

Impressum

VERLAGSLEITUNG

Thomas Michalski

REDAKTION

Philipp Baas

IDEE

Philipp Baas, Nadine Schäkel, Jens Ullrich

AUTOR

Philipp Baas

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Nadine Schäkel

LEKTORAT

Lisa Rößer

COVERBILD

Sebastian Watzlawek

LAYOUTDESIGN

Nadine Schäkel

SATZ, LAYOUT & GESTALTUNG

Vincent Modler

REGELDESIGN

Philipp Baas, Jens Ullrich

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

Tim Brothage, Anja DiPaolo, Fifa Finnsdottir,
Lisa Heschl, Matthias Kinnigkeit, Diana Rahfoth,
Matthias Rothenaicher, Ben Maier,
Nathaniel Park, Nadine Schäkel, Axel Sauerwald,
Fabian Schmidt, Wiebke Scholz, Nikolai Ostertag,
Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Torben Weit,
Maurice Wrede, Karin Wittig, Michael Wittmann,
Carina Wittrn, Malte Zirbel

ULISSES SPIELE

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill
Bridges, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann,
Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Jan Gawlik,
Christof Grobelski, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David
Hofmann, Jörg Holder, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank,
Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe,
Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski,
Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos,
Felix Pietsch, Markus Plötz, Brian Reeves, Annika Richter,
Hanna Riehm, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr,
Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner,
Anton Weste, Christopher Weule

Inhaltsverzeichnis

RETTUNG AUS DER TIEFE 2

Einstieg	4
Das Drunten.....	4
Dem Gesang folgen.....	5
Dem Licht folgen	8
Alle vier Katzen gerettet	12
Ausklang	12

WEITERE TIEFENFUNDE 13

ABTAUCHER-AUSRÜSTUNG 18

ABENTEUERSKIZZEN 19

Zweibeiner auf Abwegen.....	20
Ein Husten im Wind.....	21
Große Helden.....	22

ZUSÄTZLICHE AUSSENPOSTEN 24

Das Drumherum	25
Der Rahmen	26
Die Details	28

WICHTIGE FILZFRATZEN XORLOSCHS 30

Abenteuerideen	32
----------------------	----

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DIE SCHWARZE KATZE, DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH 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.

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.



Rettung aus der Tiefe



„Dich kommt keiner holen, wenn du im Drunten verunglückst ... außer, du hast gute Freunde und die wissen, wo du bist. Naja, eigentlich würde schon jeder losziehen, um einen Erwachten zu retten ... also, ich auch. So herzlos sind wir dann ja wohl doch nicht.“

Slizz Mückentod

„Ach, sowas habe ich schon ganz oft erlebt, öfter als ich Krallen an den Pfoten habe. Keine Sorge, ich bin schon überall abgetaucht: In der Rostwelt, in Morchurs Labyrinth, den Verfluchten Hallen ... Radas ewigem Berg ... ähhh ... Libos Tal der Tränen, dem Menschlingskopf und wie die Tiefen alle heißen. Ich bin der Beste.“

Rupert Buntfell

STICHPUNKTE ZUM ABENTEUER

Vier Katzen sind in einem Drunten verschollen. Ihr „Führer“, Rupert Buntfell, ein fürchterlicher Aufschneider, hat die vier aus Versehen in die Tiefe geführt und jetzt stecken die Katzen in Schwierigkeiten. Die Helden sollen die vier retten.

