

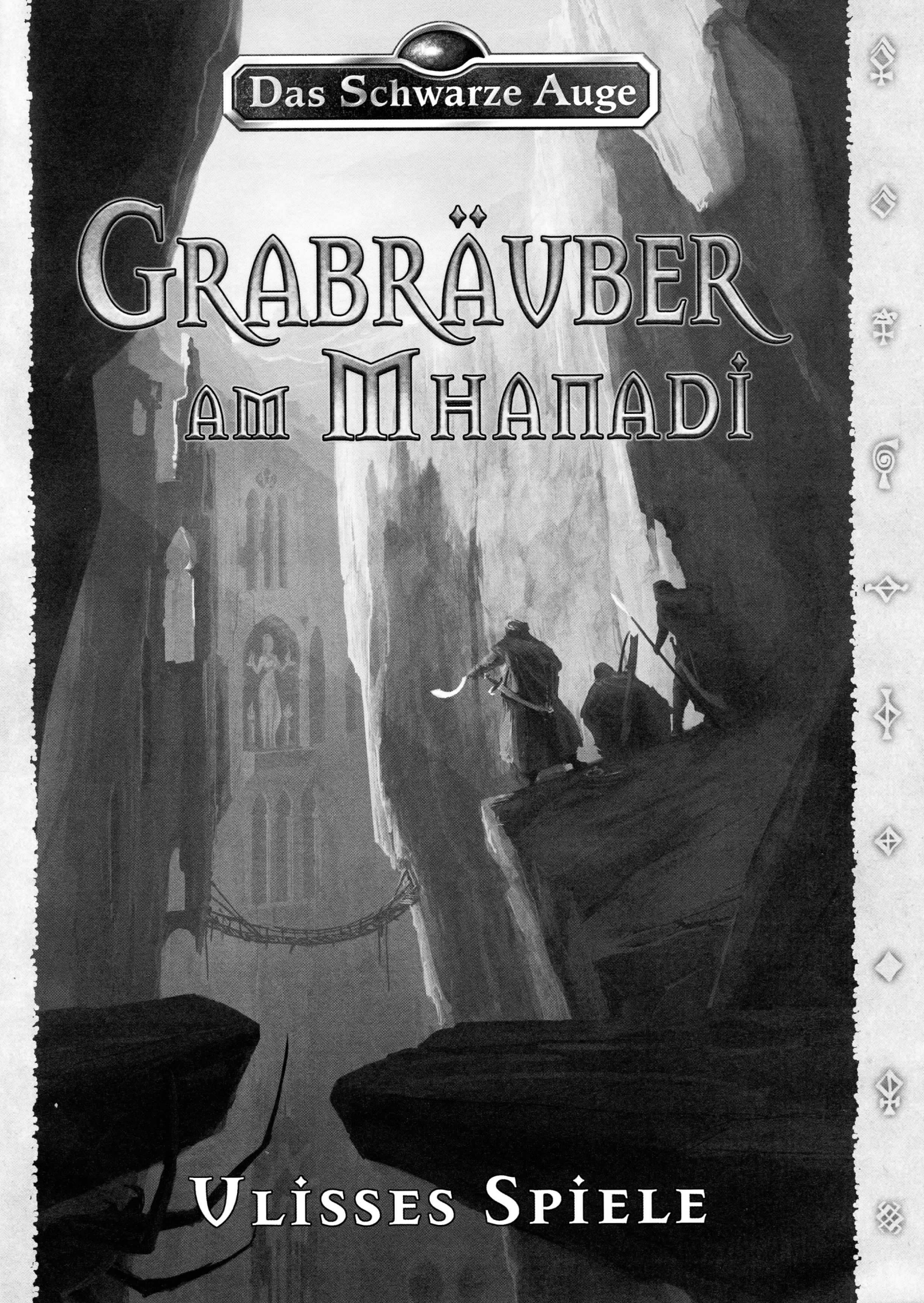


GRABRÄUBER AM MHAADI

NR. 183
EINSTEIGER

Das Schwarze Auge

13089



Das Schwarze Auge

GRABRÄUBER AM MHAṆADI

ULISSES SPIELE



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

TRISTAN DEPECKE, VERENA SCHNEIDER,
ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

KARTEN & PLÄNE

DANIEL JÖDEMAIER

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. 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.

Printed in Poland 2011

ISBN 978-3-86889-159-1

Das Schwarze Auge

GRABRÄUBER AM MAHAPADI

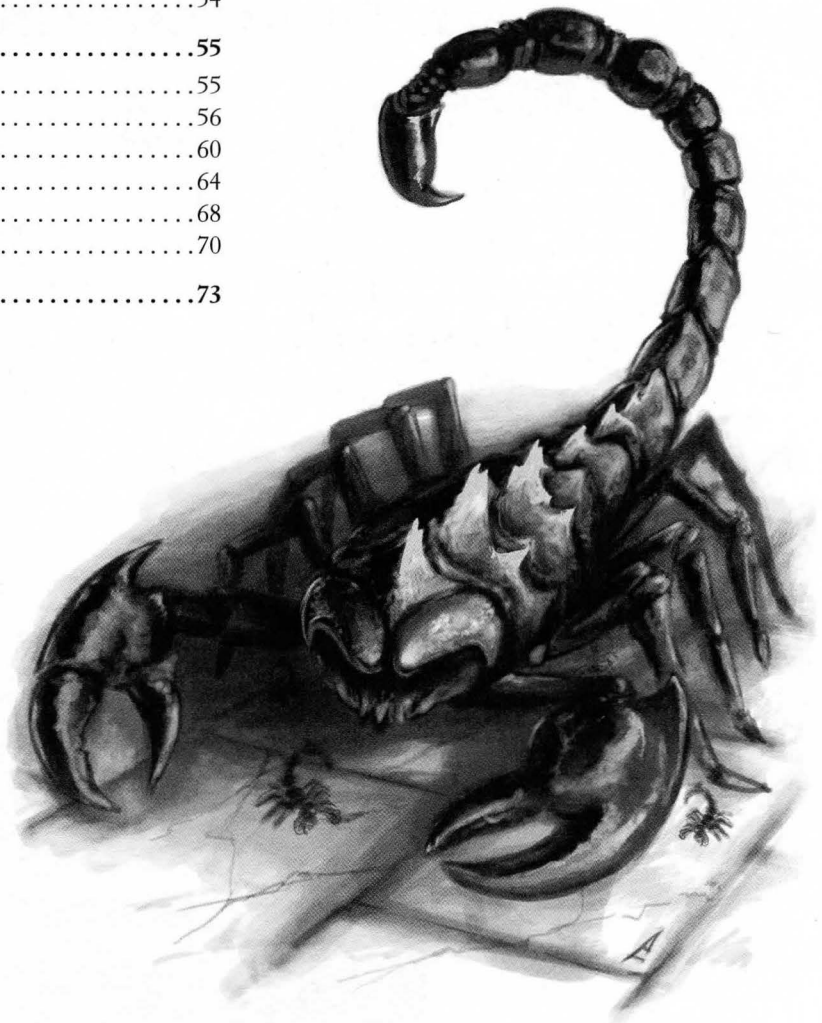
VIER DSA-KURZABENTEUER
IN DEN TULAMIDENPLANEN

REDAKTION
ULI LINDNER

Mit Texten von
Miriam Coppely, Dominic Hladek,
Lutz Licht, Michael Rost

INHALT

Der Fluch des Sultans	6
Das Abenteuer	6
Der Weg ins Abenteuer	7
Der Palast des Sultan Abu'l Mayy	8
Finale	20
Ausklang	22
Begraben unter Staub	23
Das Abenteuer	23
Der Diebstahl des Saphirauges	25
In den Gassen Fasars	27
Der Tempel unter der Stadt	29
Dramatis personae	36
Artefakte	38
Die Maske des Heiligen	39
Das Abenteuer	39
Der Weg ins Abenteuer	40
Auf Sherazuls Spuren	42
Sherazuls Grabmal	45
Das Finale: Die Kammer der letzten Erkenntnisse (10)	52
Dramatis Personae	54
Das Vermächtnis der Kophtanim	55
Das Abenteuer	55
Staub der Geschichte	56
Das Magiergrab	60
Auf der Suche nach dem Szepter	64
Ein Szepter zu bändigen	68
Anhänge	70
Handouts	73



VORWORT

Uralte Reiche von mächtiger Magie beherrschten die Lande der Tulamiden vor Jahrhunderten und Jahrtausenden. Heute ist nur ein Hauch dieser alten Pracht geblieben, doch findet man unter dem Uferschlamm der großen Flüsse und unter den kargen Steppen des Hochlandes noch immer Relikte dieser längst vergangenen Zeit. Vergessene Grabpyramiden, verborgene Tempel fremder Götter und tiefe Katakomben harren ihrer Entdeckung – und damit auch tapferer Helden, die Licht in das Dunkel der Geschichte werfen wollen.

Dieser Band enthält vier Abenteuer, die in unterschiedlichen Regionen der Tulamidenlande spielen und sich mit Relikten alter Zeit beschäftigen. Bei allen Abenteuern geht es dabei „unter Tage“, um alte Anlagen zu erkunden und den Schleier über vergessenen Geheimnissen zu lüften. Bei den in diesem Band versammelten Abenteuern handelt es sich um Einsendungen des DSA-Autorenwettbewerbs 2010 und somit auch um Erstlingswerke der hier versammelten Autoren. Die Abenteuer konnten die Jury durch ihre Qualität überzeugen und passen durch ihre thematische und regionale Verknüpfung hervorragend in diese Anthologie. Alle Abenteuer wurden unter redaktioneller Anleitung überarbeitet und bleiben hoffentlich nicht die letzten Werke der Jungautoren.

Der Fluch des Sultans (1) muss im ersten Abenteuer gebrochen werden.. Hierzu müssen die Helden im kargen Mhana-

Verweise auf DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet. Die nachgestellte Zahl bezieht sich auf die Seitenzahl innerhalb der Publikation.

LCD	Liber Cationes Deluxe
WdA	Wege der Alchimie
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

distan in einen von einem Dschinn halb verschütteten Palast eindringen, um gegen die dämonisch erhobenen Leichen des alten Sultans zu kämpfen und schließlich bis zum ehemaligen Herrscher selbst vorzudringen, der bisher keine Ruhe im Tod zu finden vermag.

Begraben unter Staub (2) liegt ein alter Tempel aus den letzten Tagen tulamidischer Pracht in Fasar. Fremdartigen Göttern wurde hier gehuldigt und ein Zirkel von Kultisten hat den Plan einen finsternen Diener eines der vergessenen Schutzherrschers des Ortes zu erwecken – einen leibhaftigen und

mächtigen Dämonen!

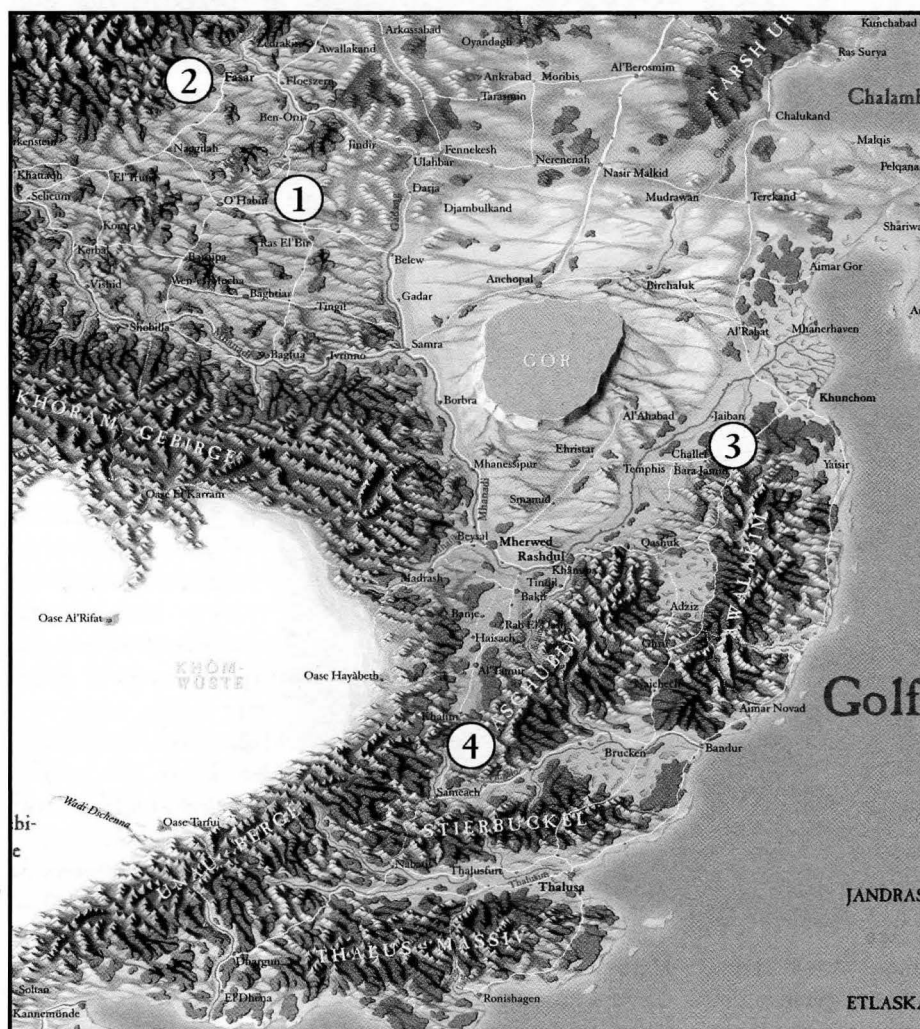
Von Khunchom ausgehend müssen die Helden **Die Maske des Heiligen (3)** finden. Im Auftrag eines Peraine-Priesters gilt es zuerst das Grab eines geheimnisvollen Magier zu finden und mehr über sein Leben zu erfahren, um seine Eignung als Heiligen zu prüfen. Dabei stoßen die Helden auf Schatten der Vergangenheit, die ihnen auch nach dem Leben trachten.

Seit über tausend Jahren war **Das Vermächtnis der Kophtanim (4)** nahe des Ongalo sicher behütet, doch Ereignisse der jüngsten Zeit haben dafür gesorgt, dass ein uraltes Artefakt erwacht ist und nach seinem Meister sucht – und dabei ein kleines Dorf in Angst und Schrecken versetzt.

Ich wünsche Ihnen auch im Namen der Autoren viel Spaß beim Lesen und Spielen der Abenteuer und hoffe sie verleben mit diesem Band märchenhafte Stunden im Lande der Tulamiden.

Köln, im März 2011

Uli Lindner



DER FLUCH DES SULTANS

von Dominic Hladek

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Erkundung eines vergrabenen Sultanspalastes, charyptoide Dämonen und Untote, Brechen eines Fluchs
Spielort: ländliche Gegend der Tulamidenlande

Zeit: beliebig
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

DAS ABENTEUER

In **Der Fluch des Sultans** stoßen die Helden im mhanadischen Hinterland auf blutrot verfärbtes Wasser im einzigen Brunnen des Dorfes und müssen einen alten Palast erkunden, um einen uralten Paktierer aus dieser Sphäre zu bannen.

WAS BISHER GESCHAH

In den Dunklen Zeiten lebte im Diamantenen Sultanat der gütige Sultan Barhadad ibn Jalal. Während seiner Herrschaftszeit befahl eine Dürre sein Land. Weder fromme Gebete noch geniale Baumeister, Quacksalber, Regenmacher oder Scharlatane halfen ihm. Ob solcher Verzweiflung wurde die Erzdämonin Charyptoroth aufmerksam und bot dem Sultan unter dem Deckmantel der Regengöttin Charys an, das Wasser wieder fließen zu lassen: "Mehr als Ihr und Euer treues Volk jemals trinken könnt!". Aus dem trockenen Brunnen des Palasthofes ließ sie es quellen und befahl dem Sultan, hier einen rötlichen Tang durch kleine Blutopfer wachsen zu lassen und einen Kult um dieses heilige Geschenk herum aufzubauen. Der Sultan wusste nicht, dass er einen Dämonenpakt eingegangen war und einen Ulchuchu (WdZ 222) nährte.

Aus Brunnen, versiegten Quellen und trockenen Flussbetten quoll wieder Wasser hervor und man konnte reiche Ernten einfahren. Der Sultan erhielt den Beinamen 'Abu'l Mayy', 'Vater des Wassers'. Er wurde als gütiger Retter gefeiert und richtete einen Hamam und Wasserspiele ein, um das neu gewonnene Nass zu feiern. Auf Grund seines Dämonenmals

spürte er immer mehr den Wunsch, sich im Wasser aufzuhalten. Seine Haut und sein Körper quollen auf (*"Er genießt die köstliche Nahrung und soll essen und an Fülle zunehmen, gelobt sei Abu'l Mayy!"*), seine Hände und Füße bekamen Schwimmhäute (*"Ist er doch so viel im Wasser, das so reichlich fließt! Lobet den Sultan!"*) und in seinen Augen erblickte sein Volk die Tiefe des Meeres (*"Er ist wahrhaft gesegnet von der Regengöttin!"*).

Bald aber geschah viel Seltsames: Tote mit aus der Haut quellendem Wasser, in Sturzbächen von der Stirn fließender Schweiß, Lustlosigkeit nach dem Verzehr von Tee, verheerende Überschwemmungen, unstillbarer Durst.

Als Bedenken laut wurden, war der Sultan bereits tief in den Kreisen der Verdammnis verloren und hatte kein Ohr für die 'undankbaren' Untertanen. Sein Charys-Kult hingegen blühte auf und übernahm die Züchtung der roten Alge. Bald wurden Aufständische im Brunnen geopfert. Aus gütiger Herrschaft wurde Tyrannei.

Niemand war dem Sultan so nahe wie seine drei Frauen. Batsheba war ihrem Ehemann loyal und wurde Hohepriesterin des Charys-Kultes. Die beiden anderen, Samsi und Pu'Abi, waren zwei Schwestern. Samsi liebte den Sultan aus tiefstem Herzen und war die erste im Palast, die sah, dass sich

vielen zum Schlechten veränderte. Sanft versuchte sie, Barhadad zu

beeinflussen, konnte aber nur zeitweise sein

Herz erweichen. Pu'Abi war darauf bedacht, ihre kleine Schwester zu schützen. Sie wusste, dass in diesen Zeiten zu viel Güte tödlich enden konnte. Doch auch sie konnte nicht verhindern, dass Samsi heimlich ein Hilfesuch an die Kophtanim des Ster-



nenkreises zu Rashdul sandte. Batsheba kam dahinter und klagte Samsi offen vor dem Sultan an, um die Konkurrentin auszuschalten. Voller Gram musste der Sultan das Urteil fällen, Samsi und ihre Schwester dem Täng zu opfern. Selbst jetzt noch hatte Samsi Mitleid mit ihm und verzieh ihm. Pu'Abi aber verfluchte den Sultan: "Möget Ihr Euren geliebten Wasserbottich nie wieder verlassen, bevor Ihr nicht verstanden habt, was Liebe bedeutet!". Mit diesem Fluch gingen sie in den Tod.

Die Kophtanim machten der 'Kultstätte der Echsengötzin' kurz darauf ein Ende. Ein Humusdschinn vergrub den Palast schlicht unter Erde, Teile des Inneren blieben dabei jedoch als Hohlraum bis heute erhalten. Die der Verdammnis anheim gefallene Seele des Sultans durfte nie das Vergessen in Borons Reich erleben, sein Leib blieb durch den Fluch untot an den Bottich gebunden. Der Ulchuchu breitete sich vom Brunnen des Palastes aus.

Lange später wurde auf dem Erdhügel das Dorf Tabal Mayy gegründet und an geeigneter Stelle ein Brunnen gegraben. Dabei verfehlte man die Außenmauer des Palastes nur knapp. Da aber steter Tropfen den Stein höhlt, ist letzte Nacht die Wand zwischen dem Grund des Brunnens und dem ehemaligen Hamam des Palastes gebrochen. Rotes, vom Ulchuchu verschmutztes Wasser ist dabei in den Brunnen geflossen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Während der Durchreise der Helden wird das rote Wasser im Brunnen von den Dörflern bemerkt. Sie werden gebeten, dieses Phänomen zu ergründen. Im Brunnenschacht finden sie einen Zugang zu den nicht verschütteten Bereichen des Palastes, die erforscht werden müssen. Der gefährliche rote Ulchuchu-Täng bedeckt weite Teile des Palastes und es lauern Gefahren in Form von untoten Wasserleichen auf sie. Aber die Helden erhalten auch Hilfe durch eine Dschinni im Dienste des Abu'l Mayy und den Humusdschinn, der für die Kophtanim den Palast mit Erde bedeckt hat. Auch auf die Geister verstorbener Opfer des Charys-Kultes werden die Helden treffen. Vor allem die drei Frauen des Sultans werden als Erscheinung an die Helden heran treten, denn der Jahrtausende alte Fluch, der den Sultan bis heute an seinen Bottich fesselt, muss gebrochen werden, um das Unheiligtum zu vernichten. Den Helden stehen dabei mehrere Wege offen, um ans Ziel zu gelangen.

Ein Wort zu den Helden

Da eine dämonische Gefahr gebannt werden muss, bietet sich das Abenteuer besonders für Geweihte aller Götter sowie für magiebegabte Helden an, aber auch kämpferische Professionen

DER WEG INS ABENTEUER

Das Dorf Tabal Mayy kann je nach Reiseroute Ihrer Helden überall in den Tulamidenlanden liegen, nur nicht nahe großer Flüsse wie etwa Mhanadi oder Gadang – denn dann wäre es nie zu einer Dürre gekommen. Kleine Flüsse hingegen können zeitweise ausgetrocknet gewesen sein. Hier einige mögliche Vorschläge:

- ☛ Das nördliche Gorien zwischen Anchopal, Nasir Malkid und Birchaluk
- ☛ Die Ausläufer des westlichen Khoram Gebirges zwischen dem Raschtulspass und der Oase Alam Terekh bzw. auf dem weiteren Weg zur Oase Kireh.

DAS ABENTEUER IN ANDEREN ZEITEN

In den dunklen Zeiten

Es ist möglich, die Vorgeschichte in den Dunklen Zeiten mitzuerleben. Gerade wenn ein Kophta unter den Helden ist, könnte er es sein, der Samsis Nachricht erhält und mit den Helden heimlich den Kult um Charys untersucht. So können die Opferungen hautnah miterlebt werden. Der Bericht wird dazu führen, dass die Kophtanim des Rashduler Sternenkreises entscheiden, den Palast zu vernichten, wozu sie den Humusdschinn beschwören. Währenddessen werden die Helden in schwere Kämpfe mit den Soldaten des Sultans verwickelt und erhalten zudem die Aufgabe, Gefangene aus dem Palast zu retten, bevor der Dschinn ihn begräbt.

Als zweite Möglichkeit kann das Abenteuer so wie es vorliegt auch kurz nach den Ereignissen der Vorgeschichte stattfinden. Einer der Kophtanim, die den Palast vernichtet haben, beauftragt die Helden, sich den Erdhügel genauer anzuschauen, wobei sie herausfinden, dass es einen Zugang gibt und Teile des Palastes noch intakt sind. Der Rest des Abenteuers verläuft gleich, lediglich der Zustand des Palastes wird weniger verfallen sein.

Als Teil des Abenteuers *Bastrabuns Bann* aus dem Band *Meister der Dämonen*:

Die Helden stoßen auf ihren Reisen durch die Tulamidenlande auf das Dorf Tabal Mayy. Statt des Humusauges haben die Dörfler einen Gegenstand gefunden, den die Helden als eine Kanope aus Bastrabuns Bann erkennen. Da diese im Boden des Hügel gefunden worden ist und sie ihnen als Belohnung angeboten wird, macht das den Abstieg in den Brunnen zusätzlich interessant. Im Inneren des Palastes finden die Helden dann bei den Wasserspielen (15) eine Sammlung von Kanopen, bedeckt vom Ulchuchu.

werden ihren Schwertarm zum Einsatz bringen können. Gesellschaftlich orientierte Helden können in mehreren Schlüsselszenen ihr Verhandlungsgeschick unter Beweis stellen. Sehr wildnisorientierte Helden werden ihre Fähigkeiten hingegen nur wenig einsetzen können.

Die meisten exotischen Rassen wie Orks, Goblins, Zwerge oder Elfen werden neugierig, aber ohne Vorurteile von den Dörflern beäugt. Gleiches gilt auch für Angehörige barbarischer menschlicher Völker. Einzig Achaz haben mit den üblichen Problemen in den Tulamidenlanden zu kämpfen und sind Opfer von Misstrauen und Aberglaube. Sollten sie jedoch das Abenteuer lösen, ist auch ihnen die Dankbarkeit der Dörfler sicher.

☛ Das mhanadische Hügelland zwischen dem Raschtulspass und Fasar

TABAL MAYY

Tabal Mayy hat wenig zu bieten, so dass die Helden wahrscheinlich nicht länger als eine Nacht verweilen wollen. Sie können am Abend bereits einige Dorfbewohner kennen lernen:

- ☛ Dorfältester **Rezzan ibn Khabla**: 72, lange graue Haare und Bart, auf einen Stock gestützt, 1,71 Schritt groß, tulamidische

TABAL MAYY FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 80

Gasthöfe: Karawanserei *Bahir* (Q4/P4/S10), Teehaus *Al Schay* (Q5/P3/S-)

Bräuche aus den Zeiten Sultan Abu'l Mayys:

☛ Tabal Mayy bedeutet 'Wasserdorf' (ein Hinweis auf das hier Geschehene).

☛ Das häufig zu hörende Sprichwort "Vor dem Tee fehlt die Kraft zum Arbeiten, nach dem Tee die Lust" deutet auf die seltsamen Auswirkungen des Wassers damals hin.

☛ Das beliebte Gericht 'Hummus' (eine Paste aus Kichererbsen, Sesam-Mus, Öl, Zitronen und Gewürzen) wurde erstmalig zur Feier des Sieges durch den Humusdschinn zubereitet.

☛ Dummköpfe kriegen oft mit den Worten "Humus über dein Haupt" etwas Erde über den Kopf geschüttet (so wie Abu'l Mayy damals über seinen Palast).

☛ Das 'Humusauge' ist ein Artefakt aus dem Hügel, das als Glücksbringer im Haus des Dorfältesten Rezzan verehrt wird.

Von all diesen Bräuchen weiß niemand im Dorf mehr die Hintergründe.

Tracht, grau-roter Fez als Würdenzeichen, wenige Zähne, unangenehmer Mundgeruch. Führt das Dorf an und hat immer das letzte Wort.

☛ Die alte **Shabra**: 48, dick, 1,60 Schritt groß, dünnes braunes Haar, dunkles Gewand mit blauem Kopftuch, haariger Leberfleck an der Lippe, dicke, starke Arme. Fleißige Witwe.

☛ Kameltreiber **Agdul 'Al'Chelar**: 26, hager, 1,92 Schritt groß, kurze schwarze Haare und Oberlippenbart, einfache tulamidsche Kleidung mit auffallend blauer Weste, wird von allen bei seinem Beinamen (der 'Bedeutende') angeredet, weil er schon viel gereist ist. Ein Sohn Shabras. Wortführer des Dorfes, der immer im Zentrum stehen möchte.

☛ Bergmann **Termudjinn ibn Nadan**: 40, stämmig, 178 Schritt groß, kurze braune Haare, mittellanger Bart, einfache tulamidsche Kleidung, sehr ruhig. Hat sich nach langer Arbeit in Fasars Diamantminen hierher zurückgezogen. Ausgeprägte *Raumangst* (8).

☛ **Chadije saba Faruk**: 42, alternde Tänzerin, 1,64 Schritt groß, über ihre besten Zeiten hinaus, dennoch *Gutaussehend*. Hüftlanges schwarzes Haar mit grauen Strähnen. Macht Reisenden gerne schöne Augen. Hat nicht die magische Gabe einer Sharisad und neidet zauberkundigen Frauen ihre Macht.

☛ Musikant und Haimamud **Jala ibn Rassan**: 51, lange braune Haare und Bart, 1,68 Schritt groß, spielt Handtrommeln, schwärmt für Chadije. Kennt zahlreiche Geschichten.

☛ Hirtenjunge **Haidar ibn Nareb**: 14, 1,58 Schritt groß, dünn, kurze schwarze Haare, Bartflaum, einfache tulamidsche Kleidung und Hirtenstab, kleiner Bruder Agduls. Vorlaut, wird aber meist nicht ernst genommen, äußerst gewitzt und intelligent.

Man wird den Helden gastfreundlich, neugierig und mit Respekt begegnen und sich mit Freude deren Geschichten anhören. Die Unterkunft ist einfach und liegt im Obergeschoss der aus Lehm gebauten Karawanserei. Das Teehaus nebenan bietet guten Tee aus frischem Brunnenwasser und feinen Gewürzen aus dem kargen Umland, dazu Teigfladen, Hammelfleisch und eine Spezialität namens 'Hummus' (siehe oben).

Abends spielt Rezzan vor der Karawanserei 'Rote und Weiße Kamele' und ist bereit, sich herausfordern zu lassen (TaW 9, KL 12, IN 14) oder das Spiel jemandem beizubringen.

Weisen Sie auch schon auf den einzigen Brunnen der Stadt direkt auf dem Platz vor der Karawanserei hin, aus dem jeder sein Wasser mit Holzeimern schöpft.

DER BLUTIGE BRUNNEN

Am Morgen werden die Helden durch den Schrei einer Frau und anschließendes Gejammer geweckt. Es handelt sich um die alte Shabra, die am Brunnen steht. Sofort stürmen die Dorfbewohner aus ihren Häusern und schnell kommt es zu einem wilden Durcheinander der Tulamiden. Beachten Sie dabei, dass Tulamidyä gesprochen wird.

Folgendes ist passiert:

Shabra ging diesen Morgen zum Wasserholen an den Brunnen. Das mit dem Eimer geholte Wasser ist blutig rot. Man hält es für Blut und niemand will davon trinken, aber der Brunnen ist die einzige Wasserquelle im Ort. Niemand wird vermisst, niemand hat etwas gesehen oder gehört. Eine Untersuchung des Wassers (*Anatomie* 4 TaP*) zeigt, dass es sich nicht um Blut, sondern eine rote Färbung handelt. Die Ergebnisse einer magischen Analyse entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 10.

Ein Streit beginnt, was zu unternehmen sei: Der Dorfälteste Rezzan prophezeit Böses, Agdul spielt sich auf und bald ist man sich einig, dass man die Fremden mit den Abenteuer Geschichten vom Vorabend hinab schicken soll. Je mehr die Helden mit ihren Geschichten geprahlt haben, desto sicherer ist man, dass sie das Problem lösen können. Zögern die Helden noch, soll der Bergmann Termudjinn hinabsteigen, der sich wegen seiner Raumangst aber weigert. Zuletzt wird man die Helden anflehen, dem Dorf zu helfen, und ihnen als Belohnung den wertvollsten Besitz des Dorfes versprechen, den man 'Humusauge' (siehe Seite 22) nennt und der angeblich aus dem Boden gespien worden ist.

DER PALAST DES SULTAN ABU'L MAYY

BEDINGUNGEN IM PALAST

In den Brunnenschacht dringt schwaches Licht, ansonsten ist es komplett dunkel im Palast. Geeignete Lichtquellen sind deshalb nötig (im Dorf kann man Fackeln stellen).

Im Palast gelten die Regeln eines Unheiligtums der Charyptoroth (WdZ 242). Das bedeutet, dass Dämonen aus Charyptoroths Domäne um 7 Punkte erleichtert beschworen werden können,

während karmales Wirken generell um 7 erschwert ist. Die Präsenz des Unheiligtums hat beim Begraben des Palastes durch den Humusdschinn auch verhindert, dass die von den Helden erkundbaren Räume verschüttet wurden, denn die dämonische Macht hat die elementare Kraft des Dschinns gebremst.

Nach 1500 Jahren sind Materialien wie Holz und Stoff größtenteils verrottet: Von den prächtigen Stoffen sind nur noch ausgebleichene Fetzen übrig, Holzteile sind modrig und instabil, einige

aber auch steinhart geworden. Die Luft im Palast ist feucht und schimmelig. An einigen Stellen sind Türen und Fenster in ver- schüttete Bereiche sichtbar, aus denen Erde bröckelt.

KREATUREN

Die Wesen im Palast haben folgende Eigenschaften:

☛ Die Untoten verfügen über *Regeneration I*, erhalten also pro KR 1W6 LeP zurück. Der Ulchuchu hat *Regeneration II* (2W6 LeP pro KR).

☛ Mehrere Wesen haben die Fähigkeit *Schreckgestalt I*. Bei einer Begegnung ist eine MU-Probe mit dem angegebenen Zuschlag + *Totenangst* (falls vorhanden) durchzuführen. Bei Misslingen erleidet der Held 1W6 Punkte auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Mit einem Punkt pro halbe Stunde baut sich der Malus in Abwesenheit des Wesens wieder ab. (WdZ 235).

☛ Die meisten Wesen im Palast erleiden als Untote keine Wunden.

BRUNNEN (1)

Der Abstieg führt ca. 15 bis 20 Schritt in die Tiefe durch einen 2 Schritt breiten Schacht. Misslingt eine einfache *Klettern*-Probe, stürzt der Held aus 10 Schritt Höhe. Abgebremst durch das Wasser erleiden Stürzende 1W6-2 SP pro Schritt Fallhöhe, also 10W-20 (WdS 144). Mit einem Seil oder einem ähnlichen Hilfsmittel ist die *Klettern*-Probe in dem engen Schacht um 5 Punkte erleichtert.

Der Grund des Brunnens ist brusthoch mit blutig rotem Wasser gefüllt. Auf dem Wasser und einige Schritt an den feuchten Wänden entlang wächst eine glitschige, rote Alge (der Ulchuchu), die auch das Wasser färbt.

Ein enger Durchbruch führt auf 1 Schritt Höhe über dem Wasserspiegel ins **Warmwasserbecken (2)**. Es liegt nahe, dass das rote Wasser von hier kam, da auch der Tang um die nassen Wände des Spalts vermehrt wächst. Die Dörfler bleiben mit den Helden in Rufkontakt. Sie werden jede Information oben lautstark diskutieren und drängen, den Spalt genauer zu erkunden. Hier kann es möglicherweise zu einem ersten Angriff des Ulchuchu kommen. Verwenden Sie dazu die Tabelle auf Seite 10.

Um sich durch den Spalt zu zwängen, ist eine *Körperbeherrschung*-Probe +2 nötig. Bei einem Misserfolg erhält man durch Schürfungen und den brennenden Tang 1W6 TP.

WARMWASSERBECKEN (2)

Die Helden können diesen Raum durch den Durchbruch vom **Brunnen (1)** her betreten. Er führt in ein etwa 1,5 Schritt tiefes Becken. Das verbliebene Wasser hat sich beim Brechen der Wand fast komplett in den Brunnenschacht entleert, lediglich eine klebrige Schicht aus feuchtem, rotem Tang bedeckt den Boden. Nach einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe erkennt man, dass sich unter dem Tang irgendein Muster befindet: Entfernt man den Tang, ist ein Bild aus kleinen Steinchen darunter zu erkennen. Langsam erblickt man beim Freilegen immer mehr Details eines optisch ausgeklügelten Mosaiks, das die Illusion einer Meerestiefe erschafft, die von oben betrachtet sehr beunruhigend wirken kann (mit entsprechendem Nachteil ist eine *Meeresangst*-Probe nötig, um das Becken nicht sofort verlassen zu wollen). Nach dem Freilegen kehrt der Tang

langsam wieder an bereits frei geräumte Stellen zurück.

Der Raum war das Warmwasser-Bad des Sultans, das er bald nach dem plötzlichen Wasserüberschuss bauen ließ. Es ist reich mit gebrannten Kacheln verziert, deren Farbe über die Jahrhunderte stark gelitten hat. Eine Untersuchung führt zahlreiche verblasste Meerestiere zu Tage. Eine erfolgreiche *Tierkunde*-Probe mit 2 TaP* lässt erkennen, dass Gezücht wie Kraken, Seeschlangen und ähnliches gegenüber normalen Fischen überwiegt. Wale sind keine zu sehen. Durch eine erfolgreiche *Götter/Kulte*-Probe mit 5 TaP* wird den Helden klar, dass das Gesamtbild nur mit viel gutem Willen als efferdgefällig anzusehen sein kann. Eher deutet einiges auf Charyptoroth hin.

Es gibt Ausgänge zum **Heizraum (3)** im Norden, zum **Hamam (4)** im Osten und den Spalt vom Becken zum **Brunnen (1)** in der Westwand. Der Ulchuchu-Tang bedeckt teilweise den feuchten Boden, endet aber deutlich vor dem Heizraum.

HEIZRAUM (3)

Dieser Nebenraum des Hamams ist klein und beengt. Ein Ofen mit einem Fach für Kohle und einem blau gekachelten Wasserbecken darüber nimmt den größten Teil des Raumes ein. Mehrere dicke Bleirohre führen vom Wasserbecken fort: Eines verschwindet in der Decke und führt hoch zum **Bottichraum (22)** des Sultans, eines in der Ostwand führt zum **Hamam (4)**, das dritte führt nach Süden, wo es das **Warmwasserbecken (2)** erhitzen kann. Es handelt sich um ein altes Heizsystem.

Im Wasserbecken, das etwa 2 Schritt hoch ist und damit beinahe bis unter die Decke reicht, ist auffälligerweise kein roter Tang zu sehen: Die Nähe der elementaren Kraft der Dschinni verhindert seine Ausbreitung in diesen Raum hinein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem gekachelten Ofen nähert, seht ihr, wie Bewegung in die feuchte Asche kommt. Schnell bilden sich kleine Wirbel, dann weißer Dampf, der Kontur annimmt! Die Dampfwolke gleicht dem Oberkörper einer üppigen Frau. Wärme Feuchtigkeit erfüllt den Raum, als das Wesen zu euch spricht: "Oh Großer Sultan Barhadad ibn Jalil, den sie Abu'l Mayy nennen, Herr über die Tausend Wasser, weiser Retter seines durstenden Volkes, Oberster Richter über Leben und Tod, Herr der Kirche unserer geliebten Göttin Charys! Was kann ich als Eure untertänige Dienerin für euch tun?" Dann seht ihr, wie sich die Farbe der Wolke von weiß zu Grau verdunkelt wie bei einer Regenwolke. Gleichzeitig verfinstert sich die Miene des Wesens: "Ihr seid nicht der Sultan! Erklärt euch!"

An den Heizofen ist Mayananda, eine Dschinni des Wassers, gebunden, die bei Annäherung der Helden erscheint. Sie tritt als dampfende Wolke mit weiblichem Oberkörper auf und stand als Teil der Paktgeschenke an den Sultan unter dessen Kontrolle. Vor allem hat sie das Wasser für die Bäder im Palast durch den Ofen erhitzt. Während Sultan Barhadad sie mittels seines Paktgeschenks *Herrschaft über Dschinne* befehligen konnte, haben die Helden diese Möglichkeit wahrscheinlich nicht. Sie ist jedoch im Prinzip dazu bereit, den Helden mit ihren 60 AsP zu helfen, um endlich von ihren Pflichten befreit zu werden. Wie es für ihr Element typisch ist, finden Änderungen in ihrem Gemüt aber langsam statt und sie muss überredet werden.

DER ULCHUCHU

Die Manifestation dieses Dämons ist hier in den Tulamidenlanden, in dem Ströme wie der Gadang und Mhanadi braun-rote Fluten führen, die eines rötlichen Tangs. Zusätzlich färbt er Wasser, mit dem er in Berührung kommt, blutrot. Eine Analyse (auch des Wassers) bringt folgende Ergebnisse:

Analyse

ODEM ARCANUM -4:

0-2 ZfP*: magische Ausstrahlung.

3-6 ZfP*: Schwache Magie

7-11 ZfP*: Eindeutig dämonisches Wirken, eine erfolgreiche *Magiekunde*-Probe +5 weist außerdem auf einen Ulchuchu-Dämon hin

12+ ZfP*: dito, die *Magiekunde*-Probe ist nicht erschwert

ANALYS +5 abzüglich der halben ZfP* eines eventuellen ODEM ARCANUM

0-3 ZfP*: Es handelt sich um einen Dämon

4-7 ZfP*: Der Dämon ist ein Ulchuchu

8+ ZfP*: Die *Besonderen Eigenschaften* des Ulchuchus (siehe unten) werden dem Helden genannt

Verbreitung

Der Ulchuchu ist seit 1500 Jahren auf Dere. Er hat in dieser Zeit erstaunliche symbiotische Fähigkeiten entwickelt und ist mit mehreren 'Bewohnern' des Palastes verbunden (Beispiele sind der Eunuch in Raum 18 und die Statuen im Raum 15). Er hat sich dabei vom Brunnen aus überall im Palast verteilt, wo genügend Feuchtigkeit zu finden war. Die genaue Verbreitung können Sie der Karte auf Seite 13 entnehmen.

Er besteht aus einer dicken, fleischigen, roten Tangschicht auf dem Wasser, aus der er gefährliche Fangarme bilden kann. Würfeln Sie für jede Spielrunde Aufenthalt in einem Gebiet mit Tangbewuchs (Räume 1, 2, 4, 6, 14, 15, 16 und 22) mit W20. Bei starkem Tangbewuchs (Räume 2, 4, 6, 15, 22) addieren Sie 5 Punkte zum Wurf.

0-8: Nichts passiert

9-12: Der Tang schlingt sich um Gliedmaßen einzelner Helden. Es kommt zu Effekten wie Stolpern (1W6-3 SP und Verlieren einer Aktion) oder Fesselung (AT/PA-2 bis eine *Entfesseln*-Probe gelingt, die jede KR mit +1 pro KR ausgeführt werden kann).

13-15: Einzelner Tentakel-Angriff auf einen Helden.

16-19: Für W6 KR greift der Ulchuchu mit 2 Tangschlingen-Angriffen pro KR an.

20+: Heftige Angriffe des Ulchuchus, die nur bei Vernichtung des Dämons an dieser Stelle oder bei einer Flucht der Helden aus dem Gebiet mit Tang enden. Er greift auf alle seine Fähigkeiten zu.

Vernichtung des Dämons

Die LeP des Ulchuchus teilen sich auf die fünf Orte mit starkem Tangbewuchs auf (Raum 2, 4, 6, 15 und 22), wo er jeweils 25 LeP besitzt. Vernichtet man ihn an einem dieser Orte, verschwindet er zunächst und benötigt 1 SR, bis er sich wieder an diesem Ort ausgebreitet hat. Durch seine Regeneration II erhält er im Kampf pro KR 2W6 LeP zurück. Gelingt es aber, ihn an den fünf Orten nahezu gleichzeitig innerhalb einer SR zu vernichten, wird er endgültig in seine Sphäre vertrieben. Seine Verwundbarkeiten gegen elementares Feuer und vor allem Wasser machen ihn dabei anfällig gegen die Mittel der Wasserdämonen aus dem Heizraum (3), durch die er an drei Stellen gleichzeitig angegriffen werden kann: Warmwasserbecken (4), Hamam (6) und Bottichraum (22). Mit einem PENTAGRAMMA +18 (LCD 205) oder einem EXORZISMUS +11 (WdG 255, Grad IV für Efferd-Geweihte, sonst Grad V), gewirkt an einem der fünf Orte mit starker Ausbreitung (Raum 2, 4, 6, 15 oder 22), wird der Dämon endgültig an diesem Ort vernichtet und breitet sich dort nicht erneut aus. An allen anderen Stellen bleibt er jedoch durch seine große Bindung an die dritte Sphäre bestehen. Seine Gesamt-LeP sinken jedoch permanent um 25. Führt man an allen fünf Orten Austreibungen durch, hat man ihn endgültig vernichtet. Er wird darüber hinaus vollständig vergehen, wenn man den untoten Körper des Sultans Abu'l Mayy vernichtet hat.

Werte des Ulchuchus

PA 8 LeP 125 RS 1

Tangschlingen:

INI 8+1W6

DK HNSP

AT 12

TP 1W6*

Perviertes Säurewasser:

INI 8+1W6

RW 7 Schritt

AT 12**

TP 2W+5***

GS 3 MR 11 GW 15

Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen pro KR (als Verteidigung nur Ausweichen). Gelingt ein Angriff an einer Stelle mit Wasser, beginnt der Ulchuchu sein Opfer zu ersäufen. Dies verursacht 1W6 SP(A) pro KR. Zum Befreien ist eine KK-Probe nötig, die pro KR unter Wasser um 1 erschwert wird. Der Ulchuchu kann maximal bis zu 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere attackieren. Ist kein Wasser in der Nähe, verursacht er nur normale TP

Besondere Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration II, Lebensraub I, Verwundbarkeit (Elementares Feuer, Elementares Wasser), Angriff mit perviertem Wasser (WdZ 232), Langer Arm, Resistenz gegen profane Waffen, Immunität gegen Stiche

*Folgeschaden Säure: Für 3 KR W6 SP(A) pro KR

**Dem Angriff kann nur durch ein gutes Ausweichmanöver (gelungene Probe auf den halben Ausweichen-Wert) ausgewichen werden.

***Je 10 TP senken RS des Opfers permanent um 1.

DIE VERHANDLUNG

Jeder Held, der sich aktiv in die Verhandlung einbringt und Argumente beisteuert, legt eine *Überreden*-, *Überzeugen*- oder *Magiekunde*-Probe ab (falls Wissen über Dschinni eine Rolle spielt). Für besonders gute oder eher schlechte Argumente können Sie diese nach eigenem Ermessen um bis zu 3 Punkte erleichtern oder erschweren. Jeder Held darf maximal drei Proben ablegen, bevor die Dschinni sich nicht weiter von ihm beeinflussen lässt.

Jeder Erfolg sammelt TaP* an. Die Gruppe startet bei 7 Punkten. Bei 25 angesammelten Punkten ist die Dschinni bereit, den Helden ihre Wünsche zu erfüllen. Ein Misserfolg bedeutet W6 Minuspunkte, ein Patzer 2W6. Sinkt die Skala unter 0, greift die Dschinni die Helden an.

Je nach Mayanandas Stimmung, ausgedrückt durch die angesammelten TaP*, wandelt sich ihre Wolkengestalt zwischen einem freundlichen Wölkchen oder gar sanftem Nebel (äußerst wohlgesinnt) und einer dunklen Gewitterwolke (zornig). Gleichzeitig äußert sich die Stimmung durch Niederschlag in ihrer Umgebung, von einem angenehm erfrischenden Sprühnebel bis hin zu weit offenen Himmelsschleusen und Hagel. Anfangs ist sie misstrauisch, weil ihr nicht ihr Meister gegenübersteht (leicht graue Wolke und etwas Nieselregen).

Werte der Dschinni Mayananda

Wasserpeitsche: INI 12+W6 DK N AT 19 TP 3W6+3

PA 14 LeP 30 AsP 60 RS 2

GS 10 MR 13

Zauber (je ZfW 12): MANIFESTO, NEBELLEIB, NEBELWAND

MÖGLICHE DIENSTE VON MAYANANDA

Erhitzung des Wassers (*Kontrolle über Wasser*)

Effekt: Elementarer Dampf dringt durch Bleirohre und schädigt den Ulchuchu im **Warmwasserbecken (2)**, **Hamam (4)** und **Bottichraum (22)** mit jeweils 4W6 SP. Auch der Sultan wird geschwächt (siehe Seite 20). Der Dienst kann überall im Palast abgerufen werden.

Kosten: 23 AsP je Erhitzung

Information bei: Pu'Abis Geist im **Harem (19)** weiß um den Effekt des Wassers.

Problem: Im Bleirohr zum **Hamam (4)** stecken Riesenspringegel und verstopfen es. Sie müssen beseitigt werden, damit der Dampf auch dorthin vordringen kann.

Elementares Wasser erschaffen (*Elementare Manifestation*)

Effekt: Geschosse mit diesem Wasser richten pro geschleudeter Flasche 2W6 SP gegen Ulchuchu und Untote an. Verwenden Sie die Regeln für improvisierte Wurfaffen (**WdS 98**)

Kosten: 3 AsP pro Flasche erschaffenen Wassers

Information bei: Pu'Abis Geist im **Harem (19)** weiß um den Effekt des Wassers.

Problem: Gefäße werden benötigt. Man findet einige im **Masageraum (5)**, im **Wachraum (8)** und in der **Zelle (13)**.

Schutz (**LEIB DES WASSERS**)

Effekt: Helden erhalten für einige Zeit keinen Schaden durch das Element Wasser. Dies schützt auch vor den Ersäufungsangriffen des Ulchuchu.

Kosten: 10 AsP + 1 pro SR (pro Person)

Information bei: Mayananda selbst

Problem: keines

Unterstützung im Kampf (*Kampf*)

Effekt: Für 50 KR kämpft Mayananda auf Seiten der Helden

Kosten: 13 bzw. 14 AsP für einen Gegner bzw. 49 bzw. 50 AsP für beliebig viele Gegner

Information bei: Mayananda selbst bietet sich als Unterstützung gegen die Schergen des Sultans an.

Problem: Zwar kann sie von überall aus dem Palast hierzu gerufen werden, dies kostet jedoch für die Bewegung 1 AsP mehr. Sie kann sich außerdem nicht in Gebieten mit dichtem Tangbewuchs manifestieren und wird diese auch nicht betreten.

Mit Surkaban sprechen (*Beratung*)

Effekt: Mayananda bietet sich als Übersetzerin für den Dschinn Surkaban an

Kosten: 4 AsP

Information bei: Die Begegnung mit Surkaban könnte die Helden auf diese Idee bringen.

Problem: keines

Das Rohr nach oben zum **Bottichraum (22)** ist zu steil und eng zum Hineinkriechen, durch die zum **Hamam (4)** sowie zum **Warmwasserbecken (2)** führenden Rohre jedoch kann man sich zwängen. Ein Held mit *Raumangst* muss zuerst eine Probe auf diesen Nachteil ablegen, sonst ist ihm die Aktion nicht möglich. Das Durchzwängen erfordert eine *Körperbeherrschung*-Probe +3, anderenfalls kann man nicht weiter als ein kleines Stück in die Rohre vordringen. Im Rohr zum Hamam trifft man unter äußerst beengten Bedingungen auf die 2W6+8 Riesenspringegel und wird gegen sie kämpfen müssen. Das Rohr wird nach einigen weiteren Schritt zu eng für einen Menschen und teilt sich in kleinere Rohre auf, die zu den Wasserbecken im Hamam führen.

Werte der Riesenspringegel

PA 5/0* LeP 8 RS 0 KO 9

Ansringen: INI 8+W6 DK HN SP AT 8 TP RS-1, 1 SP**

GS 3 AuP 10 MR 12/8 GW 1

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Gelände (Sumpf, Bleirohre), Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+7), Beengtes Rohr (AT/PA+2/+2, nur waffenlos oder H-Waffen)

*festgesaugte Egel haben keine PA

** Pro RS-Punkt eine KR zum Durchdringen der Rüstung, danach für W6+1KR je 1 SP, danach fällt er ab. Mit einer H-Waffe kann er per FF-Probe abgelöst werden, was 1W3SP verursacht. Je 5 Egel, die die RS durchdrungen haben, verringern den RS permanent um 1.

Im Rohr zum Warmwasserbecken findet man einige alte Münzen:

Schätzen 3 TaP*: Sie haben einen Sammlerwert von 10 D.

Magiekunde, *Hüttenkunde* 7 TaP*: Es handelt sich um eine Krakensilber-Legierung! Bei Paktieren der Charyptoroth dürfte man etwa 100 D dafür erhalten und die Efferd-Kirche wird großen Dank und Hilfsbereitschaft zeigen, wenn man die Münzen in ihre Obhut gibt.

HAMAM (4)

Dieser zentrale Raum verfügt über Zugänge zum **Warmwasserbecken (2)**, zur **Massagetränke (5)** sowie einen Ausgang zum **Innenhof (6)**.

Ein rundes, stufes Becken in der Mitte des Raumes ist um einen kleinen Brunnen herum kniehoch mit Wasser gefüllt, das von einer roten Tangschicht bedeckt ist. Tang führt auch über den Boden auf den Innenhof sowie ins Warmwasserbecken. Verwenden Sie hier die Tabelle auf Seite 10, um festzustellen, ob es zu Angriffen durch den Dämon kommt.

An den Wänden um den Raum sind weitere acht Wasserbecken mit steinernen Gesichtern. Aus deren Mündern dringt der Dampf aus dem Heizraum, sobald die Egel im Bleirohr beseitigt sind und man die Dschinni um Erhitzung des Wassers gebeten hat.

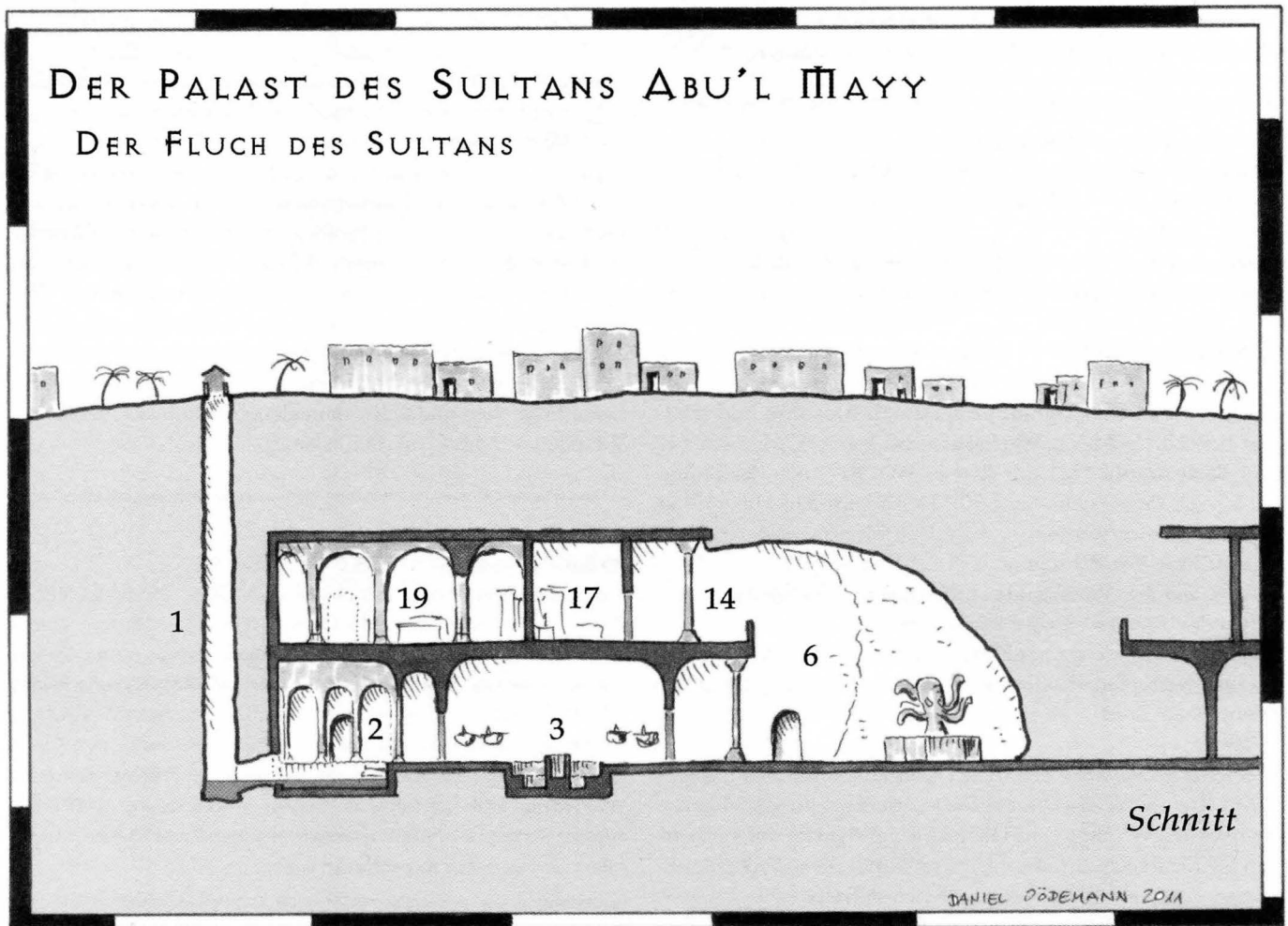
MASSAGERAUM (5)

Der Raum ist über das **Hamam (4)** betretbar und wird von einem Steintisch dominiert, der zur Massage diente. In der

Wand sind Nischen eingearbeitet, in denen Duftöle, verschimmelte Kräuter und ähnliche verrottete Substanzen lagern. Bei genauer Suche findet man zwei Charismaelixiere (Qualitäten C und D; **WdA 39**) und zwei Phiolen Purpurwasser (Qualität D; **WdA 66**). Das Purpurwasser schützt auch vor allem Schaden durch Ertränken, den der Ulchuchu anrichtet. Die Charismaelixiere können bei der Verhandlung mit der Dschinni aus dem **Hamam (4)** und bei der Option eines friedlichen Finales hilfreich sein. Weiterhin sind 1W6+2 intakte Tonfläschchen zu finden, die man als Wurfgeschosse für das verzauberte Wasser der Dschinni verwenden kann.

