

HELDENWERK



Tyrannenmord

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel, Ariane Willumeit

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Christian Jeub

Lektorat

Julian Härtl

Korrektorat

Nora Tretau

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Christoph Grobelski, Matthias Kinnigkeit,
Nikolai Ostertag

Copyright © 2018 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 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.

Printed in EU 2018

Mit Dank an meine tapferen Testspieler Katja,
Christopher, Nicholas und Mark Anton Giffels
sowie Benedikt Jeub.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	Seite 3
Von Tyrannen und Thronfolgern	Seite 4
Der Helden Werk und Abduls Beitrag	Seite 7
Aufbruch ins wilde Ferkinaland	Seite 10
In den Höhlen von Behl-bu-kahr	Seite 12
Der Sturz des Tyrannen	Seite 14
Anhang	Seite 15



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.



**Meisterpersonen-Werte-
kästen:** Die angegeben
Werte bei Meisterper-
sonen beinhalten alle
spielrelevanten Infor-
mationen, sind aber
dennoch nicht unbe-
dingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer
großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor
allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch
Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie
manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig
angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind
(z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem
Dämonenbeschwörer).

• In diesen Kästen findest
du wichtige Hinweise zum
Spiel.



Bandverweise: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln
spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise
auf andere Bücher, damit du einfacher nachschla-
gen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Re-
gelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfer-
tigkeit Trampeln^{ABES}.

AAL – Aventurischer Almanach

TYRANNENMORD



»Tyrann, der, –
despotischer Gewaltherrscher, Herrscher gegen die praisge-
wollte Ordnung«

»Mord, der, –
vorsätzlicher Tötungsakt mit niederen Beweggründen oder
heimtückischer Manier, auf das schändlichste verdam-
mend, spiegelnde Strafe in unmittelbarem Vollzug zwingend
auszusprechen.«

–Auszüge aus dem Codex Raulis

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem
verschleppten Thronerben und Sturz eines Tyrannen
Genre: Reiseabenteuer, Kulturerfahrung
Voraussetzungen: Sinn für Gerechtigkeit und genug Mut,
sich einer gefährlichen Reise zu stellen
Ort: Kalifat, Sandschak Al'Khomaney östlich des
Khoramgebirges
Zeit: beliebig ab 1040 BF
Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel
Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent
Anforderungen:

Kampf

Körpertalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Im Zentrum dieses Heldenwerkes steht ein Kommando-
unternehmen inmitten eines Stammes blutrünstiger
Ferkinas. Jene barbarischen Bewohner des Khoramge-
birges sind bekannt für ihre gnadenlose Härte gegen
Unterlegene und für ihre sprichwörtliche Grausamkeit
gegenüber den „Blutlosen“, wie sie all jene schimpfen,
die nicht selber einem Stamm der Ferkinas angehören.
Die Helden sollen versuchen, tief in eine jener Siedlun-
gen vorzustoßen, um dort den tyrannischen Anführer
zu überwinden und das Schicksal eines tulamidischen
Potentaten zu ergründen. Vor Ort müssen sie sich je-
doch der Frage stellen, wer der wirkliche Tyrann ist.
Insbesondere Helden, die den tulamidischen Kultur-
kreis bislang noch nicht erlebt haben, dürfte dieses
Abenteuer viele neue Eindrücke bescheren, sodass es
sich als Einstiegsabenteuer in die Welt aus 1.001 Rausch
anbietet.

Was bisher geschah

Abdul ibn Ahmed, der Wesir des kleinen, aber wohlha-
benden Sandschaks Al'Khomaney*, leitet seit Jahren die
Regierungsgeschäfte im Namen seines Bruders Dschadir

ibn Ahmed, des amtierenden
Beys. Jener ist vor wenigen
Wochen tragischerweise
an einem Schlangenbiss
verstorben. Dessen ein-
ziger Sohn und Erbe Omar
ibn Dschadir weilte derweil
auf Handelsreise in der
Oase El'Karram. Abdul ibn
Ahmed sah die Gelegen-
heit gekommen, selbst die

Beyswürde anzutreten. Er schickte seinen treuen Die-
ner Kasim aus, den heimkehrenden Neffen zu beseitigen.
Omar entging jedoch dem Hinterhalt Kasims und geriet
auf seiner Flucht schwer verletzt in die Fänge der Bân
Kharbui, einem Stamm der Ferkina. Diese verschleppten
den jungen Prinzen ins Khoramgebirge. Unfähig, seinen
Auftrag nunmehr noch auszuführen, begab sich Kasim
auf die Heimreise nach Al'Khomaney, um seinem Gebie-
ter Bericht zu erstatten. Dort erwartet dieser derweil die
Ankunft von Sheranbila saba Jikhbatar, der zukünftigen
Gemahlin seines Neffen. Der ruchlose Wesir beabsich-
tigt, nach dem Eintreffen der Nachricht vom tragischen
Tod des Thronanwärters sich selbst zum neuen Bey zu
küren und die junge Sheranbila als dritte Ehefrau in sei-
nen Harem aufzunehmen.

Das Schicksal Omars

Der junge Thronfolger wurde derweil ins verborgene
Tal von Behl-bu-kahr gebracht. Dort lebt seit einigen
Monden das rätselhafte Volk der Bân Kharbui unter
der Herrschaft des berüchtigten Behl-Shâhr-Uzur. Doch
entgegen der Gerüchte handelt es sich nicht um einen
Stammesverband blutrünstiger Bergbarbaren. Viel-
mehr verbirgt sich in dieser Enklave eine zurückgezo-
gene Gemeinschaft, die bewusst einen abschreckenden
Ruf aufgebaut hat, um unliebsame Intentionen angren-
zender Machthaber zu unterbinden. Ihr Anführer ist
demnach auch kein tyrannischer Herrscher, sondern
die fürsorgliche Rahjageweihete Radschajana, die – selbst
vor Unterdrückung und Nachstellung geflohen – ent-
laufenen Sklaven eine sichere Zuflucht bietet. Auch der
verwundete Omar findet fürsorgliche Aufnahme bei den
„Kindern des Windes“.

* Ein Sandschak ist das
Herrschaftsgebiet eines
Beys und vergleichbar mit
einer mittelreichischen
Baronie. Damit ist der Bey
eine Art tulamidische Form
eines Barons, also eines
hohen Adligen.

Das Volk der Bân Kharbui

Die Bân Kharbui setzen sich aus Angehörigen verschiedener Volksgruppen zusammen. Neben verstoßenen Ferkinas leben im Tal von Behl-bukahr vorrangig Tulamiden und auch einige befreite mittelreichische und mohische Sklaven; darunter auch viele Frauen und Kinder. Das Tal wird durch die archaischen Ferkinasippen vom Stammesverband der Merech aus Aberglauben gemieden, gilt es doch als verfluchtes Bannland vorzeitlicher Echsenkulte. Um auch tulamidische Potentaten abzuschrecken, geben sich die Bân Kharbui besonders aggressiv und grausam: Sie schmücken die Umgebung des Tales mit Gebeinskulpturen aus rot befleckten Knochen und Schädeln. Zudem unternehmen die Stammeskrieger gelegentlich Raubzüge gegen die verhassten tulamidischen Sklavenhalter. Die Beute besteht dabei mitunter auch aus Sklaven, die dann, befreit, in die Gemeinschaft aufgenommen werden.

Was erwartet die Helden?

Die Helden geraten in dieser Situation in das kleine Sandschak, in dem sie von dem überaus freundlichen Wesir Abdul empfangen werden und vom grausigen Schicksal des Thronfolgers erfahren. Auf Drängen und Bitten Abduls begeben sich diese daraufhin unter der Führung des ortskundigen Kasim ins Khoramgebirge, wo sie die Höhlensiedlung der Bân Kharbui finden und den Verbleib Omars ergründen. Dabei bemerken sie, dass der vermeintliche Tyrann Bel-Shâhr-Uzur keine Bedrohung

darstellt, und müssen einen erneuten Anschlag Kasims gegen Omar verhindern. Mit der Offenbarung der wahren Pläne Abduls reisen die Helden anschließend zurück nach Al'Khomaney und können den Tyrannen in seinem Palast zur Rechenschaft ziehen.

• irdisch: Orangen.

Willkommen im Land der ersten Sonne

Im Laufe des Abenteuers werden die Helden sehr unterschiedliche Gefilde im Lande der Tulamiden erleben können: Während zu Beginn die äußerst fruchtbare Ebene des Balash mit seinen überfluteten Reisfeldern, den üppigen Arangenhainen• und strahlend weißen Baumwollplantagen das Auge erfreut, führt die Suche nach Omar im Folgenden am Rande der großen Khôm entlang, bis sie schließlich das weite Sandmeer verlassen und die unwirtlichen Sandsteinklüfte des Khoramgebirges betreten. Diese abwechslungsreiche Landschaft macht einen Teil des exotischen Reizes des Abenteuers aus.

Tulamiden nutzten eine blumige und ausschweifende Sprache. Sie umschreiben einen Sachverhalt oft mit bildlichen Darstellungen und Vergleichen, insbesondere auch bei persönlicher Anrede: „Oh süße Blume der Bescheidenheit!“, „Oh starker Arm der Gerechten!“ Dazu untermalen sie ihre Worte mit Gesten und einer überzogenen Mimik.