Genre: Rettung von vier Katzen aus einem Drunten

Komplexität (Spieler/Meister): leicht

Erfahrung der Helden: Anfänger

Ort: Umgebung von Xorlosch

Zeit: beliebig

Heldeneignung: Helden aller Art

Wichtige Fertigkeiten:

🐾🐾🐾🐾

Körperfertigkeiten

🐾🐾🐾🐾

Gesellschaftsfertigkeiten

🐾🐾🐾🐾

Geistesfertigkeiten

🐾🐾🐾🐾

Handwerkfertigkeiten

🐾🐾🐾🐾

Kampffertigkeiten



Rettung aus der Tiefe ist ein Kurzabenteuer, gedacht für Helden aus Xorlosch, das einerseits ein kleines Drunten vorstellt und andererseits zeigt, wie aus normalen Erwachten Abtaucher werden können. Der hier vorgestellte Ort eignet sich hervorragend als Schauplatz, der in größer angelegten Kampagnen als Nebenhandlungsort fungiert. Nicht nur sind die vier Katzen, die bei Erfolg der Rettungsaktion selbst Abtaucher werden, recht ungewöhnlich, sondern ebenso kann die Geschichte um den Zwerg Jandros, Sohn des Peritax, weiter ausgebaut werden.

Es handelt sich um ein Kurzabenteuer, was bedeutet, dass es als kurze Zwischenepisode für größer angelegte Kampagnen gut geeignet ist. Ebenso kann es als Einführungsabenteuer für den Schauplatz Xorlosch fungieren. Umgekehrt bedeutet dies auch, dass einige Optionen (den Weg von der Erdbeben-Maschine nach Xorlosch nehmen oder weiter in das Gewölbe jenseits der Treppe vordringen) nicht im Detail ausgearbeitet sind.

Lohnenswert, besonders im Hinblick auf längere Kampagnen, kann die Interaktion mit den vier Geretteten sein, denn im Gegensatz zu den meisten eher hartgesottenen und kampferprobten Abtauchern aus Xorlosch entsprechen die vier eher Haustieren, die eigentlich nicht nur eine andere Lebensweise pflegen, sondern auch an Probleme anders herangehen. Die kulturellen Missverständnisse ermöglichen hier interessante Szenen.

HINTERGRUND

Der gewiefte Rupert Buntfell, ein eher mäßig begabter Abtaucher, hat in Oblatal (siehe *Jenseits der Stollen*, Seite 24) mit seinen übertriebenen, wenn nicht gar erlogenen Geschichten übers Ab-

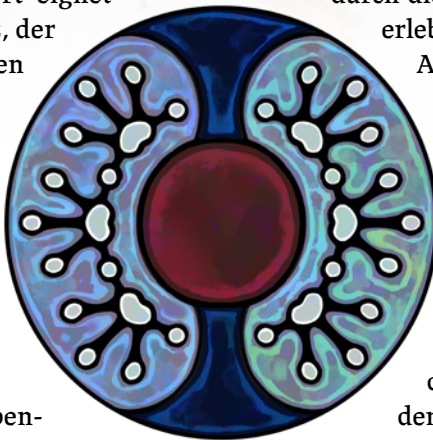
tauchen eine Gruppe von Katzen, die auf den ersten Blick leidlich zum Abtauchen geeignet sind, dazu gebracht, mit ihm loszuziehen und abzutauen. Sein eigentlicher Plan war es, ein wenig durch die Wildnis zu streifen, nicht viel zu erleben und die Katzen dies als großes Abenteuer wahrnehmen zu lassen.

Eines Abends wollte er sich im Sonnenuntergang einen Spaß mit den vieren erlauben und tat so, als würde er ein Meen gefälliges Ritual ausführen, um einen Zugang ins Drunten zu erschaffen. Er war sicherlich der Überraschteste, als plötzlich der Boden unter ihm nachgab und den Weg in ein Drunten eröffnete.

