

HELDENWERK



Federfall

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen, Nikolai Hoch

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Tina Hagner, Jens Marx

Lektorat

Björn Fünders

Korrektorat

Felix Pietsch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke,
Regina Kallasch, Elif Siebenpfeiffer

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Auf ins Abenteuer!	4
Das Amhallassih	5
Ereignisse in Omlad	6
Im Heiligtum der Maha Bor	10
Wieder in Omlad	14



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

 **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

 **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • ○ :

 **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

FEDERFALL



Hintergrund

Stichworte zum Abenteuer: Reise durch das Amhallassih und Entdeckung eines alten Marboheiligums, Wettstreit um einen gefallenen Stern aus dem Sternbild Rabe, weit im Hintergrund: Kampf der Totengötter um die Vorherrschaft.

Genre: Horror- und Entdeckerabenteuer

Voraussetzungen: hilfsbereite, zwölfgötterfürchtige Helden mit Interesse an Feldforschung

Ort: Omlad und umgebendes Amhallassih

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



In den dunklen Zeiten

Um das Jahr 883 v. BF gründete die bosparanische Legio XII *Omlatia* eine Garnison an der Stelle des heutigen Omlad. In den Dunklen Zeiten kam es dort zu einer Vermischung des bosparanischen Volkes und einiger tulamidischen Sippen, die ursprünglich aus dem mhana-dischen Hochland stammten. Die Tulamiden brachten den Glauben an ihre Totengöttin Maha Bor mit und erbauten dieser in einer Höhle unter einem Berg ein Felsenkloster. Auf dem Gipfel dieses Berges bringen auch heute noch die Novadis ihre Toten den Geiern dar, auch wenn der darunterliegende Tempel längst vergessen ist. Dieses Heiligtum erblühte in den Jahren nach seiner Gründung so sehr, dass es anderen Totenkulten ein Dorn im Auge wurde. Schließlich kam es zu einer offenen Konfrontation zwischen dem Boronkult, der sich bei den Bosparanern zunehmend ausbreitete, und den Anhängern der Maha Bor.

■ *Maharaha*, die letzte Hohepriesterin der Maha Bor, hatte dies vorausgesehen: Ihre Göttin offenbarte ihr im Traum, dass eine Zeit kommen würde, in der Boron ihre Herrin vom Throne des Totenreiches stürzen würde. Daher wirkte Maharaha eine mächtige Zeremonie ihrer Göttin und ließ sich in der Nacht vor der Erstürmung des Klosters bei lebendigem Leibe mumifizieren und

einmauern. Auf diese Weise hoffte sie, die Jahrhunderte zu überdauern, um dereinst wieder zu erwachen und in künftigen Zeiten ihrer Göttin eine nützliche Dienerin wider den Thronräuber zu sein.

Der Federfall

Über 1900 Jahre später: Während des Sternenfalls verschwand auch *Rijsha* (tulamidisch *Feder*), ein kleiner Stern aus dem Sternbild des Raben. Ein Deuter Bishdariels (Erzpriester der Boronkirche im Puniner Ritus) namens *Borello* glaubt aufgrund einer ungewöhnlich klaren Vision, dass die *Feder des Raben* in der Nähe von Omlad auf Dere gefallen sei. Er hofft, dass seine Kirche aus dem Meteoriten liturgische Gegenstände oder gar einen neuen Talisman erschaffen könnte. Als er zufällig erfährt, dass *Tulameth*, die Schwägerin der Kaiserin und Reichsvögtin von Omlad, einen neuen Vorsteher für den bereits länger leerstehenden Tempel ihrer Stadt sucht, meldet er sich freiwillig und wird zum Praetor geweiht. Als neuer Hüter des Raben zu Omlad hofft er, die nötigen Ressourcen zu haben, um die niedergefallene Feder des Raben finden und bergen zu können.

Doch der Boroni ist nicht der Einzige, der auf der Suche nach dem Meteoriten ist:

Der Magier ■ *Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul* (genannt „der graue Geier“) hofft, *Rijsha* könne zur Erschaffung eines Schwarzen Auges dienen. Bei einer nächtlichen Beobachtung des Sternenhimmels hat er den Fall des Sterns gesehen. Seinen Messungen zufolge müsste er im östlichen Amhallassih niedergeschlagen sein. Wo genau, konnte er aber nicht mit ausreichender Sicherheit berechnen. Da *Zulqaman* Erfahrung darin hat, sich von Machthabern als Ratgeber anwerben zu lassen, war es für ihn ein Leichtes, als geschätzter Gast am Hofe der *Tulameth* aufgenommen zu werden.

Was jedoch weder *Borello* noch *Zulqaman* ahnen: der Stern *Rijsha* ist in das Felsenheiligtum der Maha Bor eingeschlagen.

Auswahl der Helden

Für das Abenteuer eignen sich alle Charaktere, allerdings erfordern rastullahgläubige Helden eventuell Anpassungen durch den Spielleiter. Zumindest einer der Helden sollte Ur-Tulamidya oder Bosparano mit Sprachstufe II beherrschen.



Auf ins Abenteuer!

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden auf einer Reise durch das Amhallassih. Sie können beispielsweise als Boten unterwegs sein oder wollen sich einer Karawane ins Land der Ersten Sonne anschließen. Etwa eine Tagesreise vor Omlad hören die Helden Kampfplärm. (Anzahl der Helden + 1W6) Khoramsbestien haben den Knecht ☼ *Melo Rivera* und ein Maultier des Borongeweihten ♣ *Borello* gerissen und bedrohen nun den Boroni und sein Pferd. Retten die Helden den Geweihten, bittet er die Helden ihn für 5 Silbertaler pro Held sicher nach Omlad zu begleiten. Da der Knecht auch Boronakoluth war, besteht der Geweihte darauf, dass er mitgenommen wird, um ihn auf einem Boronanger zu bestatten.

♣ Borello

Seine Hochwürden *Borello* (35, 1,78 Schritt, leicht gebräunte Haut, dunkelbraune, schütterte kurze Haare, dunkle Augen, feine Gesichtszüge, hager) ist ein verhältnismäßig junger, ambitionierter Praetor des Puniner Boronritus. Obgleich sein Aussehen einen Bücherwurm vermuten lässt, verfügt er über eine gesunde Neugier über die Geschichte seiner Kirche und erfreut sich dabei durchaus auch an der Feldforschung – allein seine Fähigkeiten sind mehr die eines besonnenen Diplomaten und Seelenhirten, als die eines Forschungsreisenden. Borello weiß um seine latente Vergesslichkeit, weshalb er auf sein Notizbuch setzt, in

Khoramsbestien

Khoramsbestien sind zerzauste, hundeartige Tiere mit einem hellen, japsenden Kläffen.

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

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

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

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht an, es

sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; ist die Hälfte des Rudels tot oder geflohen, flieht der Rest des Rudels

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 3 LeP und weniger

Sonderregeln:

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

***) Krankheit:** Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 129), 15-17 (Lutanas, siehe **Regelwerk** 343), 18-20 (Tollwut, siehe **Aventurischer Almanach** Seite AAL129). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status **Krank** (siehe **Regelwerk** Seite 36).



dem er wichtige oder spannende Gedanken und Erlebnisse akribisch vermerkt. Sein Glaube an Boron ist fest und aufrichtig. Mit anderen Geweihten oder Helden, die an den Zwölfen zweifeln, wird er gerne in ein tiefgründiges Gespräch einsteigen. Dabei, wie auch sonst, spricht Borello nur die nötigsten Worte, wählt diese aber treffsicher.

Das Amhallassih

Das Amhallassih ist ein Landstrich der nördlich der Wüste Khôm bis zum südlichen Yaquirufer reicht. Ursprünglich zum Fürstentum Almada gehörend, wurde es vor einigen Jahrzehnten vom Kalifen der Novadis erobert. Die Einflüsse von Mittelreich und den Novadis sind gleichermaßen spürbar. Die einfache Bevölkerung, die seit eh und je die fruchtbaren Ufer des Yaquirs als Bauern bearbeitet, hat sich mit der Situation arrangiert. Geprägt ist das Amhallassih von den fruchtbaren Flussauen und dem heißen Wind der Khôm. Dort, wo der Yaquir das Land bewässert, gedeihen Zitrusfrüchte, Dattelpalmen und Mandelbäume, ein breiter Schilfgürtel bietet Vögeln, aber auch den Wasserbüffeln der Fellachen, einen Rückzugsort. Abends erfüllt das ohrenbetäubende Konzert der Wasservögel und Frösche die Luft und Myriaden von Stechmücken suchen sich ihre Beute, doch auch der Duft von Arangenblüten, Jasmin und Kräutern labt die Nase.

Abseits des Flusses wird das Land trockener, und wo es zu den Amhallassihkuppen ansteigt, prägen Olivenbäume, Korkeichen, Trockensträucher, widerstandsfähige Kräuter, scharfe Gräser und Kakteen das Bild. Der Einfluss der glühendheißen Wüste Khôm ist hier schon deutlich spürbar, wenn in der Mittagsstunde die Hitze über dem ausgebrannten Land flimmert.

Typische Tiere sind Schakale, Wüstenfüchse, Wildschweine und die halbwilden Wasserbüffel, aber auch Geier, die auf einem kahlen Baum auf ihre Mahlzeit warten, sowie Schlangen und tsagefällige Geckos, die kopfüber an einem Felsüberhang laufen können.

Die einfachen Menschen sind häufig Novadis, teils auch Zwölfgöttergläubige, und ein insgesamt eher impulsiver Menschenschlag. Die Helden können, wenn sie in ein Dorf kommen und höflich um Gastung bitten, hier ebenso herzlich zu Minztee und Dattelbrot eingeladen werden, als sich auch wegen einer nebensächlichen Bemerkung den flammenden Zorn eines heißblütigen Fellachen zuziehen.

Die Stadt Omlad

Im Frieden von Unau 1027 BF wurde Omlad, dessen Besitzverhältnisse schon mehrfach gewechselt hatten, vom Kalifen dem Kaiserhaus von Gareth vermacht. Seitdem regiert es ein kaiserlicher Reichsvogt, aktuell Tulameth saba Malkillah, die Witwe Selindian Hals von Gareth.

Ihre wechselhafte Geschichte sieht man der Stadt an: Tempel im güldenländischen Stil neben bosparanischen Säulen, tulamidische Paläste mit Zwiebeltürmen und mit bunten Kacheln verziertem Mauerwerk neben stolzen almadanischen Streittürmen prägen das Stadtbild. Hoch oben über allem thront die Zitadelle San Telo mit ihren sechseckigen

Borello

MU 15 KL 14 IN 15 CH 13

FF 12 GE 10 KO 12 KK 9

LeP 29 AsP – KaP 40 INI 13+1W6

AW 5 SK 2 ZK 1 GS 8

Rabenschnabel, geweiht: AT 8 PA 2

TP 1W6+4 RW mittel

Dolch: AT 10 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Geweihter

Sonderfertigkeiten: Tradition (Boronkirche)

Sprachen/Schriften: Muttersprache Garethi III, Tulamidya III, Ur-Tulamidyä III, Bosparano III / Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidyä-Zeichen,

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Etikette 14, Geographie 6, Geschichtswissen 15, Götter & Kulte 16, Heilkunde Wunden 4, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Seele 14, Menschenkenntnis 12, Reiten 6, Selbstbeherrschung 10, Sphärenkunde 9, Sternkunde 12

Liturgien: Bann der Furcht 12, Kleiner Bann wider Untote 12, Objektsegen 12, Objektweihe 9, Ort der Ruhe 16, Rabenruf 9, Schlaf 16

Besonderheit: Nachteil *Persönlichkeitsschwäche (Ver-gesslichkeit)*. Ohne sein Notizbuch ist Borello aufgeschmissen; die möglichen Erschwernisse betreffen Wissenstalente.



Türmen aus Granit. Sie ist offensichtlich zwergischer Machart, doch versuchte man ihr durch Auf- und Ausbauen ein tulamidisches Erscheinungsbild zu verleihen.

Die Stadt teilt sich in drei Bereiche. Die Oberstadt besteht aus der Zitadelle und dem benachbarten Emeraldviertel. Dort wohnen die Reichen und Mächtigen in ihren Palästen aus dem grauen und grünen Marmor des Raschtulswalls. Auch das von einer kupfernen Kuppel gekrönte

Omlad

Region: Königreich Almada

Einwohner: 1050

Wappen: Silber auf Grün der liegende Halbmond über einem silbernen Sparren

Herrschaft: Reichsvögtin Tulameth saba Malkillah

Tempel: Tsa, Rahja, Boron, Bethaus des Rastullah, Schreine von Rondra und Peraine

Handel und Gewerbe: Schmelztiegel von Mittelreich und Kalifat, auf dem Basar ist fast alles zu erstehen

Besonderheiten: Beginn der Mhanadistankarawanenroute, Therbünitenspital; Aufgrund der Lage mehrere Gasthäuser, Tavernen und Teestuben, sowie eine Karawanserei

Stimmung in der Stadt: leicht angespannt, brodelnde Handelsmetropole, unterschwellige Furcht vor neuen Kämpfen



Bethaus des Rastullah befindet sich hier, ebenso wie der dreistöckige Palacio, das Verwaltungsgebäude der Stadt, mit seinem Innenhof, der mit Palmen und Olivenbäumen sowie einem Springbrunnen geschmückt ist.

Die Unterstadt ist das Händlerviertel Omlads. Hier liegt der langgestreckte Basar, in dem man fast alles erstehen kann, was Mittelreich und Kalifat bieten, und in dem unter der Hand sogar noch hin und wieder Sklaven gehandelt werden. Auch der Hafen und die Tempel befinden sich dort, ebenso wie die Gasthäuser und Schänken. Auffällig ist der Rondraschrein, der nur noch aus vier wuchtigen Säulen bosparanischen Ursprungs und einem Teil einer Rondrastatue besteht, alles, was nach einem Erdbeben vom Tempel übrig blieb. Das Haus der Tsa ist vergleichsweise schmucklos aus hellbraunem Sandstein, seinen Namen *Koruk Toumla* (tulamidisch

für *Schmetterlingsfelsen*) hat er von den Millionen schwarz-roten Patriarch-Schmetterlingen, die sich in jedem Jahr im Frühling und Herbst auf seinen Mauern niederlassen. Das *Haus der heiteren Tänzerin*, der Rahjatempel, ist von Olivenbäumen und blühendem Jasmin umgeben und ein Ort des Friedens und der Geselligkeit für die Angehörigen aller Schichten und Völker der Stadt. Das Spital des perainefrommen Ordens der Therbûniten liegt an der südlichen Stadtmauer. Sein Leiter, Marcesco Hieros, ist als vollendeter Heiler berühmt. Der Borontempel hingegen ist ungepflegt und man merkt ihm an, dass schon lange kein Geweihter mehr für ihn sorgt. Der Boronanger ist von prächtigen, teils verfallenen Standbildern und Grabmalen geprägt – doch auch von wuchernden Dornenbüschen und Unkraut. Seit dem ungeklärten und brutalen Tod des letzten Boronis in Omlad werden Tempel und Anger von der Bevölkerung abergläubisch gemieden.

♣ Tulameth saba Malkillah

Tulameth saba Malkillah (*1015 BF, 1,67 Schritt, schwarze Augen und Haare, gebräunte Haut, wohlklingende Stimme, gutaussehend, gutes Gedächtnis; Überreden 12 (13/14/14), Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2) ist die Tochter des novadischen Kalifen Malkillahs III., die Reichsvögtin von Omland und Witwe des Mondenkaisers Selindian Hal von Gareth. Sie hat ein freundschaftliches Verhältnis zu ihrer Schwägerin, der Kaiserin Rohaja von Gareth. Tulameth setzt sich schon seit vielen Jahren für das friedliche Zusammenleben zwischen Novadis und Mittelreichern in ihrer Stadt ein. Sie ist eine exzellente ZuhörerIn und BeobachterIn und inzwischen auch eine sehr geübte Diplomatin, die im direkten Gespräch überaus überzeugend ist und dabei auf die leisen, aber nichtsdestotrotz eindringlichen, Töne setzt. Kommen die Helden mit Problemen zum Thema Wissen, Alchimie oder Magie zu ihr, wird sie Ysandra (Seite 6) um Rat fragen.

Ereignisse in Omlad

Borello steuert mit den Helden zusammen als Erstes in der Stadt den Borontempel an, um hier den gefallenen Knecht aufzubahren. Er ist sichtlich erschüttert über den verwahrlosten Zustand des Tempels, wird nach einem kurzen Gebet aber dennoch darauf drängen zur Zitadelle zu gehen, um sich und seine Begleiter vorzustellen.

Der Empfang in der Zitadelle

In der Zitadelle werden Borello und die Helden von Reichsvögtin Tulameth und ihrem Stab empfangen. Tulameth begrüßt Borello erfreut und stellt ihn und die Helden ihren Begleitern vor.

Dies sind ihre Gesellschafterin ♣ Ysandra (30 Jahre, 1,74 Schritt, blonde, aufgesteckte Haare, braune Augen, bestimmendes Wesen, dem Hauptmann Faisal gegenüber mal kokettierend, mal streitend, geheime Katzenhexe, die Tulameth und den Helden jederzeit hilft, ihr

getigter Kater heißt Qat; Alchimie 5 (15/14/12), Magiekunde 3 (14/14/15), Sternkunde 6 (14/14/15), Balsam Salabunde 12 (14/15/12)), der Hauptmann der Wache ♣ Faisal Al'Aswad (31 Jahre, 1,89 Schritt, schwarze Haare und Augen, kurzer Vollbart, Novadi, breite Narbe über die rechte Hand, Spitzhelm mit Turban, gepflegtes Garethi, unterdrückte Hassliebe zu Ysandra; Einschüchtern 12 (15/13/12), Überreden 4 (15/13/12), Willenskraft 8 (15/13/12)), der Hofschreiber ♣ Helme Achaban (24 Jahre, braune Locken, braune Augen, Spitzbart, schlaksig, gelenkige, tintenbekaute Hände, macht einen beleidigten Eindruck; Etikette 12 (15/12/14), Willenskraft 7 (12/12/14)) sowie ihr neuster Berater, der hochmütige ♣ Zulqaman (Seite 7).

Borello berichtet mit wenigen Worten über seine Visionen, wie in einem Kampf zwischen Geier und Rabe letzterer eine Schwanzfeder verlor, die mit einer leuchtenden

Spur, doch federleicht, auf Dere stürzte und in den Bergen südlich von Omlad niederging.

Er bittet Reichsvögtin Tulameth um Hilfe bei seiner Suche nach dem gefallenem Stern und zeigt ihr, dass er seine ungewöhnlich deutlichen Visionen nebst einer Skizze des Gesehenen in seinem Notizbuch aufgezeichnet hat.

In Omlad hat man den Fall des Meteors offenbar nicht bemerkt; leichtere Erdbeben kommen in dieser Gegend gelegentlich vor, auch in den letzten beiden Monden hat es solche gegeben. Insbesondere Zulqaman und Ysandra zeigen sich interessiert an dem Sternenfall und geraten über die Deutung fast in Streit. Ysandra sieht den Sternenfall als einen Fingerzeig der Unsterblichen, dessen Sinn allein die Schönheit eines Augenblicks sei und dessen Erforschung das Mysterium zerstöre, während Zulqaman als Forscher auf das rein Sachliche beharrt und angibt, mit seiner Hilfe die Wege der Sterne und die Beschaffenheit der Welt zu verstehen. Hierbei zeigt sich, dass Zulqaman sich mit der Analyse des Sternenfalls schon ausführlich beschäftigt zu haben scheint. Tulameths Sorge dagegen gilt eher dem Ort des Aufschlages, sie hofft, dass dabei keine ihrer Bürger zu Schaden kamen und bittet die Helden, sich dessen zu versichern.

Die Reichsvögtin lädt den Geweihten, die Helden und ein gutes Dutzend Honoratioren der Stadt für den Abend des nächsten Tages zu einem Bankett in der Zitadelle ein, um dem neuen Tempelvorsteher die wichtigsten Gesichter Omlads vorzustellen. Borello ist nicht sehr glücklich über diese Aussicht – Feierlichkeiten mit vielen Leuten sind ihm merklich unangenehm. Verhalten verspricht er dennoch sein Kommen.

Im Anschluss an die Audienz bezieht der Geweihte den leer stehenden Borontempel und zahlt den Helden ihren Lohn aus. Er lädt sie ein, der Bestattung seines Knechts bei Sonnenuntergang beizuwohnen und bietet ihnen an, im Tempel zu übernachten. Alternativ können sie sich eine Unterkunft in der Stadt suchen. Dann macht sich der Geweihte daran, den Tempelraum zu säubern und wohnlich einzurichten und wird die Hilfe der Helden, sollten sie diese anbieten, gerne annehmen.

Unter den Helden, die im Tempel nächtigen, wird jener mit der höchsten Affinität zu Boron nachts den folgenden Traum haben:

Der Traum des Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist dunkel. Aus der Finsternis einer Gruft schält sich die Gestalt eines Geiers, mit langem, kahlem Hals, grauem Gefieder und kalten, schwarzen Augen. Sein Blick fällt auf eine große, schimmernd schwarze Rabenfeder, die am Boden auf dem blanken Stein des Sarkophages liegt. Er beugt sich vor, um diese gierig mit dem Schnabel aufzunehmen. Du hörst schon fast, wie der Federkiel mit einem Knacken bricht, als der Vogel plötzlich in einen tiefen Schlaf fällt und wie ein unordentlicher Sack Federn zu Boden rutscht. Die Feder fällt aus seinem Schnabel und landet dort, wo sie zuvor lag, unversehrt.

■ Zulqaman al'Ghulshach ay Rashdul

Zulqaman ist ein hochbetagter Magier jenseits der 70, dessen kahler Kopf nur noch von einigen wenigen, grauweißen wirren Haaren umkränzt ist. Er hat einen langen, kahlen, faltigen Hals und ein ebenso runzeliges Gesicht, ist 1,70 Schritt groß, dürr und hat eine vorstehende, auffällige Geiernase. Der daher auch „Grauer Geier“ genannte Magier ist ein brillanter Dämonologe und meisterlicher Diplomat (besser: Erpresser). Er trägt eine grau-rote Magierrobe aus edlem Stoff mit auffälligem Stehkragen.



Zulqaman

MU 17 KL 16 IN 15 CH 15

FF 11 GE 11 KO 10 KK 9

LeP 30 AsP 50 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 4 ZK 0 GS 8

Magierstab, lang: AT 10 PA 7

TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Zauber abbrechen

Talente: Brett- & Glücksspiel 13, Etikette 14, Magiekunde 17, Sphärenkunde 18

Zauber: Bannbaladin 18, Blick in die Gedanken 16, Gardianum 17, Horriphobus 16, Ignifaxius 14, Invocatio Maior 15, Invocatio Minima 19, Invocatio Minor 17, Silentium 12, Transversalis 14

Ausrüstung: Magierstab mit einem Knauf in Form einer Khoramsbestie (*Bindung des Stabs, Ewige Flamme, Kraftfokus, Merkmalfokus Dämonisch*), Amulett in welches ein Heshthot gebunden wurde, Linsen-Artefakt (Zauberspeicher-Artefakt, FW 12, 4 x ANALYS ARKANSTRUKTUR), ein fliegender Teppich. Seine magischen Artefakte, inklusive des Teppichs, hält er für den Moment geheim.

Zauber abbrechen

Nicht immer ist es gut, wenn ein Zauber zu lange wirkt. Einige Zauberkundige haben deshalb die Fähigkeit entwickelt, die Wirkungsdauer ihrer Sprüche früher aufzuheben.

Regel: Der Zauberer kann jeden seiner gewirkten Zauber zu einem beliebigen Zeitpunkt der Wirkungsdauer beenden. Er muss also nicht bis zum Ende der Wirkungsdauer warten, ehe die Auswirkungen enden. Um einen seiner Zauber abzubrechen, muss der Held 1 freie Aktion aufwenden.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Das Bankett

Am Vormittag des folgenden Tages können die Helden die Stadt erkunden, Einkäufe erledigen und sich auf das Fest am Abend vorbereiten, das angemessen im tulamischen Stil gefeiert werden soll.

Zum Fest spielen Musikanten auf Dablas (kleinen Handtrommeln) und Schilfrohrflöten. Das Bankett besteht aus den verschiedensten Leckereien, die Mittelreich und Kalifat zu bieten haben. Kleine Pasteten in Gewürzsauce, eingelegte Oliven, Kuskus, Fladenbrot, scharfe, winzige Peperonis, gebratenes Fleisch, frisches Fladenbrot, dazu Minz- und Apfeltee, Reisschnaps und Almadaner Wein. Als Nachtisch verwöhnen Reispudding, Datteln und in Rotwein geschmorte Feigen auch den anspruchsvollsten Gaumen und sorgen für eine entspannte und gelöste Atmosphäre. Eine besondere Attraktion ist der Auftritt einer Sharisad am späteren Abend, welche die Blicke auf sich lenkt.

Allein Borello fühlt sich sichtlich unwohl in diesem munteren Treiben, hätte er doch gerne die Aufräumarbeiten in seinem neuen Tempel fortgesetzt – und kann, als Ehrengast, dennoch das Fest nicht frühzeitig verlassen. Er wird sich nach dem Ende des Tanzes der Sharisad, zum frühestmöglichen höflichen Zeitpunkt, verabschieden und in den Tempel zurückziehen.

Die Helden können einen Streit zwischen Helme und Zulqaman über die Nutzung eines Buches zur Geographie des Amhallassih aus der Schreibstube Helmes mitverfolgen, den der Magier schließlich für sich entscheidet. Während Ysandra den geknickten Schreiber tröstet, ist Zulqaman auf einmal verschwunden, während beim Bankett gerade der Nachtisch aufgetragen wird.

Kurz darauf kommt ein Gardist der Zitadelle namens **Asis ben Said** (Mitte 30, aufgedunsenes Gesicht, dunkle Haare und Augen, langsam, etwas einfältig; Willenskraft 4 (14/11/12), SK 1) und erkundigt sich zuerst bei Faisal, dann auch bei Helme nach Zulqaman. Schließlich verlässt Asis unverrichteter Dinge das Festbankett.

Helme nutzt die Gelegenheit, sich über den „arroganten und selbstsüchtigen“ Zulqaman aufzuregen, der erst seit ein paar Wochen am Hof ist, sich aber schon aufspielt wie der Reichsvögtin rechte Hand persönlich.

Was währenddessen geschieht

Während beim Bankett die Vorspeisen aufgetischt wurden, war der Gardist Asis ben Said mit einem Unsichtbarkeitselixier (QS 4) ausgestattet auf Zulqamans Befehl in den Borontempel eingebrochen und entwendete das Notizbuch Borellos. Um es Zulqaman gemäß seines Auftrags auszuhändigen, suchte er später auf dem Bankett nach dem Magier. Er fand ihn schließlich in seinen Gemächern.

Zulqaman durchforscht noch in der Nacht Borellos Aufzeichnungen und bricht auf, um die Einschlagstelle in Augenschein zu nehmen. Da er schon längere Zeit nach dem Meteoriten sucht, hat er alle notwendigen Dinge für seine Feldforschung bereits griffbereit und kann sie in kürzester Zeit zusammenpacken.

Der graue Geier will mit allen Mitteln verhindern, dass

ihm jemand bei der Erforschung des gefallenen Sterns zuvorkommt, sodass er nun keinerlei Zeit mehr verliert: Eine halbe Stunde, nachdem der Gardist Asis ihn gefunden hat, wird Zulqaman sein Zimmer wieder verlassen und mit einem Bündel auf den höchsten Turm der Zitadelle steigen. Dort rollt er einen fliegenden Teppich aus, besteigt ihn und fliegt mit ihm Richtung Südosten über die Dächer Omlads hinweg. Da es zu diesem Zeitpunkt bereits dunkel ist, werden ihn nur wenige Nachtschwärmer bemerken.

Es wurde eingebrochen!

Begleiten die Helden Borello zurück in den Tempel, entscheidet eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2, ob ihnen Spuren eines Einbruchs auffallen. Dies könnten ein offenes Fenster im hinteren Bereich des Tempels, erdige Fußspuren auf dem frisch gefegten Boden, eine offen gelassene Truhe, leicht verschobene Möbel oder Ähnliches sein. Eine genaue Untersuchung ergibt, dass hier vermutlich nur eine einzelne Person den Tempel durchsucht, aber nichts zerstört hat.

Borello, der von dem Bankett ermüdet ist, wird den Diebstahl erst am Morgen des folgenden Tages bemerken und dann sofort die Helden aufsuchen, um sie zu bitten, dem Fall nachzugehen und ihm sein Notizbuch wiederzubringen.

Auf dem Boronanger können die Helden mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +1 eine Phiole mit dem Rückstand eines alchimistischen Elixiers finden. Diese sieht noch neu und sauber aus – vermutlich liegt sie erst seit sehr kurzer Zeit hier, tatsächlich hat sie der Einbrecher in der vergangenen Nacht verloren. Zu einer etwaigen Analyse des Alchimikums durch eine Heldin oder Ysandra (Seite 6) siehe **Regelwerk** Seite 272.

Sollten die Helden Zulqaman verdächtigen, ihn um Hilfe bitten wollen oder aber aus anderen Gründen zur Zitadelle gehen, werden sie erfahren, dass der Magier verschwunden ist.

Dem Geier auf der Spur

Wenn die Helden zu Tulameth gehen, um den Einbruch im Tempel zu melden, zeigt diese sich darüber sehr besorgt.

Sollten die Helden nicht selbst schon einen Verdacht gegen Zulqaman hegen, kann der Hofschreiber einspringen. Helme steht auf keinem guten Fuß mit dem Magier und würde diesem alles Ungute zutrauen. Er kann die Helden auch darauf hinweisen, dass der Magier am vorherigen Abend sehr früh und sehr unauffällig vom Bankett verschwand.

Wenn die Helden dies wünschen, wird Tulameth ihnen, in Begleitung ihres Hauptmanns Faisal, Zutritt zu den Gemächern des Magiers verschaffen.

In Zulqamans Zimmer findet man eine Truhe mit standesgemäßen Gewändern, einige private Besitztümer, sowie ausführliche Sternkarten und magische Aufzeichnungen des Magiers. Er verfügt über eine schwungvolle, aber leserliche Handschrift und nutzt in seinen Unterlagen die Sprachen Garethi, Bosparano (beide in Kusliker

- Zeichen) und Tulamidya (in Tulamidya-Zeichen) zu gleichen Teilen. Um seine Aufzeichnungen zu verstehen, können Helden eine Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* und eine auf *Magiekunde (Artefakte)* ablegen. •

Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)*

- QS 1** – Die Himmelskarten vergleichen den Sternenhimmel vor und nach dem Sternenfall.
QS 2 – Zulqaman interessierte sich besonders für das Sternbild des Raben.
QS 3 – Der Magier versuchte vergeblich zu berechnen, wo der Stern Rijsha auf Dere gefallen ist.

Probe auf *Magiekunde (Artefakte)*

- QS 1** – Es geht um die Herstellung von Hellsichtsartefakten.
QS 2 – Zulqaman will ein Schwarzes Auge herstellen.
QS 3 – Der Magier will aus dem gefallenen Stern Rijsha ein Schwarzes Auge konstruieren und spekuliert darüber, ob er damit auch in die Vierte Sphäre, also ins Reich der Toten, schauen könne.

- Können die Helden gemeinsam nicht alle drei Sprachen lesen, so ist die Probe um –3 erschwert und es kann nur 1 QS erreicht werden.

Befragen die Helden die Bediensteten der Zitadelle (Faisal ist gerne bereit, ihnen die entsprechenden Wachen und Diener herbeizuholen, die während des Banketts Dienst hatten), so zeigt sich, dass Zulqaman nach

dem Bankett nur noch einmal von der Gardistin **▲ Rashmina** (36 Jahre, 1,62 Schritt, dunkelbraune Locken, grünbraune Augen, Sommersprossen, untersetzt, alkoholsüchtig mit merklichem Schnapsatem; Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1) und dem Diener **▲ Hagen** (17 Jahre, strohblondes Haar, dunkle Augen, stottert; Willenskraft 4 (11/12/13), SK 1) in der Zitadelle gesehen wurde.

Die Gardistin will einen „Schatten, dem gelehrten Herrn Zulqaman nicht unähnlich, im Scheine der Mada“ gesehen haben, der auf einem fliegenden Teppich in Richtung des *Turms des Schweigens* (Südosten) geflogen sei. In der Stadt werden sich Nachtschwärmer finden lassen, die Rashminas anfangs wenig glaubwürdige Aussage bestätigen. Darunter auch der Sternkundige **▲ Hasra ibn Aslan** (79 Jahre, weißer Bart, schwarze Augen, beleibt, kurzatmig; Sternkunde 14 (14/14/13), Willenskraft 8 (11/13/13), SK 2), der zurzeit sehr damit beschäftigt ist, seine Sternkarten den Veränderungen seit dem Sternenfall anzupassen. Dass in der Konstellation des Raben ein Sternlein fehlt, ist dem alten Mann bisher noch gar nicht aufgefallen und er wird den Helden sehr dankbar für diese Information sein. Hagen der Diener weiß zu berichten, dass Zulqaman nach dem Bankett mit einem länglichen Bündel in Richtung des höchsten Turms gegangen ist. Er hatte sich noch gewundert, weil er kurz davor den Gardisten Asis ben Said gesehen hatte, wie dieser aus dem Zimmer des

Magiers geschlichen ist und war davon ausgegangen, die beiden hätten ein „rajjagefällig“ Techtelmechtel“ gehabt. Da Hagen aber der Meinung ist, dass ihn die Privatangelegenheiten der Herrschaften nichts angehen, ist er der Sache nicht weiter nachgegangen.

Faisal der Hauptmann erinnert sich dann, dass Asis beim Bankett auf ihn zugekommen war und nach dem Magier gefragt hatte. Dabei hatte der Gardist in dieser Nacht frei. Suchen die Helden Asis ben Said und konfrontieren ihn mit ihrem Wissen, wird er sich zuerst winden, dann aber recht rasch und mit sichtlich schlechtem Gewissen gestehen, im Tempel eingebrochen zu sein. Er erzählt, dass ihm Zulqaman zwei Goldstücke für das Notizbuch gegeben und ihm versichert habe, dass dies kein Frevel sei, schließlich habe er nichts zerstört und auch den Geweihten, der sich zu diesem Zeitpunkt sowieso noch auf dem Bankett befand, nicht verletzt. So ganz sicher scheint sich Asis über den Zorn der Götter dennoch nicht zu sein, sodass die Helden, wenn sie insbesondere diesen Punkt betonen, einen sehr zerknirschten und bußwilligen Gardisten hinterlassen können.

Die Bestattungsriten der Novadi

Probe auf *Götter & Kulte* (–3 für alle, die nicht der Kultur der Novadis angehören)

QS 1 – Bei den Türmen des Schweigens handelt es sich um Felsen oder gemauerte Türme, auf denen die Novadis ihre Toten den Geiern zum Fraß darbringen
QS 2 – Vögel, insbesondere Geier, sind nach dem Glauben der Novadis ihrem Eingott Rastullah heilig und bringen die Seelen der Verstorbenen in sein himmlisches Zelt

QS 3 – Die Türme sind über Jahrhunderte im Gebrauch und stehen unter dem Schutz von Marhibo, dem siebenten Weibe Rastullahs

Zum Turm des Schweigens

Der frisch gebackene Tempelvorsteher ist hin- und hergerissen: Einerseits liegt Borello äußerst viel daran, sein Notizbuch zurückzuerhalten. Andererseits müssen etliche Segnungen und Weißen des allzu lang vernachlässigten Tempels dringend erneuert werden. Wenn die Helden nicht von selbst aufbrechen, bittet der Boroni sie, nach Südosten zu dem Turm des Schweigens zu reisen, um die Fährte des Magiers weiter aufzunehmen.

Wenn Helden noch Ausrüstung benötigen, wird Faisal dafür sorgen, dass ihnen diese aus dem Bestand der Zitadelle ausgeliehen wird. Auch ausreichend Proviant wird ihnen zur Verfügung gestellt.

Nach einer Tagesreise gen Südosten gelangen sie in ein kleines, trockenes Tal im Schatten der Amhallassihkuppen, dem *Wadi Al'Ghulshach* (tulamidisch *Tal der Geier*), an dessen Rand eine schroffe, von einer wuchtigen Mauer umfriedete Bergformation steht: Der Turm des Schweigens. Auf einigen Vorsprüngen der Felsnadel wurden hölzerne, tischartige Gestelle zur Aufbahrung der Toten aufgestellt. Hoch am Himmel kreisen hungrige Geier.

Im Wadi hat Zulqaman ein Zelt aufgeschlagen, das dem Magier als Quartier und Feldlabor dient.

Von ihm selbst fehlt jedoch jede Spur, dafür entdecken die Helden in seinem Lager drei leere Phiolen, auf denen Helden mit einer Probe auf *Alchimie (Elixiere)* +1 das alchimistische Symbol für „Zaubertrank“ erkennen, sowie, in einer Truhe, das gestohlene Notizbuch des Borongeweiheten. Darüber hinaus liegen dort Band I und V der *Encyclopaedia Magica* (Garethar Ausgabe, 1001 BF), ein Lesezeichen liegt beim Eintrag „Arkanoskop, das (altgüld. Optholith, tulam. Al Satafri, vulgo Schwarzes Auge genannt)“. Auf weiteren Pergamentrollen sind säuberlich verschiedene Bann- und Schutzkreise, sowie komplexe Beschwörungsformeln verzeichnet. Eine Probe auf *Sphärenkunde* kann den Helden mehr verraten.

Probe auf *Sphärenkunde*

QS 1 – der Magier bereitet sich offenbar vor, in den nächsten Tagen einen *Invocatio Maior* zu wirken

QS 2 – es soll eine Wesenheit aus der Domäne *Lolgramoths* beschworen werden

QS 3 – und zwar der Transportdämon *Dharai*, sicher zum Abtransport des Meteoriten

Ein Meteoritenkrater ist im Tal nicht zu finden. Bei genauerem Umsehen bemerken die Helden, dass in einem der umliegenden Berge offenbar von oben ein großes Loch eingeschlagen ist. Beschädigt wurde auch ein Teil der Außenmauer des Turms des Schweigens. Der Einschlag war derart heftig, dass er wohl den gesamten Berg zum Erbeben brachte.

Um den Berg von außen zu besteigen und zur Einschlagstelle zu gelangen, müssen die Helden eine sehr anspruchsvolle, 30 Schritt hohe Wand erklimmen (*Klettern (Bergsteigen)* –5, wenn passende Bergsteigerausrüstung vorhanden ist, –4). Bei einem Misslingen stürzt der Held

4W6 Schritt in die Tiefe. Möglich ist auch eine „Luftauflärung“ durch Hexen und andere Flugfähige. Durch das Einschlagloch gelangt man direkt ins Allerheiligste des Maha Bor-Heiligtums (07). Der Krater ist innen drei Schritt tief, danach folgen weitere drei Schritt freier Fall von der Decke zum Boden des Allerheiligsten.

Erfolgversprechend ist es, einen alternativen Zugang zur Höhle zu suchen. Um dies zu schaffen, ist eine Gruppensammelprobe mit dem Zeitintervall 30 Minuten nötig. Zum Einsatz kommt das Talent *Sinnesschärfe (Suchen)*. Nach Meisterentscheid können statt Proben auf *Sinnesschärfe* auch Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* oder *Fährten-suchen (humanoide Spuren)* zugelassen werden. Die allgemeine Sonderfertigkeit *Geländekunde (Gebirgskundig)* kann hier die übliche Erleichterung bescheren. Sobald der Teilerfolg der Sammelprobe erreicht ist, erkennen die Helden oberhalb eines Felsvorsprungs innerhalb der Umfriedung einen etwas versteckten aber vielversprechenden Felsspalt. In einer Kluft führt eine in die Felsen geschlagene Treppe zum Turm des Schweigens. Sie ist in gutem Zustand und wird wohl für die Bestattungen dort genutzt. Innerhalb der Umfriedung liegen über den Boden verstreut menschliche Gebeine, insgesamt aber deutlich weniger als zu erwarten wären. Ein einfacher, weiß getünchter Kuppelbau aus Bruchsteinen ist vermutlich das Ossuarium, das Beinhaus der Anlage, in der die von Zeit zu Zeit eingesammelten herumliegenden Knochen verwahrt werden. Die Geier am Himmel werden zahlreicher. Sie warten auf Futter, werden aber von sich aus die Helden nicht angreifen.

Am Ende der Treppe erwartet die Helden ein Felsvorsprung, auf dem eine Plattform des Turms des Schweigens steht. Auf ihr liegt auf einer Holzpritsche ein größtenteils vorhandenes Skelett. Bergauf liegt frisch gefallenes Geröll, an dessen oberen Ende eine Spalte im Fels erkennbar ist.

Im Heiligtum der Maha Bor

Der Tempel im Berg

01 Felsvorsprung mit der Plattform des Turms des Schweigens.

02 Geröllhaufen. Der Einschlag des Meteors hat den mittels Geröll versperrten Zugang zum Heiligtum zum Einsturz gebracht, sodass nun auf diesem Weg ein Zugang in die Tempelanlage möglich ist. Um vom Felsvorsprung zur Felsspalte zu kommen, ist eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* +2 nötig. Bei Misslingen erhält die Heldin 1W6 TP, da sie ins Rutschen gerät und von Geröll getroffen wird.

03 Vorhalle. Ein kahler Raum, unter dessen Decke sich ein verblasster, teilweise abgeschlagener Fries mit Zeichnungen stilisierter Geier und Sanduhren entlangzieht.

04 Versiegelter Durchgang. Die Boronis haben nach der Schleifung des Tempels den Zugang mit Bruchsteinen vermauert und versiegelt. Das Siegel trägt folgende Inschrift in Bosparano: „Dem göttlichen Raben zur Obhut wurde diese Schwelle anvertraut, damit ewiglich

vergessen bleibe, was sich dahinter befindet. Wer sie übertritt und nicht im Dienste Seiner Kirche steht, den treffe Sein Fluch auf ewig!“ (Zum Lesen der Inschrift muss die Schrift Imperiale Zeichen und die Sprache Bosparano auf Stufe II beherrscht werden.)• ○.....

Die Tür kann mit einem Hammer, einer Spitzhacke oder anderem geeignetem Werkzeug aufgebrochen werden. Dafür ist eine Probe auf *Kraftakt* mit passendem Werkzeug (z. B. Hammer oder Spitzhacke, notfalls funktioniert auch eine Holzaxt oder grobe Keule); ohne Werkzeug ist die Probe um –1 erschwert. Misslingt die Probe, erleiden die Helden 1W6 TP durch fallendes Gestein, die Probe kann beliebig oft wiederholt werden.

• Da die Helden im Dienste von Borello und somit der Boronkirche stehen, haben sie von diesem Fluch nichts zu befürchten.



Bei Misslingen der Probe erleiden die Helden nur 1W3 TP durch fallendes Gestein.

05 Ritualhalle. Bis hierher durften die nichtgeweihten Gläubigen. Hier ist ein Deckenfries mit detaillierten, fast lebensecht gravierten Schwarzgeiern und Schädeln erhalten, die mit starren Augen auf die Helden zu schauen scheinen.

06 Halle der Geier. In Nischen an den Wänden und in den Säulen sind (Anzahl der Helden x5) Mumien von Geiern aufgestellt, dem Heiligen Tier der Maha Bor. Sie sollen das Allerheiligste vor Eindringlingen beschützen. Wenn die Helden den Raum betreten, greifen einige (Anzahl der Helden x2) Geiermumien an, so lange, bis diese den Raum wieder verlassen oder die Geiermumien erschlagen sind.

07 Allerheiligstes. An einer Stirnwand steht ein Altar aus schwarzem Stein, durch den sich quer ein Riss zieht. Die Wände zieren deckenhohe Reliefs von Geiern mit ausgebreiteten Flügeln, die sich dem Altar zuwenden. Teile der Verzierungen sind abgeschlagen, die Trümmer liegen auf dem Boden. Die Decke ist einem großen Einsturzkrater gewichen. Hier treffen die Helden auf Zulqaman (Seite 7).

08 Etwas über ein Schritt tiefer Einsturzkrater mit Meteor. Der Meteor ist ein schwarz schimmernder, etwa zweieinhalb Spann breiter und hoher Stein mit roten Einsprengseln, der in einem großen Trümmerfeld liegt.

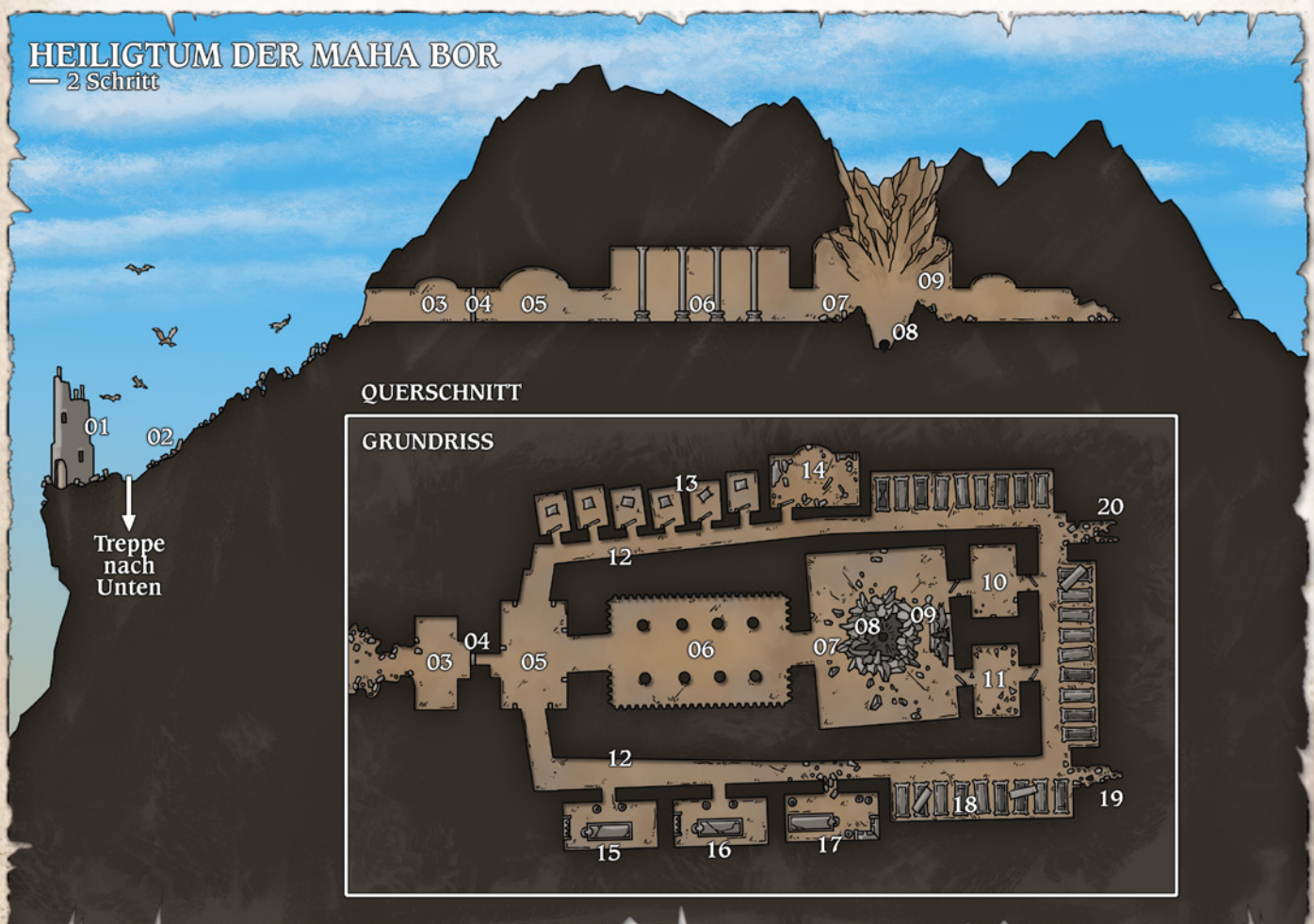
09 Statue der Maha Bor in Form eines monumentalen Geiers. Das Kultbild ist beschädigt.

10 Tempelschatz. Er wurde bei der Schleifung des Heiligtums geplündert. Unter einer losen Bodenplatte kann noch eine alte Schatulle gefunden werden (Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -1). In dieser befindet sich eine silberne Fibel mit grünen Augen in Form eines Geiers. Die Fibel ist Maha Bor geheiligt. Wer sie sichtbar trägt, den werden Untote (Hirnlose) nur dann angreifen, wenn ihnen eine Mutprobe (jede KR wiederholbar) gelingt. Die Wirkung ist permanent. Der Effekt richtet sich auch gegen die Geiermumien, nicht aber gegen Maharaha.

11 Bibliothek. In diesem Raum befindet sich ein großer Scherbenhaufen bestehend aus hunderten, zerbrochenen Tontafeln mit aufgemalten und eingeritzten Symbolen. Wer Ur-Tulamidyä lesen kann und die Sprache mit mindestens Stufe II beherrscht, kann mit einer Probe auf *Geschichtswissen* erkennen, dass hier die mittlerweile zerstörte Bibliothek des Heiligtums gewesen sein muss. •○

• Um eine der Tontafeln zu rekonstruieren, ist Ur-Tulamidyä auf Stufe II und die entsprechende Schriftkenntnis Voraussetzung. Das Zusammenpuzzeln der Scherben erfordert eine Probe auf *Steinbearbeitung (Töpferarbeiten)*, die Probe ist auch erlaubt, wenn dieses Anwendungsgebiet nicht beherrscht wird, ist dann aber um -2 Punkte erschwert. Wer sich der zeitintensiven Prozedur unterzieht, kann dadurch einige Hinweise über die Vorgeschichte des Abenteuers erhalten.

HEILIGTUM DER MAHA BOR — 2 Schritt





12 Gang.

13 Meditationskammern in Form einer Grabkammer. Dadurch suchten die Eingeweihten beim Meditieren dem eigenen Tod näher zu kommen.

14 Kammer der Hochgeweihten. In einem Geheimfach in der Wand findet sich ein Armreif der Willensstärke, jedoch nur noch mit einer PSYCHOSTABILIS-Anwendung (**Regelwerk** Seite 270). Dieses magische Artefakt stammt noch aus dem Besitz von Maharaha, und ist für eine spätere Verwendung in ihrer Kammer versteckt worden.

15 Balsamierungskammer für die Geier, geplündert.

16 Balsamierungskammer für die Eingeweihten, geplündert.

17 Ursprünglich zugemauerte Balsamierungskammer. Die zugemauerte Wand scheint von innen nach außen aufgebrochen worden zu sein. Hier vollzog Maharaha ihre Zeremonie, bei der sie erst mumifiziert und dann eingemauert wurde. Nach dem Einsturz des Meteoriten erwachte sie und brach sich durch die Wand. Der Raum ist nicht geplündert. Es finden sich keine wertvollen Schätze, wohl aber halbverfallene Balsamierungswerkzeuge (verrostete Messer und Haken, brüchige Binden, Tiegel mit verharzten Salben und Ölen, ein steinerner Präparationstisch, wenige alte Schmuckstücke (Wert 30 Silbertaler), eine Steintafel mit einem Anrufungstext von Maha Bors Segen auf Ur-Tulamidyä).

18 Mumiengräber der Eingeweihten. (Anzahl der Helden +3) Gruftasseln (**Aventurischer Almanach** Seite 160), die durch Luftschächte und halbverschüttete Gänge eingedrungen sind und an den alten Mumien knabbern, werden von den Helden aufgescheucht.

19 Verschütteter südlicher Gang. Hier lebt eine Höhlenspinne (**Aventurischer Almanach** Seite 158), in

ihren Netzen finden sich Gruftasseln.

20 Verschütteter nördlicher Gang. Von hier kommen die Gruftasseln in die Anlage.

Geiermumien

In ihren Nischen sehen die etwa einen Schritt großen Wickelmumien wie Bündel aus, auf welche stilisierte Geier gemalt wurden. Wenn die untoten Vögel erwachen, reißen sie mit ihren Flügeln die Bandagen in Fetzen und stürzen sich mit ihren kahlen und ausgetrockneten Körpern auf ihre Opfer.

Geiermumie

Größe: Schulterhöhe 0,8 Schritt;

Flügelspannweite: 2,5 Schritte

Gewicht: 3 Stein

MU 15 KL 8 (t) IN 10 CH 9

FF 11 GE 12 KO 14 KK 16

LeP 15 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 6 SK 0 ZK 0 GS 1/20 (an Land / in der Luft)

Krallen und Schnabel: AT 12 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Talente: Einschüchtern 7, Fliegen 7, Kraftakt 7

Größenkategorie: mittel

Besonderheiten: siehe Abschnitte *Vom Wesen der Untoten* und *Sonderregeln für Mumien der Maha Bor* auf Seite 15

Maharaha

Maharaha war zu Lebzeiten eine 1,65 Schritt kleine Frau – und diese Form hat auch ihre Mumie beibehalten. Die Marbo-Hohepriesterin ist zum Zeitpunkt ihres Erwachens in bräunliche, harzdurchtränkte Mumienbinden gewickelt, würden diese entfernt, käme dunkelbraune, ledrige Haut zum Vorschein, auf die urtulamidische Glyphen gezeichnet



wurden. Durch das heilige Ritual unterscheidet sie sich (wie auch die Geiermumien) von anderen Untoten dieser Gattung. Jedoch hat sie ihre gesamten geistigen Fähigkeiten und ihr Bewusstsein behalten, was die Helden vor schwierige moralische Entscheidungen stellen kann.

Sie ist klug und sich mit einer ruhigen, selbstsicheren Art ihrer Macht bewusst, aber nicht verbohrt oder grundsätzlich unsympathisch – sieht man von ihrem erschreckenden Äußeren ab. Sie war zu Lebzeiten eine begnadete Seelenheilkundlerin, und auch heute noch kann sie überzeugend gut auf die jeweiligen Befindlichkeiten ihres Gegenübers eingehen und diese zu ihrem Ziel nutzen.

Maharaha

MU 18 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 17

FF 8 **GE** 10 **KO** 14 **KK** 18

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

AW 5 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 6

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+5 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos)

Sprachen: Muttersprache Ur-Tulamidya III, Bosparano II

Talente: Bekehren & Überzeugen 16, Einschüchtern 10, Heilkunde Seele 17, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Willenskraft – (gelingt automatisch), Götter & Kulte (Maha Bor) 12

Beute: silberner Kopfschmuck in Form eines Geiers, materieller Wert: 10 Dukaten, Sammler zahlen 10 Dukaten mehr pro Netto-QS der Helden auf *Handel (Feilschen)*.

Besonderheiten: siehe Abschnitte *Vom Wesen der Untoten* und *Sonderregeln für Mumien der Maha Bor* auf Seite 15

Der Meteor

Der Meteor ist ein schwarz schimmernder, etwa zweieinhalb Spann breiter und hoher Stein mit roten Einsprengseln. Er wiegt 300 Stein. Beim Einschlag haben sich einige Splitter (fingernagelgroß bis handlang) von dem Meteor abgelöst, die von den Helden gefunden und genutzt werden können.

Einer der Helden erinnert sich hier vielleicht an seinen Traum im Borontempel, (siehe Seite 7).

Tatsächlich hat das Meteoreisen von Rijsha eine deutliche Wirkung auf die Mumien (auf Maharaha ebenso wie auf die geistlosen Geiermumien): Eine kurze Berührung mit dem Meteor verursacht jeder Mumie 1W6+1 SP und gibt ihr den Zustand *Paralyse I* für diese und die folgende KR. Eine längere Berührung verursacht in der ersten KR 1W6+1 SP und *Paralyse I*, in der zweiten KR 1W6+2 SP und *Paralyse II*, in der dritten KR 1W6+3 SP und *Paralyse III* und in der vierten KR 1W6+4 SP und *Paralyse IV*. Der Schaden ist kumulativ.

Der frustrierte Magier

Im Allerheiligsten des Tempels treffen die Helden auf Zulqaman (siehe Seite 7). Sein fliegender Teppich (Türkis mit

silbernen Rankenmustern, ca. 2,00 x 2,50 Schritt) liegt unweit des Magiers auf dem Boden. Der Magier beugt sich über den Meteoriten und untersucht diesen mittels einer Kristalllinse, die er fingerbreit für fingerbreit über den dunklen Stein führt. Zulqaman hat sich mittels eines SILENTIUM um sich herum gegen die vorschnelle Aufmerksamkeit von ungebeten Besuchern wie der Höhlenspinne abgesichert. Dadurch hört jedoch auch er die Geräusche der herankommenden Helden nicht.

Eine Probe auf *Magiekunde* +1 offenbart, dass der Zauberer den Meteor akribisch mit einem ANALYS-Artefakt absucht. Erbost muss er feststellen, dass der Meteor völlig unmagisch und somit absolut ungeeignet für die Herstellung eines Schwarzen Auges ist. Er lässt seinem Zorn freien Lauf, als er der Helden gewahr wird. Er lässt den SILENTIUM fallen, schleudert dem am gefährlichsten aussehenden Helden (oder jenem, der den Armreif der Willensstärke hat) einen HORRIPHOBUS entgegen und wirft ihm dann mit einem triumphierenden „Einen schönen Tod noch!“ ein schwarzes Amulett mit rotem Pentagramm vor die Füße. Finsternis breitet sich aus, die sich zu einem Heshtot (siehe **Regelwerk** Seite 357) verdichtet.

Drohen die Helden gegen den Heshtot zu unterliegen, erhalten sie Hilfe aus einer unerwarteten Richtung: Maharahas Mumie, die den Magier aus einem Nebenraum beobachtete, mischt sich in den Kampf ein und kann den Dämon so lange aufhalten, bis die Helden sich seiner entledigt haben. Maharaha hofft, die Helden dadurch auf ihre Seite zu ziehen. Sie versucht anfänglich, sich im Halbdunkel zu halten, offenbart sich den Helden aber nach dem Kampf.



Der treue Teppich

Zulqaman wird, nachdem er die Helden aufgehalten hat, sein Heil in der Flucht suchen. Sein Mittel der Wahl ist hierfür sein fliegender Teppich, der seinem Besitzer fast auf den Fingerzeig folgt und eine durchaus enge Beziehung zu seinem Magier hegt. Verhindern die Helden dies durch eine kluge Taktik, greift Zulqaman nur in allergrößter Not als schnellere Alternative auf einen TRANSVERSALIS zurück. Bleibt der Teppich allein zurück und ein Held versucht, diesen zu fliegen, wird sich der Teppich gegen den Fremden zur Wehr setzen (Probe auf *Fliegen* –5) und diesen aktiv versuchen herunter zu werfen. Auf Dauer wird der Teppich einen Weg finden, zu seinem Herrn zurückzukehren und etwaige Verfolger abzuschütteln.

Die Offenbarung der Mumie

Die Mumie spricht die Helden entweder auf Bosparano oder auf Ur-Tulamidyä an. Nur Helden, die diese Sprachen mindestens auf Stufe II sprechen, werden sie verstehen. Ihre Stimme ist brüchig und merklich schon lange nicht mehr geübt, neugierig und nachdenklich zugleich. Sie offenbart sich als Hohepriesterin der Maha Bor und bittet die Helden, sie in ihrem Kampf gegen den Verdränger ihrer Göttin, Boron, zu unterstützen.

Dabei geht sie geschickt auf die jeweiligen Überzeugungen und Hintergründe der Helden ein – sie war im Leben eine exzellente Seelenheilkundlerin, Wissen, das sie auch jetzt noch nutzt.

Den Helden stellt sich die Problematik, wie sie sich zu Maharaha positionieren sollen. Hierzu bieten sich verschiedene Lösungswege an. Die Wahrscheinlichsten findest du im Folgenden skizziert, scheu dich jedoch nicht, auch davon abweichende Pläne der Helden zuzulassen.

Lösung 1: So die Helden noch fit genug sind, könnte eine offene Konfrontation das Mittel der Wahl sein. Maharaha hat dafür die Möglichkeit, bis zu (Anzahl der Helden x3) untote Geiermumien aus der *Halle der Geier* (06) zu rufen. Im Kampf wird Maharaha den Kontakt mit dem Meteor instinktiv meiden, und sowohl Maharaha als auch die Geiermumien lassen sich bei Berührung, nach den beim Meteor genannten Bedingungen, paralysieren.

Lösung 2: Die Helden könnten auf das Angebot Maharahas eingehen. Das wäre der Beginn einer neuen Kampagne, in der die Helden zu Predigern oder Visionären der Maha Bor / Marbo werden und die Kunde

ihrer Herrin in die Welt tragen. Als Verbreiter von Irrlehren würden die Helden in jenen Ländern, in denen das Zwölfgötteredikt gilt, schon bald den Zorn beider Boronkirchen und wohl auch der praioskirchlichen Inquisition auf sich ziehen.

Lösung 3: Die Gruppe könnte versuchen, Maharaha in eine theologische Diskussion zu verwickeln. Zum Beispiel können die Helden behaupten, dass Maha Bor inzwischen mit dem Herrn Boron Frieden geschlossen hat. Ein derart tiefgründiges Gespräch erfordert aber, dass einer der Helden Ur-Tulamidyä auf Stufe III beherrscht. Da Maharaha das Bosparano nur mäßig versteht, kann auf diese Sprache nicht ausgewichen werden. Notwendig wären für diese Lösung eine Probe auf *Götter & Kulte* um sich des Lösungsansatzes bewusst zu werden, sowie eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen*, 5 Versuche erlaubt. Wird ein Teilerfolg erreicht, sind 2 weitere Proben erlaubt.

Schaffen es die Helden, die Bedenken der Mumie hiermit auszuräumen, wird sie selbst darum bitten, mit einem Geweihten zu sprechen und von diesem zur Ruhe gebettet zu werden, um ihre derische Existenz zu beenden und Frieden zu finden.

Lösung 4: Der letzte Ausweg ist immer die Flucht. Sollten die Helden wirklich keine Möglichkeit haben, die Mumie zu überwinden, besteht die Möglichkeit, sie durch den ihnen vor Neugierde nachgereisten Borello retten zu lassen. Die Mumie wird ihn als Anhänger des „Totenrabens“ erkennen, Geiermumien auf ihn hetzen und sich ohne jede Gnade auf ihn stürzen. Borello kann Kleiner Bann wider Untote gegen sie einsetzen. Gegen die Geier hilft auch ein Kleiner Schutzsegen.

Je nachdem, wie die Helden vorgehen, kann eine sehr agile und geistig klare, belebte Mumie zurückbleiben. Wenn die Helden Borello erst im Nachgang von ihren Erlebnissen und den Hintergründen der Mumie berichten, wird er alles daran setzen, dass er sie – eventuell mit der Mithilfe einiger Marbiden – einsegnet und zur endgültigen Ruhe legt. Möchten die Helden sich dabei beteiligen und wünschen sich einen Aufhänger für ein weiteres Abenteuer, dann kann sie entrinnen und die Jagd auf eine auf Dere wandernde untote Hochgeweihte der Marbo kann beginnen.

Wieder in Omlad

er Meteor wiegt 300 Stein und kann von den Helden nicht ohne Weiteres transportiert werden, Hilfe aus Omlad ist notwendig. Eine genauere Untersuchung (mittels einer Probe auf *Steinbearbeitung*) wird zu erkennen geben, dass der Meteorit kaum aus Metall, sondern vielmehr aus schwarzem Basalt mit Einschlüssen von blutroten Karneolen besteht. Ironischerweise ist er dadurch, anders als von Zulqaman erwartet, zur Herstellung eines Schwarzen Auges denkbar ungeeignet.

Zurück in Omlad können die Helden im Therbûnitenspital ihre Wunden lecken und bei Bedarf pro Held einen Heiltrank erhalten (die Qualitätsstufe wird mit 1W6 ausgewürfelt, näheres dazu im **Regelwerk** Seite 272).

Borello wird die Helden genauestens über die Ereignisse befragen. Er ist den Helden über die Rückgabe seines Notizbuches äußerst dankbar – gleichzeitig aber überaus besorgt über das, was die Helden ihm ansonsten berichten werden. Die Verehrung von Maha Bor sieht er als

• Die Halbgöttin Marbo gilt im Zwölfgötterkult als Tochter Borons und einer Sterblichen. Sie hält für die Seelen der Toten bei ihrem Vater Fürsprache. Mehr dazu in *Aventurischer Almanach* Seite 186.



einen überaus häretischen Marbokult der alten Tulamiden und rätselt über die kosmische Bedeutung, die es haben könnte, dass Boron einen der Sterne seines Sternbildes ausgerechnet in ein Marboheiligtum fallen ließ.

Ausklang

Borello wird den Fund für die Puniner Boronkirche beanspruchen und bittet die Helden, ihn hierbei zu unterstützen. Nötigenfalls werden die Truppen der spätestens jetzt von ihm eingeweihten Reichsvögtin Tulameth diesen Anspruch durchsetzen. Diese helfen auch bei der Bergung des Meteors.

Was die Boronkirche mit Rijsha, dem gefallenem Stern, unternommen wird, wird die Zukunft zeigen.

Der Mühen Lohn

Die Helden erhalten für ihre Mühen und Erlebnisse **12 Abenteuerpunkte**. Darüber hinaus ist ihnen der Dank Tulameths und der Boronkirche (sofern sie nicht den Meteoriten anderweitig verscherbelt haben) gewiss. In Omlad werden sie stets gern gesehene Gäste sein. Borello verspricht den Helden, dass sie nach ihrem Ableben in seinem Tempel eine letzte Ruhestätte finden können, so sie dies wünschen.

Was weiter geschieht

Der Boroni verfasst zwei Briefe: Eine Depesche geht an den Raben von Punin, den höchsten Geweihten seiner Kirche. Die andere geht an Zulhamin ai Fasar, den Obersten des *Ordens der Sanften Ruhe*, einem der Halbgöttin Marbo verschriebenen Boronorden (auch *Marbiden* genannt).

Im weiteren Verlauf werden die Boronkirche und die Marbiden das Klosterheiligtum reinigen und eine Pilgerstätte des Marbokults einrichten. Dies wird sicher zu Spannungen mit den Novadis führen, deren Bestattungsstätte neben dem Zugang des Heiligtums liegt. Doch Tulameth wird ihre diplomatischen Fähigkeiten unter Beweis stellen und unter Verweis auf Marhibo, das siebte Weib Rastullahs, eine Kooperation der verschiedenen Glaubensrichtungen erreichen.

Sollte Maharaha nicht von den Helden vernichtet, sondern durch eine theologische Diskussion überzeugt worden sein, werden bald eintreffende Vertreter der Marbiden sie dauerhaft zur Ruhe betten.

Vom Wesen der Untoten

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.

Borellos Überlegungen zum Fall von Rijsha

Der Geweihte stellt, ohne zu einem Ergebnis zu kommen, verschiedene Thesen auf. Eine Deutung des Falls des Sterns könnte eine Warnung Borons bezüglich des verschütteten Kultes sein oder ein Hinweis von Boron auf den alten Marbotempel. Deutlich beängstigender wäre es, wenn der Stern nicht durch Borons Hand gefallen ist, sondern ihm gestohlen wurde. Dies könnte sogar auf einen neuen Streit zwischen Marbo und Boron deuten. Vielleicht ist es aber auch ein Geschenk Borons oder Marbos an die Gläubigen und aus dem Meteor kann ein neues Artefakt für die Boronkirche erstellt werden, eine hoffnungsvolle Theorie in Anbetracht des Verlustes des Hauptartefaktes beider Kirchen, des Stabs des Vergessens.



- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Sonderregeln für Mumien der Maha Bor

Da Maharaha und die Geiermumien mumifiziert sind und nicht durch dämonische Magie erhoben wurden, gelten für sie leicht andere Regeln als für gewöhnliche Untote.

- Die Mumien der Maha Bor können durch einen GRABSEGEN zur Ruhe gebettet werden.
- Im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten nehmen Mumien der Maha Bor keinen Schaden durch Sonnenlicht.
- Mumien der Maha Bor übertragen, im Gegensatz zu anderen Mumien, keine Krankheiten.
- Mumien der Maha Bor haben, im Gegensatz zu anderen Mumien, keine Angst vor Geiern.
- Ähnlich wie gewöhnliche Mumien sind die Mumien der Maha Bor empfindlich gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt. Folglich haben sie auch Angst vor Feuer.
- Die Mumifizierung konserviert den untoten Leib einer Mumie. Mumien sind deshalb von dem Verlust von 1W6 LeP pro Monat ihrer Existenz nicht betroffen.

AVENTURIEN

Federfall

von Jens Marx und Tina Hagner

Der Rabe hat eine Feder verloren. Aus dem Sternbild Rabe fiel der kleine Stern Rijsha, eine seiner Schwanzfedern, in der Nähe von Omlad im Amhallassih auf Dere. Dieser Sternenfall blieb in den Kreisen der Gelehrten nicht unbemerkt und lockt nun Forscher und Schatzsucher gleichermaßen an, auch wenn er von der einfachen Bevölkerung weitgehend verborgen blieb.

Während eines kleinen Freundschaftsdienstes für einen Borongeweiheten werden auch die Helden im Schmelztiegel der Kulturen, südlich des Yaquir, in den Strudel der Ereignisse gezogen. Am Hof Prinzessin Tulameths in Omlad und im Sand der Amahallassihkuppen spüren sie einem Geheimnis nach, das seit Jahrtausenden hinter Schloss und Siegel ruhte, vergessen von der Welt, doch nicht von den Göttern. Über so manchen Dingen liegt jedoch nicht ohne Grund der Mantel des Vergessens, und jäh ans Licht des Tages gebracht, erfordern manche vergessenen Geschichten Entscheidungen, bei denen Richtig und Falsch nur im Geist des Betrachters liegen.



Stichworte zum Abenteuer: Reise durch die Berge des Amhallassih und die Entdeckung eines alten Heiligtums, in dem ein Wettstreit zwischen höheren Mächten entschieden wird.

Genre: Horror- und Entdeckerabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereite, zwölfgötterfürchtige Helden mit Interesse an Feldforschung

Ort: Omlad und umgebendes Amhallassih

Zeit: ab 1041 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Wissenstalente

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

HW025