Weitere Informationen zur tulamidischen Kultur und Region finden sich im **Aventurischen Almanach** auf der Seite 14 und ab der Seite 57.

Von Tyrannen und Thronfolgern

Im Folgenden werden die wichtigsten Meisterpersonen und deren Motivationen und Hintergründe vorgestellt.

1 Abdul ibn Ahmed al'bastra, Wesir von Al'Khomaney

Kurzcharakteristik: machtgieriger tulamidischer Potentat, 58 Jahre, meisterlicher Wesir und skrupelloser Intrigant, große Leibesfülle, übergroßer Turban und breite Bauchbinde, lächelt einem freundlich ins Gesicht, während er lustvoll den rückwärtigen Angriff seines gedungenen Meuchlers beobachtet; In selbstherrlicher Weise schmückt er sich mit dem protzigen Ehrennamen *al'bastra* (tulamidisch: der Edle). Bei ihm ist stets sein domestizierter Khômgepard, den er sich wie einen Wachhund hält und den er, auch während Gesprächen, regelmäßig hinter den Ohren kraut.

Hintergrund und Agenda: Bereits seit Jahren lenkt Abdul als Wesir seines kürzlich verstorbenen Bruders Dschadir ibn Ahmed die Geschicke des kleinen Sandschaks. Da Dschadir lediglich einen Sohn hatte, nutzte Abdul die Gunst der Stunde und ließ den designierten Thronanwärter Omar ibn Dschadir von seinem

Getreuen Kasim überfallen. Beim Eintreffen der Helden wartet Abdul ibn Ahmed voller Ungeduld auf die Nachricht vom Tod seines Neffen, um sich selbst zum Bey zu ernennen.

Sobald er von Kasims Scheitern erfährt, will er mit allen Mitteln verhindern, dass Omar lebend zurückkehrt und sein Erbe antritt. Er beabsichtigt, mit einem heimlichen Kommandounternehmen gegen die Bân Kharbui nicht nur, Omar zu beseitigen, sondern auch, mit Hilfe der Helden deren gefürchteten Stammesführer auszuschalten.

Funktion: Der zu Beginn des Abenteuers als freundlicher Auftraggeber der Helden auftretende Abdul stellt sich im weiteren



Verlauf als der eigentliche Usurpator und Tyrann heraus, der sich mit allen Mitteln zum alleinigen Herrscher aufschwingen will.

Wichtige Werte: Handel 14 (15/14/14), Menschenkenntnis 10 (15/14/14), Rechnen 16 (15/15/14), Rechtskunde 12 (15/15/14), Überreden 14 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14), SK 2, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Darstellung: Gib dich stets übertrieben freundlich, aber auch eitel und selbstherrlich.

Schicksal: Ob Abdul Bey von Al'Khomey oder von seinem Neffen gerichtet wird, entscheidet sich im Verlauf des Abenteuers. Sein weiteres Schicksal wird in offiziellen Publikationen nicht weiterverfolgt.

1 Omar ibn Dschadir, designierter Bey von Al'Khomey

Kurzcharakteristik: junger verwegener Tulamide, kompetenter Händler und leidenschaftlicher Abenteurer, 22 Jahre alt, charmant, begeisternd, mit Hang zum Übermut, trägt Burnus (ein weiter Kapuzenmantel, der im Süden Aventuriens verbreitet ist) und ein Keffiya genanntes tulamidisches Kopftuch

Hintergrund und Agenda: Der einzige Sohn Dschadir ibn Ahmeds erforscht lieber die Weiten der Khômwüste, als sich auf die eigene Beyswürde vorzubereiten. Während der Rückkehr von seiner letzten Reise wurde er von Kasim in einen Hinterhalt gelockt. Schwer verwundet floh er ins nahe Khoramgebirge, wo er von Stammeskriegern der Bân Kharbui aufgegriffen und ins verborgene Tal von Behl-bu-kahr gebracht wurde. Im Laufe seiner Genesung lernt der unstete Glücksritter die Rahjageweihete Radschajana kennen, die ihn mit ihrer Fürsorge für ihre Schutzbefohlenen tief beeindruckt. Nach seiner vollständigen Genesung will der einstige Draufgänger daher unverzüglich als umsichtiger Bey die Geschicke des kleinen Staates lenken. Dabei wird er wohlwollend auf seine Erfahrungen im Tal von Behl-bu-kahr zurückblicken.

Funktion: Der junge Thronfolger ist das Ziel der Unternehmung. Während jedoch die Helden Omar lebend aus den Fängen Behl-Shâhr-Uzurs befreien wollen, beabsichtigt ihr ortskundiger Führer Kasim, diesen in einem günstigen Augenblick zu ermorden.

Wichtige Werte: Handel 7 (11/14/13), Menschenkenntnis 8 (11/14/13), Überreden 7 (14/14/13), Willenskraft 4 (14/14/13), SK 2

Darstellung: Gib dich hitzig, aber freundlich. Omar ist voller Tatendrang, dabei aber manchmal zu übermütig und vorschnell.

Besonderheiten: Omars Wunden sind aufgrund seiner Erkrankung (Schlachtfeldfieber) noch nicht vollständig verheilt (2 Stufen Schmerz).

Schicksal: Omar hat die Veranlagung für einen würdigen Bey, der von seinem Volk geachtet und geliebt wird. Ob er den Bân Kharbui in Al'Khomey eine neue Heimat bieten kann, wird sich im

Verlaufe des Abenteuers entscheiden. Auch eine Liebschaft mit Sheranbila ist denkbar.

1 Kasim (Kazûm iban Dschafur)

Kurzcharakteristik: meisterlicher Stammeskrieger der Bân Farkash, 39 Jahre, wortkarg, einzelgängerisch und einsilbig, zuverlässiger Fährtenleser, sein braungebrannter muskulöser Körper ist an Armen und im Gesicht mit Schmucknarben übersät, seine linke Handfläche ist mit einem Schal umwickelt

Hintergrund und Agenda: Seitdem er als gefangener Ferkina von Abdul aus der Kerkerhaft befreit und von der Kerkersieche (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 128) geheilt wurde, ist er ein unfreiwilliger Handlanger des Wesirs. Seine Furcht vor einem Tod im Siechenbett bindet ihn an Abdul: Der Wesir ließ Kasim im Fieberschlaf ein Mal in Form einer Schlange in die linke Handfläche tätowieren und redet dem abergläubischen Ferkina seit dessen Genesung ein, dass sich hier die Überreste der Krankheit verkrochen haben. Einzig die wiederkehrende Einnahme von Abduls Medizin verhindere, dass die Krankheit erneut ausbreche. Kasims Treue ist daher eher ein Zweckbündnis und er selber verzweifelt auf der Suche nach einem machtvollen Talisman gegen diese erfundene Krankheit. So sammelt er unablässig abstruse Materialien (Pflanzenfasern, Erde, Krallen, Fell etc.) und bastelt sich daraus einen kruden Verband, den er um seine linke Hand schlingt. Ein Verlust dieses Talismans lässt den Ferkina zu einem wütenden Berserker werden, dessen einziges Ziel nun in der Wiederbeschaffung dieses eingebildeten Schutzes liegt. Sofern man ihn von dieser Zwangsvorstellung nachhaltig befreit, wird er sich von Abdul lossagen und die Wahrheit hinter dem Mordkomplott offenbaren. Seine Gedanken kreisen zumeist um das unmittelbar bevorstehende Problem. Demnach führt er

seine Aufgaben eher spontan als geplant aus – jedoch stets mit Zielstrebigkeit und gnadenloser Härte.

Funktion: Er dient den Helden als einzelgängerischer, aber ortskundiger Führer. Insgeheim soll er im Auftrag Abduls ein erneutes Attentat auf Omar ausführen.

Feindbilder: Er verachtet alle Blutlosen. Solange er sich jedoch in Abhängigkeit von Abduls Medizin sieht, wird er keine aggressiven Handlungen gegenüber dessen Verbündete unternehmen.

Darstellung: Kasim ist wortkarg, einzelgängerisch und devot: „Ja, Sahib!“, „Nein, Sahib!“ Seine Miene ist ausdruckslos. Er hat gelernt, seine Emotionen gekonnt zu verbergen.



Kasim

MU 16 KL 11 IN 13 CH 9

FF 11 GE 14 KO 15 KK 14

LeP 35 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 2 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6 RW

kurz

Streitaxt: AT 15 PA 8 TP 1W6+5 RW mittel

Wurfspeer: FK 15 LZ 2 TP 2W6+2 RW 5/25/40

Wurfdolch: FK 15 LZ 1 TP 1W6+1* RW 2/10/15

RS/BE 0/0

Vorteile/Nachteile: Hohe Zähigkeit, Zäher Hund / Angst vor echsischer Magie II, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff (Waffenlos, Streitaxt), Vorstoß (Waffenlos, Streitaxt), Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)

Talente: Einschüchtern 7, Fährtensuchen 14, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Orientierung 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Wildnisleben 12, Willenskraft 5

Kampfverhalten: voller Wucht und mit allen Tricks; nutzt oft eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238); Auf der Jagd nach Omar setzt er seine vergifteten Wurfdolche ein.

Flucht: Kasim kennt keine Furcht und kämpft bis zum Tode.

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: *) Wurfdolche (4) vergiftet mit Tulmadrone (siehe **Regelwerk** Seite 342)



Aus Aberglaube vor seiner suggerierten Erkrankung nutzt er das Wort „ich“ nicht, sondern spricht von sich selbst in der dritten Person: „Kasim weiß nicht, Sahib!“

Besonderheiten: Er verbirgt sein Schlangenmal mit einem Verband, der ihn bisweilen bei manueller Arbeit behindert (FF –5 bei Aktionen, welche die linke Hand benötigen).

Schicksal: Kasim ist der Scherge eines Tyrannen – solange, bis er sich aus dessen Knechtschaft befreien kann. Sein Schicksal verliert sich in den Weiten des Khoramgebirges.

1 Behl-Shâhr-Uzur, Shâhr der Bân Kharbui

Kurzcharakteristik: geheimnisvoller Anführer der Bân Kharbui, große humanoide Gestalt, schwarzer Burnus mit dunkler Kapuze, aus dem nur ein schwarzer Vollbart hervorsticht, versetzt die Region mit seiner Blutrünstigkeit in Angst und Schrecken

Hintergrund und Agenda: Hinter der mysteriösen Gestalt verbirgt sich die resolute Rahjageweihete Radschajana (Mitte 40, lange schwarze Haare und Vollbart, dunkle Haut, aufmerksame Augen, kompetente Rahjageweihete, meisterliche Anführerin).

Sie ist eine der seltenen Bal-Thani[•], wodurch sie maskuline Gesichtszüge und eine tiefe Stimme aufweist. Ihr

männlicher Körperbau und ihr dichter schwarzer Vollbart täuschen einen flüchtigen Blick. Das auffälligste Körpermerkmal, das man bei genauer Beobachtung unter dem weiten Burnus erraten kann, ist der vortretende Bauch: Radschajana ist schwanger! Der Vater ist der Ferkina 1 Rachwan, einer der Bân Kharbui, mit dem sie eine romantische Beziehung führt. Die Prophezeiung im Tempel von Al'Khomaney (siehe Seite 8) scheint damit in Behl-Shâhr-Uzur ihre Erfüllung finden zu können: ein vermeintlich schwangerer Mann!

Radschajana wurde aufgrund ihrer besonderen Äußerlichkeit in einem Tempel der Radscha Uschtamar^{••} im mhanadistanischen Hochland als Bal-Thani verehrt, ehe sie von marodierenden Ferkinas entführt und zu einem Leben als Fruchtbarkeitsgöttin des Stammes gezwungen wurde. Als ihr nach einem mehrmonatigen Martyrium gemeinsam mit Leidensgenossen die Flucht gelang, fand sie in einer der kargen Schluchten des Khoramgebirges eine Zuflucht.

Seitdem hilft sie entflohenen Sklaven und Geknechteten und gibt ihnen in Behl-bu-kahr eine neue Heimat. Sie sieht ihr Exil als eine heilige Aufgabe ihrer Göttin an und erhofft, mittels Visionen ihr weiteres Schicksal zu ergründen. Radschajana erkennt in Omar den legitimen Thronfolger des Sandschaks Al'Khomaney. Während seiner Genesung versucht sie, ihn von ihrer Lebensaufgabe zu begeistern. Da Omar nun um die wahre Identität des Shâhrs weiß, hofft sie, in ihm nach dessen Rückkehr und Übernahme des Beititels einen verlässlichen Verbündeten zu gewinnen.

Funktion: Anfangs ein mysteriöser Antagonist kann die Figur im Verlauf des Abenteuers als Radschajana ein neuer Auftraggeber der Helden werden, wenn es gilt, das Volk der Bân Kharbui gegen Abduls Reiterkrieger zu beschützen.

Darstellung: Eindringlingen gegenüber zeigt sich der Shâhr als omnipotenter Herrscher, der keinen Zweifel daran lässt, dass diese den morgigen Tag nicht überleben werden. Bei seinen Reden lässt er sich gerne eine Schale mit roter Flüssigkeit reichen, die er als obskure Zeichen auf seine Robe verteilt. Als Rahjageweihete geht sie aufmerksam und fürsorglich mit jedem ihrer Schutzbefohlenen um.

Wichtige Werte: Betören 12 (15/15/15), Bekehren & Überzeugen 15 (15/13/15), Heilkunde Seele 11 (14/15/12), Heilkunde Wunden 8 (13/11/11), Menschenkenntnis 14 (13/14/15), Verkleiden 9 (14/15/11), Willenskraft 8 (15/14/15), SK 2, Geborener Redner, Vertrauenerweckend

Besonderheiten: Aus dramaturgischen Gründen sollten die Helden zuerst Behl-Shâhr-Uzur erleben, ehe sie auf die Rahjageweihete treffen und deren Scharade durchschauen.

• In den Tulamidenlanden wird die Göttin Rahja auch unter dem Namen *Radscha Uschtamar* oder *Rote Schwester* als Herrin der Leidenschaft verehrt. Der Kult ist sehr mystisch geprägt und widmet sich vor allem dem Rausch und der göttlichen Ekstase.

• Bal-Thani sind Menschen, die sowohl männliche als auch weibliche Geschlechtsmerkmale tragen.

Schicksal: Radschajana wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt. Sie ist das Herz der Bân Kharbui. Sofern es zu einem Bündnis mit Al'Khomaney unter einem Bey Omar kommt, kann sie ihr Lebenswerk als vollendet betrachten. Je nach Verlauf der Geschehnisse kann sie zudem den verwaisten Tempel als vorherbestimmte Vorsteherin übernehmen.

1 Sheranbila saba Jikhbatar

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Adlige, 18 Jahre, klein und flink, lange dunkelbraune Haare, trägt viele Ohrringe und zwei kleine Nasenringe, von denen zierliche Goldkettchen zum linken Ohr führen, Hautbilder mit Henna-Farbe an Händen und Unterarmen, dritte Tochter des Hairans

• Ein Hairan zählt zum tulamidischen Niederadel.

eines kleinen, aber wohlhabenden Herrschaftsgebietes, das beliebig im Mhanadital zwischen Samra und Khunchom bzw. im gesamten Balash verortet werden kann

Funktion: anfänglicher Abenteureraufhänger, der die Helden ins abseits gelegene Al'Khomaney leitet; während des Abenteuers tragische Figur, die

befürchten muss, einem alternden Potentaten zu Willen zu sein

Hintergrund: Sie ist gemäß eines Handelsvertrags die Braut des zukünftigen Beys von Al'Khomaney – und das unabhängig davon, wer die Beyswürde innehat.

Wichtige Werte: Betören 8 (13/13/13), Brett- & Glücksspiel 7 (12/12/10), Etikette 8 (12/10/13), Handel 7 (12/10/13), Menschenkenntnis 8 (12/10/13), Tanzen 11 (12/13/13), Überreden 7 (13/10/13), Verkleiden 7 (10/13/13), Willenskraft 4 (13/10/13), SK 1, Gutaussehend I

Besonderheiten: Als Mitgift bringt Sheranbila einen ausgebildeten Reitelefanten mit, der ihrem Bräutigam nicht nur Ruhm und Glanz bescheren, sondern auch als starkes Arbeitstier den Wohlstand des Sandschaks mehren soll.

Darstellung: Gib dich gezwungen schüchtern und unterwürfig, stets so, als hättest du Angst vor einer Strafe – jedoch immer mit einem unterdrückten Widerspruch und Aufbegehren auf den Lippen.

Schicksal: Die junge Frau ist es leid, als Spielball der Familienpolitik herhalten zu müssen, und kann sich ein Leben als Abenteurerin vorstellen. Möglicherweise verliebt sie sich jedoch in Omar oder schließt sich am Ende des Abenteuers heimlich den abreisenden Helden an.

Der Helden Werk und Abduls Beitrag

Die folgenden Abschnitte geben Anregungen, wie sich das Abenteuer entwickeln und welche Szenen sich ereignen können. Dabei ist das Abenteuer in seinem Ablauf frei: Wichtig ist nur, dass die Helden sich auf die Suche nach Omar machen und dass Abdul oder Karim davon Wind bekommen, damit diese entsprechend ihrer Pläne handeln können.

Der Weg ins Abenteuer

Was die Helden ins Tal des altehrwürdigen Mhanadi verschlagen hat, sollte auf die spezielle Vorgeschichte und den Hintergrund der Heldengruppe angepasst werden. Mit den Metropolen Mherwed, Rashdul oder Khunchom liegen jedoch gleich drei interessante Reiseziele in näherem Umkreis.

Da die örtlichen Wege und Furten je nach Stärke der Regenzeit mal mehr oder weniger gut passierbar sind, kann die Heldengruppe auf ihrer Reise leicht einen ungewollten Umweg machen müssen und so das Zusammentreffen mit Sheranbila gezielt fingiert werden.

Eine Braut in Not

Das eigentliche Abenteuer beginnt im fruchtbaren Balash. Auf einem der Karawanenwege in Richtung Madrash treffen die Helden auf den Brautzug der edlen Sheranbila saba Jikhbatar. Jene verhüllte Prinzessin reist in einer kostbaren Sänfte auf einem beeindruckenden

Reitelefanten, der mit Schellen, Glöckchen und bunten Wimpeln geschmückt über einen Pfad zwischen den überfluteten Reisfeldern der örtlichen Bauern hindurch stapft.