Die vier Schoßkatzen waren schwer begeistert und stürmten vor, der von Sorgen gequälte Rupert hinterher; das war nicht sein Plan gewesen. Leider können die vier Katzen erheblich besser klettern als der arme Hund, sodass die vier ihren Führer schnell abhängten. Entnervt gab Rupert schließlich auf. Einige Tage später erscheint Rupert nun in Xorlosch und bittet um Hilfe, denn er habe einige Erwachte in einem neuen Drunten verloren.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Die Helden werden von Rupert um Hilfe gebeten, die vier Katzen aus dem neuen Drunten zu retten. Es winken satte Tiefenfunde einer unerforschten Tiefe. Die Reise zu dem neuen Drunten verläuft ereignislos, doch dort angekommen, zeigt sich ein gefährliches Drunten. Jede der vier Katzen muss aus einer anderen misslichen Lage gerettet werden. Die Helden treffen auf in Trance versetzte Spinnen, eine Katze, die über einem Abgrund in Lebensgefahr schwebt, eine uralte Apparatur, eine wütende Filzfratze sowie eine eingespernte Fresszange.



Einstieg

Die Helden sind irgendwo in Xorlosch, wahrscheinlich in der Saufhalle oder an einem ähnlichen Ort, als Rupert in der Stadt auftaucht und Hilfe sucht. Fast alle Abtaucher verlachen ihn zunächst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt gemütlich zusammen und lasst euer letztes Abenteuer Revue passieren, als ein Hund, ein Rahjatänzer, zu euch tritt, sich schwer niederlässt und seufzt. Er trägt einen Schlapphut, eine abgetragene Leinenhose mit einem weiten grauen Hemd, an seinem Gürtel hängt eine – fast unbenutzte – Steinaxt und er hat noch einen Bogen mit Pfeilen und Köcher dabei. Er blickt euch der Reihe nach an: „Ihr seid mir empfohlen worden. Ich brauche eure Hilfe. Ich habe jemanden verloren!“

in eine andere Richtung geeilt (Wahrheit). Rupert habe sie dann schnell aus den Augen verloren und fühle sich nun verantwortlich (Wahrheit). Er bietet den Helden somit auch an, dass sie in einer unerforschten Tiefe die ersten Abtaucher wären, die dort Tiefenfunde erbeuten.

Die Helden können mit einer Probe auf *Durchschauen* gegen Ruperts *Umschmeicheln* (27) feststellen, dass er nicht die ganze Wahrheit sagt. Deuten die Helden an, dass bei seiner Geschichte etwas nicht stimmt, gesteht er reumütig, dass er ein Aufschneider ist und den „Schoßtigern“ eine ordentliche Summe abknöpfen wollte. Bei seiner Angeberei hat er irgendwie einen Zugang in die Ewige Nacht geöffnet. So wirklich weiß er auch nicht zu berichten, was die Helden erwartet, denn er hatte nicht die richtige Ausrüstung dabei, war verschreckt und quasi sofort geflohen.

AUFBRUCH

Da Rupert kaum Auskunft über das Drunten geben kann, außer, dass es sich um ein Loch im Boden handelt, worunter seltsamer, mechanischer Menschlings-Kram zu finden ist, ist es für die Helden recht schwierig, zu entscheiden, was sie brauchen könnten. Eine Kletterausrüstung empfiehlt Rupert allerdings. Der Weg von Xorlosch aus führt zwei Tage bergab, wobei die Spielleiterin entscheiden kann, ob die Gruppe auf Hindernisse trifft. Hier könnte eine Gruppe menschlicher oder zwergischer Prospektoren infrage kommen, der die Helden ausweichen muss. Möglicherweise hat ein Raubvogel ein Auge auf die Gruppe geworfen. Rupert stellt sich dabei äußerst ungeschickt an und bringt die Helden in Gefahr. Es zeigt sich, dass er ein unfähiger Abtaucher ist.

Er stellt sich als Rupert vor. Auf die Frage, wer die Helden empfohlen hat, wedelt er mit der Pfote in eine Richtung und sagt: „So eine Katze halt!“ Er ist verzweifelt, allerdings sagt Rupert nicht die ganze Wahrheit, um sich nicht selbst zu sehr bloßzustellen. Er weiß zu berichten, dass er die vier Katzen nach Xorlosch bringen sollte (Lüge), aber sie hätten auf dem Weg einen verrückten Tanz aufgeführt (Lüge) und plötzlich sei der Zugang zum Drunten da gewesen (Wahrheit). Seine vier „Touristen“ seien sofort in dem Drunten wie aufgeschauelte Welpen ohne jede Vorsicht auseinandergelaufen, jeder sei

Das Drunten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg zieht sich schon ewig hin und euch schmerzen eure Pfoten. Da wirft Rupert plötzlich mit einem lauten Seufzen seinen Rucksack hin, hockt sich auf die Erde und deutet auf ein Loch im Boden neben einem Baum. Ein erster Blick hinein offenbart einen langen Schacht in die Tiefe, der sich in der Dunkelheit verliert. Das wenige Sonnenlicht zeigt euch, dass der abfallende Schacht

von Brücken, Treppen und Pfeilern flankiert wird, viele ragen nur noch als Überreste aus dem Stein oder der Erde und können nicht benutzt werden. Hier hat jemand etwas Unterirdisches gebaut, aber schon lange verlassen. Aus der Tiefe hört ihr ein seltsames Summen.



Das wird in jedem Fall eine Kletterpartie – und keine einfache. Der Schacht ist 12 Schritt tief. Bei dem Summen handelt es sich um den Gesang von Nala Langpelz, auf die die Helden dann später treffen. Eine Probe auf *Sinnesschärfe* enthüllt bei Erfolg, dass es sich wohl um Gesang handelt, den Gesang einer Erwahten.

Der Abstieg erfordert eine Probe auf *Körperbeherrschung*. Scheitert ein Held, rutscht er ab; weil der Schacht aber sehr viele Vorsprünge besitzt, stürzt der Held nur vier Meter und landet dann auf einem Vorsprung (Sturzschaden, siehe Grundregeln, Seite 207-208).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr nach der schwierigen Kletterpartie unten ankommt, seht ihr im schwachen Licht, das durch den Schacht herabfällt, dass alles in dem Drunten von schwarzem Vulkangestein bedeckt ist. Das Summen ist lauter hier unten und klingt jetzt eindeutig wie Gesang. Am Fuß des Schachts führen zwei Wege fort. Aus dem einen Tunnel, der sich weit im Dunkel verliert, erklingt der Gesang. Aus dem anderen Gang scheint ganz entfernt Licht.

Die Helden müssen jetzt entscheiden, welchem Gang sie folgen. Rupert beweist sein ganzes Heldentum und besteht darauf, den Zugang zu bewachen. Er kann mit einer vergleichenden Probe auf *Einschüchtern* oder *Umschmeicheln* gegen seine *Willenskraft* (23) dazu gebracht werden, die Helden doch zu begleiten. Man merkt ihm aber seine Angst an: Er hält verkrampft seine Steinaxt und blickt sich ständig ängstlich um – der ist sicher kein erfahrener Abtaucher.

Dem Gesang folgen

Folgen die Helden dem Gesang, wird dieser nach und nach lauter. Es singt eindeutig eine Katze und sie singt ein Lied über Hitze, Wüste und einen Fluss, der nicht gut riecht. Sie benutzt einige Worte, die Abtaucher aus Xorlosch nicht kennen, und ihre Allsprache klingt abgehackter; sie spricht mit einem seltsamen Akzent.

schen diesen Bauelementen spannen sich Spinnennetze. Auf der anderen Seite der Kaverne führt ein Gang weiter ins Dunkel. Ihr seht auch drei Spinnen, die ungefähr doppelt so groß sind wie jeder einzelne von euch. Sie sitzen regungslos weit oben in ihren Netzen und starren alle auf einen Punkt. An diesem Punkt steht auf einer der Bänke eine Katze mit schwarzem Fell und einer goldenen Gesichtsbemalung. Ihre Kleidung wirkt fremd: zu dünn vom Stoff her, zu bunt und irgendwie seltsam weit geschnitten. Sie singt, während sie Spinnenfäden einsammelt und daraus ... Kleidung herstellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Weg zieht sich durch die Dunkelheit, der Gesang wird immer lauter und die Sängerin ist auch nicht die begabteste, dafür aber sehr enthusiastisch. Der Gang öffnet sich in eine große Kaverne, die von bläulich lumineszierenden Pilzen erleuchtet wird. Unter dem allgegenwärtigen Vulkangestein zeichnen sich Formen von Architektur wie Säulen, Bänke und Mäuerchen ab. Überall zwi-

Ist Rupert dabei, nennt er sie „Nala Langfell aus Faras oder so“. Angesichts der Spinnen will er die





Kaverne auf keinen Fall betreten. Der Gesang Nalas scheint die Spinnen zu faszinieren und zu beruhigen. Sie ist ungefähr 20 Schritt von den Helden entfernt und die Spinnen (Werte siehe Ewige Suche – Xorlosch, Seite 161) hocken in ungefähr 10 Schritt Höhe. Nala bemerkt die Helden vorerst nicht. Machen die Helden auf sich aufmerksam, hört Nala nicht auf, zu singen und verständigt sich mit Händen und Füßen mit den Helden. Endet ihr Gesang, werden die Spinnen angreifen – auf jeden Fall die Helden, nicht unbedingt Nala, denn die Helden wären fürs Erste genug Futter. Setzt der Gesang wieder ein, nachdem er einmal aufhörte, muss jede Spinne eine erfolgreiche Probe auf Willenskraft ablegen, um nicht wieder in Starre zu verfallen. Wird eine Spinne angegriffen, erwacht sie, aber nur sie, aus der Trance.

Verlassen die Helden mit der singenden Nala die Kaverne, bleiben die Spinnen zurück und verlassen erst die Trance, wenn der Gesang nicht mehr zu hören ist, doch dann sind die Helden in den

hallenden Gewölben schon so weit weg, dass die Spinnen ihnen nicht folgen. Nala wäre sicherlich irgendwann selbst auf die Idee gekommen, aber sie wollte zuerst ausprobieren, ob man aus den Spinnenfäden gute Kleidung schneiden kann. Will ein anderer Held die Spinnen mit seinem Gesang bezirzen, muss ihm eine Probe auf Musizieren mit mindestens 5 Erfolgen gelingen. Dies funktioniert auch nur in einem solchen Raum bei den Spinnen, denn durch die Architektur, die Höhe des Raums und das Lavagestein wird ein Hall mit bestimmten Schwingungen erzeugt, der solche Spinnen in eine Art Trance versetzen kann.

Nala Langpelz

Nala ist eine sehr aparte Katze. Ihr Fell scheint absichtlich gestutzt und eine solche Fellbemalung sehen die Helden wahrscheinlich zum ersten Mal. Ihre Bewegungen sind sogar für eine Katze grazil und anmutig. Sie hat einen Speer und drei Hosen aus Spinnenfäden dabei.

Kann Nala wieder mit den Helden reden, ist sie ihnen überaus dankbar, sie gerettet zu haben, denn eigentlich war ihr der Ort doch zu dreckig. Sie war mit Toska Seidenweich, einer der anderen vier Katzen, unterwegs, als sie auf diesen Ort trafen. Plötzlich tauchten die Spinnen auf, die arme Toska erschrak unheimlich und rannte einfach los, weiter den anderen Gang entlang. Als die Spinnen langsam näherkamen, hatte Nala sich bereits darauf vorbereitet, zu kämpfen und dabei angefangen, zu singen. Als sie sah, dass die Spinnen dadurch quasi in Trance fielen, sang sie einfach weiter. Sie ist eine weitgereiste Katze, die nicht aus der Gegend stammt und erst seit Kurzem in der Gegend ist. Sie hat von diesem faszinierenden „Abtauchen“ gehört und wollte es gleich einmal ausprobieren.

