

HELDENWERK



Der Dunkle
Mhanadi

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Bernd Ochs

Lektorat

Nikolai Hoch, Kristina Pflugmacher

Korrektorat

Nils Schürmann

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Anja di Paolo, Christina Kraus,
Jennifer Lange, Annalena Weber

Mit Dank an Niko Hoch, Philipp Neitzel, Tina Ochs,
Johannes Mücke, Patrick Ruhnke, Robert Germann und
meine beiden Testspielrunden.

Copyright © 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, 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 Be-
arbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfäl-
tigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die
Vervielfältigung auf photomechanischem, elektroni-
schem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

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



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



HELDENWERK DER DUNKLE MHANADI



»Wenn es Nacht wird über der Niemals Schlafenden und der Wind die Gräser des Deltas zum Singen bringt, hört man sie oft, die Legenden vom Dunklen Mhanadi. Als die Vorväter der Tulamiden vom Djer Tulam in die goldene Ebene Mhanadistans hinabstiegen, war der siebte der Söhne Bal Mhanads schon lange dort. Seit jeher neidet er seinen Brüdern ihre Schönheit, ist er doch selbst von finsterner Gestalt. Giftiges Getier lockt er an seine Ufer, Ifritim lauern an seinen Gestaden und einst soll gar eine alte, unbegreifliche Macht ihn geknechtet haben, wodurch sein Geist in die tiefsten Abgründe fiel.«

–Kara ben Yngerymm, Durchs wilde Mhanadistan

»Bal Mhanad war ein stolzer Fürst, der neun prächtige Söhne hatte. Aber hüte dich vor jenem, den sie den Dunklen nennen. Denn der Abtrünnige ließ sich einst mit einer frevelhaften Kreatur aus den Urgründen der Zeit ein, die ihn verdarb. Seitdem labt er sich an den Seelen jener Sterblichen, die er in sein Schattenreich lockt und verschlingt.«

–gehört auf einem Basar in Khunchom, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem verschollenen Schatzsucher, Erkundung alter Tempelanlagen, Kampf gegen ein unbekanntes Ungeheuer

Genre: Wildnis- und Dungeonabenteuer

Voraussetzungen: Wehrhaftigkeit, Heldenmut

Ort: Khunchom und Mhanadi-Delta

Zeit: ab 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich

Anforderungen:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
Wildnistalente	♦ ♦ ♦ ♦
Lebendige Geschichte	♦ ♦ ♦ ♦

Hintergrund und Ausblick

Was geschehen ist – In den Dunklen Zeiten

Ashulab ibn Shahr war ein machtbesessener Hohepriester der Bylmaresh (siehe Wissenskasten Seite 10) aus Fasar. In der Zeit um 400 v. BF zog er in das Sultanat Khunchom, um seiner Göttin ein neues Heiligtum zu errichten. Am Dunklen Mhanadi, einem der Mündungsarme des Mhanadis ins Perlenmeer, fand er die Ruinen einer Tempelanlage der Echsengöttin Zsahh, auf denen er eine gewaltige Zikkurat zu Ehren Bylmareshs erbauen ließ. Ashulab konzipierte einen Teil der Stufenpyramide als *Bylmareshs Prüfung*, einen Weg aus Fallen und Hindernissen, den nur erfolgreich beschreiten könne, wer sämtliche Tugenden der Göttin in sich vereint. Getrieben von seinem Hochmut wandte sich der Hohepriester schließlich an einen elemitischen (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 85) Magier, um die perfekte Herausforderung zu erschaffen: eine Skorpion-Spinne-Mensch-Chimäre, eine Schöpfung der Heimtücke und Täuschung. Verblendet von seinem Wahn stellte er dem elemitischen Chimärenmeister seinen Geist und seinen Leib in dem festen Glauben zur Verfügung, als göttliches Wesen wiedergeboren zu werden. Die aus Ashulab ibn Shahr erschaffene Wächterchimäre hielt im neuen Heiligtum der Bylmaresh Einzug. Doch der Geist des Hohepriesters hatte die Transformation nicht unbeschadet überstanden. Paranoid und dem Wahnsinn anheimgefallen begann das Wesen, die Pilger und Priester im Tempel zu jagen und heimtückisch zu

töten. Lediglich einem Diener der Göttin gelang es, mit *Bylmareshs Nadel*, dem Schlüssel zur Reliquien- und zur Schatzkammer des Tempels, zu entkommen. Doch auch er kam nicht weit, sondern fand im Mhanadi-Delta den Tod. Bylmareshs Nadel war seitdem verschollen. Ashulab überdauerte die Jahrhunderte durch die finstere Magie, die bei seiner Verwandlung gewirkt wurde, und die Jagd auf Wesen in der Nähe seiner Zikkurat.

Vor Kurzem

Der Schatzsucher ♣ *Mahmud ibn Birkhan* (22, kompetenter Deltagänger, drahtig, Lachfältchen, immun gegen Skorpiongift; Willenskraft 7 (14/14/13), SK 2) entdeckte Bylmareshs Nadel im Mhanadi-Delta. Kurze Zeit später stieß er auf eine Legende, der zufolge es am Dunklen Mhanadi eine alte Stufenpyramide gab, die mit dem gleichen Symbol verziert war wie das Artefakt: einem Skorpion. Mahmud brach mit seinem Vetter ♣ *Erkhaban* (24, erfahrener Söldner, übergewichtig, Pech; Willenskraft 3 (11/12/12), SK 1) ins Delta auf, um den Tempel zu finden und seine Schätze zu bergen. Bei einem Überfall durch Piraten wurde Erkhaban getötet und Mahmud gefangen genommen. Um sein Leben zu retten, verriet Mahmud dem Piratenkapitän, dass er einem gewaltigen Schatz auf der Spur war. Dieser schickte ihn daraufhin mit einem Erkundungstrupp auf die Suche nach dem Tempel. Doch nur ein Pirat kehrte mit Bylmareshs Nadel zurück, die anderen fielen der Chimäre oder den Fallen in der Zikkurat zum

Opfer. Mahmud wurde von Ashulab verschleppt und bislang nicht getötet, weil seine Immunität gegen das Skorpiongift die Neugier der Kreatur geweckt hatte.

Was geschehen wird

Die Helden werden in Khunchom von Mahmuds Frau beauftragt, den vermissten Deltagänger zu suchen, und folgen seiner Spur ins Mhanadi-Delta. Am Dunklen Mhanadi finden sie heraus, dass Mahmud von Deltapiraten gefangen genommen wurde. Sie können das Piraten-nest aufspüren und bringen in Erfahrung, dass sich der Schatzsucher nicht mehr dort befindet, sondern in der Zikkurat verschollen ist. Die Helden erbeuten Bylmareshs Nadel von den Piraten und schlagen sich zu der Stufenpyramide durch, wo sie sich Bylmareshs Prüfung stellen müssen. Die Wächterchimäre Ashulab lauert in den Schatten und setzt den Helden immer wieder mit heimtückischen Angriffen zu. Während der Erkundung des Heiligtums erbeuten die Helden den *Skorpionspieß*,

eine mächtige Waffe, die ihnen im Kampf gegen die wahnsinnige Chimäre eine wertvolle Hilfe ist. In den Tiefen der Zikkurat können sie das aus alter Zeit stammende Grauen schließlich stellen und haben Gelegenheit, Mahmud zu befreien.

Auswahl der Helden

Einige kampferprobte Charaktere sind unverzichtbar. Naturkundlich bewanderte Helden sind hilfreich, um im Mhanadi-Delta nicht verloren zu gehen. Phexisch gesinnte Professionen sind in der Szene bei den Piraten und im Dungeon von großem Wert. Geweihte, Magier und Gelehrte können sich gut bei der Erkundung der Zikkurat einbringen, insbesondere wenn sie des Ur-Tulamidyas mächtig sind. Eine streng zwölfgöttergläubige Gruppe könnte durch Wissensbisse davon abgehalten werden, Bylmareshs Ritual zu vollziehen (siehe **Das Ritual – Bylmareshs Macht** Seite 13), das aber zum Bestehen des Abenteuers nicht erforderlich ist.

