

HELDENWERK



Des Wandelbaren
Schicksal

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Alex Spohr, Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Aşkın-Hayat Doğan

Lektorat

Frauke Forster, Philipp Neitzel

Korrektorat

Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Michael Witmann

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Jennifer S. Lange, Petra Rudolf

Mit Dank an Mevrgior, Niklas Forreiter,
Kristina Peneva und Anja Schwiefert

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 04
Eine Akademie in Nöten	Seite 05
Emers Spielwiese: Der Keller	Seite 06
Heilige Hallen: Das Untergeschoss	Seite 10
Nieder mit dem Kalifen von Xorlosch!	Seite 12

🍷 **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

Maraskan-Glossar

Rur und Gror: Die Zwillingsgötter der Insel. Rur hat im Glauben der Maraskaner die Welt als Diskus erschaffen und als Geschenk Gror zugeworfen.

Bruderschwester: Übliche maraskanische Anrede.

Shatak: Entspricht dem irdischen Maniok. Der daraus hergestellte Schnaps ist unter den armen Leuten Maraskans beliebt.

Honinger Geschichten: Eine besondere Form des maraskanischen Theaters mit großer Publikumsbeteiligung und missverstandenen Orten auf dem Festland als Schauplatz. Manche Stücke gelten als magisch oder verflucht.

Haffajas: Anhänger des Helme Haffax, die dämonenabetenden Besetzer von Teilen Maraskans.

Äthrajin: Dämonen oder Paktierer

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.

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.

HELDENWERK DES WANDELBAREN SCHICKSAL

Stichworte zum Abenteuer: Eine Ruine im maraskanischen Dschungel, angefüllt mit Chimären, Paktieren und finsterner Magie
Genre: Horror und Dungeonabenteuer
Voraussetzungen: keine
Ort: Sinoda und Tuzak auf Maraskan
Zeit: ab 1033 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent
Anforderungen:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
Naturtalente	♦ ♦ ♦ ♦
Lebendige Geschichte	♦ ♦ ♦ ♦

»Als die Fürstenknechte der schändlichen Priesterkaiser auf Maraskan nach Rohals Sieg ihrem Ende entgegensahen, verbrannten sie viele Chroniken, Schriftwerke und gesammeltes Wissen, sodass nichts den nachfolgenden Generationen ein Zeugnis über ihre Gräueltaten ablege. Zudem ist es auch vielen nicht bekannt, dass die abgelegene Festung zehn Meilen östlich von Tuzak inmitten der ansetzenden Nebelwälder als Klausen und Erholungsresidenz der Fürsten, der Gesandten des Mittelreichs und der höchsten Würdenträger der Sonnenlegion fungierte. Das dreistöckige Gebilde mit den vier Türmen im abschreckenden Wehrcharakter galt als das Jagdschloss der mittelreichischen Besitzer. Nach der Einführung und ziemlich baldigen Ablegung dieser verlustreichen und unsinnigen Sitte – denn die Fauna Maraskans, und erst recht ihre Flora, schienen den Unterschied zwischen Jäger und Beute einfach nicht verstehen zu wollen – wurde die Festung, nun bezeichnet als „hinterwäldlerische Kaserne“, zur „Vorwacht praiosgefälliger Sicherung des Dschungels“ umfunktioniert, in welche unliebsame Reichstreue samt Familie verfrachtet wurden.

Binnen einiger Jahrzehnte rächte sich diese Haltung jedoch, sodass die sich verstoßen fühlenden Reichsvasallen mehr und mehr im abgelegenen „Steinklotz“ durch die Wanderpriester der Rur und Gror zum Zwillingsglauben bekehrt wurden. So wurde „Wacht Praiodan“ mit der Zeit im Geheimem zu „Grorswacht“ getauft. So hätte es auch weitergehen können, hätte ein Wanderpriester – Jiajiabor der Schwatzhafte – sich nicht verplappert und Fürst Curfans Schergen 460 BF den Weg geebnet, Grorswacht zu erstürmen.

Für die nächsten 250 Jahre soll die Festung als Gefangenenburg gedient haben, bis Emeran von Tuzak, der dritte Sohn des damaligen Protektors, das Gefängnis als Residenz erkor, da die unmittelbare Verbindung zur Natur ihm als Muse diene. Er

baute die Festung aus, ließ einen künstlichen Teich anlegen und verfasste die eine oder andere in Vergessenheit geratene Okzurne. Auch für ihn hätte es so weitergehen können ...

Wäre er nicht ein so ausgesprochener Bewunderer von Anis-laffida von Yerschoggyns Ideen gewesen und hätte er nicht versucht, ihre unheilvolle Theatertradition wiederzubeleben. Eines Tages fand man alle Adligen, Knechte, Mägde, Hunde, Hüpfaffen und Zierfische tot im Teich auf.

Seit dieser Zeit wurde die Burg von Maraskanern gemieden, galt sie doch als Hort unruhiger Geisterseelen. Als auch im Jahre 763 BF eine Gesandtschaft um den Koscher Antimagus Gumbert von den Auen nicht zurückkam, geriet sie in erwünschte Vergessenheit. Mal war sie ein Obdach für Flüchtlinge und Gesetzesbrecher, mal Schiebelplatz für Schmuggelgut und ein anderes Mal diente sie als Gelege für Blutaare, Rotwähen und allerlei Getier und Gezucht ... Bis schließlich vor wenigen Jahrzehnten eine Horde unliebsamer Maraskaner zwangsweise in die verfluchte Burg verfrachtet wurde, die für eine weitgehende Wandlung gesorgt hat.

Heutzutage erstreckt sich neben dem erneuerten Teich ein gut angelegter Kräutergarten mit nützlichem Gewächs wie Yagan, Finage, Wirselskraut, Einbeeren, Horuschen und Gulmond, um nur einige zu nennen. Ausgebaute Fenster mit hell getönten Butzenscheiben lassen Praios den lieben langen Tag tiefhinein scheinen. Weite platt gerodete Flächen mit allerlei Konstruktionen aus Bäumen, Klötzen und Seilen zur Ertüchtigung des Körpers liegen auf der Südseite. Gen Osten befinden sich weit aufgespannte Netze für die Flugstunden. Die vier oktagonalen Türme unterteilen ...«

– Magister ordinarius transformatoricus Lenziber Traschbasch, Hesindespiegel MDCCCXXXII, 1018 BF

Vorwort

Und genau da soll es hingehen, lieber Meister. Aber es hat sich Einiges getan, seit der gute Lenziber den Artikel verfasst hat. Die Butzenscheiben sind schon lange in Scherben aufgegangen und Praios scheint nur noch über eine heruntergekommene Ruine. Aber ein wichtiges Buch ist noch in der geheimen Asservatenkammer verblieben, von dem die Magierakademie in Sinoda aus neu entschlüsselten Fragmenten erfahren hat. Nicht auszudenken, was es in falschen Händen alles ausrichten könnte ... Da muss man Rurs Plan einen Schubs geben! Aber so einfach ist es nicht, haben doch Borbarads Erben in der alten Akademie mehr als nur gewütet: Chimären, Hexen, Geister und Schlangenkultisten wimmeln in den Ruinen. Da sind tapfere Helden gefragt!

Hintergrund

Also flog der Diskus: Was bisher geschah ...