ІППЕПНОF (6)

Im Innenhof sieht man am deutlichsten das Wirken des Humusdschinn: Diagonal über den ursprünglich nach oben offenen Hof ragt eine kuppelartige Erdwand. Sie ist zwar unregelmäßig und abgebröckelt, hat sich jedoch grob am Rand des Brunnens (dem zentralen Platz des Chryptoroth-Unheiligtums) aufgetürmt. Eine *Baukunst-* oder *Maurer-Probe* +2



Schnitt

LEGENDE

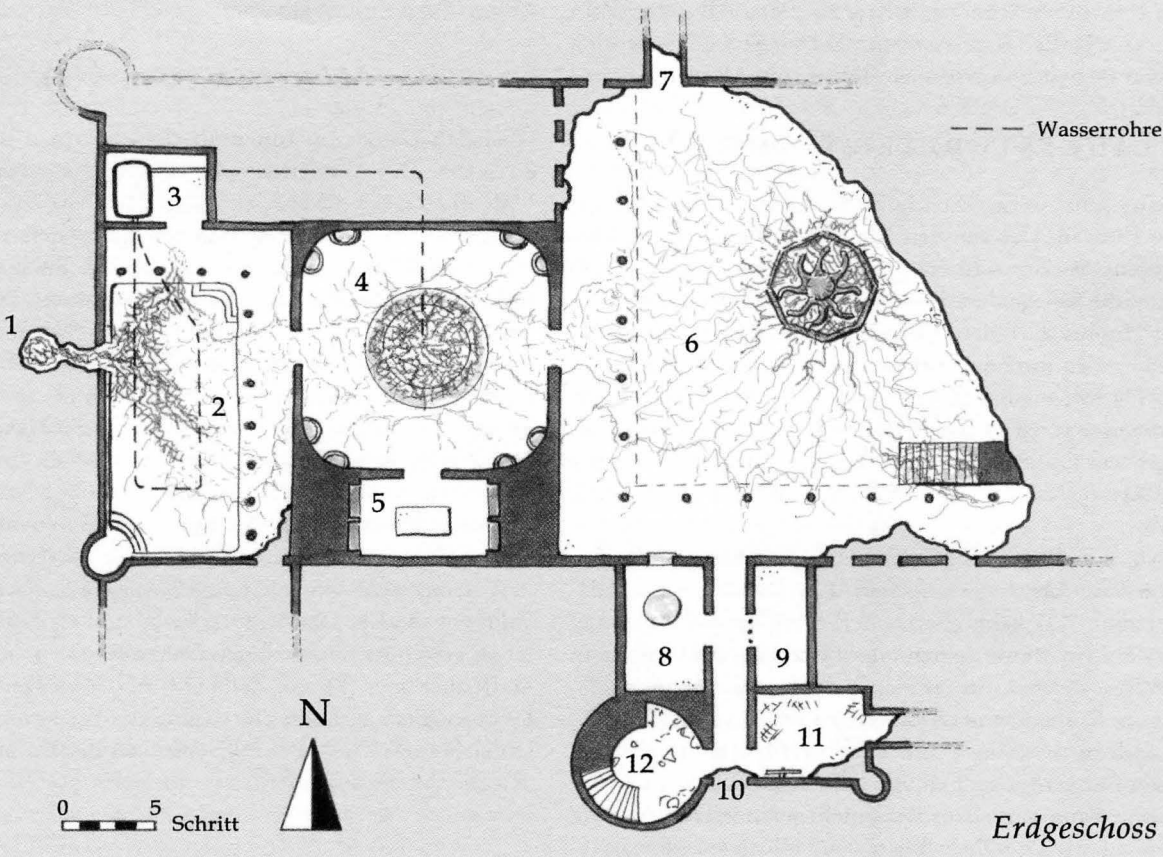
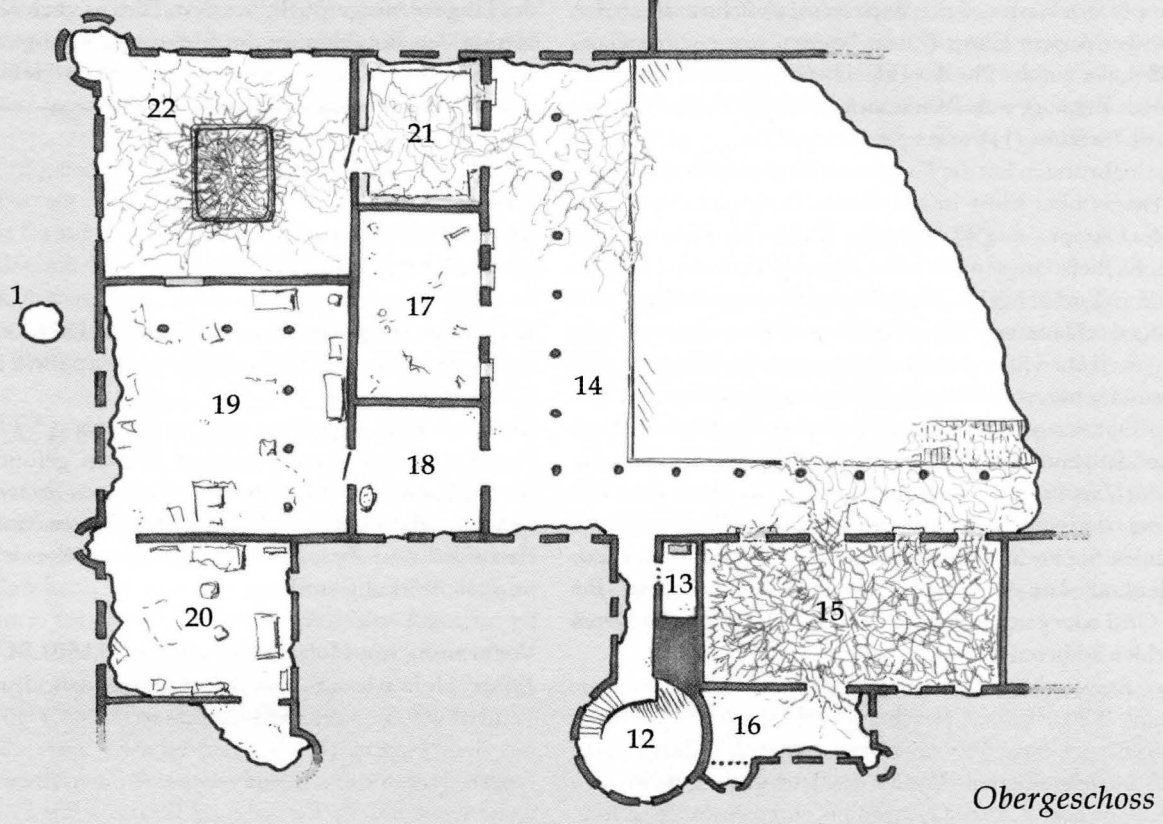
- 1 – Brunnen
- 2 – Warmwasserbecken
- 3 – Heizraum
- 4 – Hamam
- 5 – Massageraum
- 6 – Innenhof
- 7 – Eingestürzter Gang

- 8 – Wachraum
- 9 – Waffenkammer
- 10 – Tor
- 11 – Torraum
- 12 – Turm
- 13 – Zelle
- 14 – Galerie
- 15 – Wasserspiele

- 16 – Gitterraum
- 17 – Rauchsalon
- 18 – Eunuchenzimmer
- 19 – Harem
- 20 – Harems-Schlafzimmer
- 21 – Audienzraum
- 22 – Bottichzimmer

DER PALAST DES SULTANS ABU'L MAYY

DER FLUCH DES SULTANS



0 5 Schritt



DANIEL JÖDEMANN 2011

lässt einschätzen, dass solch eine Wand weder natürlichen Ursprungs noch von Menschenhand gebaut worden sein kann. Die West- und Südbegrenzung bilden die zweistöckigen Innenmauern des Palasthofes. Eine Treppe an der Südwand führt hoch zu einer **Galerie (14)**. Es gibt einen Ausgang zum **Hamam (4)** im Westen, einen nach wenigen Schritten durch den Erdwall versperrten **Gang (7)** im Norden sowie einen Gang im Süden, der auf das **Tor des Palastes (10)** zuführt. Über diesen gibt es Zugänge zum **Wachraum (8)**, zur **Waffenkammer (9)**, zum **Torraum (11)** und zum **Turm (12)**.

Der Springbrunnen hat die Form eines Krakenleibes mit mehreren Fangarmen. Einst ist aus diesen Fangarmen und dem Maul des Oktopus' das Wasser in das Becken des Brunnens geflossen. Es fließt längst nicht mehr, aber das Becken ist bedeckt mit dem roten Ulchuchu-Tang. Auch der nasse Erdboden in Richtung des **Hamam (4)** und die Treppe, die an der Südwand entlang nach oben führt, sind voll grasweichem, felligem Tang. Der Brunnen war das zentrale Heiligtum des Charys-Kultes. Da hier Opferungen stattfanden, finden sich zahlreiche Knochen auf dem einen Schritt tiefen Grund des Springbrunnens. Sie können als Paraphernalia für Beschwörungen aus der Domäne der Charyptoroth verwendet werden.

Verwenden Sie im Innenhof die Tabelle auf Seite 10, um festzustellen, ob es zu Angriffen durch den Dämon kommt. Bei einem Griff oder gar Hineinsteigen in den Brunnen von Seiten der Helden addieren Sie +10 auf den Würfelwurf.

Aus der Erdwand wachsen durch Einfluss der Humusmagie insgesamt W20 Blätter Chonchinis (**ZBA 233**). Fünf Blätter auf eine Brand- oder Ätzwunde (verursacht z.B. durch einen Angriff mit pervertiertem Wasser des Ulchuchu) lindern den Schmerz fast komplett und bringen bis zu 5 hierdurch verlorene LeP zurück. Weiterhin wachsen genug Atmon Büschel (**ZBA 229**) für eine Portion Brei (*Alchimie-/Kochen*-Probe +3; der Brei erleichtert Proben auf körperliche Talente um 2 Punkte).

EINGESTÜRZTER GANG (7)

Der Gang führt wenige Schritte nach Norden, dann begrenzt ihn ein Erdwall. Der von den Kophtanim beschworene Humusdschinn Surkaban ist ein pflichtbewusstes Wesen, das bis heute auf die Gelegenheit harret, die restlichen Teile des Palastes mit Humus zu füllen. Der Dschinn kann sich an größeren Erdwänden im Palast (Räume 6, 7, 10, 11, 20, 22) als ein erdiges Gesicht manifestieren, um mit den Helden zu kommunizieren, hat jedoch keinerlei Macht, in die Räume selbst einzugreifen. Durch die verschiedenen Erscheinungsorte haben die Helden fast überall im Palast Zugriff auf die Hilfe des Dschinns.

Surkaban spricht nur Ur-Tulamida, eine Kommunikation mit ihm kann also schwierig sein. Ein Dienst Mayanandas im **Heizraum (3)** kann aber weiterhelfen. Er weiß, dass der Besitzer des Palastes für einen Frevel bezahlen muss. Er kann seine Aufgabe aber nicht erfüllen, solange die mächtigen dämonischen Kräfte hier noch wirken. Er bittet um die Hilfe der Helden, denn sie können sich offenbar frei im Unheiligtum bewegen. Der verfluchte Leib des Sultans muss sein Ende finden, vorher kann Surkabans Werk nicht getan werden. Er wird den Palast danach mit Erde füllen, den Helden jedoch versprechen, sein Werk erst zu vollenden, wenn sie den Palast verlassen haben. Er muss seine Kräfte für diese Versiegelung sparen, kann den Helden aber mit bis zu 20 AsP helfen.

MÖGLICHE DIENSTE VON SURKABAN

Transport durch Humus

Effekt: Ein Held wird einmalig durch Humus hindurch bewegt und kann an einer beliebigen Stelle mit ausreichend großer Erdwand (Räume 6, 7, 10, 11, 20, 22 oder gar außerhalb des Hügels) 'ausgespuckt' werden. Dies ist auch eine Möglichkeit, in den Bottichraum des Sultans zu gelangen. Durch die Kosten kann Surkaban aber maximal einen Helden auf diese Weise transportieren.

Kosten: 12 AsP pro Person

Heilung

Effekt: Heilt Schaden bei einem Helden.

Kosten: 1 AsP pro LeP

Kräuterwirkung verstärken (SUMUS ELIXIERE)

Effekt: Verstärkt die Wirkung von Kräutern wie in **LCD 253** beschrieben.

Kosten: 5 AsP

Problem: Entsprechende Kräuter müssen gefunden werden. An der Erdwand im **Innenhof (6)** wachsen *Atmon* und *Chonchinis*. Im **Rauchsalon (17)** finden sich vertrocknete Reste von *Ilmenblatt* und *Zithabar*, die durch den Wunsch wieder ihre normale Wirkung entfalten.

Verformung von Holz / Reparaturen (HASELBUSCH)

Effekt: Holz wie z.B. die Trümmer aus dem **Turm (12)**, die Waffenreste aus der **Waffenkammer (9)** oder die Möbelreste aus dem **Harem (19)** können repariert oder zu nützlichen Gegenständen wie z.B. einer Leiter für den **Turm (12)** umgeformt werden.

Kosten: 5 AsP pro Gegenstand

WACHRAUM (8)

Über den Gang vom **Innenhof (6)** kann man diesen Raum erreichen. Der Verzehr des Wassers und der Aufenthalt im Unheiligtum hat die Männer des Sultans zu skelettierten, von Muschelresten, rotem Tang und aufgedunsenem Fleisch übersäten Wasserleichen werden lassen, die von untotem Dasein erfüllt sind. Seit Jahrhunderten sind sie apathisch in ihre jeweils letzte Tätigkeit vertieft. Zwei der Wächter führen dabei immer wieder je ein Tonfläschchen zum Mund, das auch als Behälter für das Wasser der Dschinni im **Heizraum (3)** geeignet ist. Eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe lässt die Helden auf dem Boden zwei weitere unzerstörte Tonfläschchen entdecken.

Die Wächter sind mit alten Krummsäbeln bewaffnet. Einer von ihnen hat einen Schlüsselbund, der an seinen Beckenknochen gehängt ist. Entdeckt man diesen (*Sinnenschärfe*-Probe +3), kann man ihn mit einer *Taschendiebstahl*-Probe mit 5 TaP* entwenden. Der Schlüsselbund enthält mehrere Schlüssel zu verschütteten, unzugänglichen Räumen, aber auch zur **Waffenkammer (9)**, zur **Zelle (13)** und zum **Harem (19)**.

Es ist möglich, sich am Durchgang des Wachraums vorbei zu schleichen (*Schleichen* +2). Entdecken die Untoten die Helden, werden sie angreifen.

Werte der vier Wasserleichen-Wächter

Krummsäbel: INI 1W6+6 DK N AT 13 TP 1W6+3 BF 2

Biss: INI 1W6+6 DK H AT 10 TP 1W6+4

PA 0 LeP 45 RS 2 GS 3 MR 15 GW 10

Besondere Kampfregelein: Schreckgestalt I (+4), erleidet niemals Wunden, Regeneration I. Greifen entweder mit ihren Waffen an oder kämpfen nach Ringen-Regeln und verursachen Biss-Schaden.

Mit Vernichtung des Sultans vergehen alle Untoten im Palast, auch diese Wachen.

Der Raum ist bis auf einen steinernen Tisch und die Tongefäße leer, der Boden mit Scherben zerbrochener Krüge bedeckt. Er besitzt einen Zugang zum Gang, der vom **Innenhof (6)** zum **Tor (10)** führt. Gegenüber dem Eingang ist das Gitter, das den Zugang zur **Waffenkammer (9)** versperrt.

WAFFENKAMMER (9)

Vom Innenhof (6) aus führt der Gang zum Tor (10) auch an der Waffenkammer vorbei. Sie ist durch eine Gittertür versperrt, die rostig, aber solide genug ist, um Öffnungsversuchen standzuhalten. Man kann sie mit dem Schlüssel der Wächter aus dem Wachraum (8) öffnen, ebenso mit *Schlösser Knacken* +2

sowie Kraftaufwand (KK+5). Im letzten Fall kann man das rostige Eisen soweit verbiegen, dass eine Person sich mit einer *Körperbeherrschung*-Probe hindurchzwängen kann. Wirksam ist auch ein FORAMEN +2 (6 AsP). Die Tür hat 50 Strukturpunkte, Härte 10 und Struktur 16 (WdS 192).

Einen dieser Versuche ohne die Aufmerksamkeit der Wächter gegenüber zu unternehmen, ist schwierig. Möglich ist es aber mit einem SILENTIUM in Kombination mit VISIBILI oder AURIS NASUS sowie beim *Schlösser Knacken* durch eine zusätzliche gelungene *Schleichen*-Probe +10. Bei Misslingen greifen die Wachen an.

TOR (10)

Vom Innenhof aus führt ein Gang direkt zum Tor. Von diesem zweigen der **Wachraum (8)**, die **Waffenkammer (9)**, der **Torraum (11)** und der Eingang zum **Turm (12)** ab. Heute begrenzt erdiger Humus mit allerlei Wurzelwerk den ehemaligen Haupteingang zum Palast. Auch hier wurde die Arbeit von Surkaban im **Eingestürzten Gang (7)** durch die unheilige Macht des Ortes aufgehalten. Surkaban kann den Helden hier erscheinen. Über dem Tor ist ein Spalt in der Ecke zu erkennen, über dem das Gitter im **Gitterraum (16)** erkennbar ist. Hat man es heruntergelassen, befindet es sich direkt vor der Erdwand am Tor.

BESONDERE FUNDE IN DER WAFFENKAMMER

Auf dem Boden verteilt liegen die Reste von hölzernen Waffenstielen und -halterungen in Trümmern. Folgende Waffen und Waffenteile können die Helden in den Trümmern finden. Von allen mit * versehenen Waffen sind nur noch die Metallteile vorhanden, sie können aber durch Einsatz eines Dienstes von Surkaban im **Eingestürzten Gang (7)** und Holztrümmern aus diesem Raum wieder funktionstüchtig gemacht werden.

☛ Ein bronzenes Axtblatt einer Langaxt. Wert 20 D: TP 2W+2, TP/KK 13/4, BF 5, INI -2, WM -1/-3, DK S (*)

☛ Zahlreiche Speerspitzen. Alle zusammen ca. 15 D wert: 1W6+5, TP/KK 12/4, BF 5, INI -1, WM 0/-2, DK S (*)

☛ Fünf Krummsäbel: TP 1W6+3, TP/KK 12/4, BF 2, INI 0, WM 0/0, DK N, Wert je 5 D

☛ Der Widderkopf eines Rammbocks aus Bronze. Wert 40 D. Kann in repariertem Zustand von zwei Personen zum Türen aufbrechen verwendet werden (2W6 TP*) (*)

☛ Ein Khunchomer, in den Dunklen Zeiten noch eine sehr experimentelle und unhandlichere Waffe als heute; dafür für einen Sammler 25 D wert (*Schätzen* TaP* 6), TP 1W6+4, TP/KK 12/3, BF 4, INI 0, WM 0/-1, DK N

☛ Der Spiegelpanzer des Sultans, unbrauchbar und stumpf, aber magisch und nach einer entsprechenden Bearbeitung (*Grobschmied* + 5) bei einem geeigneten Käufer 300 D wert. RS 5, BE 4, Gew. 10

Werden die spiegelnden Flächen poliert, kann man durch eine *Magiekunde*-Probe +3 erkennen, dass Krakensilber eingearbeitet ist. Jeder, der sie genauer betrachtet (im Kampf geschieht dies bei einem Gegner bei 1-3 auf W20), der wird von einem EIGNE ÄNGSTE (LCD 74) betroffen.

☛ Der einem Oktopus gleichende Topfhelm des Sultans. Nach Wiederaufbereitung (*Grobschmied* +3) mit einem

Museumswert von 20 D und im Kampf einsetzbar: RS+3, BE+4, Gew. 4,5

☛ Der magische schwarze Buckler des Sultans. In ihn ist Krakensilber eingearbeitet und er zeigt Reliefs von Meereswesen. Gegen Wesen des Meeres und Echsen bietet er besonderen Schutz (WM +0/+3 statt +0/+1, INI +1 statt +0 im Kampf als Zweitwaffe, BF 0). Es handelt sich um einen semipermanenten Spruchspeicher, der einmal wöchentlich eine NEBELWAND in der Geisternebel-Variante erschaffen kann.

☛ Der Shukraa des Sultans ('Abu'l Mayys Zorn'), ebenfalls magisch. Diese einst im Sultanat Elem bei deren Kataphrakten gebräuchliche Art von Speeren ist mit ihren gezackten Spitzen echsischen Waffen nachempfunden. Bei dieser Waffe des Sultans ist in Krakensilber-Lettern der Name in Ur-Tulamida eingeschrieben. Krakensilber ist auch in die Legierung der Spitze eingeflossen:

Talent Speere: TP 1W6+6 (1W6+8 gegen Echsenwesen und Meereswesen), TP/KK 13/4, BF 2, INI 0, WM -1/-2
Talent Wurfspere: 1W6+5, RW 5/10/15/25/40, TP +3/+2/+1/0/0 (+2 gegen Echsenwesen und Meereswesen)
Gew. 100, Länge 220

Die Inschrift ist von einem niederen Dämon mit LO 9, MR 6 beseelt. In jedem Kampf, in dem das Artefakt verwendet wird, muss eine LO-Probe gewürfelt werden. Bei Misslingen wird er auf einen Nebeneffekt des Artefaktes zugreifen und die Spitze kurzzeitig für W6 KR in Quecksilber verflüssigen, wodurch die Waffe in dieser Zeit nur wie ein gewöhnlicher Kampfstab verwendet werden kann. In manchen Nächten sendet der Dämon dem Träger Albträume vom Ertrinken (Nachteil *Albträume*).

TORRAUM (II)

Dieser überwiegend leere Raum diente als Schlafraum für Wachen. Auffälligstes Inventar ist ein großes, metallenes Rad an der Südwand. Es ist durch Ketten hinter der Wand mit einem Gitter über dem Tor im **Gitterraum (16)** verbunden. Dreht man es (KK-Probe, da es stark eingerostet ist), kann man das Gitter vor der Erdwand am Tor entlang herablassen. Dies hat zwar keinen unmittelbaren Effekt, im oberen Stockwerk im **Gitterraum (16)** allerdings macht man dadurch den Zugang zu einer Nische frei. Zwischen trockenen Strohhresten, die einmal Schlaflager waren, finden sich 3W6 Silbermünzen und einige persönliche Gegenstände der Wachen, darunter Schmuckstücke im Wert von 3 D.

TURM (12)

Durch einen Durchgang zum **Tor (10)** gelangt man in den runden Turm. Eine steinerne Treppe führt an der Wand entlang zum Ausgang des Turmes im Obergeschoss. Auf halber Höhe ist die Treppe eingestürzt. Über dem gesamten Boden liegen Steinbrocken und die Reste des einstigen Holzbodens des Obergeschosses verteilt.

Die Holzreste eignen sich, um sich von Surkaban im **Ein-gestürzten Gang (7)** z.B. eine Leiter für den Aufstieg zum Durchgang im Obergeschoss bauen zu lassen. Wegen der zerstörten Treppe ist ansonsten eine *Klettern*-Probe notwendig, um nicht durch einen Sturz 2W-2 SP zu erhalten.

ZELLE (13)

Die Zelle, die an dem Gang vom **Turm (12)** zur **Galerie (14)** liegt, ist durch eine Gittertür verschlossen. Man kann sie mit dem Schlüssel der Wächter aus dem **Wachraum (8)** öffnen, ebenso mit *Schlösser Knacken* +2 sowie Kraftaufwand (KK+5). Ein FORAMEN +2 (6AsP) öffnet sie ebenfalls. Die Tür hat 45 Strukturpunkte, Härte 9, Struktur 15 (**WdS** 192).

Die Zelle diente einst als Kerker für jene, die im Auftrag des Charys-Kultes dem Ulchuchu im Brunnen des Innenhofes geopfert wurden. An der Nordwand ist ein schräg stehender Tisch zu erkennen. Die beliebteste Folter des Charys-Kultes war die des vorgetäuschten Ertränkens. Die Opfer wurden dabei mit dem Kopf nach unten auf den schrägen Tisch fixiert, ihnen wurden Tücher über Mund und Nase gelegt, die anhaltend mit Wasser übergossen wurden. Zwar konnten sie durch die tiefere Lage des Kopfes nicht sterben, da kein Wasser in die Lunge eintreten konnte, jedoch wurden durch diese charyptische Folter Reflexe ausgelöst, die zum gefühlten Ertrinken führten. Der Widerstand brach meistens in sehr kurzer Zeit.

Die Lehmwände sind mit Kritzeleien der Gefangenen übersät. Finstere Zeichnungen des Brunnens im Innenhof zeigen, dass man von hier aus zumindest eine begrenzte Sicht auf die Opferungen hatte. Alle Schriften sind in Ur-Tulamida verfasst. Sind die Helden dieser Sprache kundig, können sie die Schriften als letzte Botschaften, Gebete an die Götter und Kritzeleien von Wahnsinnigen deuten. Es finden sich aber auch Hinweise auf die Geschehnisse damals: Die Beschreibung einer Opferung einschließlich der Verhöre und des Vorgehens des Charys-Kultes; eine Beschreibung der Auswirkungen des 'verfluchten Wassers' und ähnliches.

GEISTERERSCHEINUNGEN

In dieser Zelle haben zahlreiche Gefangene ihre letzten Stunden verbracht. Viele ruhelose Seelen sind deshalb an diesen Raum gebunden und können den Helden hier erscheinen. Einige Möglichkeiten sind:

☞ Die Helden beobachten eine Folterszene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein leises Geräusch wie von einem weit entfernt rauschenden Wasserfall dringt an euer Ohr. Langsam nimmt es an Lautstärke zu, während gleichzeitig auf dem schrägen Tisch eine durchscheinende Gestalt erscheint. Gefesselte Hände und Beine werden sichtbar, dann der Oberkörper und der Kopf, der wie eine gesichtslose Maske wirkt. Ihr erkennt, dass ein Tuch auf dem Gesicht liegt. Wie aus dem Nichts fließt mit einem Mal rauschendes Wasser über das verhüllte Antlitz. Gedämpfte, dann panische Schreie dringen an euer Ohr. Plötzlich verschwindet die Erscheinung wieder.

☞ Eine Gestalt kritzelt etwas an die Wand und liest den Text laut in Ur-Tulamida vor. An der Stelle können die Helden einen Text entziffern: "Fluch über die Knechte der Echsgötzin Charyb'Yzz!"

☞ Ein durchscheinender Mann beobachtet im Wahn sabbernd und an die Zellentür gedrängt eine Opferung. Er rauft sich wild die Haare, reißt sie sich büschelweise aus und blickt mit einem Mal einen der Helden durchdringend an. Dann stürzt er regelrecht auf ihn zu und verschwindet in ihm. Der Geist versucht, einen Helden besessen zu machen (**WdZ** 250). Wendet der Held dies mit einer Probe auf (MU/2) +MR ab, passiert nichts weiter. Sollte es dem Geist aber gelingen, wird er versuchen, aus dem Palast zu entkommen und dazu den Körper des Helden verwenden. Dieser kann die Probe jede SR (MR über 7) bzw. jede Stunde (MR bis 6) wiederholen, um sich zu befreien. Geben Sie dem Helden über Zettel Anweisungen, wie er handeln soll.

☞ Ein junger Mann sitzt in einer Ecke und nimmt sich weinend ein Lederband ab, das er wie eine Kette um den Hals trägt. Die Helden erkennen daran eine tönernen Phiole und ein silbernes Schmuckstück. Er gibt dem Anhänger einen Kuss, murmelt den Namen seiner Geliebten 'Radschani' und legt ihn hastig hinter einen losen Stein, dann löst sich die Erscheinung wieder auf. An der Stelle, wo er das Schmuckstück versteckt hat, befindet sich ein loser Stein (auch ohne die Vision mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 zu entdecken). Dahinter liegen noch immer der Anhänger und die Tonphiole, die einen schwachen, fast verdorbenen Heiltrank enthält, der W6 LeP regeneriert. Mit Wasser aufgefüllt kann das Gefäß als Wurfgeschoss für Mayanandas Wasser im **Heizraum (3)** verwendet werden. Der Anhänger ist 5 Silbertaler wert.

☞ Eine geschunden wirkende, geisterhafte Frau greift sich eine Scherbe vom Boden. Es treten düstere Gestalten in nachtblauen Gewändern, Kultisten der Charys, zu ihr und wollen sie aus der Zelle zerren. Sie wehrt sich mit der Scherbe in der Hand.



GALERIE / ІННЕНХОФ (14)

Im zweiten Stock führt an der Süd- und Westwand des Innenhofes eine Galerie entlang. Man erreicht sie direkt vom unteren Teil des **Innenhofes (6)** über eine Treppe, die aber letztlich im Erdreich verschwindet, so dass man das letzte Stück klettern muss (*Klettern*-Probe, bei Misserfolg 2W-2 SP Sturzschaden). Der rote Tang des Ulchuchu bedeckt den Boden der Treppe und führt bis in den Durchgang zu den **Wasserspielen (15)** in der Südwand. Ein Gang führt zum **Turm (12)** und dabei an der **Zelle (13)** vorbei. Im Westen gibt es drei Durchgänge, einen zum **Rauchsalon (17)**, einen zum **Eunuchenzimmer (18)** und einen in den **Audienzraum (21)**. Zu letzterem führt ebenfalls eine Tangspur.

WASSERSPIELE (15)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tang führt über den Boden in den Raum hinein. Ihr blickt in einen Saal, der über und über mit rotem Tang bedeckt ist. Kein Winkel ist mehr frei und es wurden Statuen, Brunnenfiguren, Kanopen und Wasserbecken befallen, so dass eine bizarre Formation roter Säulen und Figuren entstanden ist. Einst mögen das hier wundervolle Wasserspiele und Brunnen gewesen sein, jetzt ist es ein blutrotes Schreckens-kabinett. Und hat sich da nicht eben etwas bewegt?

Der Raum ist nur von der Galerie des **Innenhofes (14)** zu erreichen und hat einen Durchgang zum **Gitterraum (16)**. Verwenden Sie in diesem Raum die Begegnungstabelle auf Seite 10.

Darüber hinaus durchlaufen die Brunnenfiguren hier zahlreiche kleine Wasserrohre. Da sich der Ulchuchu auch in diesen Leitungen festgesetzt hat, besitzt er begrenzte Kontrolle über die Figuren und kann sie verwenden, um die Helden mit schweren Schlägen der steinernen Gliedmaßen anzugreifen. Insgesamt hat er drei Figuren im Raum solchermaßen 'beseelt'. Jeder Versuch, den Raum zu durchqueren, führt zu Angriffen der Statuen.

Werte einer Statue

Gliedmaße: INI 2+IW6 AT 13 TP IW6+5 DK N BF 8
PA 8 LeP 45 RS 5 GS 1 MR 19 GW 11

Besondere Kampfregelein: Erleidet keine Wunden, Blindkampf, Niederwerfen, Wuchtschlag. Jeder parierte Angriff führt zu einem Bruchfaktortest beider Kontrahenten, eine zerbrochene Gliedmaße einer Statue führt zu einer Verringerung von AT, PA und TP um je 4.

Da die Statuen reich verziert waren, findet man bei genauer Durchsuchung oder bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe in den Trümmern besiegtter Statuen bei 1 bis 5 auf W20 einen Lapislazuli-Stein im Wert von 10 D (*Schätzen* 6 TaP*).

Selbiges gilt für zerschlagene Brunnenfiguren, die nicht als Gegner im Kampf aufgetreten sind (insgesamt gibt es davon weitere 5). Das Zerschlagen führt pro Statue zu einem Bruchfaktor-Test der verwendeten Waffe.

GITTERRAUM (16)

An der Westwand befindet sich ein alter Bronzekessel mit charyptoiden Reliefs (Wert: 5 D, Gew. 20 Stein). Es befinden sich noch zwei Maß Brandöl darin, die man einst als Abwehr durch das Fenster in der Südwand hinab gießen konnte.

An der Südwand befindet sich über einem Spalt ein schweres Metallgitter, das durch das Rad im **Torraum (11)** nach unten gelassen werden kann. Ist das bereits geschehen, befindet sich das Gitter unter dem Spalt im Boden. In seinem Ursprungszustand versperrt es den Zugang zu einer begehbaren Nische. Bei dieser handelt sich um ein ehemaliges Fenster, das aber durch die Erde nun versiegelt ist.

Aus der Erdwand ragt ein skelettierter Arm eines von der Erde verschluckten Soldaten des Sultans. Ein rostiger Krummsäbel liegt in der Hand und ein Ring mit einem Saphir steckt an einem der Finger.

Der Ring könnte die Aufmerksamkeit der Helden auf sich ziehen, zumal ein ODEM ARCANUM zeigt, dass er magisch ist. Ein ANALYS verrät sogar noch genauer, dass es sich um einen Spruchspeicher (einmalig) mit drei verbleibenden Anwendungen des ECLIPTIFACTUS handelt; der Sultan hatte einige seiner besten Kämpfer mit solchen Ringen ausgestattet, so auch diesen Veteran. Jede Annäherung an den Arm führt dazu, dass dieser jeden in seiner Reichweite angreift:

Werte des Skelettarms

Krummsäbel: INI 6+IW6 AT 17 PA 15 TP IW6+3 DK H BF 3
LeP 21 RS 1 GS – MR 10 GW 8

Besondere Kampfregelein: Erleidet keine Wunden, Blindkampf, Wuchtschlag

Der Ring ist ohne das Entfernen des Gitters nicht zu erreichen, lediglich ein MOTORICUS oder andere Zauber können ihn von der Hand entfernen. Alle Versuche, durch die Gitterstäbe hindurch den Ring zu greifen, führen lediglich zu Angriffen des Arms.

Wird das Gitter durch das Rad in Raum 11 heruntergelassen oder auf anderem Weg entfernt bzw. umgangen (z.B. durch Zauber wie HARTES SCHMELZE, NEBELLEIB oder ein Vorbeizwängen, mit *Körperbeherrschung*-Probe +7), ist der Weg zum Arm frei.

RAUCHSALON (17)

Dieser Raum hat nur einen Zugang zur **Galerie (14)**. Er weist zahlreiche Reste vergangenem Luxus auf: Verblichene Teppichreste und Fetzen von Kissen und Polstermöbeln sind überall im Raum verteilt.

In der Mitte des Raumes steht eine staubige alte Wasserpfeife. Diffuse Rauchschwaden schweben im Inneren des Glases. Da gewaltige elementare Kräfte im Palast wirksam sind, kommt es ab und an zu Manifestationen von Mindergeistern. Ein Verdampfen des Wassers durch Mayananda oder andere Dienste von ihr oder Surkaban könnten der direkte Auslöser für ein erneutes Auftauchen eines solchen Wesens sein, das sich in der Pfeife einnistet.

Wer sie untersucht, wird in einem solchen Fall das Antlitz des Pfeifengeistes erblicken, das sich nach den Ängsten des Betrachters richtet: Misslingt eine MU-Probe erschwert um die höchste Angst des Helden, wird er für eine SR mit halbem MU-Wert agieren. Anschließend folgt eine Probe auf die ausgelöste Angst, bei deren Gelingen er wie unter einem HORRIPHOBUS flieht. Der Held hat dabei je nach Phobie den Eindruck, der Raum werde um ihn herum kleiner (*Raumangst*), er werde in einen Mahlstrom gezogen (*Meeresangst*), es tue sich ein endloser Abgrund um ihn herum auf (*Höhenangst*) oder ähnliches.

Eine Zerstörung der Wasserpfeife entlässt den Mindergeist in die Freiheit, wodurch er sich binnen Momenten völlig auflöst, ebenso kann ein ELEMENTARBANN oder ein REVERSALIS MEISTER MINDERER GEISTER ihn bannen. Jeder Zauber mit Merkmal *Schaden* vernichtet ihn ebenfalls, wenn er mehr als 9 SP anrichtet.

Der Pfeifengeist ist im Grunde friedlich und existiert einfach seinen Elementen Luft und Wasser entsprechend mit Leichtigkeit vor sich hin.

Wer an der Pfeife zieht, wird neben einem köstlich süßen Geschmack einmalig eine erfrischende Wirkung spüren (für 1 SR +1 auf GE und KK). Die Wasserpfeife ist transportabel, außerhalb des Palastes wird der Geist aber nach W6 Stunden verschwinden.

In einem Metallkästchen befinden sich drei Anwendungen Ilmenblatt (**ZBA 241**) und zwei Anwendungen Zithabar (**ZBA 275**). Alles ist vertrocknet und ungenießbar, kann aber durch Surkaban im **Eingestürzten Gang (7)** durch einen SUMUS ELIXIERE Dienst wieder hergestellt werden und hat dann seine normale Wirkung. Ilmenblatt wirkt beruhigend und senkt MU, KL, FF, GE und KK je um 3, Zithabar erzeugt Trugbilder in Zusammenhang mit einer Kabasflöte. Eine solche findet sich im Schlafgemach im **Harem (20)**.

Beides kann in den Wassertank im **Heizraum (3)** gemischt werden. Bei einer Erhitzung des Wassers durch Mayananda wird der Sultan von der Wirkung des jeweiligen Krautes betroffen (siehe Seite 20).

EUNUCHENZIMMER (18)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt eine geschlossene metallene Tür an der Stirnseite der Wand. Eine unförmige, kopflose Statue steht im Dunkel neben dieser Tür, halb verborgen von alten Vorhangfetzen. Plötzlich seht ihr eine Bewegung, die von der Statue ausgeht. Schlängelt sich da etwas über ihren Leib? Und ist das ein schwankender Schritt, den sie da macht? Ja, Sie kommt auf euch zu, langsam und ungelenk. Jetzt erkennt ihr, dass es sich nicht um eine Statue handelt, sondern dass die so alabastern wirkende Steinhaut vielmehr die aufgequollene Haut einer Wasserleiche ist. Und als wäre der Anblick dieses wandelnden Leichnams eines

Haremswächters mit rostigem Doppelkhunchomer nicht genug, könnt ihr sehen, wie sich ein rötlicher Wurm um diesen Leib schlängelt!

Der Eunuch wurde von einem Teil des Ulchuchu in widerlicher Symbiose übernommen. Ein fleischiger, wurmartiger Auswuchs des Dämons kontrolliert den Eunuchen als Waffe und kann selbst im Handgemenge in den Kampf eingreifen. Er will die Helden vertreiben und kämpft bis zur Vernichtung.

Werte des Eunuchen

Doppelkhunchomer: INI 9+IW6 AT 21 TP IW6+8 DK N BF 4

Wurm-Biss: INI 5+IW6 AT 11 TP IW6+3 DK H

PA 17 LeP 60 RS 2 GS 9 MR 16 GW 15

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (eine durch den Wurm), Schreckgestalt I (+6), erleidet niemals Wunden, Regeneration I, Aufmerksamkeit, Ausfall, Blindkampf, Finte, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag



Ein Held kann versuchen, gezielt den Wurm zu töten. Damit verendet auch der Eunuch. Dazu ist eine AT+8 oder ein *Gezielter Stich* nötig. Bei Gelingen und mehr als 12 SP vernichtet man den Wurm direkt, woraufhin auch der Eunuchkörper leblos zusammenklappt.

Der Raum ist ansonsten leer.

Es gibt einen Zugang zur **Galerie (14)** und eine Metaltür zum **Harem (19)**, zu der ein Schlüssel der Wächter passt. Sie kann auch mit *Schlösser Knacken* +2 aufgebrochen, mit Gewalt (KK-Probe +2) eingerannt oder mit Magie (FORAMEN +2, 6 AsP) geöffnet werden. Die Tür hat 70 Strukturpunkte, Härte 11, Struktur 16 (**WdS 192**).

HAREM (19)

Der Raum hat nur einen offiziellen Zugang vom **Eunuchenzimmer (18)**. Von diesem einst prächtigen Gemach ist kaum noch etwas erhalten. Einst waren hier kostbare Tücher, Teppiche, Betten, Möbel und Kissen allenthalben zu sehen, heute ist es ein verschimmelter Raum mit Resten von Holzmöbeln. Mit einer gelungenen *Sinneschärfe*-Probe können die Helden relativ leicht die Geheimtür zum **Bottichraum des Sultans (22)** entdecken. Jedes genaue Absuchen der Wand hat denselben Effekt. Durch einen steinernen Hebel ist die Tür zu öffnen. Der Mechanismus dahinter ist noch intakt.

Nach einiger Zeit im Raum vernehmen die Helden aus dem Augenwinkel eine Veränderung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das schimmelige Trümmerfeld um euch herum weicht auf einmal einer herrlichen Illusion, gleich einem prächtigen Harem: Wo eben noch verblichene Reste von Stoffen zu sehen waren, türmen sich nun bunte Kissen und Polster auf, wo die Trümmer eines großen Bettgestells zu sehen waren, erscheint ein geräumiges Bett mit einem prächtigen Baldachin. Dann erscheinen zwei Gestalten von jungen Frauen, erst schemenhaft, dann an Form und Gestalt deutlicher werdend. Sind es Geister? Und wenn ja, welche niederhölische Überraschung wartet jetzt nun wieder auf euch? Die eine Gestalt, rattenhaft und hager, steht am Ausgang und guckt gehetzt durch einen Türspalt nach draußen. Die andere, blass und hübsch, spricht mit zitterndem, ängstlichen Ton an euch gewandt. Ihre Stimme klingt wie aus einer anderen Sphäre: "Habt keine Angst!"

Den Helden erscheint ein Bild des Harems in all seiner Pracht, wie er früher einmal war. Er ist Teil einer Geistererscheinung der beiden Gefesselten Seelen von Samsi und Pu'Abi, zwei der Frauen des Sultans. Noch über ihren Tod hinaus existieren sie in Angst vor Batsheba, der Hauptfrau des Sultans, die auch für ihre Hinrichtung verantwortlich ist. Sie müssen sich beeilen, denn sie wissen, dass Batsheba ihre Schritte verfolgt und bald ebenfalls erscheinen wird. Sie wenden sich deshalb Hilfesuchend direkt an die Helden.

Samsi wird den Helden in aller Eile die Hintergründe ihres Schicksals erklären und fasst dabei die Ereignisse in 'Was bisher geschah' zusammen. Immer wieder blickt sie ängstlich zu Pu'Abi, weil sie weiß, dass Batsheba bald erscheinen wird.

Füllen Sie durch Samsis Erklärung die noch bestehenden Wissenslücken der Spieler, so dass sie danach die Vorgeschichte in ihrer Gänze kennen.

Beide Schwestern argumentieren jeweils für ihre Ansicht und beide haben Recht: Der Fluch des Sultans kann durch die Erinnerung an Liebe, aber auch durch seinen Tod beendet werden. Diese beiden Möglichkeiten werden den Helden auch im Finale zur Verfügung stehen. Geben Sie ihnen Gelegenheit, ihrerseits Fragen zu stellen und mit den beiden Schwestern zu reden. Je nachdem, wessen Argumente die Helden favorisieren, werden sie am Ende des Gesprächs eine entsprechende Hilfe erhalten: Sollten Sie Samsi versprechen, dass sie sich um die Seele des Sultans bemühen werden, wird sie sich aus dem Haar eine Blume entnehmen und diese mit einem Duftöl-Flakon kurz besprühen. Pu'Abi dagegen wird den Helden sagen, sie sollen die Hilfe der Wasserschinni in Anspruch nehmen und ihnen dann einen kleinen Dolch reichen, den sie hinter ihrem Rücken hervorzieht. "Tötet ihn!", sagt sie nur schnell. Dann flüstert sie "Sie kommt! Weg hier!". Lautes Gebrüll ist mit einem Mal zu hören. Bevor die Illusion sich auflöst, können die Helden noch einen Blick auf Batsheba erhaschen, die kreischend den Raum betritt: Eine dicke Frau mit aufgedunsenem Leib und hässlich nässendem Ausschlag. Ihr Blick ist voller Hass. Dann sieht der Raum wieder aus wie vorher, lediglich einer der Helden hat nun entweder die Blume oder den Dolch in der Hand. Batsheba wird nun als Spuk in diesen Räumen wüten.

DES SULTANS FRAUEN

Samsi: 19, lange schwarze Haare, 1,62 Schritt groß, leuchtende braune Augen, schlank. Seidenkleidung mit zahlreichen Schleiern. Sanftmütig, gutherzig, voller Liebe, naiv. Sie bittet die Helden, den Fluch des Sultans durch einen Appell an seine Liebe zu brechen. Auch wenn seine Seele verloren scheint und er unter Kontrolle des Ulchuchu steht, glaubt sie, würde er sich aus seinem Bottich erheben und allem ein Ende machen, wenn er nur an seine Liebe zu ihr, Samsi, erinnert wird.

Samsis Blume: Eine Rose von rubinroter Farbe mit sehr intensivem Duft. Sollte sie in die Tentakel des Ulchuchu geraten, verwelkt sie augenblicklich. Zeigt man sie dem Sultan oder lässt ihn daran riechen, hilft sie bei allen Versuchen, ihn an seine Liebe zu erinnern: Sie verleiht dabei +4 auf den TaW für alle Proben zum Überreden des Sultans.

Pu'Abi: 24, hager, 87 1,74 Schritt groß, dichtes braunes Haar, dunkles Gewand. Samsis Schwester. Sie wirkt grimmig und entschlossen. Sie wird sich immer wieder als große Schwester in das Gespräch mit Samsi einmischen und versuchen, die Helden dazu zu bringen, den Sultan zu töten. Ist sein Leib vernichtet, hat all dies hier ein Ende und ihre Seelen können in Frieden ruhen.

Pu'Abis Waqqif: Pu'Abi hat diesen Krummdolch einst aus dem Arsenal des Sultans gestohlen. Wert 50 D, TP 1W6+1 (2W+2 gegen Wesen aus Charyptoroths Domäne), TP/KK 12/5, BF 2, INI -2, WM -1/-3, DK H

Batsheba: 42, fettleibig, 1,70 Schritt groß, schuppige, bröckelnde Haut (Dämonenmal), sehr dünnes Haar auf fast kahlem Kopf, aggressiv, wutentbrannt, böseartig und voller Hass und Neid. Hauptfrau des Sultans. Sie wird das Gespräch schnellstmöglich unterbrechen und dann ihre wilde Zerstörungswut demonstrieren.

Batsheba als Poltergeist:

Batsheba kann in ihrem Zorn für 3W6 KR in den Haremsräumen (18, 19, 20) wüten. Sie wird das Mobiliar des Raums als Wurfaffen verwenden: spitze Holzreste, Metallstangen, Steine. Darüber hinaus kann sie belebte Materie schaden. Solche Angriffe können mit profanen Waffen und Schilden nicht pariert werden und richten direkt SP an (WDZ 235).

Poltern AT 10 TP 1W6+3 DK 7 Schritt

Körperlicher Angriff AT 10 TP 1W6 SP DK H

INI 12+1W6 PA 0 LeP 40 RS 8

Austreibung +7 GS 8 MR 15 GW 8

Besondere Kampfregelein: Schaden auf belebte Materie (nicht mit profanen Waffen oder Schilden parierbar, kein RS), Unsichtbarkeit I (kann mit REVERSALISVISIBILI sichtbar gemacht und damit angegriffen werden), Schreckgestalt I (nur, wenn sichtbar gemacht) +5

Sie kann mit einem GEISTERBANN +7 oder PENTAGRAMMA +5 gebannt werden.

HAREMS-SCHLAFGEMACH (20)

Dieser zerfallene Raum war einst das Schlafgemach von Pu'Abi und Samsi. Entsprechend finden sich die Reste zweier hölzerner Betten und anderer Holzmöbel. An der Südwand führt ein Durchgang zum ehemaligen Badezimmer der Frauen. Dieses wird von einer Erdwand durchschnitten, denn auch hier endete die Macht des Humusdschinn Surkaban. Er kann den Helden an dieser Wand erscheinen.

Folgende Gegenstände sind im Raum zu finden:

- Handspiegel, stumpf geworden, aber aufpolierbar. Kann dem Sultan vorgehalten werden, um zu zeigen, was aus ihm geworden ist. Dies verleiht einmalig TaW +3 auf eine einzelne *Überzeugen-* oder *Heilkunde Seele*-Probe im Finale.
- Kabasflöte, in Kombination mit im Heizraum erhitzten Wasser mit Zithabar erleichtert es im friedlichen Finale *Überzeugen-* und *Heilkunde Seele*-Proben um 1, wenn dem Spielenden eine *Musizieren*-Probe gelingt.
- Ein Fläschchen *Eulentränen*, die in die Augen geträufelt Glanz verleihen, aber auch den Effekt haben, dass man im Dunkeln besser sehen kann (WdA 36).

AUDIENZRAUM (21)

In diesem Raum befinden sich vier Wasserleichen-Wächter mit denselben Werten wie die im **Wachraum (8)**, die jeden Eindringling angreifen. Nach dem Tod des Sultans verenden sie. Der Raum ist umgeben von einer steinernen Bank und verziert mit Reliefs voller Szenen der Herrschaft des Sultans: Das Sprudeln von Wasser aus versiegten Quellen unter dem idealisiert dargestellten Sultan; eine Fütterungsszene des Ulchuchu im Brunnen; Szenen des Sultans als gerechter Richter, wie er weise Urteile fällt.

FINALE

DER WEG ZUM SULTAN

Der Sultan ist an seinen Bottich im Raum 22 gebunden; nur dort kann er gestellt werden. Es gibt mehrere Zugänge zu diesem Raum:

- ☛ Die Tür zum **Audienzraum (21)**, die aber von innen durch einen schweren Riegel verschlossen ist.
- ☛ Die Geheimtür zum **Harem (19)**, die von beiden Seiten per Hebel geöffnet werden kann.
- ☛ Der Humusdschinn Surkaban im eingestürzten **Gang (7)** kann mit seiner verbleibenden Kraft maximal einem Helden per *Reise durch den Humus* Zugang verschaffen, indem er ihn durch eine der Erdwände an den verschütteten Gängen in diesem Raum hineintreten lässt. Dieser könnte dann beispielsweise den Riegel zum **Audienzraum (21)** für die anderen öffnen oder an den Sultan herantreten, während die anderen den Ulchuchu im Kampf ablenken.
- ☛ Aus dem **Heizraum (3)** führen Bleirohre zur Erwärmung des Wassers hinein. Diese reichen aber vom Heizraum senkrecht in die Höhe und sind zu eng, um hindurch zu klettern. Es ist trotzdem nicht auszuschließen, dass Helden z.B. durch **NEBELLEIB** oder per **ADLERSCHWINGE** auf diese Weise in den Raum eindringen.

Es gibt einen Zugang nach Osten zur **Galerie (14)** sowie eine schwere, fast steinharte Ebenholztür zum **Bottichraum (22)**, die von innen mit einem schweren Riegel zugesperrt ist. Sie kann deshalb nur mit Gewalt geöffnet werden. Die Tür hat 60 Strukturpunkte, Härte 9, Struktur 15 (WdS 192). Der Rammbock aus der **Waffenkammer (9)** bietet sich hierzu an. Die rote Tangspur führt von der Galerie bis zu dieser Tür.

BOTTICHAUM (22)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr diesen Raum betretet, bietet sich euch ein abscheuliches Bild: In einem mehrere Rechtschritt großen Bottich liegt eine fleischige, aufgedunsene Gestalt. Wie eine fette Wasserleiche liegt sie mit geschlossenen Augen, scheinbar ihr Bad genießend, in ihrer Wanne. Das Wasser ist – wie fast jeder Tropfen an diesem fürchterlichen Ort – mit rotem, fleischigem Tang überdeckt, der hier zudem noch ein wahres Eigenleben aus Tentakeln, krabbenartigen Scheren und Wurmmäulern gleich einem niederhöllischen Pandämonium entwickelt hat.

In diesem Raum liegt der Leib des Sultans, durch den Fluch an einen großen Bottich gefesselt. Auch der Ulchuchu hat sich hierhin ausgebreitet.

Der Raum hat zwei Zugänge: Eine auf dieser Seite mit einem schweren Metallriegel versehene Tür in den **Audienzraum (21)** sowie eine Geheimtür in den **Harem (19)**. Weitere Durchgänge in der Nord- und Westwand gab es einst, Erdwände, an denen auch Surkaban erscheinen kann, versperren sie aber. Hier wird es zum Finale des Abenteuers kommen.

☛ Darüber hinaus ist es möglich, dass die Helden einen anderen Weg, z.B. mit diversen Zaubern oder Liturgien, finden oder schaffen.

Die Lösung des Abenteuers kann auf zwei grundsätzlichen Wegen erfolgen, die im Folgenden näher dargelegt werden.

KAMPF MIT DEM SULTAN

Wenn die Helden sich entschließen, den Sultan mit Waffengewalt zu stellen, können sie ihren Nutzen aus mehreren Vorteilen ziehen, die sie während der Erkundung des Palastes erhalten konnten:

- ☛ Die Fähigkeit der Dschinni aus dem **Heizraum (3)**, elementar reines Wasser zu erhitzen, das durch die Bleirohre auch in den Bottichraum dringt, ist äußerst nützlich: Der elementare Dampf verursacht 4W6 SP beim Ulchuchu. Er schwächt außerdem den Leib des Sultans (INI, AT und PA je -3 sowie 2W6 SP).
- ☛ Das Ilmenblatt (**ZBA 241**) aus dem **Rauchsalon (17)** schwächt den Sultan noch weiter, wenn es dem erhitzten Wasser im Heizraum beigemischt wird: MU, KL, FF, GE und KK sinken je um 3 Punkte
- ☛ Nach den Regeln für improvisierte Wurfgeschosse (WdS 98) kann man den Sultan oder den Ulchuchu mit elementa-



rem Wasser von Mayananda bewerfen. Diese richten bei Tref-fern 2W6 SP an, zusätzlich für W6 KR lang AT und PA je -3 beim Sultan.

☞ Der Sultan selbst besitzt nicht die dem Ulchuchu als Dä-mon eigene Resistenz gegen weltliche Waffen, weshalb man durchaus auch mit blankem Stahl und ohne Magieeinsatz den Endkampf bestehen kann.

☞ Pu'Abis Dolch hat gegen alle Gegner in diesem Kampf folgende Werte: TP 2W+2, TP/KK 12/5, BF 2, INI -2, WM -1/-3, DK H

☞ Die Waffen aus der **Waffenkammer (9)** sind als magische Waffen wirksam gegen den Ulchuchu, verleihen hier aber nicht ihren Bonus gegen Echsen- und Meereswesen.

- Mayananda kann durch einen entsprechenden Dienst zum Kampf gegen den Sultan gerufen werden. Sie wird allerdings kein Gebiet mit starkem Tangbewuchs betreten (das Becken). Der Sultan hat aber nach wie vor durch sein Paktgeschenk *Herrschaft über Dschinne* Macht über sie: Taucht sie auf, wird er versuchen, ihr seinerseits zu befehlen, einen Helden anzugreifen, was ihm bei einer erfolgreichen Probe auf die Fähigkeit auch gelingt.

Werte des Sultans

Streitkolben: INI 7+1W6 DK N AT 18 PA 14

TP 1W6+6 BF 2

LeP 70 RS 3

GS - MR 12 GW 14

Besondere Kampfregelein: Aufmerksamkeit, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Wuchtschlag, Regeneration I, Schreckgestalt I (+7), Herrschaft über Dschinne (10)

Die Werte des Ulchuchu finden Sie im Kasten auf Seite 10. Die Werte von Mayananda finden Sie auf Seite 11.

Sollten die untoten Wachen im **Audienzraum (21)** noch nicht besiegt worden sein und ist die Tür dorthin noch verriegelt, wird der Ulchuchu mit seinen Tentakeln versuchen, den Riegel zu lösen, um die Wachen in den Kampf zu holen. Er muss hierzu insgesamt 6 Aktionen aufwenden, wobei er maximal zwei pro KR verwenden wird. Natürlich können die Helden dies beobachten und zu verhindern versuchen: Ein einzelner Angriff auf den Tentakel, der mindestens 10 SP verursacht, wird den Tentakel abtrennen, so dass er sein Werk nicht vollenden kann. Der Ulchuchu muss dann einen erneuten Versuch starten.

Hat er die Tür geöffnet, greifen die Wachen nach 2 KR in den Kampf ein. Ihre Werte finden Sie auf Seite 15.

Sobald der Sultan getötet oder der Fluch gelöst ist, werden der Ulchuchu sowie alle Untoten im Palast gänzlich vernichtet.

DAS BRECHEN DES FLUCHS

Außer einem finalen Kampf steht den Helden auch die Möglichkeit offen, Samsis Weg zu wählen und den Sultan zu erinnern, 'was wahre Liebe bedeutet'. Der Sultan hat noch einen Funken Erinnerung und Seele in sich. Es ist deshalb den Helden möglich, sein Herz zu erweichen. Die Bedingungen hierzu sind widrig, denn der Ulchuchu und gegebenenfalls die Wächter werden die Helden wie beschrieben attackieren.

Wie schon bei der Verhandlung mit Mayananda darf jeder Held, der aktiv versucht, an die Liebe des Sultans zu appellieren, eine *Überzeugen-* oder *Heilkunde Seele*-Probe ablegen. Folgende Umstände können den Helden helfen:

☞ Besonders gute oder schlechte Argumente können die Proben nach Ihrem Ermessen um bis zu 3 Punkte erleichtern oder erschweren

☞ Das Vorzeigen von Samsis Rose verleiht einem Helden bei jeder Probe einen um 4 erhöhten TaW

☞ Einmalig kann man dem Sultan effektiv zeigen, was aus ihm geworden ist, indem man ihm einen Spiegel vorhält. Einen solchen findet man z.B. im **Harems-Schlafzimmer (20)** oder in Form des Spiegelpanzers in der **Waffenkammer (9)**. Für eine einzelne Probe erhöht dies den TaW Probe um 3.

- In Kombination mit im **Heizraum (3)** erhitztem Wasser und dem Zithabar werden alle Proben um 1 erleichtert, wenn mit der Kabasflöte aus dem **Harems-Schlafzimmer (20)** eine *Musizieren*-Probe gelingt. Die Traumbilder helfen dem Sultan bei der Erinnerung.

Jeder Held darf maximal drei Proben ablegen, bevor der Sultan sich endgültig nicht mehr durch diesen Helden an die schmerzende Liebe in seinem Herzen erinnern lassen möchte. Jeder Erfolg sammelt TaP* an. Die Gruppe startet bei 5 Punkten. Bei

30 angesammelten Punkten erinnert sich der Sultan wieder, was wahre Liebe ist. Ein Misserfolg bedeutet hingegen W6 Minuspunkte, ein Patzer 2W6. Sinkt die Skala unter 0, hat der Sultan seine Erinnerung auf ewig verloren und wird angreifen.

Jede Probe dauert im Kampf 4 Aktionen, mindestens also 2 KR. Pro KR kann der Sultan nur auf eine Person achten, gleichzeitige Proben mehrerer Helden haben keinen Effekt. Da der Ulchuchu und gegebenenfalls die Wächter währenddessen angreifen, empfiehlt es sich, wenn ein Teil der Gruppe den Sprecher verteidigt.

Sobald die Proben Erfolge zeigen, verraten die nachtblauen Augen des Sultans langsam, dass er sich an immer mehr erinnert. Zuletzt, wenn 30 Punkte angesammelt sind, wird man gar eine Träne sehen. Er wird dem Bottich mit seinem widerlich aufgedunsenen Leib entsteigen und sich damit dem Griff des Ulchuchu entziehen. Er verendet innerhalb weniger Augenblicke und löst sich in eine stinkende Wasserpfütze auf. Der Ulchuchu und alle Untoten im Palast werden in diesem Moment ebenfalls gänzlich vernichtet.

AUSKLANG

Zurück an der Oberfläche werden die Helden jubelnd von der Menge begrüßt. Ein tiefes Grollen im Erdboden lässt sie wissen, dass der treue Surkaban nun sein Werk endgültig vollzogen hat.

Zum Dank werden die Helden vom Dorfältesten Rezzan mit dem heiligsten Artefakt des Dorfes, dem Humusauge, beschenkt. Bei der faustgroßen von Wurzelwerk umgebenen Kugel aus elementarer Erde handelt es sich um einen Merkmalstalisman, der für Zauber des Merkmals *Elementar Humus* 6 ZfP* addiert. Dieser Talisman wirkt auch für Zauber mit dem Merkmal Elementar gesamt, die in einer Humus-Variante gezaubert werden (also etwa ein DSCHINNENRUF zur Herbeirufung eines Humus-Dschinns). Da die ARCANOVIThesis für Merkmalstalismane gerade erst wieder entdeckt wird (WdA 76), womöglich auch wegen des Fundes Ihrer Gruppe, werden die Tulamidischen Akademien 250 D für das Artefakt bieten, Magier mit Interesse an Elementarmagie bieten bis zu 150 D. Beide sind im Austausch auch zu einer Weitergabe magischen Wissens bereit.

Das Dorf versorgt die Helden mit Nahrungspaketen für eine Woche sowie kleinen handgefertigten Geschenken. Man gibt ihnen außerdem das Versprechen, ihre Taten durch den Haimamud weiterzuerzählen.

DER LOHN DER MÜHEN

Das Erlebte ist pauschal 300 AP wert, die friedliche Befreiung des Sultans von seinem Fluch zusätzliche 50 AP. Folgende Aktionen bringen nochmals je 10 AP:

☞ Wasser als Waffe durch Mayananda erhitzen lassen

☞ sich Wurfgeschosse aus Wasser von Mayananda erschaffen lassen

☞ eigenhändiges Besiegen des Ulchuchus

☞ mischen von Ilmenblatt oder Zithabar in das erhitze Wasser
Spezielle Erfahrungen machen die Helden in *Götter und Kulte*, *Magiekunde* und *Sagen und Legenden*. Dazu je nach gewählter Lösung in einem genutzten *Kampftalent* oder in *Überzeugen* und *Heilkunde Seele*.

BEGRABEN UNTER STAUB

von Miriam Connely

Mit herzlichen Dank an Alex

Spoehr für seine Hilfe, Koordi-

nation und Korrekturen, sowie an die Testspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Nikos Petridis, Annika Löffler, Philipp Karl, Lutz Berthold, Marie Mönkemeyer, Friederike Neu und Katja Wollenberg

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Eine tulamidische Hochzeit, die Jagd nach einem Attentäter, ein alter Tempel unterhalb Fasars

Spielort: Fasar

Zeit: beliebig ab 1028 BF

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

“Fasar ist uralte. Älter noch als das ehrwürdige Khunchom und das wunderschöne Rashdul. Oh, ihr Söhne und Töchter der Einfalt, glaubt mir, ihr mögt jeden Tag durch die Gassen der Stadt wandeln, ihr mögt alle Basare und die Hälfte der Bewohner kennen. Und doch habt ihr nur einen Teil des altehrwürdigen Fasars gesehen. Wer von euch kann schon behaupten, alle Winkel Al’Tachts erkundet zu haben? Dort unten, dort findet ihr das alte Fasar. Als die

Diamantanen Sultane herrschten, da war Yol-Fassar noch weitaus prachtvoller als heute und niemand glaubte, dass der Glanz seiner Herrscher eines Tages vergehen würde. Und doch ist heute nur noch Schutt und Staub von den einst prachtvollen Palästen geblieben.

Lernt daraus, ihr Söhne und Töchter der Weisheit. Zügelt euren Hochmut und begeht nicht die Fehler der Vergangenheit!”

—Pakhizal al’Nur ibn Yali, Geschichtenerzähler, neuzeitlich

DAS ABENTEUER

Begraben unter Staub spielt in Fasar und führt die Helden auf den Spuren eines Diebes auf die Fährte einer Verschwörung, die eine dämonische Kreatur beleben will.

WAS BISHER GESCHAH

Gegen Ende des Zeitalters des *Diamantanen Sultanats*, etwa um 50 v. BF, hatten einige Priester der Stadt Yol-Fassar (des



heutigen Fasars) gemeinsam einen Tempel erbauen lassen, welcher Schreine für eine größere Zahl der Stadtgötter beinhalten sollte. Der Kultort, auch **Pashtra'mur** (Ur-Tulamidyä für *Vielgöttertempel*) genannt, sollte die Götter freundlich stimmen, denn das *Bosparanische Reich* bedrohte bereits seit längerer Zeit die Grenzen des Diamantanen Sultanats und man erhoffte sich Beistand.

Zwanzig Jahre dauerte es, bis der Prestigebau fertig war. Doch kurze Zeit später ging das Diamantane Sultanat durch den Krieg gegen die Bosparaner unter. Es wirkte wie ein Zeichen der Götter, dass Pashtra'mur zeitgleich durch ein Erdbeben und einen anschließendem Erdbeben zerstört und verschüttet wurde. Viele Priester und Gläubige kamen bei dem Einsturz ums Leben und niemand wagte es, das Heiligtum neu aufzubauen.

Pashtra'mur geriet in Vergessenheit und nur wenige Erzählungen und Fundstücke überdauerten die Zeit. Hin und wieder wurden die Hallen von Grabräubern geplündert, aber außer ihnen traute sich kaum jemand, die unsicheren Überreste zu erkunden.

Doch vor wenigen Jahren, Jahrhunderte später, begannen sich die Herrscher der Tulamidenlande wieder für ihr altes Erbe und die Vergangenheit ihres Landes zu interessieren. Sie ließen nach Artefakten der Vergangenheit suchen, bargen uralte Relikte aus der Zeit der Magiermogule und forschten nach den Geheimnissen ihrer Ahnen aus dem Diamantanen Sultanat.

Zwei dieser Herrscher sind Fürst *Khajid ben Farsid*, einer der mächtigsten Erhabenen von Fasar, sowie *Eleonora Shahi*, die Herrscherin Araniens (siehe dazu auch die Spielhilfe **Land der ersten Sonne** ab Seite 152).

Während der Fürst in seiner eigenen Stadt nach alten Fundstücken suchen ließ, hatte Eleonora ihre Agentin *Khalima* an den Hof Khajids eingeschleust. Die hübsche junge Frau wurde schnell zu der Geliebten von *Khabla*, einem der Söhne des Fürsten. Gemeinsam versuchten sie, Nutzen aus Khajids Suche nach den Hinterlassenschaften der Vergangenheit zu schlagen. Khabla ging es mehr darum, seinen Vater zu beeindrucken, während Khalima daran interessiert war, die Ergebnisse zu ihrem Vorteil (und dem ihrer Herrin) zu nutzen.

Tatsächlich war Khajid auf eine alte Aufzeichnung des Schreins in den Archiven des Hesinde-Tempels gestoßen, doch hatte Khabla ihm die Karte heimlich entwendet. Während der Fürst die Karte vermisste und suchen ließ, hatten Khabla und Khalima den Tempel bereits entdeckt.

Dabei waren sie auf eine Halle gestoßen, wo der finstere Götze *Baalat Khelevatan* verehrt wurde. Die unheilige Statue des Gottes, eine Art Golem, der früher einmal von einem Dämon besessen war, der aus dem Gefolge Belkeles stammt, weckte das Interesse der Verschwörer. Khalima, die in ihm ihre Göttin Belkelel in männlicher Gestalt sah, konnte Khabla davon überzeugen, dass sie den Gott wieder erwecken sollten. Allerdings fehlten dazu zwei wichtige Artefakte, die beiden *Saphiraugen* der Statue. Diese wurden offenbar vor langer Zeit von einem der zahlreichen Grabräuber entwendet und an die Oberfläche geschafft.

Eines der beiden Augen konnten sie bereits in ihren Besitz bringen, das andere jedoch blieb zunächst verschwunden. Khalima warb den Magier *Ashraman* an, der für sie herausfinden sollte, wo sich das zweite Saphirauge befindet, und tatsächlich fand er die Spur des Kleinods: Über etliche Umwege gelangte es in die Hände des Erhabenen *Tariq ibn Rashman*.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden stolpern eher unerwartet in die Geschichte. Besagter Tariq will endlich seine Enkelin *Hasabeth* an *Omar ben Shalach* verheiraten, den Neffen des *Malik Bey ibn Hachir Bey*, des Sultans vom Gadang und ebenfalls ein Erhabener. Die Hochzeit steht jedoch unter keinem guten Stern. Während die Helden aus unterschiedlichen Gründen auf der Hochzeit weilen, bereitet Ashraman den Diebstahl des Saphirauges vor. Dieses befindet sich nämlich bei Hasabeth, die es von ihrem Großvater als Hochzeitsgeschenk bekommen hat. Ashraman geht bei dem Diebstahl nicht zimperlich vor und die Helden werden Zeuge des Überfalls. Sie verfolgen die Spur des Magiers und seiner Hintermänner durch die Stadt, bis sie schließlich auf Pashtra'mur stoßen. Bei der Erkundung des Heiligtums machen sie zahlreiche Entdeckungen, stoßen auf einen geisterhaften Wächter der Anlage und müssen sich dem Kult von Khabla und Khalima stellen, die den Dämon wieder erwecken wollen.

GEHEIMNISSE: HINTER DEM SCHLEIER

Das Abenteuer greift einige Personen auf (*Khalima* und *Khabla*), die Teil der oronischen Verschwörung in den Tulamidenlanden sind. Sie müssen nicht unbedingt darauf Bezug nehmen, sondern können sie als selbstständige Akteure verwenden. Wenn sie allerdings doch ihre ursprünglichen Rollen spielen sollen, dann sei Ihnen **Land der ersten Sonne** 178 und speziell 184 ans Herz gelegt.

Zusammengefasst geht es darum, dass eine oronische Verschwörung die Tulamidenlande unterwandern will. Khalima ist dabei eine der oronischen Verschwörerinnen, die den Sohn des Fürsten auf die dunkle Seite ziehen will und dabei ihre Verführungskünste einsetzt. Von ihr geht der Plan aus, den Baalat Khelevatan zu befreien.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Das Abenteuer besitzt für die Heldenwahl keine besonderen Beschränkungen. Man kann eine Gruppe einheimischer Tulamiden in die Geschehnisse einbauen, aber auch Ortsfremde sind ohne Probleme einsetzbar.

Da die Handlung in Fasar spielt, sollte zumindest ein Großteil der Gruppe *Tulamidyä* sprechen können. *Ur-Tulamidyä* ist ebenfalls bei der Entzifferung von Schriften im Tempel hilfreich, aber nicht notwendig. Helden mit guten Werten in *Kampf-* und *Körperlichen Talenten* haben klare Vorteile, um die Herausforderungen im Heiligtum zu bestehen.

Das Abenteuer kann so variiert werden, dass es sowohl eine Herausforderung für eine junge, unerfahrene Gruppe von Glücksrittern ist als auch für bereits weitgereiste Helden. Sie müssen meist nur die Zahl und die Werte der Gegner an entsprechender Stelle anpassen.

ZEIT UND ORT

Die Ereignisse finden irgendwann ab 1028 BF statt, dem Zeitpunkt, ab dem die Spielhilfe **Land der ersten Sonne** gültig ist. Falls Sie das Abenteuer früher ansiedeln möchten, so ist dies kein Problem. Sie müssen lediglich einige der Personen (wie Khali-

ma und Khabla) austauschen, da sie entweder noch zu jung sind oder nicht in Fasar verweilen. Zudem gibt es dann keinen (oder einen modifizierten) Bezug zur oronischen Verschwörung. Den exakten Zeitpunkt kann der Meister frei festlegen.

DER DIEBSTAHL DES SAPHIRAUGES

Da Fasar der zentrale Handlungsort ist, erhalten Sie hier eine kleine Übersicht über die Stadt. Detaillierte Informationen finden Sie in der Spielhilfe **Land der ersten Sonne** ab Seite 92.

FASAR FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 40.000 (ca. 80% Tulamiden, 15% Mittelländer, 5% Zwerge)

Herrschaft/Politik: Stadtstaat, mehrere konkurrierende Machthaber ('Erhabene')

Garnison: verschiedene Söldnergruppen, die Erhabenen haben ihre Haustruppen; um 1500 Bewaffnete insgesamt
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter, Schreine urtulamidischer Götter, Schreine für Ferkinagötter, Rastullah-Bethaus

Besonderheiten: keine Stadtmauer, Burji der Erhabenen (mit Brücken verbundene Wohntürme), Akademie der Geistigen Kraft (Einfluss, Herrschaft, schwarz), Bann-Akademie (Antimagic, gildenlos und geheim, tendenziell grau)

Einige Stadtviertel: Yol-Fessar (Innenstadt und Palastviertel), Yol-Rastullah (novadisches Zeltviertel), Mantrabad (schattiges Viertel voller Geheimnisse), Keshal Isiq (altes, heruntergekommen und Gaunerviertel), Djer Khalil (Weidegründe der Ferkina vom Stamm der Bân Khalil), Bir'al'Mudrim, (ländliches Viertel)

Fasar, die wohl älteste noch bestehende Stadt der Menschen auf Aventurien, ist ein Schmelztiegel der Völker. Neben den Tulamiden leben hier auch – meist in eigenen Stadtvierteln – Mittelländer und Zwerge. Aber auch Novadis, unter ihrem Emir Malik Bey und die Ferkinas-Sippe der Bân Khalil, haben sich in Fasar angesiedelt.

Imposant ragen einige Gebäude wie die *Akademie der Geistigen Kraft* oder die Wohntürme der Erhabenen (die sogenannten *Burji*) aus der Stadt hervor. Die Herrscher der Stadt sind die mächtigen und reichen Erhabenen, die jeweils auch eigene Garden, Söldner und Kämpfer befehligen.

Überall findet man in der Stadt die Überreste der Vergangenheit. So liegen in den Gassen uralte Tempel, wo Götter verehrt werden, die sonst in Aventurien völlig unbekannt sind. Auch das unterirdische Fasar – *Al'Tacht* – ist berühmt, gibt es doch dort Schichten aus der Zeit der Magiermogule und des Diamantenen Sultanats, und es birgt noch so manches Geheimnis.

EINE NOVADISCHE HOCHZEIT

Zunächst muss geklärt werden, warum sich die Helden in Fasar befinden und warum sie an der Hochzeit *Hasabeths* (19 Jahre, verschleiert, wissbegierig) teilnehmen.

Es folgen einige Beispiele, warum die Helden auf dem Fest sein könnten:

☛ Ein angesehenener oder reicher Held kann als Gast auf die Hochzeit eingeladen worden sein (SO 9+).

Das Abenteuer spielt auf und unter den Gassen von Fasar und wird die Helden vermutlich einige Tage lang beschäftigen. Eine beispielhafte Zeitleiste wird Auskunft über den Verlauf geben.

☛ Ein Geweihter unter den Helden könnte von Tariq ausgewählt worden sein, die beiden Verlobten nach dem Zwölfgötterkult zu trauen und einen GROSSEN EIDSEGEN über das Paar zu sprechen (was durchaus auch während der Hochzeit zu Streit zwischen Tariqs Sippe und den Novadis kommen kann).

☛ Krieger und andere Kämpfer, insbesondere die in Fasar ausgebildeten Balayan, könnten als Leibwächter für Hasabeth angeworben worden sein (somit werden sie vermutlich ziemlich direkt in den Überfall Ashramans verwickelt).

☛ Fremdländische Magier, Elfen und Zwerge werden als kuriose Gäste eingeladen.

☛ Diebe, Einbrecher und Streuner haben eventuell gar keine Einladung, sondern treiben sich wegen des "Geschäfts" auf dem Hochzeitsgelände herum.

☛ Eine Sharisad oder Gauklerin mag angeworben worden sein, um die Gäste mit ihren Künsten zu unterhalten, und liefert sich ein Duell mit Khalima. Wer auch immer von den beiden besser tanzt, wird an Ansehen gewinnen. Nutzen Sie eine *Vergleichende Talentprobe* (WdS 15). Sollte die Helden mehr TaP* haben als Khalima bei ihrer *Tanzen*-Probe, so sind Proben auf *Gesellschaftliche Talente* gegenüber den Gästen im Verlaufe dieses Abenteuers um zwei Punkten erleichtert.

☛ Maler, Handwerker, Köche und andere profane Professionen mögen zum Gelingen des Festes beitragen und wurden von dem Erhabenen angestellt. Sie dürfen eine *Offene Probe* (WdS 14) ablegen. Sollten Sie mindestens 7 TaP* haben, so wird man sich an sie wohlwollend erinnern, was eine Erleichterung von einem Punkt auf Gesellschaftliche Proben gegenüber den Gästen des Festes während des Abenteuers bedeutet.

Die Hochzeit findet im Süden Fasars, in der Zeltstadt *Yol-Rastullah*, statt. Über hundert Gäste sind geladen und mit ihrem Anhang, den Dienern und Sklaven, sind es sicherlich mehr als 500 Menschen, die dort auf die Hochzeit warten.

Noch vor dem Eintreffen der Helden hat Tariq Hasabeth das *Saphirauge* geschenkt. Auch Helden, die sich in der Umgebung der Braut aufhalten, können den Anhänger bemerken (mittels einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe).

ANWESENDE

Neben den Helden sind natürlich noch weitere Gäste (und nicht eingeladene Besucher) anwesend:

☛ Die beiden Erhabenen *Tariq ibn Rashman* (80 Jahre, rüstig, ruhig und besonnen, blumige Sprache) und *Malik Bey ibn Hachir Bey* (60 Jahre, dicklich, religiös, geschäftstüchtig). Als Graue Eminenzen im Hintergrund sitzen sie direkt am Kopf des Festgelages und besprechen bereits wichtige gemeinsame Geschäfte für die Zukunft.

☛ *Khabla ben Khajid* (27 Jahre, Schönling, gebildet, arrogant), einer der Söhne des Fürsten von Fasar, der als Abgesandter seines Vaters zur Hochzeit geladen ist, sowie seine Geliebte *Kha-*

lima (28 Jahre, tulamidische Schönheit, tritt stets verschleiert auf, zurückhaltend). Khajid beäugt die Allianz zwischen Tariq und Malik sehr misstrauisch, hat es sich aber nicht nehmen lassen, aus Höflichkeit einen Stellvertreter zu schicken.

☛ *Thomeg Atherion* (unbestimmtes Alter, wirkt wie 50 Jahre, charismatisch, eitel), die Spektabilität der Al'Achami von Fasar, hat sich selbst zu dem Fest eingeladen. Er hat kein Interesse an der Hochzeit, er will sich jedoch, eitel wie er ist, in der Stadt zeigen und den geheimnisvollen Nimbus um sich selbst mehren (bei etwaigen Verdächtigungen wird häufiger sein Name fallen).

☛ *Zulscheya* (21 Jahre, rote Haare, gewandt, schimpft wie ein Rohrspatz), eine rothaarige Ferkina, die sich für einen kleinen Diebstahl in Yol-Rastullah umschaut.

☛ *Omar ben Shalach* (23 Jahre, muskulös, abenteuerlustig, aber auch jähzornig), der Bräutigam, wird erst spät zu den anderen Gästen stoßen (kurz nachdem Ashraman versucht hat, seinen Plan in die Tat umzusetzen). Er wird alles daran setzen, den Angriff auf seine Verlobte aufzuklären

☛ Darüber hinaus befinden sich noch beliebige weitere Gäste auf der Feier.

OPTIONALE EREIGNISSE

Bevor es zu dem Diebstahl kommt, können Sie die Hochzeit noch mit einigen Szenen ausgestalten. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele dafür. Sollten die Helden sich bei den Szenen gut schlagen, so kann sich dies auf spätere Gesellschaftliche Talente positiv auswirken und ihnen einen Bonus von insgesamt einem Punkt auf Talentproben geben

☛ Der Auftritt einiger Gaukler, von Tänzern über Messerwerfer bis hin zu Feuerschluckern, soll das Publikum erfreuen. Bei einer der Darbietungen wird ein Held benötigt und muss seinen Mut beweisen (z.B. als Zielscheibe bei einer Messerwerferin).

☛ Einige Huren und Lustknaben aus den anderen Vierteln der Stadt versuchen, unter den Novadis und Gästen des Festes Kundschaft zu finden. Auch die Helden könnten als mögliche Kunden betrachtet werden. Viel eher aber wird es Ärger mit sittenstrengen Novadis geben und die Helden müssen eventuell in der Situation vermitteln.

☛ Das Essen ist zwar traditionell tulamidisch, aber es mag den einen oder anderen Gang geben, der sehr exotisches Essen beinhaltet (Affenhirn, Schlange) und nicht nach dem Geschmack eines Mittelländers sein mag (bei einigen Gerichten mag eine MU- oder *Selbstbeherrschungs*-Probe notwendig sein – scheitert diese, so wird man das Essen nicht verzehren und die Tulamiden fühlen sich etwas beleidigt, was sich in Erschwernissen bei Gesellschafts-Talenten widerspiegeln sollte.).

☛ Die Helden könnten auch mit dem einen oder anderen Novadi ins Gespräch kommen und müssen darauf achten, diesen nicht zu beleidigen, indem sie die 99 Gesetze missachten, andernfalls kann es zu einem aufgebrachten Novadi oder gar zu einer Aufforderung zum Kampf kommen (Proben auf *Götter/Kulte* und *Etikette* – hier sollte auf die SF *Kulturkunde* geachtet werden!).

WICHTIGE EREIGNISSE

Folgende Ereignisse müssen irgendwann während der Feier geschehen:

☛ Einem der Helden sollte *Zulscheya* auffallen. Richten Sie es am besten so ein, dass er sie wegen der roten Haare bemerkt. Sie scheint eigentlich nicht zu den Gästen und auch nicht zu den

Novadis zu gehören und wird ab und an von den Dienern unfreundlich behandelt (da sie in deren Augen eben Gesindel ist). Die Ferkina wird versuchen, einen Kontakt mit neugierigen Helden zu vermeiden und sich zu verstecken (z.B. hinter Zelten). Legen sie eine Vergleichende Probe zwischen ihr und den Helden in den Talenten *Sich Verstecken* und *Sinnenschärfe* ab. Sollten die Helden ihrer habhaft werden, so wird sie sich wehren und mit Beleidigungen nur so um sich werfen. Allerdings können die Helden ihr nichts nachweisen. Zulscheya hat noch nichts gestohlen, sie will sich nur ein wenig umschauen. (Wenn Zulscheya nicht mehr die Gelegenheit hat, Ashramans Zauber zu beobachten, werden es die Helden schwerer haben, der Spur zu folgen. Aber es ist dennoch möglich, z.B. kann ein anderer Zeuge wie etwa eine novadische Frau aus einem Zelt heraus den Magier gesehen haben)

☛ *Khalima* wird nach einer Diskussion zwischen Khabla und Malik über die Tanzkünste tulamidischer und novadischer Sharisadim von dem Novadi zum Tanzen aufgefordert. Sie geht darauf ein, spielt jedoch bei dem erotischen Tanz mit Malik und nähert sich einem sympathischen und/oder gutaussehenden Helden (demjenigen mit dem höchsten CH-Wert und/oder dem Vorteil *Gutaussehend/Herausragendes Aussehen*). Khabla wird durch Khalimas Verhalten eifersüchtig reagieren und den Held hasserfüllt anstarren. Hier geht es darum, dass die Gruppe Khabla und Khalima kennenlernt, vielleicht gar für sie ein gewisse Sympathie aufbauen, bevor sie später wieder aufeinandertreffen, und zwar in einer deutlich unangenehmeren Situation.

☛ Der von Khalima beauftragte Magier *Ashraman* versucht, das Saphirauge zu stehlen. Dabei versucht er, folgenden Plan auszuführen:

Er belegt sich mit einem IGNORANTIA, so dass kaum jemand ihn überhaupt wahrnimmt. Aufgestellte Wachen (wie z.B. die Helden) versucht er, mittels eines SOMNIGRAVIS auszuschalten (beachten Sie, dass er auch Zauber in seinen Stab binden kann!).

Anschließend versucht er, im Zelt Hasabeth von hinten zu erstechen (im Idealfall tut er dies mit der Waffe, die er einer der ausgeschalteten Wachen abgenommen hat) und raubt das Saphirauge. Genau wie er gekommen ist, versucht er unauffällig wieder zu verschwinden.

Sofern die Helden Ashraman bemerken und ihn aufhalten wollen, wird er versuchen, mittels eines AXCELERATUS oder gar TRANSVERSALIS zu entkommen.

Sollte es gelingen, den Schwarzmagier zu stellen und zu überwältigen, müssen Sie den Verlauf entsprechend anpassen. Dann können sich die Helden gleich auf die Suche nach den Hintermännern machen (bedenken Sie, dass er seinen Auftraggeber nur verschleiert gesehen hat!).

Natürlich ist es auch möglich, den Mord an Hasabeth zu verhindern, gegebenenfalls wird der Magier später einen erneuten Versuch starten. Wichtig ist ihm vor allem das Saphirauge.

Im schlimmsten Fall kann es passieren, dass die Helden selbst verdächtigt werden, etwas mit der Ermordung Hasabeths zu tun zu haben (gerade dann, wenn ihr Verlobter Omar als erster die Bluttat bemerkt und eine Heldenwaffe auch die Mordwaffe ist). Ob die Helden nun im Auftrag Tariqs nach Ashraman suchen oder auf eigene Faust, um ihre Unschuld zu beweisen, ist im Grunde egal. Helden unter Mordverdacht haben es natürlich schwerer, da die Novadis sie suchen lassen werden. Wichtig ist hingegen, dass die Diebin Zulscheya (oder ein an-

derer Zeuge) Ashraman bei dem Wirken des Zaubers außerhalb der Zeltstadt bemerkt hat und auch er sie erkannte. Er

hatte jedoch keine Möglichkeit, sich sofort um dieses Problem zu kümmern, und will es später lösen.

IN DEN GASSEN FASARS

In diesem Abschnitt konzentrieren sich die Helden auf die Spuren der Tat und versuchen, Ashraman und seine Hintermänner zu finden.

WIE GEHT ES WEITER?

Wie es genau weitergeht, hängt stark von dem Verlauf der Feier ab. Denkbar wäre, dass die Gruppe nun unterwegs ist, um Ashraman zu finden, oder sie ist auf der Flucht, weil man sie verdächtigt, etwas mit Hasabeths Ermordung zu tun zu haben.

So oder so werden sie *Yol-Rastullah* wohl verlassen und sich auf die Suche nach dem Schuldigen oder den Hintermännern machen. Da sie allerdings nicht wissen, wer für den Diebstahl und den Anschlag verantwortlich ist (durch Ashramans Zauber wissen sie vermutlich noch nicht einmal, wie er aussah), müssen sie bei ihrer Suche jedem erdenklichen Hinweis folgen.

☛ Es liegt nahe, dass einer der **Konkurrenten Tariqs oder Maliks** eventuell den Anschlag geplant hat. Dabei können sowohl Thomeg Atherion als auch Fürst Khajid und somit dessen Sohn Khabla auf der Liste der Verdächtigen landen. Beim Fürsten werden jedoch die Ermittlungen nichts ergeben. Khabla wird sich die ganze Zeit bis kurz vor dem Ritual in seinem Palast aufhalten und seine Rolle als arroganter (aber durchaus würdiger) Sohn des Fürsten weiterspielen. Nur wenn er gezwungen ist, wird er den Palast verlassen. Er selbst könnte jedoch gegenüber den Helden Gerüchte verbreiten, die von seiner Spur ablenken (am ehesten wird er Thomeg Atherion ins Gedächtnis der Helden rufen und erwähnen, dass er vielleicht Vorteile aus dem Streit hat. Auch Malik könnte er belasten, indem er erwähnt, dass ihm die Heirat nicht sonderlich angenehm war, da Hasabeth eine Ungläubige ist).

☛ **Khalima** wird sich nach der Hochzeit baldig zu einem Treffen mit Ashraman in ein ärmliches Teehaus namens *Omars wohlriechende Stube* in dem dunklen und etwas unheimlichen Viertel *Mantrabad* begeben, dann aber zu Khabla in den Palast zurückkehren, bis das Erweckungsritual stattfinden soll.

☛ **Zulscheya** ist einem der Helden aufgefallen. Somit können sie versuchen, sich direkt auf die Spur der Ferkina zu begeben. Sie befindet sich zu Beginn der Nachforschungen ebenfalls in *Mantrabad*, im *Tempel der Radscha Uschtammar* (dem Rah-jatempel). Alternativ können sie auch andere Zeugen befragen, die ebenfalls Ashraman beobachtet haben können (einige Sklaven während des Festes, eine novadische Frauengruppe an einem Zelt oder die Messerwerferin vor sie ihren Auftritt).

☛ **Malik** und **Atherion** gehen ganz gewöhnlich ihren Beschäftigungen nach. Der Novadi befindet sich in seinem Zelt in *Yol-Rastullah* und versucht, mit Omar den Schuldigen auf eigene Faust zu finden. Der Magier hingegen hat sich in seine Akademie begeben und ist für niemanden ohne guten Grund zu sprechen.

☛ **Tariq** ist untröstlich und zieht sich in seinen Wohnturm zurück. Er verhält sich zunächst niedergeschlagen, es kann aber durchaus passieren, dass er aktiv wird und den Mord klären will (was durchaus auch von den Aktionen der Helden abhängt).

☛ Die Helden können auch versuchen, etwas mehr über das gestohlene Kleinod herauszufinden. Über das **Auge** existieren zwar nicht viele Informationen, aber es kann den Helden dennoch Hinweise auf den Grund des Diebstahls geben.

Am Ende ist vor allem wichtig, dass die Helden wissen, dass das Saphirauge ein magischer Gegenstand ist, Ashraman offenbar für jemanden anderen das Artefakt stehlen sollte und diese Hintermänner sich in der unterirdischen Anlage von Pashtra'mur befinden.

OFFENER VERLAUF

Der Verlauf der Suche nach dem Schuldigen, dem Saphirauge und dem Tempel wird nicht näher festgelegt. Das bedeutet, dass auf Sie, verehrter Meister, ein bisschen mehr Arbeit zukommt als üblich. Gehen Sie auf die Ideen der Spieler ein, machen Sie es ihnen aber auch nicht zu leicht. Sie werden aber auch nicht alleine gelassen, sondern können beispielsweise auf eine Zeitleiste zurückgreifen und finden am Ende des Kapitels Hinweise, wie die Spurensuche verlaufen könnte.

SPURENSUCHE

Lassen Sie die Helden Talente wie *Überreden*, *Gassenwissen* und *Betören* nutzen, um Informationen zu erlangen. Welches Talent in Frage kommt, sollte von der jeweiligen Situation und der Person abhängen, die sie befragen. Sie finden zu jedem Thema einige beispielhafte Personen, die diese Information haben könnten. Es gelten die Regeln für *Längerfristigen Talenteinsatz*. Die Gruppe kann dabei auch *Zusammenarbeiten* oder passende *Hilfstalente* einsetzen (WdS 15).

Bei jedem Ereignis ist aufgeführt, wie viele TaP* Sie ansammeln müssen, um diese Informationen zu erlangen. Dabei müssen sie sich spezifisch nach einem Thema erkundigen. Jede Probe (bzw. mehrere Proben beim *Zusammenarbeiten*) sollte etwa einem Zeitraum von **zwei Stunden** entsprechen.

Wer dabei als Informant in Frage kommt, können Sie entscheiden. Einige Anregungen finden Sie dabei bei den jeweiligen Themen.

DIE DIEBISCHE FERKINA

Eine der Spuren führt zu der Ferkina Zulscheya. Die Helden haben sie vermutlich bereits während des Hochzeitsfestes bemerkt und werden eventuell versuchen, etwas über sie herauszufinden. Zu finden ist Zulscheya die nächste Zeit im Tempel der Radscha Uschtammar. Hier verbirgt sie sich, da sie befürchtet, dass der Verdacht auf sie fallen könnte. Zwei Ferkinas von ihrer Sippe im Dienste des Tempels passen auf sie auf. Sie wird in ihrer ersten Reaktion vor den Helden fliehen, kann jedoch eventuell beruhigt werden. Dazu ist eine *Überreden*-Probe +4 notwendig.

Andernfalls muss man Zulscheya anders überzeugen, zu kooperieren (Zauberei, ein längerfristiges Verhör mittels Überre-

FAKTOR ZEIT

Die Helden haben nach dem Diebstahl des Saphirauges 40 Stunden Zeit, bis Khalima mit dem Ritual die Statue erweckt. Nachfolgend finden Sie eine beispielhafte Zeitleiste. Bedenken Sie aber, dass sich einige dieser Punkte ändern können, je nachdem wie die Helden reagieren.

Zeit	Ereignis
X	Diebstahl des Saphirauges
X+1 Std.	Ashraman verschwindet in Mantrabad, Khabla und Khalima kehren in den Palast des Fürsten zurück.
X+3 Std.	Khalima trifft sich mit Ashraman in Mantrabad und nimmt das Auge an sich, kehrt anschließend in den Palast zurück. Ashraman wechselt sein Versteck und taucht in Keshal Isiq unter.
X+10 Std.	Omar und Malik versuchen, auf eigene Faust den Attentäter zu finden, allerdings kommen sie nicht weiter.
X+15 Std.	Tariq beschuldigt Malik und Atherion und es kommt zu einer angespannten Lage in der Stadt, die bis zur Klärung des Falls anhält.
X+20 Std.	Thomeg Atherion verlässt die Stadt und kehrt erst nach drei Tagen wieder zurück (er sucht in dieser Zeit ein Kloster im Raschtulswall auf).
X+25 Std.	Zulscheya wechselt ihr Versteck vom Tempel der Radscha Uschtammar zu den Weidegründen der Bân Khalil.
X+30 Std.	Khalima und Khabla betreten gemeinsam Pashtra'mur und beginnen mit dem Ritual.
X+40 Std.	Khalima und Khabla erwecken die Statue.
Später	Jeden zweiten Tag verbringen die beiden Schurken etwa 4 Stunden in dem unterirdischen Gewölbe und halten Riten zu Ehren ihres Gottes ab. Die Statue wird dabei immer stärker (erhöhen sie für je 12 Stunden nach der Erweckung INI, AT und PA um einen Punkt) bis sie nach 4 Tagen ihre volle Stärke erreicht hat.

Sie sind nicht gezwungen sich an die Zeitvorgabe zu halten. Aus Gründen der Dramaturgie können Sie die Helden auch kurz vor dem Ritual in Pashtra'mur ankommen lassen. Entscheiden Sie dies nach dem Stil ihrer Spielrunde.

den, dabei sind 20 TaP* anzusammeln, alle 5 Minuten eine Probe). Sie hat die das Saphirauge nicht, kann jedoch von Ashraman berichten und das sie ihn gesehen hat.

Informanten: Novadis in Yol-Rastullah, Rahjageweichte, Ferkinas, Streuner, Diebe, Bettler

☞ 5 TaP*: Die Ferkina hat während der Unruhe nach dem Diebstahl ihre Chance genutzt, ist in ein Zelt der Novadis eingedrungen und hat einige Münzen mitgehen lassen.

☞ 10 TaP*: Die Frau heißt Zulscheya und ist eine Diebin.

☞ 15 TaP*: Sie gehört zu dem Ferkina-Stamm der Bân Khalil. Diese haben sich schon lange in Fasar angesiedelt und gelten als eher friedlich.

☞ 20 TaP*: Sie ist mit einer der Geweihten aus dem Radscha Uschtammar-Tempel verwandt und nutzt diesen häufig als Unterschlupf.

ZUSÄTZLICHER ÄRGER

Wenn die Helden Zulscheya finden, dann werden auch Handlanger Ashramans sie entdeckt haben und versuchen, sie umzubringen. Es kann dabei zu einer spannenden Verfolgungsjagd durch die Gassen von Mantrabad kommen, an deren Ende die Abenteurer Zulscheya retten können und Informationen über Ashraman erhalten. Brauchen die Helden aber länger als 24 Stunden, wird Zulscheya vor den Handlangern geflohen sein und sich den Zelten ihrer Verwandten der Bân Khalil in *Djer Khalil* verstecken. Ihre Verwandten sind durchaus bereit, sie mit Waffengewalt zu beschützen, auch vor den Helden.

DER FLÜCHTIGE ZAUBERER

Nachdem Ashraman geflohen ist, hat er sich zu dem kleinen Teehaus *Omars wohlriechende Stube* in Mantrabad begeben und dort die verschleierte Khalima getroffen. Von ihr erhält er auch den Auftrag, Zulscheya zu finden und zu töten, da man nicht riskieren sollte, dass sie etwas verrät. Und dies ist auch ganz in Ashramans Sinne, so dass er einige Handlanger darauf ansetzt. Der Magier wird zunächst in dem Teehaus bleiben und notfalls vor den Helden nach *Yol-Ifritim* fliehen und dort bei einem Freund nächtigen.

Informanten: Zulscheya, Magier, Diebe, Streuner

☞ 5 TaP*: Der Mann ist ein Zauberer, der für Geld arbeitet. Für wen allerdings momentan, keine Ahnung.

☞ 10 TaP*: Er hört auf den Namen Ashraman und ist ein kompetenter Bewegungsmagier, trotz seiner Leibesfülle.

☞ 15 TaP*: Man kann ihn öfters in dem Teehaus *Omars wohlriechende Stube* in Mantrabad finden.

☞ 20 TaP*: Er hat einen guten Freund, einen Hehler namens *Said ibn Fuschkur* aus *Yol-Ifritim*, bei dem er ab und an Waren kauft.

DAS WISSEN DES ZAUBERERS

Sollte es den Helden gelingen, den Magier durch Zauberei (BANNBALADIN mindestens 4 ZfP*, IMPERAVI), Einschüchterung (*Überreden*-Probe + 10) oder eine andere Methode zum Sprechen zu bringen, kann er ihnen enthüllen, was er weiß:

Ashraman selbst weiß zwar nicht, wer ihn beauftragt hat, aber er hat das Auge eine Weile analysiert und kann berichten, dass es Teil eines größeren Artefaktes sein muss und er Spuren des Merkmals *Telekinese* und *Dämonisch* (*Belkelel*) und dämonischer Präsenz entdeckt hat.

Zudem hat er Khalima aus Neugier verfolgt und gesehen, wie sie in *Bir'al'Mudrim* an einem Hügel verschwand.

DAS SAPHIRAUGE

Der Gegenstand wird im Anhang auf Seite 38 näher erläutert.

Informanten: Tariq, Geschichtenerzähler (z.B. Pakhizal aus Mantrabad), Hesinde- oder Nandus-Tempel.

☞ 5 TaP*: Das Saphirauge ist schon seit langer Zeit im Besitz Tariqs.

☞ 10 TaP*: Vor über fünfzig Jahren hat Tariqs Vater das Saphirauge in einigen Trümmern in *Bir'al'Mudrim*, einem ländlichen Viertel Fasars, gefunden. Dort befinden sich auch einige Schutthügel aus alter Zeit (weitere Informationen siehe die Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf Seite 108).

☞ 15 TaP*: Tariqs Vater hat es untersuchen lassen. Es scheint eine Art von Magie darin zu wohnen.

☞ 20 TaP*: Von der Machart des Schmuckstücks kann man darauf schließen, dass es wohl aus der Zeit des Diamantanen Sultanats stammt.

WEITERE GEFAHREN

☞ Je nachdem, wie unvorsichtig die Helden sind, könnte Ashraman auch beschließen, sie mit seinen Leuten anzugreifen. Er wird dabei vermutlich einen Boten zu ihnen schicken mit einem Brief und sich als Thomeg Atherion ausgeben, der sie in Keshal Isiq treffen will. Dort legt er dann einen Hinterhalt mit sechs seiner Kumpane.

☞ Sollten die Helden von Malik, Omar oder Tariq verfolgt werden, so können Sie hin und wieder auf einige Novadis stoßen und müssen fliehen oder sich verstecken.

☞ Wollen die Helden stattdessen Khalima und Khabla auf-

suchen, so können sie je nach Stand (SO 10+) eine Audienz erhalten. Khabla wird sich als freundlicher Herrscher präsentieren, der den Helden sogar helfen will. Stattdessen wird er aber weitere Handlanger hinter der Gruppe herschicken.

DAS ENDE DER SPURENSUCHE

Wie genau die Helden vorgehen, hängt wie bereits erwähnt von ihnen selbst ab. Am Ende der Suche sollten sie über folgende Informationen verfügen (und sie finden zwei bis drei Beispiele, wie sie an die Information gelangen können):

☞ Der Magier Ashraman ist in das Zelt eingedrungen (Zulscheya, Diener des Festes, novadische Frauen).

☞ Das Saphirauge wurde gestohlen (Tariq, Omar, Helden haben den Diebstahl durch ihre eigene Aufmerksamkeit bemerkt).

☞ Das Auge ist ein altes, magisches Artefakt (Pakhizal der Geschichtenerzähler, Nachforschungen in Bibliotheken oder Tempeln, Tariq, Khabla).

☞ Ashraman hat das Auge im Auftrag von Hintermännern gestohlen (Ashraman im Verhör, Khabla – jedoch mit falscher Zuweisung der Schuldigen).

☞ Diese sind in *Bir'al'Mudrim* hinter einem Schutthügel verschwunden (Ashraman im Verhör, Pakhizal der Geschichtenerzähler – allerdings eher Spekulationen).

DER TEMPEL UNTER DER STADT

In diesem Kapitel können die Helden das längst vergessene Pashtra'mur erkunden und dessen Geheimnis lüften.

WARUM GEHEN

DIE HELDEN DORT HINUNTER?

Die Gruppe hat über Ashraman oder auch über andere Wege von dem Schutthügel erfahren und glaubt, dass dort das Saphirauge versteckt ist. Ein triftiger Grund könnte sein, dass sie ihre Unschuld im Mordfall beweisen wollen und so die Angelegenheit aufklären möchten.

Natürlich könnten die Helden auch wegen ihrer Neu- oder Goldgier ein Interesse daran haben, Pashtra'mur zu erkunden. Und zu guter Letzt können die Helden von Malik oder Omar beauftragt werden, das Schmuckstück zurück zu holen, wofür diese bis zu 100 Dukaten zu zahlen bereit sind.

PASHTRA'MUR, DER URALTE TEMPEL

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

Der Tempelbau erstreckte sich über mehrere Stockwerke, von einigen wundervollen Zwiebeltürmen bis hinunter zu der Gruft der Priester. Die Helden werden nur einen Teil Pashtra'murs erkunden können, da einige Bereiche für immer zerstört wurden, andere wiederum unzugänglich sind (und hier haben Sie, verehrter Meister, die Gelegenheit, Ihre eigenen Ideen einzubringen und den Tempel noch zu erweitern).

Das Heiligtum war ein gewaltiger Bau und sollte tatsächlich allen wichtigen Göttern der damaligen Zeit Platz für Anbetung bieten. Die Schreine sind dabei unterschiedlich groß. Während einige der Kulte protzige Kammern innerhalb des

Heiligtums eingerichtet hatten, sind andere sehr klein und schlicht gehalten.

Alle Schriftzeichen im Tempel sind urtulamidische Zeichen. Das verwendete *Ur-Tulamidya* ist mit einem Talentwert von 6 zu entziffern, aber erst ab einem Wert von 10 wirklich flüssig zu lesen. Sie finden die Übersetzungen an entsprechender Stelle.

Die Anlage selbst weist vier noch zugängliche Abschnitte auf. Der **erste Abschnitt** ist die Mitte des Bauwerkes. Dies ist der zentrale Ort der meisten Schreine. Den **zweite Abschnitt** besteht aus den Katakomben, den Gräber der Priester. Der **letzte Abschnitt** ist nur über den ersten Abschnitt erreichbar. Hierbei handelt es sich um eine natürliche Grotte, in der sich auch der Baalat Khelevatan-Schrein befindet.

DIE LAGE

Es gibt in *Bir'al'Mudrim* einen alten Schutthügel, der tatsächlich noch einen Zugang zu Pashtra'mur beinhaltet, allerdings ist der Eingang so unscheinbar, dass man ihn kaum erkennen kann. Sollte man nicht wissen, dass man nach einem Zugang sucht, so findet man auch nichts. Eingeweihte können eine *Sinnenschärfen*-Probe ablegen. Man benötigt 30 Minuten, um den Eingang zu finden, abzüglich je 5 Minuten pro TaP* der *Sinnenschärfen*-Probe (nur die beste Probe zählt, die Mindestsuchzeit beträgt 5 Minuten).

ELEMENTE DER ANLAGE

Die Gruppe muss sich vor der Erforschung der Anlage einige Gedanken machen. Zum einen müssen sie eventuell bedenken, dass es dort unten stockfinster ist und sie eine **Lichtquelle** brauchen.

Die Erschwernisse wegen der Dunkelheit in dem Tempel betragen 16 Punkte auf entsprechende Talent- und FK-Proben

bzw. je +8 auf AT und PA. Leuchtmittel können diesen Effekt bis auf eine bestimmte Distanz aufheben:

🕯 Kerzen (3 Schritt)

🕯 Pechfackeln (5 Schritt)

🕯 Laternen (4 bis 6 Schritt)

🕯 Gwen-Petryl-Stein (2 bis 12 Schritt, je nach Größe)

Zudem werden sie sich auch mit einigen **Engstellen** auseinandersetzen müssen.

Überhaupt werden Helden mit den **Schlechten Eigenschaften** *Neugier*, *Goldgier*, *Raumangst*, *Dunkelangst* und *Totenangst* möglicherweise Schwierigkeiten haben.

Weiterführende Informationen zum Spiel in unterirdischen Anlagen finden Sie in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen**.

SPRÜNGE UND STÜRZE

In dem Tempelbau gibt es mehrfach die Notwendigkeit oder Möglichkeit zu klettern, zu springen und zu stürzen. An diesen Stellen ist die Information über die Schwierigkeit entsprechen der Proben und die Fallhöhe angegeben. Je Schritt Fallhöhe erleidet ein Held 1W6–1 Schadenspunkte. Für jeden TAP* einer *Körperbeherrschungs*-Probe, die um die Fallhöhe in Schritt erschwert ist, kann einer der Schadenswürfel nach dem Schadenswurf entfernt werden (also üblicherweise der höchste Würfel).

Mehr zum Schaden durch Stürze siehe **WdS 144**; mehr zu Weit- und Hochsprung siehe **WdS 141**.

DER GEIST DES PRIESTERS

Durch den Einsturz des Heiligtums wurden zahlreiche Menschen, darunter auch einige Priester, getötet. Die meisten Seelen kehrten in die Totenreiche ihrer Götter ein, doch dem Umm Ghulshach-Priester *Afir* wurde die Bürde auferlegt (so glaubt zumindest er selbst), die Totenwache zu halten.

Afir kam zwar bei dem Einsturz ebenfalls ums Leben, doch sein Geist überdauerte die Jahrhunderte. Geprägt ist er nun nur noch von Hass und Wahnsinn. Sobald er bemerkt, dass jemand in den Tempel eindringt, bereitet er Maßnahmen vor, den Eindringling aufzuhalten und zu töten. Auch *Khabla* und seine Leute wurden bei ihrem ersten Eindringen angegriffen, haben die Attacken aber überstanden. Es gelang *Afir* nicht, sie dauerhaft zu vertreiben, und da sie offenbar zumindest nichts gestohlen haben und einen der Götter verehren, ließ er sie bei den nächsten Besuchen gewähren. *Khabla* hat sich im Gegenzug mit Hilfe von Amuletten gegen den Geist zu schützen versucht.

Afir kann sich frei im Heiligtum bewegen, allerdings nicht zu dem Unheiligtum von *Baalat Khelevatan*, da ihn die dortige dämonische Präsenz daran hindert. Er ist an sein Umm Ghulshach-Amulett gebunden, welches sich immer noch im Schrein befindet und in der Nähe seiner Knochen liegt. Er ist durch gewöhnliche, profane Waffen kaum zu verletzen und kann schweren Schaden gegen jegliche unbelebte Materie verursachen. Zudem ist er oft unsichtbar.

Allgemein zu Geistern und diesem speziellen *Spuk* siehe **WdZ 203**.

Vorgehen

Zu Beginn wird er versuchen, die Eindringlinge nur zu erschrecken. Er lässt Teile der Decke herunter regnen, den Boden einbrechen oder Säulen und Statuen umkippen.

Auch die Ausrüstung der Helden ist angreifbar, Seile können reißen, Lichtquellen ausgehen usw.

Sollte er damit keinen Erfolg haben, so versucht er, in den Körper eines Helden (wahlweise auch z.B. *Zulscheya*, falls sie die Helden begleitet) einzudringen und mittels *Besessenheit* die anderen Helden anzugreifen. Nutzen Sie dazu die Regeln für *Besessenheit* (**WdZ 250**).

Als letzten Ausweg wird er versuchen, die Skelette der toten Grabräuber im Tempel zu beleben und die Helden anzugreifen.

Afir, der Spuk

Beschwörung: +5

Beherrschung: +4

Austreibung: +7

INI 12+1W6

PA 0

LeP 40

RS ½ MR

Poltern: DK 7 Schritt

AT 10

TP 3W6+6 Strukturschaden

GS 8

MR 15

GW 8

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (TaW 14), Formlosigkeit I, Gegenstände beleben, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (alle Totengötter außer Umm Ghulshach)

Skelette

Spitzhacke: INI 10+W6

AT 8

PA 2

TP 1W+6

DK N

Säbel: INI 10+W6

AT 9

PA 4

TP 1W+3

DK N

LeP 30

AuP –

WS 5

RS 0

MR 5

GS 5

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

SCHÄTZE

In einer teils unterirdischen Anlage, die als Tempel genutzt wurde und wo viele Menschen Opfergaben entrichtet haben, kann man ab und an noch einige kleine Schätze finden. In jedem der Schreine können Sie auf 1W20 würfeln, um zu schauen, ob sich noch Reste von Opfergaben finden lassen (diese Schätze gelten zusätzlich zu den in den Raumbeschreibungen festgelegten Fundstücken). Die Helden finden jedoch nur bei aktiver Suche und einer gelungenen *Sinnenschärfen*-Probe etwas. Jede Probe dauert eine **Viertelstunde**.

1 – 10: Nichts

11 – 15: Typische, wertlose Opfergaben (Kerzen, wertlose Steine)

16 – 17: Einige alte, aber nicht sonderlich wertvolle Münzen (Gesamtwert: 1W6 H)

18 – 19: Einige alte, wertvolle Münzen (Gesamtwert: 1W20 S)

20: Größerer Schatz, z.B. goldene Armreife und Pokale (Gesamtwert 2W20 Dukaten)

DER AUFBAU DES TEMPELS

Sie finden bei den Bezeichnungen der Räume meist den Namen des Gottes, dem der Schrein geweiht ist (dahinter die Bezeichnung, unter der man heutzutage die Gottheit kennt, nachzuschlagen in **WdG** oder gegebenenfalls in der Spielhilfe **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern**). Unter dem Eintrag **Schatz** und **Fallen** findet man entsprechende Hinweise.

I) DER SCHACHT

Auf dem Schutthügel liegt ein gut verborgener Schacht, der etwa 7 Schritt in die Tiefe in die noch begehbaren Ebenen des

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

In der unterirdischen Anlage kann es zu zufälligen Begegnungen und Ereignissen kommen. Würfeln Sie in jedem Gang und jedem Raum einen W20 und konsultieren Sie die Tabelle.

1 – 10: Keine Zufallsbegegnung

11 – 12: Wolfsratten (Auftreten: 2W6+6)

Hier unten befinden sich recht viele Ratten, die sich in der Dunkelheit auf die Suche nach Insekten begeben. Einige von Ihnen sind scheu und fliehen vor dem Licht und den Helden (1 bis 3 auf W6), andere hingegen reagieren aggressiv und greifen an (4 bis 6 auf W6).

Wolfsratten (ZBA 155)

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W-2* DK H
LeP 6 **AuP** 20 **WS** 5 **RS** 1 **MR** 0 **GS** 4

Besondere Kampfregelein: *Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

*Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1 bis 5), Sumpffieber (6 bis 8), Schlachtfeldfieber (9 bis 11), Rascher Wahn (12 bis 15), Zorganpocken (16 bis 17), Tollwut (18 bis 19), Jahresfieber (20). Ob eine Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt von einer KO-Probe ab.

13 – 14: Fledermäuse (Auftreten: 1W20+20)

In der unterirdischen Anlage haben sich auch einige Fledermäuse einnisten können, die hier einen Schlafplatz gefunden haben. Sie sind nicht sonderlich aggressiv, aber wenn sie aufgeschreckt werden, greifen sie Helden zumindest 1W3+1 KR lang an.

Fledermäuse (ZBA 97)

Biss: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1 SP DK H
LeP 1 **AuP** 50 **WS** – **RS** 0 **MR** 2 **GS** 18

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

15: Gruftassel (Auftreten: 1)

Unter dem Schutz zahlreicher Trümmer lauern hier unten auch Gruftasseln. Zwar stellen sie eher den Ratten nach, die sie als Beute betrachten, aber sie können fälschlicherweise auch Zweibeiner (wie etwa die Helden) angreifen und für 1W6+2 KR attackieren. Danach ziehen sie sich wieder zurück. Gruftasseln greifen meist aus dem Hinterhalt an!

Gruftassel (ZBA 71)

Zangen: INI 4+W6 AT 11 PA 6 TP 1W+3 DK H
LeP 30 **AuP** 30 **WS** 8 **RS** 1 **MR** 13 **GS** 4

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (8), Doppelangriff

16: Höhlenspinne (Auftreten: 1)

Eines der gefährlichsten Tiere innerhalb des Tempels ist die Höhlenspinne. Einige wenige Exemplare haben sich hier aus-

gebreitet und ihre Netze gesponnen und machen Jagd auf Asseln, Insekten und Ratten. Sollte ein Held in ihr Netz geraten, betrachtet sie ihn aber auch als Beute und kämpft, bis sie die Hälfte ihrer LeP verloren hat.

Höhlenspinne (ZBA 176)

Biss: INI 7+2W6 AT 8 PA 5 TP 1W+2(+Gift)* DK H
LeP 25 **AuP** 20 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 9 **GS** 5

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (6), Netz (4)

***Gift:** Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig); **Beginn:** 3 KR; **Dauer:** die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungener KO-Probe zeigt das Gift keine Wirkung; **Wirkung:** AT, PA, GE und KK –1; **Stufe** 4 (tierisches Gift)

17: Gelbschwanzskorpion

Auch vereinzelte Gelbschwanzskorpione haben sich hierhin zurückgezogen. Sie verhalten sich ruhig und werden die Helden nur angreifen, wenn sie sehr unachtsam sind oder die Tiere provozieren.

Geldschwanzskorpion (ZBA 174)

Stachel: INI 5+1W6 AT 12 PA 0 TP 1W3+1(+Gift)* DK H
LeP 2 **AuP** 10 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 8/3 **GS** 1

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff, Hinterhalt (10), Winziger Gegner (AT +6)

***Gift:** Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Skorpions zum Tragen (einmalig); **Beginn:** sofort; **Dauer:** Der Schaden entsteht in der ersten, vierten und zehnten KR nach dem Stich; **Wirkung:** 3x 1W6 SP/3x 1W3 SP; **Stufe** 3 (tierisches Gift)

18: Handlanger (Auftreten: 1W3+1)

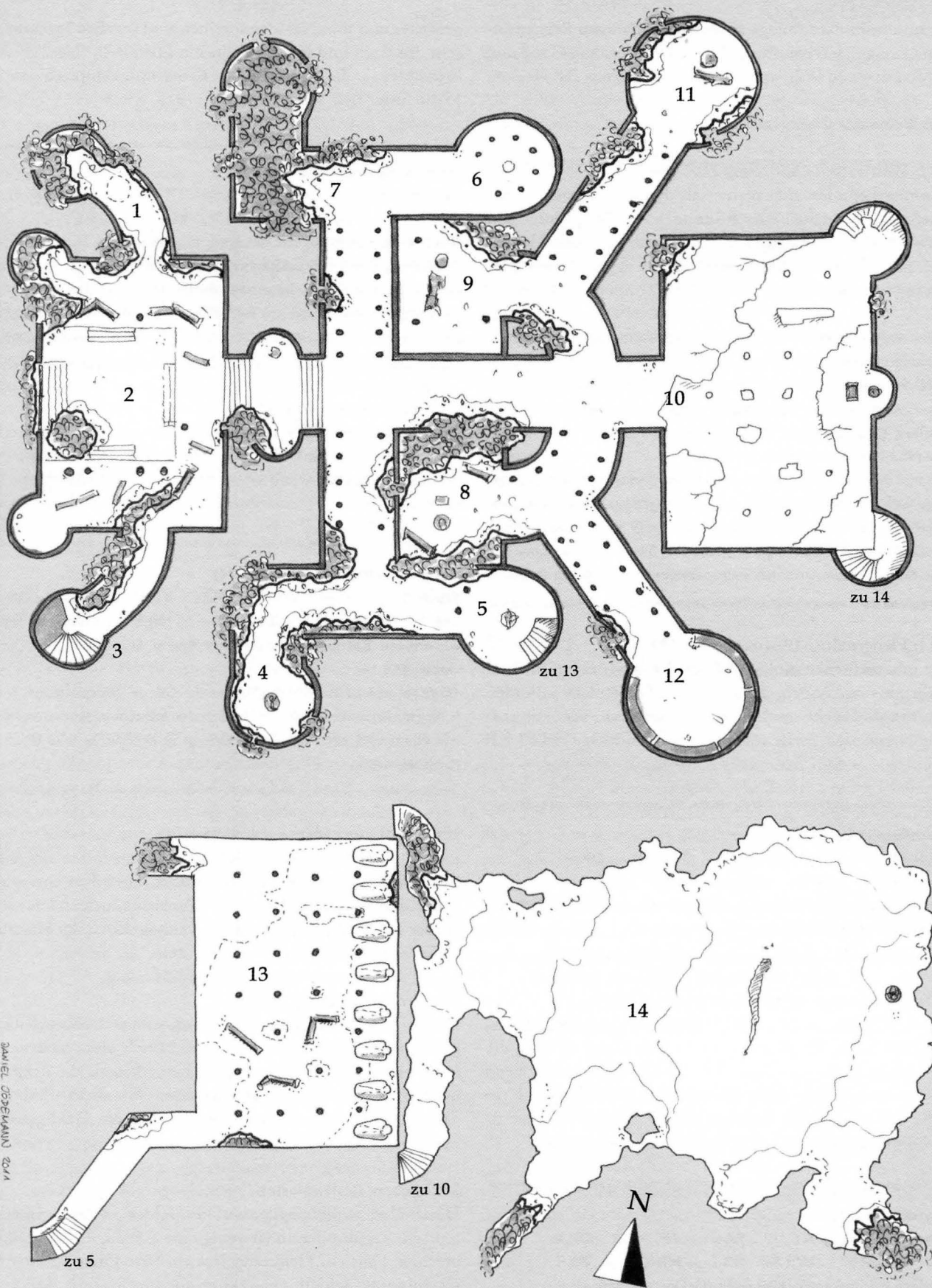
Der Nervenkitzel und die Gier nach Schätzen hat einige von Khablas Handlangern hierhin geführt, sie stoßen eher durch Zufall auf die Helden (alternativ können es auch andere Grabräuber sein). Werte finden sie im Anhang. Einer der Handlanger ist mit einer Armbrust ausgestattet.

19: Herunterfallende Steine

Durch Erschütterungen haben sich einige Deckenelemente gelöst und stürzen auf die Helden. Mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe+5 oder *Gefahreninstinkt* bemerken sie die Trümmer noch rechtzeitig und können mit einer *Ausweichen*-Probe versuchen, rechtzeitig weg zu springen (falls ein Held getroffen wird, erleidet er 2W6+2 SP).

20: Lockere Bodenplatten

Der Boden an der Stelle, wo die Helden entlang gehen, ist morsch, kaputt oder anderweitig eine Gefahr, er droht einzubrechen. Falls ein Held eine *Sinnenschärfe*-Probe+3 oder *Gefahreninstinkt* schafft, bemerkt er noch rechtzeitig, dass etwas nicht stimmt. Ansonsten hilft nur eine *IN*-Probe+5, um sich noch rechtzeitig festzuhalten, andernfalls droht ein **Sturz** aus 1W6+1 Schritt. Hierdurch können die Helden auf einzelne Kammern oder andere nicht im Plan eingezeichnete Teile der Anlage treffen.



PASHTRAMUR
BEGRABEN UNTER STAUB

LEGENDE

1 – Schacht	8 – Chor-Schrein
2 – Eingangshalle	9 – Ras'Ragh-Schrein
3 – Avesha-Schrein	10 – Feqz-Schrein
4 – Bylmaresh-Schrein	11 – Radscha Uschtammar-Schrein
5 – Umm Ghulshach-Schrein	12 – Anandusha-Schrein
6 – Ankhatap-Schrein	13 – Katakomben
7 – Mha'Qasha-Schrein	14 – Grotte des Baalat Khelevatan

alten Tempels führt. Die ursprünglich darüber liegenden Ebenen sind bei dem Erdbeben eingestürzt und bilden nun den Schutthügel. Benutzt man kein Seil oder eine andere sichere Möglichkeit, so muss einem eine *Klettern*-Probe+7 gelingen, ansonsten **stürzt** man 1W6+1 Schritt in die Tiefe.

Die Wände sind sehr feucht, wenig stabil und voller heraushängender Wurzeln. Unten befindet sich eine Leiter, die von Khablas Handlangern aufgestellt wird, wenn man hoch- und runterklettern will.

2) EINGANGSHALLE

Die vordere Halle ist überall mit Unrat, Schutt und Staub bedeckt. Viele Säulen liegen hier zersplittert auf dem Boden und haben die prachtvollen Mosaike zerstört. Die einstmaligen wunderschönen Fresken an den Wänden sind abgeblättert und unleserlich.

Dieser zentrale Platz diente der Begrüßung der Gläubigen und bildete alle verehrten Götter Pashtra'murs ab. Die Helden können hier einige Wörter des Ur-Tulamidya wie etwa Chor, Ankhatap oder Pashtra'mur entziffern, dazu auch einige Herrscher des Diamantanen Sultanats, so dass sie durch eine Probe auf *Geschichtswissen*+5 den Tempelbau zeitlich einordnen können.

3) AVESHA-SCHREIN (AVES)

Der Schrein des Gottes des Glücks befindet sich in dem ehemals höchsten Turm Pashtra'murs. Die Decke ist eingedrückt und überall befindet sich Erde und Staub, die durch Lücken durchgesickert sind. Auffällig sind die bunten Muster und Bilder mit gottgefälligen Szenen an den Wänden, die noch recht gut erhalten sind. Ein Abbild des Gottes kann man hier nicht mehr finden, ist doch der Raum mit der Statue so verschüttet worden, dass die Statue in viele kleine Trümmerteile zerbrach. Um zu dem Avesha-Schrein zu gelangen, muss man eine höchst gefährliche und mit Steinen verschüttete Treppe hinaufsteigen. Jeder, der diese Treppe hinaufsteigt, riskiert, dass Treppenstufen abbrechen oder er ausrutscht. Lassen Sie jeden Helden eine *Körperbeherrschungs*-Probe würfeln, bei Scheitern stürzt er 1W6 Schritt.

Schatz: Hier kann man u.a. einen goldenen Vogelkäfig (Wert: 4 Dukaten) und eine alte Flöte aus Jade (Wert 3 Dukaten) finden.

4) BYLMARESH-SCHREIN (HEUTE FAST UNBEKANNTER GOTT)

Trotz Staub und Spinnweben ist der heilige Ort des Bylmaresh gut erhalten. Überall kann man Bilder von Skorpionen und getöteten Echten und Menschen an den Wänden erkennen, eine bedrückende Stimmung geht von der Kammer aus. Zwar wurde der Zugang bis zu dem Raum ver-

INFO: BYLMARESH

Bylmaresh ist ein heute unbekannter Gott, der für List, Gift und ähnliche Attribute stand. Man sagt ihm nach, dass er der Schutzgott der Meuchler gewesen sei.

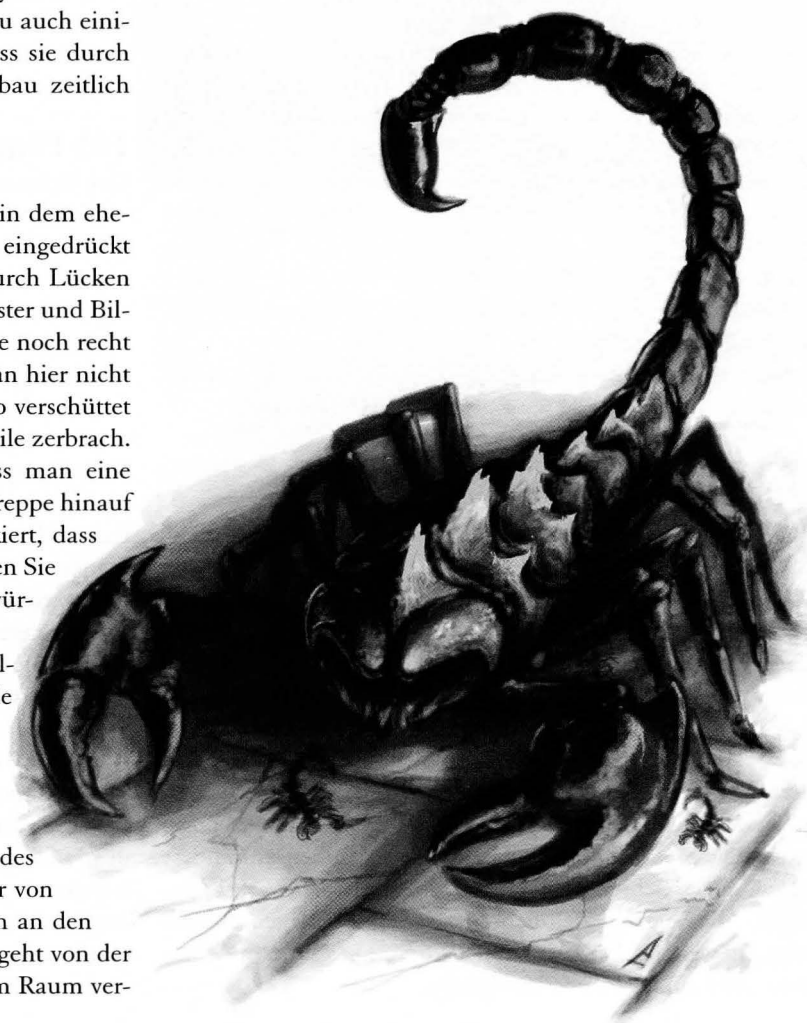
schüttet, aber kriechend kann man dennoch hineingelangen. Dort erwartet einen eine unangenehme Überraschung. Unter der skorpiongleichen Götterstatue auf einem Sockel in der Mitte des Raumes hat sich ein riesiger, hundegroßer Gelbschwanzskorpion eingenistet. Ob er der letzte Wächter seines Gottes ist, weiß wohl nur er selbst. Fest steht nur, dass er bereits zwei Grabräuber getötet hat, deren Skelette vor dem Sockel liegen. Der Skorpion selbst ist mittels einer *Sinnenschärfen*-Probe+3 zu hören, aber erst zu sehen, wenn die Helden näher kommen. Sobald er sie sieht, wird er unweigerlich angreifen, bis er oder sein Opfer tot ist.

Riesenskorpion

Stachel: INI 8+1W6 AT 14 PA 6 TP 1W6+3(+Gift)* DK N
LeP 22 **AU** 28 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 10/5 **GS** 6

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (5)

***Gift:** Verursacht der Stich SP, kommt das Gift des Skorpions zum Tragen (einmalig): *Beginn:* sofort; *Dauer:* Der Schaden entsteht in der ersten, vierten und zehnten KR nach dem Stich; *Wirkung:* 3x 1W6+4 SP/3x 1W3+2 SP; *Stufe* 6 (tierisches Gift)



5) UMM GHVLSHACH-SCHREIN (MARBO)

Dieser Schrein befindet sich am Kopfende einer Treppe, die hinunter in die Tiefe führt. Hier gibt es nicht mehr viel zu finden. Von der Statue ist nur noch der Kopf übrig, der an einen Geier erinnert, die zerfallenen Überreste von Afir kann man ebenfalls entdecken, auch sein Amulett, den Sitz seiner Geisterseele. Zwei Durchgänge neben dem Opferaltar führen in die Katakomben.

Bemerkenswert ist, dass die Kleidung über dem guten Skelett anscheinend vollkommen neu wirkt. Dies ist dem Wirken der Gottheit zu verdanken, das Afirs Knochen und wenige Habseligkeiten in einem äußerst guten Zustand belassen hat.

6) АНКХАТЕР (FAST UNBEKAANTE GOTTHEIT)

Der Schrein der schlangengestaltigen Ankhatap ist noch gut erhalten. Mächtige Säulen stützen den Raum, der eine etwa 2 Schritt hohe Statue der Göttin in Form einer Menschenfrau mit Kobrakopf beinhaltet. Die Augen der Statue bestehen aus Rubinen. Zwei Skelette von Grabräubern sollten den Helden ein Zeichen sein, dass dieser Ort gefährlich sein könnte. Vor der Statue befindet sich eine schlichte Opferschale, die ursprünglich in den Händen der Schlangenfrau lag und mit Früchten und Haaren der Gläubigen gefüllt war. Die Säulen zieren bunte Schlangen, deren Farbe jedoch verblichen ist. Überall an den Wänden kann man Ankh-Symbole erkennen, ein Zeichen der Gottheit. Ein ebensolcher vergoldeter Anhänger wurde von den Grabräubern übersehen und liegt hinter der Statue.

Am Sockel der Statue befindet sich eine Schriftplatte aus Bronze, welche mit einer Inschrift verziert ist: *Möge Ankhataps Auge auf dir ruhen und dir Kraft und Erfolg spenden*

Falle: Als Sicherung vor Dieben gibt es am Kopf der Schlange eine verborgene Giftnadel. Diese zu entdecken verlangt eine *Sinnenschärfe*-Probe+6, mittels einer *Mechanik*-Probe (12 TaP*, jede SR eine Probe erlaubt) kann sie ausgeschaltet werden. Das Gift war früher noch gefährlicher, hat aber im Laufe der Zeit seine Potenz verloren. Die Nadel verursacht 1 TP+Gift*.

***Gift:** *Beginn:* sofort; *Dauer:* 1W20+5 KR, bei gelungener KO-Probe zeigt das Gift keine Wirkung; *Wirkung:* 1 SP alle 2 KR; *Stufe* 10 (tierisches Gift)

Schatz: Augenrubine (Wert je 10 Dukaten). Goldener Ankh-Anhänger mit verschiedenen Edelsteinen (12 Dukaten)

ИПФО: АНКХАТЕР

Die schlangengestaltige Göttin Ankhatap verkörpert die Stärke, aber auch die Jagd und das Essen. Ihr wurden oft Körperhaare geopfert. Heutzutage ist sie praktisch in Vergessenheit geraten. Sie wurde auch als Gottesanbeterin oder in Sphingengestalt verehrt.

7) МНА'QASHA (MOKOSCHA)

Der Schrein der Göttin, die heute als Mokoscha verehrt wird, ist vollkommen von Schutt begraben. Findige Helden allerdings, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe+6 gelingt, finden zumindest am Rande des Schreins einige alte Silbermünzen (Wert: 1 Dukaten). Alle Versuche den Schrein wieder freizulegen, führen zu einem weiteren **Einsturz** und 3W6 SP. Dies kann mit einer Probe auf Baumeister erkannt werden.

8) CHOR (KOR)

Diese Kammer ist durch das Erdbeben stark beschädigt worden. Der einst dunkle, aber prachtvolle Schrein ist nun voll mit Gesteinsbrocken, die von der Decke fielen, Säulen sind umgeworfen und zerbrochen, Mosaike zerstört. Dennoch kann man sich hindurch bewegen und den Raum erkunden. Auffällig sind der steinerne und blutverkrustete Altar, auf dem manches Opfertier geschlachtet wurde (und man kann heute noch die Spuren von eingetrocknetem Blut erkennen), und die imposante Statue des Chor selbst, in der Gestalt eines Mantikors. Dieser hält eine Hiebwaaffe in den Händen (ähnlich einem Streitkolben, dementsprechend auch dessen Werte), welche aus einem anderen Gestein besteht als der Rest der Statue.

Schatz: Die Waaffe ist verkrustet, kann aber von der obersten Schicht befreit werden und ist immer noch brauchbar. Auf ihr liegt eine Liturgie, die **OBJEKTWEIHE** (Grad IV, permanent, siehe **WdG 257**). Auf den Dämon in der Baalat Khelevatan-Kammer (und somit auch auf die Statue) wirkt sie verletzend (**WdZ 54ff**).

9) RAS'RAGH (BRAZORAGH)

Dieser Ort ist relativ gut erhalten. Der Schrein des Ras'Ragh besaß einst prachtvolle Opfergaben, die jedoch von Grabräubern bereits vor Jahrhunderten geplündert wurden. Dabei kamen auch zwei Diebe ums Leben, sie wurden von der stierartigen Statue erschlagen. Der Raum weist noch einige an Höhlenmalereien erinnernde Zeichnungen an den Wänden auf. Man kann mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe Kühe und Stiere erkennen.

Fall ein Held die Statue wieder auf den Sockel stellt, wird er damit Ras'Raghs Wohlgefallen auf sich ziehen (was sich in einem AT-Bonus von 1 ausdrückt, solange der Held sich in Pashtra'mur aufhält).

10) FEQZ (PHEX)

Der Schrein des Feqz' besitzt keinen stabilen Boden mehr, sondern nur noch einige intakte Bodensäulen. Am Ende des Schreins befindet sich eine steinerne Truhe, die den Anschein erweckt, noch ungeöffnet zu sein. Leider haben Plünderer bereits ihren Inhalt gelehrt, so dass neugierige Helden hier nichts finden werden. Um die Truhe zu öffnen, ist eine KK-Probe notwendig. Die Truhe besitzt jedoch einen hohlen Boden, wo tatsächlich noch einige wertvolle Sachen zu finden sind: ein uralter, unappetitlicher Heiltrank (der allerdings immer noch 10 LeP zurückgibt), ein Gewandtheitselixier (mittlerweile M), eine goldene Schakalkette des Hohepriesters (Wert: 7 Dukaten) und ein gesegneter Schwerer Dolch (belegt mit einem permanenten **OBJEKTSEGEN**).

Benutzen Sie für die Sprünge von Säule zu Säule die Regeln zu Weitsprüngen in **WdS** ab Seite 141. Die Abstände der Säulen können Sie dem Bodenplan entnehmen. Sollte einer der Helden hinunterstürzen, so fällt er 6 Schritt tief in die Katakomben.

II) RADSCHA USCHTAMMAR (RAHJA)

Der einst prachtvolle Schrein mit einer vierbrüstigen Darstellung der Göttin der Liebe und des Rausches hat die Zerstörung des Heiligtums erstaunlich gut überstanden. Doch Khalima hat zusammen mit Khabla und ihren Anhängern die Statue umgestürzt, sie zerstört und die Kammer verwüstet. Helden können diese neuzeitlichen Zerstörungen mittels einer KL-Probe erkennen.

Zu sehen sind jedoch noch zahlreiche, allerdings stark verwitterte Wandbilder, die erotische Szenen und Rosenblüten darstellen. In einer Ecke des Schreins befindet sich ein unberührtes Standbild der Göttin *Khabla*. Der Sohn des Fürsten wagte nicht, seiner Namensspenderin ein Leid zu zufügen.

Versuchen die Helden, die Unordnung wieder zu beseitigen, so finden sie in einer Nische eine Flasche mit uraltem Rosenöl (welches sie als Waffe gegen den Baalat Khelevatan verwenden können, denn es ist immer noch *gesegnet*).

Schatz: Die Plünderer haben zwei alte, goldene Armreifen mit Rosenornamenten übersehen (Wert: je 3 Dukaten)

12) ΑΠΑΠΔΥΣΗΑ (ΠΑΠΔΥΣ)

Das gesamte Zimmer gleicht einer kleinen Bibliothek mit Schriftrollen, die Statue selbst war so wertvoll (und leicht), dass sie bereits an Grabräuber gefallen ist. Die anscheinend erhaltenen Schriftrollen, die sicherlich unschätzbare Kenntnisse beinhalten würden, zerfallen bei ihrer Berührung zu Staub.

13) ΚΑΤΑΚΟΜΒΕΝ

Hier unten befinden sich die Grabkammern der Priester. Von den 8 aufgestellten Sarkophagen sind nur 4 belegt (viele Priester wurden hier nicht beerdigt, da das Heiligtum nur wenige Jahre bestand). Es riecht hier besonders staubig und die Luft wirkt noch abgestandener als im Rest des Gebäudes. Die gefüllten Särge sind mittels einer alten Liturgie der Umm Ghulshach geschützt (sie entspricht einer *WEIHE DER LETZTEN RUHESTÄTTE* mit 12 TāP*, siehe *WdG 268*). Bislang hatte kein Grabräuber den Mut, die Totenstätte zu entweihen. Somit sind die Sarkophage auch noch allesamt verschlossen (beinhalten aber keine zusätzlichen, wertvollen Grabbeigaben).

14) DIE GROTTE DES BAALAT KHELEVATAN

Durch einen Zugang im Hauptbereich kann man die natürlichen Grotten finden, wo weitere Schreine errichtet wurden. Diese Orte wurden jedoch erst kurz vor dem Untergang Pashtra'murs angelegt und waren noch nicht weit fortgeschritten im Bau. Die Grotte ist ein Unheiligtum der Belkelel. Der Golem ist an diesen Ort gebunden und kann ihn nicht verlassen.

Die Grotte ist der Zeremonienort der Erweckung. Der Dämon wird hier als männlicher Fruchtbarkeitsgott Baalat Khelevatan dargestellt, ein Abbild, das große Ähnlichkeit zu Levthan hat.

Wenn die Helden den Gang zu der Grotte betreten und falls gerade das Ritual stattfindet, dann hören sie Beschwörungsgesänge und Tanzmusik.

Werden die Helden bemerkt, so versuchen die Handlanger (1W3+2) und Khabla sie aufzuhalten, um Khalima genug Zeit zu geben, ihren Tanz zu beenden.

Sollte die dämonische Statue erweckt werden, erhält sie von Khalima zuerst den Befehl, die Helden auszuschalten (wichtig: Die Statue kann die Grotte nicht verlassen).

Sollten die Helden Khalima aufhalten können, so wird sie versuchen, die letzten Tanzschritte noch doch noch zu vollführen (was 8 KR dauert). Ansonsten wird sie entweder versuchen, Khabla zu helfen oder zu fliehen.



Ist das Ritual noch nicht gewirkt, weil die Helden rechtzeitig angekommen sind, steht die Statue noch still. Je nach genauem Zeitpunkt (siehe Zeitleiste auf Seite 28) sind hier schon die Kultisten anwesend oder noch nicht.

Nach dem Erweckungsritual kann die Statue sich bewegen, gibt aber meist vor, still zu stehen, bis sich ihr jemand nähert. Ob die Kultisten zu diesem Zeitpunkt da sind, entnehmen Sie bitte ebenfalls der Zeitleiste.

Um das gesuchte Saphirauge zurückzuerlangen, müssen die Helden die Statue vernichten.

Die Statue

Hirtenstab: INI 4+1W6 AT 9 PA 4 TP 2W6+2* DK NS
Faust, Tritt: AT 9 PA 4 TP 2W6* INI 3+1W6 DK N
LE 120 AU – WS – RS 6 MR 20 GS 4

Sonderfertigkeiten: großer Gegner, Niederwerfen, Wuchtschlag

Anmerkungen: TaP* bei Tanzen, die Khalima übrig behält, kann sie im Verhältnis 2 zu 1 auf INI, AT, PA und TP verteilen. Khalima hat einen TaW von 12 in Tanzen (und die Probe geht auf die Werte 15/15/15). Die Statue wird mit zunehmender Zeit nach der Erweckung stärker, sehen Sie hierzu die Angaben in der Zeitleiste auf Seite 28.

Kampfverhalten: Die Statue gehorcht Khalima und führt ihre Befehle aus. Meist steht sie still, bis sie den Befehl des Angriffs erhält. Dann versucht sie mit Wuchtschlägen (+1 bis +3) und Angriffen zum Niederwerfen (+1 bis +2) ihre Gegner zu vernichten.

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Zwar kann man nicht vorhersagen, wie das Abenteuer endet, Sie finden hier jedoch einige Beispiele, was geschehen könnte:

☞ Ashraman könnte bereits im Vorfeld ausgeschaltet worden sein oder gar auf eigene Faust mit einigen Handlangern die Hallen erkunden, falls er die Gelegenheit dazu hat.

☞ Khalima und Khabla werden vermutlich in der Grotte des Gehörnten scheitern. Sollten sie fliehen können, so werden sie entweder versuchen, weiterhin ihre Rolle zu spielen (falls es möglich ist), ansonsten werden sie fliehen und in Elburum untertauchen. In diesem Fall könnte z.B. der Fürst oder die Rahja-Kirche die Helden als Spürhunde gebrauchen, um den

INFO: DER DÄMON DAHINTER

In die Statue ist ein *Khelevathan* gebunden. Normalerweise dient dieser mächtige Dämon aus Belkeles Gefolge dazu, Menschen in blutrünstige Mannwidder zu verwandeln oder Menschenfrauen zu verführen. Für diese Zwecke will Khalima den Dämon später auch einsetzen, allerdings ist der Khelevathan schon so lange in die Statue gebunden, dass er diese nicht mehr so leicht verlassen kann. Vermutlich wird dazu ein langwieriges Ritual nötig sein. In diesem Abenteuer werden die Helden dem Dämon nur in Gestalt der Statue begegnen. Weiterführende Informationen über den Khelevathan erfahren Sie in der Spielhilfe *Tractatus contra Daemonis* auf Seite 141.

Schurken endgültig das Handwerk zu legen. Und die Helden werden selbst noch eine Rechnung mit ihnen offen haben.

☞ Falls der Name der Helden bei Tariq in Mitleidenschaft gezogen worden ist, sollte dies am Ende des Abenteuers und auch der Offenlegung der Wahrheit ein gutes Ende nehmen. Sofern es noch möglich ist, wird die Hochzeit stattfinden. So oder so haben sie einen Erhabenen für sich gewonnen, der ihnen vielleicht weitere Aufträge verschaffen kann.

☞ Fürst Karjid wird von dem Tempel erfahren und das Gebiet darum absperren lassen. In den nächsten Monden und Jahren wird er dort viele Funde aus der Zeit des Diamantanes Sultans machen und sie eifersüchtig vor dem Zugriff anderer Interessierter schützen. Eventuell wird er sogar den Helden die Aufgabe erteilen, sich dort unten noch einmal umzusehen.

☞ Zulscheya kann für die Helden, sofern sie beide miteinander gut auskamen, eine wertvolle Verbündete und Freundin sein. Insbesondere ihre Kontakte zur Fasarer Unterwelt, dem Rad-scha Uschtammar-Tempel und den Bân Khalils können eine unschätzbare Hilfe für weitere Abenteuer in Fasar darstellen.

DER LOHN DER MÜHEN

Jeder Held erhält **300 Abenteuerpunkte** als Belohnung. Außerdem erhält jeder *drei spezielle Erfahrungen* auf Talente und/oder Zauber, die ihm in diesem Abenteuer geholfen haben. Dies könnten, je nach Aktivitäten der Helden, z.B. *Überreden*, *Gassenwissen*, *Athletik* oder auch ein *Kampftalent* sein.

DRAMATIS PERSONAE

KHABLA BEN KARJID

Erscheinung: Ein junger, gutausschender Tulamide, der sehr auf sein Äußeres achtet. Er wirkt auf den Betrachter wegen seiner feinen Gesichtszüge und der Schminke etwas weiblich.

Hintergrund: Khabla ist ein Sohn von Khajid ben Farsid, dem Fürsten von Fasar. Genau wie dieser fühlt er sich als tulamidischer Herrscher und lässt dies seine Untergebenen auch spüren, obwohl er nur der Sohn einer Konkubine des Fürsten ist. Vor einiger Zeit hat er sich in Khalima, eine seiner eigenen Konkubinen, verliebt. Auf den ersten Blick wirkt Khabla sehr selbstsicher und von sich überzeugt. Allerdings ist er dies im Grunde nicht sonderlich und ein Spielzeug Khalimas, der er vollkommen hörig ist. Sein Interesse gilt alten Mysterien und einem urtulamidischen Fruchtbarkeitsgott, mit dessen Hilfe er

Fasar in eine glorreiche Zukunft führen will und welchen er in Baalat Khelevatan zu erkennen glaubt.

Funktion: Khabla ist zusammen mit Khalima einer der Gegenspieler der Helden und durch seine Macht und seinen Reichtum ein durchaus ernst zu nehmender.

Zitate: "Entweder seid ihr sehr mutig oder sehr dumm, dass ihr es wagt, euch nicht vor mir zu verneigen!"

Alter: 27 Jahre

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Prinz und Kultist

Eigenschaften: MU 12, KL 11, IN 13, CH 14, FF 10, GE 14, KO 13, KK 13, SO 10, Gutaussehend, Arroganz 8, Brünstigkeit 6, Eitelkeit 8

Talente: Götter/Kulte 11, Körperbeherrschung 8, Raufen 10, Säbel 12, Selbstbeherrschung 8

Khabla

Säbel: INI 11+1W6 AT 14 PA 14 TP 1W6+4* DK N
Raufen: INI 10+1W6 AT 13 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 30 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 0 **MR** 6 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte

Kampfverhalten: Befindet sich Khabla in der Überzahl, wird er sich einem Gegner zuwenden und diesen verspotten sowie mit Finten (+1 bis +3) angreifen. In Unterzahl wird er versuchen zu fliehen, ebenso, wenn er eine Wunde erleidet (eventuell Einsatz von Defensivem Kampfstil).

*bei der Waffe handelt es sich um einen gut geschmiedeten Säbel (TP +1)

KHALIMA

Erscheinung: Eine wunderschöne und exotische Schönheit, langes seidiges schwarzes Haar, trägt einen Gesichtsschleier, allerdings ist dieser so dünn, dass man dennoch ihr Gesicht gut sehen kann, insbesondere ihre geschminkten Augen.

Hintergrund: Die hübsche Khalima ist eine gebürtige Aranierin und verfiel vor Jahren den dunklen Riten der Belkelel. Sie versucht seit längerer Zeit, den Einfluss der Erzdämonin in Fasar zu mehren. Dabei setzte sie vor allem ihre Schönheit und ihre Verführungskünste ein und machte einen der Söhne des Fürsten zu ihrem willfährigen Helfer. Ihr Ziel ist es, dass Khabla und seine Anhänger Belkelel in Form eines männlichen Fruchtbarkeitsgottes namens Baalat Khelevatan anbeten. Nach der Entdeckung des Tempels steht sie dicht davor, dieses Ziel zu verwirklichen. Um Khabla die Macht Baalat Khelevatan zu demonstrieren, braucht sie nur noch das mysteriöse Auge.

Funktion: Als intelligente und grausame Gegenspielerin wird sie gegenüber den Helden keine Gnade kennen und ist sicherlich die gefährlichste Antagonistin.

Zitate: "Oh Khabla, mein Geliebter! Bald schon werden alle sehen, dass du wahrlich zu Großem geboren bist. Selbst die Größe deines Vaters wirst du überstrahlen, wenn du nur dem Willen Baalat Khelevatans folgst!"

Alter: 28 Jahre

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Spionin und Kultistin

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 15, FF 11, GE 15, KO 12, KK 11, SO 8, Herausragendes Aussehen, Arroganz 9, Eitelkeit 6, Verwöhnt 6

Talente: Dolche 12, Götter/Kulte 13, Körperbeherrschung 13, Ringen 13, Selbstbeherrschung 12, Tanzen 12

Khalima

Dolch: INI 12+1W6 AT 13 PA 15 TP 1W6+1 DK H
Ringen: INI 11+1W6 AT 15 PA 16 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 30 **AuP** 32 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Waffenloser Kampfstil: Un-aer Schule

Kampfverhalten: Khalima wird nur kämpfen, wenn sie es muss. Sie wird auf Finten +1 bis +2 setzen und versuchen, zu fliehen oder einen hilflosen Gegner zu töten.

ZULSCHEYA

Erscheinung: Eine rothaarige Ferkina; einfache, einer Streunerin angemessene Kleidung; hübsches, aber ernstes Gesicht, athletischer Körperbau.

Hintergrund: Zulscheya ist eine Ferkina vom Stamm der Bân Khalil. Dieser Ferkinastamm ist schon seit langer Zeit in Fasar heimlich und nicht mehr ganz so wild wie die Stämme in den Gebirgen. Sie selbst schlägt sich als Diebin durchs Leben und sorgt für sich selbst. Zulscheya hat Ashraman beobachten können und kann so eine unschätzbare Hilfe bei der Suche nach dem Magier sein. Sie selbst wird zunächst die Helden für Feinde halten und fliehen, wenn sie jedoch ihr alles erklären, werden sie in ihr eine Verbündete finden, die sich wegen der Schätze ebenfalls für das Heiligtum interessieren wird.

Funktion: Zunächst eine falsche Verdächtige, aber dennoch jemand, der den Helden in dem Fall weiterhelfen kann, später eine mögliche Verbündete oder gar Freundin.

Zitate: "Ich bin Zulscheya von den Bân Khalil! Ich habe vor nichts Angst! Auch nicht vor den finsternen Tiefen und den Geistern, die dort leben ..."

Alter: 21 Jahre **Größe:** 1,65 Schritt

Haarfarbe: rot **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: erfahrene Diebin

Eigenschaften: MU 14, KL 9, IN 14, CH 12, FF 14, GE 14, KO 12, KK 12, SO 3, Aberglaube 7, Goldgier 8, Jähzorn 6, Neugier 8

Talente: Dolche 8, Klettern 6, Raufen 7, Selbstbeherrschung 8, Schleichen 7, Sich verstecken 8

Zulscheya

Dolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+1 DK H
Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H
LeP 30 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 1 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Kampfverhalten: Zulscheya versucht, jedem Kampf aus dem Weg zu gehen. Wenn es sein muss, beschränkt sie sich auf Abwehraktionen mit ihrem Dolch und im Zweifel Kratzen und Beißen.

ASHRAMAN

Erscheinung: Ein kleiner, korpulenter Tulamide; Glatze, schwitzt ständig.

Hintergrund: Ashraman ist ein Fasarer Lohnmagier, der von einem privaten Lehrmeister ausgebildet wurde und sein Spezialgebiet, die Bewegungsmagie, dazu nutzt, sich selbst zu bereichern. Er stellt sich oft in den Dienst hoher Herrschaften, verlangt Unsummen an Gold, ist aber auch bereit, Drecksarbeit wie Diebstähle durchzuführen. Vor einigen Wochen wurde er von Khalima angeworben, um nach dem Saphirauge zu suchen. Seine Nachforschungen waren erfolgreich und so bereitete er den Diebstahl vor. Allerdings wurde er von der Diebin Zulscheya beobachtet und bangt nun darum, dass er eventuell auffliegt. Um das zu verhindern, ist er auch bereit, Zulscheya auszuschalten. Für den Tempel selbst interessiert er sich nicht, es sei denn, er wird davon überzeugt, dass dort Schätze auf ihn warten.

Funktion: Ashraman ist sowohl ein gefährlicher Gegenspieler und Handlanger Khalimas als auch ein Antagonist, der seine eigenen Pläne entwickeln kann.

Zitat: "Versuch doch, mich zu fangen!" (darauf folgt ein AXXELERATUS)

Alter: 35 Jahre **Größe:** 1,67 Schritt
Haarfarbe: schwarz (Glatze) **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: kompetenter Bewegungsmagier
Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 13, CH 12, FF 11, GE 14, KO 11, KK 11, SO 8, Arroganz 8, Goldgier 10
Talente: Götter/Kulte 11, Magiekunde 13, Stäbe 12, Selbstbeherrschung 11
Zauber: ARMATRUTZ 9, AXXELERATUS 16, BLITZ 12, DUPLICATUS 10, IGNIFAXIUS 12, IGNORANTIA 12, PARALYSIS 15, SOMNIGRAVIS 12, TRANSVERSALIS 11, VISIBILI 14

Ashraman

Zauberstab: INI 12+IW6 AT 12 PA 16 TP IW6+1 DK 5
LeP 29 AuP 32 AsP 45 WS 6 RS 0 MR 8 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Stabzauber (Bindung, Seil des Adepten, Hammer des Magus, Ewige Flamme, Kraftfokus), Zauberkontrolle, Zauberroutine
Kampfverhalten: Ashraman setzt mit Vorliebe zunächst auf einen AXXELERATUS und einen anschließenden DUPLICATUS. So traut er sich gegen maximal zwei Gegner sogar in den Nahkampf, falls er eine Chance sieht, zu gewinnen. Ansonsten versucht er zu fliehen.

SCHERGEN

Nachfolgend finden Sie die Werte von möglichen Gegnern der Abenteurer, die an verschiedenen Stellen auftauchen können.

Novadis

Khunchomer: INI 11+IW6 AT 14 PA 13 TP IW6+4 DK N
Raufen: INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H
LeP 30 AuP 33 WS 7 RS 0 MR 3 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Novadis: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 14, KK 13

Kampfverhalten: Novadis wenden jeden Trick an und scheren sich nicht sonderlich um die üblichen Regeln des ehrenhaften, rondrianischen Kampfes. Sie versuchen, möglichst effektiv zu kämpfen. Gekämpft wird bei solchen Herausforderungen bis zur Aufgabe (was bei einem Novadi heißt, dass er die Hälfte seiner LeP eingebüßt hat).

Ferkinas

Säbel: INI 11+IW6 AT 14 PA 13 TP IW6+3 DK N
Wurfaxt: INI 11+IW6 FK 17 TP IW6+3
Raufen: INI 10+IW6 AT 14 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H
LeP 30 AuP 32 WS 7 RS 0 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Ferkinas: AT/PA +2/+1, FK +4, LeP +3, AuP +2, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 13, KK 14

Kampfverhalten: Ferkinas kämpfen meist zu zweit oder zu dritt gegen einen Gegner. Sie fliehen, wenn sie zwei Wunden erlitten haben oder noch weniger als ein Drittel ihrer LeP besitzen.

Handlanger (Kultisten, Schläger)

Säbel: INI 11+IW6 AT 13 PA 13 TP IW6+3 DK N
Leichte Armbrust: INI 11+IW6 FK 16 TP IW6+6
Raufen: INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H
LeP 28 AuP 30 WS 6 RS 1 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag oder Finte

Erfahrene Handlanger: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LeP +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 14, KO 12, KK 13

Kampfverhalten: Handlanger fliehen meist bei einer Wunde oder sobald sie mehr als die Hälfte ihrer LeP verloren haben. Sie greifen niemals in Unterzahl an.

ARTEFAKTE

DAS SAPHIRAUGE

Bei dem Saphirauge handelt es sich um einen ovalen, etwa fingerkuppengroßen Edelstein. Der Saphir war ursprünglich Teil der Baalat Khelevatan-Statue in der Grotte, wurde jedoch vor langer Zeit von Grabräubern, nach einem anstrengenden Kampf mit der Statue, aus deren Augenhöhle entfernt.

Khalima und Khabla haben das erste Auge schon vor Wochen gefunden und eingesetzt, aber um die Statue zu beleben, werden beide Komponenten (also beide Sapphire) und ein langes Ritual benötigt, bei dem Khalima tanzen muss.

Ein Zauber wie der ANALYS wird enthüllen können, dass die beiden Augen jeweils der geteilte Sitz des Dämons sind. Nur zusammen können sie die Statue mit dämonischer Macht erfüllen und sie in Bewegung setzen.

Analyse

Ein ANALYS kann folgende Erkenntnisse bringen:

0-3 ZfP*: Das Auge weist die Merkmale *Telekinese* und *Dämonisch (Belkelel)* auf. Weiterhin wird deutlich, dass das Artefakt der Unterschlupf eines Dämons ist.

4-6 ZfP*: Der Dämon stammt aus Belkelels Gefolge (sofern dieser Dämon bekannt ist, was bei 14 TaP* in Magiekunde oder bei vorherigem Kontakt der Fall ist, wird klar, dass es sich um einen Khelevatan handelt).

7-9 ZfP*: Die Zaubersprüche sind urtulamidischen Ursprungs und stammen wohl aus der Zeit des Diamantanen Sultanats.

10+ ZfP*: Der Gegenstand kann nur in Zusammenhang mit einem zweiten Artefakt ausgelöst werden und bindet den Dämon wohl in ein anderes Objekt, das sich dann durch die Telekinese magie auch bewegen kann.

DIE ÜBRIGEN ARTEFAKTE

Kein anderes Artefakt ist magisch, allerdings weisen einige der Gegenstände, welche die Helden finden können, noch eine OBJEKTWEIHE auf (siehe entsprechender Eintrag). Angegeben ist immer der materielle Wert. Für Sammler alter tulamidischer Artefakte können die Schätze jedoch weitaus mehr wert sein.

DIE MASKE DES HEILIGEN

von Lutz Licht

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Suche nach einem Magiergrab, Reise durch das Land der Ersten Sonne, Graberkundung
Spielort: Khunchom und Balash

Zeit: beliebig
Erfahrung: erfahren
Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: erfahren

Ich hörte bereits das Flügelrauschen der Geier, voller Ehrfurcht schloss ich die Augen und kniete mich nieder. Endlich. Die Erlösung. Die Zeit meines Leidens war vorbei. Doch ich sollte mich irren, die Gesandten der Geiermutter flogen über mich hinweg. Flehend rief ich, Umm Ghulshach solle mir gnädig sein und mich von meinem derischen Sein befreien. Aber ich war allein, verlassen, verloren. Schwärze umfing meinen Geist.

Als ich erwachte, als ich meine Lider öffnete, sah ich in ein Gesicht aus Silber. Hoffnung und Zuversicht strahlten mich an: "Freue dich, Haimamud, du wirst gesund werden und noch viele Geschichten erzählen können. Sherazul lässt niemanden vor seiner Zeit gehen!"

—Aus einer Gute-Nacht-Geschichte des greisen Kasim Arraikin für seine Enkel, um 550 BF in Challef

DAS ABENTEUER

In **Die Maske des Heiligen** machen sich die Helden im Auftrag eines Peraine-Priesters auf die Suche nach mehr Informationen über einen mysteriösen Magier, um seine Tauglichkeit als Heiliger zu überprüfen.

WAS BISHER GESCHAH

Der *Tempel der Frucht*, ein kleiner Peraine-Tempel vor den Toren Khunchoms, führt schon seit langer Zeit ein Schattendasein, da Peraine innerhalb der Stadt und der Umgebung in vielen Berei-

chen durch die Göttin Tsa ersetzt wurde. Zudem gibt es innerhalb der Stadt, neben den Alchimisten der Akademie, mit dem Orden der Therbüniten einen "hausinternen" Konkurrenten, wo Kranke und Verletzte hinreichend versorgt werden.

So blieb dem jungen Peraine-Geweihten *Parainor* nichts anderes übrig, als sich mit seinem Vater, dem Tempelvorsteher, um die Bauern und deren Felder in der direkten Umgebung zu kümmern. Doch mit einem gewissen Neid schielte er immer wieder auf die prächtigen Tempel der so geschäftigen Stadt und wünschte sich, dass auch sein Tempel an Bedeutung ge-



winnen möge. Nach einiger Zeit der Überlegung kam Parainor vor kurzem auf die Idee, in der Historie Khunchoms einen lokalen Helden der Peraine, vielleicht gar einen noch nicht anerkannten Heiligen ausfindig zu machen, der dem Tempel mehr Ansehen und Pilger bescheren würde. Angespornt durch die Heiligsprechungen von *Sankta Lindegard* in Tobrien und vom Heiligen *Kedio* in Darpatien durchforstete er Khunchomer Archive und Schriftrollen im *Tempel der magischen Schlange* und wurde tatsächlich fündig: diverse Quellen sprechen von einem mächtigen Heiler namens *Sherazul*, der rund 100 Jahre vor den Magierkriegen die kleineren Städte im Khunchomer Umland wundersam von Seuchen und Leid befreite.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Parainors Vater *Perestan* ist von den Plänen seines Sohnes wenig begeistert – findet er es doch fast schon anmaßend, ohne

EMPFOHLENE SPIELHILFEN

Zur über die Angaben in diesem Abenteuer hinausgehenden Vertiefung des tulamidischen Spielgefühls sei Ihnen als Meister die Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** nahe gelegt, besonders die Beschreibungen zu Khunchom mitsamt Umland (Seiten 72 bis 82) sowie die tulamidische Kultur im Allgemeinen (Seiten 30 bis 65). Sie finden hier auch einen Stadtplan von Khunchom. Weiterhin ist die Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** für die Erkundung des Grabmals von Vorteil, um die Atmosphäre zu vertiefen (Seiten 48 bis 51) und detaillierter auf Fallen einzugehen (Seiten 51 bis 76).

DER WEG INS ABENTEUER

Khunchom, ein Schmelztiegel der Kulturen, die wahre Herin der Tulamidenlande – sie ist immer eine Reise wert! Für Ihre Helden gibt es reichlich Gründe, hier zu sein: Pilgerfahrten, das Gauklerfest, das Warenangebot auf den Basaren, die Drachenei-Akademie (Stadtplan: 12, C 8); was auch immer sie hierher verschlagen hat, beschreiben Sie ihren Helden die Vielfalt, die Mischung aus Bekanntem und Exotik – kurz: Zeigen Sie das pulsierende Leben einer fremden Großstadt. Umso leichter werden Ihre Helden später den Wunsch von Parainor nachvollziehen können und vielleicht noch motivierter auf die Expedition gehen.

DAS AUFEIPAANDERTREFFEN

An diesem späten Nachmittag glüht die Praiosscheibe majestätisch und rotgolden am wolkenlosen Himmel. Die Helden sollten sich auf der belebten Fürst-Istav-Allee (11) befinden, entweder um eine Örtlichkeit zu erreichen oder einfach um die Stadt kennen zu lernen. Dabei kommen sie an dem prächtigen Rastullah-Bethaus (3, I 11) aus strahlendweißem Mauerwerk vorbei, vor dem allerlei Gläubige des All-Einen diskutieren, Handel treiben und ihren Gott preisen. Direkt gegenüber liegt der Tempel der magischen Schlange (13, I/J 11). Dieses Bauwerk aus Marmor ist zwar schlicht gehalten, auffällig ist jedoch

einen Fingerzeig der Göttin nach einem Heiligen zu suchen – und fordert eine umfassende Biographie inklusive glaubwürdigen Nachweisen von Sherazuls Taten und dem eventuellen göttlichen Beistand, bevor er auch nur in Erwägung zieht, sich an höhere Stellen zu wenden und zumindest die Chancen einer Erhebung in den Stand eines göttergesegneten Helden auszuloten. Schließlich muss ein solcher Kandidat zu Lebzeiten absolut integer und voller Hingabe gewesen sein.

Hier kommen die Helden ins Spiel: Da Parainor zu seinem Bedauern komplett in den Tempelalltag integriert ist, kann er keine mehrtägigen Reisen unternehmen, so dass er eine Abenteuergruppe anheuert, im Balash mit Hilfe der Novizin *Perainora* nach den geforderten Beweisen zu forschen. Besonders Sherazuls letzte Ruhestätte soll seine großen Geheimnisse bewahren, doch die Lage seiner Grabanlage ist leider nicht mehr bekannt und muss erst noch gefunden werden.

Im Laufe der Recherche erfahren die Helden mehr über die Wundertaten Sherazuls und können schließlich sein Grab ausfindig machen, wo einige Überraschungen und erstaunliche Enthüllungen auf die Helden warten.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Gern gesehen sind in diesem Abenteuer Helden mit tulamidischen Wurzeln, außerdem sollten sie über einen ausgeprägten Entdeckergeist, ein gut geschliffenes Schwert und ein wenig Magie verfügen. Göttertreue ist von Vorteil zur Eigenmotivation, aber auch wer nur der Bezahlung wegen den Auftrag annimmt, kann problemlos gespielt werden.

Prinzipiell weniger geeignet sind hitzeempfindliche Helden und die in den Tulamidenlanden mit großen Vorurteilen bedachten Achaz.

der reichlich windschiefe Turm, der bestimmt 30 Schritt in die Höhe ragt und nur mit einer Holzbrücke mit dem Hesinde-Tempel verbunden ist.

DER UNPACHTSAME GEWEIHTE

Plötzlich bricht Hektik auf den Eingangsstufen des Tempels aus. Ein übereifriger Mann in grüner Kutte stürmt aus dem Tempel mit einigen Schriftrollen unter dem Arm. In seiner Eile übersieht er eine der Stufen und poltert nun unter einigem Getöse den Eingangsbereich hinunter und reißt dabei fast drei weitere Besucher mit sich. Vor den Füßen der Helden bleibt er schließlich bäuchlings liegen. Blut tropft von seiner Lippe, als er sich unter Schmerzen langsam erhebt. Der bärtige Mittelländer ist der junge Peraine-Geweihte Parainor (siehe **Dramatis Personae** im Anhang), der im Hesinde-Tempel wieder seine Nachforschungen angestellt, dabei aber die Zeit vergessen hat und jetzt dringend nach Hause muss. Bei seinem Sturz hat er sich den linken Arm gebrochen und ist etwas desorientiert. Hier ist es wünschenswert, dass Ihre Spieler Parainor, den sie mit einer gelungenen Götter/Kulte-Probe auch als Peraine-Geweihten erkennen, ihre Hilfe anbieten. Er ist ihnen sehr dankbar und bittet sie, ihn mitsamt seiner Schriftrollen in den Khunchomer Tempel (29, GK) zu geleiten.

DER TEMPEL DER FRUCHT

Parainor führt die Helden aus der Stadt hinaus auf die Straße, die nach Rashdul führt. Das könnte einige Helden irritieren, falls sie den Tempel in der Stadt vermutet haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht ein Haus mittelreichischen Stils, das von einem Garten umgeben ist. "Das ist der Tempel der Frucht." Diese Aussage kommt Parainor eher mit Scham statt mit Stolz über die Lippen. Während der Garten sehr gepflegt erscheint, könnte der Tempel einen neuen Anstrich vertragen, die ehemals grüne Farbe blättert ab. Als ihr näher kommt, öffnet sich das Eingangstor, ein grimmig dreinblickender älterer Geweihter fixiert Parainor und grollt: "Warst du schon wieder in der Stadt auf deiner seltsamen Suche? Und lässt Nora ganz allein zurück? Habe ich dich nicht mehr Verantwortung gelehrt?" Erst jetzt wird er eurer gewahr und mustert euch. Etwas sanfter, aber immer noch zornig spricht er euch an: "Ich sehe, du hast Gäste mitgebracht. In Peraines Namen, tretet ein Effendis! Ihr seid hier willkommen."

Der Tempelvorsteher Perestan (*982 BF, ernster und immer korrekter Geweihter mittelreichischer Herkunft) ist immer noch sehr erbost über seinen Sohn. Während er sich um dessen verletzten Arm kümmert, ruft er die junge Perainora (siehe **Dramatis Personae** im Anhang) herbei, die ein Abendessen für alle zubereiten soll. Die Helden könnten sich nützlich machen und beim Verarzten oder Kochen helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt an einer hölzernen Tafel, der alte Geweihte hat seinen Platz am Kopfende eingenommen. Die junge tulamidische Novizin kommt in den kleinen Speisesaal und verteilt Tonschälchen, denen ein stark würziger Geruch entsteigt. "Mehr als diesen Getreidebrei können wir euch nicht bieten, aber zumindest hat uns Nora ein wenig Hühnerfleisch darunter gemischt. Und mit den Kräutern aus dem Garten schmeckt fast alles, was sie zaubert" beginnt Perestan. Nachdem auch Nora Platz genommen hat, fährt er fort: "Lasset uns jetzt beten und der Herrin für ihre Gaben danken."

Nach einem kurzen Dankgebet an Peraine darf gegessen werden. Das Mahl ist tatsächlich sehr einfach (um nicht zu sagen: karg), durch die Würzung aber einigermaßen schmackhaft. Dazu gereicht wird entweder ein fader Wein oder frisch gepresster Arangensaft. Während des Essens schweigen die Geweihten von sich aus, stellen sich aber Fragen der Helden. Nora dagegen will von den Helden alles wissen, egal ob Herkunft, Ausbildung oder erlebte Abenteuer. Zwischendurch rieselt immer wieder ein wenig Putz von der Decke auf den Tisch und einem unachtsamen Recken eventuell in seine Essensschale. Am Ende dankt Perestan den Helden für die Hilfe, die sie Parainor gewährten, und verabschiedet sich, da er sich noch mit einigen Bauern der Umgebung treffen will.

PARAINORS IDEE

Jetzt schlägt Parainors Stunde, er möchte die Helden überzeugen, für ihn nach Informationen über Sherazul und natürlich nach dessen letzter Ruhestätte zu suchen.

Dazu erklärt er ihnen bei einer gemütlichen Wasserpfeife seine Idee: Um das Ansehen seines Tempels zu erhöhen, suchte er in den Archiven der Stadt nach lokalen Persönlichkeiten der Khunchomer Geschichte, die eine Affinität zu Peraine aufwiesen und eventuell zu einem Helden, später gar zu einem Heiligen erklärt werden könnten. So könnte der Tempel zu einer berühmten Pilgerstätte werden! Bei seiner Recherche ist er auf einen *Sherazul* gestoßen, der perfekt in sein Suchmuster gepasst hat:

- ☞ Der Tulamide wurde von einem privaten Gelehrten zum Heil- und Antimagier ausgebildet.
- ☞ In seiner Zeit als Adeptus weilte er in Khunchom und verdingte sich als Leibmagier (um 480 BF).
- ☞ In Yaisir hat er zum ersten Mal eine Seuche erfolgreich bekämpft.
- ☞ Zwischen 500 und 510 BF gab es einige aufgezeichnete Ereignisse in Chefe, Temphis und Bara Jamin, die viele Tote forderten. Sherazul soll dort hilfreich eingegriffen haben.
- ☞ Sherazul soll ein verborgenes Grabmal erbaut haben, wo er nicht nur sein gesamtes Wissen, sondern auch einige "Übel" wegsperrte, die er vor seinem Tod sammelte, um die Menschen zu schützen
- ☞ Nach seinem Tod wurde es ruhig in Khunchoms Umgebung – Sherazul hatte offensichtlich Erfolg!

PARAINORS MOTIVATION

Je länger Parainor von seinen Plänen erzählt, desto mehr steigert er sich in sein Anliegen hinein. Wichtig für die Helden ist u.a. noch:

- ☞ Parainor handelt eigenmotiviert und folgt keiner göttlichen Vision.
- ☞ Seine Anliegen sind tatsächlich die Stärkung des Glaubens an Peraine und ein langfristiger Einfluss der Göttin auf die Region.
- ☞ Er erhofft sich in persönlichen Unterlagen Sherazuls dessen Motivation, private Gedanken und Ansichten zu finden; vielleicht gibt es sogar nicht-magische, längst vergessene Heilverfahren zu entdecken.

DIE AUFGABEN DER HELDEN

- ☞ Da Parainor seine Informationen über Sherazul bisher nur aus wenigen, recht neutralen Schriften hat, fehlen ihm emotional gefärbte Überlieferungen über Sherazul, die mehr über dessen Charakter aussagen; die Helden sollen versuchen, Originalschriften (z.B. Augenzeugenberichte) aufzustöbern, die – wenn überhaupt – nur in wenigen Tempeln und im Archiv von Temphis zu finden sind (Parainors Hoffnung ist in dieser Hinsicht begrenzt, da wichtige Schriftstücke und Bücher der Umgebung in der Regel nach Khunchom gebracht werden, um sie vor Verfall zu schützen); außerdem könnte Sherazul in lokalen Erzählungen/Legenden vorkommen.
- ☞ Das Grab finden und erkunden, persönliche Schriften von Sherazul (falls vorhanden) bergen.
- ☞ Gesund und wohlbehalten zurückkehren.
- ☞ Parainor kann jeden Helden mit höchstens 5 Dukaten entlohnen, die er im Voraus bezahlt; allerdings bietet er ihnen darüber hinaus noch Heilkräuter an (der Gegenwert sollte 75 D nicht überschreiten); außerdem steht die Tür des Tempels (und damit medizinische Versorgung) für die Helden immer offen. Weiterhin haben die Helden die Erlaubnis, etwaige Wertgegenstände im Grab an sich zu nehmen, sofern sie dafür

nicht direkt die Totenruhe stören müssen – und gerade dies ist das lukrativste Angebot der ganzen Unternehmung.

REISEVORBEREITUNGEN

- ☛ Der Geweihte hat bei der Boron-Kirche die Erlaubnis eingeholt, im Falle des Fundes von Sherazuls Grab dieses unter Achtung der Totenruhe zu durchsuchen (einer der Helden wird mittels *Eidsegen* dazu verpflichtet).
- ☛ Perainora soll die Helden als Protokollantin begleiten
- ☛ Die Helden müssen sich eine Reiseroute überlegen. Wichtigster Anlaufpunkt ist Temphis, das über eine Flussfahrt auf dem Mhanadi oder eine Straße erreicht werden kann; über die

Straße erreicht man zudem die Orte Chelfe, Challeg und Bara Jamin, wo es sicherlich weitere Informationen geben dürfte. Der Ort Yaisir, der Ausgangspunkt von Sherazuls Wirken, müsste separat über eine andere Straße bereist werden.

☛ Ausrüstung kann der Geweihte nicht stellen; im Hinblick auf das Grab entscheiden sich die Helden im besten Fall für ein durch die Vermittlung Perainors nur 90 D teures "Grabräuber-Paket" (siehe auch **Katakomben und Kavernen** 126), welches sie in Khunchom oder in Temphis erhalten können. Das Paket enthält u.a. Seile, Fackeln, 1 Südweiser als Pendel, Dietriche, 1 Brecheisen, 5 Meißel, 4 Haken, 1 Vorschlaghammer, 1 Flaschenzug, 1 Fallenwalze, 2 Metallkeile, 1 verlängerte Kneifzange, Kohlestifte, Kreide, 100 Schritt Garn und 1 Zugschlitten.

AUF SHERAZULS SPUREN

Die Reise sollte eigentlich ohne größere Schwierigkeiten vonstatten gehen. Genaue Details zur Landschaft und Umgebung finden Sie in dem Band **Land der Ersten Sonne** auf Seite 82. Je nach Reiseroute gibt es unterschiedliche Gefahren: Bei der Mhanadi-Flussfahrt können ein kleines Unwetter, Flusspiraten und Krokodile auftreten. Folgt man der Straße von Khunchom nach Temphis, können Wetter (tagsüber Hitze, nachts Kälte, dazu Unwetter), Banditen und Tiere (Raubtiere wie Khoramsbestien oder Sandlöwen und giftiges Getier wie Skorpione, Spinnen und Schlangen) zu einem Risiko werden. Auf der Straße nach Yaisir ist die Chance, auf Wegelagerer zu treffen, deutlich erhöht.

Die besten Chancen für ihre Recherche hat die Gruppe in den Orten bei Tempeln und Geschichtenerzählern (den Haimamudim).

YASAIR

Yasair für den eiligen Leser: 600 Einwohner, Tsa-Tempel, 3 Gasthöfe

In der einfachen Siedlung, die ca. 50 Meilen südlich von Khunchom liegt, finden die Helden keinerlei Hinweise, es ist der Bevölkerung nur bekannt, dass vor über 500 (oder sind es schon 600?) Jahren eine Seuche ausbrach, die aber relativ schnell bekämpft werden konnte.

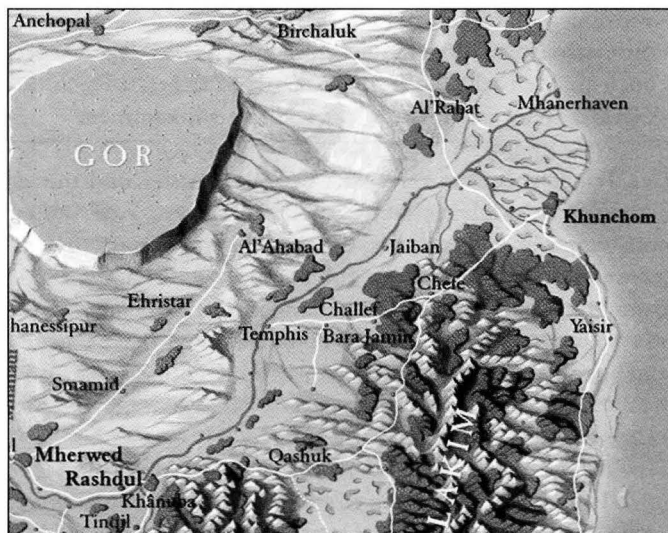
CHEFE

Chefe für den eiligen Leser: 500 Einwohner, kleiner Peraine-Tempel, ein zerstörter Schrein, 2 Gasthäuser

Chefe ist nach ca. 45 Meilen die erste Station der Helden, wenn sie die Straße von Khunchom nach Temphis benutzen. Über den dortigen Peraine-Tempel können Hinweise auf einen alten Schrein erworben werden.

DER PERAINE-TEMPEL

Hier sind nur Berichte ab 650 BF dokumentiert. Allerdings ist der Geweihte *Malik* (*998, kleiner robuster Tulamide mit Waldmenschen-Einschlag) sehr beschäftigt und widmet sich den Helden erst nach gutem Zureden (10TaP* aus je maximal zwei *Menschenkenntnis*- und *Überreden*-Proben; ein Held darf maximal je eine Probe ablegen). Er berichtet, dass laut Überlieferungen einige Jahrzehnte vor den Magierkriegen die Paralyse



in Chelfe gewütet haben muss. Stellen die Helden Fragen zu weiteren Vorkommnissen, erwähnt Malik seinen Großvater, der vor 50 Götterläufen zwei Meilen südlich von Chelfe einen kleinen, stark zerstörten Schrein entdeckte. Dort wurde wohl ein unbekannter Götze verehrt.

DER SCHREIN

Suchen die Helden nach dem Schrein, können sie ihn sogar mit viel Glück entdecken (2 Proben auf *Orientierung*+2 und eine auf *Sinnenschärfe*+3), allerdings gibt es außer einem kleinen Stück eines steinernen Schlangenkopfes keinerlei Hinweise, wem oder was hier geopfert wurde. Bei 20 TaP* aus vier Proben auf Gesteinskunde kann das Alter auf rund 500 Jahre geschätzt werden.

CHALLEF

Challeg für den eiligen Leser: 650 Einwohner, Rahandra-Schrein, berühmte Haimamudim-Familie, Pferdewechselstation, 2 Herbergen

Auch wenn Parainor nichts von einem Vorfall in Challeg wusste, kann hier etwas herausgefunden werden. In der rund 15 Meilen westlich von Chelfe gelegenen Gemeinde lebt die lokal berühmte Familie *Arraikin*, die die besten Haimamudim der ganzen Gegend hervorgebracht hat. Dies könnte auch

einem Helden bekannt sein (*Geschichtswissen*+9 oder *Sagen/Legenden*+7, bei *Kulturkunde Tulamidenlande* nur +4 bzw. +2). Reisen die Helden ohne Halt durch die Siedlung, werden sie spätestens in Bara Jamin von den legendären Haimamudim Challefs hören.

DER BERÜHMTE HAIMAMUD

Der greise *Tariq Arraikin* (*950 BF, knochiger Tulamide mit weißem Haupt- und Barthaar) unterrichtet gerade seine Enkelin *Suleika* (*1025 BF, kleine naseweise Göre). Er ist gerne bereit, ein Märchen zu erzählen, allerdings ist das an zwei Bedingungen geknüpft:

Zum einen ist er sehr abergläubisch und ein Anhänger der **Kababylloth**, der Macht der Zahlen (siehe auch die Spielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf Seite 42). Bei seinem Vortrag darf sich nur ein Vielfaches der Sechs (also 6, 12, 18 usw.) an Personen in seiner kargen Hütte befinden. Je nach Gruppengröße muss zur Not Suleika, Nora oder ein Held vor der Tür warten; oder aber Tariq lädt noch weitere Familienmitglieder oder Dorfbewohner ein, um eine Zahl zu erreichen, die ihm angenehm ist.

Zum anderen erzählt er seine Geschichte nur, wenn ein Held im Gegenzug ebenfalls eine eloquente Anekdote zu berichten weiß (sollte den Spielern keine passende Geschichte aus vergangenen Abenteuern einfallen, reichen hier auch Proben auf KL+2 und IN+2).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ich erzähle Euch nun von Zheransul, dem Wanderer mit dem silbernen Gesichte.” Der Haimamud hält kurz inne, streicht sich durch seinen weißen Bart und betrachtet dabei eure Gesichter, bevor er fortfährt: “Vor vielen Generation, noch bevor der finstere Borbarad durch die Lande der Tulamiden zog, suchte unser schönes Dorf Challef eine dunkle *zhorash*, eine schleichende Seuche heim. Die braven Menschen, die immer rein und götterfürchtig waren, wurden kraftlos und siechten elendig dahin. Ihre Haut wurde faltig und grau, ihr Blick glasig und leer, aber das Schlimmste war, dass die Verfluchten ihren Lebenswillen gänzlich verloren. Nicht einmal die herbeigeholten Priester aus dem so allmächtigen Khunchom oder die tsagläubigen Hakimun aus Rashdul konnten der Lage Herr werden. Die gesunden Angehörigen der armen Seelen – ihr müsst wissen, die Kranken waren dafür schon zu geschwächt – flehten die Götter an; einige sogar die Baal, die wir heute nicht mehr zu nennen wagen. Aber nichts passierte, die Götter ließen Challef im Stich.” Tariq macht eine kleine Kunstpause, fährt erneut durch seinen Bart und holt tief Luft. “Da aber, in unserer höchsten Not, als kaum noch einer auf Rettung zu hoffen wagte, erschien Zheransul, der Wanderer mit dem silbernen Gesichte, in seiner Hand den Stab der zwei Schlangen haltend. Er vollbrachte in acht Tagen mit Mut, Weisheit und Geschick, was sonst niemand mehr für möglich hielt. Mit seinen ganz eigenen Behandlungsmethoden, seinen Tränken und Salben rettete er unser Dorf vor der *zhorash*. Keinen Augenblick zu spät, denn mein Vorfahr Kasim sah sich bereits Maha Bor gegenüber, als er von der blendenden Hoffnung und Zuversicht Zheransuls sicher von der Schwelle des Todes geleitet wurde. Ja, ganz recht”, Tariq schließt die Augen und seufzt, ein Träne läuft ihm

die Wange entlang, “ohne Zheransul gäbe es weder mich noch meine Kinder noch meine geliebte Enkelin Suleika.” Tariq ringt um Fassung und braucht einen Moment, bevor er die Geschichte zum Ende bringen kann: “Entschuldigt bitte, Effendis, aber diese Erzählung geht mir immer sehr nahe. Zheransul erlöste unser geliebtes Challef also endlich von seinem Leiden. Wann immer der Magier von nun an hierher kam, wurde ihm zu Ehren gefeiert, der stattlichste Bulle geopfert und sein Harem um das schönste Weibsvolk des Dorfes bereichert. Und das war das Mindeste, was Zheransul durch seine Taten verdiente”

Die Namensverschiebung von Sherazul in Zheransul ist der zurückliegenden Zeitspanne geschuldet. Tariq kennt natürlich noch mehr Geschichten, die er (je nach Stichwort der Helden) preisgeben kann, u.a. *Die Legende der Brunnenwächter* (siehe Seite 44) und *Die Plage von Temphis* (siehe Seite 44; Tariq gibt eine extrem aufgebauschte Variante zum Besten, die die Plage als göttliche Strafe erklärt, allerdings ohne eine Verbindung zu Sherazuls Wirken herzustellen, da dieser in seiner Geschichte gar nicht vorkommt).

BARA JAMIN

Bara Jamin für den eiligen Leser: 500 Einwohner, Peraine-Tempel, Bethaus des Rastullah, 1 Herberge, 2 Schänken, bewachter Brunnen

Bara Jamin gilt als das Zentrum der umliegenden Gehöfte und liegt zwischen Challef und Temphis. Falls die Helden den Peraine-Tempel aufsuchen, fällt ihnen ein Söldner auf, der den zentralen Brunnen bewacht. Befragen die Helden diesen, wird er sie an *Djellef* verweisen, der ihnen mehr über seine Aufgabe erzählen kann. In der Regel ist dieser in der Herberge anzutreffen. Die weiteren Örtlichkeiten bringen den Helden keine weiteren Informationen ein.

DER PERAINE-TEMPEL

Der Geweihte *Kemal* (*992 BF, gastfreundlicher tulamidischer Hüne) kann berichten, dass um 500 BF der Brunnen vergiftet wurde und viele Bewohner, ebenso wie ihr Vieh, elendig zu Grunde gingen. Die Opfer sollen innerlich langsam verbrannt sein, ihre Haare, die Nägel und ihre Zähne fielen aus, so schilderte es zumindest ein Geweihter aus jener Zeit, dessen Vademecum im Tempel verwahrt wird. Erst als ein Magus sich der Sache annahm, wurde das Geheimnis um das Gift im Brunnen gelüftet. Dem Geweihten war der Magus jedoch suspekt, verbarg er doch sein Gesicht hinter einer spiegelnden Maske. Er war deshalb froh, dass der Fremdling alsbald weiterzog (dieser Geweihte lebte übrigens nur noch ein Jahr, bevor er auf mysteriöse Weise den Tod fand). Seit damals gibt es die Brunnenwächter. Hier verweist er auf den örtlichen Haimamud.

Sympathischen Helden (CH+1) erzählt der Geweihte, dass sein Vater *Saijid* (der leider vor 3 Jahren verstarb) vor 16 Götterläufen eine drohende Epidemie verhinderte. Damals kamen zwei schäbige Halunken (diese Formulierung hat Kemal von seinem Vater übernommen) von den Khunchomer Bergen in die örtliche Herberge und verbreiteten von dort die Blaue Keu-

Temphis für den eiligen Leser: 1500 Einwohner, Marktstadt, Phex- und Rahja-Tempel, Rastullah-Bethaus, diverse Schenken und Gasthäuser

che. Peraine sei Dank konnte Saijid den Ausbruch eingrenzen und stellte fest, dass die beiden Fremden von Krankheitsdämonen besessen waren. Nachdem er die Dämonen austreiben konnte, bekam er die Sieche unter Kontrolle. Die beiden Schurken flohen ohne Dank und wurden danach nie wieder in Bara Jamin gesehen.

Die beiden "Halunken" waren tatsächlich Grabräuber. Sie hatten das Grab von Sherazul gefunden, öffneten aber unvorsichtigerweise die Kanope im Vorraum und wurden so von Hektabeli besessen. Nach dem gelungenen Exorzismus durch Saijid suchten die beiden das Weite, um sich keinen unangenehmen Fragen stellen zu müssen.

DJELLEF, DER HAİMAMUD

Die Legende der Brunnenwächter kennt auch der ansässige Erzähler Djellef (*985 BF, verwirrt wirkender älterer Tulamide mit grauem Bart, der erst beim Erzählen Temperament entwickelt), der sie für einen kleinen Obolus und einen guten Wein gerne preisgibt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tulamide, der gerade noch seinen Blick ständig umherwandern ließ, schaut euch plötzlich konzentriert an. "Tod und Verderben!" Djellef reißt seine Augen weit auf und fängt an, mit seinen Händen wild zu gestikulieren, während er fortfährt: "Tod und Verderben kamen über uns. Was hatten wir den Göttern getan, dass sie so zürnten? Erst gaben die Rinder saure Milch, dann mergelten sowohl das Vieh als auch die Menschen aus. Ein jeder wurde kahl und verlor nach und nach seine Zähne. Dann waren da noch die Schmerzen. Die brennenden Schmerzen niederhöllischen Ursprungs! Die Schreie der Unglückseligen durchschnitten die Stille der Nacht genau wie den Lärm des geschäftigen Tages!" Djellef beruhigt sich ein wenig, nimmt einen großen Schluck Wein aus seinem Becher. Nachdem er sich mit dem Hemdärmel den Mund abgewischt hat, setzt er wieder an: "Heilung gab es keine. Der Hakim scheiterte ebenso wie der Geweihte. Doch dann", Djellef macht eine kurze Pause, seine Miene hellt sich auf und er wiederholt seine Worte: "Doch dann – das Wunder! Als es keine Hoffnung mehr zu geben schien, kam der mächtige Zerasul. Man erkannte ihn gleich an seiner berühmten Zaubermaske, die alle Geheimnisse zu Offenbaren verstand. Silbern glänzte sie, als Zerasul mit nur einem Blick erkannte, dass ein schändlicher Schurke sich an dem Wasser des zentralen Brunnens vergangen hatte! So schnell, wie es nur dem glorreichen Zerasul gelingen konnte, befreite er unser Dorf von der Plage! Als Belohnung reichte ihm allein unsere Dankbarkeit – und die hat er auf Ewigkeit! Das ist die Geschichte, warum wir seit Jahrhunderten immer drei Mietlinge in Lohn und Brot stellen, um den Brunnen vor einem neuerlichen feigen Anschlag zu schützen."

Auf Nachfragen hin kann Djellef erläutern, dass die silberne Maske für Zerasul eine ähnliche Bedeutung hat wie ein fliegender Teppich für einen märchenhaften Helden – es ist ein zaubermächtiges Artefakt! Haken die Helden nach, ob es keine materielle Gegenleistung gab, so weiß der Erzähler, dass der Ort Jahre später dem Magier Arbeitskräfte zu Verfügung stellte, die mit ihm nach Süden zogen und nie wiederkehrten.

Die Stadt am Mhanadi orientiert sich sehr stark an Khunchom, so dass Temphis wie eine abgespeckte Variante der 'Niemals Schlafenden' für Kleinstädter wirkt. Für die Helden interessant wären das Stadtarchiv und die Tempel.

DAS STADTARCHIV

Der Archivar *Omar* (*970 BF, kauziger Bücherwurm) lässt die Helden unter ständiger Beobachtung in seinem Archiv stöbern, wenn sie ihn von ihrer Redlichkeit überzeugen können (*Überreden*-Probe+4). Mittels *Geschichtswissen*-Proben können folgende (in vielen Texten verstreute) Fakten gefunden werden:

2 TaP*: 506 BF gab es eine Rattenplage

5 TaP*: 46 Bürger der Stadt sowie 14 Auswärtige starben an den Folgen einer Krankheit, die die Ratten übertragen haben; 103 Infizierte überlebten.

10 TaP*: Ein Magier namens Sherazul Alam-al-ayurva war entscheidend an der erfolgreichen Bekämpfung der Plage beteiligt, als Dank wurden ihm 8 Sklaven überantwortet, zudem 100 Goldstücke gezahlt.

Dazu kann durch Zufall (IN+4) oder die gezielte Suche der Helden (KL+2) noch festgestellt werden, dass Sherazul sich 505 BF ein Haus in Temphis kaufte, es aber nach der Epidemie im Phex 506 BF wieder verkaufte

DER RAHJA-TEMPEL

Der Rahja-Geweihte *Rahjadan* (*990 BF, sehr lasziver tulamidischer Schöngest) erkundigt sich in den Tempelchroniken, wenn ihn die Helden darum angemessen bitten (*Etikette*+4 oder *Betören*+4). Dort wird von einer Rattenplage berichtet, die 506 BF die Stadt heimsuchte. Die Ratten übertrugen eine Krankheit, die die Opfer mit Eiterbeulen übersäte und entstellt zurückließ, wenn diese überlebten. Der Namenlose wurde für die Ereignisse verantwortlich gemacht.

DER PHEX-TEMPEL

Im öffentlichen Phex-Tempel ist *Kira 'ich-wüsste-da-noch-etwas' saba Nassir* (*998 BF, unauffällige kleine Tulamidin) gerne bereit, für einen gewissen Gegenwert Informationen zu liefern (nach zweistündiger Recherche). Der Gegenwert muss nicht zwingend in Gold gezahlt werden, auch interessante Informationen von Seiten der Helden sind ein begehrtes Handelsgut. Die Kosten pro Information steigen in ihrer Wichtigkeit:

☛ Die Plage von Temphis: Die Rattenplage von 506 BF forderte rund 80 Opfer, allerdings breitete sich die übertragene Krankheit weitestgehend nur im Armenviertel aus. Nach Zeugnisaussagen wurde die Schar von riesigen Ratten angeführt. Ein ansässiger Heilmagier namens Sherazul, der eine Maske trug, um sich vor der Ansteckung zu schützen, konnte den Patienten Linderung verschaffen und schließlich mittels eines Zauberrituals die Ratten vertreiben. Als Dank bekam der Magier Gold und Sklaven.

☛ Das Zeichen Sherazuls, ein Stab, um den sich zwei Schlangen winden, ist immer noch an dem Haus des reichen Händlers Achmed ibn Alrech zu finden. Hier soll Sherazul einst

gewohnt haben. Mehr als das Zeichen gibt es aber nicht zu entdecken.

☞ 515 BF erfuhr Temphis einen wirtschaftlichen Aufschwung, als ein zwergischer Baumeister mit seinen Getreuen Arbeitsgerät, Versorgungsgüter, Baumaterial und Sklaven in großen Mengen aufkaufte. Örtliche Handwerker erhielten Aufträge, z.B. die Herstellung allerlei Nägel und eiserner Dornen oder die Verzierung von Steintafeln. Bei jenen Arbeiten tauchte das Zeichen Sherazuls abermals auf.

☞ Gerüchten zufolge arbeitete der Zwerg an einer Grabanlage.

☞ Vielleicht finden sich im Stadtarchiv Hinweise, wohin das Baumaterial und die Versorgungsgüter geliefert wurden.

ZURÜCK IM STADTARCHIV

Mit dem neuen Wissen kann gezielt in den Schriften gesucht werden. Sammeln die Helden 20 TaP* durch *Geschichtswissen*-Proben+4 (als Hilfstalent kann *Rechnen (Buchführung)* genutzt werden), finden sie in alten Transportaufzeichnungen eines Krämers aus der Zeit regelmäßige Nahrungsmittellieferungen, ausreichend für mehr als 30 Mann, die zu einer Baustelle irgendwo im Vorland der Khunchomer Berge südöstlich von Bara Jamin gebracht wurden. Bei 30 TaP* lässt sich eine Aufzeichnung entdecken, die die Lage deutlicher bestimmt: Die Quelle des kleinen Baches Albiraz wird als Zielort für eine neue Lieferung von Spitzhacken und Schaufeln erwähnt.

AUF DER SUCHE NACH DEM GRAB

Die Helden sollten nun genug Informationen haben, um das Grab grob zu lokalisieren. *Geographie*-Probe+3: Die Quelle des Albiraz liegt ca. 20 Meilen südöstlich (fast im 45° Winkel) von Bara Jamin.

SHERAZULS GRABMAL

Für die Erkundung des Grabmals ist die Ausrüstung der Helden äußerst wichtig. Sie sollten wenigstens über folgende Dinge verfügen: ein Brecheisen, mehrere Fackeln, ein bis zwei Spitzhacken, einen Vorschlaghammer, einige Seile. Haben Ihre Helden versäumt, sich um diese Ausrüstungsgegenstände zu kümmern, wird Nora sie vor dem Betreten der Anlage auf das planlose Vorgehen ihrer Begleiter hinweisen. Sie können Nora sich bereits vor der Abreise aus Temphis zu Wort melden lassen.

Im Laufe der Untersuchung gibt es an mehreren Stellen die Gefahr durch die Ansteckung mit einer Krankheit. In diesen Fällen ist eine Ansteckungswahrscheinlichkeit angegeben (z.B. 20 auf W20). Wird die potentielle Infektion durch den Wurf bestätigt, kann sie mittels KO-Probe noch abgewehrt werden. Die Probe ist um die Stufe der Krankheit erschwert und kann durch Vorteile, Überanstrengung etc. weiter modifiziert sein. Das System der Fallen ist der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** entnommen und wird im nebenstehenden Kasten erwähnt.

AUF DER SUCHE NACH DER WAHRHEIT

Der einzige Zugang zum unterirdischen Komplex ist der Durchbruch, den vor 16 Jahren die Grabräuber auftraten. Die

Je nachdem, was Ihre Helden bis jetzt herausgefunden haben, könnten leise Zweifel an der Redlichkeit Sherazuls aufkommen. Trotzdem besteht Nora darauf, in das Grab einzudringen, um die vollständige Wahrheit ans Licht zu bringen.

Auf dem Weg zur Quelle gibt es einige Gehöfte, wo die Helden ohne Probleme für eine Nacht unterkommen können. Wird nach dem Zeichen oder dem Grab gefragt, so wird (ab ungefähr 5 Meilen vor der Quelle) der Hirtenjunge Ahmet genannt, der bei einem Hügel eine Tontafel mit Sherazuls Symbol gefunden hat und sich ansonsten sehr gut in der Gegend auskennt. Ahmet hält sich mit seiner Ziegenherde so gut wie immer in der Nähe der Quelle auf. Der 12jährige Bursche entdeckte vor einem Jahr den Zugang zu der Grabkammer, den die beiden Grabräuber freigelegt hatten. Hier fand er am Rand des Durchbruchs auch die Tontafel, wagte sich aber aus Angst nicht tiefer in das dunkle Loch, so dass die Kammer seit gut 16 Jahren nicht mehr von einem Menschen betreten wurde. Ahmet ist gerne bereit (nach einer *Überreden*-Probe+2 und einem kleinen Handgeld), die Helden zu der Stelle zu bringen, die knapp 2 Meilen südlich der Quelle liegt. Nachdem die Helden einige Zeit durch das zerklüftete Vorland der Khunchomer Berge gewandert sind, führt sie Ahmet auf die schattige, nischenreiche Seite eines Hügels. Direkt unter einem Vorsprung zeigt er auf einen grob in den Felsen gehauenen, unscheinbaren Durchbruch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Verblüfft schaut euch Nora an: "Soll das das Grab eines Helden sein?" Von außen lässt sich dies wirklich nicht errahnen. "Hoffentlich finden wir im Inneren die Antworten, die wir suchen!"

Reste einer geziegelten Mauer sind noch sichtbar, die einst mit Tontafeln (die u.a. mit dem Symbol des Schlangentabs und Warnungen in Ur-Tulamydia bestückt waren, nun aber nicht mehr zu entziffern sind) verkleidet wurde, die Bruchstücke sind teilweise noch im Boden ringsherum zu finden. Das Loch in der Mauer ist gerade so groß, dass sich ein Mensch mit Mühe hineinzwängen kann. Fällt Licht in die Kammer, können von draußen eine Kanope und verzierte Innenwände gesehen werden.

DIE VORKAMMER (I)

Stimmung: Die Kammer soll große Erwartungen wecken, welche Wunder wohl noch in der Grabanlage stecken mögen; die Pracht von Sherazuls Taten soll die Helden blenden.

Die Helden können nun nacheinander die Kammer betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig klettert ihr durch das schmale Loch, immer wieder bröckelt Erde von oben herunter. Der Schein eurer Fackeln erhellt das Innere der Kammer gerade so, dass ihr das Ausmaß des nahezu runden Raumes grob ermessen

könnt. Ihr schätzt den Durchmesser auf knapp 8 Schritt, die Deckenhöhe liegt bei gut zweieinhalb Schritt. Schatten wandern die Innenwände entlang, die mit bebilderten Steintafeln ausgekleidet sind, in der Mitte der Kammer steht ein fast anderthalb Schritt hoher Kanopenkrug aus braunem Ton, sein Radius muss rund einen halben Schritt betragen.

Bei genauerer Betrachtung entdecken die Helden einen Bewohner der Kammer: Hinter der Kanope haust eine Speikobra! Dieser missfällt das Erscheinen der Helden und greift jeden Eindringling an, der sich ihr unaufmerksam oder zu hektisch nähert.

KATAKOMBE UND KAVERNEN

Atmosphäre

Enge und Dunkelheit können jedem Helden zusetzen, besonders wenn er unter Nachteilen wie *Raumangst* und *Angst vor Dunkelheit, Höhlen* etc. (in diesem Abenteuer auch *Totenangst*) leidet. Erschweren Sie Proben in passenden Situationen mit entsprechenden Abzügen. Ein Wurf auf den Nachteil kann auch zeigen, ob ein Held in Panik gerät. Dann können nur noch die Gefährten helfen, etwa durch das Talent *Heilkunde Seele*.

Fackelschein erleichtert optische Sinnestäuschungen, aber auch die anderen Sinne können verwirrt werden, zudem neigen die Sinne durch die ständige Anspannung der Helden zu einer Überreizung.

Enge kann zum Problem werden, wenn sich Helden gegenseitig behindern (z.B. bei einem Positionstausch). Ebenso sind Waffenauswahl und die Anzahl von Kampfteilnehmenden begrenzt.

Weiterführende Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** auf den Seiten 48-51.

Fallen und ihre Entschärfung

Vorhandene Fallen werden mit Werten in Tarnung (T), Schwierigkeit (S) und Schaden (Sch) versehen.

Die **Tarnung** gibt die Erschwernis der *Sinnenschärfe*-Probe an, um eine Falle zu entdecken. Die Probe wird modifiziert durch die vorherrschende Helligkeit (+8 bis +4 bei Fackeln, +10 bis +2 bei Laternen), Spezialisierungen (Fallen), Vor- und Nachteile (z.B. die bei Atmosphäre genannten *Ängste*) oder *Gefahreninstinkt* / *Zwergennase* (TaP*/2 Bonus).

Die **Schwierigkeit** gibt den Malus auf *Schlösser knacken*-Proben an, um die Falle zu entschärfen. *Mechanik* und *Feinmechanik* können als Hilfstalente genutzt werden. Auch hier können die Lichtverhältnisse die Probe erschweren. Außerdem wird teilweise bestimmtes Werkzeug vorausgesetzt, etwa Metallkeile, um Auslöser (z.B. ein Trittstein) zu fixieren.

Der **Schaden** zeigt schließlich die Auswirkungen an, die eine ausgelöste Falle anrichtet.

Weiterführende Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** auf den Seiten 51 bis 76.

Speikobra

Biss: DK HN	AT 12	TP 1W6+1 (+Gift)*
Speiangriff: DK NSP	AT 17	TP Gift**
INI 7+2W6	PA 4	LeP 12 RS 0
GS 3	AuP 25	MR 6/3 GW 8

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP bei Biss, bei Speiangriff: Gesicht oder Augen getroffen: doppelter Schaden und Erblindung für 1 SR), sehr kleiner Gegner (AT+2/PA+5)

* verursacht der Biss SP, kommt das Gift zum Tragen (auch mehrfach): Stufe 8; Wirkung: 3SP / 1SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 / 1W6 KR

** Dem Speiangriff kann nur mit einer Ausweichprobe auf den halben Ausweichwert entgangen werden. Auf der Haut verursacht das Gift pro Treffer 1W6 / 1W3 SP

DIE KANOPE

Die von außen unscheinbare Kanope ist geöffnet, ihr Siegel liegt hinter ihr auf dem Boden. Im Inneren sind arkane Symbole zu erkennen.

☞ *Magiekunde*-Probe +3: 0-3 TaP* es sind Schutz- und Bannsymbole; 4-6 TaP*: gegen Dämonen; über 7 TaP*: gegen gehörnte Dämonen.

Magische Analyse:

☞ ODEM+8: 0-2 ZiP*: die Kanope war magisch; 3 ZiP*: was auch immer in der Kanope war, war ebenfalls magisch; 7 ZiP*: genauer dämonisch; ab 12 ZiP*: es waren mehrere dämonische Präsenzen in der Kanope.

☞ ANALYS+14+Mod.: 0-3 ZiP*: mehrere Dämonen waren in der Kanope magisch gebannt; 4-7 ZiP*: es handelte sich um gehörnte Dämonen der Mishkhara (falls dem Magier eine *Magiekunde*-Probe +8 gelingt: es waren Hektabeli (WdZ 213)); ab 8 ZiP*: die Dämonen konnten Menschen beherrschen und mit diesen Wirten Krankheiten verbreiten.

ZEUGNISSE GROßER TATEN

Die grauen, mannshohen Steintafeln illustrieren die Heldentaten Sherazuls.

Tafel 1: Man erkennt einen Magier mit einem Stab, um den sich eine Schlange windet. Er reicht einem augenscheinlich Kranken eine Schale, im Hintergrund liegen Personen leblos auf dem Boden.

Tafel 2: Es zeigt Sherazul, wie er sich fürsorglich und mildtätig um eine Aussätzige sorgt.

Tafel 3: Man sieht den Magier, wie er einer Frau eine Art Wurm aus dem Ohr zieht (oder hineinlässt?). Die Frau hat keine Pupillen und ist insgesamt äußerst hager und ausgezehrt. Ab diesem Bild ist sein Antlitz mit einer Maske bedeckt, um seinen Stab winden sich zwei Schlangen. Die Maske ist tatsächlich silbern (aus echtem Silber!), nur sehr stark angelaufen.

Tafel 4: Sherazul steht mit beiden Armen empor gestreckt gebietend über einem Fluss (den Mhanadi?), aus dem einfache Bauern und ihre Rinder trinken.

Tafel 5: Die Steintafel, die genau gegenüber dem Eingang liegt, zeigt im Grunde kein Bild, sondern ist bis auf einen Schriftzug, auf der auf Ur-Tulamydia (Nora beherrscht diese Sprache) "Alles ist vergänglich" geschrieben steht, gänzlich kahl.

Klopfen die Helden die Wand mit dem Spruch ab, so erkennen sie, dass sie nicht sehr massiv ist und dahinter ein Hohlraum sein muss. Mit einer Spitzhacke oder einem Vorschlaghammer lässt sich der Zugang öffnen.

Tafel 6: Es ist eine Stadt zu erkennen, an deren Mauern der Magier mit der silbernen Maske steht, davor befinden sich Hunderte fliehende Ratten, davon wenige von dreifacher Größe (*Magiekunde*-Probe+10: die großen Ratten könnten Hirr'Niratim (*WdZ* 214) sein, Diener Mishkharas).

Tafel 7: Das Bild zeigt ausgemergelte Patienten, die kniend Sherazul umringen, der übergroß, fast gottgleich auf sie herabblickt.

Tafel 8: Dieses Bild zeigt Sherazul umringt von Frauen, die nur mit durchscheinenden Schleiern verhüllt sind; im Hintergrund liegt ihm ein ganzes Dorf zu Füßen.

Tafel 9: Hier steht Sherazul vor einigen Kanopen. Es sieht so aus, als ob er in eine davon ein Wesen, halb Ratte, halb Rauchgestalt, hineinzwängt.

KAMMER DER WARNUNG (2)

Stimmung: Die Statue soll imponieren, die Warnung eventuell schon beunruhigen.

Hinter dem verborgenen Zugang hinter der fünften Steintafel führt ein mit Stufen versehener Gang die Helden ca. 6 Schritt schräg nach unten zur 4x5 Schritt großen **Kammer der Warnung**, die recht schmucklos wirkt – mit Ausnahme der 2 Schritt hohen Statue in der Mitte, die auf einem Sockel steht und so fast bis zur Decke reicht. Sie ist aus Sandstein und zeigt eindeutig Sherazul im Magiergewand mit Maske und Stab, dafür ohne Kopfbedeckung oder Schuhwerk. Auf dem Sockel ist eine Inschrift in Ur-Tulamymdia eingraviert.

Die Maske besteht erneut aus angelaufenem Silber. Wird sie abgenommen, ist das Gesicht darunter vollkommen abgeschliffen und konturlos. Ein Magier erkennt an der Gewandung, dass Sherazul eine Beschwörungstunika trägt. Die zwei Schlangen, die sich um den Stab gewickelt haben, können als Sandvipern identifiziert werden (mit einer *Tierkunde*-Probe+4). Die Inschrift besagt: "Wer von meinem Schlage ist, der möge mein Wissen erhalten. Alle anderen finden hier nur den Tod." Aus der Kammer führen zwei Gänge nach Süden, einer nach Norden. Alle Gänge des Grabmals sind durchgängig rund zweieinhalb Schritt hoch und anderthalb Schritt breit. Sie sind gepflastert, die Wände sind glatt in den Felsen gehauen.

DIE GEBEINHÄLLEN (3+4)

Stimmung: Grusel, Angst

Der linke südliche Gang ist abschüssig, 8 Schritt lang und verbindet die Kammer der Warnung mit der **Gebeinhalle** (3), die

rund 4 Schritt tiefer angelegt wurde. Sie ist 4x5 Schritt groß. In zahllosen Nischen an den Wänden liegen Gebeine. Kundige Helden (*TaW Anatomie* mind. 6) können zwischen Männern, Frauen und Kindern differenzieren. In der Mitte des Raumes steht ein anderthalb Schritt langer und 1 Schritt breiter Sarkophag, dessen Deckel einen stämmigen, bärtigen Mann darstellt. Hier liegt der zwergische Baumeister begraben.

Der sandige Boden sorgt bei jedem Schritt der Helden für ein unheimliches, knarzendes Geräusch.

Im Nordosten führt eine Wendeltreppe hinauf zu einer weiteren **Gebeinhalle** (4), die wiederum durch einen 6 Schritt langen Gang mit der Kammer der Warnung auf gleicher Ebene verbunden ist (rechter südlicher Gang). Der Raum ist nur 3x3 Schritt groß, genau wie die andere Gebeinkammer aufgebaut, in den Nischen befinden sich die Gebeine von Sklaven, was an rostigen Fesseln um Fuß oder Hals zu erkennen ist.

GANG (A)

Der nördliche Gang aus der Kammer der Warnung bietet nach 6 Schritt eine Abzweigung nach rechts in **Gang (b)**. Folgt man Gang (a) 2 weitere Schritt, biegt er nach links ab. Hier ist eine Bolzenschussanlage versteckt (T6, S6), die mittels Stolperdraht ausgelöst wird. Allerdings reißt der Draht bei der kleinsten Berührung und hinter der Wand ist ein lautes Krachen zu vernehmen, da das hölzerne Konstrukt in sich zusammen fällt und keine Gefahr mehr darstellt. Ansonsten ist dies eine Sackgasse.

GANG (B)

Dieser Gang ist rund 12 Schritt lang und beherbergt neben einigen sehr gut versteckten Nagelbrettern (T12, S4, Sch 1W6+3, Gift wirkt nicht mehr) kurz vor dem nächsten Raum auf der rechten Seite einen **Geheimgang** (s).

GEHEIMGANG (s)

Dieser Gang ist nur per *Sinnenschärfe*-Probe+12 oder *Zwergennase*-Probe+4 zu entdecken und führt direkt zu **Gang (d)**. Eine Platte im Fels kann an dieser Stelle eingedrückt werden. Allerdings ist der 1 Schritt breite Geheimgang seit geraumer Zeit eingestürzt, kann aber mit guter Ausrüstung und genügend Muskelkraft einigermaßen frei geräumt werden (kostet die Beteiligten 1W6 Punkte Erschöpfung; dies könnte im Irrgarten noch relevant werden).

DIE FALLENKAMMER (5)

Stimmung: Ständige Gefahr

Diese 2x4 Schritt große **Kammer** war nie ein richtiger Raum, sondern ein äußerst gemeiner Hinterhalt. Der Raum ist durch eine Zwischendecke in einen oberen und einen unteren Teil getrennt. Es sieht so aus, als ob diese Kammer Eindringlinge

mit ihrer Decke zerquetschen sollte, die Mechanik scheint aber im Laufe der Jahrhunderte versagt zu haben. So hängt die rund 2 Spann dicke Decke an massiven Eisenketten nur gut einen Schritt über dem Boden. Irgendwie scheint sie verkeilt zu sein. Die Kammer lässt sich auf verschiedene Arten durchqueren:

1. Die Zwischendecke lässt sich nach Prüfen der Helden nicht bewegen, so dass ein Durchkriechen des unteren Teils relativ sicher erscheint. Allerdings folgen nun erst die wirklichen Fallen: Gleich zu Beginn ein Nagelbrett, das sich durch die Hand eines unvorsichtigen Helden bohrt (T8, S4, Sch 1W6+3). In der Mitte ist eine Klappengrube, die ein Opfer 2 Schritt tief in rostige Speere fallen lässt (T10, S3, Sch 2W6-2 SP Sturzschaden +4W6-2 SP Schaden durch die teils abgestumpften Speere; dazu erhöhte Chance auf Wundfieber (Stufe 6): 18 bis 20 auf W20). Durch einen gewagten Sprung kann ein Held dieser Falle noch entgehen (*Athletik*-Probe+4 oder *Akrobatik*-Probe), kurz hinter der Grube wartet aber bereits wieder ein Nagelbrett (T8, S4, Sch 1W6+3).

2. Die Helden können sich durch den gerade einen halben Schritt messenden Durchgang zwischen Gang und herabgelassener Decke zwingen (was mit Rüstung/Ausrüstung durchaus nicht sehr einfach ist) und über die Zwischendecke auf die andere Seite des Raumes gelangen. Allerdings trägt die Fallendecke nur noch weitere 300 Stein. Wird das Gewicht überschritten, stürzt die Zwischendecke herab (1W-1 SP), zusätzlich brechen Stücke der richtigen Decke mitsamt der Ketten herunter und verursachen weitere 4W6 SP. Dieser Schaden kann aber durch eine Probe auf Körperbeherrschung+3 halbiert werden. Zudem droht der Raum in nächster Zukunft gänzlich zu verschütten; den Helden bleiben rund 30 Aktionen, bevor die Kammer nicht mehr passierbar ist – mittels *Intuitions*-Probe+2 kann ein Held diese Zeitspanne ungefähr einschätzen.

Im Vorfeld kann den Helden aber bereits auffallen (3 TaP* in *Mechanik*), dass die sichtbare Pressfalle irgendwie seltsam ist, da keine Verschlussmechanismen am Eingang zu erkennen sind: Wenn die Presse sich langsam senken sollte, hätten sich die Zugänge schließen müssen; als Sturzfalle müsste sie nicht mit den Eisenketten und einer solchen Mechanik derart gesichert werden.

GANG (c)

Der Korridor ist 4 Schritt lang und mündet in einer T-Kreuzung nach Norden und Süden.

GANG (d)

Folgt man dem Gang nach Norden, so wartet erneut eine Bolzenfalle (T5, S5), die nicht mehr funktioniert, biegt man von Gang (c) nach Süden ab, findet sich auf der rechten Seite der Ausgang des **Geheimanges (s)**, der ebenso schwer zu entdecken ist wie sein Eingang. Nach 3 Schritt gibt es einen Weg nach Osten in den **Irrgarten (6)**. Ansonsten geht der Gang 12 Schritt weiter, nach rund 5 Schritt gibt es eine magische Falle, die nur mittels Magie (ODEM-2) entdeckt werden kann.

Die KARNIFILO-Falle: Betritt ein Held eine bestimmte Bodenplatte, verfällt dieser in einen Kampfrausch, der durch den Zauber KARNIFILO (10 ZiP*) ausgelöst wird, falls die MR des Helden 10 Punkte nicht überschreitet. Der Wüterich wird seine Gefährten angreifen, sollte er nicht gestoppt werden, beispielsweise durch einen PARALYSIS.

Eine Zone des EINFLUSS BANNEN oder der DESTRUC-TIBO können im Vorfeld die Falle neutralisieren – man kann die Bodenplatte aber auch einfach umgehen.

Hinter dieser Falle bietet der Gang die Abzweigung in Gang (e) oder wieder in einen sich abzweigenden Gang mit defekter Bolzenfalle (T5, S5).

DER İRRGARTEN (6)

Stimmung: Es ist eng, dunkel, unheimlich, die Wände sind kahl, der Boden sandig, alles gleicht sich.

Er ist das Prunkstück der gesamten Anlage und zugleich eine sehr perfide Falle. Die Gänge hier sind alle einen Schritt breit und zwei Schritt hoch. Die Enge könnte später für die Helden noch zum Problem werden, da Positionswechsel der Helden schwierig bis unmöglich sind.

Erkennen die Helden, dass es sich um einen Irrgarten handelt, wird Nora die Erkundung forcieren, da in der tulamidischen Kultur der Irrgarten als Prüfung oder Versteck besonderer Geheimnisse bekannt ist.

Um das Gewirr der Gänge zu verdeutlichen können Sie folgende Methode nutzen: Kopieren sie den Irrgarten und verdecken Sie ihn dann mit einem größeren Papier, das ein Loch von etwas mehr als der Gangbreite besitzt.

Tritt man aus dem Durchgang von Gang (d) in den Irrgarten, so blickt man zuerst auf eine Wand, in die der Spruch "Alles ist vergänglich" (in Ur-Tulamydia) gemeißelt wurde; die ersten Gänge führen nach Norden und Süden. Innerhalb dieses Komplexes gibt es bei K und R zwei interessante Stellen.

DIE KANOPE (K)

Bei K steht eine verschlossene Kanope, die von außen keine Signaturen aufweist.

Magische Analyse:

☞ ODEM+4: 0-2 ZiP*: die Kanope ist magisch; 3 ZiP*: in dem magischen Geflecht ist etwas ebenfalls Magisches; 7 ZiP*: die Kanope bannt etwas per Antimagie; ab 12 ZiP*: genauer gesagt etwas Dämonisches

☞ ANALYS+10+Mod.: 0-3 ZiP*: ein Dämon ist in der Kanope magisch gebannt; 4-7 ZiP*: es handelt sich um einen gehörnten Dämonen der Mishkhara (*Magiekunde*-Probe+6: es ist ein Tlaluc (WdZ 222)); ab 8 ZiP*: die Eigenschaften eines Tlaluc sind den Helden bekannt

Zerstören oder Öffnen die Helden die Kanope, so wird der zurückgehaltene Dämon seine Pflicht erfüllen (s.u., Helden sind wahrscheinlich auf Kampfdistanz).

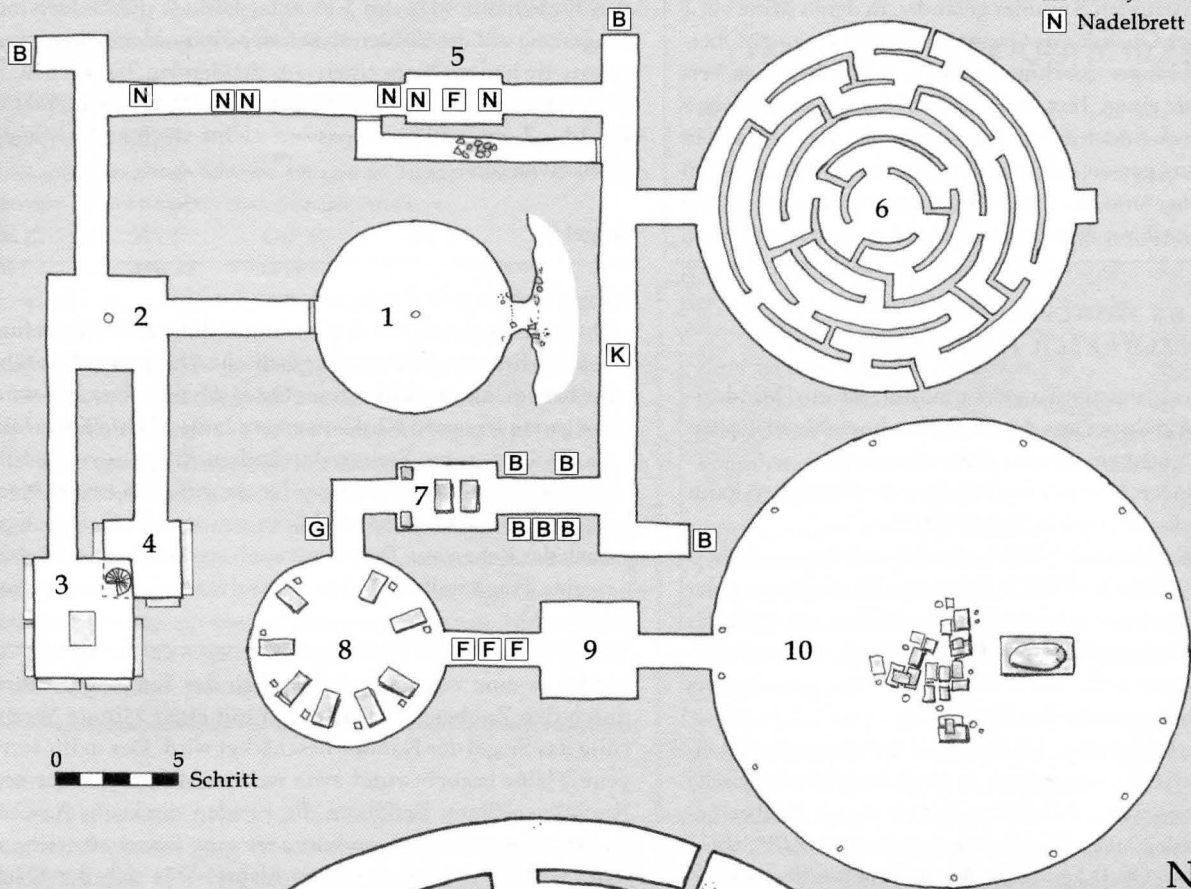
LEGENDE

- 1 – Vorkammer
- 2 – Kammer der Warnung
- 3, 4 – Gebeinhallen
- 5 – Fallenkammer
- 6 – Irrgarten
- 7 – Wächterkammer
- 8 – Frauenkammer
- 9 – Kanopenraum
- 10 – Kammer der letzten Erkenntnisse

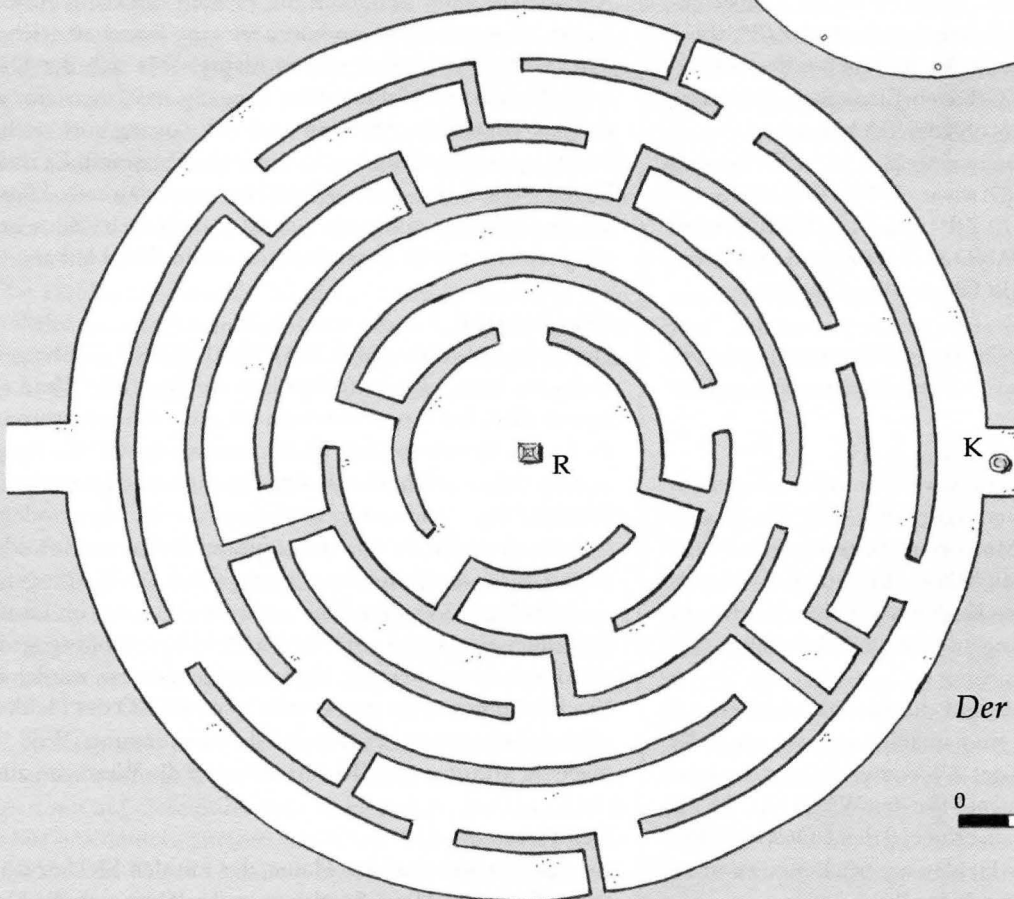
Die Buchstaben bezeichnen einzelne Gangstücke.

DAS GRABMAL DES SHERAZUL
DIE MASKE DES HEILIGEN

- ☐ B Bolzenschussanlage
- ☐ F Fallgrube
- ☐ G Giftfalle
- ☐ K Karnifilo-Falle
- ☐ N Nadelbrett



0 5 Schritt



Der Irrgarten

0 3 Schritt

DANIEL JÖDEMANN 2011

DAS RÄTSEL (R)

Bei **R** in der Mitte der Anlage finden die Helden einen Raum mit einem Rätsel:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr Gang um Gang erkundet habt, seid ihr jetzt in einer kreisrunden Kammer gelandet, in deren Mitte ein 1 Schritt hoher Obelisk aus Granit steht, der an seiner Oberseite eine 5 Finger durchmessende, halbkugelförmige Vertiefung sowie einen Text in Ur-Tulamydia aufweist. Neben dem Felsblock findet ihr 13 Kugeln, die der Größe nach in die Vertiefung passen müssten. Die Kugeln sind aus grauem Marmor, über und über mit filigranen metallenen Adern überzogen und mit den Zahlen 1 bis 13 nummeriert.

MAGISCHE ANALYSEN DES RÄTSELHAFTEN ARTEFAKTS

Das Adernetz, das die Kugeln umhüllt, ist aus Mindorium, was Spezialisten aus der Gruppe schnell herausfinden dürften (*Magiekunde* +4 oder *Hüttenkunde* +2).

Bei einer längeren magischen Analyse des Obeliskens kann folgendes erkannt werden (vgl. **WdZ** 51):

ODEM+16+Mod.: 0-2 ZfP*: der Obelisk ist magisch; 3 ZfP*: stark magisch; 7 ZfP*: die meiste Kraft geht von der Vertiefung aus und zerfasert dann im Boden; ab 12 ZfP*: die Fließrichtung geht in den Boden, von da aus nach Osten und Westen sowie nach oben; außerdem gibt es zwei feine Verbindungen zu den Kugeln

ANALYS+16+Mod.: 0-3 ZfP*: der Obelisk wurde mit einem ARCANOVI verzaubert, es liegt die gildenmagische Repräsentation vor; 4-7 ZfP*: es sind einige Zauber gebunden worden, alle sind gildenmagisch; 8-12 ZfP*: die 3 Zauber, die im Obelisk zu finden sind (neben den ARCANOVI), stammen aus den Gebieten Elementar, Telekinese und Illusion; der Elementar- und der Telekinesezauber sind zeitlich gestapelt, die Illusion ist einzeln; 13-18 ZfP*: es sind die Zauber WAND AUS ERZ sowie ein MOTORICUS, dazu ein VOCOLIMBO; ab 19 ZfP*: der MOTORICUS löst im Osten etwas aus; der WAND AUS ERZ wird im Westen freigesetzt, der VOCOLIMBO direkt beim Obelisk

Jede der Kugeln muss einzeln magisch untersucht werden, wobei die Modifikation von 16 Punkten eigentlich nur für die Kugeln 8+9 gilt:

ODEM+16+Mod.:

0-2 ZfP*: die Kugeln sind magisch (allein schon wegen des Mindoriums); 3 ZfP*: schwach magisch; 7 ZfP*: die Kugeln 8+9 scheinen neben dem Mindorium weitere astrale Macht zu besitzen, die restlichen sind allein auf Grund des Metalls magisch; ab 12 ZfP*: von den Kugeln 8+9 gehen Kraftfasern aus, die eine feine Verbindung zu dem Obelisk haben

ANALYS+16+Mod.:

0-3 ZfP*: die Kugeln 8+9 sind die Artefaktauslöser; 4-7 ZfP*: die beiden Kugeln sind unabhängig von einander einsetzbar; 8-12 ZfP*: Kugel 8 löst zwei, Kugel 9 einen Zauber aus; 13-18 ZfP*: Kugel 8 löst den WAND AUS ERZ sowie den MOTORICUS aus, Kugel 9 den VOCOLIMBO (dieses Wissen erhalten die Helden natürlich nur, wenn sie den Obelisk bereits analysiert haben!)

Die Inschrift lautet übersetzt: "Die Schönheit der Schöpfung liegt in ihrer Vielfalt".

Des Rätsels Lösung findet sich in der Kababyloth, da mit "Schönheit" und "Vielfalt" gleich zweimal auf die Acht verwiesen wird. Durch Proben auf *Sagen/Legenden* +8, *Philosophie* +8 oder *Rechnen* +12 (die *Kulturrunde Tulamidenlande* vermindert den Probenaufschlag um 5 Punkte) können die Helden einen Fingerzeig auf die Zahlenmystik der Tulamiden bekommen. Alternativ könnte Nora einen entscheidenden Tipp geben. Zur Not setzen die Helden die Kugeln einfach nacheinander ein. Bei 1 bis 7 sowie 10 bis 13 passiert nichts, die 8 und 9 hingegen lösen etwas aus:

Kugel 8

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du legst die Kugel mit der Nummer Acht in die Vertiefung des Obeliskens – doch nichts geschieht. Dann plötzlich fährt ihr herum, als die Stille dieses Ortes jäh unterbrochen wird: der ganze Irrgarten wird von einem lauten Schleifen erfüllt, als ob Stein gegen Stein reibt. Zudem spürt ihr starke Vibrationen, Sand rieselt von der Decke auf euch herab. Nach wenigen Sekunden jedoch hören sowohl das Geräusch als auch das Beben auf. Ihr schaut euch verwundert an, bis Nora eine Frage stellt: "Ob hier irgendwo eine Tür aufgegangen ist?"

Leider ist eine zugegangen (nämlich der Eingang), während durch den Zauber MOTORICUS mit einer Minute Verzögerung das Siegel der Kanope beschädigt wird. Der in ihr verborgene Tlaluc braucht rund zwei weitere Minuten, bevor er der Kanope entflieht. Benutzen die Helden direkt im Anschluss Kugel Nummer Neun, so hören sie eine Botschaft (siehe unten), ansonsten passiert vorerst nichts – bis sich der Dämon zeigt. Gehen die Helden zum Eingang des Irrgartens, so ist dort, wo vor einigen Minuten noch der Zugang zum restlichen Tunnelsystem war, nur noch eine glatte Felswand. Es ist keine Fuge zu erkennen, die Wand scheint massiv zu sein. Hier sind die Helden aber eindeutig richtig, der Spruch "Alles ist vergänglich" ist auf der gegenüber liegenden Wand lesbar.

Kein Ausgang

Der Zugang wurde durch WAND AUS ERZ vorübergehend versperrt, kann aber aufgebrochen werden. Die Wand ist 10 Spann dick, hat eine Härte von 10 und 400 Strukturpunkte. Es dauert also einige Zeit und erfordert sehr viel Kraft, bis sie durchbrochen werden kann. Regeltechnisch bedeutet das: jeder Wuchtschlag – und nur so wird die Härte zu überwinden sein – kostet einen Punkt Ausdauer, zusätzlich kommen Ausdauerkosten durch die Behinderung von getragenen Rüstungen hinzu (1 AuP pro 3 Punkte BE); sinkt die Ausdauer im Laufe der Zeit unter ein Drittel, erleidet ein Held Erschöpfung, genauso wie durch *Atem holen* zur Ausdauerregeneration; werden mehr Erschöpfungspunkte angesammelt, als die KO des Helden beträgt, so bekommt er Punkte in Überanstrengung (**WdS** 139). Nach 50 Minuten (10 SR) verschwindet die Wand von allein.

Der Tlaluc

Bis dahin wütet aber der Tlaluc, der mit den Helden ein tödliches Katz und Maus-Spielchen treibt. Wenn sich die Helden der Bedrohung bewusst werden und eventuell schon in ihren

Handlungen eingeschränkt sind, sollten sie weiter unter Druck gesetzt werden: hier ein gluckernes Geräusch, als ob man in Morast tritt, dort ein unheimliches Gurgeln, dann ein sich nähernder, unförmiger Schatten. Da die Helden nicht wissen, wie schnell ihr Gegner ist, müssen sie sich beim Durchqueren des Irrgartens beeilen; hier kann eine falsche Abzweigung das Ende bedeuten. Besonders geeignet sind jetzt Orientierungsproben, die immer schwerer werden sollten.

Tlaluc (WdZ 222)

Eine Lache grün-grauen Schleims mit zwei an Schneckenfüher erinnerte Hörnern, die einen bestialisches Gestank verbreitet.

INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 60 **RS** 3
GS 1 **MR** 22 **GW** 4

Eigenschaften: Formlosigkeit I, Immunität gegen profane Waffen, Regeneration I, Existenz

Besondere Regeln: Der Dämon unternimmt keine direkten Kampfmanöver; er füllt den kompletten Irrgarten mit seinem Gestank und kriecht dann langsam durch die Gänge. Die Helden müssen zu Beginn jeder SR ein KO-Probe+5 ablegen (geruchsempfindliche Helden +10), um nicht für eine SR von Brechkrämpfen geschüttelt zu werden (1W6 SP, keinerlei Kampfhandlungen möglich, die GS wird auf 1 reduziert; im Grunde ist nur eine langsame Flucht möglich). Wer sich dem Tlaluc auf Kampfreichweite nähert (oder umgekehrt), muss alle 2 KR eine KO-Probe+6 (+12) ablegen, um nicht vom Gestank überwältigt zu werden. Zusammengebrochene Helden werden von dem Dämon überzogen und verdaut (was den anderen immerhin 3 Spielrunden lang Zeit verschafft).

Lösungsmöglichkeiten:

- ☞ der Tlaluc wird bekämpft und besiegt, mit seiner Vernichtung verschwinden auch seine miasmatischen Ausdünstungen
- ☞ der Dämon wird ausgetrieben (z.B. mittels PENTAGRAMMA, wobei der Zauberkundige vorher natürlich dem Gestank getrotzt haben muss, um die nötige Handlungsfreiheit zu besitzen)
- ☞ die Helden können knapp eine Stunde lang dem Dämon entkommen und dann ins Tunnelsystem zurückkehren (der Dämon bleibt vorerst im Irrgarten, wird dann aber später die Tunnel erforschen)
- ☞ die Helden brechen die Wand aus Erz auf, allerdings wird der Tlaluc bis auf Kampfreichweite heran kommen, wenn er nicht davon abgehalten wird (z.B. durch Ablenkung eines wagemutigen Helden)

Kugel 9

In der Kababyloth die Zerstörung der Acht!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr Kugel Nummer Neun in die Vertiefung legt, dröhnt eine tiefe, hohle Stimme über euren Köpfen. Schroff klingt die altertümliche, an das Tulamydia erinnernde Sprache, die bereits nach einem Satz endet.

„Ich entlasse dich in deine Sphären, deine Dienste werden nicht mehr benötigt!“, so lautet die Übersetzung. Der Tlaluc reagiert nur auf diese Stimme in Kombination mit dem Befehl und löst sich dann in giftigen gelblichen Schwaden auf. Haben die Helden die Kugel 9 benutzt, bevor der Tlaluc sich aus der Kanope befreien konnte, wurde die einmalige Ladung des Artefakts leider verschwendet.

DIE SUCHE GEHT WEITER

GANG (E)

Die Wände dieses 4 Schritt langen Ganges weisen einige Löcher auf, die als Schießscharten für Bolzenwerfer dienen – 4 von 5 funktionieren nicht (T3, S2, Sch 1W6+6).

DIE WÄCHTERKAMMER (7)

Stimmung: Grusel, Paranoia

Diese 3x4 Schritt messende Kammer enthält zwei steinerne Sarkophage in der Mitte, die sich in der Waagerechten befinden. Im Westen ist ein Durchgang, links und rechts davon steht jeweils ein senkrecht aufgestellter, geöffneter Sarkophag, in denen sich eine mumifizierte Wache befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die trockene, stickige Luft bringt euch zum Husten, der faulige Geruch tut sein Übriges, um euer Unwohlsein zu komplettieren. In den steinernen Särgen halten mumifizierte Leibgarden ihre letzte Wacht. Ihre Bandagen sind von schmutzig grauer Farbe, ihre Turbane verrottet, die Spiegelpanzer angelaufen, das Kettengeflecht zerfressen, die Khunchomer Säbel stumpf. Und doch verströmen sie eine Aura voller Erhabenheit und Pflichtgefühl, als ob sie über den Tod hinaus jederzeit für ihren Herrn eintreten würden.

Den Göttern sei Dank ist ihre Zeit der Loyalität vorbei, hier erhebt sich niemand mehr. Sollten die Helden aber die verschlossenen Särgen öffnen (hier liegen weitere Wächter) oder die Mumien längere Zeit untersuchen/berühren, so erkranken sie bei 19 auf W20 an Paralyse (Stufe 8S), bei 20 an der Schlafkrankheit (Stufe 4S). Falls die Helden auf die Idee kommen, die Wächter prophylaktisch zu verbrennen, sollten sie auf Grund der geschlossenen Räumlichkeiten mit einer Rauchvergiftung rechnen (4W6 SP, halbiert bei gelungener KO-Probe+5).

GANG (F)

Der Gang beherbergt eine defekte Giftfalle (T10, S7). Das verwendete Vitriol bleibt wegen des defekten Zerstäubers in seinem Tank, könnte einem ungeschickten Fallenentschärfer aber gefährlichen Schaden zufügen (5W6 TP, Strukturschaden an der Ausrüstung).

DIE FRAUENKAMMER (8)

Stimmung: Ehrfurcht, Mitleid, bisweilen Bewunderung

Der kreisrunde Raum hat einen Durchmesser von 8 Schritt bei einer Höhe von 4 Schritt. Er beherbergt acht marmorne Sarkophage, daneben steht je eine Büste, die allerfeinstes Geschmeide trägt. Hinter jedem der Särgen steht eine Wandmalerei, die beeindruckende weibliche Schönheiten zur Ansicht bietet. An der Decke prangt eine Malerei, die einen gigantischen, in beste Tücher gekleideten Sherazul darstellt, der seine Arme segnend vom Körper wegstreckt, in der rechten Hand seinen Stab haltend. Die Farben mögen verblasst sein, aber die gebieterischere Ausstrahlung des Magiers ist immer noch zu spüren. In den Särgen liegen die einbalsamierten Frauen aus Sherzuls Harem, in kleinen Kanopen daneben befinden sich ihre Orga-

ne. Von dem ausgestellten Schmuck wären wenige gut erhaltene Stücke nach gründlicher Politur sowie etliche Edelsteine Einiges wert (pro Büste rund 5W20+40 Dukaten). Wer Hand an das Geschmeide legt und längere Zeit mit sich führt, muss mit einer Ansteckung mit Aussatz (Stufe 6, **WdS** 154) rechnen (bei 15 bis 20 auf W20).

GANG (G)

Hier befinden sich die letzten Fallen, die der Komplex zu bieten hat: 3 rostige Fallbeile (**T8**, **S6**, **Sch** 1W20+6 TP, erhöhte Chance auf Wundfieber (Stufe 6): 17 bis 20 auf W20, **WdS** 157).

DAS FINALE: DIE KAMMER DER LETZTEN ERKENNTNISSE (10)

Stimmung: Unheilvoll; die Kammer sollte die Helden überwältigen

Der finale Gang führt in die Grabkammer, die die letzten Geheimnisse birgt. Die Halle durchmisst 20 Schritt bei einer Höhe von 6 Schritt, am Eingang ist links und rechts je eine Feuerschale (weitere sind im ganzen Raum an den Wänden verteilt). Mit Fackeln und Lampen lässt sich der Raum nur spärlich ausleuchten, so dass spätestens Nora eine Schale entzündet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Stichflamme schlägt heiß aus der Feuerschale empor, dann seht ihr das sprichwörtliche Lauffeuer, das sich über eine Rinne in der Wand von Feuerschale zu Feuerschale frisst, bis schließlich der riesige Rundbau komplett in einem unheilvollen, gelblichgrünem Licht blass und kränklich ausgeleuchtet ist. Grässliche Wandmalereien verhöhnen die Schöpfung derart, dass Perainora sich abwenden muss. In der Mitte seht ihr Kisten und Krüge gestapelt, dahinter erhebt sich ein riesiger Sarkophag, der bestimmt 3 Schritt lang und anderthalb Schritt breit ist. Das muss Sherazuls letzte Ruhestätte sein.

Die Wandbilder zeigen ähnliche Szenen wie jene in der **Vorkammer (1)**, allerdings lauern hier Mishkharas dämonische Horden im Hintergrund. Unter der durchscheinenden Haut von hilflosen Menschen winden sich Maden, Käfer brechen aus kranken Leibern heraus; die transparenten Häupter von Sklaven sind Heimstätte von niederhöllischem Gewürm;

GIFT LIEGT IN DER LUFT

Sherazul hat die Feuerschalen präpariert: Mit dem Rauch wird ein Giftstoff verbrannt und so in der Luft verteilt. Das Gift erschwert seinen Opfern das Atmen, ist aber nach all der Zeit bei Weitem nicht mehr so effektiv wie vor 500 Jahren. Mittels einer KO-Probe+3 kann die Wirkung gänzlich ignoriert werden.

Wirkung: Kurzatmigkeit, -1 AuP pro Aktion im Kampf / -
Beginn: 25 KR *Dauer:* 10 SR / -

DER KANOPENRAUM (9)

Stimmung: Gefühl einer ständigen Bedrohung

In diesem nahezu quadratischen Raum (4x4 Schritt) stehen gut ein Dutzend bauchige Kanopen, die meistens einen Schritt Höhe nicht übertreffen. Sie sind nicht gekennzeichnet und beherbergen verschiedenste Dämonen aus Mishkharas Gefolge. Falls ein Held eine magische Analyse anstrebt, können Sie sich an der Kanope im Irrgarten orientieren (Seite 48).

Beschädigen die Helden etwas, könnte das unangenehme Folgen haben – von der Beherrschung durch Hektabeli (**WdZ** 213) bis hin zu einem Kampf mit einem Duglum (**WdZ** 211)!

Sherazul schickt ein Heer von Ratten in eine Stadt hinein; die Sandvipern seines Stabs laben sich an entstellten Leichen; er zerschneidet mit einem Messer das Gesicht einer jungen Frau, deren Augen das pure Entsetzen widerspiegeln.

In den versiegelten Truhen und Krügen finden sich alte Schriftrollen, Bücher, obskure Donaria, exotische Essenzen sowie diverse alchimistische Experimente.

DER LETZTE WÄCHTER

Der Sarkophag ist Sherazul nachgebildet, in den gefalteten Steinhänden befindet sich der echte Zauberstab. Im Inneren befindet sich kein Leichnam, dafür ein Oktavband aus Menschenhaut, der die Geheimnisse des Magiers hütet sowie seine originale silberne Maske! Außerdem ist der Sarkophag mit lebenden Schaben gefüllt. Bereits im geschlossenen Zustand kann man ein leichtes Flirren und Knacken vernehmen (*Sinnenschärfprobe*+6). Sobald der Deckel verschoben wird, schließen sich die Käfer zu einer monströsen Gestalt zusammen.

Belzhorash-Golem

Der Golem ist groß wie ein Oger und besteht ganz und gar aus Schaben. Es müssen Abertausende von Kakerlaken sein, die wild wimmelnd und pulsierend grob eine humanoide Gestalt nachahmen.

Faust: DK HNS AT 11 TP 2W6+4
INI 10+1W6 PA 4 LeP 75 RS 3
GS 4 MR 12 GW 14

Eigenschaften: Resistenz gegen profane Angriffe, Immunität gegen Stiche, Immunität gegen das Merkmal Form, Formlosigkeit I, Regeneration I, Schreckgestalt I / leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Peraine, Verwundbarkeit (Feuer)

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Krankheitsüberträger (je 5 volle SP entsprechen einer Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5% mit dem Schlachtfeldfieber (Stufe 6 / 8 für Elfen; **WdS** 157))

KAMPFTAKTIKEN

Der Golem wird versuchen, den Eindringlingen den einzigen Fluchtweg zu blockieren, um sie alle vernichten zu können. Dazu wird er sich entweder selbst Richtung Ausgang bewegen oder den Durchgang mit Objekten versperren, die er mit sei-

ner immensen Kraft dort hinwirft. Er benutzt dabei alle Gegenstände in seiner Reichweite, so zum Beispiel den Deckel des Sarkophags, Kisten, Truhen und Krüge. Um deren Inhalt kümmert er sich dabei natürlich nicht.

Am besten bekämpfen lässt sich der Golem durch Feuer, besonders Zauber mit Flächeneffekt sind äußerst sinnvoll (IGNISPHAERO, ZORN DER ELEMENTE). Eine FLAMMENWAND vermag seinen Bewegungsradius einzuschränken. Der IGNIFAXIUS hingegen verursacht nur normalen Schaden, da er zu punktuell wirkt und den Golem zum Großteil einfach durchschießt. Schon einfache Fackeln hingegen können den Golem verletzen.

Der Zauber AUGE DES LIMBUS könnte den Golem hinfort saugen, allerdings würde auch etliches Inventar der Kammer im Limbus verschwinden. Zur Entschwörung kämen zusätzlich der DESTRUCTIBO, der REVERSALIS [STEIN WANDLE] und der MISHKHARABANN sowie die Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL in Betracht.

SHERAZULS VERMÄCHTNIS

Falls der Golem (zusammen mit den Helden) nicht zu sehr gewütet hat, ließe sich Vieles aus der Kammer bergen. Allerdings wird Perainora einwerfen, dass gerade von den versiegelten Krügen und etwaigen alchemistischen Mixturen ein hohes (gesundheitliches) Risiko ausgehen könnte und die Gefahr einfach zu groß ist, dass Sherazuls Hinterlassenschaften weiteren Schaden anrichten. Daher würde sie gerne nach Khunchom zurückkehren, um dort fachkundige Hilfe u.a. bei der Drachenei-Akademie anzufordern. Die Bücher versucht die Novizin im Vorfeld zu beschlagnahmen, um jeglichen Missbrauch zu verhindern – und kann den Helden die Gründe hierfür auch darlegen. Kann ein Held glaubhaft darlegen, dass die Bücher bei ihm sicher seien und sollte Nora bisher einen guten Eindruck seiner Redseligkeit gemacht haben, so lässt sie sich auch überreden, ihm die Bücher zu übergeben (Überzeugen-Probe oder Überreden-Probe+5, falls die Novizin belogen werden soll). Anderenfalls sollen die Schriften bis zu ihrer Rückkehr mit adäquater Verstärkung im Grabmal verbleiben.

Folgende Gegenstände möchte Nora bereits auf der Rückreise mit sich führen, um sie Parainor auszuhändigen:

☛ Sherazuls silberne Maske: Die Originalmaske des Magiers ist erstaunlich gut erhalten und weist keinen Verschleiß durch Satinavs Wirken auf. Eine Untersuchung mittels ANALYS (erschwert um 10 Punkte) ergibt:

0-3 ZfP*: die Maske ist komplett von chaotischen Strukturen durchzogen

4-7 ZfP*: die Maske ist ein dämonisches Artefakt

8-12 ZfP*: anscheinend verstärkt und beherrscht die Maske chaotische Kräfte

ab 13 ZfP*: mit der Maske können Dämonen leichter beschworen und kontrolliert werden

Mittels einer Probe+8 auf *Magiekunde* ist zudem die Affinität

zu Belzhorash ersichtlich. Parainor wird darauf bestehen, dass die Maske sicher in einem Tempel verwahrt wird.

☛ Sherazuls Magierstab: Der Stab ist aus dem Holz der Blutulme gefertigt und mit zwei sich um den Schaft windenden Schlangen aus Arkanium verziert. Er ist nicht mehr verzaubert und wird von Parainor an die Helden übergeben.

☛ Sherazuls Tagebuch: Der Octavo aus Menschenhaut schildert Sherazuls Werdegang aus seiner persönlichen Sicht und enthält allerlei alchemistische Rezepturen und (unheiliges) Wissen auf dem Gebiet der Heilkunde. Allerdings verschlüsselte der Magier seine Texte mit einer Geheimschrift (50 TaP* mit Proben auf Kryptographie+6). Die meisten Passagen sind dabei so götterlästerlich gehalten, dass der Oktavband in einen Giftschrank der Peraine-, Hesinde-, Draconiter oder gar der Praios-Kirche gehört. Die Helden können für das Überbringen dieses Buches, was Parainor auch anregt, bis zu 25 Dukaten erhalten.

Falls sich die Helden entschließen, doch etwas von den Tränken und Pulvern mitzunehmen, so können Sie als Meister entscheiden, ob ein Held gerade einen experimentellen Heiltrank mit Nebenwirkungen (Schuppenbildung, Schmerzen), ein äußerst effektives Antidot, ein magisches Narkotikum oder aber ein schleichendes Gift erwischt hat. Für eine ausführliche Analyse sind ein gut ausgestattetes Laboratorium, viel Geduld und ein hoher Talentwert in Alchimie vonnöten.

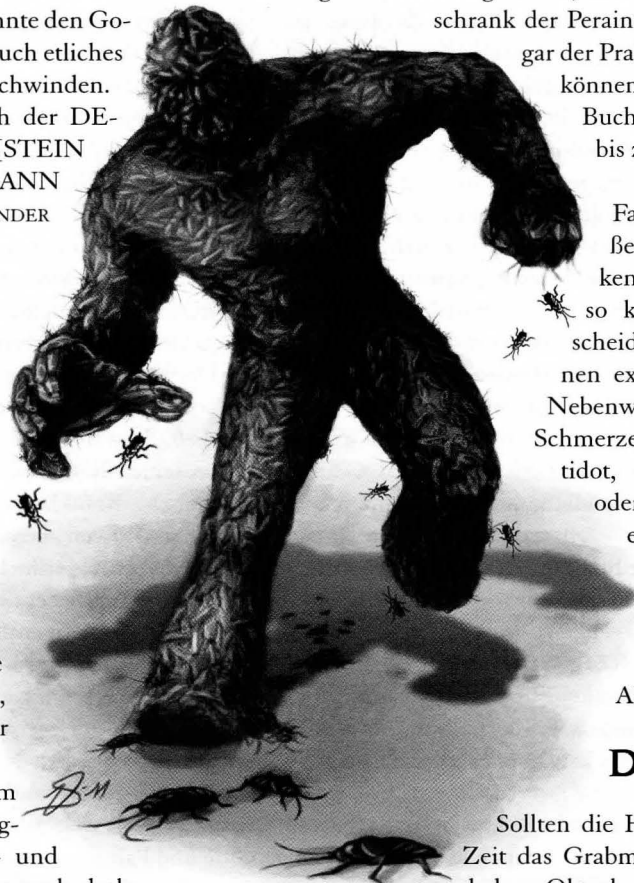
DIE RÜCKKEHR

Sollten die Helden überlebt haben, ist es Zeit das Grabmal mit der Maske, dem Stab und dem Oktavband zu verlassen und zu Parainor zurückzukehren, um ihm die Erkenntnisse zu überbringen und das weitere Vorgehen abzusprechen (z.B. die Bergung der gefährlichen Kanopen, Versiegelung der Grabanlage). Ob die Helden bei den weiteren Maßnahmen beteiligt sein wollen, müssen sie selbst entscheiden, Parainor wird auf jeden Fall noch Magier und Alchimisten der Khunchomer Akademie heranziehen.

Als Parainor den Bericht der Helden erhält, ist ihm die Enttäuschung, gepaart mit Entsetzen, ins Gesicht geschrieben. Aber auch wenn diese keinen Heiligen mitbringen konnten, so haben sie einen Hort der Pestilenz gefunden und unheiliges Wissen erbeutet, bevor es in die falschen Hände gelangen konnte. Wenigstens innerhalb der Peraine-Kirche wird das Ansehen des Tempels steigen, und vielleicht kann sich Parainor bald über ein paar Eimer mit frischer grüner Farbe freuen.

DER MÜHEN LOHN

Falls die Helden im Laufe des Abenteuers erkrankt sein sollten, wird ihre Genesung ihr größter Lohn sein (allerdings muss die Erkrankung erst einmal erkannt werden). Neben einem Abschiedsgegen erhalten Ihre Recken pauschal 200 AP plus 50 AP



für die eventuelle Überwindung des Irrgartens sowie weitere 100 AP für die eigenhändige Vernichtung des Golems. Weiterhin gibt es Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Sinnenschärfe*, *Schlösser knacken*, *Heilkunde Krankheiten* und *Orientierung*. Zusätzlich übergibt Parainor den Helden die versprochenen Heilkräuter der Region.

DRAMATIS PERSONAE

PARAINOR, MEISTER DER ERNTE

Erscheinung: Der schlanke Mittelreicher mit tulamidischem Einschlag trägt eine grüne, ärmellose Kutte, die ihre besten Zeiten schon hinter sich hat und bereits oft geflickt worden ist; dazu häufig noch eine grüne Schürze. Sein langes, dunkelbraunes Haar trägt er offen, sein Bart ist recht kurz gehalten. Wenn er von einer Idee überzeugt ist, sieht man das Feuer in seinen schwarzen Augen lodern.

Geschichte und Charakter: Der noch junge Peraine-Priester hat sich sein Leben aufregender vorgestellt. Während innerhalb der Mauern Khunchoms das Leben pulsiert und die verschiedensten Kulturen aufeinander treffen, segnet er vor den Toren die Felder der Bauern, wie es schon seine Vorfahren getan haben. Er möchte den Tempel mit allen Mitteln zu Glanz verhelfen und ist dabei so fokussiert auf der Suche nach einem potentiellen Heiligen, dass er Vieles nicht hinterfragt oder schlicht ignoriert.

Alter: 25 *Götterläufe Größe:* 1,72 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: kompetenter, aber unterforderter und überambitionierter Priester

Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Überreden, Götter/Kulte, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Ackerbau, Tierkunde

Wichtige Vor-/Nachteile: Geweiht / Moralkodex, Neugier, Verpflichtungen

PERAINORA, "ΠΟΡΑ" GERUFEN, ΠΟΡΙΖΙΝ DER PERAINE

Erscheinung: Nora ist eine sehr grazile Erscheinung, ihr hüftlanges Haar trägt sie zu einem dicken Zopf gebunden; sie trägt robuste, grüne Kleidung.

Geschichte und Charakter: Nora ist in ihrem letzten Jahr vor ihrer Weihe von einem ländlichen Tempel in Aranien nach Khunchom versetzt worden, um "das städtische Treiben" kennen zu lernen. Sie besitzt ein feuriges Temperament und geht immer frohen Mutes voran. Sie ist sehr wissbegierig, bisweilen merkt man ihr aber ihre ländliche Herkunft durch eine große Portion Naivität stark an.

Alter: 17 *Götterläufe Größe:* 1,58 Schritt

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: ungestüme, leicht naive aber warmherzige und unerschütterliche Novizin

Herausragende Talente: Menschenkenntnis, Überreden, Götter/Kulte, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden

Wichtige Vor-/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Krankheiten / Moralkodex, Neugier, Verpflichtungen
Waffenlos: INI 7+W6 AT 8 PA 8 TP 1W6(A) DK H
Kampfstab: INI 8+W6 AT 7 PA 8 TP 1W6+1 DK N
LeP 27 AuP 26 KO 12 RS 0 GS 8 MR 6

Zitate:

"Könnt ihr mir mehr erzählen?"

"Wusstet ihr schon, dass..."

"Wir kennen noch nicht alle Zusammenhänge, wir müssen noch das letzte Geheimnis lüften!"

SHERAZUL ALAM-AL-AYURVA*

Erscheinung: Zu seinen besten Zeiten war Sherazul ein gut aussehender, arroganter tulamidischer Magier, sehr gepflegt und stets auf seine äußere Erscheinung bedacht; später wurde er nie ohne seine silberne Maske gesehen, die sein Gesicht vollständig verbarg.

Geschichte und Charakter: Sherazul, bei seinen damaligen Collegae auch "Der Schöne" genannt, erhielt seine Ausbildung zum Heilmagier durch einen privaten Lehrmeister. In seinen Jahren als Adeptus war er nur an Frauen, Geld und Macht interessiert, er verweilte in den höchsten gesellschaftlichen Schichten, indem er sich in Khunchom als Leibarzt profilierte. Erst als Magus fand er zu seiner Berufung, als er – durch einige Intrigen seiner missgünstigen Konkurrenten diffamiert – der Stadt den Rücken kehrte und durch die Lande reiste. In Yaisir, einer Ansiedlung südlich von Khunchom, konnte er eine Seuche beenden, die den Menschen viel Kummer bereitete. Die tief empfundene Dankbarkeit der Dorfbewohner interpretierte er als ungeheuren Machtgewinn, der seine in Khunchom zurechtgestutzte Arroganz wieder aufleben ließ. So wanderte er umher, um als Bekämpfer von Krankheiten seinen Ruhm zu mehren. Als ihm aber bald darauf eine dämonische Krankheit das Gesicht und damit seine Schönheit zerfraß und er von allen ob seiner Grässlichkeit gemieden wurde, verbitterte er und verfluchte Peraine. In der Stunde seiner größten Verzweiflung verfiel er den falschen Einflüsterungen der fauligen Monarchin des ewigen Siechtums und ging einen Pakt mit der Erzdämonin Belzhorash ein. Nach Jahren der Isolation, in denen er unheilige Forschungen betrieb und auf Spuren der Magiermorgule wandelte, zog er mit einer silbernen Maske durch die Lande, verbreitete ungesehen Not und Elend, um dann als der rettende Erlöser aufzutreten und die Schrecknisse zu bannen, für die er verantwortlich war. Auf diese Weise erforschte er neue Seuchen, Gifte und Parasiten – und brachte den Tod in die Dörfer. Er labte sich an dem Elend der Lebewesen, die sich einst von ihm abwandten, und genoss die gottgleiche Verehrung, die er von nun an von ihnen verlangte. Bevor ihn seine Herrin zu sich rief, ließ er sich eine Grabanlage unter Aufsicht eines zwergischen Baumeisters errichten, in der er sich und seine letzten Geheimnisse versteckte. Zu Lebzeiten war Sherazul übrigens ein Anhänger der Kabbaloth, sein Leben war besonders geprägt von den Zahlen 8 (Schönheit, Vielfalt) und 9 (Hybris, Zerstörung der 8).

Geboren: 460 BF *Größe:* 1,75 Schritt

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Heilmagier / später rachsüchtiger Belzhorash-Paktierer im vierten Kreis

Herausragende Talente/Zauber: alle Heilkunde-Talente, diverse Heilungsformeln / später FLUCH DER PESTILENZ, INVOCATIO MAIOR und MINOR, STEIN WANDLE

Wichtige Vor-/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Gut Aussehend, Resistenz gegen Krankheiten, Aberglaube (Zahlenmystik), Arroganz, Eitelkeit, Neugier / später Morbidität, Rachsucht, Widerwärtiges Aussehen
Paktgeschenke: Schwarze Gabe KRANKHEITEN ERKENNEN, Resistenz gegen Gifte, die silberne Maske als dämonischer Fokus

*Gelehrter der Heilkunde/-magie

DAS VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM

von Michael Rost

Mit Dank an Daniel Geibig, Uli Lindner,

Lars Reißig und Kerstin Rost

Für Lutz

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Ein uraltes Artefakt erwacht und begibt sich auf die Suche nach seinem Herrn. Die magischen Phänomene, die es dabei auslöst, rufen die Helden auf den Plan, um das Artefakt zu bannen.

Spielort: Thalusien

Zeit: beliebig ab 1020 BF

Erfahrung: erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»Endlich – ein Riss – nach all diesen Jahren der Dunkelheit eine Hoffnung. Nicht dass die Zeit davonlief, aber nach den Erschütterungen ergaben sich neue Perspektiven. Das Gefühl von Enge war gewichen, von Außen drang erfrischende KRAFT hinein. Zwar

war der Spalt eng, aber nach der Stärkung dennoch ausreichend, um die "Finger" hindurchzuzwängen und Kontakt aufzunehmen – nach so vielen Jahren...«

DAS ABENTEUER

Das Vermächtnis der Kophtanim führt die Helden auf der Suche nach alttulamidischen Relikten in das Ongalotal. Dort werden sie in die magischen Aktivitäten eines alten Artefaktes verwickelt.

WAS BISHER GESCHAH

»Einst lebte im Tal des Ongalo ein mächtiger Zauberer namens Abalan. Er gebot über Dschinne und Ifritim, ebenso wie er die Macht des Großen Schwarmes zähmte. Gegen seine Feinde focht er von seinem fliegenden Teppich mit einem machtvollen magischen Stab. [...] In seiner Residenz am Fluss lehrte er vielen Schülern die Zauberkunst, darunter auch den Zwillingenbrüdern Selim und Sedef. Dabei erwies sich Sedef als der Magie kundiger, was ihm sein Bruder neidete. [...] Als sich Abalans Leben dem Ende zuneigte, gerieten die Brüder um seine Nachfolge in Streit und Selim erschlug sein eigen Blut. Er nahm den Platz seines Bruders ein und wirkte an seiner statt mit dem Meister die letzten Rituale vor dessen Tod. Selim – ohne die magische Macht seines Bruders – ver-

sagte und brachte damit sich und seinem Meister den Tod. [...] Abalans Stab aber vermochte niemand zu bändigen, und so begrub man ihn zusammen mit seinem Meister.«

–Erzählung des Haimamud Feruzef

In den Dunklen Zeiten waren die Szepter der Macht verbreitete Status-Artefakte für die tulamidische Zaubervertradition der Kophtanim, die – von jeden neuen Besitzer mit zusätzlicher magischer Macht ausgestattet – über Generationen von Lehrer an Schüler weitergegeben wurden. Viele Szepter entwickelten eine eigene Artefaktseele, so auch das Szepter des Groß-Kophta Aslaban Sahil ibn Yasmail, der sich am Ongalo westlich von Yasra niedergelassen hatte. Er hatte das Szepter von seinem Lehrmeister ererbt und plante, es gegen Ende seines Lebens an einen Schüler weiterzugeben. Doch dies sollte nicht geschehen. Er schied aus dem Leben, ohne das Vermächtnis der Kophtanim zu vollenden. (Mehr Informationen zu Ritual und Szeptern finden Sie im Anhang ab Seite 69.)



Das Szepter – durch die beachtliche Zahl der Vorbesitzer mit erheblicher magischer Macht angefüllt – verweigerte jegliche Bindung an einen neuen Meister. So beschloss man, das Artefakt mit Aslaban in seinem Grab beizusetzen. Für die beteiligten Kophtanim war die Angelegenheit damit erledigt. Im Grab jedoch begann das Artefakt ein Eigenleben zu entwickeln: Die Artefaktseele nutzte, gequält von ihren mannigfaltigen schlechten Eigenschaften und der immer noch bestehenden Bindung an Aslaban, ihre Fähigkeiten und belebte Mumien und Teile der Grabbeigaben.

Hierauf wurden die *Mudramulim*, eine andere Tradition tulamidischer Magier, im benachbarten Yasra aufmerksam. Sie drangen in das Grab ein und bargen das Szepter, um es getrennt von seinem alten Meister sicher in einer Höhle im südlichen Aschubim zu verbergen. Zusätzlich sicherten sie das Szepter mit Koschbasalt. Mit dem Untergang Yasras und der dortigen Mudramulimschule um Bosparans Fall fiel das Wissen um Aslabans Szepter und Grab dem Vergessen anheim.

Vor einiger Zeit erschütterte ein Erdbeben den Aschubim. Dabei wurde das Versteck des Szepters beschädigt. Die Erdstöße ließen den Koschbasalt bersten. Dies allein hätte keine größeren Folgen gehabt, wenn nicht durch die Ereignisse der jüngeren Geschichte zusätzlich der Verlauf einiger Kraftlinien verändert worden wäre, so dass eine der *Ketten Satinavs* nun direkt über dem Versteck verläuft. Gespeist aus der neuen Kraftquelle gelang es der Seele des Szepters, ihr Gefängnis zu verlassen. Durch den schmalen Spalt griff die Artefaktseele nach der Freiheit. Das unvollendete *Vermächtnis der Kophtanim* bindet die Seele auch nach all den Jahren noch an ihren ehemaligen Besitzer und so begann sie mit der Suche nach den Überresten ihres Herrn.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Helden verschlägt es in das Dorf Ashlakhand am Ongalo, in dem es zu seltsamen Angriffen durch Insekten und mutierte Tiere kommt. Die Suche nach den Ursachen führt die Helden zum verschütteten Grab Aslabans, der Quelle des Übels. Im Grab müssen die Helden zunächst Chimären und Mumien bekämpfen sowie heimtückische Fallen und Sicherungen überwinden, bevor sie die Grabkammer des Großkophta öffnen. Hier finden sie Hinweise auf die Geschichte des eigensinnigen Szepters. Die Erkenntnis, dass das Szepter Urheber der Phänomene ist, sollte die Helden nun zur Suche desselben animieren.

Alte Geschichten und magische Spuren führen zu einem inzwischen von Ferkinas bewohnten Höhlensystem in den südlichen Ausläufern des Aschubim. Je nachdem, ob sich die Helden mit den Wilden anfreunden, es zu Konflikten kommt oder sie sich einschleichen, entwickelt sich in den Höhlen eine rasante Verfolgungsjagd oder bedrohliche Stimmung.

STAUB DER GESCHICHTE

Im folgenden Kapitel erreichen die Helden das kleine Tulamidendorf Ashlakhand am Ongalo und erleben die ersten Auswirkungen der erwachenden Szepter-Seele. Die Suche nach dem Ursprung der magischen Phänomene führt sie zum Grab des Kophta.

VERKÜPFLUNGEN ZU DEN DUNKLEN ZEITEN

Sollten sie mit dem Material aus der Historien-Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** spielen, bietet das Abenteuer einige Anknüpfungspunkte für eine Heldengruppe im Diamantenen Sultanat der damaligen Epoche. Möglicherweise war einer Ihrer Helden ein Schüler von Aslaban? Die Geschehnisse um den Tod Aslabans und die Mudramulim lassen sich natürlich auch in einem Abenteuer umsetzen, in dem auch die nahe Akademie *Chamib al'Mahmoud* in Yasra eine Rolle spielt. Vielleicht waren es ja sogar Ihre Helden, die das Szepter für die Mudramulim aus dem Grabmal bargen? Passen Sie den Zustand des Grabes dem damaligen Vorgehen Ihrer Helden an.

Letztendlich sollten die Helden das Szepter aus seinem Versteck bergen.

Nun stehen die Helden vor der schwierigen Entscheidung dieses zu vernichten oder aber auf anderem Wege unschädlich zu machen. Dies kann die Helden entweder teuer zu stehen kommen oder mit reicher Belohnung enden.

EIN WORT ZU DEN HELDEN

Ein Held mit magischen Analysefähigkeiten hilft, die Hintergründe des Abenteuers gänzlich zu entschlüsseln. Ebenso ist eine gewisse Kenntnis alter Sprachen von Vorteil. Helden mit geschichtlichem Hintergrundwissen, wie Forscher und Entdecker, werden auf ihre Kosten kommen. Ein kampfprober Charakter ist beim Einstieg und im Magiergrab von Vorteil, während zwielichtige Helden – je nach Situation – in den Ferkinahöhlen und im Grab ihre Stärken ausspielen können. Abgesehen von einigen Exoten gibt es kaum Einschränkungen oder Besonderheiten bei der Wahl der Helden. Vor allem Echsen sind im Tulamidischen nicht gern gesehen und haben mit Anfeindungen zu rechnen. Elfen werden als Dschinne verkannt und erregen entsprechendes Aufsehen.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer lässt sich relativ problemlos in andere entlegene Gebiete der Tulamidenlande verlegen, außerhalb dieser Region ist es jedoch nicht spielbar. Auch zeitlich sind die Geschehnisse relativ flexibel und lassen sich problemlos ab etwa 1020 BF spielen. Sollten Sie das Abenteuer in eine frühere Zeit verlegen, ist dies prinzipiell möglich, da jedoch die Kraftlinienverschiebungen der neueren Zeit als Grund für die Befreiung der Artefaktseele im Abenteuer dienen, müssen Sie bei einem früheren Zeitpunkt eine entsprechende andere Begründung finden.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Bei seinem Studium diverser Tontafelarchive im Zuge der Wiederentdeckung von Bastrabuns Bann entdeckte *Ashtarra Okharim*, die Dekanin der *Chamib al'Abhrass* (Analytischen Fa-

ANPLAUFSTELLEN IM ABENTEUER

Möglicherweise sind die Helden mehrmals im Abenteuer auf die Dienste magischer oder klerikaler Organisationen angewiesen. Einige, die auch als alternativer Auftraggeber dienen können, sind im Folgenden aufgelistet. Dabei sind jeweils ihre *Interessen* und mögliche *Belohnungen* für das Szepter aufgeführt. Unter *Analyse* und *Entzauberung* sind bei magischen Ansprechpartnern die angebotenen Dienste – aufgeschlüsselt nach Qualität/Preis/Verfügbarkeit (Q/P/V) – angegeben. Qualität und Preis 5 entsprechen dabei 10 ZfP* und 12 D für die Analyse sowie 200 D für die Entzauberung. Je Punkt Abweichung werden 2 ZfP* mehr oder weniger zur Verfügung gestellt bzw. verändert sich der Preis um 20% nach oben oder unten. Die Verfügbarkeit der Dienste können Sie mit W20 auf den angegebenen Wert überprüfen – ist der Würfelwurf kleiner oder gleich der Verfügbarkeit, haben die Helden mit ihrer Anfrage Glück. Pro Tag kann maximal ein Versuch unternommen werden. Vergleichen Sie zu diesem System auch die Angaben in der Spielhilfe **Hallen arkaner Macht** ab Seite 43. Ausführliche Beschreibungen der genannten Akademien finden sie ebenfalls in dieser Spielhilfe (Mherwed) bzw. im Nachfolgeband **Horte magischen Wissens** (Khunchom, Mirham, Rashdul). Einen Überblick erhalten sie im Regelwerk **Wege der Zauberei**. Mehr Informationen zu Götterdienern und Tempeln in Khunchom gibt es in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**.

DIE DRACHENEI-AKADEMIE IN KHUNCHOM

Die Magier der tulamidischen Artefaktakademie unter Spektabilität *Khadil Okharim* haben traditionell ein starkes Interesse an arkanen Geheimnissen der Vergangenheit. Die Magier sehen sich als Erben der Magiermogule und wurden deshalb als primäre Auftraggeber ausgewählt. Insbesondere die *Chamib al'Abrhass* interessiert sich für alte Relikte, um den Hintergrund von weiteren *Zauberzeichen* (WdA 136) zu entschlüsseln.

Interessen: Erlangung des Szepters und Erforschung seiner Hintergründe

Analyse: 8/10/16

Entzauberung: 8/9/12

Belohnung für das Szepter: 20-200 D (je nach Zustand und Verhandlungsgeschick)

PEPTAGRAMM-AKADEMIE

Die Zauberer der *Chamib al'Pandjashtra* sind ebenfalls an tulamidischer Magiehistorie interessiert. Bis Ingerimm 1021 BF steht die dämonologische Spektabilität *Belizeth Dschelefsunni* der Akademie vor, ab Rahja 1021 BF lässt sich Spektabilität Sultan *Hasrabal ben Yakuban* von seinem Sohn *Yakuban ben Hasrabal*, einem Elementaristen, vertreten. Sowohl die Dämonologen als auch die Elementaristen können als Auftraggeber dienen.

Interessen: Einlagerung und Erforschung des Szepters

Analyse: 7/7/10

Entzauberung: nicht angeboten

Belohnung für das Szepter: 20-100 D

DIE ZAUBERSCHULE DES KALIFEN

An der jungen *Zauberschule des Kalifen* wird vor allem rastullahgefällige Magie gefördert und gelehrt. Als Auftraggeber sind die Magister um Spektabilität *Mherech ibn Tuleyman* daran interessiert, Relikte entweder zum eigenen Nutzen zu entschlüsseln oder – so diese Rastullahs Gesetzen widersprechen – zu bannen.

Interessen: Bannung von nicht-rastullahgefälliger Magie

Analyse: 5/6/5

Entzauberung: nicht angeboten

Belohnung für das Szepter: 30-80 D

BARALBUS G'HLIATAN

Der Magister Magnus und Spectabilitas secundus der Akademie der Vier Türme zu Mirham hat bereits in der Vergangenheit großes Interesse an arkanen tulamidischen Relikten gezeigt. Nur wenn er als Auftraggeber auftritt, quartiert er sich in einem luxuriösen Hotel in Thalusa ein, wo die Helden ihn zu Beratungen aufsuchen können.

Interessen: das Szepter für seine persönlichen Forschungen sichern

Analyse: 8/0/20 (nur als Auftraggeber)

Entzauberung: Baralbus wird das Szepter nicht entzaubern

Belohnung für das Szepter: 50-200 D je nachdem, ob die Helden dessen Bedeutung erfassen

HESINDETEMPEL UND DRACONITER IN KHUNCHOM

Die Erzwissensbewahrer *Tajka von Eichstätten* bzw. ab Hesinde 1021 *Hiradiel ibn Sindh ay Uru 'Achin* sind durchaus an alttulamidischen Relikten interessiert, haben aber wenig Mittel, um Expeditionen zu finanzieren.

Die Draconiter im *Keshal Nanduria* unter *Kerime al'Kadim* stehen eher bereit, um Gerüchten über alttulamidische Magie nachzugehen. Hier können die Helden sowohl Auftraggeber als auch Unterstützung finden.

Interessen: Historisches Wissen zu erforschen und gefährliche Artefakte zu sichern.

Analyse: 5/kostenlos/5

Purgation: ohne Kosten möglich, wenn auch andere Lösungen vorgezogen werden.

Belohnung für das Szepter: maximal 10 D pro Held für die Auslagen und eine Beteiligung an möglicher weiterer Erforschung des Artefakts

PRAIOSKIRCHE IN KHUNCHOM

Der Praiostempel ist natürlich nicht als Auftraggeber geeignet. Hier können die Helden das Szepter aber nach seiner Auffindung übergeben. Über das weitere Verfahren entscheidet der alternde Vorsteher *Sonnfried von Gründeln*. Er wird das Szepter umgehend vernichten.

Interessen: Vernichtung des Szepters und Austreibung der Artefaktseele.

Analyse: keine, die Praioten sind nur an einer Vernichtung interessiert.

Purgation: kostenlos

Belohnung für das Szepter: 50 D für die pflichtbewusste Aushändigung des 'finsternen Artefakts'

kultät) der *Drachenei-Akademie* zu Khunchom, eine Steintafel mit Hinweisen auf Aslaban. Auf Grund der derographischen Angaben auf der Tafel meint sie – zu Unrecht –, eine direkte Verbindung zu den Mudramulim von Yasra und damit zu den verschollenen und sehr begehrten *Tafeln von Yasra* (WdA 152) herstellen zu können.

Um ihre Theorien zu überprüfen und möglicherweise sogar die Tafeln selber zu bergen, sucht sie geeignete Recken, die den Hinweisen zu Aslabans Wirken im Ongalotal nachgehen. Ashtarra vermutet das Dorf Ashlakhand – dessen Namensähnlichkeit zu Aslabans ihr sofort ins Auge fiel – als Stätte seines Wirkens. Deshalb möchte sie gerne eine Expedition dorthin senden, um nach Hinweise zu suchen.

Entweder haben sich die Helden in Khunchom bereits einen Namen gemacht und werden direkt von ihr kontaktiert, oder sie werden über einen ihrer Aushänge in der Stadt aufmerksam. Für Ihre Erkenntnisse verspricht Ashtarra den Helden je nach Verhandlungsgeschick bis zu 50 Dukaten und einen einmaligen später auszuhandelnden Bonus für besonders interessante Stücke – und vor allem sagt sie den Helden jegliche Beute zu, die nicht von wissenschaftlichem Wert ist.

ІП АШЛАКХАНД

Ashlakhand für den eiligen Leser

Einwohner: 250

Herrschaft: der inoffizielle Dorfvorsteher Muzzafer ibn Kasan vertritt den Bey von Sameach

Tempel: Boron

Gaststätten: Karawanserei (Q5/P6)

Stimmung im Ort: typisches Tulamidendorf; nach dem Spinnenüberfall verschreckte Bewohner und aufkommende Pogromstimmung gegen Magiebegabte.

Am Südufer des Ongalo gelegen, schmiegt sich Ashlakhand umgeben von terrassenartigen Reisfeldern in die Hügellandschaft. Lehmhäuser prägen das Bild, nur im Zentrum erhebt sich der steinerne Bau der Karawanserei, der auch als Fluchtburg dient. Neben den freien Reisbauern im Dorf gibt es noch ein paar Handwerker.

Die Karawanserei ist der einzige Ort, an dem Reisende für die Nacht unterkommen können. Der Besitzer *Muzzafer ibn Kasan* (54, schwarzes Haar, beleibt, gelbe Pluderhose, geschäftstüchtig, ganze Kinderschar) kann den Helden für die Nacht zwei Doppelzimmer oder ein Strohlager im Schlafsaal anbieten. Für Reittiere steht im Innenhof ein Unterstand zur Verfügung. Das einzige Einzelzimmer ist zurzeit von dem reisenden Magier *Zuhal ibn Khorim al Rashid* (73, grauhaarig, langer Bart, typische Magierrobe) belegt. Gestalten Sie den Abend typisch tulamidisch mit Wasserpfeife und Geschichten des Haimamud *Feruzef* (Ende 40, ausgezehrt, zauseliger Bart, verschmitztes Lächeln).

ПАЧТЛИЧЕР АНГРИФ

Während der Nacht werden die Helden durch heftigen Lärm geweckt. Eine durch den SPINNENRUF der Artefaktseele angelockte Vogelspinne wurde mit Hilfe des Zaubers ENTFESSELUNG DES GETIERS (siehe Anhang) in eine Riesenspinne verwandelt und ist nun auf Beutejagd. Das Tier ist auf stolze zweieinhalb Schritt Körpurchmesser angewach-

ALTERNATIVE EINSTIEGSMÖGLICHKEITEN

Wenn Helden oder Spieler sich nicht für archäologische Expeditionen begeistern, können Sie zu folgenden alternativen Einstiegen greifen:

☛ Die Helden könnten rein zufällig nach Ashlakhand gelangen. Ob sie dabei ein spezielles Ziel haben oder nur auf der Durchreise sind, sei Ihnen als Meister überlassen. Die nächtlichen Übergriffe (Seite 58) leiten dann das Abenteuer ein.

☛ Die Helden werden vom Händler *Tamir* (42, hager, schwarzes Haar) aus Brucken angeheuert, um seine kleine Maultierkarawane zu bewachen. Er besucht die Ferkinas seit einigen Jahren, um sie mit begehrten Metallwaren zu versorgen.

☛ Auf der Durchreise könnten die Helden von den Ferkinas als Eindringlinge gefangen genommen werden.

Wollen sie einen Einstieg ins Abenteuer wählen, bei dem die Helden zuerst auf die Ferkinas treffen, sind einige Anpassungen nötig, siehe hierzu Seite 67.

sen. Hungrig wurde sie von den Tieren im offenen Stall der Karawanserei angelockt. Im Gefolge der Spinne finden sich nach Belieben kleinere Vogelspinnen und Skorpionschrecken (Beschreibung und Kampfwerte finden Sie im Anhang).

Angewachsene Vogelspinne

Biss: INI 8+W6 AT 12 TP 2W6+1* DK HNS
PA 6 LeP 65 AuP 135 RS 4 WS 12
MR 8/15 GS 9 GW7

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner; *+Gift wenn der Biss Schaden verursacht: Stufe 3, 2W6 SP, Beginn sofort.

SPURENSUCHE

Falls sich die Helden nach der erfolgreichen Abwehr der Spinne nicht für die Hintergründe des Angriffs interessieren, werden sie von Muzzafer um eine Untersuchung gebeten. Er kann eine bescheidene Belohnung in Höhe von 5 D versprechen. Bei der Suche der Helden können Sie auf die folgende Liste von Hinweisen, Gerüchten und Meinungen der Dorfbewohner zurückgreifen. Bei jeder Information ist angemerkt, ob sie der Wahrheit entspricht (+) oder der Fantasie des Informanten entspringt (–). Am Ende sind jeweils in Klammern mögliche Quellen der Information angegeben.

☛ Panische Dorfbewohner vermuten die Rückkehr des Großen Schwarms (–), (beliebige Dorfbewohner)

☛ Eine schnelle Untersuchung der Spinnen mittels ODEM ARCANUM offenbart die magische Natur (bis 7 ZfP*, ab 8 ist die Verbindung zum Grab erkennbar). Für eine eingehendere magische Untersuchung fehlt eigentlich die Zeit. Sollten sich die Helden trotzdem daran versuchen, orientieren Sie sich am Zauber ENTFESSELUNG DES GETIERS im Anhang, den die Szepterseele mit 12 ZfP* gewirkt hat. (Allgemeines zur Analyse finden Sie auf Seite 68).



☞ *Zafia*, die Hebamme und Kräuterfrau von Ashlakhand (in Wahrheit eine ausgestoßene Hexe der *Schwesternschaft der Schwarze Witwe*), steckt dahinter (–), sie hat sich schon immer verdächtig benommen (?) und hantiert mit Spinnen (+), (beliebige Dorfbewohner)

☞ *Zafia* (32, blauschwarze lange Haare, dunkle Augen, anfangs abweisend, später herzlich) kann, nachdem die Helden ihr Vertrauen erlangt haben, berichten, dass ihre Vertraute Shabra (Vogelspinne) in letzter Zeit häufig ihrer eigenen Wege geht. Eine Befragung des Tiers mittels ZWIEGESPRÄCH vermittelt *Zafia* den Eindruck, das Tier würde von einer Kraft östlich des Dorfes magisch angelockt (+), (*Zafia*).

☞ Der Hirte *Yabman* (schwarze Haare, schlechte Zähne) fand eine entlaufene Ziege vor drei Tagen tot am Fuße eines Hügels im Osten von Ashlakhand (dem Grab). Das Tier war durch einen angewachsenen Skorpionschwanz entstellt und wurde dem örtlichen Borontempel übergeben, der es dem Feuer übergab. Der Boron-Priester *Mhamud ibn Mharbal* (Anfang 80, eingefallenes Gesicht, Glatze, schweigsam) kann nur noch Vermutungen anstellen, dass es sich um eine Chimäre gehandelt hat (+), (*Yabman*, *Mhamud* oder einige Dorfbewohner).

☞ Der *Haimamud* kennt Geschichten von mächtigen Magiern, die einst am Ongalo gelebt haben (+) und sich mit Chimärologie beschäftigten (?). Bestimmt sind die Kreaturen Relikte aus dieser Zeit (+/–), (*Feruzef*).

☞ In der Karawanserei sind Bruchstücke der beiden einst vor dem Grab befindlichen Obelisksen verbaut. Diese können auch als Hinweise auf das Grab dienen. Des *Zelemja* kundige Helden können Sie, sofern diese sich die Mühe machen, die durch *Satinavs* Zahn abgetragenen Zeichen zu entziffern (eine Stunde), mit Hintergrundinformationen zu *Aslaban* versorgen, (eigene Beobachtung der Helden oder Hinweise von *Muzzafer*).

☞ Findige Spurenleser unter den Helden können der Fährte folgen, die die Spinne auf ihrem Weg vom nahe gelegenen Magiergrab hinterlassen hat (*Fährtsensuche* +8). Leider verliert

sie sich einige hundert Schritt östlich von Ashlakhand auf felsigem Boden. Bei gründlicher Suche (*Sinnenschärfe*-Probe +4) können einige verstreute Vogelspinnen und Skorpionschrecken den Weg zum Grab von hier weisen (eigene Beobachtung der Helden oder Hinweise von Dorfbewohnern).

☞ Helden mit *Magiegespür* oder Kenntnis von ODEM, OCULUS oder SICHT AUF MADAS WELT können der Restsignatur der Spinnenspur zum Grab folgen (+6 für die vergangene Zeit).

☞ Die Dorfbewohner wissen, dass im gegenüberliegenden Tal *Ferkinas* leben. Obwohl die Wilden gelegentlich Handel mit den Dorfbewohnern treiben, werden sie nun von einigen als Urheber der Geschehnisse verdächtigt (–), (beliebige Dorfbewohner).

☞ Von Osten kommende Durchreisende können von Ansammlungen von Spinnen einige Meilen östlich von Ashlakhand berichten (+), (der Karawanenführer *Tamir* oder die wandernde Tsageweihte *Palmeya*)

ZUHAL ALS "JOKER"

Der in der Karawanserei abgestiegene Magier dient als "Joker", falls die Helden nicht selbst die Möglichkeit haben, magische Analysen durchzuführen, und von den profanen Hinweisen alleine nicht auf die Lage des Grabes schließen können. Der gebrechliche *Zuhal* ist allerdings von seiner anstrengenden Reise geschwächt, so dass er maximal zwei Analysen durchführen kann und will. Auf keinen Fall wird er sich darauf einlassen, die Helden ins Grab oder gar in die *Ferkinahöhlen* zu begleiten. Er kann aber mit magiekundlichen Ratschlägen zur Seite stehen.

Zuhals Analysefähigkeiten sind nicht die Besten, so dass er maximal 9 ZfP* (abzüglich etwaiger Erschwernisse) zur Verfügung stellen kann.

DAS MAGIERGRAB

Aslabans Grab befindet sich unter einem Hügel zwei Meilen östlich von Ashlakhand abseits der Straße nach Brucken. Der längliche Höhenrücken erstreckt sich über 200 Schritt am südlichen Ongaloufer und hat eine Höhe von bis zu 50 Schritt. Bis vor wenigen Tagen war oberflächlich nichts von dem verborgenen Bauwerk zu erkennen, da der Hügel teilweise mit Goldpinien und Zedern bewachsen ist. Der Eingang zum Grab an seinem westlichen Ende war komplett verschüttet, die beiden Obelisksen davor wurden bereits vor Jahrhunderten als Baumaterial nach Ashlakhand abtransportiert – Teile von ihnen sind in der Karawanserei des Dorfes verbaut.

IM INNEREN DES GRABMALS

Wände und Treppe sind wie die gesamte Anlage direkt aus dem Kalksandstein gehauen. Bedenken Sie, dass es im Grab dunkel ist (AT+8/PA+8), falls die Helden keine geeignete Beleuchtung mitführen. Öllampen (Beleuchtungsstärke 4, AT+3/PA+3) und magische Beleuchtung (Beleuchtungsstärke variabel 1 bis 9) bieten Abhilfe. Vor allem Fackeln bieten sich an (Beleuchtungsstärke 6, keine Beeinträchtigung im Kampf), zumal in einem alten Grab Mumien zu erwarten sind, die ja bekanntlich empfindlich auf Feuer reagieren (4 TaP* in *Magiekunde*). Wer zu viel mit offenem Feuer herumhantiert, kann harmlose Effekte vom Abfackeln von Spinnennetzen bis zum Feuerfangen hölzerner Grabbeigaben auslösen.

DIE TÜREN DES GRABMALS

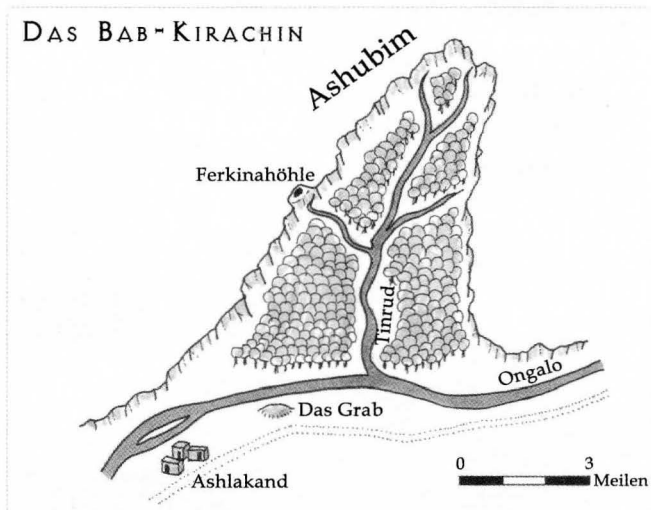
Alle Türen des Grabmals sind mechanische Konstruktionen: Die Erbauer haben beiderseits der Türöffnung schiefe Ebenen konstruiert, auf denen Felsblöcke ruhen. Während der Bauzeit wurden die beiden Blöcke durch Holzbalken abgestützt. Zum Verschließen des Grabes wurden die Balken entfernt und die Steinblöcke glitten zusammen. Zum Öffnen reicht es, die beiden Blöcke ein wenig auseinander zu hebeln und in den entstehenden Spalt immer größere Keile zu schieben. Hierbei können maximal vier Personen gleichzeitig hebeln. Diese müssen bei *Körperkraft*-Proben zusammen 14 Punkte übrig behalten. Für geeignetes Werkzeug in Verbindung mit einer *Mechanik*-Probe können TaP*/2 Punkte Bonus angerechnet werden.

KREATUREN IM GRAB

Im Grabmal können jederzeit von der Szepterseele erhobene oder angelockte Wesen erscheinen. Aslabans mumifizierte Skorpionschrecken bieten sich ebenso wie Vogelspinnen, Feuerskorpione und Wüstenskorpione an (Beschreibungen und Werte finden Sie im Anhang). Darüber hinaus wurden große Mengen an harmlosen kleinen Spinnen angelockt, die allein der Atmosphäre im Grab dienen.

Scheuen Sie sich nicht, auch weitere Insektenchimären zu kreieren. Für Helden mit *Angst vor Spinnen* oder *Insekten* stellt das Grab eine ernsthafte Prüfung dar (um 5 Punkte erschwerte Probe, um nicht Abzüge in Höhe von 3 Punkten auf alle Würfe zu erhalten). Helden, die überzeugend im Rollenspiel ihre Ängste überwinden, verdienen sich eine Spezielle Erfahrung zur Senkung der entsprechenden schlechten Eigenschaft.

DAS BAB-KIRACHIN



Seit den Aktivitäten des Szepters ist jedoch an den Stellen, an denen die Kreaturen das Grab verließen, der Boden aufgebrochen und der Sand sickert langsam in die Hohlräume. Der Eingang wurde freigewühlt, und so ist die zum offenen **Steintor (1)** in die Tiefe führende Treppe leicht zu finden.

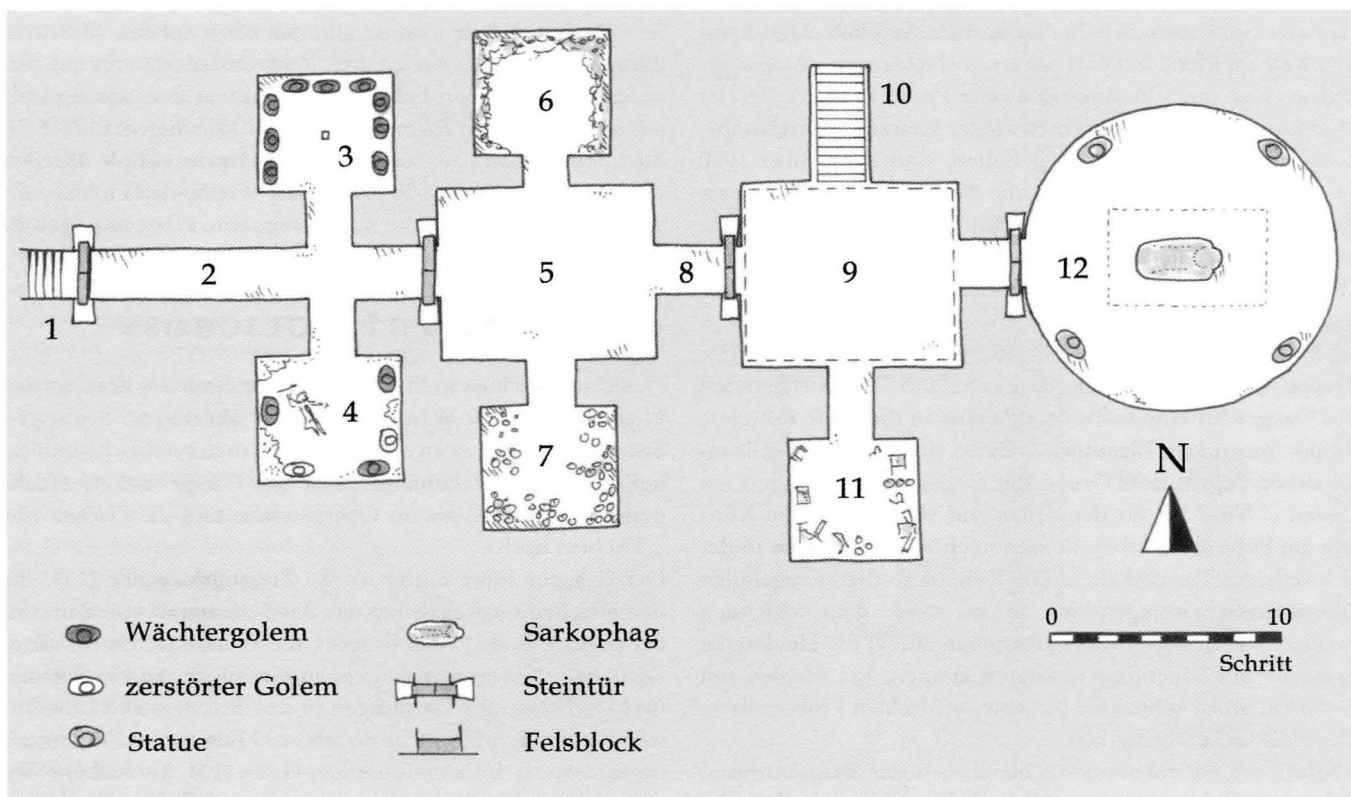
DAS OBERGESCHOSS

Dieser Teil des Grabes wurde als Scheingrab gestaltet, um etwaige Plünderer davon abzuhalten, in das wahre Grab im Untergeschoss vorzudringen. Die Gänge sind hier trapezförmig und breit genug, um den Wächtergolems (s.u.) Platz zu bieten. An keiner Stelle unterschreitet der Abstand der Wände zwei Schritt. Die Höhe beträgt etwa drei Schritt. Die weiteren Maße der Räume entnehmen Sie bitte dem Plan. Auffällig an diesem Teil des Grabes ist das vollständige Fehlen von Verzierungen und Wandmalereien.

Hat man das Eingangstor überwunden, betritt man den **Hauptgang (2)**. Die Luft ist trocken, der Boden mit feinem Sand und Staub bedeckt. Nach acht Schritt zweigen vom Hauptgang nach rechts und links Gänge ab, die in die **nördliche** und **südliche Wächterkammer (3, 4)** führen. Der Hauptgang selbst endet nach wenigen Schritt in der **Zentralkammer (5)**.

Aufmerksame Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe+2) können in Sand und Staub feine Spuren ausmachen, die nach gelungener *Fährtsuchen*- oder *Tierkunde*-Probe ab 2 TaP* auf Vielbeiner wie Skorpione und Spinnen zurückzuführen sind. Dies sind Spuren der von der Szepterseele belebten, mumifizierten Insekten.

In der **nördlichen Wächterkammer (3)** reihen sich an den Wänden neun Wächtergolems auf. In der Mitte der Kammer steht ein spannhocher pyramidenförmiger Stein, der mit verschlungenen Zeichen übersät ist. Er wurde von den Mudramulim während der Bergung des Szepters hier platziert, um die Golems auszuschalten. Die Zauberzeichen sind heute kaum noch zu entziffern. Kenner können jedoch die Sigillen für Bannung und Schutz erkennen, ergänzt um weitere unbekannte Symbole. Wird der Stein entfernt, so erheben sich trotz des Alters von mehr als 1000 Jahren zwei der Wächter zu unheiligem Leben und nehmen ihren ursprünglichen Auftrag wahr. Die Wächter sind schlau genug, Eindringlinge auch in



LEGENDE DES OBERGESCHOSSES

1 – Steintor
2 – Hauptgang
3 – nördliche Wächterkammer

4 – südliche Wächterkammer
5 – Zentralkammer
6 – Gebeinraum
7 – Reliquienraum
8 – Gang

9 – Fallenkammer
10 – Illusionstreppe
11 – Beigabenraum
12 – Scheingrab

die Gänge zu verfolgen, können das Grab jedoch nicht verlassen. Der niedrige Durchlass in der Fallenkammer hindert sie daran, das Untergeschoss zu betreten.

Wächtergolem

INI 6+W6 PA 2 LeP 90 RS 5
Faust: AT 5 TP 2W+3 DK HN
GS 3 MR 15 GW 13

Besondere Kampffregeln: Niederwerfen, immun gegen Feuer, Stiche und das Merkmal Form, Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (besonders Ingerimm)

Die **südliche Wächterkammer (4)** gleicht der nördlichen Kammer im Detail, allerdings fehlen hier vier der neun Wächtergolems. Die Kammer wurde von den eindringenden Mudramulim nicht betreten, so dass kein Bannstein zu finden ist. In diesen Raum sind bereits größere Mengen Sand eingedrungen, der zwei weitere Golems verschüttet hat. Von den restlichen sind nur zwei aktiv. Der letzte Golem liegt erschlagen neben der Leiche eines halbwüchsigen Wilden. Der von der Artefaktseele beherrschte Ferkina *Faruch* drang mit seinen ebenfalls halbwüchsigen Freunden ins Grab ein. Es gelang den Freunden, einen Golem zu besiegen, bevor die anderen *Faruch* erschlugen und seine beiden Begleiter fliehen konnten (siehe 'Die Bân Burshûk' auf Seite 65).

Von der Abzweigung in die Wächterkammern führt der Hauptgang weiter bis vor die Tür der **Zentralkammer des Obergeschosses (5)**. Von hier führen Gänge in alle vier Richtungen. Der polierte Boden ist auch hier mit Staub bedeckt, ansonsten ist der Raum leer.

Im nördlichen **Gebeinraum (6)** stapeln sich an den Wänden Überreste von mindestens 100 Menschen. Es sind die Sklaven, die das Grabmal einst errichtet hatten. Sie wurden getötet, um die Geheimnisse des Baus zu wahren.

Der südliche **Reliquienraum (7)** beherbergt eine Unzahl an versiegelten Amphoren und Krügen. Einige umgestürzte und zersprungene sind die Quelle der herumlaufenden mumifizierten Insekten. Die anderen enthalten bis unter den Rand verschiedene getrocknete oder mumifizierte Wesen. Hier wurden alle experimentellen Wesen Aslabans nach seinem Tod "entsorgt". Die Wesen können bereits in den verschlossenen Krügen belebt worden sein und strömen beim Öffnen heraus (bei 15 bis 20 auf W20; je 1W6 Kreaturen).

Der von der Zentralkammer ostwärts verlaufende **Gang (8)** endet vor einer weiteren Steintür. Hinter dieser erblicken die Helden einen Felsblock, der zweieinhalb Spann über dem Boden zu schweben scheint. Diese **Fallenkammer (9)** barg ursprünglich eine Raumfalle, die von den eindringenden Mudramulim ausgelöst wurde, da sie nicht im Stande waren, sie zu umgehen. Eindringlinge sollten von der herabgleitenden Decke des Raumes zerquetscht werden. Die Mudramulim verkeilten die Decke jedoch, so dass nach der Auslösung ein pas-

sierbarer Spalt zwischen Boden und Decke blieb. Man kann den Raum leicht kriechend passieren (Helden mit *Raumangst* müssen eine um 3 Punkte erschwerte Probe ablegen). Bei der Durchquerung ertönen immer wieder knarrende Geräusche, denn die Keile, die die Decke halten, sind schon über 1000 Jahre alt. Bestens geeignet ist die Situation, um bäuchlings durch den Spalt robbenden Helden W20 Skorpionschrecken auf den Hals zu hetzen. Bedenken Sie, dass in dieser Situation (liegend: AT/PA +3/+3) nur Waffen bis zwei Spann Länge verwendet werden können.

Im Norden führt ein Durchgang zur **Illusionstreppe (10)**. Die Treppe ist eine perfide Falle, die einmal pro Tag beim Betreten des Ganges für eine halbe Stunde eine in die Tiefe führende Treppe vorgaukelt. Eigentlich befindet sich an dieser Stelle eine sieben Schritt tiefe Grube mit eingelassenen Klingen am Boden (7W6–7 SP für den Sturz und 4W6 SP für die Klingen am Fuße der Grube). Es sind noch zwei Ladungen in der Schwelle der Tür enthalten. Die Falle ist an den mangelnden Alterungserscheinungen der Treppe sowie dem fehlenden Staub (*Sinnenschärfe*-Probe) erkennbar, zumal die Helden die Schwelle nur bäuchlings passieren können. Bei Helden mit *Gefahreninstinkt* sollten Sie mit einer verdeckten Probe prüfen, ob sie die Gefahr bemerken.

Südlich der Fallenkammer schließt sich der **Beigabenraum (11)** an. Der Raum ist angefüllt mit Überresten von Grabbeigaben. Da dieser Teil des Grabes nur das Scheingrab ist, findet sich kaum etwas von Wert. Der Rest wurde von den Mudramulim mitgenommen. Zwischen Überresten von antiken Möbeln, zerfallenen edlen Teppichen und geborstenen Amphoren gibt es jedoch eine Menge Verstecke für Skorpionschrecken und Spinnen (je W6, *IN*-Probe+10 um den *Hinterhalt* zu entdecken, sonst keine Reaktionsmöglichkeit in der ersten KR).

Ein kurzes leeres Gangstück führt in das **Scheingrab (12)** des Kophtas. In der Mitte dieses kreisrunden Raums erhebt sich flankiert von vier Statuen ein Steinsarkophag. Die Statuen zeigen alte, in den Dunklen Zeiten verehrte Gottheiten: Im Uhrzeigersinn vom Eingang aus gesehen, finden sich eine aufrecht stehende Gottesanbeterin aus Sandstein (*Ankhatop*), ein Mantikor aus schwarzem Marmor (*Korr*), ein aufrecht stehender Skorpion von zwei Schritt Höhe, ebenfalls aus Marmor (*Bylmaresh*), und ein unförmiges, baumartiges Gebilde, das über und über mit Bienen besetzt ist, aus gelbem Speckstein (*Mha Qasha*). Bis auf die Korr-Statue dürften die Abbildungen selbst versierten Historikern heutzutage kaum bekannt sein (*Geschichtswissen* oder *Götter und Kulte*, jeweils +12). Die Skorpionstatue weist mit der Front zur Wand.

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass der Sarg auf einer drei auf vier Schritt großen Bodenplatte ruht. Eine dünne, umlaufende Fuge ist unter dem Staub zu erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe+2 oder gezieltes Absuchen des Bodens). Der Sarkophag ist nicht fest mit dem Boden verbunden und lässt sich zur Seite schieben (KK-Proben, bis zu vier Personen müssen insgesamt 12 Punkte übrig behalten). Die darunter liegende Steinplatte lässt sich jedoch nicht einfach anheben. Sie ist mit einem Riegelmechanismus gesichert, der mit den vier Statuen verbunden ist. Die Riegel lösen sich, wenn die Statuen in eine bestimmte Position gedreht werden. Der Riegel der Bylmaresh-Statue verkeilte sich, als die Mudramulim das Grab wieder versiegelten, so dass er bereits offen ist. Nach richtiger Drehung der Statuen kann die überraschend dünne Steinplatte aus dem Boden gehebelt werden und gibt einen dunklen Schacht nach unten

frei. Geeignete Beleuchtung gibt den Blick auf den 12 Schritt darunter liegenden Boden frei. Zum Abseilen kann ein Seil an einer der Statuen befestigt werden, was den Abstieg mittels einer einfachen *Klettern*-Probe (bei Misslingen: 6W6–6 SP durch einen Sturz aus halber Höhe) oder das simple Abseilen der Helden (einfache KK-Proben der abseilenden Helden, um einen Sturz zu vermeiden; mindestens eine Probe muss gelungen sein) ermöglicht.

DAS UNTERGESCHOSS

Das Untergeschoss stellt das eigentliche Grab des Kophtas dar. Hier sind fast alle Wände mit Reliefs überzogen. Sie zeigen Szenen aus dem Leben Aslabans, aber auch mythische und religiöse Motive der damaligen Zeit. Die Gänge sind etwas schmaler (1,5 Schritt) als im Obergeschoss und die Decken nur 2,5 Schritt hoch.

Der Schacht führt mittig in die **Zugangskammer (13)**, die den gleichen Grundriss hat wie das Scheingrab. Auch hier ist der polierte Boden staubbedeckt, die Wände zieren vor allem Bildreliefs. Neben dem Durchgang im Osten sind in Zelemja und Ur-Tulamida Warnungen in den Fels gemeißelt, die Totenruhe des Kophta nicht zu stören. Hinter dem Durchgang beginnt ein nach Osten führender **Gang (14)**. Auf halbem Weg zur nächsten Tür befindet sich eine Speerfalle, die durch eine im Boden eingelassene Platte, welche nun einen halben Spann tiefer liegt, ausgelöst wurde. In den Speeren, die von der linken Wand halb in den Gang ragen, hängen die Überreste eines Sklaven, der von den Mudramulim vorgeschickt wurde. Außer seinem verrotteten Skelett und einigen Stoffetzen ist nichts mehr von ihm übrig.

Nach dem Öffnen der Tür am Ende des Ganges bietet sich ein beeindruckender Anblick der **Zentralkammer (15)**. Der Raum ist über und über mit vergoldeten und bemalten Reliefs ausgestattet, deren Farbe auch nach über einem Jahrtausend kaum verblasst ist.

Im Norden der Zentralkammer schließt sich die **Kammer der Gemahlinnen (16)** an. Hier waren in vier Steinsarkophagen – jeweils zwei rechts und links neben der Tür – die Gemahlinnen von Aslaban beigesetzt. Die Deckel der Särge sind herunter geschoben und teilweise zerbrochen.

Die Zentralkammer und die folgenden Räume sind nicht durch Türen voneinander getrennt, so dass sich die vom Szepter erhobenen Mumien im gesamten Bereich frei bewegen können. Die Mumien von Aslabans vier Gemahlinnen sind allerdings sehr langsam.

Mumien von Aslabans Gemahlinnen

Hände: INI	II+W6	AT 7	PA 6	TP IW6+4	DK H
LeP 40	RS 2	WS 7	MR 15	GS 3	GW II

Besondere Kampffregeln und Manöver: Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer

In der südlich gelegenen **Gabenkammer (17)** lagern die Grabbeigaben Aslabans. Von Truhen, zerfallenen Teppichen über Möbelstücke bis hin zu Amphoren und Urnen – gefüllt mit mumifizierten Insekten – findet sich hier alles, was ein Kophta im Leben nach dem Tod brauchen könnte. In der Mitte der Kammer thront eine direkt aus ihrem Sockel ge-

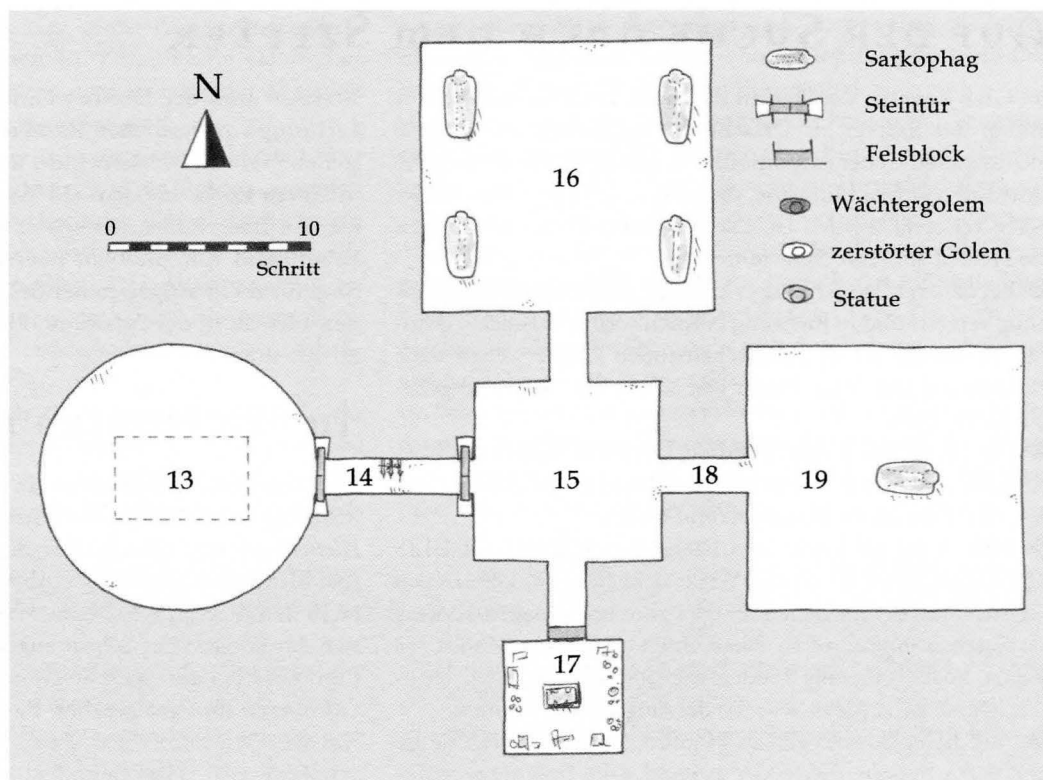
arbeitete große verzierte Truhe, die eine trickreiche Falle darstellt. Der Inhalt – Münzen und Edelsteine, die Aslabans ganzen Reichtum darstellen – ist genau austariert mit einem im Sockel versteckten Gegengewicht. Wird etwas entfernt, so setzt sich ein quaderschwerer Steinblock in Bewegung, der die Türöffnung verschließt (*Sinnenschärfe-Probe +4* zur Entdeckung dieser Falle). Einmal abgesenkt, bewegt sich der Block nicht wieder nach oben. Jede Handvoll entnommener Schatz verschließt die zwei Schritt hohe Öffnung um einen Spann. Durch geschicktes Ausbalancieren kann der Inhalt der Truhe gegen herumliegenden Tand ausgetauscht werden (je Griff in die Truhe *FF-Probe +2*, je eine Handvoll Reichtümer im Wert von 2W6 D; sollten Sie die Art

der Schätze auswürfeln wollen, so können sie hierzu auf die Zufallstabellen in der Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** auf Seite 186 zurückgreifen). Goldgierige Helden werden auf eine harte Prüfung gestellt (*Goldgier-Probe -5* um nicht planlos in der Truhe zu wühlen).

Der Mechanismus ist auf Grund des Gewichtes des Blocks mit herkömmlichen Mitteln schwer zu blockieren. Es müssen stabile Keile oder Stützen herbeigeschafft werden (*Mechanik-Probe +8*), weswegen die Mudramulim hier alles unangetastet gelassen haben. Die meisten anderen Grabbeigaben sind von geringem Wert (zerfallene Teppiche) oder zu groß (teilweise vergoldete Statuen), um durch die ausgelöste Fallenkammer im Obergeschoss abtransportiert zu werden. Ausreichend Zeit vorausgesetzt, können die Statuen aber natürlich zerschlagen und dabei das verarbeitete Gold tragbar gemacht werden. Auf diesem Weg kann pro Zeiteinheit Arbeit Gold im Wert von 5 Dukaten gewonnen werden. Insgesamt beträgt der Wert der verarbeiteten Edelmetalle 50 Dukaten.

Ein kurzer **Gang (18)** führt von der Zentralkammer in das eigentliche Grab Aslabans. Der Boden dieses Ganges unterscheidet sich von den vorherigen: Hier sind schwarze Marmorplatten mit eingravierten Symbolen verlegt. Es handelt sich um die Zeichen der vier oben genannten Götter (stilisierte Symbole: Skorpionschwanz für Bylmaresch, Löwenkopf für Korr, Biene für Mha Qasha und Gottesanbeterin für Ankhatap). Auch wenn es den Eindruck erweckt, erfüllen die Bodenplatten keine spezielle Funktion – hier existiert keine Falle.

In der **Grabkammer des Groß-Kophta (19)** ist der Sarkophag aufgebahrt, in dem seine Mumie ruht. Inschriften und Reliefs an den Wänden preisen Aslaban als begnadeten Chimären-



LEGENDE DES UNTERGESCHOSSES

- 13 – Zugangskammer
- 14 – Gang
- 15 – Zentralkammer

- 16 – Kammer der Gemahlinnen
- 17 – Gabenkammer
- 18 – Gang
- 19 – Grabkammer

meister und Golembauer. Sie berichten ebenfalls von einem mächtigen Szepter, das er sein Eigen nannte. An einem Bild des Szepters ist in wenig prachtvoller Schrift am ansonsten unbeschrifteten, am Boden umlaufenden Sockel eine nachträgliche Ergänzung vorgenommen worden. Die eingedrungenen Mudramulin formulierten hier eine Warnung vor der Macht des Szepters. Die Worte sind sowohl in Zelemja als auch in Ur-Tulamida niedergelegt (TaW jeweils 7, um den Sinn zu erfassen). Der Text gibt die grobe Hintergrundgeschichte und die Absicht der Mudramulin wieder, das Szepter sicher und getrennt von Aslabans Überresten zu verwahren.

Aslabans Sarkophag ist geschlossen und mittels mehrerer mit Zauberzeichen versehener Tonsiegel der Mudramulin versiegelt, um der Artefaktseele den Zugriff zu verweigern. Der Deckel ist nicht besonders schwer (*KK-Probe*). Im Inneren ruht Aslabans Mumie, die Hände über der Brust verschränkt. Es drängt sich der Eindruck auf, dass aus seinen mumifizierten Händen etwas entfernt wurde. Sieben Kampfrunden nach dem Öffnen des Sarkophags erwacht die Mumie durch die Wirkung der nun nicht mehr am Zugriff gehinderten Artefaktseele und greift die Helden an. Werte und Fähigkeiten von Aslabans Mumie finden Sie im Anhang (siehe Seite 70). Wenn die Helden die Mumien seiner Gemahlinnen noch nicht bekämpft haben, werden diese nun von ihm zu Hilfe gerufen. Je nach Aufenthaltsort benötigen sie 10 bis 20 Kampfrunden, um in den Kampf einzugreifen.

Nachdem die Mumie erschlagen ist, löst sich Aslabans Geist als *Gefesselte Seele* aus den Überresten. Solange er sich aber nach seinem Szepter verzehrt, ist er nicht vernünftig in der Lage zu kommunizieren.

AUF DER SUCHE NACH DEM SZEPTER

Im Grab konnten die Helden durch die Inschrift der Mudramulim das Szepter als Ursache der magischen Phänomene identifizieren – oder es zumindest durch die Bilder ahnen. Die Inschriften liefern Hinweise, dass das Szepter irgendwo in der Nähe versteckt worden ist. Die folgenden Hinweise können die Helden auf seine Spur führen:

☞ Bei näherer Betrachtung erscheint Aslabans Geistererscheinung verzerrt und in Richtung Norden – zum Versteck – gezogen: Schwaden seines durchscheinenden Leibes wehen nach Norden, nur um dann wieder von seinen Überresten angezogen zu werden.

☞ Die Leiche des jungen Ferkinas Faruch in der oberen Ebene kann zusammen mit den Informationen aus Ashlakhand den Weg zum nahen Ferkinastamm weisen.

☞ Helden mit entsprechenden Fähigkeiten (ODEM, OCULIS ASTRALIS, SICHT AUF MADAS WELT; siehe Seite 68) können den Verästelungen des magischen Bandes zum beschädigten Versteck des Szepters folgen, sofern ihnen eine Orientierungs-Probe +3 gelingt. Sollte keiner der Helden über solche Fähigkeiten verfügen, könnte Zafia (siehe Seite 58) die Aufgabe übernehmen.

☞ Auf dieser Strecke gibt es Häufungen von Spinnentieren und deren Spuren, denen der aufmerksame Beobachter (*Sinnesschärfe* oder *Fährtenuche*-Probe +3) folgen kann.

☞ Kenner der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* können (mit den oben genannten Zaubern) der Kette Satinavs folgen, die sich sowohl durch das Grab als auch durch das Versteck des Szepters im Bab-Kirachin zieht.

☞ Zafia ist oft im Bab-Kirachin nördlich des Ongalo unterwegs, um dort Heilpflanzen zu sammeln. Gelegentlich hat sie in der Nähe einer kleinen Quelle mit Wasserfall Blutblatt (ZBA 230) gefunden. Das Kraut, das die Anwesenheit von Magie andeutet, hat die Felsen am Grund des Wasserfalls in letzter Zeit förmlich überwuchert.

☞ Auch der Ferkinaschamane *Kazûm iban Ragh* kann als Verknüpfung zwischen Grab und Höhlen dienen: Sobald Aslabans Mumie befreit ist, stärkt sich das Band zwischen Szepter und Grab. Kazûm wird dem Band folgen und früher oder später das Grab erreichen.

☞ Am Nordufer des Ongalo können die Helden den Ferkina Umar (15, einige Ritualnarben, schwarze Haare) finden, der von einer angriffslustigen Meute Waldspinnen (ZBA 178) eingesponnen wurde und nun in einem Baum hängt. Befreien ihn die Helden, kann er vom 'Ausflug' der halbwüchsigen Ferkinas berichten (Seite 65).

Bei der Überquerung des Ongalo kann der Fischer *Yadail* (Ende 20, schwarze Haare, hager, hinkt) mit seinem Boot behilflich sein.

DAS BAB-KIRACHIN

Die bewaldete Schlucht Bab-Kirachin zieht sich nördlich des Ongalos etwa zehn Meilen steil in die Ausläufer des Aschubims. Der kleine Bach Tinrud wässert die üppige Vegetation aus Akazien, Zwergpalmen und dichtem Unterholz. Wenn die Helden der magischen Spur folgen oder Zafias Hinweisen auf das Blutblatt nachgehen, müssen sie sich durchschlagen. Hin und wieder können sie aber auch auf einen Pfad treffen.

Die Verfolgung der Spinnenspur, des Bandes oder der Kette Satinavs führen ebenso wie die Hinweise Zafiras auf das

Blutblatt und der Dorfbewohner auf die Ferkinas auf eine Lichtung am westlichen Rand des Tals. Hier am Fuße einer steilen Felswand verschwindet das Band in acht Schritt Höhe in einem Loch, aus dem ein Wasserfall herabstürzt und den kleinen Bach bildet, der später in den Tinrud mündet. Die Felsen sind von Blutblatt überzogen. Vom Rand der Lichtung führt ein ausgetretener Serpentinpfad zu einem kleinen Plateau in der Felswand. Hier sind mehrere Öffnungen zu erkennen.

IN DEN HÖHLEN DES ASCHUBIMS

Der Zugang zum Höhlensystem ist auf mehreren Wegen möglich. Einerseits durch das Austrittsloch des Wasserfalls. Zwei *Klettern*-Proben führen über die Felswand in eine Kaverne (bei Misslingen einer Probe Absturz aus 4 bzw. 8 Schritt Höhe in den Teich; 2W6-2 bzw. 4W6-4 SP), aus deren Reservoir sich das Wasser acht Schritt zur Talsohle ergießt. Andererseits führt ein Pfad auf einen Felsvorsprung, an dem einige dunkle Öffnungen und gelegentlich Bewegungen zu erkennen sind. Aus weiteren Öffnungen oberhalb steigt dünner Rauch (*Sinnesschärfe* +3). Hier befindet sich der Zugang zu dem von Ferkinas bewohnten Teil der Höhlen. Vom Plateau oberhalb der Schlucht gibt es ebenfalls einen Zugang, durch den ein Eindringen möglich wäre. Dazu muss allerdings die komplette Felswand erklettert werden (4 Proben *Klettern* +4, bei Misslingen Absturz aus 10/20/30/40 Schritt Höhe und entsprechender Sturzschaden von 1W6-1 SP pro Schritt). Die Entdeckungswahrscheinlichkeit durch die Bân Burshûk ist hierbei erheblich. Ein Umgehen der Felswand dauert mindestens einen halben Tag.

Es werden im Folgenden zunächst die wichtigen Räume der Höhlen beschrieben – Maße der Gänge und unbeschriebenen Räumlichkeiten entnehmen Sie bitte dem Plan – weiter unten wird auf die mögliche Vorgehensweise und die Interaktion mit den Bewohnern eingegangen.

DIE HÖHLEN DER BÂN BURSHÛK

Die Bân Burshûk haben die Kavernen im oberen Bereich des Höhlensystems teilweise erweitert, so dass die meisten nicht mehr den Charakter von natürlichen Höhlen haben. Der bewohnte Teil ist durch die Feuerstellen etwas wärmer und durchgehend trocken. Einige der Kammern weisen fensterartige Durchbrüche zur Talseite auf. Im Osten durchzieht die Kette Satinavs die Höhlen. In ihrem Verlauf können immer wieder Mindergeister auftreten.

Felsvorsprung und Eingangsbereich (I) bieten genug Platz, um Versammlungen der gesamten Sippe unter freiem Himmel zu ermöglichen. Ein Großteil des täglichen Lebens findet hier statt, so dass fast immer einige Stammesangehörige anzutreffen sind. Vom Eingangsbereich gehen drei Gänge jeweils ab. Im Norden und Süden bewohnen die Familien jeweils eine **Wohnkammer (A)**. Jede einzelne der insgesamt acht Familienkammern ist individuell eingerichtet. In allen gibt es mehrere mit Fellen belegte Schlafstätten und eine Kochstelle. Die zum Tal liegenden Kammern sind mit Fensteröffnungen ausgestattet. Hinter den Wohnkammern liegen tiefer im Fels **Vorrats- und Lagerräume (B)**.

Der westliche Gang führt in eine große Kammer, die überwiegend natürlichen Ursprungs ist. Diese **Halle (2)** ist Lebensmittelpunkt des Stammes, an dem zu fast jeder Tageszeit einige Stammesangehörige anzutreffen sind.

Der **Ritualraum (3)** wird für gemeinsame Feierlichkeiten, aber auch für den täglichen Götterdienst und für Opferzeremonien genutzt. An der Nordwestwand befinden sich, einen Altarstein flankierend, zwei grob aus dem Stein gehauene Statuen, die Ras'Ragh und Adscharja darstellen. Der Altarstein und der Boden davor sind mit dunklen, getrockneten Blutresten überzogen. Entgegen dem ersten Eindruck werden hier ausschließlich Tieropfer dargebracht.

Die **Kammern des Nuranshâr (4, 5)** liegen nordwestlich der großen Halle. Kazûm bewohnt die hintere Kammer, während er die vordere für seine täglichen Schamanenpflichten nutzt. Hier nächtigt sein Schüler *Nasrath* (13, schwarzes Haar, kaum

Ritualnarben). Beide Kammern sind – neben einigen Gegenständen des täglichen Bedarfs – vollgestopft mit kuriosen Objekten wie Federn, Tiegeln und Blutschalen.

Waquan iban Ardesch bewohnt mit seinen Frauen eine besonders große **Wohnkammer (6)**. Wer sich ohne Einladung des Harans hierher verirrt, sollte schon einen guten Vorwand haben, um nicht den Zorn des alternden Kriegers heraufzubeschwören.

Abgesehen von der großen Halle ist der **Ziegenstall (7)** die geräumigste Kammer im oberen Bereich der Höhlen. Tagsüber erinnert nur ein beißender Geruch an die Tiere. Wer des Nachts die Ziegen stört, macht sich durch deren Geblöke im ganzen Höhlensystem bemerkbar.

Im **Schratenstall (8)** sind zwei Wühlschrate angekettet, die von den Bân Burshûk zum Erweitern und Anpassen der natürlichen Höhlen verwendet werden. Die Kammer ist mit einer Pflanzenpaste eingestrichen, die die Schrate am Graben hindert.

DIE BÂN BURSHÛK

Die Bân Burshûk sind eine Ferkinasippe des Stammes der Bân Mhadjâduri, die getrennt von ihren nördlichen Vettern die Gebirge Thalusiens bewohnen. Sowohl Männer als auch Frauen verzieren ihre Körper mit Schmucknarben. Sie verehren Ras'Ragh und Adscharja als göttliches Paar. Der Stamm bewohnt die oberen Bereiche der Höhlen. Auf dem Plateau oberhalb weiden ihre Herden. Gelegentlich ziehen die Männer im Bab-Kirachin zur Jagd aus. Insgesamt leben etwa 70 Sippenmitglieder in den Höhlen. Mit den 'Blutlosen' pflegen sie wegen ihrer abgeschiedenen Lebensweise kaum Kontakt. Der seltene Besuch von reisenden Händlern wird begrüßt. Weiterführende Informationen zu Ferkinas im Allgemeinen und den Bân Mhadjâduri im Speziellen finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** ab Seite 114.

Die Führung des Stammes obliegt dem Nuranshâr (Schamanen) *Kazûm iban Ragh* (Ende Zwanzig, schwarzes Haar mit silbernen Strähnen, Ritualnarben am ganzen Körper) und dem Haran (Häuptling) *Waquan iban Ardesch* (52, Ritualnarben, schwarzes verfilztes Haar). Kazûm ist Fremden gegenüber relativ aufgeschlossen, während die älteren Stammeskrieger um Waquan eher misstrauisch sind.

Kazûm führt die Bân Burshûk erst seit wenigen Jahren, nachdem sein Vorgänger und Lehrer aus dem Leben geschieden ist. Da er sein Amt bereits in sehr jungen Jahren übernommen hat, konnte er nicht zugleich die Haranswürde seines Meisters übernehmen, und so erkor man Waquan iban Ardesch zum neuen Haran. Insgeheim empfindet Kazûm dies als Demütigung, die inzwischen in Hass auf den erfahrenen Krieger umgeschlagen ist. Bei jeder Gelegenheit versucht Kazûm, sich in gutem Licht zu präsentieren, während er an Waquan kaum ein gutes Haar lässt. Hierbei geht er auch unkonventionelle Wege, indem er versucht, die Helden für seine Zwecke einzuspannen.

Waquan versucht seit der Übernahme der Haranswürde seinem Blute die Vormachtsstellung in der Sippe zu sichern. Ohne eigene Söhne liegen alle seine Hoffnungen auf seinem Enkel Rashni, dem Sohn seiner ältesten Tochter *Farah* (34, zierlich, wilde schwarze Mähne).

Für das Abenteuer von Bedeutung sind die drei Halbwüchsigen *Rashni* (14, zerzaustes, schwarzes Haar, draufgängerisch), Umar und Faruch. Faruch drang unter dem Einfluss eines IMPERAVI der Szepterseele mit seinen Freunden in das Grab

ein. Er wurde von den Golems erschlagen, während die anderen fliehen konnten. Der kurzbeinige Umar wurde auf dem Rückweg von einer Waldspinne gefangen (siehe Seite 64), und so glaubt Rashni, der einzige Überlebende zu sein. Er hat den 'Ausflug' der Halbwüchsigen bisher nicht erwähnt, daher ist das Fehlen der Stammesmitglieder noch nicht aufgefallen.

Für den Fall, dass es zu Auseinandersetzungen kommen sollte, finden Sie hier die Werte eines durchschnittlichen Kriegers und eines normalen Stammesmitglieds:

Ferkinakrieger

Speer mit Steinspitze: INI 10+W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+4 DK S
Steinaxt: INI 9+W6 AT 16 PA 9 TP 1W6+3 DK N
LeP 33 AuP 38 RS 1 WS 7 MR 2 GS 7
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte
Sinnenschärfe: 9 (11/12/12)

Ferkina

Speer mit Steinspitze: INI 9+W6 AT 11 PA 6 TP 1W6+4 DK S
Messer: INI 7+W6 AT 12 PA 6 TP 1W6 DK N
LeP 27 AuP 31 RS 1 WS 6 MR 2 GS 7
Sinnenschärfe: 8 (11/12/12)

In den Höhlen oder beim Erklettern der Felswand müssen die Helden ständig mit Entdeckungen rechnen. Verlangen Sie Proben auf *Sich Verstecken* oder *Sich Verkleiden*, modifiziert um die folgenden Werte. Die TaP* der jeweiligen Proben zählen als Erschwernis auf *Sinnenschärfe*-Proben anwesender Ferkinas. In Klammern ist die Häufigkeit der möglichen Entdeckungen angegeben. Nachts sind die Begegnungswahrscheinlichkeit zu dritteln und die Zuschläge um 4 Punkte zu vermindern.

Lichtung: -3 (1 pro 4 SR)

Felswand: -1 (2 pro Stunde)

Plateau: +4 (1 pro SR)

Felswand oberhalb des Plateaus: +2 (1 Pro 2 SR)

Bewohnter Höhlenteil: +1 (1 pro SR)

Unbewohnter Höhlenteil: -4 (1 pro Stunde)

Wasserstelle: -2 (1 pro 2 Stunden)

DUNKLE GÄNGE UND FEUCHTE KAVERNEN

Die weitläufigen Gänge westlich der Wohnhöhlen liegen höher und werden von den Bân Burshûk kaum genutzt. Deutliche Nutzungsspuren zeigt nur der **Stollen zum Hochplateau (9)**, durch den die Hirten täglich die Ziegen zum Weiden treiben. In den verwinkelten Kammern und Stollen können die Helden auf Rashni stoßen, der zur Erlangung seiner Mannbarkeit nach Khoramswühlern sucht. Wenn die Helden ihm helfen, wird er ihnen vom Ausflug ins Grab mit seinen Freunden erzählen. Befreien die Helden Umar und bergen die Leiche von Faruch, so haben sie bei den Bân Burshûk einen jungen Fürsprecher gewonnen. Ebenfalls mag man hier auf vereinzelte Pilzsammler treffen. Einige der Höhlen werden als Müllhalde oder Abort genutzt.

Über den tiefer gelegenen **Unterirdischen See (11)** im Osten können die Helden heimlich in den Berg eindringen – müssen dabei jedoch aufpassen, dass sie nicht von einer der Frauen der Bân Burshûk beim Wassers schöpfen entdeckt werden. Das Wasser ist klar und angenehm kühl, es gilt den Bân Burshûk als heilige Quelle. Wer mindestens einen Schank aus der Quelle trinkt, hat in der folgenden Ruhephase eine um einen Punkt erhöhte AsP-Regeneration. Die Wirkung geschöpften Wassers verliert sich innerhalb weniger Stunden. Der See hat einen Durchmesser von neun Schritt. Sein Grund fällt vom flachen Westufer steil nach Osten ab, wo er eine Tiefe von über sechs Schritt erreicht. Vom Westufer führt ein **feuchter Gang (10)** nach oben.

Es ist möglich, den weiteren **Bachlauf** zu durchtauchen, um in die Quellschleife zu gelangen. Dies ist der einzige Weg in die Tabuzone, ohne die Wohnhöhlen zu durchqueren. Waffen mit mehr als drei Spann Länge und schwere Rüstungen müssen zurückgelassen werden. Auf Grund der starken Strömung ist dieser Weg nur für geübte Schwimmer zu empfehlen: Zwei Proben auf *Schwimmen* +4. Beim Misslingen der ersten wird man aus dem Bachlauf gespült. Misslingt die zweite, bleibt der Betreffende im engen Durchlass stecken und kann sich nur mit einer GE-Probe +3 oder mit Hilfe seiner Gefährten befreien. Geht ihm nach AU/2 Kampfrunden die Luft aus, verlangen Sie zunehmend erschwerte KO-Proben (+0 in der ersten KR, +1 in der zweiten KR usw.), bei deren Misslingen er W6 Punkte Ausdauerverlust erleidet. Sinkt die Ausdauer auf 0, wird er ohnmächtig und verliert 1W6 LeP pro KR.

Die **Quellschleife (12)** ist knietief mit kühlem Bergwasser geflutet. Auf der Westseite gibt es zwei sanft nach oben führende Zugänge. Im Norden ist die eigentliche **Quelle (13)** des Baches.

TABU IN DER TIEFE

Im tiefer gelegenen Höhlenteil sind die Gänge deutlich feuchter als im oberen Bereich. Beim Einzug in das Höhlensystem haben die Nuranshâr die magische Ausstrahlung des Szepters entdeckt und deshalb diesen Teil der Höhlen zur *Tabuzone* erklärt.

An drei Stellen führen **steile Gänge (C)** in die Tiefe, an denen von den Schamanen Tabu-Markierungen angebracht wurden (zum Überschreiten: MU-Probe +5, WdZ 163). Die Wandnischen rechts und links des Ganges zieren einige Totenschädel. Der Boden ist mit getrockneten Blutspritzern bedeckt, und es liegen Reste von Federn herum. Das Höhlensystem jenseits der Markierungen ist den Bân Burshûk unbekannt. Die Gänge

BELEBTE UNTERWELT

An einigen Stellen sind die Gänge als Folge des Erdbebens eingebrochen, überall liegen Felsen und Gestein herum. Bei den Einstürzen können mit einiger Mühe in W3 Stunden Durchgänge geschaffen werden (KK-Proben, je Stunde 2 Punkte *Erschöpfung*). Geeignetes Werkzeug (Brecheisen, Spitzhacken) halbiert die benötigte Zeit.

An anderen Stellen kann es zu Begegnungen mit verschiedenen tierischen Bewohnern kommen: Würfeln Sie beim Betreten jeder einzelnen nicht von den Ferkinas bewohnten Höhle mit einem W20, bei 17 bis 20 kommt es zu einer Begegnung (W20):

1-4: Höhlenläufer

Ein harmloser Hühnervogel, der sich an das Leben unter Tage angepasst hat.

5-10: W20 bis 4W20 Fledermäuse

Biss: INI 9+2W6	AT 5	TP 1 SP	DK H
PA 0	LeP 1	AuP 50	RS 0
MR 2	GS 18	GW 1	WS 4

Besondere Kampfregeln und Manöver: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4, PA+7)

11-14: Khoramswühler

Krallen: INI 6+1W6	AT 7	TP 1W6+1	DK H
Biss: INI 6+1W6	AT 7	TP 1W6	DK H
PA 0	LeP 6	AuP 20	RS 1
MR 2	GS 2	GW 2	WS 3

Besondere Kampfregeln und Manöver: Hinterhalt (2), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

15-17: Höhlenspinne

Biss: INI 7+2W6	AT 8	TP 1W6+2*	DK H
PA 5	LeP 25	AuP 20	RS 2
MR 9/8	GS 5	GW 5	WS 7

Besondere Kampfregeln und Manöver: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände: Höhle, *+Gift: Stufe 4, AT/PA/GE/KK-I, Beginn 3 KR, Dauer: Regeneration mit 1 Punkt/Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf keine Wirkung.

18-19: Gruftassel

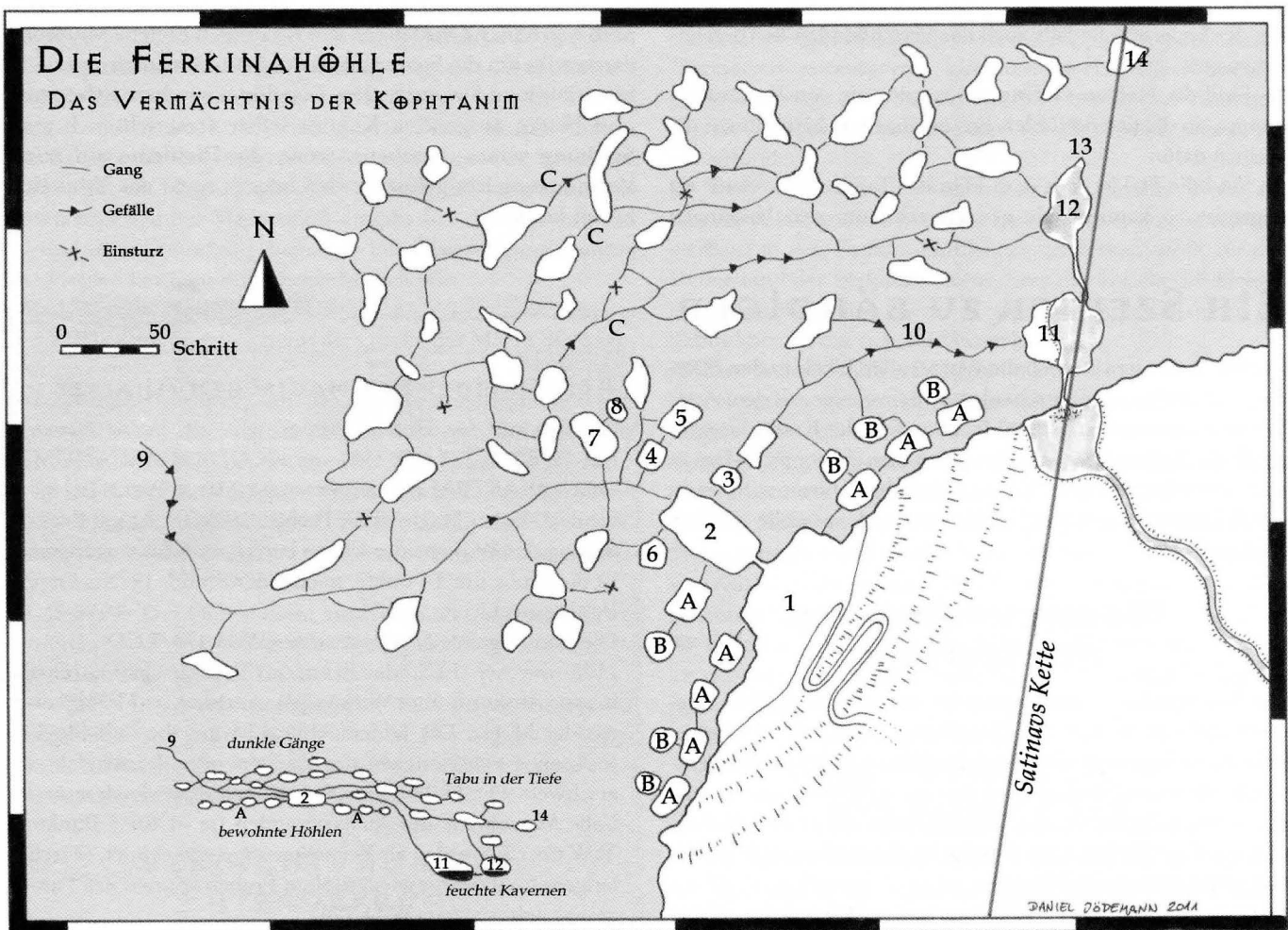
Zangen: INI 4+1W6	AT 11	TP 1W6+3	DK H
PA 6	LeP 30	AuP 30	RS 4
MR 13/12	GS 4	GW 7	WS 8

Besondere Kampfregeln und Manöver: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände: Höhle

20: W6+1 Wühlschrate

Hieb: INI 9+1W6	AT 10	TP 1W6+4	DK H
PA 5	LeP 35	AuP 75	RS 8
MR 10	GS 2	GW 9	WS 9

Besondere Kampfregeln und Manöver: Gezielter Angriff (Biss: 3W6+4 TP, je 10 TP RS-I), Gelände: Höhle, Raserei (1, wenn in Ecke gedrängt)



LEGENDE

Zahlen bezeichnen individuelle Räume,
Buchstaben generische Örtlichkeiten.

A – Wohnhöhlen

B – Vorrats- und Lagerräume

C – Steiler Gang mit

Tabu-Markierungen

1 – Felsvorsprung

2 – Halle

3 – Ritualraum

4 – Vorkammer des Schamanen

5 – Kammer des Schamanen

6 – Wohnkammer des Harans

7 – Ziegenstall

8 – Schratenstall

9 – Stollen zum Hochplateau

10 – Feuchter Gang

11 – See

12 – Quellhöhle

13 – Quelle

14 – Versteck des Szepters

und Höhlen sind naturbelassen. Der Plan zeigt nur diejenigen Hohlräume und Stollen, die von Menschen durchquert werden können. Dazwischen existiert eine Vielzahl von Rissen und Spalten. Einige der Hohlräume sind mit klebrigen Schimmelpilzen oder sanft glühenden Phosphorpilzen überwuchert.

DAS ZIEL DER SUCHE (14)

Eingemauert in eine kleine Felsnische dieses Raumes im nördlichen Bereich des Systems findet sich die Truhe aus Koschbasalt mit dem Szepter. Einige Erzmännlein, aus der Umgebung angelockte Mindergeister, tummeln sich um einen Riss im Mauerwerk. Mit etwas Mühe (*Körperkraft*-Probe +4) können die Steine aufgebrochen werden. Im Inneren liegt, gebettet auf ein zerfallenes Samtkissen, das Szepter. Eine genaue Beschreibung finden Sie im Anhang.

DAS VORGEHEN DER HELDEN

☞ Heimliches Vorgehen: Die Helden schleichen sich in die Höhlen ein und müssen ständig eine Entdeckung fürchten,

oder es kommt sogar zu einer Verfolgungsjagd der Stammeskrieger durch die Gänge und Höhlen. Bedenken Sie, dass die Bân Burshûk im oberen Bereich des Höhlensystems über Ortskenntnis verfügen, die Bereiche des Tabus jedoch nicht betreten.

☞ Offener Kampf: Aggressives Vorgehen gegen die Bân Burshûk ruft alle Krieger des Stamms auf den Plan – eine Übermacht von etwa 25 Kämpfern, der die Helden im offenen Kampf kaum gewachsen sein dürften. Die Höhlen bieten aber die Möglichkeit, sich zu verschanzen, und die Ferkinas werden das Tabu nicht brechen. Es kann zu einer regelrechten Belagerung der Helden im unteren Bereich der Höhle kommen. Hier können die Helden mit dem erbeuteten Szepter entweder einen Durchbruchversuch wagen, auf ein Ablenkungsmanöver setzen oder die überfluteten Gänge zum Austrittsloch des Baches zur Flucht nutzen.

☞ Haben Sie den Abenteurereinstieg über die Ferkinas gewählt, so werden die Helden nach dem Erwachen des Szepters in die Tiefen gesandt, um den auftretenden magischen Phänomenen (Spinnenansammlungen und Mindere Geister) nachzugehen, da das Tabu die Bân Burshûk selbst daran hindert.

Bei der Spurensuche fällt auch das Verschwinden der Jugendlichen auf.

☞ Sind die Helden Gefangene, werden sie von Kazûm gedungen, in die tiefen Höhlen einzudringen, er bietet ihnen die Freiheit dafür.

☞ Sind die Helden mit dem Händler Tamir (siehe Seite 58) angereist, so kommen sie gerade recht, um den Vorgängen

nachzugehen. Es wird ihnen von Kazûm als übliche Mutprobe dargestellt, um die Freundschaft des Stammes zu erringen.

Hier können Sie auch den Konflikt zwischen Schamane und Haran aufgreifen. Kazûm selber verspricht sich eine Stärkung seines Ansehens, wenn die Probleme auf seine Veranlassung hin gelöst werden oder er sogar das Tabu aufheben kann.

EIN SZEPTER ZU BÄNDIGEN

Die Helden halten endlich die Wurzel allen Übels in den Händen. Nun müssen sie entscheiden, wie sie weiter mit dem Artefakt verfahren wollen. Seine Macht ist fern der Kraftlinie zwar geschwächt, aber die Auswirkungen halten weiter an, sofern es nicht komplett von allen Kraftquellen abgeschirmt wird (etwa durch Lagerung in Koschbasalt oder durch spezielle Zauberzeichen).

MAGISCHE ANALYSE DES SZEPTERS

Die Untersuchung kann entweder von einem Helden oder einer anderen Instanz der Umgebung durchgeführt werden. Falls die Helden es in Mherwed, Rashdul oder Khunchom entschlüsseln lassen, kommt man dort zu der Überzeugung, dass die Kräfte gebannt werden müssen. Man bietet den Helden den Kauf des Szepters an, händigt es ihnen aber auch wieder aus, wenn sie es zurückfordern.

Die *Intensitätsanalyse* (siehe Kasten) ist auf Grund der gebundenen pAsP um 13 Punkte erleichtert, während die Artefaktseele eine Erschwernis von 1 mit sich bringt.

ODEM ARCANUM

0-2 ZfP*: Das Szepter ist magisch.

3-6 ZfP*: Ein potentes Artefakt mit immensen Mengen gebundener Kraft.

7-11 ZfP*: Die Magie erstreckt sich über das ganze Szepter.

12+ ZfP*: Offene Enden von Kraftfäden greifen in die Umgebung, machtvolle Komponenten der auf dem Szepter liegenden Magie scheinen irgend etwas zu suchen, auch wenn dies nicht der ursprüngliche Zweck zu sein scheint.

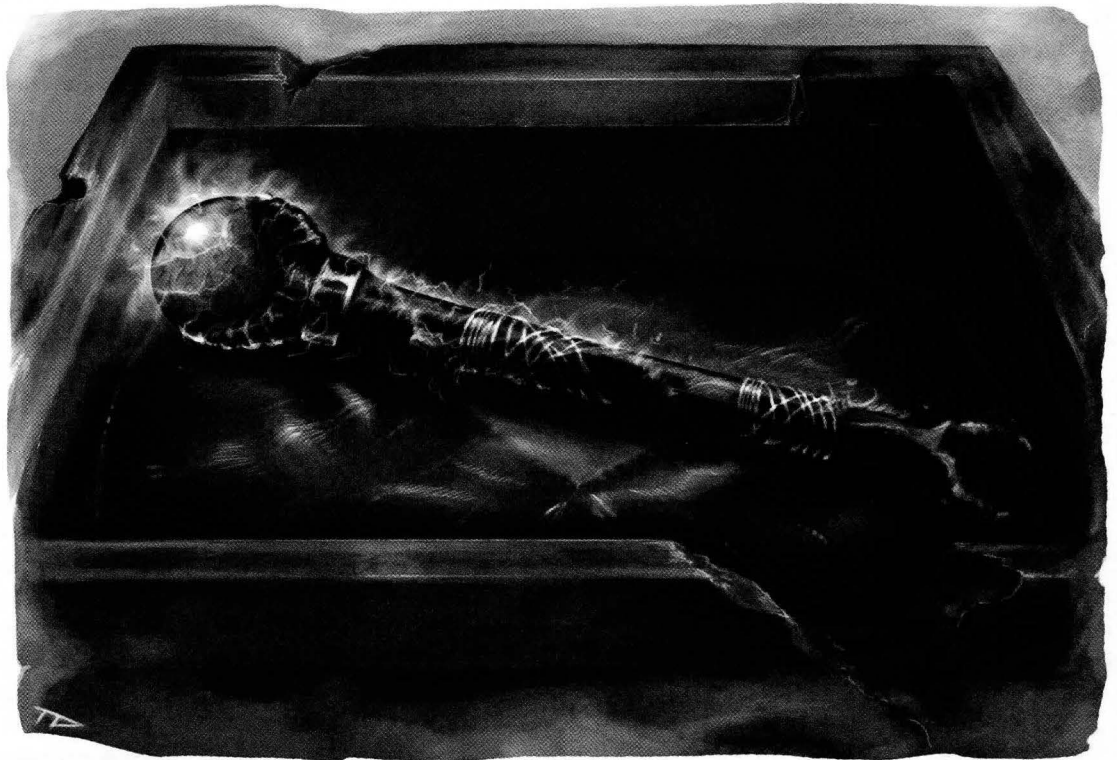
Die *Strukturanalyse* ist durch die gebundenen Astralpunkte um 13 Punkte

ALLGEMEINES ZUR MAGISCHEN ANALYSE

Am Beginn der Untersuchung steht die *Intensitätsanalyse* (WdA 172, LCD 198) mittels ODEM ARCANUM, OCULIS ASTRALIS oder SICHT AUF MADAS WELT. Bei besonders starker Magie ist die Probe erleichtert. Ist seit Beendigung des Wirkens der Magie bereits eine SR vergangen, ist die Probe um 4 Punkte, nach einer Stunde bereits um 6 Punkte erschwert.

Die nun folgende *Strukturanalyse* (WdA 173, LCD 22) mit Hilfe von ANALYS oder BLICK DER WEBERIN gibt darüber hinaus Auskunft über Wirkungen, Auslöser und Fähigkeiten der Magie. Die Untersuchung ist um die individuelle Analyse-Schwierigkeit des Zaubers oder des Artefaktes erschwert. Die Hälfte der ZfP* der Intensitätsanalyse und hohe *Magiekunde* des Analysierenden (je -1 für 3 Punkte TaW über 7) werden als Erleichterung angerechnet. Durch längere Analyse mit wiederholten Proben können ZfP* angesammelt werden (WdA 174).

Für beide genannten Analysen können 2 Punkte für geeignete Kleidung (WdZ 14) als Bonus angerechnet werden.



erschwert. Zusätzlich stellt sich die Artefaktseele mit ihrer Magieresistenz einer Untersuchung entgegen (+6) und die fremde Repräsentation erschwert die Analyse (+3 für Gildenmagier, andere Analytiker zusätzlich +3 bis +6). Die Analyse des Szepters ist also insgesamt mindestens um +22 erschwert. Es besteht die Möglichkeit, dass die nach Erlösung strebende Artefaktseele ihren Widerstand aufgibt (die Erschwernis auf Grund der MR entfällt), wenn sie zur Überzeugung kommt, die Helden könnten ihr dabei behilflich sein.

ANALYS ARCANSTRUKTUR:

0-3 ZfP*: Ritualmagie scheint die Quelle der Macht des Szepters zu sein.

4-7 ZfP*: Das Szepter ist mit Magie einer unbekannten Repräsentation belegt, die noch am ehesten mit der gildenmagischen verwandt ist. Ein bindender Spruch ist nicht zu entziffern.

8-12 ZfP*: Auf dem Szepter liegt unter anderem Magie mit den Merkmalen Objekt, Kraft, Beschwörung und Verständigung. Die Zauberei liegen in der Form von gebundenen Ritualen vor.

13-18 ZfP*: Das Objekt dient zusätzlich als mächtiger Kraftspeicher und ist von einem Astralgeist besessen, der Kontrolle über Kraftfluss und Zaubereiwirkungen hat.

19+ ZfP*: Die Artefaktseele scheint weitergehende magische Fähigkeiten und große Macht zu haben. Die archaische Magie deutet darauf hin, dass das Artefakt ein Ritualinstrument eines alttulamidischen Zaubers ist.

VERNICHTUNG ODER ENTZAUBERUNG

»So du ein Objekt erfüllt von arcaner Macht besitzt, dass Du nicht beherrschen vermagst und es Unheil anrichten mag, musst Du es zerstören. Verwende thumlichst den DESTRUCTIBO, doch bevor Du ihn applizierst, stimme Dich auf das Objekt ein und analysiere es ausführlichst. Bereite Dich auf den Verlust eines erheblichen Teiles Deiner KRAFT vor, davon Du einen Teil nicht wiedererlangen wirst...«

—aus dem Großen Buch der Abschwörungen, Hyanon und Shaykal, ca. 600 BF

Das Szepter mittels DESTRUCTIBO oder PURGATION zu neutralisieren, ist sehr kostenintensiv und schwierig. Eine Entzauberung kostet auf Grund der gebundenen pAsP 80 AsP (!) und somit 4 pAsP – sofern dem Zaubern eine Probe +25 überhaupt gelingt (+12 für die gespeicherten pAsP, +7 für die gebundenen Rituale und +6 gegen den Widerstand Artefaktseele). Entsprechende Einstimmung (-1 pro 4 Stunden, maximal ZfW Stunden) und vorbereitende Analyse (-1 je 3 ZfP* aus einem ANALYS) erleichtern die Probe (WdA 87). Einige der auf Seite 57 genannten Institutionen können die Entzauberung ebenfalls durchführen. Im Hinblick auf die hohen Kosten wird auch dort eine andere Lösung des Problems angeregt. Eine rein profane Vernichtung des Szepters ist (ähnlich wie bei Zauberstäben) nicht möglich.

SICHERUNG DES SZEPTERS

»Das geborgene Szepter wurde sicher verwahrt, da es nicht beherrscht werden konnte. Doch sei gewarnt: Nur abgesichert von jeglicher Kraftquelle ist die Aufbewahrung ohne Gefahr.«

—Teil der warnenden Inschrift im Magiergrab

Eine nahe liegende Lösung wäre, das Szepter wieder in einem "Gefängnis" einzusperren. Hierzu muss ein sicherer Lagerort gefunden werden. Sollte die Artefaktseele solcher Absichten der Helden gewahr werden, wird sie alles daran setzen, dies zu verhindern.

☞ Das Szepter erneut in einer zu beschaffenden Truhe aus Koschbasalt (für mindestens 30 Dukaten in Khunchom zu erwerben) in den Ferkina-Höhlen zu verstecken, stößt auf den Widerstand der Ferkinas, sofern diese die Absicht der Helden bemerken. Heimlich wieder versteckt, sorgt das Bestehen des Tabus aber für ein sicheres Versteck.

☞ Eine andere Höhle im Aschubim zu finden, ist nicht schwer. Das Szepter gegen zufällige Entdeckung zu sichern, ist allerdings ebenso notwendig wie die Untersuchung des Ortes auf magische Phänomene, die dem Szepter erneut als Kraftquelle dienen könnten.

☞ Eine Sicherung in Aslabans Sarg ist keine gute Idee, da das Szepter damit sowohl in der Nähe von Satinavs Kette als auch von Aslabans Überresten ruht. Dies kann früher oder später zu erneutem Erwachen des Szepters führen.

☞ Eine Einlagerung bei einschlägigen Kirchen oder Magierakademien wäre ebenfalls möglich. Die Anlaufstellen sind auf Seite 57 beschrieben.

DAS VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM

»Benutze Deyne Kraft und Deyn Bluth damit nah deynem Tode eyn Teyl von Dir im Szepter der Macht erhalten bleybe, das Du Deynem Schueler übergibst...«

—Anleitung des Vermächtnis der Kophtanim auf einer Steintafel der Silem Horas-Bibliothek zu Selem, übersetzt in frühes Garethi zur Priesterkaiserzeit.

Eine weitere Lösung wäre, das Vermächtnis der Kophtanim zu vervollständigen und das Szepter so auf den nächsten Träger vorzubereiten. Damit wird die Bindung des Szepters zu Aslaban gelöst und die Artefaktseele trachtet nicht länger nach einer Vereinigung mit ihrem alten Meister.

Grundsätzliches Problem stellt hierbei natürlich die Durchführung eines Rituals dar, das seit Jahrhunderten verloren ist. Doch es gibt einen Weg: Die Helden müssen den Geist des Kophta aufsuchen, der als *Gefesselte Seele* in seinem Grab umhergeht. Er kann mittels eines GEISTERRUF herbeigerufen werden. Sollte keiner der Helden diesen Zauberei beherrschen, kann Kazûm iban Ragh die Geisteranrufung übernehmen. Kommen die Helden auf die Idee, das Szepter zusammen mit Aslabans Überresten im Grab zu bestatten, offenbart sich der Geist, sobald Gebeine und Szepter gemeinsam im Sarkophag platziert werden.

Da Aslaban vor seinem Tod selbst die Übergabe des Szepters anstrebte, lässt sich sein Geist trotz aller Arroganz davon überzeugen, das Ritual durchzuführen. Einzige Schwierigkeit bei den Verhandlungen ist, dass die Helden sich mit dem arroganten Kophta auf "Augenhöhe" unterhalten müssen. Einem gelehrten Helden sollte dies jedoch möglich sein (*Überreden- oder Überzeugen*-Probe +6, erleichtert um TaW*/2 Punkte einer vorbereitenden *Magiekunde*-, oder *Geschichtswissen*-Probe, Aslaban versteht nur Ur-Tulamidyä).

Für das Ritual benötigt Aslaban allerdings seine eigene "körperliche Komponente". Die im Kampf vermutlich zerstörte

Mumie muss zusammengesetzt werden, um Aslabans Geist hineinfahren zu lassen. Ob der vielen herumliegenden Knochen und verrotteten Binden ist das natürlich nicht ganz einfach. Die richtigen Knochen müssen aus den Überresten geborgen und anschließend auch noch korrekt angeordnet werden. Da das Szepter im Grab unbewusst wieder beginnt, Kreaturen zu beleben, verlangen Sie entweder unter Zeitdruck *Sinneschärfe*- und *Anatomie*-Proben (jeweils erschwert um 4 bis 6 Punkte) oder Sie veranstalten – falls Sie ein entsprechendes Skelett-Puzzle besitzen – einen kleinen Puzzlewettbewerb gegen die Zeit.

Sobald Aslabans Geist in einen einigermaßen annehmbaren Körper einfahren kann und das Szepter in der Hand hält, gewinnt er die Kontrolle über das Artefakt zurück, die belebten Kreaturen fallen in sich zusammen. Im nun folgenden Ritual kann der Kophta das Vermächtnis der Kophtanim beenden und damit seine Aufgabe im Diesseits abschließen, so dass sein Geist endlich in Marhibos Hallen eingehen kann. Aslaban überträgt seine Höhenangst (6), 3 Punkte seiner Klugheit und die Kenntnis des MANIFESTO (siehe unten). Das Szepter wird nun geduldig warten, bis ein würdiger Kophta die Bindung übernimmt – für die nächsten Jahrzehnte wohl eine aussichtslose Lage.

Borongefällige Helden sollten dafür sorgen, dass die Überreste angemessen bestattet werden und das Grab versiegelt wird.

AUSKLANG

Nachdem das Magiergrab entweder ausgeräuchert oder neu versiegelt und das Szepter gesichert ist, werden sie von den Ashlakhandern dankbar empfangen. Sofern die Helden das Szepter erbeutet haben, können sie es einer der genannten In-

stitutionen abtreten. Sofern sie es in einer Akademie abgeben, werden die Zauberer die nächsten Jahre ein äußerst interessantes Forschungsobjekt haben, das möglicherweise zu neuen arkanen Erkenntnissen führt.

Falls die Helden den pyramidenförmigen Stein aus dem Magiergrab geborgen haben, können sie auch diesen an die Magier veräußern (15-30 D).

DER LOHN DER MÜHEN

Helden, die das Magiergrab finden und ausräuchern sowie das Szepter bergen und unschädlich machen, sollten mit 350 AP belohnt werden. Gelingt es den Helden sogar, das Vermächtnis der Kophtanim zu beenden, sollten Sie diesen erhöhten Aufwand mit weiteren 100 AP belohnen. Spezielle Erfahrungen können Sie auf häufig angewandte Kampftechniken oder Zauber, *Magiekunde*, *Geschichtswissen* und, sofern sich die Helden mit der Entschlüsselung alter Inschriften beschäftigt haben *Ur-Tulamidya* und *Zelemja* vergeben.

Ein Held als Forscher

Es ist unwahrscheinlich, dass ein Spielermagier neben seinem Abenteuerleben die Zeit findet, das Artefakt zu entschlüsseln oder gar für sich nutzbar zu machen. Versucht er sich dennoch daran, können Sie ihm magische Kenntnisse der Vergangenheit zugänglich machen (2000/8x12/30). Vielleicht gelingt es ihm, nach langer Zeit des Zuredens die Artefaktseele davon zu überzeugen, ihm einen der verschollenen Zauber in kophtanischer Repräsentation beizubringen.

АПНÄПГЕ

ASLABAN SAHİL İBN YASMAIL

Zu Lebzeiten war Aslaban ibn Yasmail ein machtvoller Kophta, der in einem Palast an der Stelle des heutigen Ashlakhand residierte. Als sich sein Leben dem Ende zuneigte, hatte er die Absicht, sein machtvolles ererbtes Szepter mittels des Vermächtnis der Kophtanim auf die Übergabe an seinen Nachfolger vorzubereiten. Doch das Ritual misslang und er verstarb zusammen mit seinem Schüler. Nach seinem Willen wurde Aslaban anschließend einbalsamiert und in dem von ihm bereits zu Lebzeiten errichteten Grab beigesetzt.

Aslabans Mumie weist mit 89 Fingern eine eher geringe Größe auf, was dem kleinen Körperbau des Kophta geschuldet ist. Dennoch verfügt die Mumie über Kräfte, die weit über die des lebenden Aslaban hinausgehen. Da das Szepter entfernt wurde, besitzt sie außer den Händen keine Waffen. Das Gesicht wird von einer vergoldeten Totenmaske bedeckt. Sollten die Helden die Maske schonen wollen, um sie hinterher als Beute zu verkaufen, sind Angriffe auf die Mumie grundsätzlich um zwei Punkte erschwert. Ein Sammler oder Historiker ist sicher bereit, 50 Dukaten für das Stück zu zahlen, während der reine Materialwert bei unter 10 Dukaten liegt.

Aslabans Mumie

Aussehen: Aussehen einer typischen Mumie: bindenumwickelt mit leicht muffigem Geruch. Kopf und Brust werden von einer goldenen Totenmaske bedeckt.

Kurzcharakteristik: vollendeter, arroganter Kophta, der trotzdem um die Zukunft "seines" Szepters besorgt ist

Hände: INI 12+W6 AT 7 TP 1W6+5 DK H

Szepter:** INI 12+W6 AT 8 TP 1W6+6 DK N

LeP 65 **RS** 2* **WS** 8 **MR** 15 **GS** 5 **AsP** 43*** **GW** 12

Beute: Totenmaske (30 D)

Besondere Kampfregeln und Manöver: Gezielter Angriff: Niederwerfen (2), Resistenz gegen profane Angriffe, Verwundbarkeit gegenüber Feuer

Relevante Zauber*:** BÖSER BLICK, DUPLICATUS, HERR ÜBER DAS TIERREICH, HÖLLENPEIN, IGNIFAXIUS, IMPERAVI, PANDAEMONIUM, WAND AUS ERZ

Anmerkung: * am Kopf 3, **falls die Mumie mit dem astralen Abbild ihres Szepters kämpft, ***nach Maßgabe des Meisters kann die Mumie zaubern, wenn Aslabans Geist in der Nähe weilt.

ZAUBERWERK

DAS SZEPTER

Das Szepter ist ein drei Spann langer Stab aus tiefschwarzem Holz. Am oberen Ende wird eine goldene Sphäre, die über und über mit gravierten Zeichen des Zelemja bedeckt ist, von einer dreifingerigen Klaue gehalten. Am unteren Ende reckt sich eine ebensolche kleine goldene Krallenhand aus dem Stab. Teile des Stabes sind mit goldfarbenem Draht umwickelt, um einen festen Griff zu bieten. Das Objekt wiegt etwa 3 Stein und könnte im Kampf wie ein Streitkolben eingesetzt werden.

Vor Aslaban besaßen insgesamt zwölf andere Kophtanim das Szepter und reichten es in ununterbrochener Linie an ihren Nachfolger weiter. Dies erklärt sowohl die ungewöhnliche Machtfülle als auch die Eigenwilligkeit des Artefaktes. Jeder Besitzer hat kurz vor seinem Tod einen Teil seiner magischen Macht und seiner Persönlichkeit in das Szepter gebunden. Detaillierte Regeln zum Kophtanim-Szepter können auf Seite 65 in **Ordnung in Chaos** aus der Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** nachgelesen werden. Informationen zum Ritual und den verschollenen Zaubern finden Sie im Folgenden.

Kurzcharakteristik: von vielfältigen Schlechten Eigenschaften zerrissene, verwirrte Artefaktseele auf der Suche nach ihrem Meister.

Herausragende Eigenschaften: MU 12, KL 6, IN 9, CH 9, MR 6, Angst vor Schlangen 5, Arroganz 8, Eitelkeit 8, Größenwahn 5, Herrschsucht 7, Jähzorn 6, Meeresangst 12, Neugier 9, Raumangst 6, Vorurteile gegen: Frauen 7, Mudramulim 5, Sklaven 9

Bekannte Zaubersprüche: CHIMAEROFORM, ENTFESSELUNG DES GETIERS, FAVILLUDO, HORRIPHOBUS, IMPERAVI, LEIB AUS 1000 FLIEGEN, STEIN WANDLE!, MENETEKEL, ODEM, SKELETTARIUS (Mumien), SPINNENRUF, VOCOLIMBO

Besonderheiten: Das Szepter verfügt über 65 AsP, die Regeneration erfolgt mit 13 AsP/Tag. In der Nähe der Kette Satinavs ist die Regeneration nach Maßgabe des Meisters erhöht. Auf ihm liegen 7 Kophta-Rituale.

Das Szepter als Waffe:

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	INI	WM	DK
1W6+3	12/3	100	75	0	-1/-2	N

Die Artefaktseele kann die Formeln nach Gutdünken einsetzen. Vornehmlich wird sie versuchen, den Träger zu den Überresten ihres Herrn zu locken. Das kann durch MENETEKEL/VOCOLIMBO (nur auf Ur-Tulamida) geschehen oder gar per IMPERAVI erzwungen werden. Gequält von seinen vielen Schlechten Eigenschaften entwickelt das Szepter aber auch unvorhergesehene Aktivität: Kreieren Sie, solange die Helden das Szepter mit sich führen, ein Feuerwerk an magischen Effekten: Flammende Zeichen (MENETEKEL) und Stimmen aus dem Nichts (VOCOLIMBO), verschreckte Gegner (HORRIPHOBUS) oder die Selbstverwandlung des Trägers in Fliegenschwärme (LEIB AUS 1000 FLIEGEN). Als Nebeneffekt bricht die Magie aus dem Artefakt und belebt oder verwandelt alle möglichen Gegenstände und Wesen in der Umgebung (CHIMAEROFORM, STEIN WANDLE!, SKELETTARIUS). Dabei sind die Kosten für die Erhebung mumifizierter Insekten aus dem Grab minimal (1AsP/10 Tiere). Gestalten sie die Reise mit dem Szepter abwechslungsreich und bizarr – wirklich bedrohlich sollten die Effekte nur wer-

den, wenn die Ängste des Szepters angesprochen werden (zum Beispiel bei einer Seefahrt).

DAS RITUAL

VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM

Erschaffungsprobe: MU/CH/KO (+7)

Erschaffungskosten: 27 AsP, davon 1 permanent (+ weitere Kosten)

Wirkung: Der Kophta lädt das Szepter mit diesem Ritual mit seiner eigenen persönlichen Zaubermacht auf, um es seinem designierten Nachfolger zu überreichen. Jener kann sich das Szepter jedoch erst nach dem Tod seines Meisters untertan machen, zuvor verweigert es ein erneutes Bindungsritual. Neben dem permanenten Punkt der Erschaffungskosten (der im Gegensatz zu dem Punkt aus der Bindung im Szepter verbleibt und vom Nachfolger übernommen wird) opfert der Kophta Teile seiner Persönlichkeit: Er bestimmt eine schlechte Eigenschaft und einen Zauber aus seinem Repertoire (dessen Kenntnis er komplett verliert), weiterhin verliert er 1/3 seiner maximalen Astralenergie permanent und büßt von einer der vier geistigen Eigenschaften MU, KL, IN oder CH 3 Punkte ein. Diese Opfer gehen in die des Szepters ein und können zu passenden – oder unpassenden – Gelegenheiten nachfolgenden Trägern des Szepters helfen oder Hindernisse bereiten.

Merkmal: Kraft

VERSCHOLLENE ZAUBER

Leib aus 1000 Fliegen

Probe: IN/CH/KO

Technik: Der Kophta bleibt reglos stehen, legt die Arme an den Körper und ruft die Formel.

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Der Körper des Zauberers und seine persönlichen, am Körper getragenen Gegenstände von bis zu 25 Stein Gewicht verwandeln sich in einen Schwarm Insekten. Nach dem Willen des Zauberers fliegt der Schwarm an jeden beliebigen Ort im Wirkungsbereich und fügt sich wieder zu einer Person zusammen. Der Schwarm kann nach Verwandlung gelenkt werden, kann die Richtung ändern – die Rückverwandlung findet aber erst statt, wenn der Zauberer es ansagt oder die Wirkungsdauer abgelaufen ist. Die Insekten fliegen mit GS 8. Die Anzahl der Insekten bemisst sich nach den Lebenspunkten des Zauberers, pro Lebenspunkt entstehen 10 Insekten. Sie können Personen umfliegen und irritieren, aber nicht angreifen. Werden Insekten getötet oder vom Hauptschwarm abgetrennt, so verliert der Zauberer bei der Rückverwandlung entsprechend 1 LeP pro 10 'verlorenen' Schwarmtieren.

Kosten: 5 AsP + 1 AsP/SR

Zielobjekt: Einzelperson, freiwillig

Reichweite: selbst; der Schwarm kann sich maximal etwa 30 Meilen bei gerade Flugbahn und maximaler Wirkungsdauer bewegen.

Wirkungsdauer: maximal 1 Stunde

Modifikationen und Varianten: Zielobjekt, Zauberdauer, Wirkungsdauer

Reversalis: keine Wirkung

Antimagie: Kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und von diesem Zauber bei sofortiger Rückverwandlung beendet werden.

Merkmale: Form

Komplexität: E

Entfesselung des Getiers

Probe: KL/CH/KO (+MR)

Technik: Der Kophta deutet mit seinem Szepter auf das Tier, das er verwandeln will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 6 Aktionen

Wirkung: Ein einzelnes Tier, das nicht schwerer sein darf als 0,5 Stein, wächst auf ein Vielfaches seiner Größe heran. Es existiert kein fester Maßstab, da der Zauber für Ameisen gleichermaßen gilt wie für Ratten oder Skorpione, sondern er hängt von den ZfP* ab:

👁 bis 5 ZfP*: Das Tier wächst auf *kleine* Größe (Wolf, Reh, Schaf)

👁 bis 10 ZfP*: Das Tier wächst auf *mittlere* Größe (Mensch)

👁 ab 11 ZfP*: Das Tier wächst auf *große* Größe. (Pferd, Oger)

Das auf diese Weise vergrößerte Tier tut, was ein Tier seiner Art normalerweise tut, in erster Linie also fressen. Durch die Vergrößerung erachtet das Tier allerdings weit mehr Dinge als Nahrung oder Beute, so dass es unter Umständen eine Gefahr für Mensch und Natur darstellt. Auch die anderen Tätigkeiten werden mit absoluter Selbstverständlichkeit in größerem Maßstab durchgeführt. Spinnen weben riesige Netze, Mistkäfer rollen gigantische Kugeln, Vögel bauen stattliche Nester. Auch giftige Tiere wie kleine Schlangen oder Skorpione werden deutlich gefährlicher. Um dem Tier Befehle geben zu können, ist weiterführende Beherrschungsmagie, etwa ein HERR ÜBER DAS TIERREICH (LCD 110) erforderlich.

Kosten: 20 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten, Wirkungsdauer

Reversalis: Bewirkt eine Verkleinerung auf Insekten- bzw. Kleintiergröße

Antimagic: Kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt werden und mit diesem Spruch beendet werden.

Merkmal: Form

Komplexität: E

ALLERLEI GETIER

Skorpionschrecken – Chimären aus Gelber Heuschrecke und Gelbschwanzskorpion (ZBA 171, 174) – waren eine Spezialität von Aslaban. Die Tiere sind bis zu fünf Finger lang und in der Lage, Gegner aus bis zu vier Schritt Entfernung anzuspringen.

Dabei setzen sie im Sprung ihren Stachel ein. Zusammen mit Aslaban wurden mehrere Tonkrüge mit mumifizierten Schrecken beigesetzt, von denen einige durch die Artefaktseele erhoben wurden. Ihr ursprüngliches Gift (Stufe 3, 3x 1W6 SP/1W3 SP in der 1., 4. und 10. KR, Beginn sofort) wirkt natürlich nicht mehr bei den mumifizierten Tieren.

Mumifizierte Skorpionschrecken

Stachel: INI 12+2W6 AT 12 TP 1W3+1 DK H

Sprungangriff: INI 12+2W6 AT TP 1W3+1 DKNS

PA4 LeP 2 RS1 WS2

MR 9/3 GS 1/4 (Krabbeln/Springen) GW5

Besondere Kampfbefähigung: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (10), Winziger Gegner (AT+6)

Neben vielen harmlosen kleinen Spinnen wurden auch einige Vogelspinnen, Feuerskorpione und Wüstenskorpione von der Artefaktseele angelockt und können im Grab oder an anderen Stellen ihres Wirkens auftauchen.

Vogelspinnen

Biss: INI 3+2W6 AT 12 TP 1W3+1* DK H

PA 2 LeP 6 RS 0 WS 6 MR 8/3 GS 2 GW2

Besondere Kampfbefähigung: Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT+5), *+Gift wenn der Biss Schaden verursacht: Stufe 1, 1W6 SP, Beginn sofort.

Feuerskorpion

Stachel: INI 5+1W6 AT 12 TP 1W3* DK H

PA 0 LeP 1 RS 1 WS 6

MR 8/3 GS 1 AuP 10 GW 2

Besondere Kampfbefähigung: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+8), *+Gift: Wirkung wie HÖLLENPEIN, 1W6(1W3 AuP/KR, Dauer 1W6*1W6 KR/1W3*1W3 KR

Wüstenskorpion

Stachel: INI 5+1W6 AT 13 TP 1W3+2* DK H

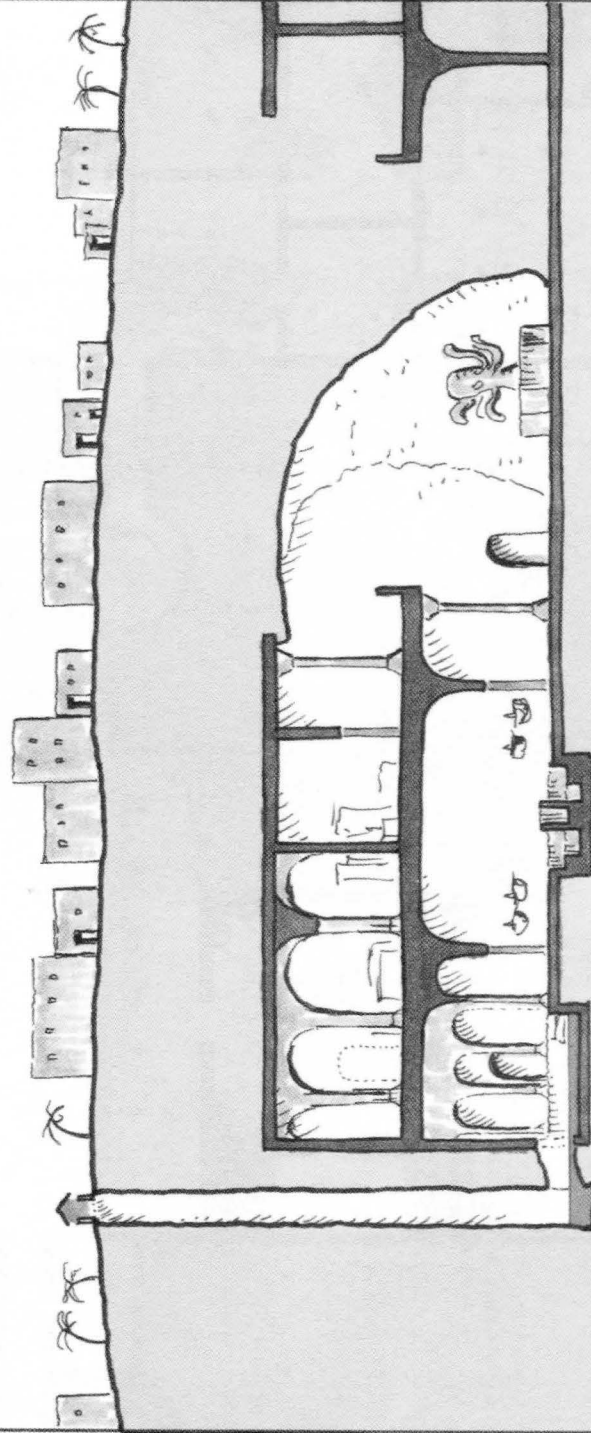
PA 0 LeP 4 RS 2 WS 6

MR 8 GS 2 AuP 15 GW 5

Besondere Kampfbefähigung: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (12), sehr kleiner Gegner (AT+4), *+Gift: 1W20/2W6 SP, Beginn sofort, Dauer 2SP/1SP pro KR bis Wirkung komplett

HANDOUTS

DER PALAST DES SULTANS ABU'L MAYY DER FLUCH DES SULTANS

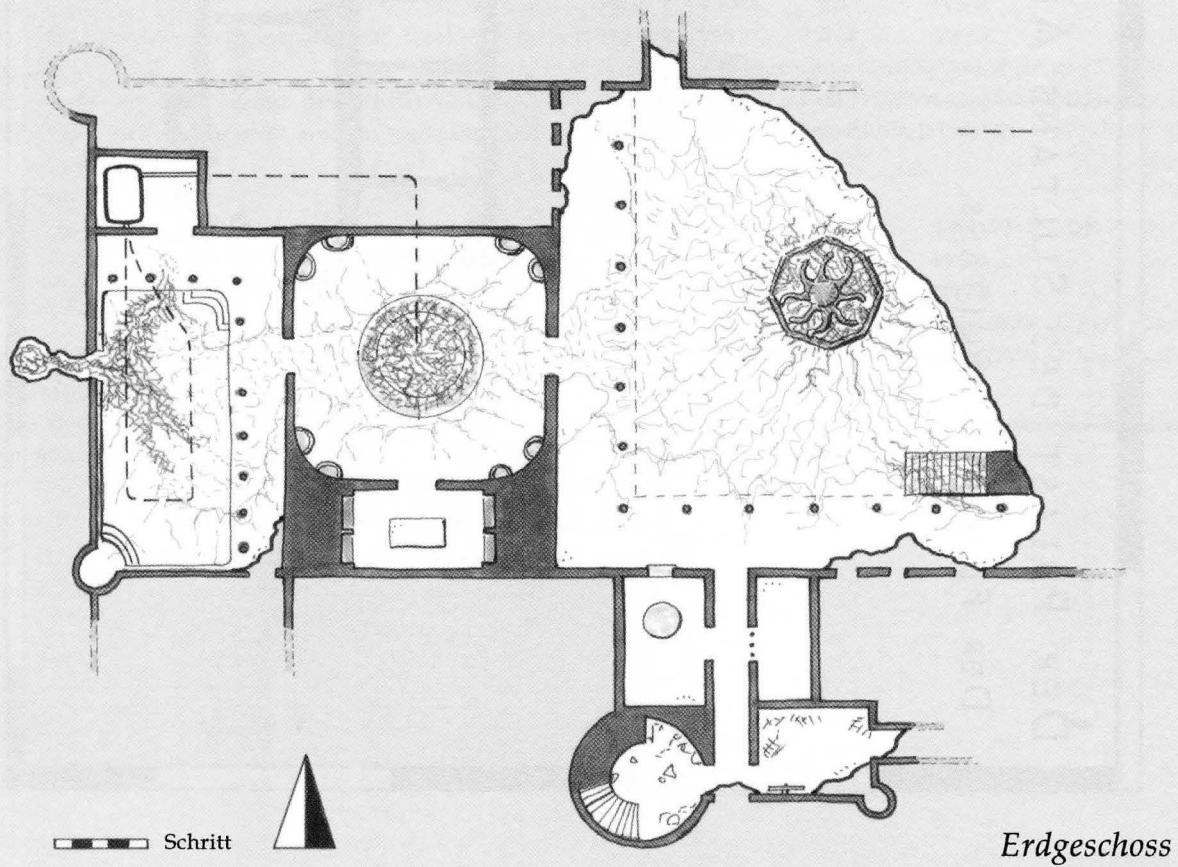
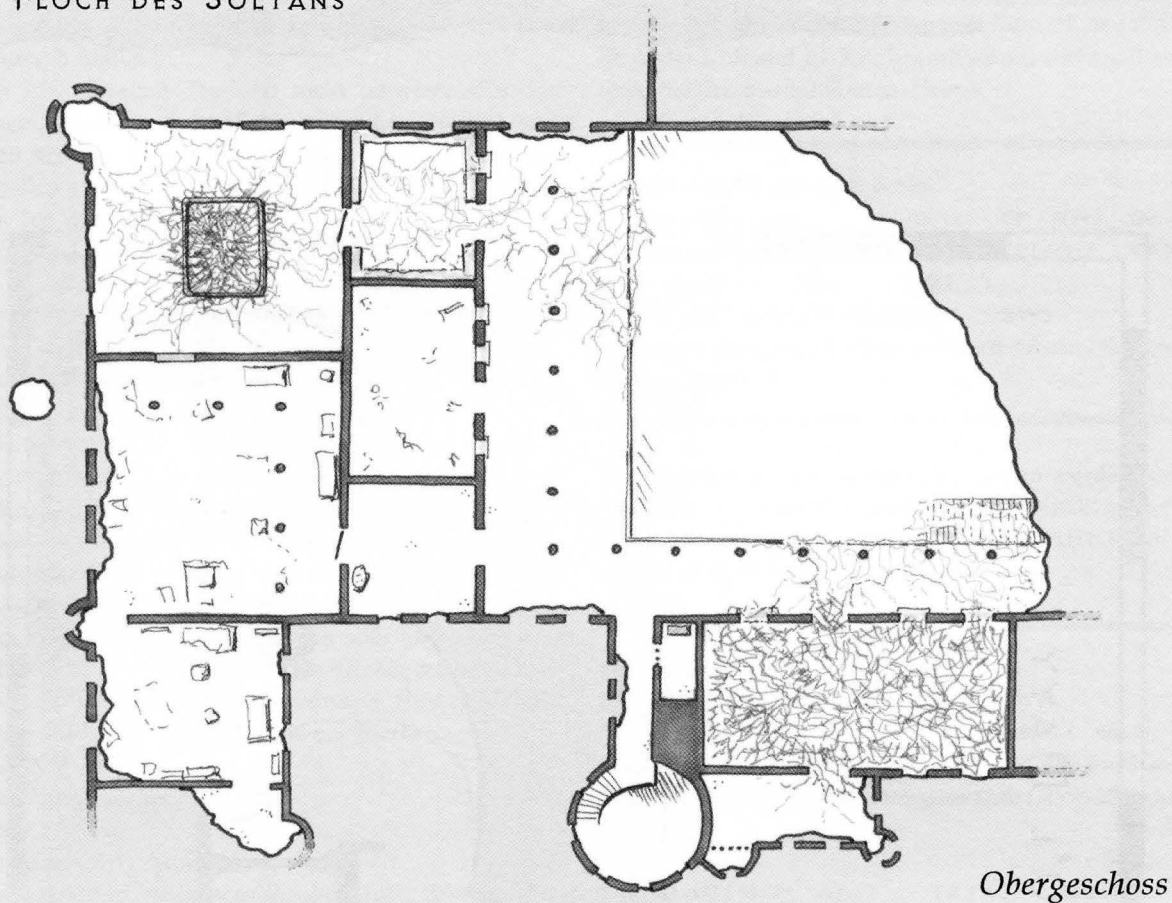


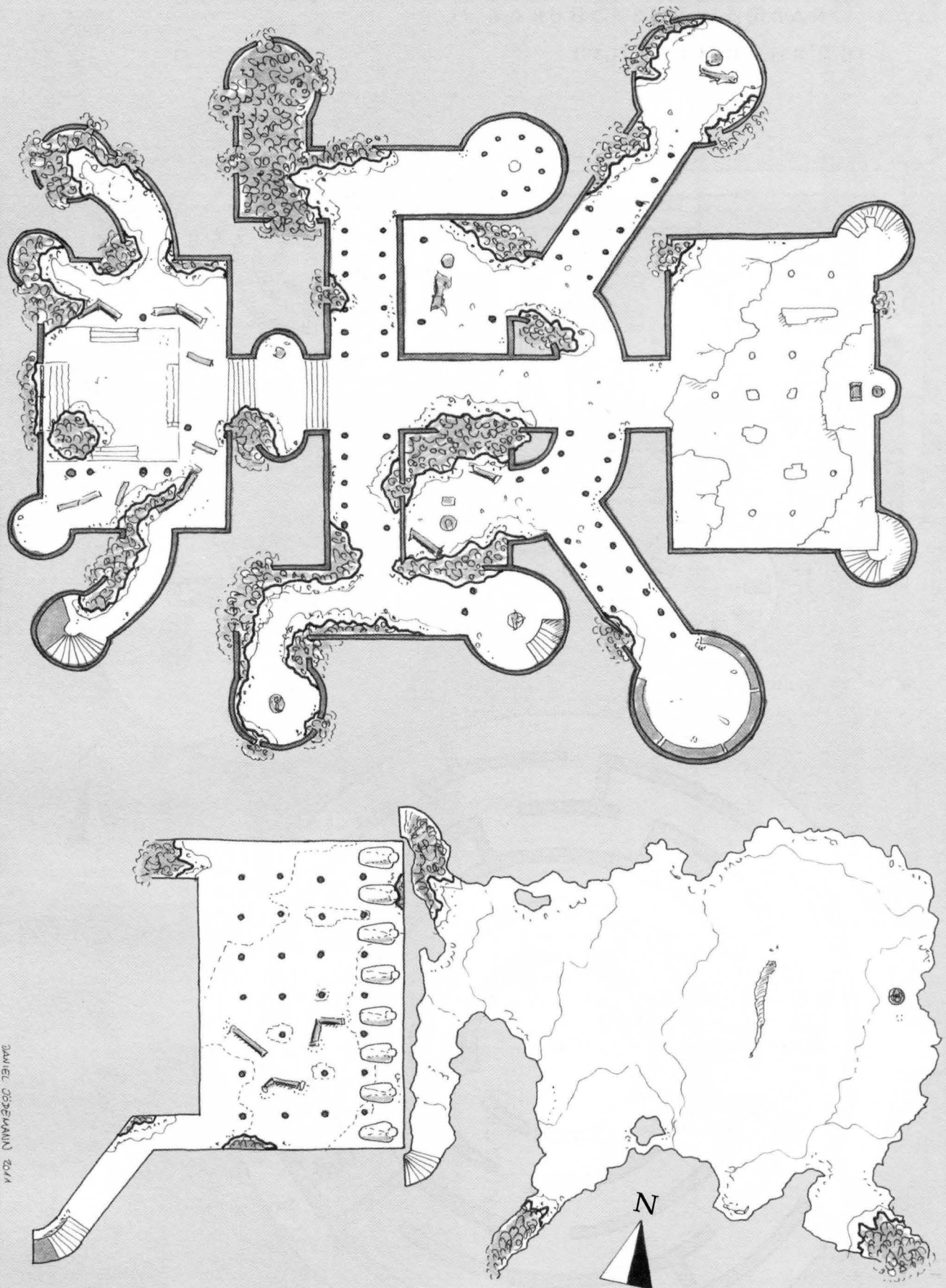
Schnitt

DANIEL ODEHMANN 2011

DER PALAST DES SULTANS ABU'L MAYY

DER FLUCH DES SULTANS





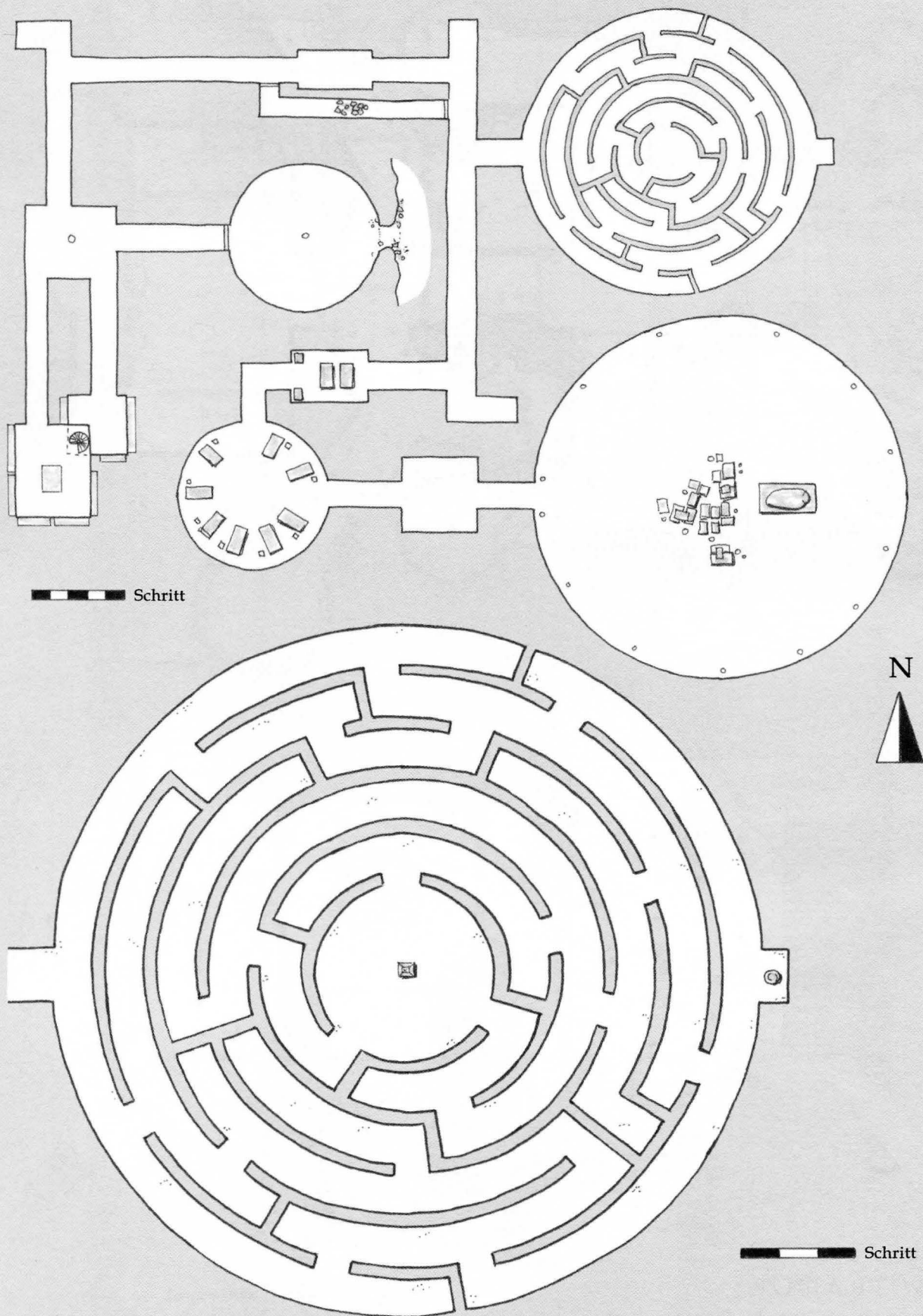
DANIEL OSSELMANN 2011

PASHTRAMUR BEGRABEN UNTER STAUB

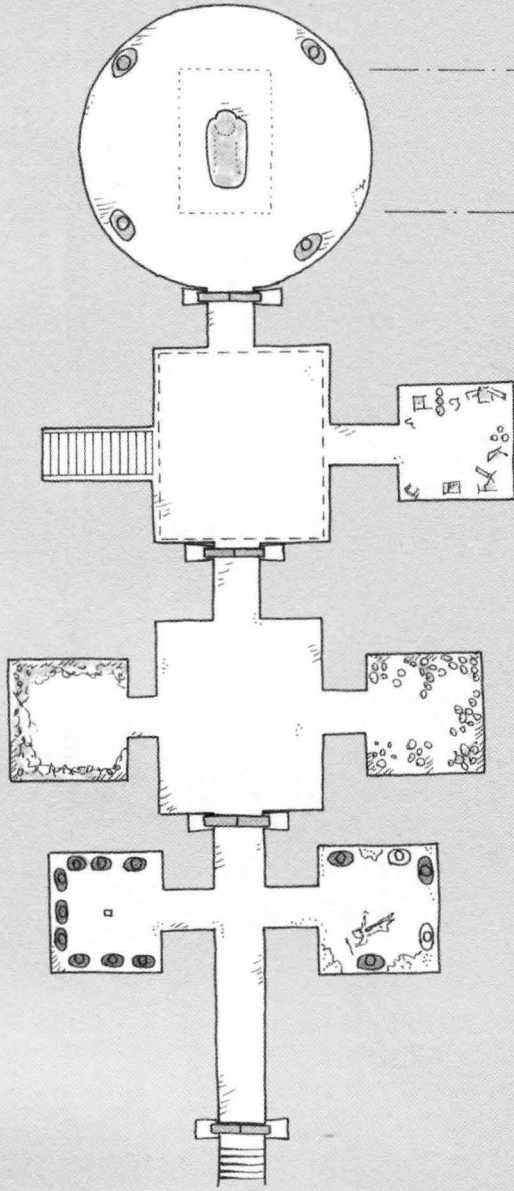
Schritt

DAS GRABMAL DES SHERAZUL

DIE MASKE DES HEILIGEN

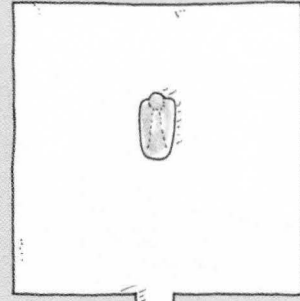
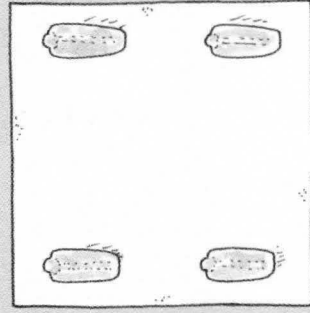


DAS KOPHTANIMGRAB DAS VERMÄCHTNIS DER KOPHTANIM



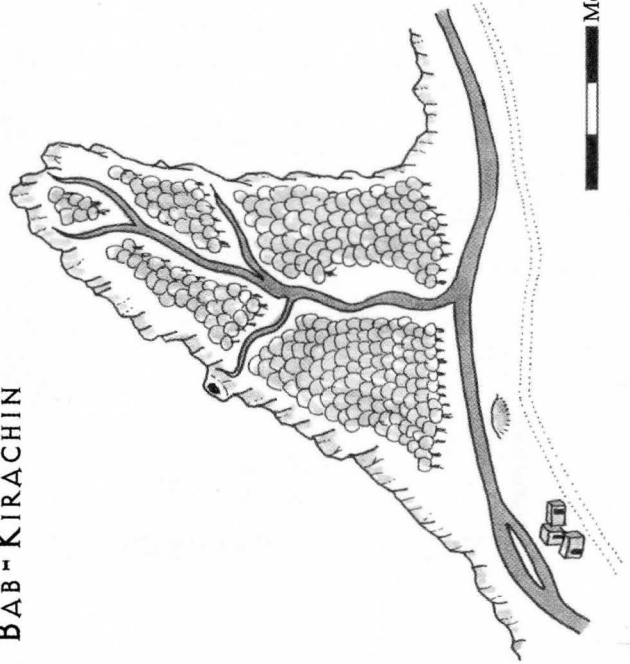
N

Schritt



DANIEL JOSEF MANN 2011

DAS BAB-KIRACHIN

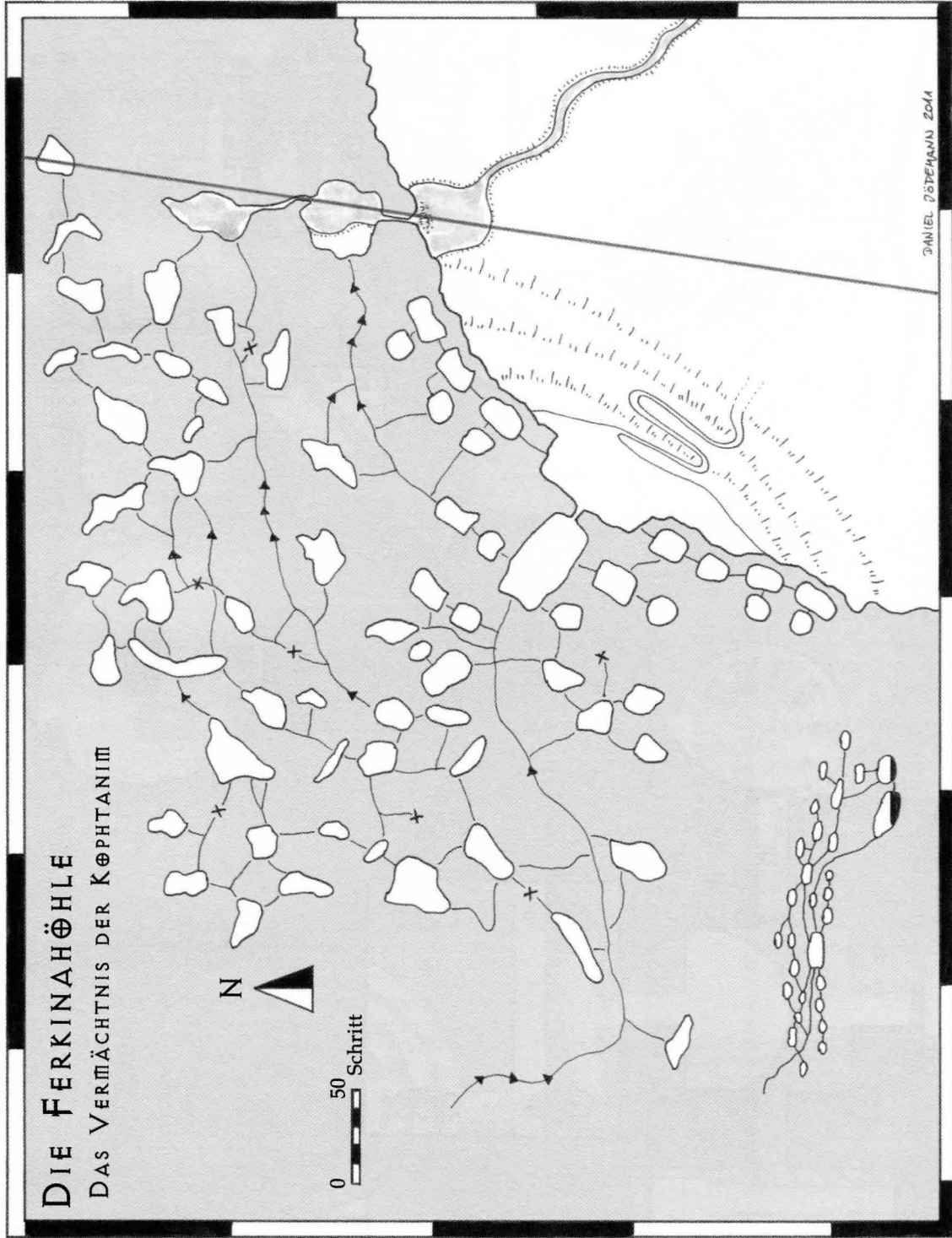


Meilen

DIE FERKINAHÖHLE
DAS VERMÄCHTNIS DER KÖPHTANIM

N

0 50 Schritt



DANIEL DÖRHMANN 2011

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

GRABRÄUBER AM MĤANADI

REDAKTION: ULI LINDNER • AUTOREN: MIRIAM COPPELY, DOMINIC HLADEK,
LUTZ LICHT UND MICHAEL ROST

Uralte Reiche von mächtiger Magie beherrschten die Lande der Tulamiden vor Jahrhunderten und Jahrtausenden. Heute ist nur ein Hauch dieser alten Pracht geblieben, doch findet man unter dem Uferschlamm der großen Flüsse und unter den kargen Steppen des Hochlandes noch immer Relikte dieser längst vergangenen Zeit. Vergessene Grabpyramiden, verborgene Tempel fremder Götter und tiefe Katakomben harren ihrer Entdeckung – und damit auch tapferer Helden, die Licht in das Dunkel der Geschichte werfen wollen.

Der Fluch des Sultans muss im ersten Abenteuer gebrochen werden. Hierzu müssen die Helden im kargen Mhanadistan in einen von einem Dschinn halb verschütteten Palast eindringen, um gegen die dämonisch erhobenen Leichen des alten Sultans zu kämpfen.

Begraben unter Staub liegt ein alter Tempel aus den letzten Tagen tulamidischer Pracht in Fasar. Fremdartigen Göttern wurde hier gehuldigt und ein Zirkel von Kultisten hat den Plan einen finsternen Diener eines der vergessenen Schutzherrscher des Ortes zu erwecken.

Von Khunchom ausgehend müssen die Helden *Die Maske des Heiligen* finden. Im Auftrag eines Peraine-Priesters gilt es das Grab eines geheimnisvollen Magiers zu finden und seine Eignung als Heiliger zu prüfen.

Seit über tausend Jahren war *Das Vermächtnis der Kophtanim* nahe des Ongalo sicher behütet, doch Ereignisse der jüngsten Zeit haben dafür gesorgt, dass ein uraltes Artefakt erwacht ist und nach seinem Meister sucht – und dabei ein kleines Dorf in Angst und Schrecken versetzt.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken, für den Meister ist zusätzlich die Kenntnis der jeweiligen Regionalspielhilfen sinnvoll, aber nicht vonnöten. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 183

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
NIEDRIG BIS MITTEL /
NIEDRIG BIS MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
NIEDRIG BIS MITTEL

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
ZAUBEREI,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT

TULAMIDENLANDE,
MĤANADISTAN,
FASAR, KHUNCHOM,
ONGALO;
IN NEVERERER ZEIT



€ 20,00 [D]



9 783868 891591

ISBN 978-3-86889-159-1



www.ulisses-spiele.de

13089