Khunchom – die Perle am Mhanadi

Region: tulamidische Stadtstaaten, Großfürstentum Khunchom

Einwohner: 20.000 Menschen, davon 5.500 Mittelländer und 900 Maraskaner, einige Dutzend Zwerge

Herrschaft: der Großfürst (derzeit Selo Kulibin)

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Rastullah, Rur und Gror, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus, Haupttempel des Kor

Handel und Gewerbe: wichtiger Fluss- und Seehafen mit Fernhandel in alle Himmelsrichtungen, Gewürze (Khunchomer Pfeffer), Tee, Khunchomer Stahl und Waffen, Artefakte, Alchimica, wichtiger Umschlagplatz für Maraskanwaren; viele große und kleinere Handelshäuser unterhalten hier Kontore für den Fern- und Seehandel

Besonderheiten: Drachenei-Akademie (Magierakademie, grau, Artefaktmagier), Adamanten-Presse (bekannte Druckerei), Haus des Kodex (Haupttempel des Kor), Heilende Quellen der Tsa, Palastinsel, Maraskanerviertel (Astuzak), das jährlich stattfindende Allaventurische Gauklertreffen

Stimmung in der Stadt: buntes Völkergemisch, weltoffen und geschäftig, lebendig, laut, märchenhaft

Die exotische und lebendige Stadt thront über der Mündung des Mhanadis in den Golf von Tuzak, geschäftiges und lautes Treiben herrscht in ihren Gassen. Selbst des Nachts kommt *die Niemals Schlafende* nicht zur Ruhe. In den Tavernen der Stadt wird gezecht und gefeiert, im Hafen locken die Dirnen mit ihren Reizen und in den lauschigen Ecken der Basare ziehen die Geschichtenerzähler, die Haimamudim, Zuhörer mit alten Legenden in ihren Bann. Weitere allgemeine Informationen zur Stadt Khunchom findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 76.

Deine Helden könnten sich etwa in Khunchom befinden, weil sie einem Händler Geleitschutz gegeben haben oder weil sie die legendäre Drachenei-Akademie besuchen wollen, um magische Artefakte zu kaufen oder untersuchen zu lassen.

Eine verzweifelte Frau

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schlendert gut gelaunt über einen der vielen Basare Khunchoms, dessen lautes und geschäftiges Treiben wie das Summen eines Bienenschwarms die Luft erfüllt. Euer Blick fällt unvermittelt auf eine junge Tulamidin, die auf einige Söldner einredet, von denen sie nur Hohn und Spott erntet. Sie hält den Waffenknechten unter Flehen ein kleines Säckchen hin, das ihr einer der Söldlinge jedoch verächtlich aus der Hand schlägt, woraufhin sich sein Inhalt über den Boden ergießt. Unter dem schallenden Gelächter der Söldner versucht die Frau verzweifelt, die davonrollenden Silbermünzen wieder einzusammeln.

Lass deine Helden reagieren. Bei der Frau handelt es sich um **Nedime saba Yazine** (21, hübsch, braune Locken, verzweifelt; Willenskraft 7 (11/12/14), SK 2), welche die Söldner für die Suche nach ihrem Mann Mahmud anwerben wollte. Die drei Söldner (Willenskraft 5 (14/12/10), SK 1) sind leicht angetrunken und können von den Helden verscheucht werden, einem Kampf gehen sie aus dem Weg.

Nedimes Bitte

Nedime bedankt sich wortreich bei den Helden und klagt ihnen ihr Leid. Haben die Helden nicht eingegriffen, geht Nedime von sich aus auf sie zu. Ihr Mann, der



Deltagänger Mahmud, ist vor zwei Wochen mit seinem Vetter Erkhaban in das Mhanadi-Delta aufgebrochen. Mahmud wollte seit Tagen wieder zurück sein und Nedime befürchtet, dass ihm etwas zugestoßen ist. Sie bittet die Helden flehentlich, ihren Mann zu finden und wohlbehalten zurückzubringen. Ihr gemeinsames Haus befindet sich in dem kleinen Dorf Jasch, eine halbe Wegstunde nördlich von Khunchom. Nedime bietet den Helden für ihre Hilfe alles Geld an, das sie besitzt, dies sind 7 Silbertaler. Sie kann den Helden weitere Informationen geben:

- ☛ Mahmud fand vor einigen Wochen im Delta ein Artefakt, in dem er den Schlüssel zu einem Schatz sah, den er bergen wollte. Nedime kann das Artefakt beschreiben (siehe **Bylmareshs Nadel** Seite 8).
- ☛ Allen schaurigen Legenden zum Trotz sind Mahmud und Erkhaban über den nördlichen Jaschalei-Pfad zum Dunklen Mhanadi aufgebrochen, wo Mahmud den alten Tempel vermutete.

Recherchen in Khunchom

Stellen die Helden Recherchen über das Mhanadi-Delta und den Dunklen Mhanadi an, kannst du ihnen ausgewählte Informationen aus den nachfolgenden Abschnitten zur Verfügung stellen. Insbesondere die Haimamudim der Basare (Legenden) oder die Geweihten im Tempel der Neun Flüsse, dem hiesigen Efferdtempel (Geographie und Gefahren), können als Quellen dienen. Mit wem die Helden auch sprechen, man warnt sie eindringlich vor einer Reise zum Dunklen Mhanadi. Wissen über die Dunklen Zeiten (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 220) und über alte Kulte können sie am ehesten in der Bibliothek der Drachenei-Akademie recherchieren. Mehr als einen vagen Hinweis auf eine vergessene Skorpiongöttin sollten die Helden zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht erhalten.

Die Suche nach Mahmud

Der nördliche Jaschalei-Pfad

Der von den Deltagängern nördlicher Jaschalei-Pfad genannte Wildnispfad führt von Khunchom entlang alter Wegmarken zum Sanften Mhanadi, und nach dessen Querung weiter in das unerforschte Gebiet um den Dunklen Mhanadi. Einige auffällige Wegmarken

sind ein halb versunkener Turm inmitten eines kleinen Lotossees, ein einsamer Torbogen mit echsischen Glyphen sowie eine weitläufige, verwitterte Mauer, die quer durch den Sumpf verläuft. Noch vor der Überquerung des Sanften Mhanadis beginnen die ersten Mangrovensümpfe. Wenn die Helden gut

Das Mhanadi-Delta

Wenn sich der Mhanadi in die vielen kleinen Flussarme aufteilt, die weithin als das Mhanadi-Delta bekannt sind, verwandelt er sich in ein unübersichtliches, gut 50 x 50 Meilen großes Gewirr aus kleinen Rinnsalen und breiten Wasserstraßen, Tümpeln und stinkenden Pfuhlen. Halbfester Morast wechselt sich mit dicht bewachsenen Mangrovensümpfen und mit von Wasserpest überwucherten Seitenarmen ab. Neben Ausgestoßenen und Piraten, die sich hier verstecken, haben unzählige Raubtiere das wilde Delta zu ihrem Revier erkoren. Während Moskitos und Sumpffegel noch als lästige, aber erträgliche Plage erscheinen, können heimtückische Sumpflöcher den unaufmerksamen Deltagänger schnell in ein nasses Grab locken. Das Klima ist heiß und schwül, in der Nacht kühlt es jedoch bisweilen merklich ab, sodass im Morgengrauen dichter Nebel über dem Mündungsgebiet des Mhanadis liegt. Wer das urtümliche Delta schon einmal bereist hat, weiß von seiner atemberaubenden Schönheit ebenso zu berichten wie von seiner unerbittlichen Grausamkeit.

vorankommen, benötigen sie drei Tage, bis sie den Dunklen Mhanadi erreichen.

Hinweise auf Mahmud

Eine dauerhafte Spur lässt sich auf dem sumpfigen Boden nicht verfolgen. Die Helden können jedoch vereinzelte Hinweise auf Mahmud erhalten:

- In einer alten Ruine hat sich ein heruntergekommenen Haufen Gesetzloser eingenistet, die den Helden zwar zahlenmäßig überlegen [Anzahl der Helden +5], aber schlecht ausgerüstet sind. Ihr Anführer **Saiman** (Mitte 30, schmieriges Haar, doppelzüngig; Überreden 9 (13/14/11), Willenskraft 9 (13/14/11), SK 1) versucht die Helden durch Schmeicheleien loszuwerden. Die Ausgestoßenen haben Mahmud und Erkhaban vor etwa zwei Wochen Richtung Norden durch das Delta ziehen sehen.
- Die Helden begegnen dem Deltagänger **Ismeth** (40 Jahre, grauhaarig, wettergegerbt, misstrauisch; Willenskraft 8 (15/14/11), SK 2), der Mahmud und dessen Vetter vor zwei Wochen nördlich des Sanften

Mhanadi auf ihrem Weg zum Dunklen Mhanadi getroffen hat. Er warnt die Helden vor den Deltapiraten, die ihr Versteck nahe des Dunklen Mhanadi haben.

Gefahren des Deltas

Zur Verdeutlichung der Gefahren des Deltas kannst du folgende Ereignisse auf der Reise einstreuen:

• Weitere Gefahren

Zur weiteren Ausgestaltung der Gefahren des Mhanadi-Deltas, wie Alligatoren, Sumpfgeln oder Grubenwürmern, kannst du auf die Informationen und Werte im Bestiarium zurückgreifen.