- Um 1750 v. BF vertrieb Sultan Bastrabun alle Echsen nach Marustan, woraufhin einige Achaz auf der Insel die entrückte Echsenstadt Akraabaal gründeten, die von elf heiligen und magischen Siegeln geschützt wurde. Einige dieser Siegel sind kristallomantisch verzauberte Steine, die im Rssahh *Pyrrx'zltk'h* (Heilige Drachensteine) heißen. Im folgenden Jahrtausend verfasste ein unbekannter Autor die *H'Pyrrx'zltk'h* (Heilige Drachensteine), eine Abhandlung über echsische Kristallomantie, die auch zwei der Siegel von Akraabaal beschreibt. Über die Jahrhunderte geriet sie in die Hände der Tuzaker Akademie, wo ihr die Magier wegen der fehlerhaften Übersetzung (Drache der Ziliten) nicht genug Beachtung schenken und sie in die Asservatenkammer beförderten, bis Spektabilität *Dschender von Szaijsch* Mitte des 6. Jh. BF die falsche Übersetzung des Genitivkompositum *zltk'h* von „Zilit“ zu „Stein“ korrigierte. Nach seinem fortschreitenden Schuppenwuchs und einem mysteriösen „Unfall“ wurde das Buch strengstens verwahrt und geheimgehalten, sodass nur die jeweilige Spektabilität und ein Eingeweihter, meist die Vize-Spektabilität, über die wahre Natur des Buches Bescheid wussten.
- PRA 994 BF muss die Tuzaker Akademie nach der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich die Stadt verlassen und in das ehemalige Jagdschloss ziehen, das 10 Meilen entfernt östlich im Wald liegt. Die geheime „Asservatenkammer“ im Untergrund wird angelegt. Spektabilität *Jandon Bluugh* beginnt, die wichtigsten Geheimnisse der Akademie verschlüsselt in Form der blutrünstigen Theatertradition Maraskans als Honinger Geschichten zu verfassen.
- 997 BF wird die Khunchomer Magierin *Sarosa Shen-nasuni* nach Tuzak geschickt und durch den Druck des Mittelreichs zur Vize-Spektabilität ernannt. Jandon weicht aus mangelndem Vertrauen nicht sie sondern Meister *Lenziber* in das Geheimnis ein.
- EFF 1020 BF wird Jandon Bluugh ermordet und die geheime Borbaradianerin *Sarosa* wird neue Spektabilität. *Lenziber* versteckt Jandons „Honinger Geschichten“.
- HES 1020 BF schickt *Helme Haffax* nach einer Reihe von Spektabilitätenmorden (*Sarosa*, *Peranijian Schesselbart*, *Wilmaan Koostjes*) die Magistra *Emer Garstenheuck*, Anhängerin *Borbarads*, an die Akademie und lässt die letzten Spektabilitäten hinrichten. Nach der Hinrichtung bricht ein blutiger Kampf aus. *Lenziber* stirbt beim Versuch, die Geheimkammer zu sichern, und nimmt das Geheimnis mit ins Grab. Das Buch hat er vor ihrer Flucht der Schriftverwahrerin *Hesindajida (Djiaja)* von Tuzak anvertraut, ohne sie in der Eile darüber aufklären zu können. *Emer* bemächtigt sich als Befehlshaberin mit dem Söldnerhaufen der Roten Marasken der Akademie und verwandelt sie in einen Militärstützpunkt.
- Die Spinnenhexe *Zingaradjida* gründet in der Zwischenzeit aus den Überbleibseln der Widerstandsgruppe

Mari Marasna und anderen Anhängern den Schlangenkult der *Tsinkarrrsim*. 1029 BF verschwindet sie spurlos und die Hexe *Qunbulasab* wird ihre Nachfolgerin.

- 3. NL 1031/1032 BF verpatzt *Emer* in maßloser Selbstüberschätzung eine Belhalhar-Beschwörung und wird mit ihren Gefolgsleuten in die Niederhöhlen gerissen. Der dämonische Ausbruch zerstört weit mehr als die Hälfte der Festung. RON 1032 bezieht *Qunbulasab* die Ruine und beginnt den Aufbau eines *Mishkhara-Insanctums*.
- HES 1032 BF entschlüsselt *Hesindajida* weite Teile der „Honinger Geschichten“ und erfährt von der Geheimkammer und dem Buch. Sie traut sich nur Magister *Athavar* an. Geheime Erkundungs- und Eindringungsversuche in den folgenden Monaten bleiben durch *Qunbulasabs* Schergen erfolglos und enden blutig.

Was soll ich auf Maraskan? -

Tipps, Tricks und Möglichkeiten

Den Grundkern des Abenteuers bildet die Beschaffung des Buches, das sich tief unten in der Akademieruine befindet. Generell eignen sich alle Helden für das Abenteuer. Wenn du die Chronologie der Ereignisse beibehalten willst, kannst du das Geschehen auch um ein paar Jahre vorverlegen (frühestens 1029 BF). An welchem Ort du mit den Helden ins Abenteuer einsteigen willst, obliegt natürlich deiner Entscheidung. Wichtig ist nur, dass der Weg nach Tuzak führt.

Einen Überblick über die maraskanische Kultur und Religion erhältst du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 55 und 187.

Mögliche Auftraggeber

■ **Athavar ben Meylechan** (*980, vernarbtes Gesicht, lahmes linkes Bein, brillanter Gift-Alchemist, meisterlicher Hellsichtsmagier; Willenskraft 9 (14/14/14), SK 2) befindet sich auf einer Lesereise auf dem Festland und wird in diverse Institute (Magierakademien, Ordenshäuser, Tempel) eingeladen, um sein neues Buch *66 Wege wider Venenica - Herstellung alchimistischer Antidote* vorzustellen. Er kann fast überall in Nord- und Mittelaventurien auf die Helden treffen und sie als Geleitschutz für seine Lesereise anwerben, die am Ende zurück nach Maraskan führt.

Falls du einen **Maraskaner** in der Truppe hast, lass ihn/sie über vier Wege mit ■ **Hesindajida** (*986, schwarze Schneckenköpfe, graue Augen, verbissen, ausgeprägter Gerechtigkeitsinn; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) verwandt oder verschwägert sein. So erhält der Held eine Nachricht von der lieben Cousine 5. Grades, er solle sie doch Mal in der Akademie besuchen.

Die **Schule der Vierfachen Verwandlung** kann auch gezielt aufgesucht werden, um magischen Beistand (z. B. Aufhebung schwerwiegender Narben) zu erhalten.

Eine Akademie in Nöten

Durch Athavar (und Hesindajida) erfahren die Helden, dass sie eine kleine Basalttruhe wiederbeschaffen sollen, die sich angeblich in der geheimen Asservatenkammer unterhalb der alten Tuzaker Akademie befindet. Was die Truhe genau beinhaltet, wird den Helden nicht mitgeteilt, nur, dass es sich um kostbare Bücher und Kleinodien handelt, die nicht in die Hände der Feinde geraten dürfen. Ein normaler Zugang ist durch die dämonisch verseuchte Fauna und Flora und die neuen geheimnisvollen Bewohner nahezu unmöglich und hat bis jetzt immer nur mit Tod oder dem Verschwinden der Ausgeschickten geendet. Durch das Studium alter Pläne der Akademie, sind die Magister auf den (mittlerweile trockenen) Wassertunnel gestoßen, durch den sich die Helden Zugang in die Ruine verschaffen sollen.

Wie die Geheimkammer aussieht, weiß man nicht. Aber der Zugang soll sich im Fluchttunnel befinden. Laut Jandons Schriften weiß man, dass die Truhe sich „unter den Füßen des Kalifen“ befindet. Die Magier denken, dass es sich bei dem Kalifen vermutlich um eine Statue aus der Priesterkaiserzeit handelt, als die Akademie noch ein Jagdschloss war. Als Lohn werden den Helden 4x4x4 (also 256) Dukaten angeboten. Außer Athavar und der Spektabilität weiß niemand über das Unterfangen Bescheid, worauf beide Magister aus Angst vor Spitzeln auch sehr großen Wert legen. Den Helden können Sie über Athavar alle Informationen aus der Zeittafel (außer: Akrabaal, Emers Todesumstände, die Tsinkarrrtsisten, die Machtkämpfe der Hexen und Qunbulasabs Einzug in die Ruine) zukommen lassen. Lenzibers Artikel kann selbstverständlich ausgehändigt werden.

Auf zur Wandelbaren

Die Praiozscheibe ist seit einer Stunde aufgegangen und scheint von einem wolkenlosen Himmel hinab auf Tuzak. Die Lilienhafte beherbergt nach den Machtkämpfen um die Stadtherrschaft nach Ende der Besetzung um die 14.000 Einwohner, die auf den belebten Straßen

Tuzak für den eiligen Leser

Region: Maraskan, Shikanydad

Einwohner: 14.000, davon etwa 1.000 Mittelländer

Herrschaft: ein Rebellenführer

Tempel: Rur und Gror, Schreine von Boron, Phex, Swafnir und Travia

Handel und Gewerbe: Maraskanpapier, Waffen, Wein (Tuzaker Drachenblut), (Zier-)Ziegel, seltene Kräuter und Pflanzen des Dschungels, Baugestein, Tuzaker Stahl und weitere Bodenschätze

Besonderheiten: Startpunkt der jährlichen Diskusstafette; durch die wechselvolle Geschichte der Stadt herrscht eine eigenartige architektonische Vielfalt.

Stimmung in der Stadt: laut, chaotisch, überlaufen, von Finanzknappheit bedroht, von Feinden umgeben

einen enormen Geräuschpegel erzeugen. Es liegt ein Hauch von Misstrauen in der Luft, kann doch kaum jemand genau sagen, wer im befreiten Tuzak noch insgeheim Xarfai huldigt und ein Diener von Haffax ist. Nächtliche Randalierer und plötzlich auftauchende Straßenschlachten gehören noch zum Alltag.

Bevor Athavar die Helden aus der Stadt zur Akademie führt, sucht er noch **! Denderan den Verlässlichen** (*990, stoppelbärtig, nachdenklich, verlässlich; Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2) auf, einen Apothecarius, der sich auch als Krämer verdingt. Während der Magier die Ausrüstung für die Helden zusammensucht, erfahren sie von Denderan,

- dass es im Hafen noch einen versteckten Belharhar-Schrein geben soll. (+)
- dass der vermisste Seiler Keiderean vor fünf Tagen mit Pusteln am ganzen Körper und abgeschnittener Zunge in der Stadt aufgetaucht ist. Der Arme habe den Verstand verloren, laufe er doch schreiend vor jedem Schaf weg und fülle sich pausenlos mit Shatakschnaps voll. (+) Das waren bestimmt die Haffajas! (-)



Athavar packt noch zwei selbstgebraute Antidote (QS 5) dazu. Haben die Helden zusätzliche Ausrüstungswünsche, wird er auch dafür aufkommen (bis 200 Silbertaler). Nachungefähr 10 Meilen auf der Passstraße von Tuzak nach Boran und durch einen dichten Wald, kommen die Helden am Fuße eines kleinen Gebirgszugs an einem ausgetrockneten Bach an. In anderthalb Schritt Höhe befindet sich hinter verdorrtem Schilf eine runde Felsöffnung. Das ist der 1 Schritt durchmessende Abflusstunnel, der zur Akademie führt. Hier wird sich Athavar von den Helden verabschieden und ihnen sagen, dass er bis zum Morgengrauen auf sie warten wird. Er guckt noch kurz in den Himmel, stellt seufzend fest, dass heute ein schöner Tag sei und wünscht den Helden viel Glück. Wollen die Helden doch den direkten Weg in die Akademie nehmen (wovon Athavar vehement abrät), lassen Sie die Truppe in die Hände von 1W3+4 Kultisten und 4W20 Phraischweinen laufen. Die erfolglosen Helden sollten, wenn sie sich zur Flucht wenden, ganz knapp entkommen und eines Besseren belehrt worden sein.

Ausrüstung für die Helden

Gewicht in Stein

Blendlaterne. Die Brenndauer der Laterne beträgt 12 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Laterne pro 3 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

0,75 Stn

Pechfackel. Die Brenndauer der Fackel beträgt 1,5 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Fackelschein pro 2 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

0,5 Stn

Zunderdose, wasserdicht

0,25 Stn

Brecheisen

2 Stn

Seidenseil (6 Schritt)

0,25 Stn

Lederrucksack für die Ausrüstung (15 Stein)

1 Stn

Großer Lederrucksack für die Truhe (30 Stein)

1,75 Stn

Emers Spielwiese: Der Keller

Auf ein Wort ...

- Beachte bitte die Modifikationen für Kämpfe in beengten (siehe Regelwerk auf Seite 238) und dunklen Räumen (siehe Regelwerk auf Seite 239). Gleiches gilt für den Nachteil Angst vor ... engen Räumen, Toten und Dunkelheit (siehe Regelwerk auf Seite 170).
- Wenn keine expliziten Lichtquellen erwähnt werden, liegen die unterirdischen Ebenen K & U in völliger Dunkelheit.
- Abgesehen von Schutt und Geröll, sind die Ebenen jeweils 5 (E, O), 4 (D, K) und 2 (U - außer U14) Schritt hoch



Tunnel (K 1)

Der leicht aufsteigende **Tunnel** ist 760 Schritt lang, und hat einen Durchmesser von ca. 1 Schritt. Der Boden hat durch jahrelangen Wasserfluss eine glatte Struktur bekommen. Die Wände haben einen leicht grünbläulichen Schimmer und weisen an manchen Stellen bräunlich vertrocknete Moose auf. Unterwegs kommen die Helden an einigen vermoderten Tierleichen (1 Biber, 1 Rotwähe, 2 Wildtauben) vorbei.

Während des Aufstiegs ist eine Probe auf **Klettern** angebracht. Misslingt die Probe, hat sich der Held verhakt (Waffe) oder ist stecken geblieben. Der Held benötigt 2W20 KR, um wieder voranzukommen. Je höher der Tunnel steigt, desto mehr macht sich ein modrig beißender Geruch breit. Das Ende bildet eine Metallplatte von 80x80 Halbfinger. Die rostige Platte kann mit einer Probe auf **Kraftakt (Heben & Stemmen)** nach oben geöffnet werden. Nach dem Öffnen fallen schlammige Erdbröckchen und allerlei Kriechgetier auf die Helden herunter.

Abflussraum (K2)

Auf dem Boden des **Abflussraums** befinden sich Würmer und Aaskäfer, die sich in die Erde verkriechen. Der kleine Raum stinkt bestialisch nach verwestem Fleisch: **Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)** -1, um den Brechreiz zu unterdrücken. Wenn die Probe gelingt können die Helden durch den Schlamm in die Maulwurfslose (K5) kriechen.

Sackgasse (K3)

Geradeaus geht es hinter einer aus den Angeln gegangenen Eisentür in eine staubige **Sackgasse**, wo der mittlerweile zerstörte Hebelmechanismus der Metallplatte angebracht war. Rechts ragen durch ein kleines Gitter allerlei Knochen, verrottete Leichenteile und schleimige Klumpen in den Abflussraum hinein. Wenn die Helden versuchen, die Leichen herauszuziehen, fallen noch mehr Teile hindurch und beengen den Raum. Links befindet sich in einer Höhe von 1 Schritt eine Bresche, aus der dunkelbraune Schlammshlieren die Wand herunterlaufen. Mit einer Probe auf **Steinbearbeitung (ohne Werkzeug -2)** ist es möglich durch das Geröll und die Wand nach K5 zu brechen. Allerdings nicht ohne durch laute Geräusche die eigene Anwesenheit anzukündigen.

Wasserturm (K4)

Der **Wasserturm** diente für Verwandlungsübungen in Wassertiere im geschützten Raum. Hier liegt eine drei Schritt hohe Kompostmasse aus Leichen, Erde und Trümmern. Zu Emers Zeiten war der Wasserturm mit Flussfetzern gefüllt, die lebendig hineingeworfene

Opfer zerfleischten. Nach der Explosion sickerte das Wasser durch und kompostierte die Leichenmasse. Auf dem Boden verbreiten sich jetzt nur noch.

Maulwurfsloge (K5)

In der **Maulwurfsloge**, ehemaliger Übungsraum für Verwandlungen in unterirdische Tiere, herrscht eine modrigschwüle und faulig riechende Luft. Im hüfthohen Schlick befinden sich Skelette von Maulwürfen, Schlangen und Menschen. Emer ließ hier ab und zu Menschen lebendig begraben. Der Morast verbirgt auch einen Abfluss der mit K2 verbunden ist. Misslingt eine Probe auf *Körperbeherrschung*, rutscht der Held im hüfthohen Schlamm aus und (W6):

- 1-3 bekommt ein wenig von der Schlammbrühe in die Augen: 1W3-1 TP
- 4 wie 1-3 aber 1W6-1 TP
- 5 fällt völlig in den Schlamm hinein und erleidet 1W6 SP
- 6 wie 5 aber lässt beim Fallen noch eine faulige Gasblase platzen: 1W3 SP für alle anderen; nicht kumulativ.

Gang (K6)

Der Tümpel fließt durch eine morsche Eichentür in den **Gang**, der knöcheltief mit Schlamm bedeckt ist.

Nachtgarten (K7)

Neben dem Trümmerhaufen ragen aus dem **Nachtgarten** Luftwurzeln und riesige weißgrüne Palmwedeln in den Gang hinein. Im ehemaligen Raum für Nachtpflanzen haben riesengroße Griesfarne, widerspenstige Flechten, Wurzeln und an der Decke abgebrochene Nachtschachtelhalme eine undurchdringliche dunkelgrüne Hölle erschaffen. Plötzlich fallen in der Mitte des Raums unzählige winzige Käfer über die Helden her, die sich schmerzhaft in ihrer Haut verbeißen. Jeder Held erleidet 1 Stufe *Schmerz* für 1 Stunde, es sei denn, ihm gelingt eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) -1.

Der Weg muss mühselig freigehauen werden: Entweder mit einer Gruppensammelprobe auf Holzbearbeitung, bei 6 QS sind die Helden außer Reichweite der Käfer oder mit Gewalt wobei die 120 StP des Gestrüpps zerschlagen werden müssen.

Gang (K8)

Im anschließenden **Gang** liegt die Leiche einer Gefangenen, die vor drei Tagen den Weg über K11 fand und fliehen wollte, wobei ihr Qunbulasabs Vertraute zuvorkam. Eine Probe auf *Heilkunde Gift* offenbart die Todesursache (Spinnengift).

Alchimistenlabor (K9)

Im zerstörten **Alchimistenlabor** forschte *Djurmojian* noch bis zu Emers Beschwörung. Auf dem Boden sind zerstreute Scherben und vertrocknete Flecken von zersprungenen Gläsern und unbrauchbaren alchimistischen Utensilien in allerlei Farben zu finden.

Werkstatt (K10)

In der **Werkstatt** befinden sich versplitterte Holzlaten und zerknabberte Hartholzharnische, an denen

Djurmojian, auf der Suche nach einem Rüstungsbalsam, experimentiert hatte. Betreten die Helden den Raum, fliehen 1W3+3 Mäuse fiend über das Geröll in einen **Spalt**, der zwei Schritt über dem Boden liegt.

Spalt (K11)

Dieser Durchlass ist 70 bis 80 Halbfinger breit und zwischen 30 bis 60 Halbfinger hoch. Probe auf *Körperbeherrschung*, um problemlos hindurch kriechen zu können. Misslingt die Probe, verfare wie in K1.

Zellentrakt (K12)

Der Spalt führt in vier Schritt Höhe zum **Zellentrakt**. Die Decke vor der Öffnung ist voll mit frischen Spinnweben, an denen niedliche Weberknechte rumspinnen. Die Helden müssen runterklettern (*Klettern* -1) oder sich runterseilen. Ein Fall führt zu einem Sturz. Zwei Wandfackeln sorgen für Licht. Emer ließ die ehemaligen Zellen wieder ausbauen und Qunbulasab nutzt sie als Unterkunft für die Sklaven. Die Zellen sind mit Stroh ausgelegt und verströmen einen herben Geruch nach gestanden Exkrementen und Urin. Hier und da sind neben Ratten bunte Stofffetzen zu erkennen, die entfernt an zerschlissene Jerganjanker und Pluderhosen erinnern. Vom Ende des Ganges her sind spitze blökende Quieklauten zu vernehmen. Zwei Tsinkarrrtsisten tragen gerade aus einer Zelle eine Leiche hinaus.

Schlangenkultist der Tsinkarrrtsisten

Die Kultisten sind am ganzen Körper enthaart und mit Schuppentätowierungen übersät. Einige haben in die Haut eingepflanzte Schuppen aus Alabaster oder Jade. Sie tragen grün bemalte Hartholzharnische (Natternmuster mit gelben Augen) und haben hölzerne Trinkflaschen (Shatakschnaps) bei sich. Falls die Helden zu laut sind, werden die Kultisten auf sie aufmerksam und

Kultisten

MU 13KL 11 IN 13 CH 11

FF 14 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP - KaP - INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 11 PA 4 TP 1W6+2

RW kurz

RS/BE 4/1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Die Kultisten kämpfen bis zum bitteren Ende.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Geldbeutel mit 1W3 Hellern





gehen mit gezogenen Waffen in ihre Richtung. Sonst unterhalten sie sich weiter beim Tragen („Sein Herz ist schon weg, die Achaz waren schneller.“ „Hmh, schade.“) und bemerken die Helden erst dann, wenn sie sich im Gang begegnen. Falls die beiden schreien, gehen ihre Rufe im kreischenden Geblöke aus K13 unter.

Kampfarena (K13)

Die ehemalige **Kampfarena** hat in der Mitte eine kreisförmige Metallplatte mit einem Durchmesser von fast 8 Schritt. Es handelt sich um in Blut gehärtetes Eisen. In der Mitte befindet sich eine Mulde. Hier ließ Emer zu Ehren Belhalhars einige Opfer gegen ihre Söldner antreten und das versammelte Blut in der Mulde wurde dem Gewinner zum Trunk gegeben. Der Boden ist übersät mit weißen Wollflöckchen, zwischen denen lange schwarze Stacheln liegen. Die Wände des quadratischen Raums sind als Zellen ausgebaut. Von links kommen die quiekenden Blöklauten, begleitet von einem Geruch nach Schafsdung. Im Raum befindet sich eine 7 Spann hohe Knochenkugel. Es handelt sich um Djurmojian (siehe Seite 9), der sich in seinen Panzer zurückgezogen hat.

Hier befinden sich um die 40+W20 getrennt gehaltene Phraischwein-Lämmchen, da die erwachsenen Tiere auch ihren eigenen Wurf fressen. Die Lämmer haben es noch schwer mit dem Zielen und verschießen manchmal auch beim Husten oder Niesen aus Versehen ihre Stacheln. Nach Fluchtversuchen oder als Abschreckung wird ein Gefangener mit zitternden Beinen in die Mitte gestellt und (zu Tode) gestachelt. Wenn die Helden sich den Lämmern bis zu 3 Schritt nähern, werden sie angreifen.

Schaf-Chimäre

MU 10 KL 8(t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 14 KO 12 KK 11

LeP 28 AsP – KaP – INI 12+1W6

VW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Biss: AT 8 TP 1W6 RW kurz

Stachel: FK 12 TP 1W6(+Gift)* RW 5/10/20

RS/BE: 2/0

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 10, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe, Verbergen 7, Willenskraft 2

Größenkategorie: klein

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Chimäre ist schreckhaft und greift menschengroße Wesen nicht von selbst an, wenn sich ihr aber unbekannte Wesen bis auf Angriffsdistanz nähern, verschießt sie ihre Stacheln.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP

Sonderregeln:

Überempfindlichkeit gegen Sonnenlicht: Im Sonnenlicht erhalten die Schafe eine Erschwernis von 2 auf alle Proben. Bei länger als 5 Stunden am Stück im Sonnenlicht erhalten sie permanent den Status **Blind**.

*) Schafgift

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP; 2 Stufen *Paralyse* / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich

Kosten: keine, Gift kann nicht weiterverarbeitet werden

Qunbulasab setzt die Chimären als „Grenzschutz“ (tagsüber per Schichtwechsel) um die Akademie ein.

Phraischwein oder Stachelschaf

Die Chimären ähneln dem Phraischaf, wobei ihr weißes Fell mit schwarzen Stacheln durchwoben ist. Die äußerst schreckhaften fortpflanzungsfähigen Fleischfresser ernähren sich von Kleintieren und verschießen bei „Bedrohung“ gezielt ihre Stacheln. Sie sind empfindlich gegen Sonnenlicht und erblinden, wenn sie ihm länger als 5 Stunden ausgesetzt sind.

Djurmojian

Die Mensch-Harnischträger-Chimäre ist ein ehemaliger Scholar der Akademie, der Emer als „Hofmagier“ diente. Qunbulasab behielt ihn als Berater und verwandelte ihn mit ihren Schwestern in die „ungefährliche“ Chimäre. Er ist wirklich überrascht, dass Eindringlinge es bis hierher geschafft haben und stellt sich als armes Opfer der Hexe dar, um so viel wie möglich aus den Helden über ihr Vorhaben zu erfahren. Von einem Geheimgang weiß er nichts und laut ihm sind nur Schuppentiere und Paktierer immun

Djurmojian*

MU 14KL 15 IN 14 CH 14

FF 12 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 2** ZK 2** AW 6 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 4***/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Zauberer (jedoch ohne AsP)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Die Kultisten kämpfen bis zum bitteren Ende.

Flucht: zieht sich zusammen, flieht aber nicht

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Geldbeutel mit 1W3 Silbertaler, 1W6 Hellern und 2W6 Kreuzern

*) Djurmojian kämpft nicht. Bei Gefahr zieht er sich vollständig in seinen Panzer zurück und verschließt die verbleibenden Öffnungen mit visierartigen Hornklappen.

**) Doppelter Wert bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss und Verwandlung*.

***) Zusammengerollt besitzt er einen RS von 12, kann aber keine Handlungen ausführen, bis auf Entrollen.

gegen das Gift der Stachelschafe. Er wird auf alle Fälle nicht erzählen, dass er einst die Chimären erschaffen hat und es auf die „grausame Hexe“ schieben. Falls einer deiner Helden (vorzugsweise Maraskaner) früher schon Mal von „Djurmojian, dem verräterischen Zaubererschwein der garstigen Emerijida“ gehört hat (Probe auf *Sagen & Legenden (Maraskan)*), kann er ihm leicht auf die Schliche kommen.

Djurmojian hat den Panzer und die lange Schlauchzunge des Harnischträgers und die stark verkürzten klobigen Extremitäten eines Menschen. Seine Haut ist bleichgrün geschuppt und auf dem Kopf hat er einen blutroten Hahnenkamm. Er spricht (tiefer Bass) doppelt so langsam wie normale Menschen. Der Asfalth-Paktierer im 1. Kreis verlor bei der Verwandlung seine gesamte Astralenergie.

Greifen die Helden Djurmojian an, läuft er in die Nähe der Lämmer und zieht sich in seinen Panzer zurück. Falls sie auf die Knochenkugel einschlagen, werden die verschreckten Lämmchen alle 2 KR ihre Stacheln abschießen. Falls sie Djurmojian und die Schafe verlassen, wird Djurmojian nach 10 KR „Alarm!“ schreien: Der Kultist aus K17 und Achaz aus K20/22 eilen zur Hilfe. Falls die Helden Djurmojian vertrauen, wird er ebenfalls „Alarm“ rufen und sich in seinen Panzer zurückziehen. Kurz vor seinem Tod (*Schmerz III*) ruft er noch in Verzweiflung Asfalth an und zerschmilzt in einer grünlichen Säure: Sie ergießt sich spritzend in einem Schwall über den ganzen Boden (6 TP) und zersetzt die Klauen

der eingesperrten Lämmchen, die zu Tode erschreckt (15+W20 sterben sofort an Herzschwäche) ihre letzten Stacheln verschießen.

Falls die Helden Djurmojian und die Lämmchen ausschalten, können sie zum Eingang des ehemaligen Geheimgangs gelangen, der sich in einer der Zellen befindet (Das Ausbleiben des Gequiekes führt ebenfalls zum „Alarm“). Nachdem der Fluchttunnel 1020 BF verschüttet wurde (U7), hat Emer den geheimen Zugang zupflastern lassen. Der Steinboden gibt bei roher Gewalt (250 Strukturpunkte; der Krach käme dem „Alarm“ gleich) nach. Der Zugang führt zu einer 6 Schritt nach unten führenden steilen Spiraltreppe, die bei U4 endet.

Korridor (K14)

Ein imposanter Korridor.

Leichenlager (K15)

Im einzig intakt gebliebenen **Korridor** passiert man als erstes das provisorische **Leichenlager**. Hier führte Djurmojian bis zur Explosion seine Chimärenforschungen durch. Jetzt stapeln sich auf zerbrochenen Glaskästen und Einmachgläsern zerfleischte Tier- (vor allem Stachelschafe) und Menschenleichen, an denen sich Aaskäfer sattfressen.

Folterkammer (K16)

In Emers **Folterkammer** befinden sich Daumenschrauben, eine Streckbank, an der Decke angebrachte Eisenketten, Pfähle, eine eiserne Jungfrau und andere Scheußlichkeiten. Qunbulasab meidet den „Eisenraum“, aber manchmal „spielen“ hier einige Kultisten.

Waffenlager (K17)

Daneben liegt das **Waffenlager** der *Schwarz-Roten Marasken*, in dem über Regale verteilt noch verbeulte Rüstungsteile und eine große Auswahl von Äxten und Morgensternen zu finden sind. Fast alle sind verrostet und nicht zu gebrauchen (Meisterentscheid). Ein Kultist nimmt hier im Schein einer Laterne Morgensterne auseinander, um sich daraus einen Panzer aus „Stachel-Schuppen“ zu basteln. Links liegen in einem Regal um die 20 große bauchige Flaschen voll mit Shatakschnaps.

Menagerie (K18)

Die **Menagerie** der ausgestopften Tiere ist zu großen Teilen verschüttet. Hier und da schaut noch ein Kalekenoberkörper, ein Baumschleimer oder der Kopf eines Wollnashorns völlig verstaubt aber täuschend echt aus den Trümmern hervor.

Schlafkammer (K19)

Nebenan zieht sich Djurmojian zum Schlafen zurück: Außer Mensch-Harnischträger-Chimärenkot und paar zerquetschten Würmern ist die mit Farnen ausgelegte Kammer leer.

Räume der Achaz (K20/21)

Die Räume der Achaz sind 1 Spann hoch mit weichem Moos ausgelegt, die einen würzigen Duft verströmen. An den Ecken befinden sich Holzspeere, Schalen und Körbe aus Schilf, die unterschiedliche Samen, Körner und bunte Pflanzenpasten enthalten. Ein Achaz badet gerade in einer teichartigen Schlammbrühe, die den Raum (K20) in der Mitte in zwei Bereiche aufteilt.

Achaz

Die Achaz in der Ruine sind durch die Mutationen auf der Insel pervertiert: sie scheuen das Tageslicht und bleiben gerne im Dunkeln. Ihre Schuppenfärbung ist eine Mischung aus giftgrün und blassblau. Zum Schlangenkult wurden sie noch zu Zeiten Zingaradjidas von Qvurjuk überredet, den sie als ihren halbgöttlichen Anführer betrachten.

Gelege (K22)

Im **Gelege** schlendern zwei Achaz und bewachen die 7 unterarmgroßen grünbräunlichen Eier. In der Mitte des Raums ist eine Alabasterstatue einer Hundswürgerkröte aufgestellt, die mit violetter und smaragdgrünem Moos behangen ist. Die Augen der Statue sind mit 2 Smaragden (je 300 Silbertaler) nachgebildet und vor ihr liegt eine große Silberschale (80 Silbertaler), in der ein frisch herausgerissenes menschliches Herz liegt.

Rampe (K23)

Neben dem Gelege wurde aus Schutt und Geröll eine **Rampe** gebaut, die mit Schilf abgedichtet und Moos abgedeckt ist. Wenn die Helden die Rampe hochgehen wollen, werden sie sehen (und vor allem hören), dass eine schier endlose Herde von ausgewachsenen (!) Phraischweinen munter die Rampe hinuntertrötet (da ihre Stalltür im Erdgeschoss *aus Versehen* offen gelassen wurde und die neugierigen Chimären sich herrenlos hierhin verirrt haben). Den Helden sollte klar sein, dass sie diese Begegnung nicht überleben würden. Sie sollten sich schnell

Achaz

MU 12KL 12 IN 13 CH 11

FF 14 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Sie greifen gerne in Überzahl und mit Finten an.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Beutel mit Edelsteinen im Wert von 1W6 Silbertalern



entscheiden, welchen Weg sie nehmen, denn bald werden die Chimären den Korridor (K14) versperren.

Asservatenkammer (K24)

Die früher vollständig mit Alabasterplatten verkleidete **Asservatenkammer** war das alte Domizil von Qvurjuk (U13), worauf die 5 Schritt lange abgeworfene Haut hindeutet. Rechts hinten in der Ecke befindet sich eine 2 Schritt breite und 2,5 Schritt hohe Maran-Maraske-Chimäre-Statue. Zwängt man sich hinter die Statue (Probe auf *Körperbeherrschung* –3), befindet sich hinter einer brüchigen Alabasterplatte eine Geheimtür (1,70 Schritt hoch und 1 Schritt breit), die durch Abtasten der Kanten gefunden und nach außen geöffnet werden kann, mittels einer Probe auf *Schlösser knacken* –2 oder Magie. Hier führt eine steile Spiraltreppe 6 Schritt nach unten zu U1.

Heilige Hallen: Das Untergeschoss

Gang und Sackgasse (U1/2)

Der äußerst verstaubte unterirdische **Gang** (U1) führt von der Treppe aus links in eine **Sackgasse** (U2), die in einem Schutthaufen endet.

Die Helden befinden sich unter der Ruine des ehemaligen Pavillons der Spektabilitäten. Hier sitzt der Geist von **Elkwin** auf dem Boden und beobachtet eine tote Vogelspinne, während er „*Oh wie schön ist das Bornland!*“ singt. Der jüngste Sohn der bornländischen Spektabilität Koostjes wurde mit sechs Jahren samt seiner Familie ermordet und erscheint als gefesselte Seele einmal im Jahr an seinem Geburtstag. Der Junge hat noch nicht verstanden, was mit ihm geschehen ist und hält das Ganze für ein Spiel.

Machen die Helden ihm Angst (Anschreien, Waffeneinsatz, Exorzismusversuch), springt er erschrocken

auf, schreit „Hilfe, Äthrajins!“, rennt in die Wand hinein und taucht nicht mehr auf. Andernfalls fragt er: „Habt ihr mir Phexkekse mitgebracht?“ Bei jeder Verneinung fragt er nach einer anderen Süßspeise (Ifirnschnitten, Wezyrfinger, Praios' Gnade, Ulikkanelecken, Schumpaschasch, ...). Wenn die Helden (irgend) etwas Süßes für ihn haben, wird er verwirrt feststellen, dass seine Hand hindurchgreift, aber er nichts fassen kann. Dann guckt er die Helden erschrocken an, schreit „Hilfe, Äthrajins!“ und rennt in die Wand hinein. Außerdem beschwert er sich über böse Novizen, die drohen, ihn in eine Kröte zu verwandeln, wenn er sich nicht benimmt und sagt, dass er Angst vor seinem Papa hat. Das einzige Hilfreiche, was er beitragen kann, ist die Feststellung, wie lustig die stacheligen Schafe doch schnarchen, wenn sie genug *Schnappes* getrunken

haben, genau wie Onkel Storvan! Außerdem fürchtet er die „*fliegende Priesterin*“. Plötzlich springt er freudestrahlend auf und fragt: „*Wollen wir Verstecken spielen?*“ Ohne die Antwort abzuwarten, ruft er „*Ich zuerst! Zählt bis zehn!*“ und rennt in die Wand hinein. Er versteckt sich so gut, dass er nicht mehr wieder auftaucht.

Steintür (U3)

Rechts endet der Gang an einer **Steintür**, die durch eine Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* rechts in die Wand geschoben werden kann und den Weg zu U4 freigibt. Hier führt eine steile Spiraltreppe hoch in die Zelle der Stachel-Lämmchen (K13). Falls die Helden nicht den Weg durch die Kampfarena genommen haben, ist die Treppe natürlich oben zugemauert. Falls sie direkt durch K13 heruntergekommen sind, kann die geheime Steintür (U3) erst durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* -3 entdeckt werden.

Gang (U5)

Der 4 Schritt abfallende **Gang** endet nach ca. 80 Schritt vor eingestürzten **Felsen** (U7). Beim Fall der Akademie liefen hier fliehende Schüler und Magister einem Dämon in die Tentakel und wurden unter der einstürzenden Decke begraben. Seitdem versperren die Felsen mehr als 30 Schritt des Fluchttunnels. Um die Felsen herum liegen zerstreute menschliche Knochen.

Geheimtür (U6)

Die steinerne **Geheimtür**, die zur eigentlichen „Asservatenkammer“ führen soll, ist durch die Erschütterungen leicht eingesunken und lässt sich durch *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +5 erkennen. Sie weist von außen keinen Mechanismus auf und kann nur durch brachiale Gewalt geöffnet werden (150 Strukturpunkte).

Zugeschütteter Gang (U7)

Der Gang ist eingestürzt und endet abrupt.

Nebenraum (U8)

Hinter der Tür kommen die Helden im mit Schutt und abgeschlagenen Steinen übersäten quadratischen **Nebenraum** von „Grorswacht“ an, des unterirdischen Rur-und-Gror-Tempels aus den Zeiten der Priesterkaiser. Erst die Explosion legte den zugemauerten Zugang unter dem **Flugturm (K0)** wieder frei. Qunbulasab und die Kultisten lassen durch Sklaven die unterirdische Anlage in der Tradition der Echsenpyramiden ausbauen.

Wenn der Zugang durch Zauberei freigelegt wurde, stehen rechts drei überraschte Sklaven mit Spitzhacken, Tragekörben und einer Laterne in den Händen, die ängstlich zurückweichen. Werden sie angegriffen, schreien sie aus Leibeskräften und alarmieren die Achaz aus U9. Machen die Helden beruhigende Gesten, werden sie sich mit Kopfnicken, -schütteln und langsamer Zeichensprache verständlich machen. Gehen die Helden aus der Kammer hinaus, werden die Sklaven hoffnungsfroh versuchen, durch U5 zu fliehen.

Geradeaus befindet sich ein Gang, der mehrere Schritt dick mit klebrigen Spinnweben zugesponnen ist, aus der vertrocknete Arme, Hände und Füße von menschlichen Leichen herausragen.

Wenn die Helden die Tür (U6) mit Gewalt und hallenden Hammerhieben öffnen, stehen sie vor den kampfbereiten Achaz aus U9. Die Sklaven verharren zusammengepfercht in U10 und Qvurjuk (U13) wartet in U8.

Abzweigraum (U9)

Vom **Abzweigraum** aus beaufsichtigen 4 Achaz Sklaven, die in Körben Schutt herausschleppen und in den umliegenden Räumen U10/11 im Laternenlicht (LS 3) die Wände abtragen.

Kokonraum (U12)

In diesem Raum achtet ein Kultist darauf, dass die Sklaven keine Laternen mit herausnehmen. An der hinteren Wand liegt unter einer Wolke von schillernen Fliegen ein 3 Schritt langer und 1,5 Schritt breiter Kokon, den ein offensichtlich krankes Achazweibchen mit schleimiger Käferbrühe einreibt. Der Kokon ist ein durch Spinnweben zusammengesponnenes Konglomerat aus Donaria für Mishkhara, das täglich „versorgt“ wird: eitrige Körperteile von Siechenopfern, Heuschrecken, Gurvanmaden, Maraskanfedern, Saatschädlinge, Storchenfedern, unzählige Arten von Käfern, Libellen und Spinnen. Sobald die Helden die Kammer betreten, verkriecht sich die Achaz schlurfend hinter dem Kokon und der Kultist rennt schreiend Richtung Tempel (U14). Greifen die Helden (warum auch immer) den Kokon an, bekommt er Risse (nach 13 TP), aus denen eitriger Schleim rausfließt. Der entstehende Gestank verbreitet sich bis zur Unerträglichkeit: Probe auf *Körperbeherrschung*, ansonsten erleidet ein Held den Status Übler Geruch für 24 Stunden.

Königskammer (U13)

Links hinten befindet sich die **Königskammer** von Qvurjuk. Der ehemalige Anführer der *Mari Marasna* ist in seinem Pakt mit Asfaloth am weitesten fortgeschritten und ähnelt mit seiner geschuppten Haut bereits sehr einer Schlange. Er steht unter Qunbulasabs Bann und denkt, dass der Tempel zu seinen Ehren ausgebaut wird. Ob er sich gerade in seiner Kammer oder im **Tempel (14)** aufhält, liegt in deinem Ermessen. Seine Werte entsprechen denen eines Tsinkartristen.

Status Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalent (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Nieder mit dem Kalifen von Xorlosch!

Tempel (U14)

Hier befindet sich ein Tempel, in welchem sich Qvurjuk die meiste Zeit aufhält.

Dass die alte Akademie vor Jahrhunderten einen versteckten Rur-und-Gror-Tempel beherbergte, war spätestens nach Lenzibers Artikel kein großes Geheimnis mehr. Dass es aber ein enormer Hohlraum unter der Erde ist, der die Ausmaße eines typischen Tempel-Unterbaus hat, ahnte kaum jemand. Ob ein vorhandenes Untergeschoss ausgebaut oder die Halle durch unvorstellbare menschliche Arbeit nachträglich erstellt wurde, ist nicht überliefert. Genau wie die Tatsache, dass Fürst Curfan die Gläubigen nicht hinrichten, sondern lebendig in der Halle einmauern ließ.

Als sich später Emeran von Tuzak hier niederließ, riss er die Mauern wieder ein und baute den Tempel zu einem Theatersaal um, um heimlich Anislaflidas Theatertradition zu frönen. Damit die Geschichte sich nicht wiederhole, ließ er den Tempel erweitern (U8&12) und mit dem eigentlichen Fluchttunnel (U5) des Schlosses verbinden. Leider waren die Zaboroniten schlauer als Emeran und meuchelten alle Bewohner im Schloss; und hier unten traf es die ahnungslos schlafende Schauspieltruppe. Seither wird das Schloss von einem Fluch heimgesucht (siehe Seite 14).

Die Expedition des Antimagus Gumbert bannte den Fluch zurück in den Raum und verschloss ihn durch elementare Erzmagie, bevor die Teilnehmer in den folgenden zwei Tagen übereinander herfielen oder sich entleibten. Da aber Gumberts Notizen in der Asservatenkammer der alten Akademie aufbewahrt wurden, waren die umgezogenen Magier in der Lage, die unterirdische Infrastruktur zu nutzen, wobei Jandon die Existenz der Halle für sich behielt. Vielleicht durch ihre magischen Studien oder angelockt durch die unheilige Aura, vollzog Emer ihre Belhalhar-Beschwörung im alten Nachtgehege (K0) direkt vor dem Eingang. Regelrecht angezogen durch die Macht des Fluchs, gepaart mit Xarfais noch zu spürendem Odem, erkor Qunbulasab anschließend die Halle als den Ort für Mishkharas Zitadelle auf Dere und lässt sie zuspinnen.

