

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Nadine Schäkel

AUTOREN

Jens Ballerstädt, Frauke Forster,
Dominic Hladek, Nadine Schäkel

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT & KORREKTORAT

Simon Burandt

COVERBILD

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Nadine Schäkel

REGELDESIGN

Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN

Sandra Braun, Tristan Denecke, Nadine Schäkel,
Sebastian Watzlawek, Carina Wittrin,
Maja Wrzosek

Inhaltsverzeichnis

DAS MAUNZEN AUS DER GRUFT 1

Einleitung.....	2
Im Antlitz einer Ewigen.....	3
In der Nordstadt	4
Im Al'Suq	9
Das Tanzritual	15

DAS ENDE DER JUNGTIERE 20

Die Vorgeschichte	21
Eltern in Nöten	23
Ermittlungen im Angesicht der Gefahr	26
Im Reich der Trümmer	30

KNOCHEN FÜR GULSACH 35

Eine Geschichte zum Frühstück	36
Spürnasen im bunten Kessel Fasars	39
Das Revier der Al'Gadanga	39
Die kleine Arena	40
Geiertrog	42
Fenks Palast	42
Fenks Labyrinth	45
Tavons Spur	46

1. Auflage Printed in EU 2021

ULISSES SPIELE

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

Ulisses Digital Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele,, Jan Wagner, Carina Wittrin , Kai Woitczyk

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Ross Watson

Vertrieb Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Kühn

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.





Das Maunzen aus der Gruft

von Dominic Hladek

Süßlicher, appetitlicher Geruch in der Nase – lecker! Ein nebliger Schleier, der sich lichtet. Gelbe Augen, an die Dunkelheit angepasst. Ausgedehntes Gähnen und Räkeln. Fellpflege mit rauer, trockener Zunge. Staubig, muffig irgendwie. Ein Maunzen, ein arroganter Blick, dann langsames Strecken und Aufstehen. Und ein Blick ins Freie.

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: eine Ewige mit löchrigem Gedächtnis, ein Faden zu einem Traumartefakt, ein Herumstreunen im Al'Suq, ein anmutiger Straßentanz

Genre: Stadtabenteuer, Kulturerfahrung, Mystery

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: Einsteiger bis Fortgeschritten

Ort: Fasar, Norden und Al'Suq

Zeit: 7 HL

Heldeneignung: Neugierige Erwachte mit Kontakt (oder zumindest keiner Abneigung) zu den Katzen des Fasarer Nordens

Wichtige Fertigkeiten:



Körperfertigkeiten



Gesellschaftsfertigkeiten



Geistesfertigkeiten



Handwerksfertigkeiten

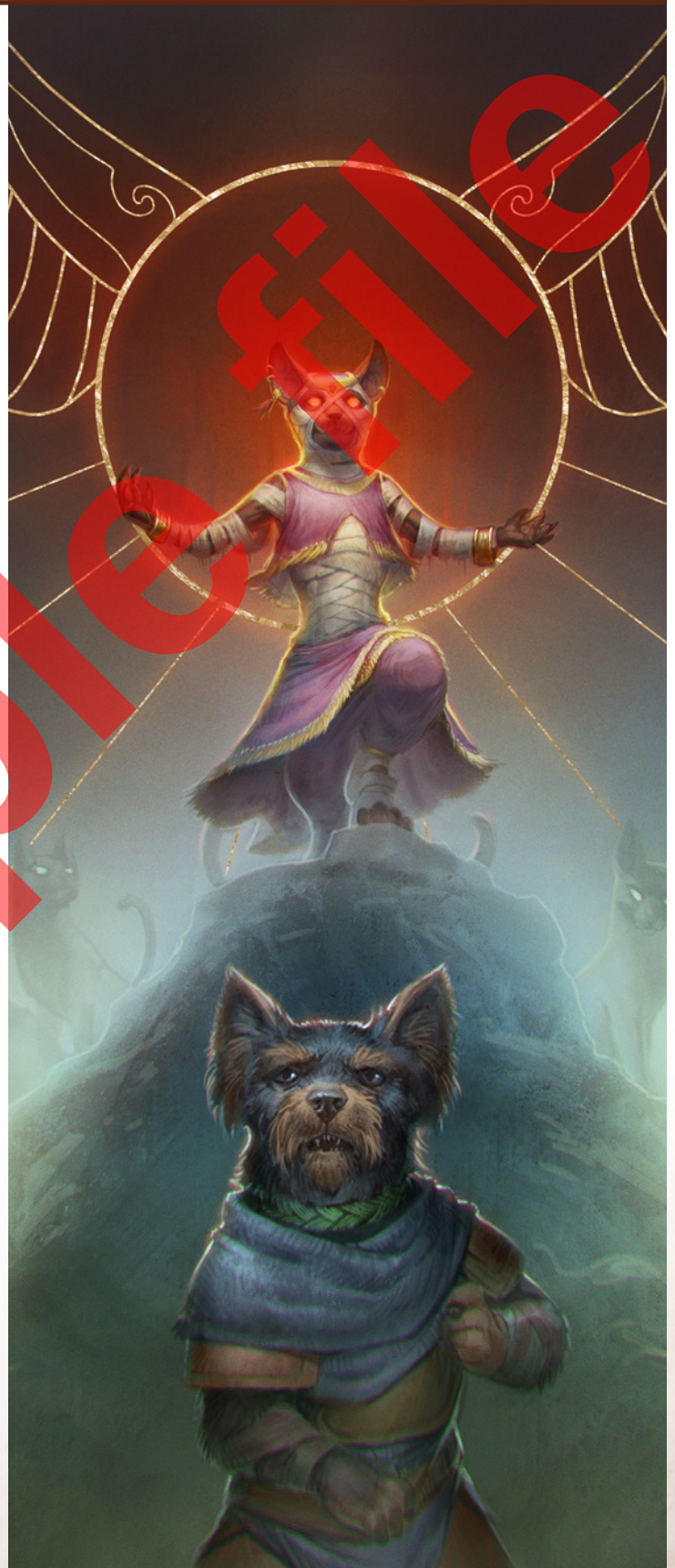


Kampffertigkeiten

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

In der Nekropole der Nordstadt liegt in einem der Felsengräber eine Katzenmumie namens *Horisat Raz-emhet*. Sie wurde einst von Menschen als Teil eines Rituals mumifiziert, um magische Macht für die Erschaffung eines Artefaktes zu gewinnen: die ‚Schnurrkatze‘ – eigentlich ‚Transanimatisches Somnisanitarium‘, aber wen kümmern schon lächerliche Menschnamen?

Horisats Opfer zerriss ihren Geist und band einen Teil davon in dem Artefakt. Dadurch wurde es



gewissermaßen beseelt und schenkte Anwendern neben einer heilenden Wirkung auch bestimmte Träume. Die Schnurrkatze war zuletzt ein Ladenhüter im Laden von *Rufus Gerbelstein* im Al'Suq-Viertel (**Brüchiger Frieden**, Seite 52). Mit dem magischen Erwachen der Katzen kehrte auch der Geist Horisat Raz-emhets zurück in ihren mumifizierten Leib, doch jener Teil im Artefakt blieb dort. So lag sie noch über Jahre in einem traumreichen Schlaf, bis – in dem Moment, als erstmals seit langem wieder jemand tatsächlich das Artefakt benutzte – auch ihr mumifizierter Körper erwachte.

Horisat Raz-emhet hat ihr Grab verlassen und zeigt sich just in dem Moment den Katzenrudeln

des Nordens, in dem auch die Helden in der Nekropole sind. Sie spürt, dass ein Teil ihrer Macht fehlt, und will wieder zu alter Stärke finden. Sie weiß nichts von der Schnurrkatze, doch fühlt sie eine Leere und spürt, dass da draußen etwas ist, das sie vervollständigen kann. Um dieses Etwas aufzuspüren, benötigt sie Helfer, die den Hinweisen aus ihren Träumen nachgehen.

Doch sie verschweigt ihre großen Pläne: Sie will sich ihren rechtmäßigen Platz in der Führung der heiligen Katzenrudel des Nordens sichern, denn sie ist nicht nur irgendeine Ewige, sondern ein Ahnenkind des Praios von besonderer Macht und mit einem ausgeprägten Sinn dafür, was wirklich wichtig ist: sie selbst.

Einleitung

EINSTIEG DER HELDEN

Die Spielercharaktere halten sich anfangs in der Nekropole (*Fasar-Karte*, NO07) auf. Womöglich gehört einer unter ihnen dem Rudel der Schädel-sammler an. Die Helden haben an der nahen Rennbahn auf Wüstenmäuse gewettet, waren am Nordufer auf Futtersuche oder wollen die Nekropole unter die Lupe nehmen, die immer einen Abstecher wert ist, und sei es nur aus Neugier. Dabei werden sie Zeuge von etwas Unerwartetem:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Nekropole! Mit ihren aberhundert Gräbern, teils geschlagen in den Fels, errichtet aus Lehm und Stein, gegraben in den Boden und manchmal in die Luft ragend, bildet sie ein verwinkeltes Labyrinth, in dem ihr euch herumtreiben könnt, ohne allzu vielen (lebenden) Menschen zu begegnen. Die Geier sind sicherlich störend, aber wenn man im Schatten bleibt – und wer würde sich schon freiwillig in die Nachmittagssonne stellen? – ist man weitgehend sicher. Moment! Welche Verrückte präsentiert sich denn da hinten an der Felsengruft im prallen Sonnenschein der Menge? Trägt sie Lumpen oder ... Bandagen?!

Wenn die Helden nähertreten, erkennen sie auf dem Felsvorsprung vor einem alten Grab im strahlenden Sonnenlicht eine Katzenmumie, eine 'Ewige'! Sie ist

offenbar gerade aus ihrer Grabkammer gestiegen und zieht viel Aufmerksamkeit auf sich. Niemand in der kleinen Menge kennt sie.

Es handelt sich um Horisat Raz-emhet, und sie hat den Zeitpunkt bewusst gewählt. Sie ist bereits vor einigen Nächten erwacht und hat unauffällig die Umgebung studiert. Nun tritt sie bei gleißender Nachmittagssonne offen auf den belebten Platz, um einen dramatischen Auftritt und ein möglichst großes Publikum zu haben. Sie formt als Praioskind sogar die wenigen Wolkenfetzen zu Kringeln mit Loch in der Mitte und lässt sich so in eine Lichtsäule tauchen.

SOLL DER GEIER DOCH ...

Es wäre nicht verwunderlich, wenn sich der angesprochene Spieler zurücklehnt und zusehen will, wie ein Kampf zwischen Katzenmumie und Geier ausgeht. Schließlich spielt man unter Umständen Katzen, die nicht gerade für ihre soziale Ader bekannt sind. In diesem Fall wird die Ewige den Geier zu spät bemerken und einen Schlag des Geiers einstecken. Horisat ist zwar geschwächt, jedoch nicht wehrlos. Mit einem Strahl aus Licht, einer Ahnenmacht des Grausam Lachenden, durchbohrt sie den Geier wie mit einem Geschoss. Horisat wird, sollte es am Ende zu einem Kampf kommen, 8 AeP weniger besitzen.

Vielleicht überzeugt diese Machtdemonstration die Charaktere, sich mit ihr gut zu stellen, oder macht sie zumindest neugierig.



Die Katze stellt sich als die Ewige Horisat Raz-emhet vor, die heute aus dem Grab gestiegen sei, um ihren Platz unter den erwachten Katzen und den Ewigen einzunehmen. Doch ihr langer Schlaf habe ihr ihrer Erinnerungen beraubt.

Während ihrer Rede bemerkt der Held mit dem höchsten FW in *Sinnesschärfe*, dass sich auf dem Felsen über der Ewigen ein Geier (Brüchiger Frieden, Seite 169) anschleicht. Er kann sein Glück, dass sich ein so süß nach Todesaroma duftender Leckerbissen mitten in der prallen Sonne zeigt, kaum fassen. Die Helden sollten die unaufmerksame Ewige vor ihm warnen (wodurch sie gerade noch rechtzeitig wegspringen kann) oder selbst eingreifen, denn die anderen Zuschauer sind vom Schauspiel zu gebannt, um das Untier zu bemerken. Der Geier verzieht sich angesichts der Übermacht schnell oder kämpft noch einige Runden, um wenigstens irgendeine Beute zu machen.

 Mach ruhig zwei oder drei hungrige Geier daraus und lass sie aggressiver kämpfen, falls deine Helden mehr Klingenfutter brauchen.

Nach der Rettung reagiert Horisat schnell: Sie benötigt die Hilfe tapferer Erwachter, um ihren Plan umzusetzen. Also steuert sie auf die Helden zu,

WAS DIE EWIGE VERBIRGT

Horisat weiß mehr über ihre Vergangenheit, als sie zugibt: Sie hat nicht ihr Gedächtnis, sondern einen Teil ihrer einstigen Macht verloren, spürt aber, dass dieser irgendwo schlummert. Sie versucht, ihre derzeitige Schwäche und Müdigkeit zu kaschieren, was ein Held aber mit vergleichendem *Durchschauen* gegen ihre *Willenskraft* erkennen kann. Das ist auch der Grund, weshalb sie nicht selbst auf die *Suche* geht.

wobei die Menge von erwachten Tieren ihr wie ein sich teilendes Meer ehrfürchtig den Weg freimacht. Auf ihrem Weg leckt sie immer wieder auf Wunsch einer Mutter einem Katzenbaby über die Stirn oder berührt das Fell eines flehenden Kranken. Als derart messianische Gestalt beauftragt sie die Helden mit schmeichelnden Worten, der „aufrichtigen“ Bitte um Hilfe und der Aussicht auf eine hohe Belohnung, damit, ihre Erinnerung wiederzubeschaffen. Das Schicksal habe die Helden zu ihr geführt, also lege sie nun ihr Schicksal in die Hände eben jener.

Im Antlitz einer Ewigen

Die Ewige bietet den Helden an, ihnen alles zu sagen, was sie weiß. Sie behauptet, sie habe ihr Gedächtnis verloren, vermutet aber, dass ihre Träume Hinweise darauf geben, wo und wie sie es zurückgewinnen kann.

Traumbilder

Horisat beschreibt lebhaft ihre Träume, hinter denen sie Hinweise auf den Verbleib ihrer Erinnerungen (bzw. ihrer Macht) vermutet. Doch entgleiten ihr die Erinnerungen immer wieder. Hilfe seitens der Helden ist nötig, denn das neue Fasar ist der Ewigen fremd.

-  Etwas Licht kam nur von dem großen, gelben und runden Mond, wie ein Loch im Himmel direkt über ihr.
-  Die Tiere waren in erster Linie Raubkatzen. Sie waren groß und zogen traumwandlerisch suchend durch den Traum. Immer wieder tauchte ein schwarzes Kamel auf!
-  Die Pflanzen waren gefährlich, stachelig, giftig, schnappten nach ihr!

-  Hypnotische Trommelmusik war zu hören. Ebenso ein tiefes Hundeknurren sowie ein bedrohliches Zischen und Rasseln.
-  Ein Mensch tauchte auf – völlig fehl am Platz – und irrte umher. Er war ausgezehrt, mit hagerem Gesicht und dunklen Augenringen, blass, mit Spitzbart und einem Kleid.

Im Traumort spiegelt sich der Aufbewahrungsort der Schnurrkatze in Rufus Gerbelsteins Laden auf dem Basar übersteigert wider: der dunkle Raum mit dem Loch in der Decke und den Giftpflanzen, die träumenden Katzen als Raubkatzen, das Schwarze Kamel als Symbol des Ladens, die Straßenmusik vom Basar, das Knurren und Zischeln der süchtigen Hunde und Klapperschlangen im Raum. Bei dem spitzbärtigen Menschen im Kleid handelt es sich um einen Magier, den Käufer des Artefaktes, der nun die Träume der Ewigen teilt.

Gerüche

Jedem Tier mit funktionstüchtiger Nase, das sich eine Weile in Horisats Nähe aufhält, steht eine Probe zu:



SINNESSCHÄRFE (GERUCH)

- ❧ **Misslingen der Probe:** Nur der süßliche Geruch nach Verwesung und Salböl, der Horisat anhaftet, ist zu riechen.
- ❧ **QS 1:** Außerdem dringen seltsam traumartige und berauschende Gerüche an die Nase: eine intensive Mischung aus Balsamharzen, Pflanzenölen und einem mineralischen Geruch, der die Ewigie wie eine Aura umgibt.
- ❧ **QS 2:** Ebenfalls traumartig, wie aus weiter Ferne, findet sich eine Geruchsnote, die erdige Pflanzengerüche mit beißend giftigen und süßlichen Noten vereint.
- ❧ **QS 3:** Außerdem ein intensives Gemisch von Immenblatt, Tabak und anderem Rauchwerk.
- ❧ **QS 4:** Dazu der Hauch einer Geruchsmischung aus menschlichem Schweiß und Gewürzen.
- ❧ **QS 5+:** Und zuletzt, nur zeitweise zu erschnupern, ein bizarrer Tiergeruch, der sich nicht entscheiden kann, ob er Affe oder Fledermaus sein möchte, gepaart mit dem Mief alleinstehender Menschen, die zu selten lüften.

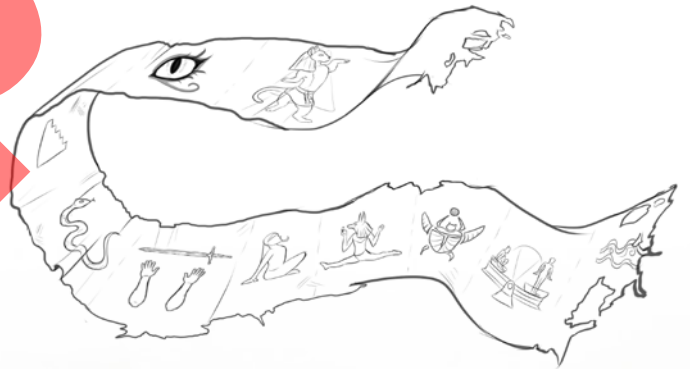
Die Gerüche stammen vom Steinpflegeöl, mit dem der Ladenbesitzer Rufus Gerbelstein die Schnurrkatze behandelte (QS 1), sowie dem Raum, in dem sie stand (QS 2) und dem Laden allgemein (QS 3). Auch die Basargerüche der Umgebung (QS 4) und der Geruch der Adeptenbude des Käufers der Statuette (QS 5+) sind für gute Spürnasen zu riechen. Sie alle dringen aus der Umgebung der Statuette über den Traum zu Horisat, weshalb sie so traumartig und weit entfernt wirken.

Zauberzeichen

Auf den Mumienbandagen Horisats sind blasse, aber auffällige Zauberzeichen aus Blattgold angebracht. Sie enden abrupt mit einem halbierten Zeichen an einer Stelle, an der die Bandage zerrissen wurde. Offenbar fehlt der übrige Teil. Horisat gestattet auf Nachfrage das Abzeichnen der Symbole.

Die Mumienbinde wurde beim Ritual der Artefakterstellung durchtrennt und das fehlende Stück in die Schnurrkatze eingesetzt. Werden die Teile rituell wieder zusammengefügt, stellt das auch Horisats alte Macht wieder her. Bei den Zeichen handelt es sich um Glyphen der Alten Schrift. Wer die entsprechende SF besitzt, erkennt allerdings, dass die Symbole als Satz gelesen kaum Sinn ergeben „Rudelführer erstarren angesichts der Höhe des Pfades und verlieren den Halt wie ein minderer Bürger. Der Götze aber zerreißt das Volk ...“).

Der später entdeckte zweite Teil (Seite 14) fügt „... des Wanderers und der unterwürfigen Angeber zum Vorteil der Bizarren aller Art“ hinzu. Tatsächlich handelt es sich um eine Folge von Tanzfiguren; dieses Rätsel sollten die Spieler nach und nach durchschauen.



In der Nordstadt

Mit den Hinweisen von Horisat können die Helden zunächst in der Nordstadt weitere Informationen einholen, insbesondere über die Träume, die Gerüche und die Glyphen auf der Bandage.

RECHERCHEN

Die Suche der Helden beginnt voraussichtlich in der Nekropole (Fasar-Karte, NO07), kann aber auch in die Sonnenkühle (Fasar-Karte, NO01) und zu anderen Orten in der Nordstadt führen.

Aut-ib-Nurti, die andere Ewigie (NO07)

Die Ewigie Aut-ib-Nurti (Brüchiger Frieden, Seite 68, trockener Mumienleib, unheimlicher Mund mit freiliegendem Gebiss, geduldig, besonnen, klug, gutmütig; Wissende, Alte Sprache, Alte Schrift, alle Geistesfertigkeiten auf 28+) ist eine Lehrerin, die in einem der Höhlengräber lebt. Sie sieht zwar unheimlich aus, ist mit ihrem Wissen aber hilfsbereit, solange die Helden nicht offen mit den Ewigen Fünf (Seite 7) zusammenarbeiten; sie warnt die Helden



davor, dies zu tun. Sie kann grundlegende Informationen über Ewige teilen (Brüchiger Frieden, Seite 28) und erkennt die Zeichen auf Horisats Bandagen zwar als Alte Schrift, versteht den Sinn der Worte aber nicht: „Die wachende Herrscherin steigt schlangengleich zu Kriege und harrt der Hunde Tod. Das Gleichgewicht des Wassers ...“ Zum abgerissenen Teil der Bandagen vermutet sie, dass ein Wiederzusammenfügen Horisats Zustand heilen und ihre Erinnerungen zurückbringen wird. Der Gesamttext, wenn er vorliegt, bleibt für sie aber verwirrend: „Das Gleichgewicht des Flusses wiegt und fliegt, wie die Kampfeskunst wirbelt“. Sie kennt und empfiehlt Najara und Nikodemus, warnt aber vor den Quacksalbern der Sonnenkuhle!

Najara Djed-anch-Praios (NO07)

Najara Djed-anch-Praios (Brüchiger Frieden, Seite 72, hellbraun getigert, geschlossenes Gewand, leise Stimme, geduldig, freundlich; Herausragender Sinn (Geruch & Geschmack), zahlreiche Kugelrezepte, Basteln 31, Sinnesschärfe 27) ist eine der wenigen Katzen, die eine Duftküche betreiben. Entsprechend gut kennt sie sich mit Gerüchen aus. Sie arbeitet gegen Bezahlung und kann für 50 ✱ in Gegenwart Horisats die Ergebnisse aller QS bei der Identifikation ihrer Gerüche (Seite 4) liefern und sie interpretieren: Die Kombination aus Balsamharzen, Pflanzenölen und mineralischen Noten erkennt sie als die Bestandteile eines Pflegeöls, wie man es für wertvolle Gegenstände aus Stein benutzt. Auch die anderen Gerüche identifiziert sie und schließt auf einen Ort voller Giftpflanzen und Rauschkraut inmitten eines Basars zurück. Sie merkt an, dass eine Gruppe sehr unangenehmer Hunde kürzlich von ihr verlangt hat, eine ähnliche Geruchsmischung als Kugel nachzustellen. Sie hatten den Duft wohl vor einem Menschenladen im Al'Suq, den sie „Schwarzes Kamel“ nannten, geschnuppert. Zuvor waren sie bereits bei der Traumdeuterin Esmalda Meri-Madul in der Sonnenkuhle.

Die Helden können Duftkugeln bei Najara kaufen (Brüchiger Frieden, Seite 156-158 für die Wirkungen sowie Brüchiger Frieden, Seite 165 für die Preise). Durch Kontakt zu Aut-ib-Nurti oder den Schädel sammlern können sie Najaras Dienste sowie eine Kugel der Klarheit kostenlos erhalten.

Nikodemus vom Sonnenfels (NO06)

Der Gelehrte Nikodemus vom Sonnenfels (Brüchiger Frieden, Seite 71, langes, fransiges Fell, abgerissene Einsiedlerkleidung, weise, weltfremd; Alte Sprache, Alte Schrift, Durchschauen 25,

Geschichten 33) lebt zurückgezogen nahe dem Lager der Pferdemenschlange. Er ist als Schriftkundiger und Käufer alter Schriften bekannt. Am besten kann man ihn zur Zusammenarbeit bewegen, indem man seine Neugier weckt oder seine Fähigkeiten mit einer Probe auf Umschmeicheln lobt.

Die Schriftzeichen Horisats (nur als Abschrift; er hat nicht vor, sich einer Ewigen zu nähern) erkennt er als Alte Schrift. Er liest darin etwas Sinnloses wie „Aphasma sieht den Aufstieg der Echsenwesen, da Menschen sie anbeten. Nur der dumme Schwarm wiegt das Schicksal ...“, beharrt aber darauf, dass diese Übersetzung grammatikalisch korrekt sei. Liegt die abgerissene Bandage vor, übersetzt er weiter: „... wiegt das flüchtige Schicksal der paarungsbereiten Vögel gegen die vielen Nager und ihre Zauberei auf“.

Als ehemaliger Dichter in der Sonnenkuhle und Vertrauter der Ewigen Fünf weiß Nikodemus gut, welche Künste, Tänze und Rituale