Der Dunkle Mhanadi

Der Dunkle Mhanadi besitzt eine Breite von durchschnittlich 30 Schritt und eine Tiefe von 4 Schritt. Es heißt, keiner sei je zurückgekommen, um ihn zu beschreiben. Tatsächlich gab es jedoch immer wieder vereinzelte Glücksritter, welche die Ufer des Dunklen erreichten und auch wieder zurückkehrten. Ihre Geschichten sind der Nährboden für die schaurigen Legenden, die sich um den siebten Flussarm des *Altehrwürdigen* ranken. Gleichwohl ist der Dunkle Mhanadi ein menschenfeindlicher Ort fernab jeglicher Zivilisation. Giftige Pflanzen gedeihen an seinen Ufern, gefährliche Tiere bewohnen seine Gestade und die Zikkurat der Bylmaresh wurde bereits für viele Schatzsucher zum Verhängnis. Doch auch der Fluss selbst scheint ein unheilvolles Eigenleben zu führen, sodass das Verschwinden zahlreicher Abenteurer ungeklärt bleibt. Den Dunklen Mhanadi zu durchqueren, kostet einiges an Überwindung, insbesondere für abergläubische Helden. Denn nicht nur Riesenkaimane, giftige Dämpfe oder Schlingpflanzen können den gefürchteten Flussarm schnell in ein nasses Grab verwandeln. Viele seiner Geheimnisse wird der Dunkle jedoch auch in diesem Abenteuer nicht offenbaren.

- Moskitos plagen die Helden (gelungene Proben auf *Wildnisleben*, um sich gegen die Stiche zu schützen, sonst 1 SP pro Tag).
- Lass die Helden Proben auf *Orientierung* –1 würfeln, bei deren Misslingen sie aufgrund sumpfigen Gebiets oder weitläufiger Seen schlecht vorankommen.
- Die Gruppe muss einen kleineren Flussarm durchqueren. Bis zu 2W20+20 Sumpffegel lauern hier im Wasser und saugen sich an ungeschützten Körperstellen fest (gelungene Proben auf *Körperbeherrschung*, um den Blutegeln zu entgehen; bei Misslingen 1 SP).
- Nach starkem Regenfall oder einer kühlen Nacht kann es zu dichtem Nebel kommen (gelungene Probe auf *Orientierung* –5, um sich nicht zu verlaufen), der nach zwei bis drei Stunden wieder verfliegt. Sind die Helden vom Weg abgekommen, kann dies wertvolle Zeit kosten und Vorräte verbrauchen.
- Tückische Sumpflöcher drohen, die Helden zu verschlingen. Gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* –2, um sie rechtzeitig zu bemerken. Um sich zu befreien, bedarf es einer erfolgreichen Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*), die je nach Sumpfloch zwischen 1 und 5 erschwert ist.

Der Dunkle Mhanadi

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit gut einer Stunde schlagt ihr euch bereits durch einen dichten Mangrovensumpf. Fauliger Geruch liegt in eurer Nase, die

schwüle Hitze macht das Atmen schwer und nicht selten zuckt ihr beim jähem Schrei eines Raubtiers vor Schreck zusammen. Plötzlich liegt der Dunkle Mhanadi in den Schatten hochgewachsener Mangrovenbäume vor euch. Sein Wasser ist brackig und finster, ein Riesenkaiman treibt träge in der schwachen Strömung, auf den ersten Blick kaum von einem gewaltigen Baumstamm zu unterscheiden. In einem schmalen Schilfgürtel wächst Schwarzer Lotos, dessen giftiger Blütenstaub gaukelnd im Zwielflicht zwischen den Mangroven schwebt. Als euer Blick weiter schweift, stockt ihr auf einmal. Zwischen den Wurzeln einer Sumpfzypresse liegen zwei verwesende und von Maden zerfressene Leichen, die einen ekelerregenden Gestank verströmen.



Bei den Leichen, die über eine Woche alt sind, handelt es sich um Erkhaban und einen Piraten. Zerdrücktes Schilf und Schleifspuren im Morast deuten auf ein Schiff hin, das vom Fluss aus angelandet ist. Sechs Angreifer sprangen vom Schiff ans Ufer. Nach einem Kampf gingen die fünf überlebenden Piraten wieder zurück an Bord und zogen eine weitere Person mit sich (Probe auf

Fährtsensuchen (humanoide Spuren)). Mahmud wurde hier von den Deltapiraten gefangen genommen, was anhand der Spuren nachvollzogen werden kann.

Die Suche nach dem Piratenversteck

Den Helden eröffnen sich verschiedene Möglichkeiten, das Piratenversteck aufzuspüren:

- Sie treffen auf einen Spähtrupp misstrauischer Stammes-Achaz, welche die Gefangennahme Mahmuds beobachtet haben. Ihr Anführer spricht gebrochen Tulamidyä und kann den Helden den Weg über einen kleinen Wildnispfad zum Piratennest beschreiben (siehe nachfolgend **Die Deltapiraten**), sofern sie den Echsen friedlich begegnen. Fragen über die Zikkurat weicht er aus (eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* -3 enthüllt Furcht vor dem alten Heiligtum).
- Die Helden erspähen am Fluss ein Piratenschiff, das träge flussabwärts segelt. Folgen sie der kleinen Thalukke unauffällig (Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* +3), führt sie diese direkt zum Piratenversteck.
- Sie suchen das Gebiet weitläufig ab (Gruppensammelprobe auf *Fährtsensuchen (humanoide Spuren)*, 4 Stunden, 5 Versuche).

Die Deltapiraten

Selbst die berühmtesten Deltapiraten fürchten die Legenden des Dunklen Mhanadis. Sie befahren ihn zwar mit Vorsicht auf Raubzügen zum Alten Mhanadi, ihr Lager befindet sich jedoch gut eine halbe Meile von ihm entfernt. Es ist verborgen in alten, halb versunkenen Ruinen am Ufer eines Zwischenarms, der den Dunklen Mhanadi mit dem Sanften Mhanadi im Süden verbindet. Am Flussufer versperren mangrovenverhangene Felserrhebungen den Blick auf das Piratenversteck. Zwei davon bilden ein Tor, das nach etwa 15 Schritten in eine kleine Bucht mündet, in der die zweimastige Piraten-Thalukke vor Anker liegt. Auf einem der Felsen befindet sich ein Wachtposten. Am morastigen Strand liegen Kisten und Fässer, eine kleine Feuerstelle ist zu erkennen. Unter einer gespannten Plane aus Segeltuch stehen alte Tische und einige Schemel, mit Holz und Reisig instand gesetzte Ruinen dienen als Wohnstatt. Am Rand des Lagers befindet sich ein grob gezimmerter Verschlag, in dem zwei Schweine und einige Hühner gehalten werden. Der nördliche Wildnispfad, der durch den Mangrovensumpf zum Dunklen Mhanadi führt, ist nicht bewacht.

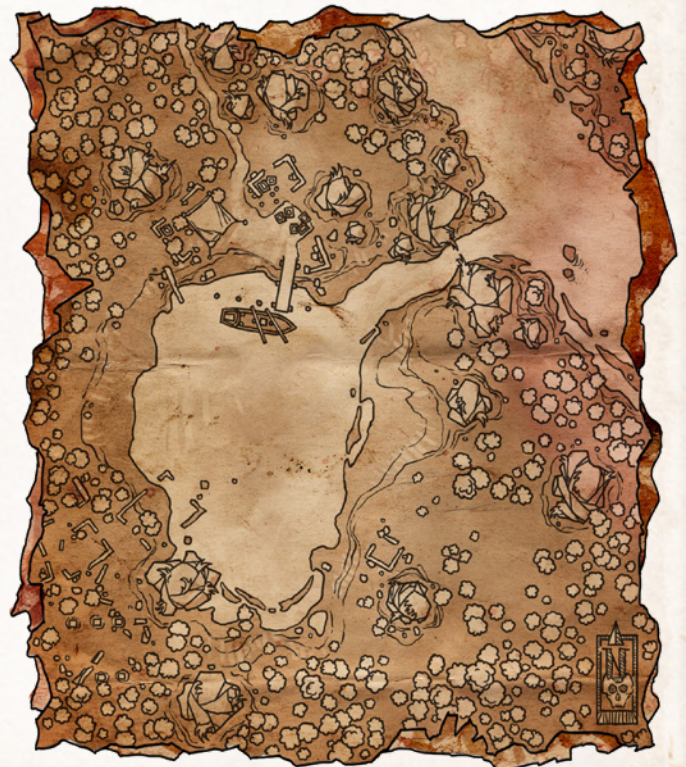
Ereignisse im Piratenversteck

Je nach Vorgehen deiner Helden können diese Folgen beobachtet und herausgefunden werden:

- Unter den (insgesamt 31) Piraten herrscht Streit, durch den sie abgelenkt sind.
- Die Offizierin *Djamilla saba Feruschan* bedrängt den Piratenkapitän *Geir „Blutaxt“ Skjalskarson* (siehe Seite 8), „zur Zikkurat zurückzukehren, um die anderen zu rächen und mithilfe des Artefaktes die Schätze zu bergen“. Der Kapitän hingegen flucht auf das

Artefakt und „diesen Sumpfgänger“, von dem sie es erbeutet haben. Er will „nicht noch mehr Leben für diesen verfluchten Wahnsinn“ riskieren. Die Mannschaft ist bei dem Streit gespalten. Meinung, Mahmud und das Artefakt sind nirgends zu sehen.

- Der allseits beliebte *Alte Omar* (50, kompetenter Koch und Haimamud, abergläubig; Überreden 10 (12/13/14), Willenskraft 8 (12/13/14), SK 2) versucht unter den Piraten zu schlichten, was ihm aufgrund



Bylmareshs Nadel

Das kleine, etwa einen Spann lange und schlanke Artefakt ist einem stilisierten Skorpion nachempfunden. Auf seinem Rücken ist ein Mondstein mit der Gravur eines Skorpions eingelassen. Das Artefakt besteht aus Meteoreisen und ist nicht magisch.

Bylmareshs Nadel ist der Schlüssel zur Reliquien- und zur Schatzkammer des alten Tempels der Göttin. Mahmud kann indessen auch ohne das Artefakt befreit werden.

der aufgeheizten Stimmung nicht gelingt. Er sähe das streitstiftende Artefakt am liebsten nicht mehr in Händen der Piraten (Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1).

- Als sich Blutaxt wütend in eine der Ruinen zurückzieht, beruhigen sich die Gemüter langsam und der Streit geht in ein handfestes Trinkgelage über. Nach einiger Zeit gesellt sich der Kapitän wieder zur Mannschaft.
- Am nächsten Tag ist ein Beutezug zum Sanften Mhanadi geplant, nur [Anzahl der Helden +2] Piraten werden im Lager bleiben.
- In der Nacht schlafen die Piraten ihren Rausch aus, eine müde Wache steht an den Ruinen.

Handlungsoptionen und Informationen

Ziel der Helden sollte es sein, Näheres über Mahmuds Schicksal in Erfahrung zu bringen und Bylmareshs Nadel zu erbeuten, wofür sich ihnen verschiedene Möglichkeiten bieten:

- Das Artefakt befindet sich in einer nicht verschlossenen Seemannskiste in der Behausung des Kapitäns, wo es die Helden heimlich stehlen können.
- Sie nehmen einen der Piraten gefangen, um ihn zu befragen.
- Die Helden versuchen, sich den Streit der Piraten zunutze zu machen (siehe hierzu auch die Beschreibungen von Geir und Djamilla auf Seite 8), oder sie unterstützen den Alten Omar bei der Streitschlichtung (Proben auf *Überreden (Manipulieren)*).
- Sie warten, bis der Großteil der Piraten zu dem geplanten Beutezug aufgebrochen ist.
- Skrupellose Helden könnten den Kapitän töten und die Piraten damit einschüchtern (Probe auf *Einschüchtern (Drohung)*).
- Werden die Helden gefangen genommen, müssen sie sich mit List oder Verhandlungsgeschick aus der misslichen Lage befreien.

 Während des Streits fuchelt der Piratenkapitän mit Bylmareshs Nadel herum. Als er sich in seine Behausung zurückzieht, können die Helden beobachten, wie er das Artefakt dort achtlos in eine Ecke schleudert.

 Die Seemannskiste ist mit einem Schloss versehen, dessen Schlüssel der Kapitän stets bei sich trägt.

Deltapiraten

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 12 GE 15 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 15+1W6

SK 1 ZK 2 AW 9 GS 8

Entermesser: AT 15 PA 7 TP 1W6+3

RW mittel

Wurfbeil: FK 14 LZ 1 TP 1W6+3 RW

2/10/15

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Wurf I, Vorstoß, Verbessertes Ausweichen I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Richtungssinn/Goldgier

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: ungestüm und skrupellos

Flucht: Verlust von 75 % LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen:

Geir hat 44 LeP (Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger), KK 17, richtet 1W6+8 TP mit seiner Streitaxt an und hat AT/PA 17/10. Er trägt eine Krötenhaut mit RS/BE 3/0 und verfügt zusätzlich über die Sonderfertigkeiten Belastungsgewöhnung I und Anführer (FW Überreden 8). Geir besitzt 1 Schip und hat den Nachteil Schlechte Eigenschaft Jähzorn.

Djamilla hat MU 17, INI +1 und AT/PA 19/8. Sie beherrscht zusätzlich die Sonderfertigkeiten Finte II und Verbessertes Ausweichen II, sodass sie AW 10 hat. Sie verfügt über 2 Schips und besitzt den Nachteil Arroganz.

Ein Augenzeuge

Von allen Piraten, insbesondere vom Augenzeugen  Hartger Hjallson (sonnenverbrannter, blonder Thorwaler), können die Helden Folgendes erfahren: Nachdem die Piraten aus Mahmud herausgepresst hatten, dass das Artefakt der Schlüssel zu einem Schatz sein soll, wurde ein Spähtrupp ausgesandt, um die Zikkurat zu erkunden. Auch Mahmud befand sich darunter. Der Trupp entdeckte die alte Stufenpyramide einen Tagesmarsch nach Osten am Nordufer des Mhanadis und drang in sie ein. Während Hartger seinen Kameraden den Rücken freihielt, schlug plötzlich ein Fallgitter vor ihm herab und versperrte den anderen den Rückweg. Irgendwo in den Schatten lauerte etwas. Er vernahm Schreie, Panik brach aus. Einer der Piraten kam zum Fallgitter zurückgerannt und warf Hartger das Artefakt zu. Als ein großer Schatten aus der Dunkelheit über seinen Gefährten herfiel, floh Hartger vor Angst. Weder Mahmud noch die anderen Piraten kehrten zurück.

Geir „Blutaxt“ Skjalskarson

Kurzcharakteristik: 38, meisterlicher Pirat und Kapitän, zwei Schritt großer Thorwaler, gewaltiger Brustkorb, lange rote Haare, neigt zu Wutausbrüchen

Funktion: Ist im Besitz von Bylmareshs Nadel, die er in seiner Unterkunft verwahrt. Auch wenn er es für verflucht hält, will Geir das Kleinod nicht ohne Weiteres herausgeben, da er im Moment unschlüssig ist, ob er es noch braucht oder in Khunchom versilbern soll. Er würde es den Helden nur gegen den überwiegenden Anteil vom Tempelschatz überlassen und in diesem Fall vor der Zikkurat auf sie warten.

Hintergrund: Das ehemalige Mitglied der Ottajasko *Drachen von Llanka* floh während der Errichtung des Moghulats Oron nach Khunchom, als viele Mitglieder der Ottajasko getötet wurden. Nachdem Geir ein eigenes Schiff erbeutet und eine Mannschaft um sich gesammelt hatte, fand er nahe des Dunklen Mhanadi ein Versteck, von dem aus die Deltapiraten seitdem das Mhanadi-Delta unsicher machen.

Darstellung: Werde laut und aufbrausend und schwinde bedrohlich den Waffenarm mit der *Blutaxt*.

Besonderheiten: Wegen seines gekonnten Umgangs mit der *Blutaxt*, einer Streitaxt mit hjaldingschen Runen, ist Geir gefürchtet.

1 Djamilla saba Feruschan

Kurzcharakteristik: 32, meisterliche und tollkühne Piratin, vernarbt, markante Nase, kurz geschorene Haare

Funktion: Sie ist bereit, den Helden das Artefakt zu beschaffen und sie zu unterstützen, wenn die in der Zikkurat getöteten Piraten gerächt werden und Djamilla einen Anteil vom Tempelschatz bekommt. Falls die Helden das Piratenversteck ohne Bylmareshs Nadel verlassen, wird sie Geir das Artefakt entwenden, mit drei Piraten auf eigene Faust zur Zikkurat ziehen und dort auf die Helden treffen. Je nachdem, wie sich die Helden verhalten, wird sie es ihnen überlassen oder es kommt zum Kampf um das Artefakt.

Hintergrund: Djamilla verdingte sich in jungen Jahren als aranische Freibeuterin und arbeitete sich unter Kapitän Blutaxt durch außergewöhnlichen Mut und Einsatz bis zur Ersten Offizierin hoch.

Darstellung: Lache überheblich, falle anderen ins Wort. Du bist die beste Piratin am Mhanadi und lässt es die anderen wissen.

Die Zikkurat der Skorpiongöttin

Die Zikkurat liegt einen Tagesmarsch östlich des Piratenverstecks, etwa 100 Schritt landeinwärts am gegenüberliegenden, nördlichen Ufer des Dunklen Mhanadis. Die gewaltige, aus dunklem Granit erbaute Stufenpyramide ist teilweise versunken und überwuchert, so dass nur ihr oberes Drittel sichtbar ist. Sie hat eine Seitenlänge von 40 Schritt, ist knapp 25 Schritt hoch und wurde auf den Ruinen eines zerstörten Zsahh-Tempels errichtet. Über verwitterte Stufen gelangt man zu einem offenen, mangrovenverhangenen Eingangsportal auf der obersten Ebene der Zikkurat, über dem das Abbild eines Skorpions prangt. Die Gänge der Anlage sind zwei Schritt breit und, wie auch die Räume, mindestens fünf Schritt hoch. Statuen und sonstige Steinmetzarbeiten bestehen aus dem grauen und grünen Marmor des Raschtulswalls. Im Tempelinneren, das sich über

drei Ebenen erstreckt, herrscht Dunkelheit (beachte die Sichtmodifikationen, **Regelwerk** Seite 348) und eine abweisende, bedrückende Stimmung. Eine Karte der Zikkurat findest du auf Seite 10.

Bylmareshs Prüfung

Im **Vorraum (1)** liegen Gepäckstücke des Spähtrupps der Piraten, darunter Fackeln, Proviant und ein Seil. Gegenüber dem Eingang befindet sich ein massives Tor, das sich in die Struktur der Wand einfügt und von außen kaum als solches erkennbar ist. Die dahinterliegende Treppe diente den Priestern als direkter Zugang in den **Tempel (11)** und ist von innen verriegelt. Ein Portal in der östlichen Wand markiert den Beginn des Prüfungswegs, der abschüssig über Treppen und Kammern tiefer in die Zikkurat führt. Auf den Portalen, die zu den



einzelnen Räumen von Bylmareshs Prüfung führen, sind Inschriften angebracht, die Hinweise auf die jeweilige Prüfung und die Tugenden Bylmareshs geben. Du findest sie neben den Raumüberschriften.

Verstehen die Helden Ur-Tulamidya?

Die Inschriften in der Zikkurat sind alle in Ur-Tulamidya verfasst. Sollte dies keiner der Helden lesen und verstehen können, kannst du in Mahmuds Gepäck im Vorraum (1) ein kleines Wörterbuch platzieren, mit dessen Hilfe Textstellen übersetzt werden können.



Wissen über Bylmaresh

Probe auf Götter & Kulte –3 (Geheimwissen)

QS 1 – Bylmaresh ist eine vergessene Gottheit, die zuletzt in den Dunklen Zeiten im Tulamidenland verehrt wurde. Aufgrund unterschiedlicher Anbetungsformen ist ihr Geschlecht nicht eindeutig bestimmt.

QS 2 – Ihre Symboltiere sind Spinne und – häufiger – Skorpion. Sie steht für Heimtücke, List und Gift, aber auch Wehrhaftigkeit und Disziplin sind ihr als Aspekte zugeordnet.

QS 3 – Vor allem in Fasar wurde Bylmaresh als Schutzgöttin der Meuchler verehrt. Einige Deutungen erheben sie sogar zur Gattin eines Gottes mit dem Namen Shinxir.

QS 4 – Ihr wahrer Ursprung als Insektengöttin reicht bis ins Zeitalter der Vielbeinigen zurück, in dem sie angeblich sogar von anderen Göttern gefürchtet wurde.

Kammer der inneren Prüfung (2) – »Nur die Tugendhaften werden Bylmareshs Prüfung bestehen.«

Verstörende Wandmalereien mit herrschenden Skorpionen sowie geopferten Echten und Menschen dominieren den Raum. In der einzigen weiteren Öffnung der Kammer ist ein **Fallgitter** verborgen, das durch eine im Boden versteckte Druckplatte ausgelöst wird, die sich einige Schritt weiter im Gang befindet (jeweils Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –5). Der Öffnungsmechanismus für das Fallgitter ist auf der Treppe zwischen **Vorraum (1)** und **Tempel (11)**. Mit einer gelungenen Gruppensammelprobe auf *Kraftakt*, 5 Minuten, 7 Versuche kann das alte Fallgitter zerstört werden.

Pendelfalle (3) – »Bylmaresh, die Giftbringerin«

Das Öffnen der unverschlossenen Portaltüren löst eine Pendelkette aus, die aus fünf hin und her schwingenden, halbmondförmigen Klingen besteht. An ihren Schneiden kleben vertrocknete, ungefährliche Rückstände des Gifts der Höhlenspinne (Probe auf *Heilkunde Gift (tierische Gifte)*). Sie haben einen Abstand von einem halben Schritt zueinander und schwingen aufgrund einer ertulamidischen Meistermechanik stundenlang. Am gegenüberliegenden Ausgang befindet sich ein in der Wand versteckter Hebel (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3), mit dem die Falle arretiert und in ihre Ausgangsposition versetzt werden kann. Zum Überwinden der Falle

Berufsgeheimnis Götter & Kulte

Bylmaresh (Geheimwissen)

Der Held weiß, dass Bylmaresh eine uralte insektengestaltige Göttin ist, die zuletzt in den Dunklen Zeiten als Skorpion oder Spinne angebetet wurde. Er kennt sich grundlegend mit den Tugenden und Aspekten aus, die der Gottheit zugeordnet werden.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 8, Geschichtswissen 4

AP-Wert: 1 AP

sind fünf erfolgreiche Proben auf *Körperbeherrschung (Akrobatik)* +4 erforderlich. Der Treffer eines Pendels verursacht 2W6+3 TP.



Das Schicksal des Spähtrupps

Fünf Piraten und Mahmud drangen in die Zikkurat ein. Der Augenzeuge Hartger Hjallson hielt seinen Kameraden im **Vorraum (1)** den Rücken frei. Die Piraten lösten das **Fallgitter** aus, in der **Pendelfalle (3)** wurde einer von ihnen zerstückelt, ein weiterer in der **Speergrube (5)** aufgespießt. Als sich Ashulab zeigte, rannte ein dritter in Panik zurück zum Fallgitter, wurde dort von der Chimäre getötet und zwischenzeitlich im **Felsendom (18)** verspeist. Hartger floh vor Angst. In der **Golemkammer (7)** traf es den letzten Piraten. Mahmud wurde in der **Säulenhalle (8)** eingefangen und in den **Felsendom (18)** verschleppt. Ashulab öffnete sodann das Fallgitter durch den Mechanismus auf der großen Treppe und bereitete die Fallen vor, um die nächsten Unglücklichen in Bylmareshs Prüfung zu locken. Darüber hinaus befinden sich in den Fallen uralte Schädel, Knochen und überwiegend verrottete Ausrüstungsgegenstände aus früheren Zeiten.



Rutschfalle (4) – »Bylmaresh, die Heimtückische«

Durch ein offenes Portal führt eine steile Treppe aus Marmor weiter nach unten. Beim Betreten der siebten Stufe verwandelt sich die Treppe für wenige Sekunden in eine spiegelglatte Rutsche, die in die **Speergrube (5)** führt. Wer die Treppe untersucht, kann durch eine gelungene Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen)** –3 schmale Fugen an der entsprechenden Stufe erkennen, die auf die Falle hindeuten. Ein Fall in die drei Schritt tiefe, mit Steinspeeren versehene Speergrube verursacht Sturzschaden und 2W6+5 TP. In etwa vier Schritt Höhe oberhalb der Grube verbirgt sich in der südlichen Wand ein Schacht, durch den sich Ashulab bewegen kann. • Aus seiner nahezu unzugänglichen Lage und den fehlenden Inschriften

• Sollten die Helden diesen entdecken und versuchen, die glatte Wand hinaufzuklettern (Probe auf Klettern (Fassadenklettern) –4), hat Ashulab eine gute Gelegenheit für seinen ersten Angriff aus vorteilhafter Position (siehe **Regelwerk** auf Seite 238). Der Schacht führt abschüssig in die **Säulenhalle (8)**.

können die Helden schließen, dass Bylmareshs Prüfungsweg nicht durch diesen Schacht führt.

Auf Höhe der achten Treppe befindet sich hingegen eine **Geheimtür (6)**, die zur **Golemkammer (7)** führt und sich öffnen lässt, indem man einen losen Stein in der Wand nach innen drückt (jeweils Probe auf **Sinnesschärfe (Suchen)** –2, um die Geheimtür und den Öffnungsmechanismus zu finden).

Golemkammer (7) – »Bylmaresh, die Wehrhafte«

Ein Steingolem aus graugrüneädertem Marmor versperrt den Weg zum gegenüberliegenden Ausgang. Er attackiert jeden, der den Raum betritt oder aus der Ferne angreift, ausgenommen den Träger von Bylmareshs Nadel, solange dieser keine Kampfhandlungen vollzieht. Bei einem Rückzug verfolgt er die Helden

Steingolem

MU 18 KL 7 IN 10 CH 10

FF 10 GE 10 KO 22 KK 19

LeP 100 AsP – KaP – INI 10+1W6

SK 3 ZK 5 AW 5 GS 3

Waffenlos: AT 10 TP 2W6+6 RW mittel

RS/BE 10/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III

• **Mächtiger Schlag** (Klauen; Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner müssen eine Probe auf **Kraftakt** bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind, ansonsten erhalten sie den Status **Liegend**.)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: greift ohne große Taktik den ersten besten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz

Sonderregeln:

Immunität gegen Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen:

Der Steingolem ist gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen immun.

Immunität gegen Merkmal Verwandlung: Der Steingolem ist immun gegen Zauber mit dem Merkmal Verwandlung.



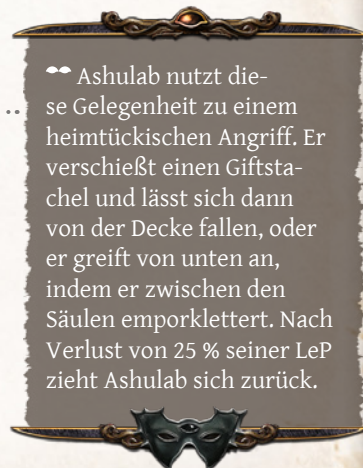
bis zur Geheimtür. Gelingt es einem Helden, nach vorn durchzubrechen (Probe auf **Körperbeherrschung (Kampfmanöver)** –2), verfolgt ihn der Golem nicht über die Kammer hinaus.

Säulenhalle (8) – »Bylmaresh, die Gewandte«

Die Helden gelangen durch ein offenes Portal auf ein Plateau, das sich 10 Schritt über dem Boden befindet. In der urtümlichen Kaverne stehen unzählige Steinsäulen, die wie willkürliche Treppenstufen hinunter auf die andere Seite führen, wo sich 12 Schritt entfernt und 5 Schritt tiefer ein weiteres Plateau befindet. Die Säulen stehen in einem unregelmäßigen Abstand von 1 bis 1,5 Schritt, ihre Kapitelle haben eine Seitenlänge von etwa 0,8 Schritt. In der Tiefe, knapp 3 Schritt über dem Boden, durchzieht ein riesiges Spinnennetz die Halle. Das Balancieren über die schmalen Steinsäulen erfordert drei erfolgreiche Proben auf **Körperbeherrschung (Balance)** +1, um auf die andere Seite zu gelangen. • • • • •

Einige Säulen geraten bei Betreten in Schwingung (Probe auf **Körperbeherrschung (Balance)** –1). Mit einer gelungenen Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** –1 lassen sich diese Säulen, die du beliebig platzieren kannst, an kleinen Abbruchstellen

• • Ashulab nutzt diese Gelegenheit zu einem heimtückischen Angriff. Er verschießt einen Giftstachel und lässt sich dann von der Decke fallen, oder er greift von unten an, indem er zwischen den Säulen emporklettert. Nach Verlust von 25 % seiner LeP zieht Ashulab sich zurück.



erkennen. Wer in das Netz fällt, erleidet 1W6 TP und erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* (*Entwinden*) –1, 1 KR, 7 *Versuche* gelingen (bei Misslingen schafft es der Held nicht, sich aus eigener Kraft zu befreien). In der Tiefe ist ein **Geheimgang Ashulabs** verborgen, der in den **Felsendom (18)** führt und nur bei gezielter Suche bemerkt werden kann (Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) –3). Sollten die Helden ihn entdecken und mit einer erfolgreichen Probe auf *Klettern* –2 auch erreichen, greift Ashulab an, um zu verhindern, dass die Helden durch den Geheimgang gelangen.

Die letzte Prüfung (9) – »Gnadenlose Bylmaresh, die Disziplinierte«

Vier Steinsarkophage, deren geöffnete Deckel jeweils eine eingravierte Sanduhr zeigen, sind aufrecht in die Wand eingelassen. In jeder dieser altertümlichen Totenladen befindet sich nahe der Aussparung für den Schließriegel ein Hebel. Am Kopf der Sarkophage prangen unterschiedliche Kartuschen mit den Symbolen des Kriegers, des Magiers, des Eunuchen und des Maskierten. Gegenüber steht eine Steintafel mit einem Rätsel: »Vier Pilger traten vor Bylmaresh und buhlten um ihre Gunst. Nur einer sprach die Wahrheit und die Göttin wusste nicht wer. Wen erwählte sie?«

- ☛ Der Krieger mit dem Sichelschwert: »Mein Waffenarm kämpft voller Zorn. Ich werde deine Feinde zerschmettern!«
- ☛ Der Magier mit der Kristallkugel: »Mein Blick ist ohne Grenzen. Ich werde dir neue Reiche zu Füßen legen!«
- ☛ Der Eunuch mit der Steintafel: »Mein Rat ist treu. Nur mit mir an deiner Seite wirst du nicht hintergangen!«
- ☛ Der Maskierte mit den verborgenen Händen: »Ich werde dir nicht verraten, was ich kann. Doch was die anderen können, das vermag ich nicht zu tun.«

Lösung

Da die Wahrscheinlichkeit höher ist, unter den vier Pilgern einen Lügner auszuwählen, wird die listige Bylmaresh den Maskierten wählen. Die anderen Pilger wären nutzlos, wenn sie lügen. Wenn der Maskierte lügt, kann er hingegen alles, was die anderen Pilger auch können. Selbst wenn er die Wahrheit spricht, hätte er noch eine verborgene Fähigkeit, die Bylmareshs Interesse weckt.



Die Helden müssen nacheinander den richtigen Sarkophag (der Maskierte) betreten und den Deckel schließen. In dieser Prüfung der Disziplin öffnet sich dann nach einigen Minuten an der rückseitigen Wand eine Geheimtür, die ins tiefste Innere der Zikkurat führt. In der Zeit des Wartens kämpft der Held gegen die knapper werdende Luft (vier Proben auf *Selbstbeherrschung* +1/+0/–1/–2, pro misslungene Probe eine Stufe *Betäubung*). Zieht man vorzeitig an dem Hebel, öffnet sich der Deckel, wodurch die Prüfung als gescheitert gilt. Dieser Öffnungsmechanismus funktioniert nur, wenn die Geheimtür geschlossen ist und umgekehrt. Während der

Prüfung eines Helden kann schließlich auch die Geheimtür nicht von innen geöffnet werden, weshalb sich jeder Held der Prüfung stellen muss. Die Hebel in den drei falschen Sarkophagen sind Attrappen, weshalb die Wahl eines solchen Sarkophags zu einem grausamen Erstickungstod führt, wenn der Deckel nicht aufgebrochen werden kann (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* –2, 5 KR, 5 *Versuche*, geeignetes Werkzeug) oder der Schlüssel gefunden wird, der hinter der Geheimtür an der Wand hängt. Generell lässt sich kein Hebel bei geöffnetem Deckel bewegen, wodurch die Attrappen verschleiert werden.

Wer auch die letzte Prüfung besteht, erhält einen *Schip* zurück. Wer an dieser Prüfung scheitert, fühlt sich unwohl in der Zikkurat (Status *Furcht 1*). Mehrfache Versuche sind zwar erlaubt, bringen jedoch keinen *Schip* mehr und führen nicht zum Ende der *Furcht*.

Im Reich der Chimäre

Wohn- und Gemeinschaftsräume (10)

Die einstige Ausstattung der Räume ist vollkommen verrotten. In verschiedenen Kammern liegen die Skelette von Menschen. In eine der Wände wurde hastig eine Botschaft eingeritzt: »Seit seiner Wiedergeburt als Chimäre ist der Hohepriester dem Wahn anheimgefallen. Er hält sich für gottgleich, doch Bylmaresh hat sich bereits von ihm abgewandt. Es ist offenkundig, denn seitdem der Waffenstein aus dem Skorpionspieß gesprungen ist, fürchtet Ashulab seine einstige Ritualwaffe. Ich habe sie in der Reliquienkammer eingeschlossen und das Juwel in der Schatzkammer versteckt. Das Ungeheuer hat die anderen bereits getötet, ich höre ihre Schreie noch immer in meinem Kopf. Bylmareshs Nadel ist in meinem Besitz und ich versuche damit zu fliehen, möge die Göttin mir meine Feigheit verzeihen ...«

Bylmaresh-Tempel (11)

Das Portal ist geöffnet. Im Zentrum des acht Schritt hohen Tempels ragt die Statue eines großen, aufrecht stehenden Skorpions in die Höhe, vor der ein Altar steht. Eine lange Treppe zieht sich hinauf zum Eingangsportal. Der Tempel wird von einem Säulengang umlaufen, hinter dem sich Gebetsnischen befinden. Spinnfäden und -netze spannen sich durch das Heiligtum.

Höhlenspinnen

Optionaler Inhalt

Es haben sich [Anzahl der Helden –1, mindestens 1] Höhlenspinnen (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 158) hier eingenistet, die über schmale Bruchstellen im **Felsendom (18)** in die Zikkurat gelangt sind und die Helden angreifen.

Reliquienkammer (12)

Die doppelflügelige Tür weist ein Schloss auf, das dem Kopf eines Skorpions nachgebildet ist. Sie ist verschlossen und lässt sich mit Bylmareshs Nadel öffnen, indem das Artefakt in das geöffnete Maul gesteckt wird. In der Reliquienkammer gähnt ein zehn Schritt tiefer

Skorpionspieß

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Skorpionspieß (2H)	Stangenwaffen	1W6+5	GE/KK 15	+1/-1	lang	1,8 Stn	200 HF	für Kenner bis zu 5.000 Silber

Anmerkung magisch (50 % Enduriumlegierung), der Giftkanal kann mit 1 Anwendung Waffengift gefüllt werden, die Waffe erzeugt bei Ashulab *Furcht I*

Besonderheiten Wird das Ritual BYLMARESHS MACHT BINDEN vollzogen, erzeugt die Waffe bei Ashulab eine *Empfindlichkeit* (TP 2W6+10) und *Furcht II*.

Abgrund, in dessen Zentrum eine **schlanke Säule** steht. Darauf thront in einer Verankerung der Skorpionspieß (siehe Infokasten). Es ist augenfällig, dass sich am Schaft der Waffe, unterhalb der Klingen, eine leere Einfassung befindet. Tritt der Träger von Bylmareshs Nadel an die mit Amulashtra-Glyphen verzierte Schwelle des Abgrunds heran, erscheint ein gebundener Luftdschinn. Dieser lässt eine flimmernde Brücke aus Luft entstehen, die zu der Säule führt. In den Überresten von Regalen und Schränken liegen verwitterte Steintafeln und andere Tempelreliquien. Eine erstaunlich gut erhaltene Steintafel enthält die Anleitung zu einem in der **Ritualkammer (15)** durchzuführenden Gebet, durch das der Skorpionspieß wieder mit Bylmareshs Kraft beseelt werden kann (siehe **Das Ritual – Bylmareshs Macht** Seite 13). Sie enthält auch den Hinweis, dass man dafür einen Schwarzen Topas (**Schatzkammer (13)**) benötigt, der als Waffenstein dient.

Schatzkammer (13)

Hinter einer der vielen Steinmetzarbeiten an der Wand verbirgt sich eine **Geheimtür**, die zur Schatzkammer führt. Sie lässt sich mit Bylmareshs Nadel öffnen, wenn man das Artefakt in das Auge einer abgebildeten Riesenspinne steckt (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -2). In Truhen und Kanopen befinden sich der *Schwarze Topas*, sowie Gold- und Silbermünzen in der Prägung des Diamantenen Sultanats, Juwelen, Geschmeide, Pokale und andere Kleinodien im Wert von insgesamt 5.000 Dukaten. Ein Transport der Schätze durch das Delta, unbemerkt von den Piraten, ist jedoch ein schwieriges Unterfangen.

Der Skorpionspieß

Die Waffe war einst Ashulabs Zeremonialgegenstand. Über einem Schaft aus Mohagoni sitzen zwei schwarze Klingen, die an Skorpionzangen gemahnen und aus einer Enduriumlegierung bestehen. Als Verbindungsstück ist ein Schwarzer Topas eingefasst, der zum Zeitpunkt des Abenteuers aus der Waffe gesprungen ist. Das untere Ende des Spießes besteht aus einem Dorn mit Giftkanal. Im Schaft sind Ur-Tulamidya Zeichen eingraviert, die mit Silberfäden durchzogen sind und Bylmaresh preisen.

Das Ritual – Bylmareshs Macht

Die Helden können die in Vergessenheit geratene Anrufung BYLMARESHS MACHT BINDEN vollziehen, um den Skorpionspieß für den Kampf gegen Ashulab aufzuwerten. Hierzu benötigen sie die Waffe, die Anleitung aus der Steintafel (**Reliquienkammer (12)**) und den Schwarzen Topas (**Schatzkammer (13)**). Die Helden legen den Skorpionspieß auf den Altar und den Schwarzen Topas in die vorgesehene Fassung. Während des Gebets beginnt der Edelstein schwach zu glühen, bis er in einem hellen Licht aufleuchtet und kurz darauf mit einem Aufblitzen fest in der Fassung sitzt.

Altar befindet. Urtulamidische Zeichen preisen die Tugenden Bylmareshs, insbesondere die Aspekte der Disziplin, der Wehrhaftigkeit und der Heimtücke. Ein faustgroßer Gwen-Petryl-Stein, der auf einer Stele liegt, beleuchtet den Raum mit grünblauem Licht. Die Helden können hier **Das Ritual – Bylmareshs Macht** vollziehen.

Versammlungsraum (16)

Das einstige Inventar ist vollständig vermodert und verrottet. Lediglich ein Kerzenleuchter aus Silber hat die Zeit überdauert.

Grabkammer (17)

Im Bereich der Grabkammer ist ein Teil der Zikkurat abgesackt und eingestürzt. Die Felsbrocken im Gang lassen sich durch eine gelungene Probe auf *Klettern* +2 passieren. Aus dem **Felsendom (18)** können die Helden gedämpfte Hilferufe Mahmuds vernehmen.

Folterkammer (14)

Die einstigen Folterinstrumente sind verrostet und zu großen Teilen verrottet.

Ritualkammer (15)

In der Ritualkammer wurden Objektweihen und andere rituelle Handlungen vollzogen. Die Kammer wird von einer großen Spinnenstatue beherrscht, unter deren Blick sich ein steinerner

• Hier erfolgt ein weiterer Angriff durch Ashulab, der die Helden als Tempelräuber beschimpft. Gelingt es einem Helden während des Kampfes, den Skorpionspieß zu erbeuten, schreit Ashulab mit hassverzerrtem Gesicht auf und weicht vor ihm zurück. Bei Verlust von (weiteren) 25 % seiner LeP flieht Ashulab und zieht sich in den Felsendom (18) zurück.

Das Finale

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet ein leicht erhöhtes Plateau, von dem eine Treppe in einen beeindruckenden, bis zu zehn Schritt hohen Felsendom führt. Riesige, kaskadierende Spinnennetze durchziehen wie von einem wahnsinnigen Geist gesponnen die Kaverne, die durch Phosphorpilze an den Wänden in ein diffuses Zwielflicht getaucht ist. Am anderen Ende der Höhle, schwach beleuchtet durch das Glühen der Pilze, seht ihr eine Gestalt, die von zwei dicken Spinnfäden gehalten wird, kraftlos von der Decke hängen. Das muss Mahmud sein! Die Chimäre, die euch scheinbar bereits erwartet hat, schreit hasserfüllt auf und schlägt ihren zuckenden Skorpionstachel tief in Mahmuds Fleisch, sodass der geschwächte Deltagänger zu verbluten droht. Mit einem gewaltigen Satz springt das Ungeheuer hoch in das Netz und bewegt sich mit lauernenden Schritten langsam auf euch zu.



Lass deine Helden reagieren. Der Boden des **Felsendoms (18)** besteht aus „Felsinseln“, zwischen denen wassergefüllte Löcher liegen. Dies resultiert daraus, dass die Zikkurat hier auf dem Wasserniveau des Mhanadis liegt



und die brüchigen Fundamente des alten Zsahh-Tempels durchlässig sind. Das Erkennen der Wasserlöcher erfordert eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1. In der Kaverne gilt ein *Sichtmodifikator* der Stufe 2 (siehe **Regelwerk** auf Seite 348). Ashulab ist auf dem Spinnennetz in einer *Vorteilhaften Position* (siehe **Regelwerk** auf Seite 238). Um an ihn heranzukommen, kann es notwendig sein, von Insel zu Insel zu wechseln (Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1). Wer in eines der kleinen Wasserlöcher fällt, in die Ashulab die Helden locken will, benötigt 2 Aktionen und eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* +2, um wieder herauszukommen. Geschickte Helden können sich selbst eine *Vorteilhafte Position* erarbeiten, indem sie über die Spinnennetze klettern und von oben angreifen (Probe auf *Klettern* -1). Nichtkämpfer können Mahmud befreien und heilen oder Ashulab ablenken, zum Beispiel indem sie das Spinnennetz in Brand setzen. Liefere den Helden ein spektakuläres Finale, in dem sie Ashulab schließlich bezwingen und ihn von seinem jahrtausendealten Wahn befreien.