Nur wenige Diener, Sklaven und vereinzelte Wachen begleiten den imposanten Zug.

Just als die Helden die Karawane passieren, bricht eine Horde wilder Berglandbarbaren vom Stamm der Bân Farkash aus dem Dickicht hervor und überfällt die Reisenden (für Werte siehe Seite 15, jeder Held wird von einem Krieger attackiert). Die Ferkinas sinnen dabei weniger auf reiche Beute als vielmehr auf einen blutigen Kampf, verspricht dieser doch Anerkennung und Ruhm. Dabei machen sie nur selten Gefangene und verschleppen allenfalls Frauen und die mutigsten Kämpfer, denen jedoch ein grausiges Schicksal droht.

Nach erfolgreicher Abwehr der Angreifer bittet die verängstigte Sheranbila die Helden, den Brautzug auf der letzten Etappe seiner Reise zu begleiten.

Das sind nicht die später auftauchenden Bân Kharbui, sondern ein anderer Stamm.

Hinweis

Diese Szene dient dazu, die Spieler in die nachfolgenden Geschehnisse einzubinden und ihnen die gnadenlose Brutalität der Berglandbarbaren vor Augen zu halten.

Die Ferkinas des Khoramgebirges

Das Khoramgebirge ist berüchtigt für seine wilden Bewohner, die durch eine ausgesprochene Gnadenlosigkeit gegenüber den Tulamiden des Flachlands auffallen, die von ihnen als Blutlose bezeichnet werden. Blutrote Kopftücher und Schmucknarben im Gesicht und auf den Armen schmücken den erfolgreichen Stammeskrieger. Das Leben der Ferkinas in den Schluchten des kargen Sandsteingebirges besteht zumeist aus Entbehrung und Kampf. Alleine das Recht des Stärkeren bestimmt das Miteinander in einer patriarchalischen Gesellschaft. Das Einzige, was ein Ferkina fürchtet, ist ein stiller Tod, der ohne Qualen und Schmerzen erlitten wurde, verspricht ihnen doch einzig ein leidvolles und entbehrungsreiches Leben ein sinnenfrohes Jenseits.

Das Sandschak Al'Khomaney

Das kleine Sandschak liegt in einer Talmulde in den südöstlichen Ausläufern des Khoramgebirges zwischen den Siedlungen Madrash und Beysal. Wie im angrenzenden Balash prägt auch hier der Wechsel der Regenzeiten das örtliche Leben. Dichte Wälder aus hohen Palmen bedecken das langgestreckte Tal, während die höher gelegenen Hänge in eine dornige Savanne mit Akazien und Tamarisken übergehen. Das Rufen buntgefiederter Singvögel erfüllt die Luft. Weniger angenehm sind die

großen Mücken- und Moskitoschwärme, die sich nach der Regenzeit im versumpften Grasland sammeln.

Die namensgebende Siedlung Al'Khomaney ist mit seinen rund 250 Einwohnern das Zentrum des Sandschaks, zu dem noch etwa zwei Dutzend Bauerndörfer zu zählen sind.

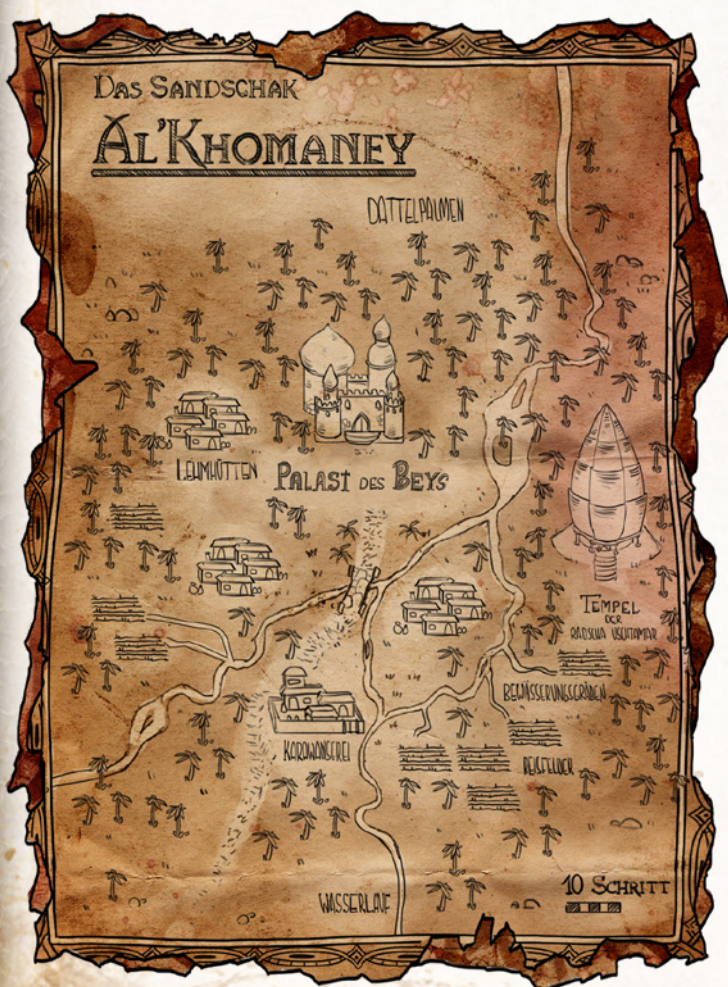
Im Zentrum des Ortes erhebt sich der mit grazilem Maßwerk geschmückte Palast der Morgenröte. Bunte Vögel bevölkern den lieblichen Seerosenteich inmitten der kühlen Palastmauern. Neben diesem prächtigen Palast prägt ein Tempelturm die Silhouette des Ortes. Der Tempel ist der Radscha Uschtammar geweiht, einer tulamidischen Verehrungsform der Göttin Rahja. Der etwa 30 Schritt hohe Tempelturm besteht nur aus einem Erdgeschoss, über dem sich das phallusartige Dach in Form eines sich verjüngenden Turmes erhebt. Die wuchtige Fassade ist mit unzähligen Reliefbildern verziert, die Männer und Frauen in verschiedensten Szenen bei Tanz, Musik und Liebeskünsten zeigen. Im Inneren ist außerdem ein mehrere hundert Jahre altes Relief zu sehen, das das Erscheinen eines schwangeren Mannes zeigt, der ein Kind gebiert. Diesem Relief wurde sehr viel Platz zugesprochen, was auf eine wichtige Bedeutung hinweist – jedoch kann der Rahjageweihte des Ortes sich das Relief und dessen Bedeutung nicht erklären. Neben dem Glaubensleben im verwaisten Tempelturm gibt es eine rege Phex-Verehrung in der tulamidischen Form als Feqz.

Die quaderförmigen Lehmhütten der Bauern gruppieren sich auf drei Hügeln. Die verschachtelte Bauweise bietet dabei einen leidlichen Schutz vor wilden Tieren. Obwohl die Gebäude ärmlich erscheinen, leuchten sie in warmen Gelbtönen. Auch ein gleichmäßiges Rostrot oder ein sehr helles Braun stechen hervor. Grund ist der örtliche Abbau eines sehr reinen Ockersandes. Dieser wird von den Bauern in nahen Gruben geschürft und unter der Kontrolle des Herrscherhauses als hochwertiges und begehrtes Pigment über Mherwed bis ins ferne Rashdul gehandelt.

Das dritte herausragende Gebäude des Ortes ist die Karawanserei, die unmittelbar an der von Zypressen und Pinien gesäumten Straße gelegen ist und vorrangig viele Lastmaultiere und deren Treiber beherbergt. Von hier brechen die Karawanen mit dem begehrten Ocker auf, der für einen bescheidenen Wohlstand sorgt. Aufgrund seiner abgeschiedenen Lage hat sich das Sandschak eine überraschende Eigenständigkeit bewahrt, obwohl es dem Emirat Balash und dem Sultanat Kharram tributpflichtig ist.

Zu Gast bei einem Bey

Die Karawane um Prinzessin Sheranbila wird bei Ankunft in Al'Khomaney mit Fanfarenhall und einem Blütenregen empfangen. Schnell ist die tatkräftige Hilfe der Helden bei der Errettung der Prinzessin in aller Munde. So lässt es sich auch der Wesir Abdul nicht nehmen, die Helden überschwänglich zu begrüßen. Die Helden werden als Ehrengäste im Palast einquartiert und erleben am Abend ein opulentes tulamidisches Festgelage mit



üppigen Speisen und reichhaltigen Getränken. Während sie auf einem weichen Diwan ruhend den reizenden Bewegungen einer sinnlichen Sharisad (tulamidisch: Tänzerin) folgen, fächern Sklaven mit großen Wedeln aus Pfauenfedern kühle Luft zu. Jeder Wunsch wird umgehend von einem bereitstehenden Sklaven erfüllt, sodass es den Gästen an nichts fehlen sollte.

Hinweis

In dieser Szene interagieren die Helden vorwiegend mit dem überaus gastfreundlichen Wesir. Abdul al'bastra ist ein typischer tulamidischer Potentat, der alle Annehmlichkeiten seines Amtes gebührend genießt und sich gerne im Glanz seiner ruhmreichen Gäste sonnt. Durch das zurückhaltende Verhalten Sheranbilas, die ebenfalls anwesend ist, wird sichtlich, dass Frauen in diesem Teil der tulamidischen Welt zwar geehrt und geachtet werden, aber dennoch in der Rangfolge unterhalb eines Mannes stehen.



Die Helden werden bedrängt, noch einige weitere Tage als Gäste in Al'Khomaney zu verweilen. Bei erlittenen Verwundungen oder Beschädigungen an ihrer Ausrüstung hilft der Wesir Abdul im Rahmen seiner Möglichkeiten. Während ihres erholsamen Aufenthaltes steht es den Helden frei, sich in Al'Khomaney umzusehen.

Ein harter Schicksalsschlag

Am Abend eines erbaulichen Tages überbringt der zurückkehrende Kasim die Kunde vom schrecklichen Schicksal Omars: Kasim gibt vor, Omar begleitet zu haben, als sie von wilden Ferkinas überfallen worden seien. Während des Scharmützels sei Omar in die Hände der Barbaren gefallen. Kasim konnte den Räubern bis zu deren Versteck folgen, vermochte dort aber aufgrund deren Übermacht nichts auszurichten. Das weitere Schicksal Omars ist ihm daher unbekannt.

Diese Nachricht ruft große Unruhe und Bestürzung unter den Al'Khomaneyis hervor. Auch Abdul al'bastra zeigt sich bestürzt und gibt vor, sich um das Leben seines geliebten Neffen zu sorgen. Der Wesir berichtet von blutigen Gräueltaten im Namen Behl-Shâhr-Uzurs, unter denen das Sandschak seit einiger Zeit zu leiden habe. Abdul hat bereits ein Kopfgeld in Höhe von 66 Marawedis auf den Shâhr der Bân Kharbui ausgesetzt – bislang jedoch ohne Erfolg. Obwohl Kasim nun den Weg zum verborgenen Tal kennt, wagt Abdul – vorgeblich aus Rücksicht um das Leben des Thronfolgers – keinen offenen Angriff. Er bittet daher die ruhmreichen Helden, das Schicksal Omars zu ergründen und das Sandschak von der Bedrohung durch den blutrünstigen Shâhr zu befreien. Insgeheim hofft der gerissene Wesir, so seinen Meuchler Kasim mit Hilfe der Helden nach Behl-bukhar einschleusen zu können, um dort Omar endgültig zu beseitigen.

Hinweis

Die übertriebenen Beschreibungen Abduls sollen den Spielern ein düsteres Bild über den mysteriösen Behl-Shâhr-Uzur suggerieren: ein gnadenloser Tyrann, der das Blut unzähliger Unschuldiger an seinen Händen trägt und dessen Überwindung eine heldenhafte Tat bedeutet. Natürlich können sich hier Gerüchte mit Fakten zu unfassbaren Geschichten vermischen, die es den Helden schwer machen, zu unterscheiden, was davon wahr oder nur Aberglaube ist.



Jagd auf einen Menschenfresser

Der Wesir Abdul erweist den Helden, nachdem sie in Al'Khomaney angekommen sind, die besondere Ehre, ihn auf einer außergewöhnlichen Jagd zu begleiten: Ein einzelner Sandlöwe ist aus den Niederungen des Balash in die örtlichen Wälder gezogen und hat bereits mehrfach Menschen angefallen. Mit dem jüngst eingetroffenen Reitelefanten will Abdul nun eine Treibjagd veranstalten und den Menschenfresser zur Strecke bringen. Die anstehende Jagd können die Helden entspannt auf dem Rücken eines Elefanten erleben (im Kampf: vorteilhafte Position, nur Nahkampfwaffen mit Reichweite lang bzw. alle Fernkampfwaffen können für Angriffe genutzt werden) oder sich mutig inmitten der zahlreichen Treiber und Jäger zu Fuß dem Löwen stellen (im Kampf evtl.: beengte Umgebung). Vergleichsproben auf *Verbergen (sich Verstecken)* des Sandlöwen und *Sinnesschärfe (Suchen)* der Helden können den Angriff des im Hinterhalt lauenden Löwen rechtzeitig aufdecken.

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status Liegend. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine vorteilhafte Position (siehe Regelwerk Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf Kraftakt (Heben & Stemmen) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Hinweis

Die Spieler sollen einen Eindruck von der Lebenswirklichkeit der tulamidischen Kultur erhalten. Diese beinhaltet sowohl unermesslichen Prunk bei den Mächtigen als auch devote Dienstbarkeit bei den Sklaven und niederen Dienern. Mit den nun genossenen Annehmlichkeiten, die weit über übliche Dankesbekundungen hinausgehen, wird es den Helden im Folgenden schwerer fallen, die Bitte Abduls um Mithilfe bei der Suche nach Omar auszuschlagen.



Sandlöwe

MU 14 KL 12/9 (t) (w/m) IN 13 CH 14

FF 11 GE 15 KO 15 KK 16/17 (w/m)

LeP 50/60 (w/m) AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK 0 ZK 2 GS 16

Biss: AT 14 TP 2W6+2/2W6+3 (w/m) RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11/12 (w/m), Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W6+3 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sandlöwen verstecken sich üblicherweise im Gras oder hinter Steinen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen, sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen. Sie jagen am liebsten als Rudel.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; Das gesamte Rudel flieht, wenn die Hälfte oder mehr Löwen ausgeschaltet oder geflohen sind oder die erfahrenste Löwin ausgeschaltet wurde.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger (w); 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 oder weniger LeP (m)

Tierkunde (Wildtiere)

☛ **QS 1:** Sandlöwen leben zumeist in einem kleinen Rudel, bestehend aus einem Männchen und einem halben Dutzend Weibchen.

☛ **QS 2:** Angeführt wird das Rudel nicht etwa von dem Männchen, sondern von dem erfahrensten Weibchen.

☛ **QS 3+:** Wenn die erfahrenste Löwin ausgeschaltet wurde, fliehen die restlichen Löwen des Rudels.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Große Geschlechtsunterschiede: Da männliche und weibliche Tiere unterschiedliche Werte aufweisen, sind diese mit (m) für männliche Tiere und (w) für weibliche Tiere markiert.

Meute: Sandlöwen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sandlöwe in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4).



Aufbruch ins wilde Ferkinaland

Den Helden wird Ausrüstung für eine mehrwöchige Reise durch das karge Hochland des südlichen Khoramgebirges zur Verfügung gestellt. Dies entspricht etwa dreimal dem Reisepaket und viermal dem Wildnispaket (siehe **Regelwerk** Seite 364 und 365), zusätzlich Proviant und Wasser für 14 Tage (bei einer sechsköpfigen Reisegruppe) sowie zwei Maultiere. Da Kasim den verborgenen Zugang zum Tal von Behl-bu-kahr kennt, wird er den Helden als Führer und ortskundiger Fährtenleser zur Seite gestellt.

Hinweis

Sofern die Helden einen Führer ablehnen und lieber auf eigene Faust ihr Glück versuchen, folgt Kasim ihnen heimlich, um unbemerkt dennoch seinen eigentlichen Auftrag ausführen zu können.



Während der Reise ist Kasim der einzige Ansprechpartner der Helden. Der Interaktion Kasims mit den Helden fällt daher eine besondere Bedeutung zu. Insbesondere das überraschend devote Verhalten eines stolzen Ferkinas könnte erfahrene Helden verwundern. Auch der störende Verband an der linken Hand erscheint sonderbar. Je nachdem, wie intensiv sich die Helden mit ihrem Führer auseinandersetzen, können diese mutmaßen, dass Kasim ein Geheimnis umgibt. Da der Ferkina jedoch stets treu, aufopferungsvoll und zuverlässig seine

Arbeit verrichtet, ergibt sich kein konkreter Anlass, an dessen Lauterkeit zu zweifeln. Dennoch ist es möglich, dass die Helden bereits jetzt die Hintergründe um Kasims Verhalten aufdecken. Auf Drängen wird er sein Krankheitsmal offenbaren, aber nur sehr vorsichtig auf angebotene Hilfe reagieren. Kasims Handeln und Reaktionen sind dabei stets von der suggerierten Abhängigkeit zu Abdul geprägt.

Somit ist es sowohl denkbar, dass er bis zum Ende an Omars Tötung festhält, von den Helden im Vorfeld als dubioser Handlanger entlarvt wird als auch sich nach erfolgreicher „Heilung“ sogar an der Rettung Omars beteiligt, um so an seinem ehemaligen Gebieter Abdul Rache zu nehmen.

Der Weg nach Behl-bu-kahr

Die Reise von Al'Khomey zum Tal von Behl-bu-kahr dauert rund sechs Tage. Nach einem Tag entlang der grünen Ufer des Flusses Mhalik folgt die Gruppe weitere zwei Tage einem Karawanenweg in Richtung Nordwesten. Auf dieser Etappe betritt man bereits die sandigen Ausläufer der großen Khômwüste, während die hohen Gipfel des Khoramgebirges den gesamten Horizont im Osten und Norden beherrschen. Staub, Trockenheit und gleißendes Licht bestimmen den Tagesablauf, während kalte Nächte den Atem als Dunst sichtbar machen. Ab dem dritten Tag wenden sich die Helden gen Nordost und verlassen den Karawanenweg, um in eines der schroffen Täler des Gebirges einzubiegen. Hier

herrschen raue Sandsteinfelsen vor, die durch Wind und Wasser zu bizarren Felsnadeln geformt und mit etlichen Höhlen und Öffnungen durchzogen sind. Akazien, Palm- lilien und verschiedene Kakteenarten bilden die einzig grünen Flecken im ansonsten graubraunen Umland.

Hinweis

Die nachfolgenden Szenen sollen ein stimmungsvolles Bild der Landschaft, durch die die Helden reisen, be- schreiben. Die Ereignisse können, müssen aber nicht gefährlich für die Helden verlaufen und sollten bei Be- darf noch weiter ausgearbeitet werden.



Sandwüste

Im Laufe eines sehr heißen Tages bilden sich große Wol- kenberge, die sich im steten Nordwind an den Hängen des nahen Gebirges auftürmen und in der Kühle des Abends abregnen. Da der sandige Boden vom Tage noch sehr aufgeheizt ist, kommt es beim Einschlagen der di- cken Regentropfen zu unzähligen kleinen, schlagarti- gen Verdampfungen.

Geröllwüste

Ein Maultier verletzt sich an einem der scharfkantigen Felsbrocken. Obwohl die Verletzung nur oberflächlich ist, wittert ein Rudel Khoramsbestien (2W6+5) das Blut und wird die Reisenden mehrere Tage verfolgen, um eine güns- tige Gelegenheit für einen Angriff abzuwarten. In dieser Zeit scheuen die unruhigen Maultiere und die Pferde der Helden, falls diese solche besitzen, des Öfteren, und es be- steht die Gefahr, dass einige der Tiere durchgehen.

Gebirge

In einer kleinen Klamm, die sich in engen Windungen gen Norden erstreckt, bricht eines der Maultiere durch eine brüchige Sandsteinfläche und stürzt mit der gesam- ten Ausrüstung 15 Schritt in die Tiefe, was den sicheren Tod des Tieres bedeutet. Ausgedehnte Wühltätigkei- ten der örtlichen Maulwürfe (Khoramwühler genannt) durchziehen den weichen Sandstein wie Madengänge. Ein weiträumiger Umweg ist ratsam.



Tiefer im Gebirge

Zur Mittagszeit tanzen auf einer Anhöhe urplötzlich mehrere zischende Feuersäulen aus dem verkrusteten Boden. Die Flammen schrauben sich im steten Zustrom heißer Winde wie gezwirbelte Dochte bis zu ein Dutzend Schritte in den Himmel. Ursächlich für dieses Phäno- men sind leicht entflammbare Gase, die hier in unter- irdischen Höhlen vorkommen und die durch die Wühl- tätigkeiten der Khoramwühler freigesetzt werden. Die trockene Hitze des Gebirges führt zuweilen zu Selbst- entzündung dieser Gase.



Khoramsbestie

MU 14 KL 12 (t) IN 15 CH 12

FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 24 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 11

Biss: AT 13 TP 1W6+4 (+Krankheit)*

RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherr- schung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherr- schung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 2W6+5 (Rudel)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerwei- se nicht an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; Ist die Hälfte der Rot- te tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde

QS 1: Khoramsbestien greifen nur in der Überzahl an; sie suchen sich das schwächste Opfer aus.

QS 2: Khoramsbestien sind feige und fliehen, so- bald die Hälfte der Rotte getötet ist.

QS 3+: Khoramsbestien übertragen oft Krankheiten.

Jagd: -3

Sonderregeln:

Meute: Khoramsbestien, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Khoramsbestie in der Über- zahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4).

*) Krankheit: Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbe- stien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber), 15-17 (Lutanas), 18- 20 (Tollwut ^{AAL 129}). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status *Krank* (siehe **Regel- werk** Seite 36).

In den Höhlen von Behl-bu-kahr

Das Tal von Behl-bu-kahr

Das enge Tal befindet sich innerhalb des südlichen Khoramgebirges. Die Klamm mit einer Breite von wenigen Dutzend Schritt gabelt sich dabei mehrmals und endet nicht selten in Sackgassen. Aufgrund der vielen unregelmäßigen und unübersichtlichen Klüfte, Spalten und Senken kann der eigentliche Zugang zum Höhlensystem leicht übersehen werden. Im weiten Umland haben die Bân Kharbui verschiedene Gebeinhaufen aus menschlichen Schädeln und Knochen aufgetürmt, um neugierige Spitzel abzuschrecken.

Die Höhlensiedlung besitzt ein für Fremde unüberschaubares Gewirr an Gängen und Kammern. Diese bilden sich aus senkrechten Spalten und Klüften, deren einzelne Räume zumeist zwischen 20 und 50 Schritt hoch sind. An vielen Stellen ist die brüchige Sandsteindecke eingebrochen, sodass in den größeren Kavernen ein zwielichtiges Tageslicht vorherrscht. Doch auch in die kleineren Gänge und Kammern dringen einzelne Sonnenstrahlen: Unzählige Schächte und Spalten durchziehen das zerklüftete Gestein und sorgen so auch für eine ausreichende Belüftung.

Die Einrichtung der Wohnkammern ist karg und ärmlich. Sie sind mitunter mit groben Vorhängen gegen

Zugluft unterteilt. Als Bettstatt dienen einfache Matten aus Bambusfasern.

Die Wasserversorgung erfolgt über mehrere große Kavernen, die als natürliche Zisternen das seltene Regenwasser auffangen. Damit ist es möglich, in geschützten Seitentälern einen leidlichen Ackerbau zu betreiben.

Der zentrale Raum der Siedlung wird der **Tempel des Blutes** genannt: Der riesige unterirdische Felsendom mit einer Höhe von bis zu 60 Schritt wird von der bizarren Steinstatue eines aufrecht stehenden Schlangenwesens mit dem Kopf einer Kobra dominiert. Davor befindet sich ein einfacher Steinblock. Dieser diente in grauer Vorzeit den herrschenden Echsenvölkern als Opfertisch für unsägliche blutmagische Rituale. Rostrote Flecken in der umlaufenden Blutrinne zeugen noch heute von den Schrecknissen der Vergangenheit. Neben dem Tempel liegt eine Grube von etwa zehn Schritt Durchmesser mit einer Tiefe von drei Metern, in welcher die Bân Kharbui ihre Gefangenen verwahren. Jedoch ist die Grube nicht gut bewacht und das Entkommen wird vergleichsweise leicht gelingen (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1). Die Ursprünge der Kaverne liegen im vergangenen Zeitalter der kaltblütigen Echsenherrscher; sie diente einem untergegangenen Echsenvolk als Tempel (Probe auf *Götter & Kulte* –5).

Die beiliegende Karte gibt einen Überblick der unterirdischen Anlage. Neben dem eigentlichen Hauptzugang durch die Schlucht, der stets von einem Posten bewacht wird, gibt es etliche schmale Gänge, die verborgen auf dem Hochplateau münden. Um einen Eingang zu finden, können die Helden eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* (15 Minuten, 7 Versuche) ablegen. Dabei besteht die Gefahr, entdeckt zu werden (1-5 auf dem W20, alle 15 Minuten). Diese kleineren Zugänge sind mit einfachen Fallen gesichert, die durch Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 oder bei einer aktiven Suche nach Fallen auch mit gelungenen Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* entdeckt werden können. Lösen die Fallen aus, fällt ein grobes Netz auf den Eindringling herab (Status *Eingeengt* und *Liegend*, Körperbeherrschung (Entwinden) –3, scheppernde Alarmgeräusche). Innerhalb der Höhlensiedlung steht eine weitere Wache am oberen Ende der großen Rampe. Hier hat sie einen guten Überblick über die zentrale Kammer und beschützt zugleich den einzigen Zugang zu den Gemächern der oberen Ebenen. Dort befinden sich die Krankenunterkünfte sowie die Gemächer des Shâhrs.

Neben den beschriebenen Zugängen bieten sich einige größere Deckenöffnungen für ein heimliches Eindringen an. Aufgrund der überhängenden Felskanten ist dies jedoch nur bei Dunkelheit und mit einer Seilsicherung ratsam: Die Tiefe beträgt, je nach Abstiegsunkt, 20 bis 50 Schritt und kann mit einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* alle 10 Schritt bewältigt werden. Bei einer misslungenen Probe verletzt sich der Kletternde

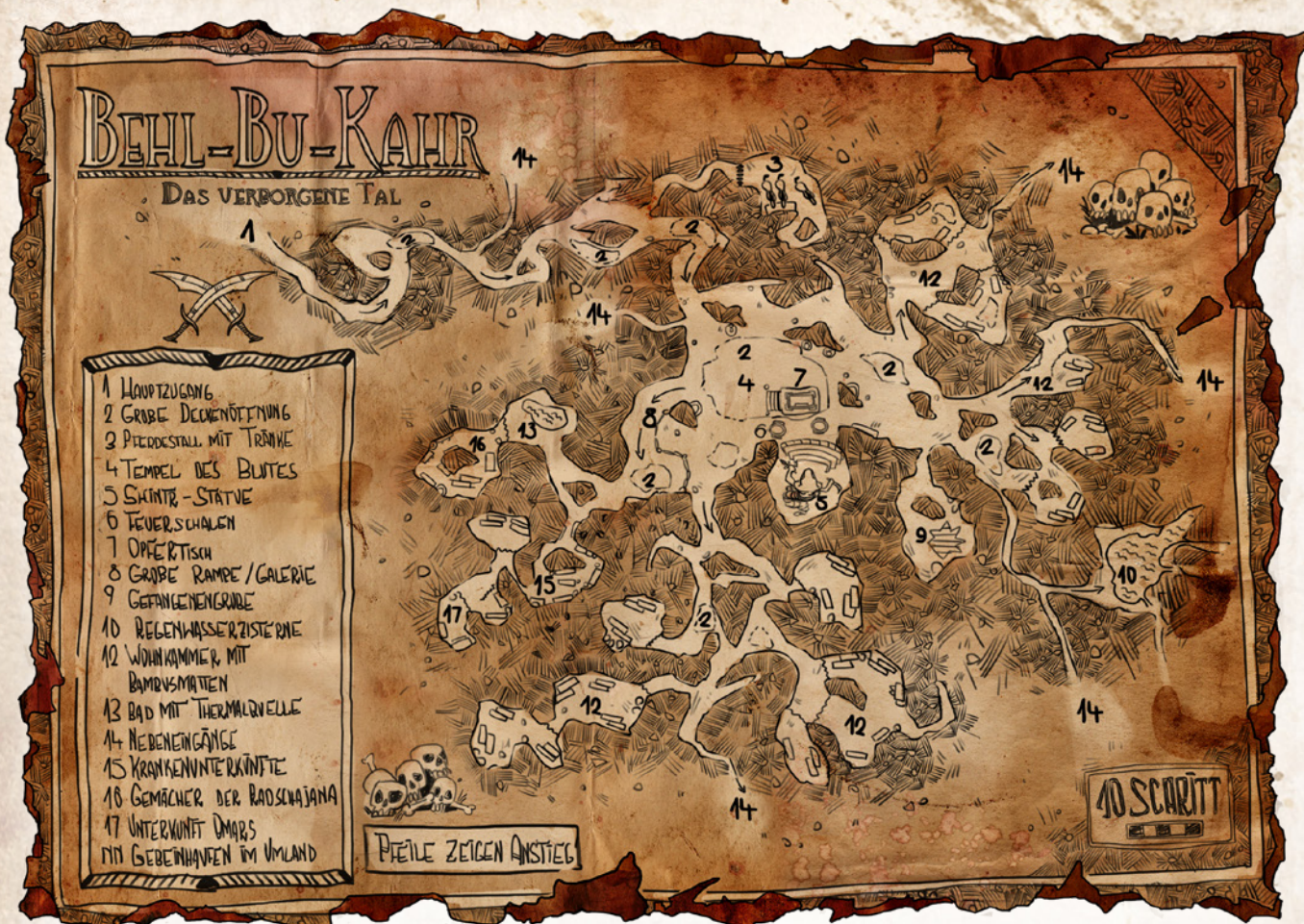
am schroffen Fels und erhält 1W3 SP. Bei einem Patzer stürzt er in die Tiefe und erhält Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340). Innerhalb der Anlage gibt es unzählige Spalten und Klüfte, die zum Verbergen geeignet sind, wodurch Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* nach Ermessen des Meisters um 1 bis 3 erleichtert sind.



Neben spielenden Kindern, die sich gerne mal in abgelegenen Gängen und Spalten herumtreiben, streunen auch einige verirrte Khoramsbestien (siehe Seite 11) auf der Suche nach Nahrung durch die Siedlung. Die Helden können sie mit einer Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen das *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* der Khoramsbestien entdecken.

Im bewohnten Teil des Höhlensystems leben etwa 70 Personen, davon 25 kampffähig (siehe Seite 15), und 20 Kinder, die je nach Tageszeit alltägliche Arbeiten verrichten. Es ist denkbar, dass sich die Helden selbst auf die langwierige Suche begeben oder gar einen der Bân Kharbui entführen und aushorchen. Beides birgt Gefahren, die wiederkehrende Proben auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* oder die aufgeregte Suche nach dem vermissten Stammesmitglied nach sich ziehen. Aufgrund der zahlenmäßigen Übermacht der Bân Kharbui erscheint ein offen aggressives Vorgehen hingegen nicht ratsam.

Da sowohl der Aufenthaltsort des Shâhrs als auch der Verbleib Omars von Interesse ist, ist es unabdingbar, sich einen guten Überblick über die Örtlichkeiten zu verschaffen. Dabei kann das Vorhandensein des



Wachpostens an der großen Rampe einen ersten Hinweis auf besonders wichtige Räumlichkeiten geben. Ein naheliegender – hier aber falscher – Gedanke wäre, dass Omar als Gefangener in einem Verlies zu finden ist.

Um den Spielern die Situation, in der sie sich bewegen, verständlicher zu machen, kann ein unglücklicher Kopfgeldjäger (♂ *Diago Ramirez*, 33 Jahre, erfahrener Questador aus Al'Anfa, Augenklappe und Narbe im Gesicht; Willenskraft 10 (14/13/13), SK 2) in die Fänge der Bân Kharbui geraten. Diese werfen ihn nach der Inszenierung ihres grausigen Schauspiels in die Gefangenenengrube, aus der er in der Nacht, wie von den Bân Kharbui beabsichtigt, entfliehen kann. Treffen die Helden auf den flüchtenden Ramirez, kann dieser berichten, dass keine weiteren Gefangenen in der Grube sind.

Aus dramaturgischen Gründen sollten die Helden zunächst auf den mysteriösen Bel-Shâhr-Uzur treffen. Da sich die Bân Kharbui vollends auf ihre Anführerin verlassen, wird diese bei Unruhen oder drohender Gefahr als Shâhr erscheinen und entsprechende Befehle erteilen. Begleitet wird sie dabei stets von zwei erfahrenen Leibwächtern (siehe Seite 15). Eine weitere Gelegenheit, den Shâhr zu erleben, bietet die Szene mit dem gefangenen Kopfgeldjäger. Aus Furcht vor verborgenen Spitzeln trägt Radschajana stets ihre Verkleidung. Diese legt sie nur in ihren Gemächern ab, wo sie sich aufgrund ihrer fortgeschrittenen Schwangerschaft zunehmend aufhält.

Seit Omar schwer verwundet in die Obhut der Bân Kharbui geriet, wird er von diesen fürsorglich gepflegt. Seine

In den Fängen blutrünstiger Barbaren

Um aufgegriffene Eindringlinge einzuschüchtern, inszenieren die Bân Kharbui ein grausiges Schauspiel. Dabei werden die Gefangenen in den Tempel des Blutes gezerzt, wo sie von Radschajana in der Verkleidung des unheimlichen Shâhrs gedemütigt werden: Während die Aufgegriffenen mit schmerzhaft verdrehten Armen zum Knien gezwungen werden, lässt Radschajana mit eindeutigen Gesten auf den rostroten Opferstein und die dahinter befindliche drei Meter hohe, kobraköpfige Statue eines Schlangemenschen keinen Zweifel am blutigen Schicksal der Gefangenen. Jene werden daraufhin gefesselt in die Grube geworfen; dem Schein nach soll die Marter erst am kommenden Tage erfolgen. Ziel dieser archaischen Scharade ist, die Gefangenen derart zu erschrecken, dass diese noch in derselben Nacht vor ihrem drohenden Foltertod fliehen und sich so die Kunde vom blutrünstigen Shâhr verbreitet. (Ausbruch aus Gefangenenengrube: Sammelprobe auf Körperbeherrschung (Entwinden) +1, 2 KR, 7 Versuche, und eine Probe auf Klettern (Bergsteigen) +1).



Manche der Bân Kharbui finden das Vorgehen Radschajanas zu milde. Es reicht diesen nicht, die Eindringlinge nur einzuschüchtern und fortlaufen zu lassen. Einige fordern zumindest eine echte Folterung, wenige gar die Hinrichtung enttarnter Spitzel. Dies kann dazu führen, dass fliehende Gefangene von einigen rachsüchtigen Bân Kharbui verfolgt werden.

Genesung verzögert sich jedoch, da er auf seiner Flucht am Schlachtfeldfieber (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 128) erkrankte. Seitdem ruht er in einer der Krankenunterkünfte, wo ihn tagsüber oft spielende Kinder besuchen.

Im Angesicht eines Mörders

Sofern Kasims Geheimnis noch nicht gelüftet ist, wird er versuchen, die Aufmerksamkeit der Wachen auf die Helden zu lenken, um sich in dem entstehenden Tumult alleine seinem Opfer nähern zu können. Denkbar wäre ein Laut aus dem Verborgenen just in dem Moment, in dem die Helden an einer Wache vorbeischleichen. Gelangt Kasim alleine zu Omar, kann der schreiende Thronfolger den Meuchler solange in Schach halten, bis der Lärm einige Bân Kharbui anlockt, um Kasim gefangen zu nehmen. Trifft Kasim hingegen in Begleitung der Helden bei Omar

ein, hält er sich möglichst im Hintergrund, da er zu Recht befürchten muss, vom Prinzen wiedererkannt zu werden. Da Omar den Helden den wahren Hintergrund seiner „Gefangenschaft“ berichten kann, gerät Kasim in Zugzwang. In diesem Fall ist ein vergifteter Dolchstoß aus dem Hintergrund das Mittel seiner Wahl. Seine eigene Flucht plant der Meuchler dabei nicht zwingend mit ein, vielmehr nimmt er einen drohenden Kampf todesverachtend in Kauf.

