuten der gesprungenen Glocke hat keinerlei sichtbare Effekte, auch wenn der dumpfe Klang, der beim Läuten ertönt, ein undefinierbares Schaudern bei allen erzeugt – ein Grund dafür ist jedoch nicht zu erkennen...

Schlimmer Vandalismus am Altar oder dem Tempel selber ruft neben der Möglichkeit des oben erwähnten Effekts zusätzlich noch die hier beschäftigten Priester auf den Plan, und Kämpfe mit Ratten und Pilzsporenangriffen lassen nicht auf sich warten. Zudem wäre es noch möglich, dass sich ein Dämon aus der Domäne Myshkarias gestört fühlt und angreift...

### **Meisterinformationen:**

Die bei den Muriden verehrte Göttin Myshka-Ratt ist eine der beiden Hauptgottheiten des muridischen Pantheons, auch wenn sie gegenüber der Anbetung der alle Götter überschattenden Entität der All-Einenden Ratte, die in jedem Tempel zumindest symbolisch durch eine gesprungene Glocke gezeigt wird, den Stellenwert einer Dienerin einnimmt, was jedoch ihre Macht nicht im geringsten schmälert. Ihre Priester sind die in Kutten aus Filzflechten und ebenso meist von Pilzen überwucherten Pestmönche, die sich im Ertragen von Krankheiten und Giften üben. Die Anhänger der Pestmönche stellen heutzutage den größeren Teil der Priesterschaft der All-Einen, wie man sie nennt, dar, die

Priester begründen ihre Stellung durch den Dämonischen Animismus, den sie praktizieren – was unweigerlich den Blick darauf lenkt, dass die Muridischen Götter (Mit Ausnahme der All-Einen vielleicht) höchstwahrscheinlich Personifizierungen von dämonischen Domänen sind – allerdings ist das eine Theorie, die unter Muriden tödlich sein kann.

Bezogen auf die Umgebung von Sidor Corabis ist zu sagen, dass es hier vor allem die Rattiare sind, die eine beherrschende Stellung unter den hier ansässigen Clans einnehmen, liegt doch ihr heiligster Ort, "Ni-kchrili", der "Blutige Zahn", unterirdisch ganz in der Nähe von Sidor Corabis (*dazu weiter unten*).

Der Inhalt des Opferstocks besteht aus all den "unwichtigen Opfergaben", für die keine unmittelbare Verwendung gefunden wurde. Wertvollere Gegenstände dagegen werden gleich in die Haupthorte der Pesmönche transferiert, wo sie auf ihre Bestimmung warten.

## 20 des Nagga-Ratt

### Allgemeine Informationen:

Eine große Kaverne tut sich vor euch auf. Kaum dass ihr sie betreten habt, schlägt euch ein durchdringender Geruch von Fleisch, Blut und verfaulenden Innereien entgegen. Die ganze Höhle ist von Blutflecken und Fleischfetzen unbekannter(?) Herkunft verschmutzt, obwohl sie im Vergleich zu den Tunneln durchaus akkurat angelegt wurde. Ein großer Opferstein (?) mit einem darauf eingeritztem Bild einer Ratte steht in der Mitte des Raumes. Eine große, blutbeschmierte Glocke mit gesprungener Aussenhülle ist in einer Höhe von etwa drei Schritt darüber aufgehängt, vom Glockenklöppel baumelt ein langes Seil bis zum Altar herab. Als ihr euch dem Stein nähert, könnt ihr von allen Seiten ein leises Quieken hören und aus der Dunkelheit des nicht einmal von Leuchtpilzen erhellten Raumes lösen sich kleine Schemen, die euch umschwärmen.

### Spezielle Informationen:

Auch ohne eine Probe auf Götter und Kulte wird klar, dass es sich hier um einen heiligen(?) Ort der Tunnelbauer handelt. Eine Magiekunde-Probe +7 (bei Magiebegabten +3, Dämonologen bestehen die Probe automatisch) gibt Aufschluss darüber, dass in diesem Bereich starke magische Kräfte am Werk gewesen sind, deren Ursprung aus der Domäne Naggarachs stammt.

Das Quieken stammt unzweifelhaft von Ratten. Wird eine Lichtquelle mitgeführt, die mit Feuer betrieben wird, bleiben die Ratten in gebührendem Abstand, ansonsten beginnen sie sogar zwischen den Beinen der Helden herumzustreichen. Proben auf Selbstbeherrschung, möglicherweise erschwert um die Angst vor Nagetieren, sind hier nötig, um angesichts der Unmengen grauer Horden nicht in Panik auszubrechen. Geschieht dies, kann es passieren, dass die Ratten angreifen, ein Abzug von bis zu 2 Punkten auf den Mut-Wert ist möglich. Unter den Angreifern befinden sich vor allem Gossen-, Wach- und Jagd-Ratten, in schlimmen Fällen kommen vielleicht noch W3 Kampf-Ratten hinzu, die ungeachtet irgendwelcher Proben sofort angreifen.

Werte Gossenratte: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul

MU: 12 AT: 8 PA: 0 LE: 6 SP: 4\*

AU: 20 MR: 1 RS: 0 GS: 4 GW: 1 (Rudel bis 12 Tiere)

Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration, für Nicht-Muriden meist ungenießbar)

Werte Jagdratte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 20 Okul

MU: 16 AT: 10 PA: 0 LE: 6 SP: 6\*

AU: 40 MR: 2 RS: 1 GS: 7 GW: 2 (Rudel bis 10 Tiere)

Jagd: +12, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos) Fleisch (1/2 Ration)

## Rattengesichter – Ein myranisches Abenteuer

Werte Wachratte: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 16 AT: 12 PA: 0 LE: 10 SP: 9\*  
AU: 30 MR: 3 RS: 1 GS: 2 GW: 3 (Rudel bis 10 Tiere)  
Jagd: +2, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)

Werte Kampfratte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 35 Okul  
MU: 17 AT: 14 PA: 0 LE: 12 SP: 12\* (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 40 MR: 3 RS: 2 GS: 3 GW: 4 (Rudel bis 8 Tiere)  
Jagd: +3, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos), Fleisch (1 Ration)

\* Die Bisse einer Ratte verursachen immer SP. Nach jedem Biss wird mit einem W20 gegen die erlittenen SP gewürfelt, um zu überprüfen, ob eine Krankheit übertragen wurde.

Das durchaus gut gearbeitete Bild auf dem Opferstein zeigt eine große Ratte, die mit enorm großen Klauen und Zähnen ausgestattet ist, umgeben von einer Hunderschaft weiterer, kleiner Ratten, die zu ihr emporsehen.

Eine Sinnesschärfe-Probe +4 lässt erkennen, dass sich unter dem Opferstein eine Falltür befindet. Mit je einer gelungenen KK+4-Probe lässt sich der Opferstein wegschieben und die Falltür öffnen. Darunter befindet sich der Opferstock, in dem neben zerschlagenen Wertgegenständen jeder Art, Krimskrams und Pilzen (die schon wieder zu keimen beginnen) vor allem Rattenfelle, Leder und Knochen anfinden. Wer sich mit irgendetwas davon belädt, muss sich vor allem gegen die Ratten zur Wehr setzen, die schon beim Öffnen der Falltür eine sprungbereite Position einnehmen (Sinnesschärfe-Probe), um dann, sollte etwas entnommen werden, sich sofort auf die Betreffenden stürzen. Bisse verursachen, so sie eine Krankheit übertragen, immer *muridische Lykantrophi*, eine Krankheit der Stufe 20, wonach sich der Erkrankte zuerst in Neumondnächten, dann immer häufiger, in eine Werratte verwandelt (was bei Vertretern von Nicht-Säugetier-Rassen, namentlich Shingwa, Loualil und Risso, durchaus zu seltsamen Erscheinungen führen kann (eine Ratte mit Schwimmflossen oder geschuppter Haut etc.): der natürliche RS steigt dabei um 2, die Schneidezähne wachsen zu gewaltiger Länge heran und können, so man sie nicht abnutzt oder abbricht, sogar den Kiefer durchbrechen, starke Körperbehaarung und Klauenwuchs sind meist der Fall, dass Opfer befindet sich in einem ständigem Bluttausch (MU+5, AT+3, PA-5, keine AT/PA-Einbußen durch schwere Treffer).

Eine irgendwie geartete Schändung des Tempels (eine Ratte auf dem Opferstein zu schlachten, wäre beispielsweise keine) ruft neben verstärkten Angriffen der Ratten und oben beschriebenen Effekten auch die Priester des Tempels auf den Plan.

### Meisterinformationen:

Nagga-Ratt ist nach der All-Einen die älteste Gottheit der Muriden überhaupt. Von "Ni-kchrili", dem "Blutige Zahn", aus, wie das religiöse Zentrum seiner Anhänger genannt wird (s.u.), haben sich die Muriden in ihrer jetzigen Organisation seit der Gründungszeit des Imperiums in fast alle Gegenden Myranors ausgebreitet. In der Umgebung von Sidor Corabis sind es deshalb vor allem die Anhänger Nagga-Ratts, die Rattiare, die das Sagen haben.

Tempel Nagga-Ratts erscheinen meist etwas "schmuckloser" als Tempel der anderen muridischen Gottheiten, doch liegt das vor allem in der Tatsache begründet, dass die Rattiare sehr viel weniger standorttreu sind und in den Tunneln herumziehen, um den Ruhm ihrer Gottheit durch blutige Jagden und Kämpfe zu mehren und die Tempel den Ratten überlassen, während die andere Gruppe der Priesterschaft der All-Einen, die Pestmönche, mit ihren Pilzen lieber an gesicherten Orten (was meist dem Einfluss großer Clans zu verdanken ist) bleiben. Zwischen den beiden Gruppen kommt es zudem immer wieder zu Streitereien, doch die letzte große Auseinandersetzung, der *große Pestkrieg*, liegt nun schon

beinahe 5000 Jahre zurück und fällt in etwa in die Zeit, in der an der Oberfläche *der Fall* der Alten im Ersten Imperium stattfand...

## Ereignistabellen

Neben den Räumen und Tunneln sind es auch die "kleinen Dinge" des Alltags unter Tage, die es zu meistern gibt. Die untenstehenden Tabellen sollten maximal einmal pro Tag (also alle 24 Stunden) einmal abgefragt werden, falls es dem Zufall überlassen werden soll, was passiert. Natürlich ist es auch möglich, das Nachfolgende als grobe Richtlinie zu nehmen und jeden Tag individuell zu gestalten.

## Hunger und Durst

Sollten die Helden, vielleicht auch in Ermangelung von Kenntnissen in Fährten suchen, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Bergbau, Fallenstellen, Tierkunde etc., kurz vorm Verhungern oder Verdursten sein, bietet sich natürlich auch die Möglichkeit, ihnen "rein zufällig" etwas über den Weg laufen, bzw. etwas am Tunnelrand wachsen zu lassen. Problematisch kann es werden, wenn es nicht für alle reicht, und Streit darüber entsteht, wem die Ehre gebührt. Soll wirklich der Zufall hierbei oder auch in anderen Situationen helfen, kann man es auf der nachfolgenden Tabelle auswürfeln.

### 2W6 :

**2 Mastratten (gesund):** etwa Anzahl der Helden +/- W3 Tiere erscheinen im Tunnel. Die Tiere sind wahrscheinlich aus irgendwelchen Gründen von ihrer Herde getrennt worden und noch dick und kräftig, so dass sie hervorragende Braten abgeben würden – wenn es gelingt, sie zu fangen, denn die fetten Tiere können durchaus eine gewisse Geschwindigkeit entfalten.

Werte Mastratte: Schulterhöhe: bis 0,6 Schritt; Gewicht: bis 60 Okul  
MU: 9 AT: 3 PA: 0 LE: 20 SP: 1 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 20 MR: 0 RS: 0 GS: 1 GW: 1 (Rudel bis 20 Tiere)  
Jagd: Fallenstellen, +5 Beute: Fell (Wert: 4 Obulos, bei Muriden je nach Zucht bis zu 10 Aureal), Fleisch: Fleisch (5 Rationen, stark fetthaltig)

**4 Wasserquelle(reines Wasser):** Wasser ist ein Lebenselixier für alle Rassen, und die Muriden versuchen deshalb, immer ein paar unterirdische Adern für sich zu haben. Trotzdem bricht auch einmal an einer unbekannten Stelle eine kleine Quelle hervor, und spendet durstigen Helden dann Wasser für maximal 2W6 Liter, bevor sie versiegt. Das Wasser ist allerdings ohne Probleme trinkbar.

**6 Speisepilze:** Pilze wachsen zwar überall in den muridischen Tunneln, aber nur wenige davon sind essbar und dann meist an gut geschützten Stellen. Mitunter verbreiten sich ein paar Samen aber auch in den Tunneln und wachsen dort in kleinen Kolonien. Eine Kolonie besteht in der Regel aus Pilzen für etwa 1W3 Rationen. Der Geschmack ist dabei unterschiedlich, von für menschliche Zungen widerwärtig bis hin zu durchaus wohlschmeckend.

**8 Andere Pilze:** Es ist nicht alles gut, was im Tunnel wächst: manche Pilze sind das, was an der Erdoberfläche Rattengift ist, wenn auch glücklicherweise nur selten. In den allermeisten Fällen werden die Pilze einfach nur unangenehm schmecken und etwas Bauchgrimmen (-3 AUP) verursachen, oder (nach misslungener Selbstbeherrschungsprobe), zu Brechreizen führen (-1W6 AUP).



**10 Verunreinigtes Wasser:** Muridische Tunnel sind nicht gerade für ihre Reinheit bekannt, und wer keine Staublunge kriegen will, sollte sie ebenfalls meiden. Was Wunder, wenn auch das Wasser nicht unbedingt gehobener Qualität ist. Für Muriden ist es meist unbedenklich, dergleichen zu trinken, verwöhnte Heldenmägen könnten allerdings Schwierigkeiten bekommen: Durchfall (Krankheit Stufe 3, Häufiger Stuhlgang, 1-2 SP pro Tag bis zur Genesung) oder eine andere Krankheit können die Folge sein.

**12 Andere Tiere (auch Würmer, Maden etc.) oder Mastratten(krank):** Einige Helden könnten anfangs natürlich nur widerwillig auf die Idee kommen, Ratten zu essen. Zudem besteht auch die Gefahr, dass die Ratten erkrankt sind und gerade deshalb von ihren Züchtern aus der Herde entfernt wurden. Die ca. 2W6 Tiere, die den Helden im Tunnel entgegenkommen, sind daher meist schon zu schwach, abgemagert, krank oder einfach zu verhungert, um eine ernsthafte Gefahr für die Helden darzustellen oder effektiv davonlaufen zu können, auch wenn gerade halbverhungerte Exemplare meist sehr aggressiv sind. Zusammen liefern sie etwa 1W6 Rationen. Ansonsten gibt es natürlich allerlei unangenehmes, ekliges Kleingetier, das sich vielleicht gerade in Madenmanier über eine Rattenleiche hermacht und wenigstens ebensoviel Fleisch(1W3 Rationen) auf die Waage bringt wie die Ratte selber...

**3,5,7,9,11** Nichts. Absolut nichts. Nichts zu essen und zu trinken gibt es. Aber keine Sorge, Schuhsohlen und Schlammwasser sind auch mitunter ganz schmackhaft...

## Lichtquellen

Gehört man nicht zu einer Rasse mit guten Augen oder besitzt die Vorteile *Nacht-* oder *Dämmerungssicht*, wird es schwer, die Tunnel zu durchqueren, und muridische Angriffe erfolgen seit alters her aus der Dunkelheit. Somit sind Lichtquellen durchaus wichtig, ebenso der Brennstoff zum Betreiben derselben. Wenn erwünscht, kann man dies auch mit einem W3 (W6:2) auswürfeln:

### 1 Brennstoff zu Ende:

Entgegen der allgemeinen Annahme ist der Brennstoff für die Lichtquelle so gut wie aufgebraucht oder in irgendeiner Weise schlechter als gedacht. Dies könnte feuchte Kohle oder schlechtes, weil verwässertes Öl sein, Kerzendocht aus minderwertigem Wachs, dass plötzlich abbricht, eine Fackel, die einfach nicht brennen will, oder, falls die Helden Leuchtpilze als Lichtquelle verwenden, das langsame Absterben derselben.

### 2 Neuer Brennstoff oder Neue Lichtquelle gefunden:

Sei es ein Kohleflöz oder eine Ölquelle (siehe auch: Gänge und Hindernisse), eine Tunnelwand aus Feuerstein oder eine Kolonie Leuchtpilze (auch eine alte, irgendwie in die muridischen Tunnel gelangte und erloschene Laterne wäre möglich), auf jeden Fall reicht der Brennstoff oder die Lichtquelle aus, um den Weg der Helden genügend erleuchten zu können. Wie lange der Brennstoff oder die Lichtquelle vorhält, ist Spielleiterentscheid. Sollte es sich aber nicht gerade um Leuchtpilze handeln oder tappen die Helden mangels gegenwärtiger Beleuchtung gerade im Dunkeln, kann es schwer werden, den Standort des Brennstoffes zu finden.

### 3 Plötzliches Erlöschen der Lichtquelle:

Im Gegensatz zu einem absehbaren Ende des Brennstoffes kann es auch ganz plötzlich dazu kommen, dass die Lichtquelle erlischt. Ein (magischer?), eisiger Luftzug aus einem Tunnel, durch den die Fackel oder Kerze erlischt, Ein plötzliches Explodieren des Ölfasses (mit möglichen Verbrennungsschäden für den Träger), Leuchtpilze, die auf einmal ihre

Leuchttätigkeit einstellen, wären ein paar der vorhandenen Möglichkeiten, um die Helden im Dunkel stehen zu lassen.

## **Raub und Verlust**

Dem Opfer nach und nach alle Verteidigungsmöglichkeiten nehmen und dann erbarmungslos zuschlagen – das ist muridische Lebensweise. So kann es Helden, die ohne Nachtwache irgendwo rasten, durchaus passieren, dass sie davon wach werden, wie behaarte Füße zurück in den Tunnel hasten – zusammen mit ein paar Wertgegenständen. Aber auch in anderen Situationen, seien es Tunneleinstürze, plötzlich erloschene Lichtquellen und Angriffe aus dem Dunkel der Tunnel kann es geschehen, dass bei der nachfolgenden Bestandsaufnahme beinahe wie von Geisterhand (oder Rattenhand) verschwunden sind... Natürlich gibt es allerlei Möglichkeiten, sich gegen derartige Übergriffe abzusichern, und wenn die Helden sich nicht wirklich dumm anstellen, sollten sie in den meisten Fällen auch Erfolg haben. Ansonsten kann man das Ergebnis in der nachfolgenden Tabelle auswürfeln:

### **Würfeln mit 1W6**

#### **1 Unwichtige Ausrüstung:**

Was man auch immer darunter versteht, aber falls die Helden zur Sorte der Allessammler gehören, die ihre Ladekapazität meist enorm überschätzen, bietet sich eine gute Gelegenheit, sie etwas davon zu erleichtern.

#### **2 Wichtige Ausrüstung:**

Spitzhacken, Lichtquellen, Proviant etc., kurz, alles, was man als erfolgreicher Tunnelentdecker so braucht und auf gar keinen Fall abhanden kommen sollte.

#### **3 Normale Waffe:**

Ohne Waffen kommt man in den Tunneln nicht aus. Deshalb schmerzt es umso mehr, dass das geliebte Schwert nach dem Aufwachen nicht mehr da ist, wo man es nachts hingelegt hat.

#### **4 Besondere Waffe:**

Magierstäbe, kostbar gearbeitete, persönliche Waffen und seltene Einzelstücke kann man nicht in jedem Basar erwerben. Sollte während der Wanderung solch ein Stück mal abhanden kommen, können die Reaktionen über Verlust schon durchaus einmal heftig sein.

#### **5 Besondere Stücke:**

Vielleicht nicht im materiellen, wohl aber im moralischen Wert können rituelle Gegenstände, Erinnerungsstücke und dergleichen für manchen unersetzbar sein. Falls kein Held über so ein Stück, an dem sein Herz hängt, (mehr) verfügt, wertet man die Angelegenheit einfach als eine 6 beim Würfelwurf.

#### **6 Die Schatulle:**

Der Kernpunkt des Abenteuers. Eigentlich sollte sie nicht verloren gehen, aber mitunter kann ein kurzer Diebstahl, an dessen Ende man es nach einer Verfolgungsjagd doch wieder in den Händen hält, ganz interessant sein. Ulithy wird jedenfalls immer alles daran setzen, sie wiederzubekommen. Sollten die Helden es allerdings ganz bewusst zurücklassen, dürften ein paar Tunneleinbrüche und ein noch viel aggressiveres Verhalten aller Gegner sie darauf aufmerksam machen, dass es vielleicht der einzige Rettungsanker war, der die Feinde noch davon abhielt, sie endgültig zu erledigen...

## **Fundstücke**

Bei den ewigen Wanderungen einiger Clans und den vielen Clansfehden ist es kein Wunder, wenn mal das eine oder andere im Tunnel liegen- oder zurückgelassen wird. Meist handelt es sich jedoch einfach um entbehrliche, wertlose oder sonstige Gegenstände, denn wertvolle Sachen hüten die Muriden durchaus. Trotzdem kann auch hier in der Eile etwas liegen

bleiben, und wenn es vielleicht ein Stück aus dem ehemaligen Besitz der Helden ist, werden sich diese sicher darüber freuen – auch wenn es vielleicht inzwischen in einem etwas angegriffenem Zustand ist...

## 2W6:

**2-6 Nichts:** Na, was das wohl sein soll...

**7- 9 Wertlos:** Ein zerbrochener Speer, ein alter, zerschlagener Amboss, ein verrosteter Schwertknauf – so noch überhaupt etwas davon von Nutzen ist, hat es kaum noch mit der ehemaligen Aufgabe zu tun (als Sitzgelegenheit wäre der Amboss noch zu gebrauchen, aber Waffen kann man damit nicht mehr schmieden...). Als Spielleiter sollte man allerdings vorsichtig mit dergleichen sein, denn Helden sind meist sehr erfinderisch (Ambosse als Wurfwaffe können für starke Kopfschmerzen sorgen – wenn man in diesen Tunneln überhaupt etwas trifft...)

**10-11 Nutzbar:** Hierbei handelt es sich um noch durchaus intakte Werkzeuge, Waffen und Gerätschaften, die von den Muriden verloren wurden. Allerdings hält sich der Wert derselben in Grenzen, so dass magische Waffen, Optimatenmasken oder Teeservice aus Silber meist nicht einfach im Tunnel herum liegen.

**12 Wertvoll:** Selten, aber immerhin möglich ist es, dass auch einmal ein etwas kostbareres Stück zurückgelassen wurde (siehe dazu die Gegenbeispiele aus dem Vorhergegangenen). Allerdings kann in solchen Fällen damit gerechnet werden, dass der Clan, in dessen Besitz es gewesen war, bald ein paar Späher und Krieger schicken wird, die das gute Stück wiederbeschaffen sollen. Im Regelfall werden die Helden irgendwann von W6+1 Muriden aus dem Dunkel der Tunnel heraus angegriffen, zu einem offenem Kampf kommt es aber nur selten, dagegen sind Fernangriffe mit Belas und Tunnelleinstürze häufiger.

## Ereignisse

Der Reiz eines Dungeon-Abenteuers lag schon immer darin, dass in jedem Raum und in jedem Gang Gefahren lauern, manchmal auch mit der Frage verbunden, wie es möglich ist, dass der Zombie und der Drache Tür an Tür wohnen können...

Auch in den muridischen Tunneln begegnet man immer wieder gefährlichen Kreaturen und anderen Seltsamkeiten. Die nachfolgende Tabelle soll deshalb eher einen Anreiz bieten, was man hier so alles antreffen kann. Falls der Zufall erwünscht ist, ist natürlich auch das Würfeln mit 2W20 möglich, allerdings sollten dann nicht mehr als W2 Begegnungen pro Tag stattfinden, denn die muridischen Tunnel sind, irdisch gesprochen, keine U-Bahn-Stationen zur Rush Hour - Zeit...

Die mit einem \* gekennzeichneten Ergebnisse sollten übrigens nicht mehr als einmal während gesamten Marsches auftauchen, wird gewürfelt, nimmt man einfach ein anderes Ergebnis.

## Ratten

Wenn es etwas gibt, was einem in den Tunneln am häufigsten begegnet, dann sind es Ratten. Mitunter können ganze Horden dieser behaarten Krankheitsüberträger unterwegs sein, und wer dann den Nachteil *Angst vor Nagetieren* aufweist, wird wohl ein Fall für die Anstalt (wer ihn noch nicht hat, bekommt ihn danach wahrscheinlich von selbst...).

An der Oberfläche macht man zwischen Ratte und Ratte meist keinen Unterschied – unter Tage besteht dagegen sehr wohl einer. Ob man nämlich einer Spürratte begegnet, die beim bloßen Geruch von Oberflächenbewohnern Reißaus nimmt oder einer Kampfratte, die sich blutrünstig auf alles stürzt, was ihr im Weg steht, ist schon ein bedeutender Unterschied.

## 2 Gossenratten

Überall im Imperium verbreitet, so, als stecke eine treibende Kraft dahinter – tut es auch, denn die Gossenratten folgen einfach nur den Wanderungen der Muriden und bleiben dort, wo es am meisten zu fressen gibt. Mit ihren affenartigen Händen sind sie in der Lage, einfache Handlungen durchzuführen und besitzen sogar eine einfache Pfeifsprache, um einander zu warnen. Trotzdem sind sie für Muriden dass, was für den Menschen wohl der Affe ist, und ihr Denken verbietet ihnen von vornherein, die Gossenratte als etwas anderes als ein Tier, wenn auch ein ungemein Nützliches, ein Geschenk der Götter eben, anzusehen. In den muridischen Tunneln jedenfalls treiben sich meist Gruppen zwischen 2W6 bis 3W20 Tieren frei herum. Ob sie die Helden angreifen, hängt letztendlich davon ab, ob die Helden feurige Lichtquellen bei sich haben, die Gruppe gerade satt ist oder sie eine Gefahr wittern.

Werte Gossenratte: Verbreitung: Städte und muridische Tunnel; Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul MU: 12 AT: 8 PA: 0 LE: 6 SP: 4(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln) AU: 20 MR: 1 RS: 0 GS: 4 GW: 1 (Rudel bis 12 Tiere) Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration, für Nicht-Muriden meist ungenießbar)
---

### 3 Wachratten

Sie sind für die Muriden treue Beschützer und Bewacher der Tunnel, für alle anderen eine bissige Gefahr aus den Tunneln. Die Wachratten werden meist an wichtigen Tunnelabschnitten oder in umkämpften Gebieten als vorderste Wehr gegen Angreifer eingesetzt. Die Wachratten sind nicht unbedingt wanderfreudig, verteidigen aber dafür ihr Territorium gegen jeden Eindringling umso heftiger. Sollten die Helden ihnen in den Tunneln begegnen und sich entschließen, einen anderen Weg zu nehmen, werden die Ratten ihnen in der Regel nicht folgen, marschieren sie jedoch geradewegs auf sie zu, werden die Ratten sich laut quiekend auf sie stürzen. Ein Rudel Wachratten besteht meist aus 2W6+8 Tieren

Werte Wachratte: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul MU: 16 AT: 12 PA: 0 LE: 10 SP: 9(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln) AU: 30 MR: 3 RS: 1 GS: 2 GW: 3 (Rudel bis 10 Tiere) Jagd: +2, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)
--

### 4 Jagdratten

Jagdratten sind den Rattiarern aus der Priesterschaft der All-Einenden Ratte meist die liebsten aller Ratten (was nicht heißt, dass sie nicht ebenso alle anderen Ratten mögen...), verkörpern die geschmeidigen Tiere eindrucksvoll den Rausch einer blutigen Jagd. Jagdratten sind sehr kluge und gefährliche Tiere, die genau wissen, wann ihr Opfer wehrlos ist und einer lohnenden Beute bis in die entferntesten Winkel folgen. Sollten die Helden diese Beute sein, kann es vorkommen, dass jeder, der beim Gehen einmal über seine eigene Schulter blickt, eine Horde von 2W6 Ratten hinter sich erkennen kann, die der Gruppe in einiger Entfernung folgt. Die Tiere lassen sich zwar verscheuchen, finden aber immer wieder zu ihrem Opfer. Und sollte dieses einmal müde werden, ist das nächste, was es beim Aufwachen spürt, meist der schmerzhafteste Biss einer Jagdratte.

Werte Jagdratte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 20 Okul MU: 16 AT: 10 PA: 0 LE: 6 SP: 6(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln) AU: 40 MR: 2 RS: 1 GS: 7 GW: 2 (Rudel bis 10 Tiere) Jagd: +12, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos) Fleisch (1/2 Ration)
---

### 5 Wühlratten

Mitunter an große Maulwürfe mit Rattenschwanz erinnernd, graben diese Ratten sich mit ihren großen Gebissen und Krallen durch den Fels. Sie sind die Arbeitstiere der Clans und ersetzen an vielen Stellen den Einsatz von Spitzhacke und Schaufel. Sie sind deutlich weniger angriffslustig als ihre Verwandten, aber in die Enge getrieben, verteidigen sie sich

mit ihren entsetzlichen Zähnen und Klauen meisterhaft. Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Tiere magisch zu manipulieren, um einen Weg an die Erdoberfläche zu graben, müssen sie allerdings meist feststellen, dass die Tiere sich zwar prinzipiell in eine bestimmte Richtung lenken lassen, aber es beinahe instinktiv vermeiden, sich Richtung Sonnenlicht zu graben, und kein noch so starker Zauber kann sie davon abbringen.

Werte Wühlratte: Schulterhöhe: 0,5 Schritt; Gewicht: bis 40 Okul  
MU: 10 AT: 5 PA: 0 SP: 7(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 35 MR: 2 RS: 1 GS: 2 GW: 2 (Rudel bis 12 Tiere)  
Jagd: +2, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos), Fleisch (1 Ration, zäh)

### 6 Spürratten

Wasseradern, wilde Pilzkolonien, Rattenhorden – all dieses und noch mehr zu finden, ist Aufgabe der Spürratten. Manche aus dieser Tierart sind sogar in der Lage, Metall in den Felsen zu erspüren. Auch um Verschüttete nach Tunnelleinstürzen zu finden, ist ihre Aufgabe, und so sind sie meist leicht und schlank gebaut, um sich auch noch durch engste Löcher hindurchzuzwängen. Die Tiere sind meist keine sehr große Gefahr, spüren sie Eindringlinge mit ihren feinen Sinnen noch auf größere Entfernung und können so meist rechtzeitig die Flucht ergreifen.

Werte Spürratte: Schulterhöhe: 0,3 Schritt; Gewicht: bis 15 Okul  
MU: 14 AT: 5 PA: 0 LE: 4 SP: 3 (immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 30 MR: 2 RS: 0 GS: 4 GW: 1 (Rudel bis 15 Tiere)  
Jagd: +10, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 1 Obulos), Fleisch (1/4 Ration)

### 7 Hüteratten und Mastratten

Die "Schäferhunde" der Muriden: Hüteratten sind ausdauernd und pflichtbewusst, die großen Rattenherden in den Tunneln, die die Muriden züchten, werden größtenteils von ihnen überwacht und zusammengehalten. Sie sind dafür bekannt, die Herde gegen alle feindlichen Angriffe zu verteidigen und sich dafür sogar notfalls selbst zu opfern. Besonders die fetten und eher wehrlosen Mastratten werden häufig von ihnen begleitet, wobei die Mastratten sich um ihre Beschützer wenig scheren, solange es genug zu fressen gibt. Begegnen die Helden in den Tunneln solch einer Herde von meist 1W6 Hüteratten und 2W20+10 Mastratten, werden sie nur angegriffen, wenn sie sich feindlich verhalten. Entdecken sie irgendwo vielleicht eine Hüteratte, die den Anschluss an ihre Herde verloren hat und nun allein durch die Tunnel irrt, ist es vielleicht sogar möglich, durch gute Abrichten-Proben und Verpflegung aus dem eigenen Vorrat dafür zu sorgen, dass die Hüteratte ihnen von nun wie ein treuer Hund folgt (Bei einem Kampf wird sie aber trotzdem eher wie eine Ratte reagieren...)

Werte Hüteratten: Schulterhöhe: bis 0,4 Schritt; Gewicht: bis 30 Okul  
MU: 13 AT: 12 PA: 0 LE: 10 SP: 8  
AU: 50 MR: 2 RS: 1 GS: 6 GW: 3 (Rudel bis 10 Tiere)  
Jagd: +5, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 2 Obulos), Fleisch (1 Ration)

### 8 Kampfratten

Die schlimmste Erfahrung, die man bei Ratten machen kann, ist die Kampfratte: Sie ist eine grausame Bestie mit einem beinahe unstillbaren Blutrausch und wird bei den Clans und der Priesterschaft allerhöchstens für Gottesurteile bei Streit zwischen mächtigen Clans anstelle von Fehden verwendet. Trotzdem kommt es leider gar nicht so selten vor, dass eine dieser Ratten aus der Obhut seiner Besitzer entwischt und dann in den Tunneln wütet, bis man sie zu Strecke gebracht hat. Ein solches Treffen verläuft in den seltensten Fällen unblutig und sollte es sich sogar um ein ganzes Rudel von diesen Tieren handeln (1W6+2 Tiere in einem Rudel, wahrscheinlicher aber Einzelgänger), hilft wohl nur noch beten...

Werte Kampfratte: Schulterhöhe: bis 0,5 Schritt; Gewicht: bis 35 Okul  
MU: 17 AT: 14 PA: 0 LE: 12 SP: 12(immer Sp, mit W20 dagegen auf Krankheiten würfeln)  
AU: 40 MR: 3 RS: 2 GS: 3 GW: 4 (Rudel bis 8 Tiere)

Jagd: +3, Fallenstellen Beute: Fell (Wert: 3 Obulos), Fleisch (1 Ration)

## 9 Riesenamöbe

Aventurier haben diesen unangenehmen Bewohner unterirdischer Tunnel vielleicht schon kennen gelernt, Myranische Helden werden es wohl nun auch: die myranische Riesenamöbe ernährt sich, wie ihr aventurischer Verwandter, von allem, was sie bei ihrem Weg (oder Schleimen) durch die Tunnel antrifft. Auch die Helden bilden da keine Ausnahme. Wenn die Amöbe einen der Helden mit ihren Scheintentakeln (bei gelungener AT und misslungener PA) packt, versucht sie, ihn vollständig zu umhüllen, was pro KR 2 SP anrichtet. Sollte die Gruppe die Amöbe besiegen, können sie "in ihr" neben ein paar noch unverdauten Rattenknochen und ähnlichem Kleingetier bisweilen kleine Münzen und andere Metalle, die sie noch nicht ausgeschieden (oder ausgeschleimt...) hat, im Wert von 1 Argental finden (und sich dabei die Kleidung vollständig ruinieren...)

Werte: Riesenamöbe: Höhe: ca. 1,5 Schritt; Gewicht bis 30 Okul  
 MU: 25 AT:12 PA:0 LE: 39 SP: 1W (+Schleim)  
 AU: unendlich MR: 18 RS: 0 GW: 5  
 Beute: s.o.

## 10 Lamucken

Einstmals zur Vertilgung von Ratten und anderem Getier eingesetzt, haben die sechsbeinigen Tiere inzwischen vielerorts deren Platz eingenommen. Was Wunder, dass auch die muridischen Tunnel mit ihren großen Rattenhorden von ihnen erobert worden sind. Für die Muriden, besonders aber für die magiebegabten Priester sind sie ein Dorn im Auge (man munkelt sogar, sie seien einstmals extra erschaffen worden, um die Mitglieder der Priesterschaft anzugreifen), weshalb sie in den Tunneln steter Verfolgung durch die Rattenmenschen ausgesetzt sind. Trifft die Gruppe auf ein Rudel dieser Tiere (etwa 2W6 Tiere), kann es je nach Lage der Dinge passieren, dass die Lamucken vollgefressen in der Dunkelheit verschwinden oder ausgehungert die Helden angreifen, wobei Magiebegabte zuerst attackiert werden.

Werte Tigerfrett: Körperlänge: um 0,5 Schritt, Gewicht: ca. 0,4 Okul  
 MU: 14 AT:11 PA: 10 LE: 12 RS: 1  
 TP : 1W+2(Biss) GS : 8 AU : 75 MR : 5 GW: 6  
 Jagd : +8, Flucht Beute : 1 Ration Fleisch, Fell (1Pk bis 5 Arg)

## 11 Mensch\*

### Allgemeine Informationen:

Ein leises Stöhnen ist aus dem Dunkel des Tunnels zu hören. So gut es noch möglich ist, macht ihr euch verteidigungsbereit, denn in diesen Tunneln, dass wisst ihr jetzt, kann alles gefährlich sein. Indes, der Stöhnende scheint keinen Versuch zu machen sich euch zu nähern. Dann wird das Stöhnen von einem Hustenanfall unterbrochen, der klingt, als würde jemand seine eigene Lunge auszuhusten versuchen. Vorsichtig nähert ihr euch der Quelle der Geräusche. Im Lichte eurer Lichtquelle liegt vor euch... ein Mensch!

### Spezielle Informationen:

Es braucht keine großen Kenntnisse, um herauszufinden, dass der Entdeckte ausgehungert, durstig und krank ist – nur allzu deutlich zeichnen sich seine Rippen unter der pergamentartigen, fleckenübersäten Haut ab und sein Blick ist seltsam geistesabwesend. Nicht einmal die Helden scheint er wahrzunehmen, sein ganzes Trachten scheint sich eigentlich nur noch darauf zu beschränken, auf den Tod zu warten.

### Meisterinformationen:

Wer auch immer der Gefundene ist – er hat seinen Preis an die Tunnel entrichtet. Tatsächlich wird er wohl noch vor den Augen der Gruppe in den Tod enteilen. Sollten die Helden ihr bestes tun, um ihm noch zu helfen, zeigt sich, dass er infolge der Entbehrungen wahrscheinlich den Verstand verloren hat, und sich je nach verbliebener Kraft mit Händen und Füßen gegen jede Berührung wehrt. Wahrscheinlich wird er, so sie ihn mitnehmen, spätestens beim Finale sterben, und sollte er sogar dass noch überleben, ist er für den Rest seines Lebens ein Pflegefall.  
Falls gewünscht, kann es sich auch um einen Amaunir, Shingwa oder Neristu handeln. Zumindest im letzteren Fall wird es Ulithyu auf keinen Fall zulassen, ihn nicht mitzunehmen.

## 12 Leiche Mensch/Amaunir/Neristu etc.

In diesem Fall können die Helden nur noch die Überreste eines Intelligenzen Lebewesens finden, im schlimmsten Fall vielleicht noch eine Rattenhorde, die sich an ebenjenen Überresten labt (Selbstbeherrschungsprobe nicht vergessen...). Bringen die Helden angesichts ihrer eigenen Lage noch die Kraft auf, den Toten zu begraben oder auf sonstige Art beizusetzen, kann man ihnen das anrechnen, dass der Geist des Toten, der ehemals ein exzellenter Krieger war, irgendwann einmal auftaucht und ihnen beisteht, um seine Schuld zu erfüllen. Sollten sie nichts tun oder sogar beginnen, den Leichnam zu plündern (- Schwert, Faustschild, Kettenhemd, zerfledderte Kleidung, Münzen im Wert von 3 Aural -), kann er ebenfalls zurückkehren – als Phantom, das den Helden folgt, um ihnen zur Strafe die Lebenskraft auszusaugen (siehe **Myranische Mysterien: Untote, Phantome und Totengeister**).

## 13 Tierskelette

Diese Begegnung findet eigentlich sehr häufig statt – schon für muss man sich daran gewöhnen, alle 100 Meter wenigstens ein paar Rattenknochen gesehen zu haben, aber auch andere Tiere sind hier verendet. Einige sind allerdings selbst im Tode noch eine Gefahr und die (un)heilige Magie der Priester tut ihr übriges: Wandelnde Rattenskelette, Lebende Tierkadaver, Geisterratten, Lamucken-Phantome – alles ist prinzipiell möglich. Wenn man zur Abwechslung ein bisschen Spaß haben will (und *Terry Pratchetts Scheibenwelt* kennt), kann zur Abwechslung mal auch ein Rattenskelett in Kutte und mit Sense ausgestattet durch die Tunnel huschen...

## 14 Tunnelleinstürze

### Allgemeine Informationen:

Ein Krachen ist zu hören, dann donnern Erde und Sand auf euch herab. Keine Chance, zu entkommen, keine Chance, sich zu bewegen, keine Chance... zu atmen. Im Stillen betet ihr nur noch, dass es bald vorbei sein möge.

### Meisterinformationen:

Jederzeit möglich, aber in diesem Fall einfach passiert – alle sind verschüttet worden. Den Helden werden so viele LeP abgezogen, wie der Meister wünscht. Bewegungen sind wie gesagt unmöglich, die Helden verlieren nach W20 Spielrunden das Bewusstsein. Ihre Rettung: in mannigfaltiger Weise – plötzlich erneuter Erdrutsch, durch den einer oder mehrere Helden sich befreien können, nach Ohnmacht einfach Erwachen in einem Tunnel, als hätte jemand (?) sie herausgeholt und hierhin geschafft, vielleicht sogar eine Horde hungriger Ratten, die auf der Suche nach etwas zu fressen die Helden findet und soweit ausgräbt, dass diese sich befreien können (allerdings sind die Ratten, wie gesagt, ziemlich hungrig...). Während des Einsturzes wäre ein Würfelwurf auf Raumangst sinnvoll, besteht dieser Nachteil nicht, wird

gewürfelt, als hätte der Betreffende einen Wert von 2. Bei Bestehen der Probe ist in Erwägung zu ziehen, den Raumangstwert um 1-2 Punkte zu erhöhen.

## 15 Wassereinbrüche

### Allgemeine Informationen:

Ein leises Rumpeln und das Zischen wie von einem Kochtopf ertönt in euren Ohren. Der Boden beginnt zu zittern und zu wackeln. Dann donnert plötzlich eine gewaltige Flutwelle um die nächste Biegung und schießt auf euch zu.

### Spezielle Informationen:

Egal, mit welcher Geschwindigkeit die Helden laufen, das Wasser wird sie wohl auf jeden Fall einholen. Jede Person wird von den Füßen gerissen, einige werden im ersten Schreck wohl etwas Wasser schlucken (1-2 SP), dann reißt sie der Strom noch einige Hundert Meter weiter durch die Tunnel. Es ist möglich, wenn auf dem Weg viele abzweigende Tunnel liegen, dass die Gruppe getrennt wird.

Wenn das Wasser sich in seinem Flussbett beruhigt, kann es manchmal Stunden dauern, bevor es abfließt. Wegen der unregelmäßigen Bauweise in den Tunneln ist es recht häufig, dass sich Luftblasen im Tunnel bilden, in denen im Wasser Treibende Helden erst einmal Luft schöpfen können. Allerdings ist dies manchmal etwa schwierig, entweder, weil man zu einer kleinen Spezies gehört oder weil die Decke an dieser Stelle ausnahmsweise mal sehr hoch ist (vielleicht auch durch das Wasser entstanden). Um an der Oberfläche zu bleiben, ist es manchmal nötig, sich schwerer Sachen wie Waffen und Rüstungen zu entledigen. Eine gewisse Irritation tritt dann auf, wenn das Wasser absinkt, und die guten Sachen auf einmal fehlen, so als hätte sie jemand unter Wasser weggeschleppt...

### Meisterinformationen:

„In den Tunneln ertrinkt man eher, als dass man verdurstet“, heißt ein muridisches Sprichwort. Ob dies wirklich stimmt, haben nur wenige Muße gehabt, zu überprüfen. Trotzdem ist es gar nicht so schwer, bei all den unterirdisch von Flüssen abgeleiteten Wasseradern, dass eine davon sich völlig neue Wege bricht und die nahe liegenden Tunnel mit Clanshöhlen und allem drum und dran überflutet (was natürlich von manchen Clans ausgenutzt wird, aber nur selten, denn schließlich besteht die Gefahr, dass auch die eigenen Höhlen dabei in Mitleidenschaft gezogen werden.).

## 16 Neuer Gang, plötzlich entstehend

### Allgemeine Informationen:

Erneut ein Zittern. Schon macht ihr euch bereit, dass euch die Decke (wieder?) auf den Kopf fällt, als ein Teil der Wand neben euch einstürzt und den Blick auf einen neuen Gang freigibt.

### Meisterinformationen:

Muriden sind unermüdliche Arbeiter im Tunnelbau, die Tunnel dafür meist Einsturzgefährdet und schlecht ausgebaut. So kann es durchaus vorkommen, dass plötzlich der Weg auf einen neuen Tunnel freigegeben wird, ohne dass die Bauherren irgendwo zu sehen wären. Aber auch Einstürze, die zu anderen Tunneln eine Verbindung schaffen, vielleicht auch zur unterirdischen Grabkammer eines Unbekannten (dann aber wirklich tief unter der Erde) oder dem Schatzbunker eines fremden Volkes (oder zu einer der reicheren Lager und Werkstätten, s.o.) sind möglich.

## 17 Höhlenspinnen

Schon in der Kanalisation kann man auf diese Tierart treffen, und in den Tunneln der Muriden haben Verwandte von ihr auch schon einen Lebensraum gefunden: Die Netze der



Höhlenspinnen erstrecken sich mitunter mehrere Milia durch alte, selten begangene Tunnel, in den häufiger benutzten bauen sie ihre Netze mitunter quer in den Gang. Selbst mit einer Lichtquelle sind die Netze nur schwer zu erkennen (Sinnesschärfe-Probe +3), wer sich darin verfängt, kann pro KR eine jeweils um 1 erschwerte KK-Probe ablegen, um sich zu befreien. Die Netze mit einer Waffe zu zerschlagen, erfordert mehrere KK-Proben, um sie hinterher wieder vom Netz lösen zu können.

Nach spätestens 5 KR zeigt sich dann in aller Regel die Erbauerin des Netzes (manchmal ist es auch eine Gemeinschaftsarbeit gewesen...) und versucht, den Betreffenden mit einem gezielten Biss zu lähmen (AT: 15, 1W+2, danach für 2W20 KR KK und GE pro KR minus 1, sinkt eine von beiden auf 0, ist der Held bewegungsunfähig.)

Werte Höhlenspinne: Größe: bis 0,3 Schritt, Gewicht: bis 3 Okul

AT: 10/15 PA: 4 LE: 20 RS: 1

TP: 1W+2(Biss)\* GS: 10 AU: 35 MR: 5 GW: 3

\* Zum Biss kommt noch ein eventueller Giftschaten hinzu, wenn dieser TP anrichtet. Die Höhlenspinne ist zudem in der Lage, alle 3 KR ihr Gift direkt gegen den nächsten Angreifer zu spucken, der 1W+3 TP anrichtet, tztich noch der bereits genannte Giftschaten.

## 18 Crill

Wie bereits gesagt, kommt der aggressive, blinde Verwandte des Uccara-Salamanders in den Muridischen Tunneln unter Sidor Corabis relativ häufig vor, überwiegend in der Nähe von unterirdischen Flussläufen. Aber auch an anderen Stellen sind die Tiere durch aus nicht selten, beispielsweise, wenn sie sich auf den Weg von einer zu einer anderen Wasserquelle machen. Dass ein derartiger Marsch sie meist ziemlich hungrig macht, braucht an dieser Stelle wohl nicht weiter erwähnt zu werden. Normalerweise sind die Tiere bei solchen Märschen in größeren Gruppen unterwegs (etwa 3W6 Exemplare), sollte einer von ihnen getötet oder schwer verletzt werden, machen sich die anderen sofort über ihn her.

Werte des Crill: Länge: bis ½ Schritt Gewicht: bis 20 Okul

MU 12 AT 4 PA 0 LE: 7 RS 1

TP 1W3 SP (+Gift\*)

GS 7 AU 20 MR -1 GW 2

Jagd +3, Flucht oder Angriff

Beute: Haut (2 Arg), Fleisch (ungenießbar, giftig)

\* Wenn das Gift die Haut des Opfers durchdringt, richtet es 1W6 SP an, ebenso, wenn man den Crill verzehrt)

## 19 Cri'krin

Wenn Uccara-Salamander ein bestimmtes Alter erreichen, entwickeln sie sich zum gefährlichen Canteranischen Reißlurch, und wenn Crill ein bestimmtes Alter erreichen, wird aus ihnen... ein Cri'krin. Wegen der etwas begrenzten Lebensverhältnisse im Untergrund ist diese corabenische Reißlurchart zwar nicht so groß wie ihr canteranisches Pendant, aber nicht weniger ungefährlich. Vor allem sein Maul, bei dem der Lurch seinen Unterkiefer wie eine Schlange aushaken und damit mitunter einen ganzen Tunnel versperren kann, macht ihn zu einem der unterirdischen Schrecken, vor dem sogar Muriden Angst haben. Aufgrund seiner Giftigkeit hat der Cri'kin keine natürlichen Feinde (von den Muriden einmal abgesehen) und sein Erschütterungssinn warnt ihn schon lange im Voraus, wenn wieder einmal ein Erdrutsch bevorsteht.

Werte Cri'kin: Größe: bis 1,60 Schritt Gewicht: bis 100 Okul

MU: 18 AT: 11 (2 AT/KR)\* PA: 6 LE: 40 RS: 4

TP: 1W+2 (Schwanz)/ 2W+4 (Gebiss)

GS: 3/6 (im Wasser) AU: 35 MR: 5 GW: 13

Jagd: +13 Beute: Schädel (komplett) Trophäe, 2 Aureal, Haut 8 Argental,

Zähne 2-4 Pk/Stück

\* jeweils eine Attacke mit Schwanz oder Gebiss gegen verschiedene Gegner, dazu ein Giftschaten von 5 SP für 3W6 KR

Optionale Kampfregeln: Hinterhalt, Kampf im Wasser, Gifthauch (alle 3 KR statt Beißangriff AT 18, Giftwirkung s.o.)

## 20 Fledermauskolonie

Dunkel und kühl – so etwas haben Fledermäuse gern. In der Nähe von Tunnelausgängen sind sie deshalb häufig anzutreffen, und eine gelungene KL-Probe sollte den Helden diesen Hoffnungsschimmer auch offenbaren (dass die bei *Räume und Höhlen* genannten Luftschächte nur für kleine, flugfähige Wesen einfach zugänglich sind, ist natürlich eine andere Sache...) Die Tiere sind eher harmlos und ergreifen die Flucht, wenn jemand sie angreift. Allerdings springt die Angst bei ihnen leicht über, und eine kompakte Wolke aus schwingenden Flügeln, die durch die Tunnel rauscht, ist nicht unbedingt angenehm, wenn man im Weg steht... und wenn sich dann noch ein paar *Vampirfledermäuse* darunter befinden...

## 21 Große gemischte Rattenherde

Noch mehr als die Fledermäuse haben es die Ratten hier unten gemütlich. Die wirklich großen Rattenherden befinden sich allerdings im Besitz eines oder mehrerer großer Clans, während sich außerhalb der Herrschaftsgebiete nur relativ kleine Gruppen anfinden. Manchmal passiert es aber auch, dass eine Herde urplötzlich (oder aus anderen Gründen) ausreißt und mit der haarigen Masse ihrer Leiber den ganzen Tunnel füllt. Eine derartige Welle aus Ratten ist wirklich ein beeindruckender Anblick – wenn man nicht unbedingt im selben Tunnel sich aufhält. Die Tiere stören sich weder an Versuchen der Helden, sie zu töten, noch an sonstigen Hindernissen auf ihrem Weg. Selbst Angriffe sind durch den Druck der nachquellenden Ratten eher sporadisch, nur Kampfkratten hätten überhaupt eine Chance, sich dauerhaft an einen Gegner zu halten, ohne zerquetscht zu werden – die Helden allerdings auch.

## 22 Ungeziefer

Waschelegenheiten sind selten, und der Schmutz kommt von allen Seiten. Spätestens mit dem Verlassen der Tunnel sollte also ein Badetag fällig sein. Dazwischen gibt es allerdings noch einpaar Dinge, die einem endgültig den Tag vermiesen – Maden und Würmer im Essen, an das unterirdische Leben angepasste Verwandte der Schmeißfliegen, Schnacken und Mücken etc. und vieles mehr. Inwieweit sich dies auf die Gesundheit der Gruppe auswirkt, ist dem Spielleiter überlassen (regeltechnisch wird es wie eine Krankheit der Stufe 4 [auch bei verdorbenem Essen] behandelt, ein intensives Bad ist in 80% aller Fälle die beste Lösung [bei verdorbenem Essen natürlich der Verzicht auf solches])

## Wilde Pilzkolonien

Die speziellen Pilzzuchtunnel tauchten schon an anderer Stelle auf, ebenso vereinzelt wachsende Speisepilzkolonien. Aber nicht nur diese, auch Pilze, die nicht (originär) zum Verzehr geeignet sind, allen voran natürlich der *Leuchtschimmel*, wachsen an vielen Stellen unbeaufsichtigt und wild. Es erfordert in einigen Fällen Kenntnisse in Pflanzenkunde, um essbare von nichtessbaren Pilzen zu unterscheiden, in anderen ergibt es sich eigentlich von selbst.

## 23 Stinkpilze

Dass dieser Pilz nicht essbar ist, ergibt sich eigentlich schon aus dem Namen. Selbst die Muriden tragen zur Sicherheit einen Atemschutz, wenn sie die dazu gehörigen Zuchtunnel betreten. Eine wild wachsende Kolonie wird deswegen meist so schnell wie möglich abgeerntet und zerstört, trotzdem ist der schwarzgrauen Lorchelart nicht beizukommen. Nach außen hin harmlos, verbreiten sie, wenn man die Außenhaut aufbricht, einen ekelerregenden Gestank. Jeder, der den Pilz riecht, muss für 5 KR eine KO-Probe ablegen,

die erste erschwert um 4, die zweite um 3 etc. , bei deren Misslingen er/sie sich übergeben muss und für 20 – KO Kampfrunden (mind. aber 1 KR) kampfunfähig wird, bevor er/sie sich an den Geruch "gewöhnt" hat. Sollte jemand auf die Idee kommen, mehrere Pilze gleichzeitig aufzubrechen – viel Spaß beim Aufwischen...

#### **24 Brandpilze**

Nur in gefluteten Tunneln werden sich diese Pilze anfinden, deshalb handelt es sich hier meist um eine verlassenen Zuchttunnel, in dem noch ein paar Sporen gekeimt haben. An der Wasseroberfläche erhitzen sich die Sporen wie gehabt, wer ein paar davon mitnehmen will, braucht einen Behälter, der etwa einen Cukiron pro Pilz enthält (bei weniger besteht eine 33%-Chance (1-2 auf W6), dass der Pilz reagiert, bei mehreren Pilzen erhöht sich die Chance entsprechend.

#### **25 Halluzinogene Pilze**

Pilzdrogen und die dazugehörigen Zuchttunnel sind besonders geschützt, stellen sie doch eine der wenigen Freuden dar, an denen sich die Muriden ergötzen. Trotzdem (oder vielleicht gerade deswegen) entwischen mitunter ein paar Sporen und bilden eigene Kolonien in den Tunneln. Besonders häufig sind Pilze, die sehr leicht ihre Sporen verbreiten können. So besteht auch die Gefahr, dass Helden, die den Pilzen zu nahe kommen, plötzlich von einer Sporenwolke umgeben sind. Zwar erleidet man dadurch nur in den seltensten Fällen direkt Schäden, die sich in LeP-Abzügen bemerkbar machen, aber dafür treten meist mittelschwere bis schwere Sinnesstörungen auf (im Durchschnitt KL, GE und FF -3 bis -6, leichte Trugbilder), die durchaus dazu führen können, dass man traumwandlerisch gegen die nächste Wand läuft. Wenn gewünscht, können im Gegenzug den Betreffenden auch ganz neue Sinneseindrücke offenbar werden (Visionen und Wahrträume, jeder erhält bis zum Ende der Wirkung das Talent *Prophezeien* auf einen Wert von 1 bis 3, diejenigen, die über das Talent verfügen, +1 bis +2), die sie nicht so schnell vergessen werden (und wollen: KO-Probe, bei Misslingen Erkrankung an Rauschsucht (Krankheit Stufe 8), ohne die regelmäßige Einnahme der Pilze (1W3 pro Woche) kommt es körperlichen Entzugserscheinungen)

#### **26 Giftpilze**

Ebenfalls geschützt, aber schon aus reinen Sicherheitsgründen, sind diese Pilzsorten. Glücklicherweise verbreiten sich bei diesen Pilzen die Sporen sehr viel schwerer, schon, um das Unfallrisiko zu verringern. Dass immer wieder einige Sporen entwischen, ist deshalb ein zu vertretenes Risiko, wenn man über die Pilze Bescheid weiß. Ob die Helden dass auch tun?

Wie dem auch sei, ein paar der Pilze sind oft derart giftig, dass es sogar gefährlich ist, Tiere zu verspeisen, die zuvor an solchen Pilzen genascht haben. Sollte die Gruppe den Pilzen nicht schon selber zum Opfer gefallen sein (im Notfall haben sie einfach eine täuschend ähnlich aussehende, aber ungefährlichere Variante erwischt) und die Pilze vielleicht zum Rattenfangen nutzen, zeigt sich rasch, dass das vielleicht auch nicht die beste Verwendungsmöglichkeit war...

#### **27 Lederboviste**

Die großen, kugelförmigen Boviste mit ihrer dicken Lederhaut schaffen es außerhalb ihrer geschützten Zucht nur selten, eine akzeptable Größe zu erreichen. Meist sind die wenigen Exemplare, die die Helden so ergattern können, nur faustgroß und relativ weich. Trotzdem kann man mit ein wenig Geschick (und Lederbearbeitungs-Proben) aus ihnen kleine Beutel machen oder sie zum Flickern vom Wasserschläuchen, die den letzten Erdrutsch nicht so gut überstanden haben, verwenden etc.

## **28 Tuchflechten**

Die Pestmönche der Priesterschaft stellen aus diesen Pilzen ihre Kutten her. In Tunneln mit großer Rattenpopulation wie Sidor Corabis vertraut man jedoch vor allem auf Erzeugnisse aus der Rattenzucht. So wachsen diese Pilze, die durchaus verschiedene Farben besitzen können, aber in diesem Gebiet eher zum typischen Pestmönch-Grau tendieren, oft unbeachtet in den Tunneln heran und bilden dort kunstvolle Gebilde, die an Segel und Tuchballen erinnern. Kenntnisse in Schneiderei können mit ihrer Hilfe zerrissene Kleidung reparieren und sogar komplett neue Kleider erstellen, die gegenüber der normalen Kleidung vielleicht etwas gröber, aber meist auch stabiler ist.

## **29 Holzschwämme**

Sie bilden in Werkstätten und Wohnhöhlen meist die tragenden Elemente, um die Höhle wenigstens etwas vor dem Einsturz zu schützen. In in die Erde getriebenen Löchern wuchern sie zu Holzstäben heran, die als Speere verwendet werden können und Speeren aus normalem Holz an Festigkeit gleichkommen. Ihre Zucht dauert sehr lange (vergleichbar mit dem Wachsen eines Baumes), so dass Holzschwämme relativ selten wild wachsen. Tun sie es doch, ergeben sich meist seltsame, krumm gewachsene Gebilde, die keinerlei großen Wert haben, wenn es sich um Speere oder Holzbalken handelt. Für das Flicken von hölzernen Behältnissen, den hölzernen Griff einer Waffe zu reparieren oder vielleicht einfach, um eine Ratte zu erschlagen, reicht es jedoch in der Regel noch aus.

## **Muriden**

Bei all den Schrecknissen und Begegnungen, die einem bisher widerfahren sind, haben sich die wahren Herren der Tunnel eigentlich noch gar nicht wirklich gezeigt: die Muriden sind aber in Wirklichkeit schon die ganze Zeit über den Helden auf der Spur. Nur der ominöse Befehl der Priesterschaft hat sie bisher davon abgehalten, sie einfach hinzuzufügen. Trotzdem, einige sind mehr als Willens, den unerwünschten Eindringlingen den Garaus zu machen, und da die Priesterschaft nun wirklich nicht alles kontrollieren kann, rotten sich besonders kleinere Clans, die nichts zu verlieren, aber viel zu gewinnen haben, wenn sie die Oberflächlinge unerkannt besiegen und ausplündern, zusammen und starten ihre Angriffe gegen die Gruppe (außerdem hat die Priesterschaft nicht gesagt, wie viele überleben müssen...)

## **30 Gekreisch**

Die erste Stufe: lautes Gekreisch und Gequieke dringt aus den Tunneln, am besten von vorne und von hinten. Mut-Proben entscheiden darüber, ob die Gruppe diszipliniert bleibt, angsterfüllt in alle Richtungen stiebt oder sich mit dem Mut der Verzweiflung gegen den unsichtbaren Feind wirft. Je nachdem, in welchem Stadium seiner Paranoia Ulithy sich befindet, wird er entweder zu Stein erstarrt an Ort und Stelle verharren oder vorübergehend völlig verrückt werden. Was auch passiert, es bleibt erstmal beim Kreischen und Quieken, dass schnell vorbei sein kann und vielleicht nur eine gestörte Nachtruhe erzeugt.

## **31 Schatten und Schemen**

im Licht der Fackeln/Kerzen/Pilze/was auch immer huscht ein Gestalt am Tunneleingang vorbei. In der Dunkelheit streicht ein befelltes Wesen zwischen der Gruppe hindurch. Aus der Dunkelheit blicken dutzende glänzende, grimmige Augenpaare hervor, die im Schein einer Laterne sofort verschwinden. Statt Kreischen eine lastende Stille, von ein paar scharrenden Lauten unterbrochen, als würde jemand mit den Zähnen knirschen. Jähzorn-Proben und der Wunsch, der Angreifer möge sich endlich zeigen und mit diesem Nervenkrieg aufhören, sind an der Tagesordnung.

## **32 Schüsse mit Steinen und Bolzen**

Der Gegner wird endgültig offensiv: urplötzlich sucht sich ein schwerer Stein oder ein Belabolzenden Weg durch das Dunkel. Eine Ausweichen-Probe +4 gibt Auskunft darüber, ob man sich noch rechtzeitig zu Boden werfen oder gegen die Tunnelwand drücken können, ansonsten werden sie getroffen (1W6 TP für Steine, 1W+4 TP für Bolzen). Danach sollte für jede KR mit dem W6 geworfen werden: bei einer 1-4 gehen die Schüsse von vornherein daneben, bei einer 5 werden um die Anzahl der Geschosse erschwerte Proben auf Ausweichen fällig (eine misslungene Probe bedeutet einen Treffer), bei einer 6 brechen die Schützen den Angriff ab, ebenso, wenn die Helden in die Richtung der Geschosse vorstürmen.

### 33 Angriff

Nun wird es ernst: Der Feind hat sich endgültig dazu entschlossen, einen Angriff zu starten. Etwa 1W6+2 Muriden stürzen sich von allen(!) Seiten auf die Helden. Zuerst werden sie versuchen, einen gewissen Abstand zu der Gruppe durch ihre Speere zu halten, danach stürzen sie sich kreischend mit Dolchen und Kurzschwertern auf die Abenteurer und gebrauchen dabei auch ihre Zähne und Klauen, während sie ihre Verteidigung durch das Tragen runder, myrmidonenähnlicher Schilde bald zugunsten eines leichteren Angriffs aufgeben.

Werte eines Muriden:  
MU 13 (bei Lichtquelle mit Feuer 8) KO 14  
AT 11 PA 10 LE: 31 RS: 1  
TP 1W+3 (Speer), 1W+2 (Dolch, Kurzschwert, Biss\*), 1W-1(Krallen, jedoch immer mindestens 1 TP)  
AU 40 MR 6  
\* bei einer 6 besteht die Gefahr, an Wundbrand zu erkranken

Nach den ersten schweren Verwundungen verfallen die Muriden in Blutausch und kämpfen bis zum Tod. Eine magische Beeinflussung dürfte schwer möglich sein, Feuerzauber oder zumindest der Glaube, zu brennen etc. können hier hilfreich sein. Ein gefangener Muride lässt nur sehr schwer etwas aus sich herausbringen, unter magischer Beeinflussung kann er nur spärliche Informationen über den Befehl der Priesterschaft oder die gegenwärtige Machtsituation in den Tunneln verraten. Die Frage nach einem Ausgang dürfte in seinem Geist Verwirrung auslösen, denn weder will er unbedingt ans Tageslicht, noch erscheint es ihm sonderlich schwer, dorthin zu gelangen, man müsste entweder graben oder einfach der eigenen Nase folgen, denn die Öffnungen ändern relativ rasch ihren Platz. Bei einer Führung durch die Tunnel werden die Priester notfalls dafür sorgen, dass auch die beste magische Manipulation seines Geistes versagt oder ihm der Schädel platzt.

### 34 Muridenleiche

Nicht unbedingt ein erfreulicher Anblick, aber vielleicht ein genugtuender könnte der eines erneuten toten Muriden sein. Vielleicht auch ein mysteriöser, wenn die Leiche die des zuerst aufgefundenen Toten ist, denn nach eigener Vorstellung wurde er ja im Tunnel begraben. Wie er hierher gekommen ist, wissen die Götter (oder Dämonen), vielleicht handelt es sich ja auch um einen neu gegrabenen Tunnel ganz in der Nähe der Kanalisation... Bei einem Fremden finden sich meist keine großen Wertsachen mehr, er wurde restlos ausgeplündert oder der Leichnam wurde bei einer erneuten Wanderung als überflüssiges Gepäck zurückgelassen.

### 35 Der Kristallwurm\*

#### Allgemeine Informationen:

Schon eine ganze Weile bewegt ihr euch durch diesen seltsamen Tunnel voran. Er ist sehr viel größer als die Vorhergehenden und merkwürdig geformt, beinahe, als hätte jemand sich an den Wänden entlang geschabt.

Plötzlich erhellt ein heller Lichtstrahl den Gang. Wie von Geisterhand schiebt sich ein Stück der Wand am Ende des Tunnels zur Seite und gibt den Blick auf eine grüne Wiese frei, von der aus euch ein paar hübsche Damen und Herren fröhlich zuwinken.

**Spezielle Informationen:**

Jeder, der will, und allen, denen vielleicht eine Probe auf ihre Intuition misslingt (*hier stimmt doch was nicht...*) und vielleicht noch Ulithyu, werden auf das verlockende Bild von Freiheit und Freuden zustürmen. Wenn die ersten es erreichen, verschwimmt die Illusion und der dahinter sich verborgen gehaltene Kristallwurm springt seine Opfer an. Er ist noch ein sehr junges Tier und wird, sollte die Beute sich zu sehr wehren, lieber die Flucht ergreifen.

Werte des jungen Kristallwurms:

Länge: etwa 2 Schritt    Gewicht: ca. 3 Quader

MU 15    AT 14    PA 10

LE 40    AE 15    RS 5

TP 1W+5 (Biss) oder 1W+4 (Pranken- oder Schwanzhieb\*)

GS 9 AU 150 MR 17

Beute: Schuppen (5 Pk bis 1 Ag/Stück), Magen (säurefestes Gefäß, 4 Areal), Magensäure (löst alle Edelmetalle; 2 Au/Liter), Karfunkel (sehr klein; 2 Au)

Optionale Kampfregeln: Säurenebel, Säurestrahl\*\*, \*) Pranken- und Schwanzhieb sind Angriffe zum Niederschlagen

\*\* Der junge Kristallwurm kann nur einmal im Kampf seinen Säurestrahl anwenden, die Säure richtet nur 4W SP an.

**Meisterinformationen:**

Wie der Kristallwurm hier hineingelangt ist, bleibt wohl ein Rätsel. Falls der Meister eine derartige Konfrontation mit einem so gefährlichen Wesen vermeiden will, können die Helden nach der Illusion auch stattdessen einen Haufen Muridenleichen und eine halbtoten Kristallwurm mit mehreren schweren Wunden(!) entdecken, den der Kampf gegen einen ganzen Clan Muriden die Kraft gekostet hat...

**36 Nerolu-Mumie\***

Eine seltsame Erfahrung, besonders für alle Neristu in der Gruppe ist diese Mumie, die durch die Tunnel der Muriden streift. Wer der "frühere" Besitzer des Körpers war, ist wohl kaum noch festzustellen, allerhöchstens, dass die Mumie einen Großteil ihres (Un-)Lebens hier verbracht, denn sie reagiert mit dem (erworbenen) Bewusstsein einer Ratte gegenüber allen Angreifern, nämlich mit Flucht. Sollten die Helden der Mumie wirklich folgen (als ob sie nicht schon genug Probleme hätten, aber da wäre ja auch noch Ulithyu...), wird sie in die Enge getrieben, wie wahnsinnig angreifen (als Werte können die des Stärksten Helden +4 genommen werden), und ihren Opfern die Lebenskraft aussaugen (gelungene Ringenprobe, W3 Punkte Sikaryan pro KR). Falls gewünscht, könnte sie sie durch Aufnahme von Wissen, Wünschen und Persönlichkeit des Betreffenden während dieses Entzuges (bei ausreichender Gesinnung des Betreffenden) sogar von ihm abwenden und sich (bei Selbstmordgefährdeten) entweder bereitwillig totschlagen lassen oder erneut in die Tunnel flüchten, um später erneut aufzukreuzen.

**37 Uralor-Eier\***

**Allgemeine Informationen:**

Der Gang weitet sich mit einem Mal zu einer großen Höhle aus. Eine große Anzahl seltsam geformter, großer Knollen liegen überall auf dem Boden verstreut, überzogen von einer äderreichen Haut und scheinen leise zu pulsieren.

**Meisterinformationen:**

Die *Alien*-, pardon, die Uralor-Eier sind noch im Reifestadium, es wird noch eine Weile dauern, bevor hier etwas ausschlüpfen wird. Das Muttertier(?) befindet sich zurzeit auf einem

Beutezug außerhalb(!) der Tunnel. Der Grund ist, dass die hier lagernden Eier eine Verkaufsgrundlage des ansässigen Clans sind! Bei Optimaten, Alchimisten und anderen Verrückten sind die Eier durchaus begehrt als Grundlage für diverse Mittelchen, und so wird das Uralor in Ruhe gelassen, solange es seine Eier legt. Der Versuch, den Ausgang zu finden, wird jedoch scheitern, denn die Muriden haben dafür gesorgt, dass die Gänge, durch die das Uralor nach draußen findet, immer wieder die Richtung wechseln, wie in einem Labyrinth, damit niemand den Weg des Wesens zurückverfolgen kann.

Wollen die Helden hier auf den Bewohner der Höhle warten, so sollte der Meister anfangen, um sie zu trauern. Wollen sie ein Ei mitnehmen oder zerstören, schlüpft während des Weges oder beim Einhauen auf das Ei ein neues Uralor aus, dass keine große Gefahr darstellen, aber sie doch lange genug aufhalten sollte, bis entweder das Muttertier oder die Muriden des Clans erscheinen, um dem Unfug ein Ende zu machen...

### **38 Ungewöhnlicherweise hier auftretendes Tier\***

Sollen die Begegnungen in den Tunneln noch einmal getoppt werden, so bietet sich hier die Möglichkeit: ein Tier, dass normalerweise einen ganz anderen Lebensraum bevorzugt, ein Tier, dass aufgrund seiner Körpergröße zwar in die vorhandene Höhle passt, aber keinesfalls in die angrenzenden Gänge, eines, das sich seltsamerweise bester Gesundheit in den Tunneln erfreut oder eines, dem man ansieht, dass es genauso wie die Helden unfreiwillig in diese Lage geraten ist. Alles ist möglich, der Phantasie eigentlich keine Grenzen gesetzt – zumindest, wenn man geisteskrank ist, aber so ein ausgewachsener Pottwal in einem unterirdischen See ist doch auch mal ganz nett...

### **39 Ungewöhnlicherweise hier wachsende Pflanze\***

Ähnlich wie die Tiere, aber vielleicht etwas bodenständiger geht es mit dem Pflanzenwuchs zu. Voraussetzung ist zum einen, dass die Pflanze entweder kein, oder, bei einem Lichtschacht, nur wenig Sonnenlicht braucht, oder in der Nähe einer Leuchtschimmel-Kolonie wächst. Zum anderen, wie hat sie sich entwickelt, oder ist vielleicht unheilige Magie im Spiel, ein Versuch der Pestmönche, derlei Pflanzen hier unten wie Pilze zu kultivieren oder ihre Fähigkeiten auf solche zu übertragen.

### **40 Das Finale\* (Die Höhle von Ni-Krchili)**

Weiterlesen bei Kapitel Drei: "Am Ende des Tunnels..."

## **Teil III – Am Ende des Tunnels...**

### **Meisterinformationen:**

Wann genau der letzte Akt beginnt, liegt in der Hand des Meisters, der Götter und natürlich der Muriden. Eine fixe Lösung sollte es aber nicht unbedingt geben, der Weg durch die Tunnel sollte von seiner Länge und Ausweglosigkeit profitieren, aber auch die Gruppe bei Laune halten, denn Angst und Bedrohung und nicht Langeweile, sollte der Marsch erzeugen. Als Faustformel wäre vielleicht zu sagen, dass ein Marsch von zwei, drei Oktalen (!) durch den Herrschaftsbereich der Muriden durchaus eine gewaltige Leistung ist – allerdings sollten die Helden am besten schon nach kurzer Zeit ihr Zeitgefühl verlieren (auch diejenigen, die diesen Vorteil besitzen!), um sich hinterher entweder zu wundern oder bestätigt zu fühlen, dass schon so viel Zeit verstrichen ist. Unnötig ist auch, sie mit allem im letzten Kapitel Beschriebenen zu traktieren, was unerwünscht ist oder unnötig erscheint, wird einfach weggelassen.

## In der Falle!

### Allgemeine Informationen:

Das inzwischen vertraute Quieken und Kreischen ertönt, doch diesmal ist es anders. Ein Trappeln wie von Hunderten von Füßen ertönt, das Quieken schwillt an, und dann bricht der Wahnsinn los: Hunderte von Augenpaaren blitzen im Licht schwacher Pilzlaternen, ebenso viele Münder (oder Schnauzen?) stimmen in das Gekreisch ein, und zahllose Speere, Belas, Schwerter und Dolche, eine ganze Wand von Waffen, verborgen hinter einem Schildwall, schiebt sich gegen euch vor. Ihr wisst, in eurem Zustand und angesichts dieser Übermacht wäre ein Kampf Selbstmord. Ihr könntet die Träger der Speere nicht einmal erreichen, bevor sie euch aufgespießt haben. Die Horde der Rattenmenschen wälzt sich wie eine einzige große Bestie in eure Richtung, drängt euch immer weiter in den Tunnel und verlangsamt seinen Schritt erst, als hinter der nächsten Biegung von dem aufwärts gelegenen Ausgang ein rötliches Glimmen aus der Dunkelheit hervorleuchtet.

### Spezielle Informationen:

Es ist wie gesagt, Selbstmord, stehen zubleiben, die Rattenmenschen werden alles töten, was sich ihnen in den Weg stellt. Einen von ihnen mit einer Waffe, so überhaupt noch eine vorhanden ist, anzugreifen, würde selbst im besten Fall nur dazu führen, dass der Platz sofort von einem anderen besetzt wird. Auch Feuer ist hier nur wenig hilfreich, der Betreffende wird sogar noch mehr attackiert als der Rest.

Ulithyu wird beinahe nur noch schreiend oder winselnd voranstürmen, seine 4 Arme wie mütterlich um die Schatulle geklammert.

### Meisterinformationen:

Der finale Showdown steht bevor! Über lange Sicht ist der ganze Weg, den die Helden zurückgelegt haben, nichts weiter gewesen, als dass sie hierher gelangen sollten. Da es keine Direktverbindungen gibt, denn die Tunnel laufen kreuz und quer durchs Erdreich (manche sprechen sogar von magischen Wegen, die nur bei korrektem Begehen hierhin führen...), hat die Priesterschaft alles getan, um die *wirklichen* Gefahren der Tunnel zumindest kurzfristig von ihnen abzulenken, denn sie will etwas von ihnen...

## Die Höhle von Ni-kchrili

### Allgemeine Informationen:

Dem Tunnel entstiegen, befindet ihr euch in einer großen Höhle. Und was für eine Höhle! Im Lichte blutroter (!) Pilze erhellt, ragen die Wände etwa 6 Schritt über eure Köpfe hinaus. Der Boden ist aus härtestem Fels und in der Mitte der Höhle thront ein blutroter, fast vier Schritt großer, nagezahnähnlicher Felsen aus blutrotem Gestein. Die Höhle selber läuft darüber birnenartig zusammen. Eine Glocke! Beinahe ohne euren Willen entsteht dieses Bild in eurem Kopf. Der Raum ist gebaut wie eine große Glocke und der rote Fels ist der Klöppel! Diese Überlegungen entschwinden jedoch wieder eurem Geist, als die Rattenmenschen aus dem Eingang hervorquellen und euch weiter in die Höhle hineintreiben. Aus weiteren Löchern im Boden drängen nun ebenfalls Horden dieser behaarten Scheusale hervor, jeder von ihnen mit Speeren, Dolchen, Schwertern, Hämmern, Äxten, Belas und so weiter bewaffnet. Was auch immer nun geschieht, es scheint für sie von enormer Bedeutung zu sein.

### Spezielle Informationen:



Ein Blick zu den Pilzen und eine Pflanzenkunde-Probe +2, verbunden mit einer Sinneschärfe-Probe +2, lässt erkennen, dass es sich hier mitnichten um eine spezielle Züchtung des Leuchtschimmels handelt, sondern dass der Leuchtschimmel mit Blut(!) eingefärbt ist. Auch beste Kenntnisse in Gesteinskunde können nicht genau sagen, aus was für einem Material der Fels besteht, nur eine "Verwandtschaft" mit Khorrund ließe sich vielleicht feststellen.

Magiebegabte, die über die Möglichkeit verfügen, magische oder sonstige Phänomene durch Hellsichtszauber oder dergleichen erkennen können, werden beinahe erschlagen, wenn sie die Stärke der Magie, die hier aus der Domäne Naggarachs entspringt, erblicken – wobei die blutrünstige Komponente die des Dämonischen Eises jedoch überwiegt (Es kann also als ein großes *Insanctum* gelten, Gebete zu den (nicht-muridischen) Göttern dürften hier hoffnungslos sein).

Ein genaueres Studieren der Wände offenbart zusätzlich eine Nische in einer Ecke des Raumes, die unter magischer Betrachtung eine Art Keil im Kraftgefüge bildet, der Grund kann jedoch nicht festgestellt werden.

### Meisterinformationen:

Die Höhle von Ni-kchrili gilt als der erste Tempel Nagga-Ratts und der Ort, wo sich die All-Eine das erste Mal offenbarte. Die gesamte Höhle soll tatsächlich die Glocke der All-Einen sein und die Nische der Punkt, wo sie sprang, als der Erdfresser wieder sie brüllte – zumindest in den Legenden der Muriden.

Nur noch einmal zur Verdeutlichung: 3-6 erschöpfte Abenteurer und ein von Angst geschüttelter Neristu in einem Heiligtum einer dämonischen Wesenheit, umzingelt von über Hundert (oder noch mehr) bis an die Zähne bewaffneten Muriden – wer jetzt noch sein Schwert zieht, ist nicht einmal mehr wahnsinnig.

## Der Rattenmensch

### Allgemeine Informationen:

Von allen Seiten umringen die behaarten, in zerfledderte Lederwämser und verrostete Rüstungen gekleideten Leiber euch nun, ihre Speere und anderen Waffen ragen drohend von allen Seiten hinter ihren Schilden hervor. Euch selbst indes ist jeder Gedanke an Gegenwehr vergangen. Was auch immer das Ziel der Ratten ist, im Moment liegt euer Schicksal in ihren Klauen.

Wie wahnsinnig glotzt Ulithyu nach allen Richtungen, so als suchte er noch einen Ausweg aus dieser Lage. Seine Schatulle, dieser verfluchte Behälter, der euch in diese Lage gebracht hat, noch immer umklammert er sie, als wäre es ein letzter Schutz gegen die dreckigen Horden.

Auf einmal teilt sich der Kreis an einer Stelle. Wie auf ein geheimes Zeichen weichen die Ratten zurück vor der Gestalt, die nun den Kreis betritt:

Einäugig, einarmig, humpelnd, aber weit davon entfernt, als harmlos bezeichnet zu werden, betritt ein Rattenmensch den Kreis. Bis auf einen Lendenschurz ist er unbekleidet und die Unmengen von Narben, die seinen nur aus Muskeln zu bestehenden Körper überziehen, zeigen, dass er wahrscheinlich auch ohne die ihn umgebenden Ratten als Schutz sich euch nähern würde. Ein schiefes Grinsen scheint seine Schnauze zu umspielen, als er seine Zähne, die einem Krokodil alle Ehre machen würden, bleckt und euch aus seinem verbliebenen Auge anstarrt, als wäret ihr nur ein Spielzeug für ihn.

### Meisterinformation:

Bei dem Muriden handelt es sich um **Iztckilk**, den obersten Hohepriester der Rattiare. Der mit seinen 37 Jahren (eigentlich das Greisenalter bei den Muriden) noch immer aktive Muride ist

der Inbegriff seines göttlichen Herren: Jagd und Kampf sind das Einzige, was in seinem Leben zählt, um seinem Gott zu dienen. Dass die Helden bis hierhin überlebten, ist sowohl sein Verdienst als auch seine Prüfung, um Gewissheit zu erlangen, dass die Visionen, die ihn vor einiger Zeit heimsuchten und ihm das Bild von Oberflächlingen, die etwas Wertvolles bei sich tragen, zeigten, wahr sind. Mit dem Erreichen des Tempels haben sich seine Visionen bestätigt, bis auf eine: Ulithyu kommt nämlich nicht darin vor...

Stellen sie Iztckilk als denjenigen dar, der alle Trümpfe in der Hand hat, und die hat er auch! Sein Myranisch ist (wie sich zeigt), eher bescheiden zu nennen, und wahrscheinlich können nicht wenige der Anwesenden es besser sprechen als er, denn jemand, der sein Gebiss für sich sprechen lässt, braucht keinen Sprachunterricht. Ansonsten sollte er durch ein aus tiefer Kehle kommendes Gekrächz und Gekreisch dargestellt werden, so als hätte er innen bereits genau so viele Narben wie außen. Sollten die Helden ihn allerdings nur lächerlich finden, ist die Darstellung des Priesters dagegen fehlgeschlagen, er sollte als der Stoff erscheinen, aus dem die Alpträume sind.

### **Allgemeine Informationen:**

Eindringlich betrachtet der Rattenmensch euch, während seine Gefährten abwartend verharren, euch ebenfalls keine Sekunde aus den Augen lassend. Sein verbliebener Arm mit dem Ehrfurcht gebietendem Bizeps und die Hand mit den riesigen Krallen schwingt leise vor und zurück, so als wollte er Anlauf nehmen und sich im nächsten Moment auf euch stürzen. „Chhrrrr, die Falle ist geschchnappt, ja?“ ertönt es auf einmal aus seiner Schnauze in einem schnarrenden Myranisch. „Chrihr seid Beut-Beute!“ ertönt es weiter. Die Worte erklingen in einem Ton, der schwerlich das Siegesbewusste unterdrücken kann. Kein Zweifel, er hat recht, mit dem was er (sagt?/schnarrt?/quietscht?), und er genießt es, dass ihr ihm, wer auch immer er ist, ausgeliefert seid. Ulithyus fahrige Bewegungen sind, seit er aufgetaucht ist, urplötzlich in einer Maske aus reiner Furcht erstarrt. „Wirr nichhhrrt gedacht, dassss chrihr überlebt-lebt, ja? Lange gewarrt, beobachten euchrchh, lassen euch in Fried-Fried, ja? Nun chrihr hierrrr, mit dem Schatzzzzch, uns gechrörrt, nun chrihr gebt-gebt uns!!“ Seine muskulöse Hand hebt sich vom Boden und weist wie drohend auf den zu Tode erstarrten Ulithyu und seine Schatulle.

### **Meisterinformationen:**

Falls Ulithyu aus irgendeinem Grund (eigentlich nur die Helden möglich) zu Tode gekommen sein sollte, weist er auf denjenigen, der die Schatulle bei sich trägt. Falls die Helden die Schatulle nicht mehr haben, gibt es entweder ein Logikproblem, oder der letzte Satz wird gestrichen, und ein Muride erscheint, der Iztckilk das Kästchen übergibt. Falls das Kästchen zerstört wurde, dann... aber das sollte einfach nicht passieren.

## **Ulithyu's Tod**

### **Allgemeine Informationen:**

„Neiinin!!!“ Der Schrei aus Ulithyu's Kehle entringt sich in die Stille wie ein Donnerschlag. „Ich werde nicht so vor Annereton treten, nicht heute und nicht durch euch!“ Wie wahnsinnig fuchelt der Neristu mit zwei seiner vier Arme herum, während die beiden anderen die Schatulle weiter umklammert halten. Dann fährt eine Hand in die Tiefe seines Umhangs, um mit einem seltsamen Gegenstand wieder hervorzukommen. Dass Gebilde, dass einem Schwertknauf ohne Klinge ähnelt, blinkt in einem kalten Glanz. Hunderte von Augenpaaren richten sich wie gebannt auf den seltsamen Gegenstand, den Ulithyu beinahe triumphierend herum schwenkt. Dann ertönt ein kurzes Zischen, und urplötzlich fährt eine Flammenklinge aus dem Knauf hinaus, leuchtend-drohend und die Luft wie mit Schärfe zerschneidend.

Die eben noch so siegessicher blickenden Rattenmenschen um euch herum beginnen auf einmal angstvoll zu quieken, eine Unruhe bricht aus, weit weichen die Ulithyu am nächsten Stehenden zurück. Höhnisch lachend schwingt Ulithyu das Flammenschwert in weitem Bogen um sich herum, es vermischte sich mit dem angsterfüllten Quietschen der Ratten zu einem ohrenbetäubenden Crescendo. Mit Wahnsinn, denn es kann nur Wahnsinn sein, dreht sich Ulithyu lachend zu euch: „Seht Ihr? Seht ihr? Sie haben Angst vor uns! Sie fürchten uns!“

#### **Meisterinformationen:**

Rettung in letzter Sekunde – so scheint es. Das Flammenschwert, eine auf der Basis von *Feuer forme* basierende Klinge ist Ulithyus letzter Triumph, und er setzt ihn nun hemmungslos ein. Was ihm das in dieser Lage jedoch noch groß nützen soll, angesichts Hunderter Muriden, mehrere Hundert Meter unter der Erde, hat nichts mehr mit Überlegung zu tun, sondern ist das letzte Aufflackern des Lebenswillens, der ihm noch verblieben ist.

Falls Ulithyu von den Helden getötet wurde, ist es natürlich Entscheidung des Meisters, ob sie bei ihm das Flammenschwert finden oder nicht (warum noch belohnen?). In diesem Fall sollte der gesamte Abschnitt einfach übersprungen werden.

Eine vorherige Durchsuchung Ulithyus kann es natürlich zu Tage fördern. In diesem Fall stürzt Ulithyu auf den Helden zu, der es bei sich trägt, und entreißt es ihm. Sollten die Helden es verloren haben (vielleicht gestohlen), so befindet es sich nun auf *beinahe* wundersame Weise wieder in Ulithyus Besitz.

#### **Allgemeine Informationen:**

„Chhhr, Kleines Dieb, hast gestiehl-stiehl Schatzzzzch! Unsss gehört! Nun du stirb-stirbsst!“ Mit einem lauten Kreischen springt der einarmige Rattenmensch Ulithyu an. Das Flammenschwert streicht kurz über seine Schulter, versengt an dieser Stelle mit einem lauten Zischen das Fell, fährt an dem zerrissenen Ohr vorbei mit einem Klang, als wenn ein Stück Fleisch gebraten wird. Ulithyu bleibt keine Zeit, einen weiteren Streich zu führen, als die krallenbewehrte (Hand?/Pfote?/Klaue?) seinen Schwertarm packt, in einem Ruck den darunter liegenden Knochen durchzubrechen scheint und den Arm wie eine Stoffpuppe zur Seite drückt. Ulithyu bleibt nicht einmal mehr die Zeit, einen Schmerzensschrei auszustoßen. Dann öffnet der Rattenmensch sein Maul, eine Reihe kompaktmesserscharfer Zähne ist zu sehen, mit einer einzigen Bewegung seines Armes zieht er den Neristu zu sich heran und schlägt dann mit einem grausigen Zuschnappen seine Zähne in Ulithyus Schulter!

Ihr seid erstarrt. Einfach nur erstarrt. Keiner von euch ist fähig, einen Muskel zu rühren, keinen einzigen! Ulithyu steht wie angewurzelt da, als könne er selber nicht begreifen, was mit ihm passiert, wie das Blut an seiner Schulter herunter zu laufen beginnt. Dann beginnt er zu schreien. Er schreit, wie ein Kind, das nach seiner Mutter schreit, wie jemand, dem man bei lebendigem Leibe die Haut abzieht, wie jemand, der weiß, dass dies der letzte Schrei seines Lebens sein wird.

Ulithyus Kniee geben nach, schreiend fällt er nach hinten, der Rattenmensch, der sich in seiner Schulter verbissen hat, wird von ihm mitgezogen. Keine Regung ist in seinem/r (Gesicht?/Fratze?/Visage?) zu sehen, nur sein Gebiss, dieses unbarmherzige Gebiss, beißt immer weiter zu.

Ihr wisst nicht, wie lange es dauert, bis Ulithyus Schreien erstirbt. Ihr wisst nicht, wie lange danach der Rattenmensch noch bei ihm kniet, seine Zähne weiter in sein Fleisch geschlagen. Ihr wisst nicht, wann er sich mit einem Ruck und blutiger Schnauze wieder erhebt. Ihr wisst nicht, wann er seine Schnauze wie ein Siegeszeichen seinen haarigen Brüdern entgegenstreckt, ihr wisst nicht, wann er sein Maul plötzlich aufreißt und ein markerschütterndes Kreischen ertönt, ein Kreischen von Sieg und Triumph, von Blut und Verderben. Ihr wisst nicht, wann die Umstehenden beginnen, in sein Kreischen einstimmen,

wann sich die ganze Höhle mit dem Gequieke und Gekreische der Ratten füllt, ihr wisst nicht... und ihr wollt es auch gar nicht wissen.

**Meisterinformationen:**

*(Puh, diese Szene hat es in sich!)* Ulithyu ist auf dieselbe Art und Weise gestorben wie sein Meister. Bedenkt man, dass er letztendlich Schuld am Tode seines Mentors hatte, könnte man meinen, dass Anneretons Waage nun zur ausgleichenden Gerechtigkeit geschwungen ist. Sollten die Helden Ulithyu versuchen, zu Hilfe zu kommen, sollten sie um 4 erschwerte Mutproben ablegen, um sich überhaupt aus ihrer Starre zu befreien. Am Verlauf wird dass aber trotzdem nichts ändern, denn auch wenn die Muriden Angst vor dem Flammenschwert haben, sie sind zu zahlreich und außerdem im Beisein eines ihrer höchsten religiösen Führer, als dass sie es nicht wagen würden, sich den Helden in den Weg zu stellen. Die Werte für die bereits genannten Muriden können hier mit einem Wert von +3 auf die RS übernommen werden, zudem kommen auf jeden Helden mindestens 5 Muriden.

## Des Räubers Lohn, Teil 2?

**Allgemeine Informationen:**

Stille tritt ein. Erneut beugt sich der Einarmige über Ulithyus, wahrscheinlich toten, Körper. Mit einer einzigen Bewegung entreißt er die von dem Toten noch immer umklammerte Schatulle, hält sie in seiner verbliebenen Hand wie ein Spielzeug. Ein kurzes Knirschen ist aus seiner noch immer blutigen Schnauze zu hören, als er die Schatulle betrachtet. Alle Augen der Umstehenden sind auf ihn gerichtet, ihre Waffen dagegen hören keinen Augenblick auf, auf euch zu weisen. Noch einmal richtet der Rattenmensch sein Auge auf die Schatulle. Dann stößt er mit seiner Schnauze vor und nimmt das Schloss zwischen seine Zähne. Ein schnaubendes Geräusch geht von den Umstehenden aus, als würden sie alle gleichzeitig den Atem anhalten. Eine Ewigkeit scheint zu vergehen, wie der Einarmige da steht, in seiner Hand die Schatulle, Seine Zähne um das Schloss geschlossen. Dann, urplötzlich, fährt sein Kopf hoch, ein krächzender Laut entspringt seiner Kehle, das Schloss fliegt in hohem Bogen durch die Höhle und mit einem lauten Knacken springt der Deckel auf! Die Stille entlädt sich nun erneut in einem Ohrenbetäubenden Quietschen und Kreischen der Umstehenden, als der Rattenmensch einen kurzen Blick auf den (für euch unsichtbaren) Inhalt der Schatulle wirft und dann kreischend seinen Triumph in die Höhle hinausbrüllt.

**Spezielle Informationen:**

Ein erneuter Hellsichtszauber lässt erkennen, dass sich in diesem Moment die gesamte dämonische Energie, die sich in diesem Raum befand, für einen kurzen Moment in den Zähnen (!) des Rattenmenschen konzentriert war. Der Effekt war so stark, dass er die magische Struktur des Schlosses einfach geknackt hat.

**Meisterinformationen:**

Haben die Helden selber vergeblich versucht, die Schatulle zu knacken, so können sie nun angesichts dieser Kraftdemonstration durchaus etwas baff sein. Gleichzeitig sollte in ihnen aber auch das Gefühl entstehen, dass nun, wo des Pudels Kern endgültig offen liegt, sie sich Gedanken darüber machen sollten, welchen Sinn ihre Existenz in der Sache noch hat.

## Die Jagd

**Allgemeine Informationen:**

Noch eine ganze Weile lässt der einarmige Rattenmann sein Siegesgekreisch durch die Höhle erklingen, untermalt vom Chor der Umstehenden. Erst nach und nach senkt sich allmählich wieder die Lautstärke. Noch immer hält die Ratte die nun geöffnete Schatulle zwischen den Krallen seiner einen Hand, während seine Brust sich in kräftigen Zügen hebt und senkt. Dann schwenkt sein Arm langsam zur Seite. Wie auf ein geheimes Zeichen hin schiebt sich erneut ein Teil des Kreises der Umstehenden zur Seite. Ein weiterer Rattenmensch taucht auf, jünger als der vor euch Stehende und noch im Vollbesitz aller Körperteile. Fast beiläufig streckt der Einarmige die Schatulle seinem Nebenmann entgegen, während er schon wieder beginnt, euch zu fixieren. Der andere würdigt euch keines Blickes, sein Augenmerk gilt der Schatulle, die er ohne Hast an sich nimmt und wieder in den Schutz der anderen zurückkehrt. Als er den Kreis verlässt, schließt sich hinter ihm wieder die Lücke, als hätte sie nie bestanden. Keiner beachtet mehr den Davoneilenden, alle Augen sind erneut auf euch gerichtet, und das Grinsen der Umstehenden verheißt nichts Gutes.

**Meisterinformationen:**

Helden, die jetzt, in dieser ausweglosen, ja tödlichen Lage, auf den Gedanken kommen, noch schnell einen flotten Spruch über die Lippen zu bringen wie: „Schlimmer kann’s ja jetzt nicht mehr kommen...“, verdienen es nicht, zu überleben. Diejenigen jedoch, die sich jetzt ehrenhaft zum letzten Gefecht rüsten und nicht den Mut der Verzweiflung allein sprechen lassen, haben sich für heldenhaftes (!) Verhalten schon einmal 5 AP sofort verdient.

**Allgemeine Informationen:**

„Nuun Chrihr,“ grinst der Rattenmensch euch unheilvoll an, „Wass für euch-euch, ja? Hörrrt zu!“ Langsam beginnt er, in eure Richtung zu humpeln, während die hinter ihm Stehenden in geschlossener Formation nachrücken. Noch einmal beginnt er, euch mit seinem unheilvoll glühenden Auge zu fokussieren. Dann fährt er fort: „Chrihr glaubt, sein grrchroß, Mensch-Mensch! Chrihr glaubt, sein mächtichhr! Aber wirrrchr,“ damit weist er mit einer Bewegung seiner Hand auf sich und alle anderen, „sind mächtichhr mehr-mehr! Chrihr könnt nichrrcht ssstoppen, chhhrrr! Unssre Götter euch töt-töten, ja! Wirrr euchhhh töten, ja! Wirrrrr euchhhh alle töten, ja! Töt eucchhh alle, jaaaa!“ Triumphierend kreischend wirft der Rattenmann seinen Kopf in den Nacken, sein Geschrei übertönt den heranbrausenden Chor bei weitem. Eine Minute vergeht sicherlich, bevor wieder Ruhe einkehrt. Dann heftet der Rattenmensch erneut sein Auge auf euch. Das Grinsen auf seinem Gesicht scheint für einen kurzen Moment zu gefrieren. Dann beginnt er beinahe leise und ernst fort zufahren: „Doccchhh... nicht jetzzcht. Nicht heut-heute. Jetzzcht nicht, ja.“ Dann verzieht sich sein Maul erneut zu einem Grinsen: „Nochhrrt nicht. Jetzt noch nicht, ja!“ der letzte Satz, den seine Kehle in einem überraschend fehlerfreien Myranisch verlässt, trieft geradezu von hämischer Siegesgewissheit. Sein Grinsen springt auf die anderen über, pflanzt sich die ganze Reihe entlang fort. Dann, beinahe theatralisch, steckt der Redner seinen Arm zu Seite aus, seine geöffnete Krallen nach oben, als würde er um ein Almosen bitten. Einer der Umstehenden Rattenmenschen, bereitwillig wie ein Schaf, tritt vor, und legt hastig etwas in die Hand des Wartenden. Dann begibt er sich zurück an seinen Platz. Ihr starrt auf die Hand des Einarmigen. In seiner großen Tatze liegt, sich leise quiekend und windend... eine neugeborene Ratte! Das Tier muss gerade erst geboren sein, es ist noch völlig unbehaart und blind. Der große Krallenbewehrte Daumen des Rattenmannes streicht leise und fast zärtlich über das gerade mal Handtellergröße Tier. Für einen kurzen Augenblick wandert der Blick des Rattenmenschen von euch auf die kleine schutzlose Kreatur, sieht sie beinahe liebend an...

In einem einzigen Augenblick ballt der Rattenmensch seine Krallen zur Faust und zerquetscht die Ratte wie in einem Schraubstock. Ihr Quieken erstirbt sofort, während ein erneutes, fast

freudiges Quietschen aus den euch umgebenden Schnauzen entweicht. Interessiert betrachtet der Rattenmensch, wie das Blut der toten Jungratte beginnt, an seiner Hand herunterzulaufen. In einem blutroten Faden rinnt es auf den Felsboden. Dann wendet er sein Auge wieder euch zu. Sein Gesicht wandert weiter, bis zu der Stelle, wo der Leichnam Ulithyus in seinem Blut liegt. Ein kurzes Nicken seines Kopfes genügt, dann teilt sich der Kreis und bildet eine Gasse um den Toten herum. Hinter ihm, so könnt ihr nun erkennen, ist ein weiterer Ausgang zu sehen.

Der Rattenmensch senkt seinen Blick zurück zu seiner Hand, aus dem noch immer das Blut tropft, nun allerdings langsamer und immer weniger. Dann wendet er seinen Blick wieder auf euch. Die Anderen tun es ihm gleich, Die Speere und Dolche werden erneut angehoben, um die Entschlossenheit aller zu signalisieren.

Ihr wisst, nun passiert es. Was auch immer passieren soll. Es fehlt nur noch ein Teil im großen Ganzen, ein winziger Puzzlestein, der dies alles nun komplett macht. Und er hat ihn, er hat den letzten Puzzlestein, der noch fehlt, und er wird ihn euch sagen, soviel ist sicher. Und da ist er auch schon. Noch einmal öffnet der Rattenmann seinen Mund, während er seine Hand, von dem das Blut nun nur noch in wenigen, langsamen Tropfen herunter fällt, euch entgegenstreckt. Er spricht. Er sagt ein Wort. Das Wort ist: „Rennt!“

### **Meisterinformationen:**

Auch ohne Klugheitsprobe sollte den Helden nun klar sein, was das bedeutet: es ist eine Jagd, und sie sind die Gejagten. Sobald das letzte Blut auf den Boden gefallen ist, werden die Muriden angreifen. Da Nagga-Ratt (oder Naggarach) der Gott der blutigen Jagd ist, sollen sie nun noch um ihr Leben rennen, bevor man sie tötet. Wie die Helden darauf reagieren, ob sie ohne Umschweife in den Tunnel laufen, oder ob sie bleiben, wo sie sind, um ihre Haut teuer zu verkaufen, ist bedeutungslos, die Muriden erledigen sie auf jeden Fall!

*Anmerkung: Keine Angst! Es ist noch nicht vorbei...*

### **Allgemeine Informationen:**

Von allen Seiten springen die Ratten euch an, beißen euch in die Beine, die Arme, die Hände. Wieder durchschneidet eure Waffe, oder was immer euch noch geblieben ist, die Luft, wieder fällt eines der behaarten Monster tot zu Boden. Das Blut, ist es euer eigenes oder das der Ratten? Ihr wisst es nicht, ihr empfindet keinen Schmerz mehr, ihr empfindet nicht einmal mehr Hass, ihr empfindet gar nichts mehr.

Euer Kamerad neben euch geht zu Boden. Sofort stürzen sich die Ratten wie wahnsinnig auf ihn. Ihr könnt ihm nicht helfen. Ihr tötet einen weiteren Rattenmenschen, dann noch einen. Die Waffe entgleitet euch, ihr schlagt mit der Faust zu. Ein Schlag, ihr fühlt, wie ein Kiefer bricht. Dann durchfährt ein schrecklicher Schmerz eure Hand, als ein paar scharfe Zähne sie durchbohren. Das Bewusstsein schwindet. Es wird dunkel um euch.

## Teil IV – Rattengesichter...

### **Allgemeine Informationen:**

Als ihr eure Augen aufschlägt, glaubt ihr zu träumen. Die Sonne! Ihr könnt die Sonne sehen! Eingezwängt zwischen schwarze Rechtecke, aber es ist die Sonne!

Stöhnend und mit starken Schmerzen wälzt ihr euch herum. Ihr hört das Stöhnen eurer Gefährten, und ihr wisst, was ihr erinnert, war real! Die Höhle! Ulithy! Der Rattenmensch! Das Kästchen! Die Jungratte! Die Jagd! All das... war real.

Langsam klären sich eure Sinne wieder. Ihr erkennt, dass ihr in der Gasse liegt, wo sich der Eingang zur Kanalisation befindet, dort, wo es erstmals unter die Erde ging. Langsam beginnt ihr euch aufzurichten. Eure Kleidung scheint nur noch aus Lumpen zu bestehen, eure Waffen sind in einem bemitleidenswerten Zustand, eure Zunge schmeckt getrocknetes Blut.

Und dann fällt euer Blick auf... die Schatulle. Sie liegt mit aufgebrochenem Deckel neben der verschlossenen Kanalisation. Noch bevor ihr es aufhebt, wisst ihr, dass sie leer ist. Was auch immer darin war, die Ratten haben es sich geholt.

Was nun? Ihr wisst es nicht. Ihr kratzt euch am Kopf, verschränkt die Arme, stemmt sie in die Hüften, als wüsstet ihr nicht, was damit zu tun. Dann spürt ihr ein leichtes Jucken an eurer Rechten Hand. Langsam richtet ihr den Blick auf den Handrücken.

Auf der Oberseite der Hand, in tieferer Farbe, unablässig und etwa halb so groß wie euer Handrücken, erkennt ihr ein Bild. Ein Bild mit einer roten Kralle, zur Faust geballt. Und in der Faust, an Schwanz und Kopf deutlich zu erkennen, eine Ratte.

#### **Meisterinformationen:**

Überlebt! Überlebt! Überlebt! Alles ist gut gegangen, alles ist in bester Ordnung, alles ist... Nein natürlich ist nichts gut. Ulithy ist tot, das Kästchen ist aufgebrochen, die Helden haben beim Erwachen nur noch 15 LeP, der Bruchfaktor ihrer Waffen ist um 3 Punkte gestiegen, so sie überhaupt noch da sind, und zu allem Überfluss tragen sie noch dieses seltsame Mal an der Hand.

Auf jeden Fall sind jetzt erstmal ein paar Abenteurpunkte fällig. Für jeden, der die Schrecken der Tunnel überstanden hat, sind erst einmal 150 Abenteurpunkte zu vergeben, die er beliebig auf Talente wie *Bergbau*, *Lederbearbeitung*, *Pflanzenkunde*, *Orientierung*, *Tierkunde*, *Gesteinskunde*, *Heilkunde*, *Wunden*, *Heilkunde*, *Krankheiten*, *Schneidern*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Körperbeherrschung* oder sein bevorzugtes Waffentalent verteilen darf, selbst wenn er diese Talente während des Spieles nicht *selber* angewandt hat. Sein Selbstbeherrschungswert steigt auf jeden Fall um 2 Punkte, ebenso sein (falls bereits aktiviert) Wert in Gesteinskunde um 2.

Leider nun aber auch zu den unerfreulichen Nachwirkungen der Tunnel: So die Helden zu Beginn keinen negativen Wert in Raumangst gehabt haben, so bekommen sie ihn jetzt auf einem Wert von mindestens 3, vielleicht (nach schlimmen Erfahrungen) sogar noch höher. Helden die bereits über diese Schlechte Eigenschaft oder den Nachteil *Dunkelangst* oder *Angst vor Nagetieren* verfügen, ergeht es vergleichbar, und sie sollten um ihres Seelenfriedens willen, enge und dunkle Gebäude meiden. Glücklicherweise ist der Schaden nicht absolut irreparabel. Einen Monat bei einem guten Seelenheiler und etwa 10 Aural pro RA-Punkt genügen, um den Wert wieder zu senken, sogar ohne Investition von AP, außer der Wert ist über 6 gestiegen, dann müssen ein Viertel der normalen AP-Kosten bezahlt werden. Zum Ausgleich dafür erwächst in den Überlebenden neuer Mut, solange sie die Sonne sehen: wie in den guten, alten Zeiten (*des DSA3*) dürfen sie dreimal auf ihren MU-Wert würfeln. Übertreffen sie ihn, dürfen sie ihn um einen Punkt erhöhen. Die Werte sind kumulativ, der Mut-Wert kann also um bis zu 3 Punkte steigen!

Nun aber zum weiteren Verlauf: Was wollen die Helden tun? Eine nahe liegende Möglichkeit, da sie sich ja im Nerenith befinden, wäre, zur Gasse, wo damals alles begann, zurückzukehren, und vom Tode Ulithyus und dem Erlebten zu berichten. Natürlich stellt sich die Frage, ob das Überbringen dieser Hiobsbotschaft wirklich eine so gute Idee ist, denn wer weiß, wie die Neristu darauf reagieren. In diesem Fall wäre es wohl das Beste, einfach klammheimlich zu verschwinden.

Im Folgenden wird jedoch davon ausgegangen, dass sich die Gruppe entschlossen hat, zurückzukehren, vielleicht auch, um ein paar Antworten auf ihre Fragen zu erhalten.

## **Im Nerenith**

### Allgemeine Informationen:

Ohne Mühe, als hättet ihr ihn schon immer gekannt, findet ihr diesmal den Weg zurück zur Gasse. Niemand hat euch aufgehalten, keiner euch danach gefragt, warum ihr so abgerissen ausseht. Alles ist in steter Betriebsamkeit. Es ist kurz nach Mittag, die Sonne steht noch hoch am Himmel unter wolkenlosem Horizont, Die Läden der Neristu sind, auch wenn ihnen die Sonne etwas unangenehm ist, weit geöffnet.

Auch die Gasse macht einen geschäftigen Eindruck. Noch genau erinnert ihr euch an den Punkt, wo damals der tote Neristu lag. Nun ist dort nichts mehr zu sehen, ein Laden, der gebratene Canillen (*Essshunde*) anbietet, ziert den Platz. Auch das Fenster oben im Haus sieht aus, als wäre nie etwas geschehen.

Für einen Augenblick glaubt ihr an eurem Verstand, wie schon so oft zuvor, zu zweifeln, als plötzlich eine Stimme ruft: „Seht, da!“. Zwei Neristu-Arme weisen mit ausgestrecktem Zeigefinger auf euch, mehrere Neristu, die euch bis dahin nicht beachtet haben, starren euch an, als wäret ihr Gespenster. Dann beginnt ein aufgeregtes Herumgerenne, als Dutzende Neristu euch entgegenlaufen, euch umringen, euch kurz antippen, wie um sich zu überzeugen, dass ihr wirklich real seid, und dergleichen mehr. Schließlich ergreift ein Neristu die rechte Hand eines eurer Kameraden, befühlt sie, dreht sie mit der Handfläche nach oben – und erstarrt! Alle Augen richten sich auf die kleine, rote Tätowierung, starren sie erschreckt an. Dann werdet auch ihr von mehreren Armen gepackt und eure Handrücken betrachtet. Und überall ist das Bild zu sehen! Die Neristu beginnen mit den Armen zu fuchteln, Worte in Neristal werden hastig gewechselt, eine aufgeregte Diskussion entsteht.

### Spezielle Informationen:

Helden, die des Neristal mächtig sind, können aus dem Gespräch folgendes entnehmen: „Was ist das?“ - „Es sind die Ratten!“ - „Sie sind gezeichnet!“ - „...ganz rot und dunkel...“ - „Sie sind verflucht!“ - „...Ulithyu muss...“ - „... Er hat...“ - „Sie werden sterben!“ - „Was tun?“ - zu Domna Anuchi!“ - „Ja, Domna Anuchi!“

### Meisterinformationen:

Zumindest in Ansätzen kennen die meisten Neristu von Sidor Corabis die Geschichten von den Rattenmenschen (falls in der Gruppe ein Neristu aus Sidor Corabis sich befindet, gehört er zu den wenigen Ausnahmen...), auch wenn dies meist eher eine Erziehungsmaßnahme der Eltern ist, um unartigen Kindern, die nicht ins Bett wollen, zu drohen („Wenn du nicht zu Bett gehst, kommt der böse Rattenmann und frisst dich auf!“).

Ansonsten hatten die Neristu, nachdem die Helden und Ulithyu so lange verschwunden waren, geglaubt, ihnen wäre etwas zugestoßen. Man hatte einen Suchtrupp losgeschickt, der sie suchen sollte, aber die Spur verlor sich in der Kanalisation, bzw. endete vor einer Wand, wo die Spuren abrupt aufhörten, gerade so, als wäre die Gruppe mitten durch die Wand marschiert...

Lassen die Helden sich die Stelle zeigen, so ist es exakt jene, wo sich ehemals der Tunnel befunden hat. Nun befindet sich dort jedoch eine steinerne Wand, die vom Rest der Kanalisation nicht zu unterscheiden ist. Wollen sie die Wand genau untersuchen, so zeigt sich, dass das Gestein dahinter purer Fels ist, ohne Loch, ohne alles. Muridische Zaubermacht hat hier exzellent alles verborgen, sogar sich selbst. Nur ein Hellsichtszauber mit einem Aufschlag von 20 Punkten auf alle Proben kann den Schleier durchbrechen und dem Betreffenden zeigen, dass hier tatsächlich mal ein Tunnel war.

## Domna Anuchi

### Allgemeine Informationen:

Schließlich scheinen die Diskutierenden zu einer Entscheidung gekommen zu sein. Ohne eure Meinung abzuwarten, zerren und schubsen sie euch in ihrer Mitte die Gasse entlang, dann



geht es im Laufschrift durch ein paar weitere Gassen, bevor sie schließlich mit euch vor einem Haus halten. Das Haus scheint sich in keiner Weise von den anderen Häusern der Straße zu unterscheiden, dieselben schmalen Fenster, dieselbe schmale Tür. Eine der Neristu beginnt, scheinbar mit einem besonderen Klopfsymbol, gegen die Tür zu pochen. Die Tür schiebt sich einen Spalt breit auf, das Gesicht eines anderen Neristu lugt hervor. Die Neristu beginnt in hastigem Neristal und weit ausholenden Armbewegungen auf ihn einzureden. Er hört sich stumm ihre Ausführungen an, ohne sie einmal zu unterbrechen. Sein Gesicht zeigt keine Regung, er macht sich nicht einmal die Mühe, zu den Helden hinzublicken. Nachdem die Neristu geendet hat, verschwindet sein Kopf kurz, kurz danach öffnet sich die Tür. Ihr werdet erneut vorwärts geschubst, Richtung Tür.

### Spezielle Informationen:

Für Neristal-Begabte ergibt sich aus den Ausführungen, dass um eine Audienz bei Domna Anuchi gebeten wird, dass es um das Bild der Ratte geht, dass die Helden möglicherweise verflucht seien, dass... und so weiter.

### Meisterinformationen:

Domna Anuchi war die Oberste Leiterin des Fehlerzirkels, bis sie vor mehreren Jahren überraschend ihre Position in die Hände ihres Schülers Nerossu, der damals schon sehr erfolgreich war, legte. Genauere Gründe weiß man nicht, und niemand traut sich so recht, die immer noch hochangesehene, weißhaarige und schon über 80-jährige Neristu zu fragen, aber man munkelt, es hätte etwas mit den *Ratten* zu tun...

Domna Anuchi selber ist, nachdem man (nach angemessener Zeitspanne) schließlich auf ihr Verlangen in Ulithyus Aufzeichnungen und Besitztümer nachforschte, bereits im Bilde, was seine Verbindungen zu den Muriden angeht. Aus diesem Grund hat sie bereits angeordnet, dass jeglicher Besitz, dessen Herkunft nicht eindeutig geklärt werden kann, ausgesondert und Ulithy, *sollte* er zurückkehren, vorgelegt und Informationen darüber eingeholt werden sollen, was aus muridischem Handel stammt. Domna Anuchi fürchtet jedoch insgeheim, dass er nie mehr zurückkehrt – und wäre damit nach Nerossu der Nächste, den sie an die Muriden verloren hätte...

## Die Tränen eines alten Lebens

### Allgemeine Informationen:

Durch die für Neristuhäuser typisch verwinkelte Bauweise gelangt ihr in ein kleines Schlafgemach. Der nachfolgende, etwas 30-jährige Neristu hat im Gegensatz zu euch wenig Probleme, hier hindurch zu finden. Im Schlafzimmer selber liegt, auf einer Menge Decken und Kissen, eine alte Neristu mit weißem Haar und dunkelblauen Augen. „Sind sie es?“ ertönt eine leise Stimme in fehlerfreiem Imperial aus dem noch immer feinen Gesicht. Der euch hierher geleitete Neristu nickt. „Lasst uns allein“, kommt es mehr bittend als befehlend aus ihrem Mund. Ohne ein Wort zu sagen, entfernt er sich, während die alte Neristu-Frau kurz die Augen schließt, als würde sie über etwas Gewaltiges nachdenken.

Schließlich öffnet sie die Augen wieder, lässt langsam ihre Blicke über euch schweifen, verweilt kurz bei euren Händen, wandert dann über euer Gesicht.

„Ihr wart bei ihnen? Ihr habt sie gesehen?“ fragt sie euch leise. Dann fügt sie, noch leiser, hinzu: „Die Rattenmenschen?“

Angesichts des Bedeutungsschweren, das in diesen Worten liegt, fällt es euch schwer, zu antworten, so nickt ihr schließlich einfach wortlos.

Ein leises Stöhnen ist zu hören. Eine kurze Stille folgt. Dann hört ihr wieder die Stimme: „Ulithy ist tot?“ ihr könnt nicht antworten, und wenn ihr auch noch so sehr wolltet.

Die Stimme fährt fort: „Und die Schatulle,... sie haben sie nun?“

Allmählich wird euch unheimlich. Woher weiß die Alte all das nur? Kann sie hellsehen?

Wie, als hätte sie tatsächlich eure Gedanken gelesen, fährt sie fort:

„Sie nennen sich... Muriden. Die Kinder Murids. Die Kinder der Gülden Welt. Sie sind so alt wie das Imperium..., vielleicht noch älter. Sie leben schon seit Jahrtausenden unter uns..., leben von uns..., nähren sich von uns. Ihr Leben ist kurz..., kürzer als das unsrige..., aber ihre Pläne..., sie reichen weit..., sehr weit..., “

Ein starker Hustenanfall schüttelt die alte Neristu, als hätte das Sprechen sie überanstrengt. Aber ihr habt eigentlich schon jetzt genug gehört. Ihr seht euch danach, diesen Ort zu verlassen, an die Sonne zu gehen und...

Der Anfall ist vorbei, die alte Frau beginnt wieder zu sprechen:

„Ich habe sie gewarnt..., Nerossu..., Ulithyu..., alle habe ich gewarnt..., die Muriden..., sie sind sehr reich..., sehr mächtig..., ihre Horte... enthalten Dinge ... ein Schatz ... man kann über alles verhandeln... aber sehr gefährlich ... wer ihnen zu nahe kommt ...“

Dann hebt sie langsam eine ihrer vier Hände, dreht sie langsam herum. Ihr erstarrt. Auf ihrer Hand... ist das blutrote Zeichen einer von einer Krallen umfassten Ratte, wie bei euch!

Noch einmal fängt sie an zu sprechen, und plötzlich beginnen ihr Tränen über die Wangen zu laufen:

Sie... fürchten das Feuer! Es ist unsere Waffe gegen... aber... sie sind zu viele...viel zu viele...sie fressen uns... sie fressen uns...all-alle,ja!“

Ihr erstarrt beinahe, als die Neristu die letzten Worte ausspricht wie der Rattenmensch –oder Muride, wie sie sie nannte – der Ulithyu getötet hat!

Nun strömen die Tränen hemmungslos über das Gesicht der Alten. Sie verbirgt das Gesicht mit all ihren vier Armen und weint. Fast kommen euch auch die Tränen, als ihr sie so seht. Ihr erinnert euch kurz daran, dass manche die bleichgesichtigen Neristu auch "Rattengesichter" nennen und ihnen Gefühllosigkeit nachsagen, aber diese Frau bildet das genaue Gegenteil zu all diesen Vorurteilen und noch mehr: ihr wisst nun, wer die wahren "Rattengesichter" sind. Langsam verliert sich das Schluchzen der Alten und sie beruhigt sich. Sie sinkt ein wenig weiter in die Kissen zurück und blickt euch aus ihren noch feuchten Augen an. Dann fährt sie in einem Ton fort, der klingt, als würde sie nun über etwas Belangloses sprechen:

„ Das Zeichen... ich habe darüber nachgedacht. Es hat etwas zu bedeuten. Sie benutzen uns...oder glauben es zumindest. Sie haben etwas vor... große Pläne. Vielleicht... wenn wir verstehen... können wir sie aufhalten...“ Sie versinkt langsam in eine Art Träumerei, verliert den Kontakt zu euch, und ihr wisst, sie wird nicht mehr weiter sprechen. Langsam erhebt ihr euch, der Drang, die Sonne zu sehen, ist einfach zu stark. Als ihr euch aus dem Schlafzimmer entfernt, hört ihr, wie sie noch einmal zu sprechen anfängt: „Große Pläne... geht zu Tscherkonu... er wird euch entschädigen... Große Pläne...ist besser so... Große Pläne...große Pläne, ja...“, dann ist Stille, als wenn sie eingeschlafen wäre.

#### **Meisteinformationen:**

Und mit diesen kryptischen Informationen klingt das Abenteuer langsam aus. Mehr ist aus Domna Anuchi nicht herauszubringen. Die alte Neristu hat in ihren Anfangsjahren selber einstmals mit den Muriden Geschäfte getrieben und dabei ein ähnliches Schicksal wie die Helden erlebt. Sie war die einzige damals, die von den drei Schülern ihres Meisters, der den Handel initiiert hatte, eine Begegnung dieser Art überlebt hat. In den Nächsten Jahrzehnten verlor sie danach nie mehr ein Wort über die Umstände, unter denen ihr Meister ums Leben kam, blühte aber gleichzeitig allen anderen ein, niemals Geschäfte mit *Ratten* zu machen (was auch immer das heißen sollte...).

Seitdem sind auch an Nerossu einmal Muriden herantreten, aber er, eingedenk der Worte seiner Meisterin, wies ihnen auf der Stelle die Tür. Danach gab Domna Anuchi ihr Amt auf und setzte Nerossu als neuen Patron ein. Jetzt, nach dem Tod von Meister und Schüler, wird das Amt des Zirkelleiters an Tscherkonu übergehen, ebenfalls ein Schüler Domna Anuchis.

## **Tscherkonu von der ehrwürdigen Gilde der Freien Händler aus Sidor Corabis**

### **Allgemeine Informationen:**

Erleichtert atmet ihr auf. Nie hättet ihr gedacht, euch so sehr über das Sonnenlicht zu freuen. Einatmen, ausatmen, die Arme frei bewegen, keine Wand mehr neben euch, keine Decke mehr über euch. Was immer auch geschehen ist, ihr hofft, es ist nun vorbei. Tief in eurem Innern nagt zwar leise der Zweifel, wenn ihr an das denkt, was die alte Neristu gesagt hat, aber...

„Verzeiht!“ Ertönt eine helle Stimme hinter euch. Als ihr euch umdreht, seht ihr einen jungen Neristu, der euch prüfend mustert. Er ist in eine weite dunkle Robe gekleidet, sehr festlich, und beinahe zu schade für die Straße. „Ihr wart bei Domna Anuchi?“ Er wartet erst gar nicht auf eine Antwort, sondern fährt in einem strengen und ernsten Ton fort: „Ich bin Tscherkonu. Tscherkonu von der ehrwürdigen Gilde der freien Händler aus Sidor Corabis. Domna Anuchi hat mir aufgetragen, euch für euren Aufwand zu entschädigen. Bitte folgt mir.“ Damit dreht er sich um und geht gemessenen Schrittes davon

### **Spezielle Informationen:**

Sollten die Helden ihm folgen, führt Tscherkonu sie zu einem weiteren Gebäude. In einem größeren Raum liegen für die Helden neue Kleidung (Tuniken aus gutem Leinen, Gürtel, Schuhe aus Varkenleder, wollenes Unterzeug), Ausrüstung (für jeden Feuerstein und Stahl, Brotbeutel (mit einer Ration Brot), 2 Weinschläuche (Beerenwein), 1 wollene Decke, 1 Rucksack, 1 Messer), sowie für jeden eine Geldbörse mit 20 Aureal bereit. Dann breitet Tscherkonu auf einem großen Tisch eine Anzahl verschiedener Gegenstände vor ihnen aus, als da wären:

- 1.) Eine Amphore aus gelbem Ton, mit einem blutroten Verschluss, wahrscheinlich Karneol, und zwei großen Haltegriffen an den Seiten.
- 2.) Ein großes Buch mit varkenledernem Einband, Silberverzierungen und Umschlagsecken aus massiven Eisen. Die Überschrift lautet: „Nadria Athanga – Ein Leben im Dunkel“
- 3.) Ein kleiner Kessel aus Bronze, diverse Symbole, die an vesayitische Schriftzeichen erinnern.
- 4.) Ein etwa faustgroßer Bergkristall, darin eingeschlossen eine schwarze Rose.
- 5.) Ein eiserner, mit hölzerner Spitze ausgestatteter Speer, an dem drei Bänder mit Kupfereinstichen hängen.
- 6.) Ein lederner Beutel mit schwarzglänzendem Band, in dem ein paar Goldstücke liegen.

Tscherkonu sagt dazu: „Nehmt, was ihr wollt. Es gehört alles euch. Die Domna hat es so bestimmt“, und lässt die Helden dann mit den Sachen allein.

### **Meisterinformationen:**

Nur noch einmal kurz gesagt: dass ein Neristu Außenstehenden seinen Familiennamen nennt, ist eine absolute Seltenheit. Die Helden sind jedoch nun solch eine. Domna Amnuchi, die denselben Familiennamen trägt, hat sogar ausdrücklich darauf bestanden. Der Grund ist, dass die Helden ihrer Ansicht nun in gewisser Weise "zur Familie" gehören, wenn auch aus einem besonderem Grund: die Gegenstände, die Tscherkonu vor ihnen nun ausbreitet, stammen in Wirklichkeit aus Ulithyus privatem Besitz. Niemand weiß, welche davon vielleicht aus den Geschäften mit den Muriden stammen, und das Recht auf seine Wiedergeburt hat er durch den Handel mit den Muriden nach Domna Amnuchis Ansicht sowieso verspielt – sich selber schließt sie von dieser Strafe ebenfalls nicht aus...

Dass die Helden nun seinen Besitz übernehmen, ist in gewisser Weise sogar noch ein bisschen hinterhältig, denn sollte tatsächlich etwas davon aus muridischen Händen stammen, werden die Muriden, so sie es wiederhaben wollen, es sich wohl von den Helden holen müssen – also Gefahrenminimierung für die übrigen Gildenmitglieder. Gerade deswegen (schließlich sprach sie ja auch von Entschädigung), haben die Helden als Trostpreis den Familiennamen der Gilde erhalten, der ihnen später vielleicht noch einmal hilfreich sein kann, wenn sie mit Neristu verhandeln, denn die Ehrwürdige Gilde der Freien Händler aus Sidor Corabis ist durchaus noch in entfernten Ecken des Imperiums ein Begriff – nicht immer ein guter, aber immerhin ein Begriff...

In den nächsten Tagen werden nun die Begräbnisvorbereitungen für Nerossu, geleitet von Tscherkonu, beginnen. Wenn gewünscht, kann die Heldengruppe daran noch teilnehmen (zu neristische Begräbnisriten siehe **Myranische Mysterien** oder das Abenteuer **Der Ewige Tod**).

Ansonsten erhalten die Helden nun noch, zuzüglich zu allem Bisherigen, noch einmal 250 Abenteuerpunkte auf die Kralle, pardon, Hand, sowie bis zu 50 AP für gutes Rollenspiel.

## Epilog

„Chhrr, wirrr mächticchhrrr, mehr-mehr, ja! Nun du stirb-sterbst, ja!“ Eine große, muskelbepackte Faust kommt auf dich zu, böse Krallen schaben über deine Haut, ein großes Maul mit messerscharfen Zähnen nähert sich deinem Hals, und....“, schwitzend erwachst du in deinem Bett, setzt dich kerzengerade auf und fasst an deine Schulter. Keine Zähne. Keine Wunde. Es war nur ein böser Traum. Du hast nur geträumt. Alles ist in Ordnung. Erleichtert sinkst du wieder zurück auf dein Lager. Dein Atem geht wieder langsamer, du entspannst dich. Dann führst du deine Rechte Hand vors Gesicht, den Handrücken zu dir gewandt. Eine rote Ratte, zerquetscht von einer Kralle. Nein. So wird es nicht kommen. Du wirst dich nicht zerquetschen lassen wie...

Ein leises Quieken ertönt. Schlagartig fährst du herum. Da! in der Ecke... war da nicht was? Eine Ratte? Du blickst angestrengt in die Dunkelheit. Es ist nichts zu sehen. Die Nerven... nicht wahr? Das ist es. Nur die Nerven. Nichts hat gequiekt. Alles ist in Ordnung. Du drehst dich zur Seite und schließt die Augen. 5 Minuten später bist du eingeschlafen. Alles ist in Ordnung.

## Anhang I: Dramatis personae

### Ulithyu von der ehrwürdigen Gilde der freien Händler von Sidor Corabis, auch Ulithyu mit den flinken Zungen genannt

Ulithyu ist ein etwa 1,50 Schritt großer, schlanker Neristu mit langem, blauschwarzem Haar und dunkelblauen Augen. Er ist mit einem hellledernen Umhang bekleidet, der etwa bis in Kniehöhe herunterreicht. Schwarze Hosen aus Echtenleder, ein seitlich geschlitztes Oberteil aus gut gesponnener Varkenwolle und ein Gürtel mit mehreren großen Taschen komplettieren den Gesamteindruck. Im Kampf führt er einen Friedensstifter, an dessen oberen Ende sich eine abschraubbare Kappe befindet, die eine aufgesetzte Dolchspitze verbirgt (Werte Friedensstifter mit TP+1, wenn angewendet). Ansonsten führt er noch, in einer seiner Gürteltaschen versteckt, ein magisches Flammenschwert (s.u.).

Ulithyu ist schon in jungen Jahren der Meisterschüler seines Lehrmeisters Nerossus geworden. Ein Grund dafür ist beispielsweise, dass er ein angeborenes Talent dafür besitzt, fremde Sprachen im Handumdrehen zu erlernen, eine Eigenschaft, die bei Geschäften mit Händlern aus aller Herren Länder durchaus von Vorteil sein kann. Ulithyu spricht Neristal, Myranisch, Gemein-Imperial, Hiero-Imperial, Hjaldingisch, Kerreshitisch, Shingwanisch, Vesayitisch, in Ansätzen Gemein-Amaunal, Leonal, Loualilisch, und – Gemein-Muridal. Mit Helden, die eine fremde Sprache sprechen, wird er sich deshalb auch besonders gerne unterhalten. Nach Möglichkeit versucht er jeden, der der jeweiligen Sprache mächtig ist, in ebendieser anzusprechen, ansonsten spricht er entweder Myranisch oder die Sprache, die den meisten der Helden bekannt ist.

Es ist schon zu Nerossus Lebzeiten eigentlich ersichtlich gewesen, dass Ulithyu der neue Patron der Gilde werden würde. Er hat ein charismatisches und anfeuerndes Gemüt und kann sich für schnell für neue geschäftliche Herausforderungen begeistern. Leider hat ihm diese Begeisterung aber auch den Schritt, mit den Muriden sich auf Geschäfte einzulassen, erleichtert, trotz dem Verbot seines Lehrers, niemals mit *Ratten* Geschäfte zu machen.

Aus diesem Grund hat Ulithyu natürlich niemals jemandem etwas von seinen Geschäften mit den Muriden verraten. Er war zwar sehr überrascht, als die Muriden vorschlugen, ihm gegen eine nahezu unglaubliche Summe Geldes eine Schatulle, die im Besitz seines Meisters stehen sollte, abzukaufen. Da die Muriden aber so sehr daran interessiert waren, und da eine Weigerung sie wahrscheinlich sehr verstimmt hätte (...), entschloss sich Ulithyu zu dem Handel. Die Schatulle hatte er bereits durch eine Kopie ausgetauscht. Seinem Lehrmeister fiel es jedoch auf, wartete aber erst, da er nicht an den Betrug seines Schülers glauben wollte, ab, bis er ihn bei der Übergabe erwischte. Für Ulithyu hätte dies wahrscheinlich das Aus in der neristischen Gesellschaft bedeutet, trotzdem hätte er seinem Meister niemals deswegen den Tod gewünscht, so dass bei der Verfolgung trotz allem noch ein gewisser Rachedurst mitschwingt.

#### Ulithyu, Hehler aus Sidor Corabis

**MU 13 KL 14 IN 13 CH 13 FF 15 GE 13 KO 9 KK 9**

**LeP 25 AuP 18 MR 8 SO 8**

**AT-Basis 7 PA-Basis 7 Ausw.-Basis 7 FK-Basis 8**

**Größe:** 153 cm **Gewicht:** 40 kg

**Vor- und Nachteile:** Sprachgefühl, Nachtsicht, Tarnung, Beidhändig, Immunität gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten; Lichtempfindlich, Randgruppe

**Talente:** Griff 6, Dolche 6, Stäbe 7; Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 3, Sinnesschärfe 4; Etikette 5, Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Überzeugen 7; Orientierung 4; Geographie 3, Gesteinskunde 1, Rechnen 7, Rechtskunde 3, Volkskunde 2;

Muttersprache Neristal 13, Lesen/Schreiben 10, Gemein-Imperial 13, Hiero-Imperial 10, Hjaldingisch 10, Kerreshitisch 10, Shingwanisch 10, Vesayitisch 9, Gemein-Muridal 7, Gemein-Amaunal 5, Leonal 3, Loualilisch 2; Bergbau 2, Handel 8, Heilkunde, Gift 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederarbeiten 4, Schneidern 4  
**Besondere Ausrüstung:** Friedensstifter mit versteckter Klinge, magisches Flammenschwert, Feuerstein und Stahl, Einige Säckchen mit getrockneten Heilkräutern

## **Iztckilk , Oberster Hohepriester der Rattiare von der Priesterschaft der All-Einenden Ratte**

Izt'ckilk ist ein einarmiger und -äugiger, narbenübersäter, auf einem Bein humpelnder, ansonsten aber muskelbepackter, durchschnittlich großer, graubraun befellter Muride mit einem Gebiss wie ein Krokodil (künstlich angeschärfte Zähne) und Thigrir-gleichen Krallen. Iztckilk gilt bis heute (ca. 37 Jahre) als unbesiegt in allen Zweikämpfen. Seine Gegner tötet er erbarmungslos und unerbittlich. Interessanterweise ist Iztckilk jedoch kein Rabiari, auch wenn sein Verhalten oft nicht von dem eines Rabiars zu unterscheiden ist. An machtpolitischen Auseinandersetzungen innerhalb der Priesterschaft hat Iztckilk jedoch kein Interesse, er lebt allein für Jagd und Kampf. Ansonsten lässt er sich auch von Visionen leiten, die ihm von seinem Herrn eingegeben werden.

### **Iztckilk , Oberster Hohepriester der Rattiare**

**MU 16 KL 15 IN 13 CH 16/7\* FF 8 GE 14 KO 17 KK 16**

**LeP 33 AuP 35 AsP 44 MR 10 SO 15**

**AT-Basis 9 PA-Basis 8 Ausw.-Basis 9 FK-Basis 7**

**Größe 146 cm Gewicht 50 kg**

**Vor- und Nachteile:** Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz(2), Natürliche Waffen, Immunität gegen, Resistenz gegen Krankheiten, Animist (dämonisch); Einarmig, Einäugig, Lichtempfindlich, Barbarische Sitten, Bluttausch, Jähzorn 10

**Talente:** Biss 17, Schlag 15, Schmutzige Tricks 13, Schwanzangriff 10, Dolche 13, Speere 11, Scharfe Hieb Waffen 10, Stumpfe Hieb Waffen 9; Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 7, Schleichen 10, Sinnesschärfe 13; Fährtsuchen 10, Orientierung 12, Wildnisleben 7; Gesteinskunde 13, Muttersprache Gemein-Muridal, Lesen/Schreiben 4, Muridal 10, Myranisch 3; Bergbau 16, Fleischer 10, Viehzucht 10

#### **Wichtige Zauberfertigkeiten:**

Cril-Nightai +8, Mur-Gryz +9, Xsiai-Nabesh +6, Srej-kliv +12, Ski'ihf +6, Ai'Krel +8, Slej'garh +15, Ska'vej +12, Skji-rin +8 Sillk +10, Nro-Ksu +14, Nagga-Ratt +18

**Besondere Ausrüstung:** Lendenschurz aus unbekannter (?) Haut

\* Gegenüber Muriden und bei Zauberproben/gegenüber Anderen

## **Nerossu von der ehrwürdigen Gilde der Freien Händler aus Sidor Corabis, genannt Nerossu e Sidor Corabis**

Lebend werden ihn die Helden in diesem Abenteuer leider nicht mehr zu sehen kriegen, doch Nerossu ist sicherlich eine der Autoritäten im Nerenith, wenn es um den Freien Handel, oder anders gesagt, die Hehlerei geht. Er ist jedoch ein fairer Geschäftspartner und kaum jemand kann sich darüber beschweren, von ihm mehr als nötig übers Ohr gehauen worden zu sein. Nerossu, ursprünglich als Sklave geboren, ist von Domna Anuchi aufgezogen und in das Handwerk der Hehlerei eingeführt worden. Der Handel ist für ihn immer nur Selbstzweck gewesen, denn sein Leben lang hat er bescheiden und einfach gelebt, nach Ansicht einiger geradezu asketisch.

Nerossu ist etwa 1,45 Schritt groß und von Geburt an weißhaarig. Seine hellblauen Augen verbreiten einen warmen Glanz und sein Gesicht strahlt sowohl Strenge als auch Freundlichkeit aus. Er lässt meist sein Gegenüber reden und hört erst einmal verständnisvoll zu, bevor er sich zu einer Sache äußert. Seiner alten Lehrmeisterin ist er treu ergeben und bemüht sich, die Geschäfte weiter in ihrem Sinne zu leiten. So vertritt er auch ihre Position, niemals Geschäfte mit den *Ratten* zu machen, wie die Muriden bei den Neristu von Sidor Corabis einfach genannt werden.

### **Domna Anuchi aus der ehrwürdigen Gilde der Freien Händler von Sidor Corabis, genannt Domna Anuchi & Sidor Corabis**

Die 87-jährige Domna Anuchi ist die designierte Patronin der Hehlergilde von Sidor Corabis. Sie hat sich etwa im Alter von 65 Jahren überraschend aus dem Geschäft zurückgezogen und alle Aufgaben an ihren Schüler Nerossu übertragen. Seit etwa 4 Jahren ist sie nun bettlägerig und hat ihr Haus in der Gasse der Kerzenzieher nicht mehr verlassen.

Domna Anuchis alter Meister hat noch Geschäfte mit den Muriden gemacht und davon durchaus profitiert. Als er jedoch von den Muriden zur Herausgabe einiger Gegenstände (die danach in besagter Schatulle aufbewahrt wurden), die er auf nicht weniger obskuren Umständen erhalten hatte, aufgefordert wurde, ohne dass sie es bezahlen wollten, da sie es als ihnen gestohlenen Eigentum deklarierten, weigerte er sich. Die Antwort erfolgte prompt. Domna Anuchis Meister verschwand, zwei weitere seiner Schüler starben unter ungeklärten Umständen, sie selber wurde verschleppt und mit dem Zeichen der Ratte gebrandmarkt. Warum die Muriden sie am Leben ließen, weiß sie bis heute nicht, vermutet aber noch immer einen Plan dahinter. Seitdem schärft sie ihren Untergebenen ein, sich niemals mit den Muriden einzulassen, doch die Versuchung ist groß...

### **Tscherkonu von der ehrwürdigen Gilde der Freien Händler aus Sidor Corabis, auch genannt "Tscherkonu mit der Seidenstimme"**

Tscherkonu ist ein etwa 27 Jahre alter Neristu mit dunkelblauen Augen und blauem Haar. Er ist mit seinen 1,63 Schritt für einen Neristu ungewöhnlich groß, gleichzeitig aber auch von schlanker Statur. Bemerkenswert ist seine für Neristu unüblich hohe, klingende Stimme, die aber durchaus angenehm erscheint. Tscherkonu ist der (wahrscheinlich) letzte Schüler der Domna Anuchi, den sie unterrichtete, als sie die Leitung der Gilde schon an Nerossu übergeben hatte. Er ist ebenso wie Nerossu Domna Anuchi respektvoll ergeben, wahrt jedoch etwas mehr Abstand als dieser und ist auch gegenüber anderen streng sachlich und logisch. Von ihm erfahren die Helden den Familiennamen der Gilde, zu der Domna Anuchi, Nerossu, Ulithyu und auch Tscherkonu gehören, und übergibt ihnen die aus Ulithyus Privatbesitz stammenden Gegenstände, die im **Anhang II: Artefakte** genauer beschrieben werden. Nach Nerossus und Ulithyus Tod wird wahrscheinlich Tscherkonu, auch wenn noch etwas unerfahren, die Leitung übernehmen, eine Aufgabe, die er jedoch mit der gleichen strengen Sachlichkeit annimmt wie alles andere.

## **Anhang II: Artefakte**

### **Die Kugel der Verhüllung**

**Aussehen:** Eine kleine, aus Rosenquarz bestehende Kugel.

**Wirksame Materialien:** Rosenquarz

**Wirkende Prinzipien:** Wasser, Luft und Humus/ verhülle

**Wirkungsweise:** Über Arme, Beine und Körper gestrichen lässt die Kugel wie von Geisterhand jeglichen Schmutz, Geruch und Feuchtigkeit, die sich an Kleidung oder Körper befinden, für etwa eine Stunde verschwinden – wohlgemerkt, nur verschwinden, nach einer Stunde sind all diese Dinge automatisch wieder sicht- und riechbar (zudem kann eine magische Untersuchung des Betroffenen sofort zeigen, dass die betreffenden Schmutzstellen einfach nur dem normalen Auge und auch dem Tastsinn entzogen worden sind).

Die Wirkung ist einmal pro Tag anwendbar, danach muss sie sich für einen Tag wieder aufladen (Sonnenauf- bis Sonnenuntergang)

**Typ/Ladung:** Artefakt/semipermanent

**Verbreitung:** selten

**Preis:** etwa 80 Au

**Anmerkungen:** Dieses Artefakt wurde von Ulithyu, der für seine Geschäfte mit den Muriden oftmals in die Kanalisation oder sogar die muridischen Tunnel herabsteigen musste, in einer Nische am Eingang der Kanalisation deponiert, um beim Verlassen derselben die unvermeidbaren Hinweise über seinen Aufenthaltsort schnell verwischen wollte. Falls die Helden sich noch an den Standort der Nische erinnern, können sie sie dort finden. Das Artefakt ist normalerweise ein normaler Gebrauchsgegenstand in höheren Kreisen, um jederzeit einen guten Eindruck zu machen. Selten ist jedoch, dass es sich hierbei nicht um ein aufladbares, sondern ein semipermanentes handelt, dass sich in seiner Ruhephase selbst wieder auflädt.

## Das Flammenschwert

**Aussehen:** Ein aus einer Arkanium-Stahl-Legierung bestehender, versilberter Knauf mit einem am oberen Ende eingelegtem Rubin.

**Wirksame Materialien:** Eisen, Arkanium, Silber, Rubin

**Wirkende Prinzipien:** Feuer/Forme

**Wirkung:** Durch ein kurzes Herumschwenken in der Luft schießt eine etwa 1 Meter lange Flammenzunge hervor, die sofort beginnt, sich in eine flammende Klinge umzuwandeln. Das Schwert entspricht in seinen Werten denen eines normalen Schwertes, es ist unzerbrechlich, richtet neben der normalen Trefferpunktzahl noch einmal 2W6 SP durch Flammenschaden an (entzündliche Gegenstände gehen in Flammen auf). Die Schwertklinge bleibt etwa 1 Spielrunde bestehen, danach erlischt die Klinge wieder.

**Typ/Ladung:** Artefakt/dreimalig, wahrscheinlich aufladbar

**Verbreitung:** extrem selten

**Preis:** ca. 600 Aural

**Anmerkung:** Für Ulithyu war das Erwerben dieses Artefakts (neben dem der Schatulle) ein absoluter Glücksfall. Die so genannten "Flammberger Schwerter" sind eines der wenigen erhaltenen Relikte eines Kämpferordens, der vor über 2000 Jahren untergegangen sein soll. Der Orden selber soll für Frieden und Freiheit gestritten haben (– kein Wunder, dass er unterging). Die noch erhaltenden Schwerter befinden sich jetzt meist im Besitz hochrangiger Optimaten und Honoraten, der Besitzer des Artefakts, dem Ulithyu es etwa zu Hälfte des Wertes (!) abkaufte, war sich über die Bedeutung seines Besitzes zu dieser Zeit gar nicht bewusst. Ulithyu selber hat das Schwert bisher nur einmal angewandt, um seine Funktionsfähigkeit zu ergründen, (und natürlich das zweite Mal in der Höhle...). Leider erklärte ihm ein Technomant (den er im Geheimen aufsuchte, denn zu dieser Zeit trieb er schon Handel mit den Muriden und das Schwert wäre in dieser Hinsicht ein guter Trumpf gegen das lichtscheue Volk gewesen...), dass der dazugehörige Auflademechanismus, so es überhaupt einen gäbe, wahrscheinlich auf einer alten, heute vergessenen Methode basierte, und ohne die genauen Kenntnisse derselben ein Aufladen unmöglich sei. Aus diesem Grund hat er seitdem nicht mehr davon Gebrauch gemacht, so dass, sollte es den Helden gelingen, das gute Stück zu ergattern, nur mehr 1-2 Anwendungen zur Verfügung stehen.



## **Ulithyu's Hinterlassenschaft**

Dies ist der Teil von Ulithyus Besitz, bei dem nach eingehender Untersuchung eine Verbindung mit muridischen Quellen nicht eindeutig ausgeschlossen werden konnte. Da die Helden das "Zeichen der Ratte"(s.u.) tragen und sich zudem wahrscheinlich nicht ewig im Nerenith aufhalten werden, sinkt so die Gefahr für die anderen Gildenmitglieder, wenn man es ihnen überlässt. Abkaufen wird es den Helden („Immerhin ein Geschenk Domna Anuchis!“) im Nerenith keiner, und was danach damit passiert, liegt in der Hand der Götter (wenn die Helden die Sachen also zerstören wollen – auch gut, wer weiß, was die Muriden tun, wenn sie erfahren, dass ihr Eigentum zerstört wurde...).

Die Gegenstände im Einzelnen sind:

### **-Die Amphore**

Eine Amphore aus gelbem Ton, mit einem blutroten Verschluss und zwei großen Haltegriffen an den Seiten.

Eine Probe auf Gesteinskunde ergibt, dass der Verschluss tatsächlich Karneol ist, wenn auch mit ein paar Einschlüssen (etwa 4 Aural). Die Amphore erweist sich nach kurzer Untersuchung selber als nicht magisch und ganz gewöhnliches Fabrikat, ihr Inhalt ist jedoch umso bedeutungsvoller:

In ihr befindet sich das so genannte *Copierelixier*. Wer davon trinkt, verwandelt sich, sobald er ein intelligentes Lebewesen berührt, für die Dauer von etwa 6 Stunden in dessen exakte Kopie. Die Verwandlung ist körperlich, es handelt sich also um keine Illusion, und dauert etwa eine Spielrunde, in der der Körper einen (je nach Art und anatomischer Komplexität der Verwandlung mehr oder minder schmerzhaften) Umwandlungsprozess durchmacht.

Allerdings wird nur die Gestalt verwandelt, Kleidung u.a. verändert sich nicht. Dafür ist es sogar möglich, dass einem Einäugigem, der jemanden mit zwei gesunden Augen kopiert, ein neues Auge wächst oder ein Shingwa, der einen Neristu kopiert, vier Arme bekommt und seine Zunge zusammenschrumpft (was in all diesen Fällen sicherlich Probleme mit der Handhabung der neuen bzw. fehlenden Körperteile verursacht), ebenso wie die Verwandlung in ein aquatisches Lebewesen eben diesen Vorteil nach sich zieht. Mit fortschreitender Wirkungsdauer setzt nach und nach die Rückverwandlung ein (Neristu-Arme schrumpfen ein, das neue Auge erblindet langsam usw.), bis man am Ende wieder sein altes Aussehen besitzt (die Zwischenstadien, z.B. von einem stolzen Leonir zu einem schuppigen Risso, mögen dabei komisch bis erschreckend wirken).

Die Amphore selber enthält in etwa Elixier für ungefähr 4 Anwendungen.

### **-Das Buch**

Ein großes Buch mit varkenledernem Einband, Silberverzierungen und Umschlagsecken aus massiven Eisen. Die Überschrift lautet: „Nadria Athanga – Ein Leben im Dunkel“

Es handelt sich hierbei um ein in Hiero-Imperial verfasstes Buch eines ungenannten Priesters der Lichtgottheit Veyra Aylina, eine Angebliche Lichtgestalt, die Dere ununterbrochen in der Sonne reisend, umkreist - das Buch geht von einer Kreisform Deres aus. Des Weiteren erläutert das Buch die Grundlagen der Religion Veyra Aylinas, fordert auf zu Verantwortung gegenüber sich selbst und seiner Umwelt, zu Friedensstiftung und Gebet alle Tage und zur Näherung an den Gott durch stundenlanges Meditieren in der Sonne. Eine eingehende Meditationstechnik wird im Anhang des Buches beschrieben, sowie Orte, an denen der Gott seinen Fuss auf die Erde setzte und dort alles zu Gold verwandelte, namentlich Gegenden in der Nähe von Xarxaron, Koromanthia, der Ghulensteppe, Era' Sumu und Melakkam. Die letzten 20 Seiten des Buches sind herausgerissen, zwischen den Seiten 487 bis 511 ist der Text durch Blut beinahe unleserlich gemacht.

Wer die Meditiertechnik erlernt, kann auf diese Weise seinen MR-Wert in dieser Zeitspanne um 2 Punkte erhöhen, wer die Religion annimmt, wird von dem Gott mit etwa 15

Karmapunkten ausgestattet, durch die er ähnliche Talente nutzen und ähnliche Liturgien wie ein aventurischer Praiospriester anwenden kann, jedoch keine Liturgien, die die von Veyra Ailina gutgeheißene Magie einschränken oder aufheben.

### **- Der Kessel**

Ein kleiner Kessel aus Bronze, diverse Symbole, die an vesayitische Schriftzeichen erinnern. Bei Untersuchung durch einen Sprachkundigen ergibt sich, dass es sich nicht um vesayitische Schriftzeichen handelt, sondern um eine extrem ähnliche, aber trotzdem unterscheidbare Symbolschrift.

Bei Entzifferung der Schrift (Lernschwierigkeit etwa 20) wird klar, dass es sich um ein Kultobjekt des Ahmadena-Kultes handelt, tritt der Name doch mehrmals mit entsprechenden Andeutungen in der Schrift auf.

Dass Objekt befand sich vor etwa 50-60 Jahren im Besitz eines kleinen Zirkels von Anhängern, wurde dann jedoch gestohlen, und die Anhänger suchen bis heute danach...

### **- Der Kristall**

Ein etwa faustgroßer Bergkristall, darin eingeschlossen eine schwarze Rose.

Kein magisches Artefakt, allerdings für Juweliere und Kuriositätenhändler durchaus etwas wert.

In der Umgebung von Valantia kennt man die Geschichte von einem geheimen Garten auf der Spitze eines Berges in den Apelioten, wo für jeden Sterblichen eine Blume blüht, die in demselben Moment vergeht, in dem er stirbt. Einstmals hätte ein finsterer Beschwörer seine Blume, die schwarz wie seine Seele sei, von dort mitgenommen und in Kristall eingeschlossen, um so ewig zu leben. Die Blume wäre ihm allerdings gestohlen worden, und so sucht er heute noch nach ihr. Wer sie findet, darf sich von ihm etwas wünschen oder ihn zu seinem Sklaven machen etc. Ob diese Geschichte wahr ist, ist bisher noch nicht bewiesen worden.

### **- Der Speer**

Ein eiserner, mit hölzerner Spitze ausgestatteter Speer, an dem drei Bänder mit Kupfereinstichen hängen.

Eine Untersuchung ergibt, dass es sich um ein magisches Artefakt handelt, nämlich den Versuch eines Technomanten, die Kräfte, die den Priestermagiern von Era'Sumu mit ihrem Ritualspeer, dem Suh'Talun, gegeben sind, nachzubilden. Der Speer besitzt in etwa die Werte eines normalen Speeres, ist aber um 50 Unzen schwerer und der Bruchfaktor ist um 2 Punkte höher (nur im Bereich der hölzernen Spitze). Zerbricht die Speerspitze, ist es möglich, sie in den Boden einzupflanzen, woraus dann innerhalb von 2 Monaten eine Neue hervor wächst. Ebenso ist es möglich, den Stab auf einen einfachen Gedankenbefehl hin mit der Holzspitze voran in ein Loch oder eine Wand stecken, wo er verwurzelt und mit bis zu 200 Unzen belastet werden kann. Sogar die Fähigkeit, einen Feind mit dem Speer am Boden zu verwurzeln, ist möglich (Wurfaffen-Probe +6, zuzüglich weiterer Modifikationen). Geht die Holzspitze verloren, ist es möglich, sie durch eine Neue zu ersetzen. Dazu muss eine Speerspitze aus demselben Holz (Shindrabrarischem Graublutarnex) angefertigt und auf den Eisenstab aufgesetzt werden, wo sie nach einer "Ladezeit" von 3 Monaten dieselben magischen Kräfte erhält.

### **- Der Beutel**

Ein lederner Beutel mit schwarzglänzendem Band, in dem ein paar Goldstücke liegen.

Der Versuch eines geldgierigen Animisten, Eisen dauerhaft in Gold zu verwandeln, scheiterte leider jahrelang. Am Ende war sein bestes Stück ein Beutel, der zumindest vorübergehend Unedle Metalle und sogar Steine in Gold zu verwandeln konnte. Legt man ein unedles Metall

oder einen Stein in den Beutel, verwandelt dieser sich automatisch zu Gold. Solange man den Gegenstand nicht aus dem Beutel nimmt, verbleibt er in diesem Zustand. Nach Herausnahme dauert es etwa 3W20 KR, bevor er wieder sein ursprüngliches Aussehen annimmt. Legt man dagegen Gold in den Beutel, verwandelt dieser es permanent(!) zu wertlosem Gestein. In dem Beutel befinden sich etwa 50 goldene Obulos, die bei Herausnahme wieder ihr altes Aussehen annehmen. Der Beutel selber kann in etwa Gegenstände im Gesamtgewicht von 15 Uncias aufnehmen.

## Die Schatulle

**Aussehen:** Eine mittelgroße, eiserne Schatulle von etwa 10 mal 10 mal 10 Finger Größe. Sie ist mit ein paar Schnörkeln verziert und durch ein großes Vorhängeschloss gesichert.

**Wirksame Materialien:** Eisen und Eisenlegierungen

**Wirkende Prinzipien:** Erz/fixiere/schütze

**Wirkungsweise:** Wird das Vorhängeschloss an der Schatulle angebracht, lässt sich die Kiste auch durch stärkste Gewaltanwendung oder "normale" (das heißt spielerheldenmögliche) Magie mehr öffnen. Zur Öffnung muss ein bestimmtes Codewort gesprochen werden, dass aus einem ellenlangem Satz besteht (Außer Domna Anuchi (und Nerossu) dürfte wahrscheinlich niemand mehr Kenntnis von diesem Öffnungswort gehabt haben).

**Typ/Ladung:** Artefakt, permanent

**Verbreitung:** Unikat

**Preis:** nicht unter 800 Au

**Anmerkungen:** Der Kernpunkt des Abenteuers und vielleicht Ulithyus größtmögliches Vermächtnis, dass sogar das Flammenschwert übertrifft. Die Kiste selber entzieht sich jeder Öffnung durch die Helden. Am Ende des Abenteuers, nachdem der Priester den Gegenstand scheinbar einfach mit seinen Zähnen geknackt hat, ist die Wirkung dieses einmaligen Stücks verflogen. Mit der am Eingang der Kanalisation gefundenen Schatulle kann man nun auch nichts mehr anfangen als mit jeder normalen Schatulle, was die Helden damit anstellen, ist ihre Sache, denn falls sie es noch nicht wissen: die Schatulle gehörte zwar Nerossu, doch stellt sie keinen besonderen Gegenstand seines Wirkens dar. Er bekam sie von Domna Anuchi, als sie ihm das Amt des Gildenführers und alle damit zustehenden Pflichten übertrug, zur sicheren Aufbewahrung. In ihr lagerten die letzten Hinterbleibsel aus muridischem Handel. Die Truhe ist selber nicht-muridischen Ursprungs und wurde von Domna Anuchis Lehrmeister unter mysteriösen Umständen erworben und zur Aufbewahrung besonders wertvoller und deshalb besonders zu sichernder Handelswaren benutzt. Was in der Schatulle war, kann entweder ein ewiges Geheimnis bleiben (und zu weiteren Abenteuern reizen) oder vom Spielleiter frei gewählt oder sogar gegen z.B. einfach ein heilige Reliquie der Muriden (Statuette, Glocke etc.) in den Informationen ausgetauscht werden.

## Das Zeichen der Ratte

Der vielleicht dauernste Beweis für den Weg durch die Tunnel: Ein Bild in roter Farbe von einer Krallen, die eine Ratte hält (bzw. zerquetscht) auf dem rechten oberen Handrücken (s.u.). Das Bild ist weder abwaschbar, noch lässt es sich auf sonstige Weise entfernen, trennt man gar die Hand ab, erscheint es auf geisterhafte Weise danach am Armstumpf. Eine magische Untersuchung ergibt einen starken dämonischen Zauber, wahrscheinlich aus der Domäne Naggarachs, die zudem nur an Orten mit extrem starker dämonischer Aura gewirkt werden kann.

Was das Bild bedeuten soll, bleibt vorerst im Dunkeln. Höchstens ein erneutes Betreten eines muridischen Tunnels könnte Aufschluss geben: Es handelt sich um das „Zeichen der Ratte“, eine Art Identifizierung, wonach der oder die Trägerin von niemand anderem als der Priesterschaft getötet werden darf, da er oder sie ihr "Jagdbeute" sind, und wer ihn oder sie

tötet, muss ihren Platz einnehmen (irdisch-christlich gesprochen: es ist eine Art Kainsmal, und damit ein Passierschein zu weiteren Besuchen in den Höhlen der Muriden). Den meisten Clans ist das Zeichen bekannt, deshalb werden sie den Helden kein (offenes) Leid zufügen. Andere Gruppen dagegen, zum Beispiel die gegenüber der Priesterschaft negativ eingestellten Adels-Muriden, Wüsten-Muriden, die noch nicht in Kontakt mit Missionaren der Priesterschaft kamen und natürlich die Muriden Draydalans, denen nichts mehr heilig ist, können aber vielleicht gerade deswegen diese Helden bevorzugt attackieren. Aus welchem Grund die Helden verschont wurden, warum Domna Anuchi verschont wurde, ob die Muriden noch etwa mit ihnen etwas vorhaben oder, der Art chaotischer Wesenheiten folgend, völlig zufällig diese "Gabe" verteilen, ob sie mehrere Pläne gleichzeitig verfolgen, ob sie durch das Zeichen die Helden kontrollieren können... Das Letzte Wort hat der Meister.

---

Autor: Philipp Mählmann

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions .  
Copyright (c) 1997, 2000. Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder (konstruktive) Kritik bitte an:  
ephilllex@freenet.de



gefunden im Schwarzen Limbus  
<http://rollenspiel.inter.at/limbus>  
Spielerverein der Freunde des Gepflegten Rollenspiels