1 Ashulab ibn Shahr, Skorpion-Spinne-Mensch-Chimäre

Kurzcharakteristik: unsterbliche Chimäre, ehemaliger Hohepriester und wahnsinniger Wächter des Bylmaresh-Tempels

Aussehen: Der achtbeinige, schwarze Spinnenleib ist 3 Schritt lang, 8 Spann groß und ragt über einen menschlichen Oberkörper bis zum Kopf etwa 2,4 Schritt hoch auf, am Fortsatz zuckt ein langer stachelbewehrter Skorpionschwanz. Die Chimäre besitzt Klauenhände, ein blasses Gesicht mit herrschaftlichen Zügen, dunkle Haare und Augen sowie ein großes Maul mit scharfen Zähnen.

Motivation: Ashulab wacht über den Tempel und lebt in dem Glauben, in seiner Chimärengestalt der Göttin Bylmaresh gleich zu sein. In seinem Wahn erkennt der Frevler nicht, dass Bylmaresh sich längst von ihm abgewandt hat.

Agenda: Schatzsucher in die Zikkurat zu locken und zu töten.

Funktion: uraltes Grauen am Dunklen Mhanadi, heimtückisches Ungeheuer in der Zikkurat

Hintergrund: Ashulabs Hintergrund findest du im Abschnitt **Was geschehen ist – In den Dunklen Zeiten** auf Seite 3.

Verhalten in der Zikkurat: Ashulab bemerkt die Helden, sobald diese die Zikkurat betreten. In den Meistermasken findest du Vorschläge, wo die Chimäre die Helden attackiert, die du an das Vorgehen deiner Gruppe anpassen kannst. Grundsätzlich will Ashulab zunächst die Kampfkraft der Helden testen; sobald sie zur **Reliquienkammer (12)** gelangt sind, will er sie töten. Nachdem dies nicht gelingt, zieht er sich zum finalen Kampf in den **Felsendom (18)** zurück.

Darstellung im Spiel:

- Wenn er die Helden angreift: Sein Gesicht ist hass-verzerrt, sein Skorpionschwanz zuckt wild, seine acht Spinnenbeine klacken bedrohlich.
- Wenn die Helden mit ihm reden: Sprich voller Hochmut und Arroganz, wechsele plötzlich in einen verschlagenen und boshaften Tonfall.

Schicksal: Ashulab wird von den Helden getötet.

Besonderheiten: Er hat Furcht vor dem Skorpionspieß (siehe Seite 13).

»Ich bin Bylmareshs wahre Prüfung! Erzittert Unwürdige!«

Ausklang

Haben die Helden Mahmud gerettet, sieht sich der Schatzsucher fortan in einer Lebensschuld gegenüber den Helden. Taucht einer der Helden im Heiligtum in eines der

Wasserlöcher, kann er in Form von Symbolen oder Statuen Hinweise auf den ehemaligen Zsahh-Tempel finden. Je nach Vorgehen bei den Piraten warten diese entweder freundlich oder ziemlich verärgert vor der Zikkurat auf die Helden. Einen Anteil an erbeuteten Schätzen werden sie so oder so fordern. Wenn die Helden Bylmareshs Nadel unentdeckt in ihren Besitz bringen konnten, kannst du sie auch ohne weiteren Konflikt mit den Piraten davonkommen lassen – oder das unbemerkte Verlassen des Deltas zu einer letzten Herausforderung machen.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben Bylmareshs Nadel bei den Piraten erbeutet (5 AP). Sie haben Bylmareshs Prüfung bestanden (5 AP), Ashulab bezwungen (5 AP) und Mahmud gerettet (5 AP).

Ashulab, die Wächterchimäre

Größe: 4,35 Schritt (mit Schwanz)

Gewicht: 340 Stein

MU 16 KL 14 IN 15 CH 10

FF 10 GE 17 KO 16 KK 21

LeP 200 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 9 SK 3 ZK 5 GS 10

Biss: AT 16 TP 2W6+2 RW kurz

Klauen: AT 17 TP 1W6+3 RW mittel

Stachel: * AT 15 TP 1W6+3(+Gift)** RW lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Schip 3

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Klauen, Stachel), Wuchtschlag I+II (Biss, Klauen, Stachel)

- Anspringen (Klauen; misslingt die Verteidigung, stürzt der Held und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Ashulab sitzt auf seinem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** auf Seite 238). Um ihn herunterzubekommen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf **Kraftakt** (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um 6 erschwert ist. Dies kostet 1 Aktion. Will der Held gleichzeitig aufstehen, so ist die Probe um weitere 3 Punkte erschwert. Misslingt das Anspringen, steht dem Held ein um 4 erschwelter Passierschlag zu.)
- Mächtiger Schlag (Klauen; Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner müssen eine Probe auf **Kraftakt** bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*.)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 16, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 17, Verbergen 16, Willenskraft 7

Sprachen: Bosparano, Tulamidya, Ur-Tulamidya (Muttersprache)

Schriften: Imperiale Zeichen, Ur-Tulamidya

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen oder Chimäre, nicht humanoid

Kampfverhalten: Ashulab attackiert aus dem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** auf Seite 237) und nutzt seinen Reichweitenvorteil mit dem Stachel. Hat er Gelegenheit dazu, springt er einen Gegner aus dem Verborgenen an. Dabei bringt er sich mit seiner Fähigkeit, über Wände und Decken zu gehen, in Position.

Flucht: Verlust von jeweils 25 % der LeP, im Finale bis zum Tod

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger
Magiekunde (Magische Wesen)

- **QS 1:** Die Verbindung Skorpion-Spinne macht Ashulab zu einer heimtückischen und boshaften Chimäre. Überwiegt der menschliche Geist, sollte es möglich sein, mit ihm zu sprechen.
- **QS 2:** Das Gift einer Skorpion-Spinne-Chimäre ist extrem gefährlich, da es einen Menschen innerhalb kürzester Zeit lähmen kann.
- **QS 3+:** Die Erschaffung einer solchen Chimäre treibt den Geist des menschlichen Wirts sehr wahrscheinlich in den Wahnsinn.

Sonderregeln:

*) **Giftstachel verschießen:** Die Giftstachel seines Skorpionschwanzes kann er 6 x pro Tag mit FK 15 verschießen.

) **Ashulabs Gift: Die Wirkung ist kumulativ. Ashulab kann das Gift 12 x pro Tag einsetzen.

Gift

Stufe: 6

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: 5 Minuten

Kosten (Kauf/Verkauf): nicht erhältlich / 1.200 Silbertaler





Der Dunkle Mhanadi

von Bernd Ochs

Urtümlich und wild ist das weitverzweigte Flussdelta, über das sich der ehrwürdige Mhanadi in den Golf von Tuzak ergießt. Als der Deltagänger Mahmud auf der Suche nach einem alten Tempelschatz verschollen bleibt, bedarf es einer Gruppe unerschrockener und wehrhafter Helden, ihn in dem unübersichtlichen Gewirr aus verschlungenen Rinnsalen, betörenden Lotosseen und tückischen Mangrovensümpfen wiederzufinden. Wurde das grausame Mhanadi-Delta auch für den jungen Schatzsucher zum Verhängnis? Denn Riesenkaime, Sumpflöcher und die gefürchteten Flussdelta-Piraten sind nur einige Gründe, weshalb hier nicht nur das Leben blüht, sondern auch der Tod allgegenwärtig ist.

An den Ufern des von schaurigen Legenden umrankten Dunklen Mhanadis harren schließlich die Hinterlassenschaften einer längst vergessenen Gottheit ihrer Entdeckung. Werden die Helden das Geheimnis des Tempels lüften und seine Schätze bergen, die am Ende eines Weges aus Fallen und Prüfungen warten? Doch dies sind nicht die einzigen Gefahren, denn in den Schatten lauert ein uraltes Grauen, das Abenteurer und Glücksritter seit über tausend Jahren ins Verderben lockt. Nicht nur Mahmuds Leben steht nun auf dem Spiel, sondern auch das der Helden.



Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem verschollenen Schatzsucher, Erkundung alter Tempelanlagen, Kampf gegen ein unbekanntes Ungeheuer

Genre: Wildnis- und Dungeonabenteuer
Voraussetzungen: Wehrhaftigkeit, Heldenmut

Ort: Khunchom und Mhanadi-Delta
Zeit: ab 1039 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: meisterlich
Anforderungen:

Kampf	♦ ♦ ♦ ♦
Körpertalente	♦ ♦ ♦ ♦
Wildnistalente	♦ ♦ ♦ ♦
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

HW014PDF