Dass der Prinz in Kasim seinen Meuchler wiedererkennt, ist ein wichtiger Hinweis auf die Hintergründe um Omars bisheriges Schicksal und weist auf eine Verbindung zu Abdul al'bastra hin. Omar kann den Helden, nachdem diese das Attentat durch Kasim verhindert haben, erklären, was geschehen ist. Im Gespräch können sie nun alle Informationen zusammenführen, sodass sich schnell die intriganten Pläne Abduls offenbaren.

Der Sturz des Tyrannen

Zwar ist Omar noch geschwächt, jedoch versucht er, die Helden davon zu überzeugen, ihm zu helfen, seinen Thron zurückzuerobern. Für dieses Unterfangen lassen sich auch einige der Bân Kharbui und Radschajana (insgesamt zehn Krieger, siehe Seite 15) gewinnen, wenn die Helden entsprechende Überzeugungsarbeit leisten – gerade, da Omar ein dauerhaftes Bündnis zwischen deren Stamm und dem Sandschak in Aussicht stellt. Gemeinsam können Omar, die Helden und die möglicherweise gewonnenen Mitstreiter sich dann auf den Rückweg nach Al'Khomaney machen.

Wie genau die Helden dort vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Es ist denkbar, die Stadt zu infiltrieren, direkt anzugreifen oder es zunächst mit Verhandlungen zu versuchen. In jedem Fall hat Abdul in der Zwischenzeit die Hauptleute der Palastwache auf seine Seite gezogen, welche sich den Angreifern mit ihren Kriegern tapfer in den Weg stellen werden (insgesamt Anzahl der Helden x 5 erfahrene Krieger, siehe Seite 15). Jedoch konnte Abdul noch nicht alle Krieger Al'Khomaney überzeugen, sodass Omar noch einigen Rückhalt unter den Al'Khomaneyis hat.

Auf den Straßen Al'Khomaney kommt es, sofern Omars Anwesenheit oder ein Angriff der Helden bemerkt wurde, zu erbitterten Kämpfen zwischen Loyalisten und Abduls Männern. Die Helden müssen sich Stück für Stück durch die Stadt kämpfen oder schleichen, wenn sie den Palast erreichen möchten.

Sollten die Helden Kämpfen aus dem Weg gehen wollen, um ihr Ziel möglichst schnell zu erreichen, können sie eine Gruppensammelprobe auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* –1, 5 Minuten, 6 Versuche, ablegen. In jedem zweiten Intervall kommt es zu einer Konfrontation mit den Streitkräften des Tyrannen, in denen den Helden jedoch auch immer wieder Loyalisten zur Hilfe kommen können. In jedem Intervall, in dem die Helden auf Gegner treffen, werden sie es mit (Anzahl der Helden +2) Kriegern zu tun haben. Die Anzahl der Loyalisten kann der Meister festlegen. Wenn die Gruppensammelprobe gelingt oder keine Versuche mehr übrig sind, erreichen die Helden schließlich den Palast.

Finale im Palast

Im Inneren des Palastes verweilt Abdul mit seinen Leibwachen (Anzahl der Helden). Sind die Helden vorsichtig vorgegangen, lässt er sich gerade von einer Sharisad verwöhnen. Falls er durch Kämpfe oder andere Formen der Entdeckung Omars in Al'Khomaney alarmiert wurde, hat er sich mit seiner Leibwache kampfbereit verschanzt.

Die Helden können in beiden Fällen den Palast stürmen, wodurch es zu einem Kampf mit den Leibwachen kommt. Dringen die Helden bis zu Abdul durch, stellt sich ihnen außerdem Abduls Khômgepard in den Weg und versucht mit allen Mitteln, seinen Herrn zu schützen. Sind die Wachen besiegt, wehrt sich Abdul nicht weiter – ebenso wenig, wenn er schwer verletzt wurde –, sondern winselt um Gnade.

Ob ihm diese Gnade erwiesen wird, hängt vor allem von der Entscheidung Omars ab, welche jedoch durch die Überzeugungsarbeit der Helden beeinflusst werden kann.



Die von Abdul angeführte Palastwache reagiert verunsichert, sobald sie von Omar aufgefordert wird, den Kampf einzustellen. Abdul wird dies vor seinen Getreuen als Hexerei brandmarken und den Kopf des Betrügers fordern. Dennoch können redegewandte Helden glänzen, indem sie mit wohlgesetzten Worten Zweifel und Zwietracht unter den stolzen Kriegern des Despoten sähen.

Der Lohn der Mühen

Sofern die Helden das Attentat auf Omar verhindern und dem Thronfolger anschließend helfen konnten, sein Erbe zurückzuerobern, wird Omar der Bey von Al'Khomaney. Aus Dankbarkeit schenkt ihnen Omar je nach Profession jeweils einen edelsteingeschmückten Khunchomer im Wert von ca. 40 Dukaten oder einen der seltenen Drusen (faustgroße Gesteinsknolle mit Achaten im Innern im Wert von je ca. 4W20+10 Dukaten). Jeder Held darf sich zudem über **12 Abenteuerpunkte** freuen sowie über weitere **3 Abenteuerpunkte**, sofern die Helden ein größeres Blutvergießen verhindern konnten.

Khômgepard

Größe: 2,00 bis 2,40 Schritt Körperlänge

Gewicht: 55 bis 65 Stein

MU 10 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 18 **KO** 10 **KK** 12

LeP 28 **AsP** – **KaP** – **INI** 22+1W6

VW 12 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 21

Biss: AT 12 TP 1W6+3 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch, Fell (13 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Gepard verteidigt Abdul mit seinem Leben. Geparden bevorzugen es, Gegner anzuspringen und sich in ihre Kehle zu verbeißen.

Flucht: Abduls Gepard flieht nicht.

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

Tierkunde (Wildtiere)

☛ **QS 1:** Kaum ein Wesen ist schneller als der Khômgepard.

☛ **QS 2:** Khômgeparden sind beliebte Wach- und Jagdtiere in den Tulamidenlanden.

☛ **QS 3+:** Meistens versucht ein Gepard, sein Opfer zu Fall zu bringen und ihm dann in die Kehle zu beißen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Kehlenbiss: Der Gepard kann eine um 2, 4 oder 6 erschwerte Biss-AT ablegen. Gelingt diese, so erhält der Gepard einen Bonus auf die TP in Höhe der ausgewählten Erschwernis. Zudem kann sich der Meister dafür entscheiden, dass dem Gepard damit automatisch das Manöver *Verbeißen* gelungen ist.

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anhang

Tulamidischer Krieger

MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 31 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

SK 1 **ZK** 1 **AW** 6 **GS** 7

Khunchomer: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 Aktionen TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE 3/1 (Lederrüstung (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Sturmangriff (Khunchomer), Vorstoß (Khunchomer), Wuchtschlag I (Khunchomer)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz) / Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Talente: Einschüchtern 4, Reiten 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 5, Kriegskunst 5

Kampfverhalten: Stolz und Wagemut zeichnen einen echten tulamidischen Krieger aus; entsprechend ist sein Kampfverhalten offensiv und bisweilen überheblich.

Flucht: bei 2 Stufen *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Für Ferkinakrieger:

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund statt Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Flucht: Ein Ferkina kämpft bis zum Tod.



Tyrannenmord

von Christian Jeub

Im Schatten des Khoramgebirges liegt der Balash, eine der fruchtbarsten Regionen ganz Aventuriens, der sich entlang des Mhanadi von Samra bis hin zum Perlenmeer erstreckt. Hier liegen nicht nur die geschichtsträchtigen Städte Mherwed und Rashdul, sondern auch viele kleine Sandschaks, die Herrschaftsgebiete der Beys. Potentaten, die dort in königsgleichem Prunk leben, während ihre Sklaven in idyllischen Obsthainen und ergiebigen Reisfeldern arbeiten, um den Reichtum ihrer Herren sicherzustellen. Hier werden die alten tulamidischen Traditionen und Werte hochgehalten.

Doch der friedliche Schein kann trügerisch sein. Hinter Schleiern, vorgehaltenen Händen und verschlossenen Türen werden Intrigen gesponnen und hinterlistige Machenschaften geplant, während die wilden Völker der Berge danach trachten, ihren Wert in blutigen Kämpfen zu beweisen. So beginnt ein rasantes Abenteuer für die Helden, die tief in das tulamidische Lebensgefühl eintauchen und schließlich in eine Geschichte stolpern, die wirkt, als wäre sie 1001 Rausch entsprungen.



Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem verschleppten Thronerben und Sturz eines Tyrannen

Genre: Reiseabenteuer, Kulturerfahrung

Voraussetzungen: Sinn für Gerechtigkeit und genug Mut, sich einer gefährlichen Reise zu stellen

Ort: Kalifat, Sandschak Al'Khomey östlich des Khoramgebirges

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / 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 des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW018