

HELDENWERK



Im Namen
der Schlange

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz

Regelredaktion

Zoe Adamietz

Autor

Fred Ericson

Lektorat

Christopher Goetze

Korrektorat

Jens Kothe

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Regina Kallasch

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Heldenwerk-Logo: Janina Robben

Innenillustrationen & Pläne

Sandra Braun, Steffen Brand, Christiane Ebrecht,

Regina Kallasch, Fabian Schempp

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer,

Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser,

Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt,

Philipp Jerulank, Derya Öcalan,

Katharina Wagner **Verlag:** Zoe Adamietz, Jörn Aust,

Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster,

Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch,

Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz,

Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel,

Markus Plötz, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-

Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr,

Jens Ullrich **Verlag USA:** Robert Adducci,

Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst,

Eric Simon, Ross Watson **Vertrieb:** Florian Hering,

Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert,

Sven Timm, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Vom Mhanadi zum Roab	4
Pfade in der Wildnis	6
Lug und Trug	7
Wider die Schlangenbrut	9
Anhang	13

🍷 **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt 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 irrelevant sind.

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

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.

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

Copyright © 2020 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.

Printed in EU 2020.

Mit Dank an den vierfach gesegneten Karl-Heinz Witzko, der Maraskan zu dem schönsten Ort Aventuriens machte.

IM NAMEN DER SCHLANGE



Stichworte zum Abenteuer: Ein altes maraskanisches Rätsel, ein Priester, der Klarheit schaffen könnte und ein unmenschlicher Widersacher
Genre: Eskort- und Mysteryabenteuer
Voraussetzungen: Tapferkeit im Angesicht eines verfluchten Ortes und nichtmenschlicher Schrecken, Wachsamkeit und strategisches Geschick
Ort: Khunchom & Ausläufer des Amdeggyin-Massivs auf Maraskan

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel bis hoch / hoch

Erfahrung (Helden): kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschaftstalente



Körperliche Talente



Kampf



Lebendige Geschichte



Hintergrund

Maraskan

Feindbild des Freien Maraskans ist die Fürstkomturei. Die Militärdiktatur hält sich dank Dämonenmacht im Norden der Insel, verlor in den letzten Jahren aber Gebiete an das Shíkanydad, wie sich das Freie Maraskan nennt. Doch die Einheit im Shíkanydad schwindet. Die *Achtbaren* wollen die Wiedererrichtung des Königiums, an dessen Spitze sich **† Dajin von Tuzak** (der Tetrarch in Boran) sieht, auch wenn er dies dementiert. Dem entgegen stehen die *Alabasternen* um **† Milhibethjida** (einer wichtigen Priesterin des Rur- und Gror-Glaubens), die das Königium für überholt halten und an einem dezentralen Staat gelenkt durch den *Alabasternen Rat* festhalten wollen.

Im Schatten dieser Konflikte bleibt ein einzigartiger Schrecken unerkannt, der weit gefährlicher als die Fürstkomturei ist: *die Skrechu*.

Für weitere Informationen siehe **Aventurischer Almanach** Seite 55 f.

Was bislang geschah

Im Herzen Maraskans lebt ein Jahrtausende altes Übel: **† die Skrechu**. Selbst eine Chimäre, erschaffen von einer echsischen Inkarnation Borbarads, ist sie die fähigste Chimärologin Aventuriens. Nach Borbarads Niederlage fand der Asfalothsplitter zu ihr und machte sie mächtiger als je zuvor. Kaum jemand ahnt, dass sie existiert oder wo ihr Nest ist. Eine der Wenigen, die Kenntnis um die *Große Schlange* von Maraskan haben, ist **† Kerime al’Kadim** (siehe Seite 4), die Auftraggeberin der Helden dieses Abenteuers.

Die Geschichte des As’Haimas

Die Sonnenlegion der Priesterkaiser unterwarf 339 BF Maraskan im Namen Praios’. Zeitgleich erfuhren die Hochgeschwister Tarschoggyns von der Lage des Nests der Skrechu. Dieses Wissen verschlüsselte die Hohe Schwester *Madahajida* in Form eines As’Haima, um es zu bewahren. Nach ihrer Ermordung gelangte das *As’Haima* der

Glossar maraskanischer Begriffe

Einzigartig	ohne passendes Gegenstück, Misstrauen erweckend, oft beleidigend gemeint
Fremdiji	Nichtmaraskaner
Haffajas	Verräter an der Schöpfung
Hohe Schwester/ Hoher Bruder	Vorstehende Person eines Rur-und-Gror-Tempels
Ka’Shik	Dorfvorsteher
Kladj	mündlich verbreitete Nachrichten/ Gerüchte
Preise die Schönheit, Bruderschwester!	verbreitete Grußformel
Schazak	Beleidigung, die zudem eine Herausforderung beinhaltet
Ungeschaffene	Dämonen
„uuz“	Silbe, die eine Steigerung anzeigt – uuz’größer meint „noch größer“, z. B. Tavern’uuzak „mehr als eine Taverne“
Vierfach gesegnet	jemand mit vielen Fähigkeiten, großes Lob

Madahajida, das äußerlich nur eine kunstvoll gewebte Decke mit bizarren Mustern in rot, schwarz, gelb und grün ist, in die Hände der Sonnenlegion und verschwand von der Insel. Auf vielfältigen Wegen geriet es in den Besitz der Höhlendrachin *Ishlunar*, aus deren Hort es Abenteurer im Auftrag Kerime al'Kadims vor wenigen Jahren bargen und der Erzäbtissin übergeben konnten. Seit *Madahajida* ist Kerime die erste Besitzerin, die weiß, welche Informationen das As'Haima offenbart, wenn man es richtig faltet. Doch gerade dies scheiterte bisher.

Vor kurzem

Durch die Magierin *Zendajida* (siehe Seite 13) erfuhr Kerime al'Kadim von *Adahamjiad* (siehe Seite 11), dem Hohen Bruder Yerschoggyns und Meister im Decodieren von As'Haimas. Sie entsandte den Draconiter *Tarek al'Amar* nach Maraskan, um den Priester nach Khunchom zu bitten. *Adahamjiad* weigerte sich zwar der Tradition entsprechend den Tempel zu verlassen, bot aber an, das As'Haima vor Ort zu untersuchen. Während Tarek die Botschaft nach Khunchom schickte, erkannte die Hohe Schwester *Yerusab* (siehe Seite 7), die mit *Adahamjiad* dem Yerschoggyn Tempel vorsteht, dass dessen Gabe ihrem wahren Herrn, dem Shintroid *Shirr'khrzz* (siehe Seite 14) gefährlich werden könnte. Dass *Shirr'khrzz*, den sie für einen Gesandten Schwester Hesindes hält, der Skrechu dient, weiß sie nicht. Während die Helden auf dem Weg nach Yerschoggyn sind, betäubt *Yerusab* *Adahamjiad* und *Tarek*, um sie durch ihren Gehilfen *Anderan* aus dem Dorf und zu *Shirr'khrzz* zu schaffen. Dieser plant mit den Geiseln die Wächter des Rätseltuches in die Ruinen Schoggyns zu locken, um dort das As'Haima zu stehlen und die Feinde der Skrechu zu töten.



Was geschehen kann

Nach der Anwerbung reisen die Heldinnen von Khunchom nach Tuzak, wo sie auf *Zendajida* treffen, die sie begleiten wird. Über den *Kladj* lassen sich Informationen zu Reiseziel und drohenden Gefahren sammeln (**Vom Mhanadi zum Roab**). Auf dem Weg nach Yerschoggyn werden sie von Chimären angegriffen, die versuchen mit einem bunten Tuch zu entkommen (**Pfade in der Wildnis**). In Yerschoggyn treffen sie auf *Yerusab*, die behauptet, *Adahamjiad* sei mit *Tarek* nach Schoggyn aufgebrochen (**Lug & Trug**). Ob sie ihr glauben oder ihr auf die Schliche kommen, der Weg führt weiter nach Schoggyn, wo sie von *Shirr'khrzz* und seinen Chimären erwartet werden. *Zendajida* wird das As'Haima in Sicherheit bringen, während die Heldinnen versuchen, *Adahamjiad* und *Tarek* zu retten (**Wider die Schlangenbrut**).

Einstiegsmöglichkeiten

- ✦ Kerime hat von den Heldinnen gehört, da diese im Auftrag der Hesindekirche oder der Drachenei-Akademie, mit deren Spektabilität sie befreundet ist, tätig waren. Eventuell haben sie das As'Haima aus dem Hort *Ishlunars* geborgen – im Abenteuer *Ishlunars* Schätze.
- ✦ Eine der Heldinnen, die sich ihrer Abstammung nicht bewusst sein muss, ist eine Base vierten Grades *Adahamjiads* oder hat Verwandte in Yerschoggyn, wodurch sich Kerime Einflussnahme erhofft.
- ✦ *Zendajida* hat die Heldinnen vorgeschlagen, da sich diese für maraskanische Interessen eingesetzt haben – z. B. in den Heldenwerken *Des Wandelbaren* Schicksal oder *Wandel im Chaos*.

Vom Mhanadi zum Roab

Anwerbung

In Khunchom (für weitere Informationen siehe **Aventurischer Almanach** Seite 76) lädt Erzäbtissin *Kerime al'Kadim* (*990 BF, schwarze Haare, brillante Hesindegeweihte und Echsenkennerin, liebt alte Geschichten) die Heldinnen in das Separee eines Teehauses ein. Mit blumigen Worten beginnt sie eine Plauderei, um sich ein Bild von den Heldinnen zu machen. Dann zeigt sie das *As'Haima der Madahajida* und erklärt, dass Maraskaner auf diese Weise Botschaften und Karten codieren. Die richtige Faltung offenbart der Kundigen den Inhalt, doch dies misslang bisher.

Folgende Informationen gibt sie preis:

- ✦ In Yerschoggyn lebt *Adahamjiad* mit den bunten Fingern, ein Meister der As'Haimas. Er könnte das *mudra rajjiq* (Tulamidya: gewebtes Rätsel) lösen, daher muss es zu ihm gebracht werden.

- ✦ Dieses Wissen ist von unschätzbarem Wert. Es enthält Informationen um die Existenz einer verborgenen Gefahr gewaltiger Macht, die ohne das As'Haima nicht aufzuspüren ist. (Dass es sich hierbei um die Skrechu handelt, wird Kerime verschweigen.)
- ✦ Am nächsten Morgen legt die Zedrakke Herrin der Winde ab. Sie bringt die Heldinnen nach Tuzak. Im Hafenviertel Roabhan sollen sie *Zendajida* von Sinda in der Taverne Zum Gefallenen Einhorn treffen.
- ✦ Diese wird das As'Haima verwahren, da sie fähig ist, es aus einer Gefahrenzone zu bringen. Als Tuchhändlerin verkleidet reist sie nach Yerschoggyn, die Heldinnen stellen ihre Eskorte.
- ✦ *Adahamjiad* ist Priester des Rur- und Gror-Glaubens und seit einem Jahr einer der beiden Vorsteher des Yerschoggyn Tempels. Bei ihm ist auch der

Draconiter Tarek al'Amar, der vergeblich versuchte, ihn vom Verlassen des Tempels zu überzeugen.

Der Vorgänger Adahamjiads starb unter ungeklärten Umständen. Im Dar-Marustani, dem Maraskanerviertel Khunchoms hört man darüber verschiedene Gerüchte.

Als Lohn stellt sie 20 Dukaten pro Held in Aussicht, von denen sie 4 bereits vorab zur Verfügung stellt.

Wollen die Heldinnen vor ihrer Abreise weitere Informationen einholen, empfiehlt Kerime Dar-Marustani (von Maraskanern As'Tuzak genannt) aufzusuchen und sich den *Kladj* anzuhören.

Kladj in Khunchom

Die Proben (siehe **Kladj**, Seite 13) sind um 2 erschwert. Neben den Themen im Anhang, können die Helden bei einer gelungenen Probe auch herausfinden, dass Adahamjiads Vorgänger *Burmold der Klügstere* durch Schlangengift ums Leben kam. Während wenige von Mord sprechen (+), sehen die meisten darin einen Unfall (-).

Die Schiffspassage

Die Fahrt über das Perlenmeer dauert 24 Stunden. Bei Bedarf bieten sich die Sichtung eines Perldrachen, ein aufziehender Sturm oder ein Piratenüberfall als aus Schmückendes Zwischenspiel an.

Tuzak

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hohe Wohntürme, zwischen denen sich Stege und Wäscheleinen spannen, prägen die Silhouette Tuzaks. Die salzige Meeresluft vermischt sich mit scharfen Dämpfen, die von unzähligen Garböden aufsteigen, und dem Schweiß, der einem in der drückenden Hitze aus jeder Pore tritt. Maraskaner, gekleidet in schrillen Farben und bedruckten Stoffen, tratschen lautstark miteinander, wobei auch höchst Privates mit allen Umstehenden geteilt wird. Tuzak ist laut und bunt – selbst für eine Hafenstadt.



Weitere Eindrücke zu Tuzak findest du im **Aventurischer Almanach**, Seite 87.

Erkundigen sich die Heldinnen nach der Taverne *Zum Gefallenen Einhorn*, kannst du ihnen auch ersten *Kladj* servieren (siehe **Allerlei ungefragter Kladj**, Seite 14).

Auf dem Weg werden sie Zeuginnen folgender Szene: Ein Leichnam wird auf einer Bahre durch das Hafenviertel getragen. Bürger, die an die Prozession herantreten, bestätigen seinen Tod mit Sätzen wie „Er ist unterwegs.“ Zudem erhält der Tote (teils unter Flüchen) Ratschläge wie „Achte die Schönheit in deinem nächsten Leben, Schazak!“

Der Tote war ein Spion der Fürstkomturei, der entlarvt und auf der Flucht erschlagen wurde, was bereitwillig erzählt wird. In letzter Zeit wurden vermehrt Agenten der *Haffajas* nahe Tuzak gesichtet.

Kladj in Tuzak

Die Proben (siehe **Kladj**, Seite 13) sind um -1 erschwert.

Das Treffen

Über der Tür des *Gefallenen Einhorns* hängt ein Schild, das ein Nashorn zeigt. *Zendajida* (Charakterisierung & Werte siehe Seite 13) erwartet die Helden im Schankraum und lädt sie zu einem Reisgericht mit fruchtig-scharfer Soße ein. Über das As'Haima und Adahamjiad weiß sie nicht mehr, als die Helden bereits erfahren haben, vermutet aber die verborgene Gefahr auf Maraskan und fürchtet, dass die *Haffajas* sich dieses Schreckens bedienen könnten.

Das Gerücht ist falsch und wird von Dajin von Tuzak gestreut, um die Notwendigkeit eines Königs, der gegen die Fürstkomturei vorgeht, aufzuzeigen. Hier dient es dazu, eine falsche Fährte hinsichtlich der kommenden Gegner zu legen und Zendajidas Flucht nach Boran im Finale zu begründen.

Anschließend führt sie die Helden in einen Stall, wo ein Esel wartet. Sie wird das As'Haima begutachten und dann am Boden einer mit Tüchern gefüllten Kiste verstauen, die der Esel transportieren soll. Wenn die Helden nicht nachdrücklich anderes verlangen, drängt sie zum sofortigen Aufbruch.



Pfade in der Wildnis

Die schwüle Hitze, das allgegenwärtige Brummen der vielfältigen Käfer und Mücken, die sich über Blut und Proviant hermachen, sowie die allabendlich pünktliche Regenflut verleiden den Marsch durch das maraskanische Binnenland.

Abseits der Wege fällt kaum Licht durch das dichte Blätterdach (*Sichtmodifikator* Stufe 2). Herbergen am Wegesrand gibt es keine, sodass ein geeigneter Lagerplatz gefunden werden muss.

Wie sehr du die Heldinnen durch die Fauna piesacken lassen willst, liegt in deiner Hand. Sollte die Gruppe Zendajida nicht trauen, könnte eine solche Begegnung, bei der die Magierin durch Heilmagie oder ein Gegengift helfen kann, die Beziehung verbessern. Ebenso könnte sie eine Giftschlange in eine Blume verwandeln oder den Helden eine Heilpflanze nennen, die erst im Dschungel gesucht werden muss.

Die Passstraße

Die Passstraße verbindet Tuzak über den Amdeggympass mit Boran. Sie führt zunächst nach Osten, dann entlang des Roab in nördliche Richtung, um sich am Zufluss des Safo nach Nordost zu wenden. Zu beiden Seiten erhebt sich der Dschungel wie eine grüne Wand.

Seit Borbarads Invasion hat sich das Leben zunehmend an die Küste verlagert, sodass den Heldinnen niemand begegnet. Bei Bedarf an weiterem Kladj kannst du aber einen Wanderpriester auftreten lassen. Nach zwei Tagen erreicht die Gruppe gegen Abend einen schmalen Pfad, der gen Osten nach Yerschoggyn führt.

Der Pfad nach Yerschoggyn

Der Pfad ist teils überwuchert und kaum vom Dschungel unterscheidbar. Das Vorankommen ist anstrengend. Heldinnen, denen tropisches Klima fremd ist, erleiden in der bis zu 35 Grad heißen Umgebung *Hitzestufen* (siehe **Regelwerk** Seite 347 f.).

Es sind zwei Tagesmärsche bis Yerschoggyn. Gegen Nachmittag des ersten Tages wird die Gruppe von zwei *Kleinen Ssrkhrsechim* (siehe Seite 15) bemerkt, die nach den Wächtern des Rätseltuchs Ausschau halten. Die Chimären halten Zendajidas bunten Umhang für das As'Haima und werden in der Nacht versuchen, es zu stehlen.

Der Diebstahl

Nachts beschießt eine der Chimären die Heldinnen aus dem Dickicht heraus mit dem Kurzbogen und zieht sich tiefer in den Dschungel zurück. Der Pfeil weist rote Federn auf, was eine Heldin mit Kunde in *Sagen & Legenden* oder *Geographie (Schattenlande)* –1 der Karmoth-Garde[•], einer Militäreinheit der Fürstkomturei, zuordnen kann. Alternativ kann Zendajida dies erkennen. Entschließt sich die Gruppe, die Verfolgung aufzunehmen, wird Zendajida sie begleiten. Ihren Umhang lässt sie am Lagerplatz zurück. Eine Chimäre stellt sich dem Kampf, um der anderen die nötige Zeit für den Diebstahl zu verschaffen. Diese nähert sich dem Lager von der anderen Seite und versucht, den Umhang zu stehlen und damit nach Schoggyn zu fliehen. Sind Heldinnen am Lager zurückgeblieben, können sie dies bemerken (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe* gegen *Verbergen* des Kleinen Ssrkhrsech). Die Chimäre verteidigt sich, flieht aber, sobald sie das Tuch hat.

Fangen die Heldinnen eine Chimäre lebend, erweist sich ein *Fesseln* auf Grund des Schlangenleibs als schwierig (erschwert –1). Zendajida fürchtet, dass Agenten der Fürstkomturei das As'Haima rauben wollen und die Chimären deren Schöpfung sind.

• Die Chimären haben vor einigen Monden einen Trupp Karmoth-Gardisten überfallen und die Waffen erbeutet.

Lug und Trug

Sobald die Gruppe in Sichtweite des Dorfes ist, ertönt ein tiefer Gongschlag. Zendajida berichtet, dass dies Sitte bei den Binnenlandmaraskanern und ansonsten bedeutungslos sei.

• Befreien die Heldinnen im Finale den Heshthot (siehe Seite 11), so wird dieser im Anschluss an seinen Dienst den vor Jahrhunderten erteilten Auftrag beenden und Muziber sowie dessen Familie töten. (Sie sind die Nachfahren der Person, deren Vernichtung der damalige Beschwörer dem Heshthot auftrug.)

Das Wespennest

Bevor die Heldinnen Yerschoggyn betreten, werden sie Zeuginnen einer Szene am Dorfrand:

Eine Gruppe von fünf Erwachsenen schaut besorgt zu einem knorrigen Baum in zehn Schritt Entfernung.

Ein weinendes Kind steht in ihrer Mitte, eine Schleuder in der Hand. Am Fuß des Baums liegen ein Hundewelp und eine Schildkröte, deren Panzer einen halben Schritt durchmisst. Beide sind tot. In einer Astgabel des Baums hängt ein rundes, papierartiges Wespennest von einem Schritt Durchmesser.

Folgendes können die Heldinnen in Erfahrung bringen:

• Das Nest haben Tarschoggyn-Wespen erbaut. Die grünschillernde, daumengroße Wespenart wurde in den letzten Jahren in der Gegend häufiger.

• Muziber^{••} (7 Jahre, schwarzes Wuschelhaar, abenteuerlustiger Lausbub), sah die Schildkröte unter dem Baum, wollte wissen, ob die Wespen durch den Panzer stechen können und schleuderte einen Stein auf das Nest. Das Reptil bezahlte die Neugier des Jungen mit dem Leben.

- ☛ Leider rannte Muzibers Welpen Shadji dorthin und wurde ebenfalls Opfer der Wespen.
- ☛ Eine Vernichtung oder Umsiedlung der eigentlich friedlichen Wespen lehnen die Dörfler ab, da sie Schädlinge und Plagegeister vertilgen und nur sie schön erschaffen hat.

Muziber ist traumatisiert, da er Schuld am Tod seines geliebten Welpen hat. Durch eine Probe auf *Heilkunde Seele* +/- 0 oder *Bekehren & Überzeugen* -2 kann der Junge beruhigt werden. Durch *Gaukeleien*, einen Zaubertrick oder Süßigkeiten kann man das Kind ebenfalls ablenken, wenn auch nur kurzfristig. Gelingt dies, so kann Muziber eine weitere Information beisteuern: Die Schildkröte starb bereits Augenblicke nach dem Angriff, während sich der kleinere Welpe deutlich länger quälte. Durch *Tierkunde* oder *Heilkunde Gift* weiß ein Held, dass es Gifte gibt, die gegen bestimmte Arten wirksamer sind. Dieses Gift scheint für Echsen und deren Verwandte tödlicher zu sein.

Tarshoggyn-Wespen-Gift

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W3+2 SP pro KR / 1W3 SP pro KR

Beginn: 1 Minute

Dauer: 5 KR

Anmerkung: Bei Reptilien wirkt das Gift sofort und verursacht stattdessen 1W6+4 SP pro KR / 1W6 SP pro KR. Das Gift wirkt nicht kumulativ. Allerdings verlängert sich die Wirkungsdauer bei neuen Stichen. Die Wespen hören auf anzugreifen, sobald man sich aus einem Radius von 5 Schritten um ihr Nest entfernt. Jede KR innerhalb des Radius verlängert die Wirkungsdauer durch neue Stiche um 1 Minute.

Kümmert sich die Gruppe um den Knaben, so spricht sich dies im Dorf herum und die abweisenden Yerschoggyn sind den Fremdijs gegenüber aufgeschlossener. (Statt um -2 kannst du, je nach Vorgehen der Heldinnen, Proben auf Gesellschaftstalente nur um -1 oder gar nicht erschweren.) Muzibers Vater, der Ka'Shik des Dorfes wird hilfreiche Heldinnen gerne beherbergen, denn ein Gasthaus gibt es nicht.

Kladj in Yerschoggyn

Die Proben (siehe **Kladj** im Anhang) sind um -2 erschwert. Erkundigen sich die Helden über den Tod von Adahamjiads Vorgänger, erfahren sie, dass Burmold dem Biss einer Boronsotter zum Opfer fiel. Dass Yerusab diese in sein Gemach brachte, da er ihrer wahren Gesinnung auf die Schliche kam, weiß nur ihr Gehilfe *Anderan der Lange* (siehe Seite 8).

Weiterhin können die Dörfler durch *Überreden* dazu gebracht werden, die Geschichte des **Baums von Schoggyn**

(siehe Seite 8) zu erzählen. Niemand hat sich jedoch in die unmittelbare Nähe des verfluchten Schoggyn gewagt, das etwa einen Tagesmarsch in südöstlicher Richtung liegt.

Yerschoggyn

Yerschoggyn ist ein von Dschungel und kleinen Feldern umgebenes Dorf mit zehn Fachwerkhäusern. Die 180 Einwohner wohnen in Großfamilien beisammen. Neben dem Tempel fällt noch eine Hütte am Dorfrand auf, die deutlich kleiner als die übrigen ist und in der *Anderan der Lange* lebt. Der Tempel besitzt die Form eines Diskusses. Im Inneren finden sich zahlreiche bemalte Tücher, zwölf Nischen, um das Wort an die Zwölfgeschwister zu richten, und ein Treppenaufgang zum acht Schritte hohen Tempelturm, der nur von den Hochgeschwistern betreten werden darf. Yerusab befindet sich bei Ankunft der Helden in der Nische Schwester Hesindes.

Yerusab

☛ Yerusab von Yerschoggyn (*1001 BF, schmale Lippen, asketische Züge, arrogant; *Überreden* 9 (14/11/13), *Willenskraft* 11 (14/11/13), SK 2) trägt die Tracht der Hochgeschwister: den *Qaft*, eine Art Kleid mit ausgepolsterten Schultern in Purpur und Gelb, sowie die *Gapuzza*, eine mit Holzplättchen besetzte Lederhaube. Sie empfängt die Helden freundlich, aber eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* (ab QS 2) lässt ihre Nervosität erahnen. Sie behauptet, Adahamjiad sei mit Tarek nach Schoggyn gereist, weil er ihm dort etwas Wichtiges zeigen wollte. Was das sei, habe er nicht gesagt. Eine erfolgreiche Vergleichsprobe *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) gegen Yerusabs *Überreden* enttarnt dies als Lüge. Sie beschreibt den Weg nach Schoggyn und bietet an nicht benötigte Ausrüstung wie die Tuche im Tempel zu verwahren.

Sollten die Helden ihr misstrauen und dies zum Ausdruck bringen, wird Yerusab sie des Tempels verweisen. Gewalt anzuwenden ist unklug, da sich die Helden dadurch die Yerschoggyn zum Feind machen, was notfalls Zendajida anspricht. Sie empfiehlt, sich bei den Dörflern umzuhören, ohne den Verdacht gegenüber der Hohen Schwester zu erwähnen. Gehen die Helden grob gegen die Priesterin vor, spricht sich dies schnell herum und alle Gesellschaftsproben im Dorf sind zusätzlich um -2 erschwert.

Recherche im Dorf

Was wissen die Yerschoggyn

Sammelprobe auf *Gassenwissen* (*Informationsbeschaffung*), maximal 5 Versuche, einzelne Proben können durch *Überreden*, *Betören* oder *Einschüchtern* ersetzt werden.

Teilerfolg:

- ☛ Adahamjiads Verschwinden wurde nicht bemerkt. Der Hohe Bruder neigt dazu, sich für Tage in seiner Kammer einzuschließen, Tücher zu bemalen und darin die Schönheit der Welt zu ergründen.

- Yerusab ist in Glaubensfragen die Ansprechpartnerin der Wahl. Man vertraut ihr und nicht irgendwelchen Fremddijis.
- Sie trifft sich häufig mit Anderan dem Langen, der gerne mit ihr den Kreis abschreiten würde. Sie scheint allerdings nur Gefallen an bestimmten Vorzügen des Langen zu haben.

Erfolg:

- Anderan ist oft im Dschungel unterwegs, wo er Pflanzen wie Rauschgurken und Yagannüsse sammelt, die er bei durchreisenden Händlern eintauscht.
- Vor zwei Tagen ist Anderan nach Einbruch der Nacht mit einem Handkarren, über den eine Platte gespannt war, aus dem Dorf aufgebrochen. Am nächsten Morgen war er jedoch wieder zu Hause. (Anderans Handkarren steht in Schoggyn vor der Ruine, in der Adahamjiad gefangengehalten wird.)

Anderan der Lange

♂ *Anderan* (*1009 BF, 1,65 Schritt, dicklich, spricht und denkt langsam; liebt Yerusab, hasst Augenkontakt; *Willenskraft* 6 (13/13/10), SK 0) lebt allein am Dorfrand.

Er hat aus Liebe so manche Dummheit für Yerusab begangen, dient ihr als Laufbursche und hat ihre Botschaft an die Schlangenbrut (vor der er sich fürchtet) weitergegeben. Vor einem Jahr fing er die Boronsotter, mit der Yerusab den Hohen Bruder Burmold umbrachte.

Durch eine Vergleichsprobe *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) oder *Einschüchtern* (Verhör) -2 gegen Anderans *Willenskraft* kann man die Wahrheit aus ihm herausholen. Konfrontieren die Heldinnen ihn mit der Zeugenaussage bezüglich seines Handkarrens, ist die Probe nicht erschwert.

- Er gesteht, dass Yerusab mit einem Kobramenschen, einem Diener Schwester Hesindes, über ihn in Kontakt steht.
- Adahamjiad hätte dem Fremddiji (dem Draconiter Tarek) Informationen gegeben, mit denen die Haffajas erneut die Kontrolle über Yerschoggyn erringen könnten. Deswegen musste er verschwinden. Warum Yerusab dies nicht im Dorf öffentlich

machte, hat er nie hinterfragt, beginnt sich darauf angesprochen aber selbst zu wundern.

- Die Diener Schwester Hesindes haben die Verräter, die er aus dem Dorf schaffte, nach Schoggyn gebracht. Dort wollen sie der Verstärkung der Haffajas eine Falle stellen.
- Es waren der Kobramensch und drei weitere Schlangemenschen (deren Beschreibung passt zu denjenigen, die die Heldinnen auf dem Weg nach Yerschoggyn angriffen), die den Karren in Empfang nahmen.
- Von dem As'Haima weiß Anderan nichts.

Konfrontation?

Die Yerschoggynen glauben eher Yerusab als dem dümmlichen Anderan. Sie kann zudem behaupten, Anderan lüge, weil sie seine Liebe nicht erwidert. Ohne Adahamjiad lassen sich die Yerschoggynen nicht vom Gegenteil überzeugen, auch wenn gute Argumente (*Bekehren & Überzeugen*) Zweifel aufkommen lassen und (ab QS 3) sich einige Dörfler finden, die Anderan und Yerusab im Tempel unter Arrest stellen, bis die Heldinnen aus Schoggyn zurückkehren.

Einem Angriff auf die Hohe Schwester würden sich zwei Dutzend bewaffnete Bauern (Werte wie erfahrene Bürger, siehe *Aventurischer Almanach* Seite 258) entgegenstellen.

Der Weg nach Schoggyn

Zendajida will früh am nächsten Morgen aufbrechen. Sollten die Heldinnen sie zurücklassen wollen, ist eine Vergleichsprobe zwischen *Bekehren & Überzeugen* der Heldinnen und Zendajidas *Willenskraft* erforderlich. Ohne das As'Haima wird sie nicht zurückbleiben.

Die Ruinen liegen einen Tagesmarsch in südöstlicher Richtung. Vom früheren Pfad ist nach 400 Jahren nichts mehr übrig, sodass sich die Heldinnen durch den Bergregenwald schlagen müssen. Der Ort ist leicht zu finden, da er am Gebirgsbach *Helab* liegt, der sich tief in den Boden gegraben hat. Erreichen die Heldinnen den Helab, können sie seinem Lauf einfach bis Schoggyn folgen. Wie gut die Gruppe vorankommt, entscheidet eine Probe auf *Orientierung*. Bei Misslingen erreichen sie Schoggyn in der Dämmerung, bei Gelingen QS x 10 Minuten früher.

Wider die Schlangenbrut

Der Baum von Schoggyn

»Einst wuchs dort ein Baum, wie man keinen anderen je sah. Seine Wurzeln zogen Wasser aus dem, was war, und sein Laub berührte das, was sein wird. Man hielt ihn für ein weiteres süßes Geschenk Rurs und erbaute dort das Dorf Schoggyn. Aber er war ein Einzelstück, also berührte er das Gleichgewicht der Welt und brachte Unglück. Schoggyn existiert nicht mehr. Ich werde Euch nicht mehr darüber sagen, denn viel Leid trug sich dort zu, damals vor vierhundert Jahren.«

—Milhibethjida die Kindliche, 1011 BF

Der Baum wurde vor langer Zeit gefällt, doch Ableger und Schösslinge gibt es weiterhin. Einer findet sich im Zentrum

der Ruinen. Aus unbekannten Gründen sind die Schösslinge in der Lage *Ungeschaffene* (Dämonen) festzuhalten. Als hilflose Wesen getarnt, bitten sie Vorbeikommende um Befreiung. (Diese Informationen kann die Gruppe über den Kladj oder in Yerschoggyn erhalten.)

Die dämonischen Präsenzen, die durch den Baum

• Falls sie mit dem As'Haima zurückbleibt, werden Kleine Ssrkhrsechim das Dorf überfallen, während die Heldinnen in Schoggyn sind. Auf dem Rückweg erfährt die Gruppe, dass Zendajida die Chimären in den Dschungel gelockt hat und nicht zurückkehrte. Tatsächlich hat sie das As'Haima in Adlergestalt nach Boran gebracht.

und seine Ableger freigesetzt wurden, haben das Land, auf dem die Ruinen stehen, vergiftet. In einem Umkreis von 35 Schritt Durchmesser wächst keine Pflanze, was zugleich die verbliebenen Ruinen bewahrt hat. Den Boden bedecken Staub, Kiesel und Gesteinsbrocken. Außerhalb der Zone wachsen zunächst Gräser und niedrige Farne, bevor der Dschungel beginnt, der die übrigen Häuser Schoggyns längst zu einem Fraß der Käfer verwandelt hat.

Überblick

In **Phase I** beobachten die Helden und planen ihr Vorgehen. Sie betreten die Ruinen des Dorfes unbehelligt und befreien vermutlich den Priester aus dem Tempelturm. Zuvor kommt es zu einer Begegnung mit dem Dämon, der als Gegenleistung für seine Befreiung den Helden im Kampf zu helfen verspricht.



Sobald die beiden Wächter besiegt und Adahamjiad befreit wurde, beginnt **Phase II**. Die Helden sehen, wie sich von allen Seiten weitere Chimären nähern. Die Lage scheint aussichtslos. Zendajida wirkt auf zwei Helden einen **AXXELERATUS** und verwandelt sich selbst in einen Adler. Sie flieht mit dem As'Haima, wobei sie einen Teil der Chimären ablenken kann.

In **Phase III** müssen die Helden einen Weg finden, sich durch die Schlangenbrut zu kämpfen und mit dem geschwächten Adahamjiad entkommen. Wähle Anzahl und Kampfstärke der Gegner so, dass ein simples Niederknüppeln nicht zum Erfolg führt. Unter **Mögliche Strategien** (siehe Seite 12) findest du Beispiele.

Der Schlange Plan

Shirr'khrzz (siehe Seite 14) plant, die Helden ins Zentrum der Ruinen zu locken, um ihnen die Fluchtmöglichkeit zu nehmen. Dazu hat er Adahamjiad im noch erhaltenen Turm (5) des ehemaligen Tempels an eine Säule auf einem Balkon angebunden, sodass er leicht sichtbar ist. Sobald die Helden ihn befreien, befiehlt er der Schlangenbrut aus den Verstecken zu kommen und die Feinde seiner Herrin in die Zange zu nehmen. Den Draconiter Tarek hält er bei sich gefangen. Zum einen dient er als weiteres Druckmittel, zum anderen als Geschenk für die Skrechu.

Karte Schoggyns (siehe Seite 10)

- Der Gebirgsbach Helab (01) rauscht in fünf Schritt Tiefe durch sein Bett. Der zu überwindende Abstand beträgt vier Schritt. Nördlich und südlich des Kartenausschnitts verbreitert sich der Graben, sodass eine Überquerung auf profanem Wege unmöglich ist.
- Ein entwurzelter Eisenbaum (02) überspannt den Helab. Um ihn zu überqueren, ist eine Probe auf Körperbeherrschung (Balance) nötig, auf allen vieren krabbelnd ist die Probe um +2 erleichtert. Bei Misslingen stürzt man fünf Schritt in die Tiefe, sofern man nicht mit einem Seil gesichert ist. Fällt beim Kampf auf dem Baum eine 19 oder 20, droht man abzustürzen. (Körperbeherrschung (Balance) –1 um dies zu verhindern). Manöver wie *Zu Fall bringen* sind hier besonders wirkungsvoll.
- Die Schmiede (03) ist in relativ gutem Zustand. Im Inneren verbergen sich zwei Chimären. Tarschoggyn-Wespen haben im offenen Teil ein Nest gebaut, das aus Richtung des Tempelturms unter Beschuss genommen werden kann. Haben sich die Heldeninnen in Yerschoggyn mit den Wespen beschäftigt, erkennen sie sie hier wieder. Andernfalls können sie durch eine Probe auf Tierkunde (Wildtiere) –1 zumindest feststellen, dass es ein großes Wespen-nest ist. (Für das Gift der Wespen siehe Seite 7).
- Der sieben Schritt hohe Wachturm (04) aus Eisenholz ist südwärts geneigt. Vom untersten Stockwerk sind nur die Treppe und drei Holzpfeiler geblieben, von denen der mittlere deutliche Spuren des Zerfalls aufweist. Auf der Plattform verbergen sich zwei Chimären, die mit Bögen ausgerüstet sind.

Zum Einsturz bringen

Durch Holz- oder Steinbearbeitung weiß man, welche Ruinen sich gewaltsam umstürzen lassen und kann dies mitteilen. Zwar kann man dies auch auf gut Glück versuchen, jedoch sind die Proben auf *Kraftakt* zusätzlich um -2 erschwert. Folgende Ruinen lassen sich zum Einsturz bringen: der Wachturm (04), die Mauern des Ruinenfelds (06) und einige Mauern der Häuserruinen (08). Hierfür sind Anlauf und eine Probe auf *Kraftakt* (*Zertrümmern & Eintreten*) -1 nötig. Misslingt diese oder rennt man gegen eine Wand, die sich nicht umstürzen lässt, so erhält man 1W6+2 TP, bei einem Patzer zusätzlich 1 Stufe *Betäubung*.

Wird man von Trümmern begraben, erhält man 3W6 TP und gilt als *Liegend* und *Eingeengt*. Durch eine erfolgreiche Probe auf *Kraftakt* (1 Aktion) kann man sich befreien, zählt aber noch als *Liegend*.



- Im Tempelturm (05) führt eine Wendeltreppe nach oben, an deren Fuß eine Chimäre Wache hält. Adahamjiad ist an eine Säule des nach Westen weisenden Balkons gefesselt und von den Heldinnen beim Eintreffen in Schoggyn leicht zu sehen. Neben ihm wacht eine Chimäre.
- Ein Ruinenfeld (06) aus Mauerresten und Säulen ist alles, was vom ehemaligen Tempel übrig blieb.

Im Zentrum wächst ein Schössling des Baums von Schoggyn.

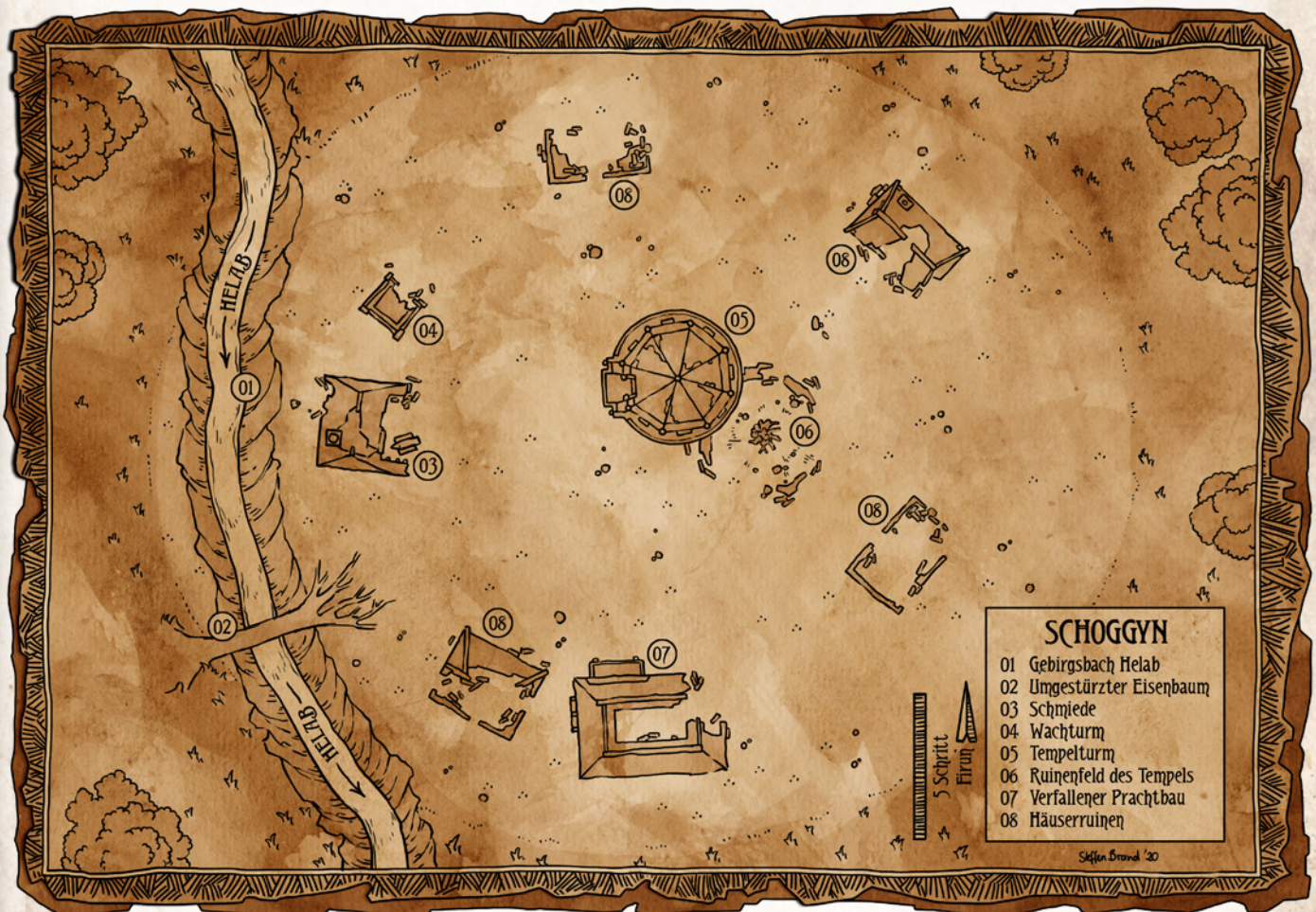
- Der zweigeschossige Prachtbau (07) verfügt im Obergeschoss über einen Balkon, der in Richtung des Tempelturms weist. Im Inneren des Obergeschosses befinden sich Shirr'khrzz und der gefesselte Tarek, zwei weitere Chimären verbergen sich im Untergeschoss.
- Die übrigen Häuserruinen (08) sind in unterschiedlichen Stadien des Verfalls. In jeder verbirgt sich eine Chimäre.

Was tun die Chimären?

Vor der Befreiung: Die Chimären warten im Verborgenen auf den Befehl Shirr'khrzz'. Nur die Wächter Adahamjiads greifen zu diesem Zeitpunkt an.

Durchsuchen die Heldinnen vor Betreten des Turms (05) bereits andere Gebäude, wird Shirr'khrzz den Plan ändern. Sobald sie die zweite Ruine betreten, schickt er seine Kämpfer aus.

Nach der Befreiung: Die Chimären kommen aus den Verstecken und umzingeln die Heldinnen. Je eine Chimäre aus den beiden Ruinen neben dem Eisenbaum (02) versperren den Fluchtweg. Die Schlangenbrut folgt zunächst dem Befehl, die Weichhäute nicht aus Schoggyn entkommen zu lassen. Solange der Shintroid am Leben ist, kann er telepathisch weitere Befehle erteilen. Informationen und Werte zur **Schlangenbrut** findest du im Anhang auf Seite 15.



Phase 1 – Der Weg hinein

Pläne schmieden

Adahamjiad und sein Wächter auf dem Balkon des Tempelturms sind leicht zu erkennen. Die Chimäre steht reglos neben dem Priester und starrt auf einen kahlen Flecken graubraunen Staubs zwischen Wachturm und der gen Firun gelegenen Häuserruine.

Beobachten die Helden zunächst die Ruinen, so können sie durch *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* in QS weiteren Gebäuden deiner Wahl Chimären erspähen, wobei die Chimären auf dem Wachturm (04) am schlechtesten verborgen sind. Die Chimären im Inneren der Schmiede (03) und des Prachtbaus (07) sind nicht zu sehen.

Beachte eventuelle Sichtmodifikatoren in Abhängigkeit der Tageszeit und, dass Zendajida über kein strategisches Wissen verfügt. Sie folgt den Vorschlägen der Helden.

Hinein ins Verderben

Überquert die Gruppe in der Nähe der Schmiede die Schlucht, so können sie das tiefe Brummen der Tarschoggyn-Wespen in der Schmiede wahrnehmen (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*). Bis zur Ankunft am Tempelturm (05) bleiben die Helden unbehelligt. Der Zugang zum Turm liegt innerhalb des Ruinenfelds (06). Shirr'khrzz hält zu den beiden Chimären im Tempelturm telepathisch Kontakt. Sind sie besiegt, teilt er den übrigen Chimären mit, sich bereit zu machen.

Der falsche Welp

Im Zentrum des Ruinenfelds (06) steht ein Bäumchen von verdrehtem Wuchs. Eine Wurzel umklammert die Pfote eines Heshthots (siehe **Grundregelwerk** Seite 357), der durch HARMLOSE GESTALT (QS 3) als hilflos dreinblickender Hundewelp erscheint. Das Tier beginnt herzzerreißend zu fiepen, wenn es die Helden erblickt.

Du kannst den Helden an dieser Stelle einen Hinweis darauf geben, dass etwas nicht stimmt. Beispielsweise könnte der Welp eine Leine um seinen Hals tragen, die auf Besitzer hinweist, obwohl der Ort völlig verlassen ist und mitten im Nirgendwo liegt. Sollten die Helden die Identität des Dämons erkennen, so kannst du sie im Rahmen einer Probe auf *Sphärenkunde* oder *Magiekunde* daran erinnern, dass Dämonen beschworen werden, um Aufträge zu erfüllen. Wenn die Helden eine echte Prüfung ihres Verstandes, Herzens und ihrer Affinität zur maraskanischen Kultur erleben sollen, so verzichte auf jegliche Zusatzhinweise und lass sie die Konsequenzen ihrer Entscheidungen spüren. Es ist bewusst gewollt, dass die Helden das Unheil nicht kommen sehen, dass sie hier über Muzibers Familie bringen können (siehe **Ende und Ausblick**, Seite 12). Wer sich mit dem Chaos einlässt, zerstört eben die Schönheit der Schöpfung.



Befreien sie den Welpen durch Abhacken der Wurzel, entfernt er sich einige Schritte, nimmt seine wahre Gestalt an und verschwindet in Richtung des Dschungels. Ignorieren sie ihn, warnt er sie auf Garethi: „Feind hinter der Tür!“ Sobald die Helden mit Adahamjiad den Turm verlassen, zeigt der Heshthot seine wahre Gestalt. Er bietet an, ihnen nicht zu schaden und einen Feind zu töten, wenn sie ihn befreien.

Adahamjiad mit den bunten Fingern

Die Ankunft der Helden erfüllt Adahamjiad (*1021 BF, schwarzhaarig, verträumt; liebt rotes Haar, hasst Schlangen; *Körperbeherrschung* 7 (12/12/13), *Willenskraft* 8 (11/17/13), SK 2) mit Zuversicht, doch ist er kein Kämpfer und weist zahlreiche Blessuren auf (21 LeP, 1 Stufe Schmerz). Umgehend erkundigt er sich nach Tarek, in den er sich verliebt hat. Ohne Überzeugungsarbeit ist der Priester nicht bereit, Tarek zurückzulassen (Vergleichsprobe: *Überreden* gegen Adahamjiads *Willenskraft*).

Phase II – Die Falle schnappt zu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den Balkon des wohl einst prächtigen Prachtbaus aus bröckelndem Alabaster stolpert ein rotgelockter Tulamide im Ornat der Draconiter. Seine Arme sind gefesselt, geronnenes Blut klebt an der Stirn. Hinter ihm erscheint ein kobraköpfiges Echsenwesen und stößt ihn grob zu Boden. Kalte Augen mustern euch abschätzig, siegesgewiss. Seine Klaue führt einen schwarzen, faustgroßen Edelstein vor die Stirn und wenige Lidschläge später strömen mehrere schlangenleibige Monster aus den Ruinen. Mit windenden Bewegungen wälzen sich die Leiber durch den grauen Staub, nur um bereits nach einem Schritt innezuhalten.



Wem keine Probe auf *Willenskraft* (Bedrohung standhalten) gelingt, erhält 1 Stufe Furcht.

Folgendes mag den Heldinnen auffallen:

- ☞ *Sinnesschärfe*: Die Bewegungen der Chimären waren absolut synchron, obwohl sie ihren Blick auf die Heldinnen richteten.
- ☞ *Magiekunde*: Die Zauberei der Echsen beruht auf der Nutzung von Edelsteinen. Ab QS 3: Der Onyx wird in der Kristallomantie mit Verständigungszauberei assoziiert.

Shirr'khrzz lässt die Bedrohung einen Moment auf die Heldinnen wirken. Dann spricht er in zischelndem Garethi: „Dasss Rätsss'ltuch, esss isst mein!“ Er ahnt nur, dass das As'Haima mit der Skrechu (deren Namen er nicht nennt, sondern nur von „der Herrin“ spricht) in Verbindung steht und wird versuchen, Informationen von den Heldinnen zu erhalten, was ihnen Vorbereitungszeit verschafft. Er hat Adahamjiads Gedanken gelesen, doch weiß der Priester nicht mehr als die Heldinnen. Niemand der Beteiligten ahnt, dass Kerime al'Kadim Kenntnis von der Skrechu hat.

Zendajidas Entscheidung

Zendajida nutzt ihre Kraftreserven, um einige Heldinnen durch AXCELERATUS zu stärken, sofern diese zustimmen. Danach ist sie der Gruppe nicht mehr von Nutzen. Um das As'Haima zu retten und vielleicht einen Teil der Chimären wegzulocken, verwandelt sie sich mit Hilfe ihres Amuletts in einen Adler und bringt das Tuch in Sicherheit. Adahamjiad unterstützt dieses Vorgehen. Wollen die Heldinnen dies nicht zulassen, wird sie das As'Haima auch gegen deren Willen fortschaffen, z. B. wenn die Gruppe gerade durch Kämpfe gebunden ist.

Phase III – Der Weg hinaus

Beachte, dass Adahamjiad langsamer als die Chimären ist, sofern er nicht geheilt wurde.

Mögliche Strategien

Falls du Hinweise an deine Spieler geben willst, solltest du diese an eine Probe auf *Kriegskunst* koppeln.

- ☛ Schaltet die Schützen aus! Durch Gewalt lässt sich der geschwächte Pfeiler des Wachturms zerstören, sodass dieser samt der Schützen in die Tiefe stürzt. Die Chimären erhalten 7W6+7 TP Sturzschaden und den Status Liegend.
- ☛ Bringt den Anführer zum Schweigen! Ein Stören der Verständigungsmagie, Entwenden des Onyxes oder Ausschalten Shirr'khrzz' lässt die Chimären am letzten Befehl festhalten und nimmt ihnen die Flexibilität.
- ☛ Lasst die Wespen frei! Ein Projektil oder Zauber, der das Nest trifft, versetzt die Tarschoggyn-Wespen in Rage. Maximal können zwei Chimären auf diese Weise ausgeschaltet werden, sofern sie weniger als 5 Schritt entfernt sind. Gerät ein Held in die Nähe der Wespen, wird auch er attackiert und erleidet für jede KR neue Stiche, die er innerhalb der Reichweite ist. (Für das Gift der Wespen siehe Seite 7.)
- ☛ Befreit den Dämon! Der Heshthot hält Wort ... und wird im Anschluss Yerschoggyn heimsuchen.
- ☛ Fangt mich doch! Die Chimären können von Gefährten und Adahamjiad fort- oder hinter eine einsturzgefährdete Wand gelockt werden (siehe Zum Einsturz bringen, Seite 10), wenn der Lockvogel ein Tuch trägt. Die Chimären wissen nicht, wie das As'Haima genau aussieht.

Tarek al'Amar

Soll Tarek befreit werden, muss auch Shirr'khrzz angegriffen werden, der daraufhin einige Chimären, nicht jedoch die, die den Eisenbaum (02) bewachen, zu sich beordert.

♠ **Tarek al'Amar** (*1017 BF, rotlockig, gutaussehend; profaner Draconiter und Sprachforscher; *Körperbeherrschung* 8 (13/13/13), *Willenskraft* 9 (14/13/15), SK 2) hat aus Pflichtgefühl und Neugier Kerimes Auftrag angenommen. Sein Wissen über das As'Haima entspricht dem der Helden. Seine kämpferischen Fähigkeiten liegen in deiner Hand. Orientiere dich hierfür an den Werten des Räubers im **Aventurischen Almanach** Seite 259. Er

hat Gefallen an Adahamjiad gefunden. Sollten beide das Abenteuer überleben, sind sie fortan ein Paar und Tarek fühlt sich den Helden verpflichtet.

Flucht aus den Ruinen

Adahamjiad ist körperlich nicht in der Verfassung die Schlucht zu überspringen, also müssen die Helden ihm über den Eisenbaum helfen. Stürzt er, so kann ein nahestehender Held versuchen ihn festzuhalten (Probe auf *Kraftakt* -1). Misslingt dies, liegt Adahamjiad mit 3 LeP am Rand des Bachbetts und muss geborgen werden. Seine Beine sind gelähmt. • ○

Durch vereinte Kraftanstrengung lässt sich der Baum in die Schlucht stürzen (Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* -1, maximal 3 Helden, Zeitintervall 1 KR, beliebig viele Versuche), was die Chimären an der Verfolgung hindert. Den Helab an einer anderen Stelle zu überqueren, bedeutet einen mehrstündigen Umweg. Wollen die Helden nachts durch den unbekannten Dschungel mit einem geschwächten Priester vor ortskundigen Gegnern fliehen (Probe auf *Kriegskunst*, um dies als schlechte Idee zu erkennen), wird es erneut zum Kampf kommen.

Ende und Ausblick

Den Heldinnen sollte die Flucht mit Adahamjiad gelingen, andernfalls muss eine andere Person in deinem Aventurien seine Rolle übernehmen. Die Rettung Tareks ist optional. Adahamjiad erkennt, dass er eine Gefahr für Yerschoggyn darstellt und begleitet die Heldinnen nach Khunchom.

Haben die Heldinnen den Heshthot befreit, erfahren sie in Yerschoggyn, dass ein *Ungeschaffener* die Familie des Ka'Shîks erschlagen hat, zu der auch Muziber gehört.

Sollten die Heldinnen Yerusab nicht richten, wird Adahamjiad ihr mit einem Dolch zur Wiedergeburt verhelfen.

Von Zendajida fehlt jede Spur. Sie ist weder in Tuzak noch in Khunchom angekommen. Da es Kerimes Entscheidung war, ihr das As'Haima anzuvertrauen, macht sie den Heldinnen keinen Vorwurf.

• Ob es sich bei Adahamjiads Verletzung um eine permanente Konsequenz des Versagens der Heldinnen handelt, sei deiner Kenntnis deiner Mitspielerinnen überlassen. Einerseits kann dies die Spannungskurve der Geschichte bereichern, andererseits ist Dramatik dieser Art nicht für jeden eine Situation, die Spaß am Spiel verspricht. Der Liebe Tareks tut keine Entwicklung einen Abbruch.

Der Mühen Lohn

Jede Heldin erhält **10 Abenteuerpunkte**. Hinzu kommen je **2 Abenteuerpunkte** für die Rettung Adahamjiads, Tareks und die gewaltlose Überführung Yerusabs als Feindin der Schöpfung.

Anhang

Zendajida von Sinoda

Kurzcharakteristik: *1014 BF, klein, zierlich; meisterliche Verwandlungsmagierin, erfahrene Diplomatin; sympathisch, lacht gerne, verachtet Tatenlosigkeit

Motivation: Sie sieht in Kerime eine kluge und fähige Verbündete. Durch ihre Mithilfe will sie Kerime als Unterstützerin Dajins gewinnen. Wenn ihr durch die Ereignisse in Schoggyn klar wird, wie bedeutend das As'Haima sein könnte, ist ihr Ziel, es nach Boran zu Dajin von Tuzak zu bringen. Sie befürchtet, dass es sonst den Chimären in die Hände fällt. In Khunchom glaubt sie es nicht mehr sicher, da durch die Gefangennahme des Draconiters Tarek dem Feind klar sein muss, dass das As'Haima dort zu finden ist.

Agenda: Sie sieht die Notwendigkeit eines unter einem König geeinten Maraskans, um die Haffajas durch die geballte Macht der unter dem Thron vereinten Truppen von der Insel zu fegen. Sie ist davon überzeugt, dass Dajin der richtige Mann hierfür ist. Die Bedrohung durch die Schlangenbrut verstärkt dies in ihren Augen noch, da sie nichts von der Skrechu weiß, sondern die Chimären für Schöpfungen der Fürstkomturei hält.

Funktion: Unterstützerin der Heldinnen, die im Glauben das Richtige zu tun, schlussendlich gegen den Willen Kerimes handelt.

Hintergrund: Zendajida wurde an der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda ausgebildet und diente danach dem Alabasternen Rat als Botschafterin und Agentin. So lernte sie auch Dajin von Tuzak kennen und schätzen. Die letzten Jahre bereiste sie in Vogelgestalt die Exilantenviertel auf dem Festland, um im Namen des Alabasternen Rats Beziehungen zu pflegen und nebenbei nach Unterstützern Dajins zu suchen.

Darstellung im Spiel: Lächle neckisch und bediene dich freundlichen Spotts, solange die Rede nicht von den Feinden Maraskans ist.

Schicksal: Zendajida wird sich öffentlich auf Dajins Seite stellen, aber solange sich der Tetrarch nicht zum angestrebten Königtum bekennt, ebenfalls nur im Geheimen auf dieses Ziel hinarbeiten.

Kladj

An verschiedenen Stellen bietet sich die Möglichkeit über den Kladj an Informationen zu gelangen. Für jeden Themenkomplex ist eine eigene Probe zu bestehen. Eine gelungene Probe auf *Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* liefert eine zufällige Information aus den folgenden Tabellen. Ab einer QS von 3 kannst du zwei Informationen geben, wovon mindestens eine der Wahrheit entsprechen sollte. Misslungene Proben erschweren Folgeproben für andere Themenkomplexe. Zusätzlich kannst du den Heldinnen immer eine weitere Information aus dem Themenkomplex *Allerlei ungefragter Kladj* mitteilen.

Um Dopplungen zu vermeiden, sind mindestens zwei Varianten jeden Gerüchts angegeben, aus denen du eine wählen kannst.

Zendajida

MU 14 KL 15 IN 13 CH 15

FF 13 GE 12 KO 11 KK 10

LeP 30 AsP 44 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 0 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 13 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Magierstab: AT 12 PA 9 TP 1W6+1 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Verpflichtungen II (Dajin von Tuzak)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)

Talente: Körperbeherrschung 8, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Betören 12, Etikette 9, Überreden 11, Verbergen 6, Willenskraft 13

Zauber: Insektenbann, Adlerschwinge 14, Attributo (Körperkraft) 13, Axxeleratus 14, Balsam Salabunde 9, Paralysis 11, weitere Zauber des Merkmals Verwandlung zwischen 5 und 10

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

Ausrüstung: Sie besitzt ein Amulett (ADLERSCHWINGE, 2 Ladungen), das sie in einen Adler verwandelt.



Kladj zu Yerschoggyn

- Das liegt im Amdeggyn-Massiv. Die Bruderschwestern dort sind misstrauisch und wortkarg / eigenartig und stur – fast wie die Garethjas. (+)
- Das ist der Nachbarort von Tarschoggyn (+). Alles Verrückte / Mörder! (–) Stammen ja auch alle aus dem verfluchten Schoggyn (+), aber darüber redet man besser nicht.
- Der Baum von Schoggyn ist eine einzigartige Nichtschöpfung / für viele Übel unserer Insel verantwortlich (+/–, übertrieben). Das alle Yerschoggynyer aus Schoggyn stammen, sollte dir zu denken geben, Bruderschwester.
- Es heißt, dort stand einst ein Baum, in dessen Wurzelwerk böse Geister / Ungeschaffene darauf lauern, nichtsahnende Wanderer ins Unglück zu stürzen. (+/–, der Baum stand in Schoggyn, näheres siehe Seite 8)
- Gaftijian von Yerschoggyn war ein Zauberer, der wider Schwester Tsas Gebote handelte. Er ist schon lange tot (+) / soll in einer Berghöhle noch immer seine hässlichen Versuche durchführen (–).
- Denen darf man nicht trauen! Die sollen alle den Haffajas die Treue halten (–) / irgendwelche einzigartige Schrecken des Dschungels anbeten. (–)

Kladj zu möglichen Gefahren

- Eine Wanderpriesterin, die bei meinem Vetter zu Gast war, meint, dass in letzter Zeit grünschillernde Wespen

ihre Nester im Dschungel bauen. Sollen verdammt aggressiv sein (–, nur wenn man sie reizt). / Sollen giftig wie eine Maraske sein. (+/–, nur für Echsen)

- Eine Freundin meines Bruders sagt, dass die Haffajas in letzter Zeit vermehrt Spione / Ungeheuer nach Süden entsenden. (–)
- Tief im Dschungel gibt es uralte Echsenstädte (+). Die haben einzigartige Zauberer, die dich in ihresgleichen verwandeln / dein Blut trinken wollen. (–)
- Hüte dich vor allem, was mehr als vier Beine hat. Die Krabbler sind schön, denn so hat sie Rur erschaffen, aber tödlich. Alles hat zwei Seiten. Preise die Schönheit! (+/–, es gibt zwar viele Gifttiere, tödlich sind jedoch nur einige)
- Niemand berichtet vom Nemezijnbaum / Schmetterlingsmann. Wie auch, überlebt doch keine Bruderschwester die Begegnung! (+, zumindest fast niemand)
- Der Bruder/Onkel meiner Schwägerin bereiste vor einigen Jahren mit einem Garethja-Zauberer den Dschungel. Er hat von Mischwesen mit Schlangenleibern berichtet, die allen Menschen nach dem Leben trachten (+). Sie sollen völlig gehörlos / dumm wie Marasfladen sein. (+/–, übertrieben)

Allerlei ungefragter Kladj

- Man hört, dass es im Alabasternen Rat Zwist geben soll. Schuld hat bestimmt Dajin von Tuzak / Milhibethjida die Kindliche. (+/–, Ansichtssache)
- Germold der Kahle hat von seinem Onkel aus Khunchom/Festum gehört, dass unsere Bruderschwestern auf dem Festland bald zurückkehren sollen. (+, zumindest planen das einige)
- Eine Freundin meines Vettters/Neffen aus Boran hat mir erzählt, dass Dajin von Tuzak der fähigste Führer ist, den es auf dem Weltendiskus gibt. Mit so einem als König könnten wir die Haffajas von dieser schönsten Insel verjagen. Leider lehnt er die Königswürde ab. (–, Letzteres zumindest öffentlich)
- In den Ruinen der Tuzaker Akademie sollen einzigartige Monstrositäten gehaust haben (+), aber die Buskure Dajins (–) /eine Gruppe Fremdijs (+) sollen sie erschlagen haben.
- Seit Achmedziber mit dem Holzbein in Khunchom lebt, wirkt die Frau von Harlijin unglücklich / scheint Harlijin wieder glücklich zu sein. (+)
- Fadjian der Trinker sagt, Dajin von Tuzak soll der wiedergeborene Dajin VII sein. (–) Fadjian ist ein Schwedzdummsterer!

Shirr'khrzz

Größe: 1,80 Schritt

Gewicht: 85 Stein

MU 16 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13

FF 12 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 14

LeP 35 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 15+1W6

AW 7 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 14 TP 1W6+2 (+Gift)* RW kurz

Speiangriff:** FK 16 LZ 2 TP Gift* RW 2/4/6

Krummdolch: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn), Zauberer / Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Speer), Verbeißen (Biss)

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

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, humanoid

Beute: Gift (150 Silbertaler)

Kampfverhalten: Sollte er angegriffen werden, wird er zunächst den Speiangriff einsetzen und dann versuchen seinen Gegner zu beißen, um ihn zu schwächen.

Flucht: Shirr'khrzz flieht nicht.

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

Magiekunde (Magische Wesen):

- QS 1: Die kobraköpfigen Schlangenmenschen sind Chimären, die nur auf Maraskan vorkommen.

- QS 2: Wie die Speikobra können sie Gift spucken, das zu vorübergehender Erblindung führt.
- QS 3+: Shintroide sind intelligente Chimären, die häufig andere Schlangenmenschen anführen.

Sonderregeln:

*) **Gift:** Das Gift ähnelt dem der Speikobra, ist aber schwächer. Es wirkt auch mehrmalig, sodass sich die Dauer jedes Mal um 1W6 bzw. 1W3 KR verlängert.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 1W6 KR / 1W3 KR

Kosten: 200 Silbertaler

*) **Speiangriff:** Dem Speiangriff kann man nur ausweichen oder ihn mit einer Schilde-PA verteidigen. Misslingt dies, wurde das Gesicht getroffen. Sofern man einen Helm mit geschlossenem Visier trägt, kann man mit 1W6 würfeln, bei 1–3 wurden die Augen getroffen. Ohne Visierhelm wurden die Augen automatisch getroffen. Der Held muss sich gegen die übliche Giftwirkung zu Wehr setzen und erleidet darüber hinaus den Status *Blind* für 5 KR.

Telepathie: Shirr'khrzz verfügt über eine pseudo-kristallomantische magische Veranlagung. So nutzt er seine AsP für die telepathische Verständigung, benötigt hierfür jedoch den Onyx. Jede telepathische Kommunikation, die er über 1 freie Aktion vermitteln kann, kostet ihn 1 AsP. Die Reichweite beträgt 1 Meile.



(+, denkbar) / Dajin wird unsere Rettung sein.
(-, eher unwahrscheinlich)

Die Schlangenbrut

Die Chimären unterstehen **Shirr'khrzz**, einem **Shintroiden**. Shintroide sind humanoide, kobraköpfige Chimären aus Achaz und Speikobra und verfügen im Gegensatz zu den Kleinen Ssrkhrsechim über Beine und die Fähigkeit Gift einzusetzen.

Shirr'khrzz ist magiebegabt und versteht sich auf eine Art primitive Pseudo-Kristallomantie. Seine magischen Fähigkeiten liegen in der Telepathie und Hellsicht, als Fokus nutzt er einen faustgroßen Onyx. Verliert er diesen, ist er nicht mehr in der Lage, seinen Untergebenen telepathische Befehle zu erteilen. Er spricht *Garethi* und *Rssahh*.

Die übrigen Chimären sind **Kleine Ssrkhrsechim** und nur des *Rssahh* mächtig. Kopf und Oberkörper sind die eines

Kleiner Ssrkhrsech

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt

Gewicht: 90 bis 120 Stein

MU 14 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 15

LeP 50 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **RW** kurz

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

Tuzakmesser: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+7 **RW** mittel

Hellebarde: **AT** 13 **PA** 7 **TP** 1W6+6 **RW** lang

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

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Tastsinn) / Eingeschränkter Sinn (Gehör)

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Tuzakmesser, Hellebarde), Zu Fall bringen (Hellebarde)

Talente: Einschüchtern 10, Kraftakt 8, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Willenskraft 6

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Kleinen Ssrkhrsechim führen die Befehle Shirr'khrzz' aus. Stirbt er oder verliert die Möglichkeit des telepathischen Kontakts, halten sie sich an den zuletzt erteilten Befehl.

Flucht: Kleine Ssrkhrsechim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Diese Schlangenwesen sind Chimären und wohl wie alle Schlangen kälteempfindlich.
- ☞ **QS 2:** Sie sind klüger als Tiere, agieren ohne die Führung der Kobrachimäre jedoch recht stumpfsinnig.
- ☞ **QS 3+:** Für die Verschmelzung scheinen Würgeschlange und Achaz verwendet worden zu sein, daher sollten sie anfällig für das Gift der Tarschoggyn-Wespe sein.

Achaz, (eine Abbildung von Achaz findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 23 und 25) laufen jedoch in einem mächtigen Schlangenleib aus, der nicht nur der Fortbewegung dient, sondern auch im Kampf eingesetzt werden kann, um Gegner zu umschlingen. Mit ihren kräftigen Armen führen sie erbeutete Waffen und auch Bögen wissen die Chimären einzusetzen. Die Schuppen sind meist von grüner Farbe, jedoch kommen auch braune oder netzartig gemusterte Exemplare vor. Um ihre chaotische Natur abzubilden, kannst du die Chimären in Größe und Kraft (LeP und TP) variieren. Die Intelligenz eines Kleinen Ssrkhrsech ist begrenzt und liegt zwischen der eines klugen Tieres und eines nicht sonders klugen Menschen.

Zusätzlich zu den Angaben in den Wertekästen, gelten für die Schlangenbrut folgende Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper der Chimäre automatisch in eine Kältestarre. Sie bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen sie Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei der IV. Stufe zusätzlich den Status *Bewusstlos*. In der Kältestarre kann sie 1W20 Jahre überleben. Gelangt sie wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen *Paralyse* alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert sie den Status *Bewusstlos*.

Umschlingen: Die Chimäre kann 1 freie Aktion gegen einen Gegner in Angriffsdistanz ausführen und versuchen, ihn zu umschlingen. Dazu muss eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) ausgeführt werden. Gewinnt die Chimäre den Vergleich, hat sie ihren Gegner *Fixiert*. Jede KR kann der Gegner wieder mit einer Vergleichsprobe versuchen den Status zu beenden. Dies kostet ihn aber 1 Aktion.

Chimären-Regeln: Für Chimären gelten die allgemeinen Chimären-Regeln.

Vom Wesen der Chimären

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Kulturschaffenden). Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

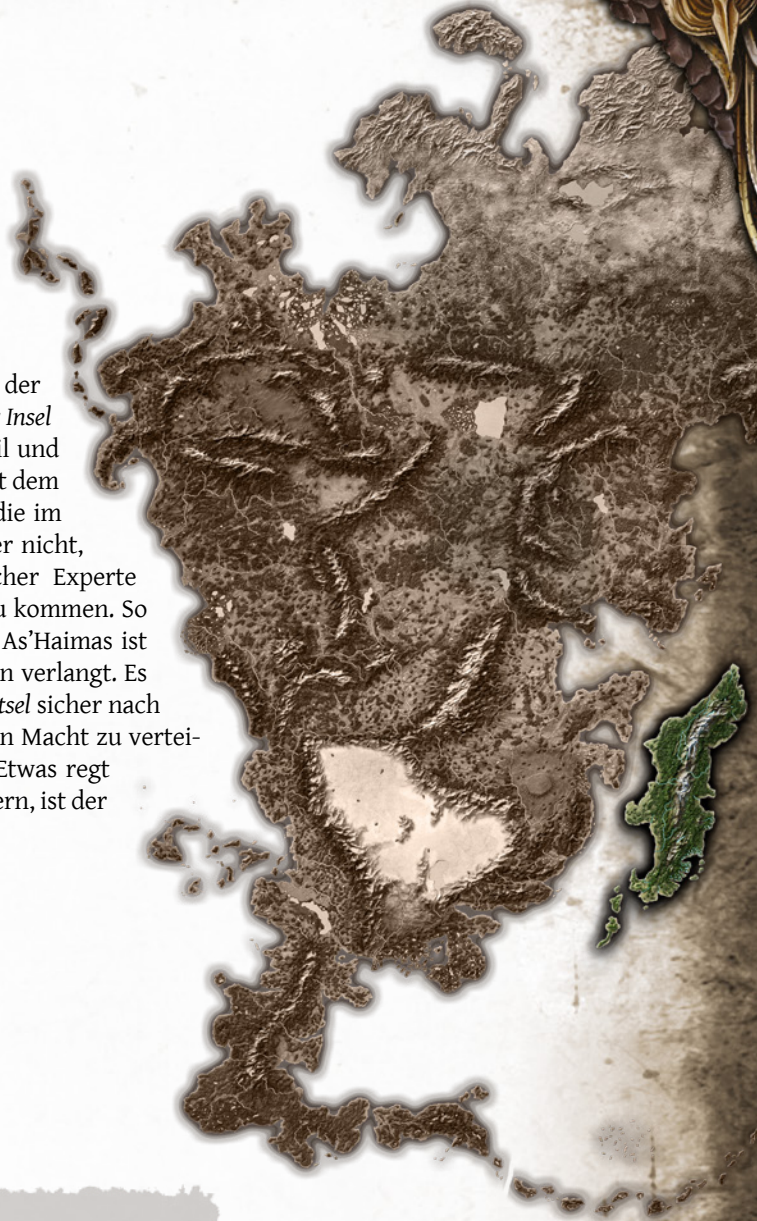
- ☞ Chimären können regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☞ Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- ☞ Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- ☞ Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☞ Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.



Im Namen der Schlange

von Fred Ericson

Maraskan. Schön und gefährlich, lebenslustig und zerstritten – der Dualismus des Seins ist nirgends so augenscheinlich wie auf der *Insel der Wandelbaren*. Doch Maraskan droht ein einzigartiges Unheil und Kerime al'Kadim will bereit sein, um ihm entgegenzutreten. Mit dem *As'Haima der Madahajida* besitzt sie eine verschlüsselte Karte, die im bevorstehenden Kampf wichtig sein wird, nur gelang es bisher nicht, dem *As'Haima* dieses Wissen abzutrotzen. Ein maraskanischer Experte könnte Abhilfe schaffen, aber weigert sich, nach Khunchom zu kommen. So muss das Tuch zu ihm gebracht werden. Doch der Inhalt des *As'Haimas* ist so brisant, dass es nicht nur die Draconiter nach diesem Wissen verlangt. Es bedarf wagemutiger und scharfsinniger Helden, das *gewebte Rätsel* sicher nach Yerschoggyn zu bringen und gegen die Schergen jener dunklen Macht zu verteidigen, die danach trachtet, das *As'Haima* selbst zu erringen. Etwas regt sich in den Dschungeln Maraskans und wenn die Helden scheitern, ist der Kampf um das Schicksal der Insel kaum noch zu gewinnen.



Stichworte zum Abenteuer: Ein altes maraskanisches Rätsel, ein Priester, der Klarheit schaffen könnte und ein unmenschlicher Widersacher

Genre: Eskort- und Mysteryabenteuer

Voraussetzungen: Tapferkeit im Angesicht eines verfluchten Ortes und nichtmenschlicher Schrecken, Wachsamkeit und strategisches Geschick

Ort: Khunchom & Ausläufer des Amdeggyr-Massivs
Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel bis hoch / hoch
Erfahrung (Helden): kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Gesellschafttalente

Körperliche Talente

Kampf

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

HW032