Die Halle ist 8 Schritt hoch und hat einen Durchmesser von 12 Schritt. Um die Halle legt sich ein äußerer Ring mit weiteren Räumlichkeiten, die zum Großteil zerstört sind. Die Sklaven tragen mit Eimern Schutt heraus oder zerhacken die Wände. Die rechte Hälfte der Halle ist an den Wänden und am Boden spannhoch mit dichten Spinnweben eingesponnen. Die Spinnen haben angefangen, den äußeren Ring und die Decke mit eingesponnenen Opfern zu füllen. An den armdicken Fäden hängen ausgesaugte Menschen, Raubkatzen, Affen, Marder und sogar Phraischweine, einige davon sind noch am Leben und quieken/blöken jämmerlich von der Decke herunter. Wenn die Bauarbeiten beendet sind, soll der Kokon (U12) in der

Mitte ruhen und durch die ausgesaugte Lebenskraft zu Ehren Mishkharas wachsen.

Die Basalttruhe

Beschreibung: Die Truhe hat eine Grundfläche von 40x30 und eine Höhe von 30 Halbfingern. Sie besteht aus festem Eisenbaumholz, das an allen Seiten mit dünnen Platten aus Koschbasalt beklebt ist, und wiegt 14 Stein. Ihr Schloss ist ein einfacher Klickmechanismus (Probe auf *Schlösser knacken*).

Inhalt

- ◆ H'Pyrrx'zltk'h – Heilige Drachensteine. Welche Geheimnisse der schwarze Quartoband auf Chrrmk und Zelemja enthält, welche Voraussetzungen für die Lektüre erfüllt werden müssen und ob es überhaupt ein magisches Artefakt mit einem heimlichen SALANDER (Echsentier) ist, liegt in deiner Hand als Meister.
- ◆ Zwei Würfel aus Drachenbein
- ◆ Das Forschungstagebuch eines gewissen Algoran Tonjia, der während der Priesterkaiserzeit als

Speispinne

MU 10 KL 8 (t) IN 14 CH 11

FF 14 GE 16 KO 10 KK 9

LeP 10 AsP KaP – INI 16+1W6

VW 10 SK 1 ZK 0 GS 6

Biss: AT 9 TP 1W6 RW kurz

Speiangriff*: FK 18 LZ 2 TP keine RW 5/10/15

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Verbergen 13, Willenskraft 7

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: **Flucht:** Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 8 LeP / 6 LeP / 4 LeP / 2 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) **Klebriges Netz:** Wird ein Lebewesen der Größenkategorie groß oder kleiner von dem klebrigen Faden getroffen, verliert es 1W6 von seinem AW (oder VW). Dieser „Schaden“ wird durch weitere erfolgreiche Speiangriffe addiert. Sinkt der AW auf 0, so erhält der Held die Status *Bewegungsunfähig* und *Fixiert* (meist auch noch *Liegend*). In dieser Situation kann er nur noch mittels 2 Aktionen durch jemand anderen mit einem scharfen Gegenstand befreit werden. Vorher kann er durch eine Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) QS Punkte seines AW-Wertes pro KR wieder zurückgewinnen. Für die Probe muss der Held 1 Aktion aufwenden.

Hexenjäger seine unmenschlichen Experimente an maraskanischen Hexen auf der Suche nach ewigem Leben dokumentiert

- Zwei Siegelringe der KGIA
- Eine theoretische Abhandlung über mögliche Modifikationen der Verwandlungsauberei, die Selbstverwandlungen in Irrhaken und Zantim thematisiert

Der letzte Kampf

Hier kommt viel Arbeit auf dich zu, lieber Meister! Nur Rur weiß, wie der Kampf ablaufen wird. Im Folgenden soll das „Kampfverhalten“ der Beteiligten dargestellt werden, die du je nach Lust und Laune (und „bösem“ Willen) zusammensetzen kannst.

Maraske

MU 10 KL 8 (t) IN 14 CH 11

FF 11 GE 14 KO 12 KK 11

LeP (LA x 3) + 30 AsP 15 KaP – INI LA+1W6

VW LA SK 3 ZK 3 GS LA x 1,5

Biss: AT LA/2 +6 TP 1W6+LA/2(+Gift)* RW mittel

RS/BE: LA/2+1/0

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Stachel; Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, kann ignoriert werden, wenn die AT der Maraske gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt. Magischer oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin, auch wenn man mit der Sonderfertigkeit den zusätzlichen externen RS umgehen kann. Die Attacke ist um 2 erschwert.)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Verbergen 10, Willenskraft 7

Vertrautentricks: Hexensinn, Stimmungssinn, Tarnung, Tiersinne, Zwiegespräch

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: **Flucht:** Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: abhängig vom Lebensalter

Sonderregeln:

Je älter, desto schlimmer: Eine Maraske hat ein Lebensalter (LA), das du zu Beginn mit 2W6 auswürfelst. Das Lebensalter beeinflusst einige Werte.

*) Maraskengift

Das Gift der Maraske kann mehrfach auch gegen das gleiche Ziel eingesetzt werden.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: LA/2 SP / –

Beginn: sofort

Dauer: augenblicklich

Kosten: 100 S, Gift kann zu Sunsura weiterverarbeitet werden

Kultisten

Vier Kultisten warten mit gezogenen Waffen vor U12 auf die Helden. Im Kampf werden sie stets Richtung Raummitte zurückweichen. Einer bewacht die Sturmlaterne (LS 8), die auf einem hohen Steinklotz steht. Nach 6 KR eilen, falls sie noch nicht besiegt sind, 2 Kultisten aus K0 zur Hilfe.

Sklaven

Die meisten Sklaven halten sich zuerst ängstlich zurück. Einige nutzen die Gunst der Stunde und fliehen (K0). Ab und zu stolpern sie aus Versehen ins Kampfgetümmel hinein, stecken den einen oder anderen Schlag ein, behindern die Helden und sorgen für Chaos.

Speisinnen

Die Spinnen mit den metallisch blau schimmernden Chitpanzern sind in der Lage, klebrige Spinnweben auf ihre Opfer abzuschießen, um sie so langsam einzuspinnen und wehrlos zu machen. Sie meiden den Nahkampf und nähern sich einem Opfer erst, wenn es hilflos eingesponnen ist. Die Opfer dienen ihnen zu zwei Zwecken: Zum einen saugen sie sie aus, zum anderen legen sie ihre Eier in die – zumeist noch lebenden – Wesen ab.

Im Außenring und an den Wänden krabbeln bis zu 4 Speisinnen, die ihre Eier in die eingesponnen Leichen ablegen. Der Grund, warum die Spinnen bisher nicht über die Achaz, die Kultisten und die Sklaven hergefallen sind, liegt darin, dass Qunbulasab sie mit Hilfe ihrer Zauberei kontrolliert.

Yarfajid (Yada), Maraske (Vertrautentier)

Die Maraske wird im Hintergrund gefährlich fauchen und sich vor die fliehenden Sklaven stellen.

Qunbusalab

MU 14KL 12 IN 14 CH 14

FF 13 GE 15 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP 38 KaP – INI 14+1W6

SK 2 ZK 2 AW 7 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Schwerer Dolch: AT 12 PA 7 TP

1W6+4 RW kurz

RS/BE 4/1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Schwerer Dolch)

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Willenskraft 12

Zauber: Bannbaladin 12, Blitz dich find 10, Große Gier 13, Hexengalle 12, Hexenkrallen 8, Sanftmut 13, Spinnenlauf 13

Kampfverhalten: siehe Text

Flucht: siehe Text; und bei Verluist von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Beutel 1W6+2 Silbertalern, Hartholzharisch, der gleichzeitig ihr Fluggerät ist





Nachdem 2 Kultisten gefallen sind, versucht sie über die Treppen zu Qunbulasab zu eilen. Machen sie die Helden durch den Todesschrei eines fliehenden Sklaven auf die Maraske aufmerksam, die ihn gerade gestochen hat.

! Qunbulasab

Die Hexe (*983, schwarze Haare, alternde Schönheit, meisterliche Spinnenhexe, pfeift zirpend) betritt gerade mit einem verzauberten Fallensteller im Schlepptau das Gelände um die Akademie. Wenn sie aus der Ruine fliehende Sklaven sieht, wird sie sofort in den Tempel hinunterlaufen. Wird aber Yarfajid angegriffen und erleidet SP, wird sie nach 1W3+2 KR mit halsbrecherischer Geschwindigkeit in ihrem fliegenden Harnisch die Treppen hinunterbrausen, um ihre liebe Yada zu beschützen. Du kannst die Hexe auch davonkommen und in einem weiteren Abenteuer auftreten lassen. Sonst kann sie die Helden auf ihrer Flucht aus dem Komplex überraschen und angreifen.

Der Kalif

Als Emeran die entweihte Halle umbauen ließ, verwandelte er mit Pinsel und Farbe die freskenhaften Götterdarstellungen in den Nischen der Zwölgötter zu Szenen aus den Honinger Geschichten: Hesinde wurde zur Tetrarchin von Honingen, die gerade erwürgt wird, Efferd zum Zaubersultan von Grangor, der ertränkt wird, etc. Und Praios auf seinem Thron wurde zum erdolchten Kalifen von Xorlosch, dessen goldener Heiligschein zum Turban umgemalt wurde. Da ahnte Emeran

Der Fluch

Betritt ein Kulturschaffende den Wirkungsbereich (3 Schritt Radius um den Kalifen), steht ihr eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erleichtert um ihre SK zu. Bei Misslingen tritt ein Fluch ein: Das Opfer erleidet den Status Bluttausch und stürzt sich mit unbändiger Mordlust auf die nächstbeste Person. Ist das Fluchopfer allein, richtet sich die Mordlust gegen sich selbst. Die Wirkung hält 2W20 KR an und ist nicht mehr an den Wirkungsbereich gebunden.

Es können 4 Personen zeitgleich verflucht werden. Eine Person kann auch mehrmals hintereinander dem Fluch anheimfallen. (Beschränk den Fluch nicht nur auf die Helden.)

Bevor sich die Verfluchten auf ihre Opfer stürzen, geben sie mit wild zuckenden Augen und vor Zorn bebender Stimme bekannte Zitate aus den Honinger Geschichten zum Besten (z. B.):

„Nieder mit dem/der X von Y!“

„Nichts wird mich noch vom Thron trennen!“

„Geliebt habe ich dich nie, edles Weib. Sterben sollst durch mein Hand.“

„Ein Parder ist ein Parder und kein Lamm!“

„Y ist mein!“

„Labe dich in Unmut, X, zerreißen werd ich dir das elendig' Herz!“

„Wähntest dich zu lange in Sicherheit, du trügerisch Schwein.“

„In den Roab mit Roabjan!“

X: (Zauber-)Kalif/a, Haran/i, (Zauber-)Sultan/in, Tetrarch/in, König/in

Y: Honingen, Grangor, Wehrheim, Beilunk, Havena, Arivor, Elenvina

noch nicht, dass die unseligen Morde und die Verwünschungen der Todesopfer durch die Jahrhunderte sich als unheilige Aura in den Wänden manifestieren und als mächtiger Fluch im Diesseits verankern würden. Gumbert konnte zwar mit seiner ganzen Kraft den Wirkungsbereich des Fluchs minimieren, aber nicht völlig auflösen. Gewappnet durch seine Schriften, betrat Jandon die Kammer nie ohne ein Schutzamulett; doch das hat Hesindajida leider nicht entziffern können. Der mächtige Fluch überstieg sogar Qunbulasabs Kräfte. Sie hofft, dass Mishkharas Macht den Fluch mit der Zeit sich einverleiben oder verdrängen wird. Der Bereich ist vollständig zugesponnen, sodass nichts von den Fresken zu erkennen ist. Seit einigen unschönen Vorkommnissen und „Zurechtweisungen“ durch, meiden die Sklaven und die Kultisten den Bereich von selbst.

Die ersten beiden Stufen, auf denen der Thron des Kalifen steht, klappen durch einen versteckten komplizierten Druckmechanismus auf (Probe auf *Sinnenschärfe* (Suchen) –2 um diesen zu finden). Öffnen lässt sich der Mechanismus mit einer Probe auf *Mechanik* –1; brachiale

Gewalt zerstört den Mechanismus, kann aber mit dem richtigen Werkzeug dennoch zum Ziel führen. Die Stufen haben 50 Strukturpunkte. Hier verbirgt sich die gesuchte Basalttruhe (siehe Anhang).

Feuer!

Die Laterne wurde nicht umsonst bewacht, denn Spinnweben sind etwas zu leicht entzündlich. Wenn es nicht einer der Helden tut, wird einer der Sklaven die Laterne in Panik umstoßen oder in die Spinnweben schleudern. Im Gekreische der brennenden Spinnen wird sich eine Feuerhölle ausbreiten und alles Lebendige in den Tod reißen. Das ist der Moment, wo deine Helden schnurstracks über die Treppen (K0) fliehen sollten. Wähle einen dramatischen Moment für den Ausbruch aus – am besten, wenn die Helden stark in Bedrängnis geraten. Nachdem sich das Feuer gelegt hat und der Rauch verflogen ist, können die Helden den „freigebrannten“ Kalifen betrachten. Falls die Helden zuvor in den Gängen an Brandschatzung denken, erinnere sie daran, dass die Rauchbildung in unterirdischen geschlossenen Räumen sie ersticken würde.

Weitere Räume Optionaler Inhalt

Noch ist nicht die komplette Ruine der Akademie erkundet. In drei Stockwerken können weitere Schätze und Gegner auf die Helden warten. Hier findest du eine Legende der oberirdischen Räume. Was sich tatsächlich dort verbirgt liegt in deinen Händen.

Erdgeschoss

- E1: Schlangenbecken
- E2: Schmiede
- E3 + E5: Stall der Phraischweine
- E4: Küche und Schnapsbrennerei
- E6: Waffenkammer
- E7: Schlafräume der Kultisten.

Obergeschoss

- O1: Qunbusalabs Räume.
- O2: Alte Zimmer der Schwarz-Roten Marasken

Dach

- D1: Pavillion der Blutaaren

Lohn der Mühen

Die Ruine ist ausgeräuchert, die Sklaven befreit und H'Pyrrx'zltk'h gesichert. Zwar sind einige Kultisten noch entkommen, aber zum Glück sind die meisten unseligen Schafe in den Flammen umgekommen, die sich bis zum Erdgeschoss hochgefressen haben. Athavar und die Magier werden sich in den nächsten Wochen um die verstörten Sklaven kümmern, sich intensiv mit dem Fluch auseinandersetzen und Elkwin seinen Frieden schenken. H'Pyrrx'zltk'h wird an einen sicheren Ort gebracht – der nicht einmal den Helden mitgeteilt wird, die neben 256 Dukaten auch den unendlichen Dank und das Wohlwollen der Akademie erhalten: Zusätzlich bekommen die Helden jede Art von magischer Hilfe, kostenlose Studienmöglichkeiten und Zugang zu Zaubersprüchen und -büchern.



Jeder Held darf sich über **20 Abenteuerpunkte** freuen. Zusätzlich spüren die Helden „Mishkharas Güte“: Man wadet nicht durch Schlamm, Eiter, Staub und Chimärenblut und stapft dann munter wie Conchobair einfach davon: Für jeden besteht eine 15%-Chance, sich mit einer der nachfolgenden Krankheiten anzustecken (W20): Lutas (1-5), Schlafkrankheit (6-7), Sumpffieber (8-15) oder Raschem Wahn (16-20) erkrankt.



Des Wandelbaren Schicksal

von Aşkın-Hayat Doğan

Maraskan, die verrufene und dschungelbedeckte Insel vor der Küste Aventuriens, hat eine wechselvolle Geschichte. Mehrere Besiedlungswellen haben sich das unwegsame Land zu eigen gemacht und sind zu einer besonderen Kultur verschmolzen. Diese musste sich zahlreichen Besatzern erwehren von den Soldaten des Mittelreichs bis hin zu Dämonenknechten. Auch die Tuzaker Magierakademie *Schule des Wandelbaren* macht dem Namen mit ihrer Geschichte alle Ehre. Heute sind von der Zauberschule nur noch Ruinen übrig.

Ruinen die von finsternen Kultisten und widernatürlichen Chimären bewohnt werden und in denen sich noch immer altes Wissen verbirgt. Um dieses Wissen zu retten, dringen Helden in die Gewölbe unter der Schule des Wandelbaren vor und stellen sich in der Dunkelheit nicht nur gegen die Pläne des Kultes, sondern auch Schrecken aus der wechselvollen Geschichte der Akademie.



Stichworte zum Abenteuer: Eine Ruine im maraskanischen Dschungel, angefüllt mit Chimären, Paktiern und finsterner Magie
Genre: Horror und Dungeonabenteuer
Voraussetzungen: keine
Ort: Sinoda und Tuzak auf Maraskan
Zeit: ab 1033 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent
Anforderungen:

Kampf	◆ ◆ ◆ ◆ ◆
Körpertalente	◆ ◆ ◆ ◆ ◆
Naturtalente	◆ ◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW013