

HELDENWERK

37



Gebet an die Tiefe

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Christian Nehling

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Benjamin Bahr

Lektorat

Zoe Adamietz

Korrektorat

Anna-Lena Schwenkler

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Elif Siebenpfeiffer

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Verena Biskup, Vincent Modler,

Janina Robben, Sebastian Watzlawek

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten

Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus

Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer,

Katharina Wagner **Ulisses Digital** Alina Conard,

Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia

Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jens Ullrich,

Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe

Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon

Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster,

Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine

Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias

Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Jasmin

Neitzel, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel,

Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann,

Alex Spohr **Verlag USA** Robert Adducci, Bill Bridges,

Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross

Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Jan Hulverscheidt,

Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick	3
Der Einstieg ins Abenteuer	4
Die Ruine	5
Der Tempel	7



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



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

☞ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.

☞ **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 Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

☞ **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber TOTES HANDLE^{AMIII144}.

AMIII – Aventurische Magie III

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit al-len Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht ent-scheidend 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 © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werks 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 2021.

Mit Dank an meine beiden Testspielrunden, Christian Nehling und Truppi sowie Frauke für ihre Geduld und ihr Verständnis.

GEBET AN DIE TIEFE



»Einst lebten drei Geschwister im Süden, die herrschten über das Meer. Sie waren weise und mächtig, und ihre Untertanen lebten in Wohlstand. Doch eines Tages verriet die Schwester ihre beiden Brüder, denn sie begehrte die Macht für sich allein ...«

—altes Märchen, erzählt in Brabak, Ursprung unbekannt

Stichworte zum Abenteuer: eine geschichtsträchtige Klosterruine, eine verschwundene Forscherin, ein uralter Tempel, eine drohende Gefahr und unerwartete Hilfe

Genre: Dungeon-Abenteuer

Voraussetzungen: Heldenmut, Neugier, Abenteuerlust und keine Angst vor Wasser!

Ort: Brabak und eine Klosterruine nahe Ranak

Zeit: ab Spätsommer 1043 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Kampf

Körpertalente

Wissenstalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Ausblick

Blick in die Vergangenheit

Im 9. Zeitalter verehrten die fischartigen Risso (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 28) die Meeresgötter Efferd und Charypta als Ehepaar sowie Numinoru als deren Sohn. Zu Ehren jener drei Meeresherrscher erbauten die Risso den Tempel *Hranniik* an den Felsklippen der Südküste Aventuriens, unweit des heutigen Ortes Ranak. Am Ende des 9. Zeitalters kam es zum Konflikt zwischen Charypta und den beiden anderen Göttern. Charypta unterlag und fuhr in die Niederhöhlen ein, in denen sie die Herrschaft über die Domäne *Gal'k'zuul* übernahm und schließlich zur Erzdämonin Charyptoroth wurde. Ihre Diener wurden aus dem Tempel verstoßen, ihre Abbilder zerstört und der Altarraum versiegelt. Nur die sterblichen Überreste der jungen Seeschlange *Skarypthiss*, welche Charypta im Konflikt beistand und mit ihr unterging, bewahrten die übrigen Priester als Mahnmal in einer großen Kaverne auf.

Doch der Zwist der Meeresgötter war noch nicht vorüber: Während der Weltzeitenwende, dem *Karmakorthäon* zwischen dem 9. und 10. Zeitalter, kam es zum Zerwürfnis zwischen Numinoru und Efferd. Letzterer errang dabei die alleinige Macht über die Meere. Die Anhänger des unterlegenen Numinoru verließen *Hranniik*. Nach den Auseinandersetzungen schwand die Bedeutung der Kultstätte und im 10. Zeitalter verloren die maritimen Spezies an Einfluss. Als die Echsen schließlich die Herrschaft über das Land und das Zeitalter erlangten, gaben die letzten Efferdanhänger den Tempel auf.

Äonen vergingen. Nur noch alte Legenden erinnerten an die einstige Verehrung der Meeresgötter in den Felsklippen. Trotz der langen Zeit hält der Zwist

bis heute an. Ohne Kenntnis der früheren Anbetung bauten menschliche Efferdgeweihte gegen Ende des 11. Zeitalters auf einer Felsnadel vor den Klippen ein Kloster. Dieses wurde im Jahr 1000 BF von Risso überfallen. Die Geweihten des unergründlichen Meeresgottes konnten nur mit der Hilfe tapferer Recken überleben. Seither ist die neue Wirkungsstätte verlassen und verfällt zu einer Ruine.

Meeresherrscher

Die Meeresgötter Efferd, Charypta und Numinoru wurden in *Hranniik* unter den Namen *Efiirt*, *Karribd* und *No'Minoru* verehrt:

☞ *Efferd*: aus dem zwölgöttlichen Pantheon (siehe **Regelwerk** Seite 10 und **Aventurischer Almanach** Seite 178)

☞ *Charypta/Charyptoroth*: Erzdämonin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen, Herrscherin der Domäne *Gal'k'zuul* und Efferds Gegenspielerin (siehe **Regelwerk** Seite 10 und **Aventurischer Almanach** Seite 184)

☞ *Numinoru*: Hüter der blauen Meeresstille. Er gilt als Schöpfer der Seeungeheuer und Gott der unergründlichen Tiefen, Unendlichkeit, Strömungen und Strudel. Seine heiligen Tiere sind Rochen, Muscheln und Quallen. Heutzutage ist er in Aventurien nahezu vergessen und nur wenige Eingeweihte wissen um seine Existenz.

Aus Gründen der Lesbarkeit werden im Folgenden nur die menschlichen Bezeichnungen verwendet.

Vor Kurzem

Der hoch verschuldete Brabaker Schreiber ✂ *Thabun Berind* wurde ermordet. Die Geldeintreiber der Reedereifamilie *Geraucis* hatten an ihm ein Exempel statuiert. Thabuns jüngerer Bruder, der Nekromant ♣ *Sindar Berind* (siehe Seite 14), beschloss, Rache zu nehmen. In uralten Selemer Schriften fand Sindar im Jahr 1043 BF hilfreiche Hinweise auf den Tempel Hranniik und die dort liegenden Gebeine der Seeschlange Skarypthiss. Diese plante er, als seine Dienerin zu erwecken, um mit ihrer Hilfe die Schiffe und Kontore der Handelsfamilie zu vernichten.

Nach seiner Rekonstruktion lag der alte Tempel unterhalb der Ruine eines Efferdklosters nahe Ranak. Für die Reise heuerte Sindar den Brabaker Ortskundigen ♣ *Amir Kalando* an, der sich in der Küstenregion nahe der Ruine auskennt (siehe Seite 5). Da die Erhebung von mächtigen Untoten kraftraubend ist, plante der Nekromant insgeheim, seinen Begleiter beim Ritual zur Erweckung der untoten Seeschlange zu opfern und dessen Lebenskraft zu nutzen. Bei der Anreise wurden sie jedoch überfallen und voneinander getrennt. Amir geriet in Gefangenschaft, Sindar floh dank seiner magischen Kräfte und erreichte die Ruine allein. Trotz dieses Rückschlags entdeckte er die Höhle und den Zugang zum verborgenen Tempel. Darin fand er gerade noch brauchbare, uralte Rissoskelette, die er zu Untoten erhob. Gleichwohl stieß er auf die **Kaverne von Skarypthiss (14)** und sammelte seine Kräfte für die geplante Erweckung.

Fast zeitgleich war die Kusliker Gelehrte ♣ *Yafana Tetrazona* an der Erforschung der Ruine interessiert. Die Schülerin des Hesindedieners ♣ *Hexander Ponziani* hatte im Brabaker Efferdtempel vorgesprochen und vom Hochgeweihten ♣ *Emmeran Trallop* die Erlaubnis erhalten, die Stätte zu untersuchen. Kurz nach dem

Nekromanten erreichte sie das Ziel und fand den geöffneten Zugang. Innerhalb des Tempels nahm Sindar die Frau gefangen und beschloss, sie als Blutopfer zu nutzen. Zum Vermeiden weiterer Störungen verschlossen einige Rissoskelettwächter auf seinen Befehl hin die Öffnung. Inzwischen sorgte sich der Brabaker Tempelvorsteher Emmeran um Yafana, denn die versprochene Nachricht der Forscherin blieb bisher aus.

Was geschehen kann

Die Helden werden vom Efferdhochgeweihten angeheuert, um nach Yafana zu suchen. Sie erreichen die Klosterruine und finden ebenfalls die Pforte zum alten Tempel. Überwinden sie die wachenden Skelette, können sie die Geschichte des Heiligtums kennenlernen. Während die Abenteurer den Ort untersuchen, vollendet Sindar sein Ritual und erhebt Skarypthiss zu untotem Leben. Efferd und Numinoru sind erbost über die dämonischen Umtriebe in ihrer alten Kultstätte. Auch Charyptoroth sieht sich als rechtmäßige Herrscherin des Tempels und schaut hasserfüllt auf den Einfluss Thargunitoths (der erzdämonischen Herrin der Untoten). So beschließen alle Meeresherrscher unabhängig voneinander, den Helden Hilfe in der **Halle der Statuen (13)** anzubieten, um der Nekromantie durch den Magier und die untote Seeschlange Einhalt zu gebieten. Den Gefährten ist es jedoch nur vergönnt, den Rückhalt eines einzelnen Meeresherrschers zu wählen. Aufgrund der untereinander bestehenden Feindschaft verweigern die beiden anderen Zurückgewiesenen jede weitere Unterstützung. Im finalen Kampf können die Helden, mit oder ohne Beistand, den Zauberer und die Seeschlange in der **Kaverne von Skarypthiss (14)** überwinden sowie den Tempel von Thargunitoths Einfluss befreien.

Der Einstieg ins Abenteuer

Brabak ist eine große Küstenstadt mit zahlreichen Handelsverbindungen zwischen der Ost- und Westküste Aventuriens sowie zum Südkontinent Uthuria. Weitere Informationen zu Brabak findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 71, zum Tiefen Süden allgemein siehe ab Seite 64.

Die Anwerbung

Die Helden könnten auf der Durchreise sein, einen Handelszug eskortieren, die Magierakademie besuchen oder eine Nachricht für die Alchimistengilde des Roten Salamanders überbringen. Aufgrund ihrer Reputation wird der Efferdhochgeweihte ♣ *Emmeran Trallop* (*968 BF, ergraut, sehnig, dicke Locken, wache Augen; Willenskraft 12 (14/16/16), SK 2) auf die Helden aufmerksam.

Er benötigt Hilfe, die verschwundene Kusliker Forscherin ♣ *Yafana Tetrazona* (*1022 BF, schwarze Haare, blaue Augen, schlank, liebt Reisen, hasst Kälte, braucht Geleit zurück nach Brabak, Willenskraft 4 (14/12/14), SK 2) zu suchen. Diese bat um Erlaubnis, ein altes Efferdkloster

bei Ranak zu erforschen. Dazu versprach sie eine zeitige Rückmeldung. Sie wollte dem Tempel über die Fischer aus Ranak, die regelmäßig ihre Waren auch nach Brabak bringen, eine Nachricht zukommen lassen. Seit ihrer Abreise vor zwei Wochen fehlt jedes Lebenszeichen von ihr, dabei dauert die Reise nach Ranak auf der Küstenstraße, der Weg, den die Gelehrte genommen hat, gerade mal vier Tage, und die Fischer benötigen nur einen Tag mit dem Boot. Die Nachricht ist also nun schon seit acht oder neun Tagen überfällig. Kein Fischer in Ranak kann sich erinnern, Yafana gesehen zu haben. Emmeran macht sich zudem Sorgen, da sich seit ein paar Tagen die Berichte von Räufern in der Gegend häufen.

Der Hochgeweihte sucht Abenteurer, die zur Klosterruine reisen und den Verbleib der Forscherin aufklären. Jedem von ihnen bietet er eine Entlohnung von 50 Silbertalern an. Zudem kann Emmeran über den Standort des Klosters sowie die neueren Geschehnisse um den damaligen Rissosangriff auf die Efferdgeweihten (siehe Seite 3) aufklären.

Die Reise zum Kloster

Das verfallene Kloster liegt ungefähr 80 Meilen östlich von Brabak und 10 Meilen vor dem Ort Ranak. Die Stätte ist per Pferd über die Küstenstraße in gut vier Tagen zu erreichen. Schneller geht es mit einer Seereise: Das Mieten eines Bootes in Brabak kostet 15 Silbertaler und kann die Strecke bei gutem Wind in acht Stunden bewältigen. Die Schiffsreisenden können zwei Wegstunden westlich vom Kloster entfernt anlanden. Ein Umweg über Ranak ist in diesem Fall nicht notwendig. Unabhängig von der Route wird die Ankunft der Helden von einer Räuberbande beobachtet, die ihren Lebensunterhalt aus Gefangennahmen und Lösegelderpressungen bezieht.

Auf dem Weg durch die Klippen verbergen sich (Anzahl der Helden + 3) Räuber (Werte wie *erfahrene* Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259, mögliche Namen: Diantha, Joseda, Galindia, Luiz, Rayo und Yorge). Sie überfallen die Helden aus dem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) und planen, diese gefangen zu nehmen. Ergreifen zwei Räuber die Flucht, ergeben sich die Übrigen und flehen um ihr Leben. Dazu bieten sie an, ihr gefasstes Opfer frei zu lassen.

Stimmen die Helden zu, führen die Halunken sie zu ihrem nahen Unterschlupf in den Klippen. Den Gefangenen **Amir Kalando** (*1000 BF, hager, schütteres Haar, vital; Willenskraft 4 (13/14/13), SK 1) und insgesamt (Anzahl der Helden x 35) Silbertaler sowie 25 Dukaten haben die Ganoven dort versteckt.

Amir wird sich bei den Helden bedanken und kann Folgendes berichten:

- Vor drei Wochen wurde er von einem Brabaker Gelehrten (siehe **Meisterkasten**) namens Sindar

Berlind angeheuert, um ihn zur Klosterruine zu begleiten. Auf dem Weg erfolgte der Angriff der Räuber. Dabei wurden sie getrennt. Sein Auftraggeber konnte mit ihrem Transportesel entkommen und ist vermutlich allein weitergereist.

- Der Überfall erfolgte vor nunmehr zweieinhalb Wochen (vor 17 Tagen).
- Das Kloster steht auf einer Felsnadel, die laut Sindar innen hohl sein soll.
- Amir bittet die Helden, dort nach dem Gelehrten zu suchen. Er sorgt sich um seinen ehemaligen Reisegefährten. Als Vertrauensmaßnahme hat Sindar dem mitreisenden Amir die Geschichte seines Bruders erzählt, jedoch nichts von seiner Absicht oder seiner Profession. Der Gerettete selbst ist entkräftet und möchte schnellstmöglich gen Brabak aufbrechen.
- Die Räuber haben Yafana vor ein paar Tagen überfallen. Die Gelehrte konnte die Räuber aber davon überzeugen, dass niemand ein Lösegeld für sie bezahlen würde und hat ihre Weiterreise mit ihrer Barschaft von 25 Dukaten erkauft.
- Befragen die Helden die Räuber explizit nach Sindars Flucht und gelingt ihnen eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Folter oder Verhör) +1 gegen *Willenskraft*, gesteht einer der Räuber, dass er den Reisenden einfach gehen lassen hat, als dieser ihn darum bat. Den genauen Grund kennt er nicht. Aus Scham hat er vor seinen Kumpanen behauptet, dass der Fremde mit dem Esel davongerannt sei. In Wahrheit wurde der Räuber Opfer des Zaubers **BANNBALADIN**. Die anderen Räuber kaufen ihm die Geschichte zwar nicht ab, aber da es zu spät ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihren Frust durch Sticheleien an ihm auszulassen.

Die Ruine

Die Klosterruine befindet sich auf einer südlich vorgelagerten Felsnadel innerhalb der Klippen. Um zu ihr zu gelangen, ist eine knarzende, aber noch stabile Zugbrücke von vier Schritten zu überwinden. Wind und Wetter haben vom Kloster nach 40 Jahren nur mehr Grundmauern übrig gelassen. Türme und Pfeiler sind umgestürzt und vielerorts von Schlingpflanzen überwuchert. Spuren der ehemaligen Bewohner sucht man nahezu vergeblich.

Spurensuche

- Früher gab es eine Wendeltreppe in die Felsnadel hinein, die nun vollkommen verschüttet und durch Einstürze unbegehrbar ist.
- Schauen sich die Gefährten in der Ruine um, entdecken sie die Überreste eines Lagers (Yafanas Bettrolle, Decke, keine Feuerstelle).
- Eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) –1 offenbart unter einem Geröllhaufen verschimmelte Vorräte (14 Tage alt) und einen Heiltrank (QS 4) aus

dem Besitz Yafanas. Etwas abseits liegen zwei mit Stroh gefüllte, ansonsten leere Holzkisten.* ○

- Neben den Habseligkeiten können die Helden Fußspuren finden.

Probe auf *Fährtsensuchen* (humanoide Spuren)

QS 1 – Hier hielt sich vor einiger Zeit mindestens eine Person auf.

QS 2 – Es waren mindestens zwei Personen und ein Huf蹄 vor Ort, das wahrscheinlich die Holzkisten transportiert hat.

QS 3 – Es gibt außerdem weitere humanoide Fußspuren unbekannter Herkunft.

QS 4+ – Bei den unbekannten Fußspuren handelt es sich um Spuren von Skeletten, allerdings keine von menschlichen Gebeinen.

*Mit ihnen hat Sindar seine Beschwörungsutensilien und Ausrüstung transportiert. Den vor der Wendeltreppe scheuenden Esel hat er danach fortgejagt.

Der ehemals versteckte Zugang

Nur ein leeres Wasserbecken, hinter dem eine heruntergekommene, mannshohe Delphinstatue auf einem Sockel steht, erinnert an die Pracht des Tempels in alten Zeiten. Um den Sockel finden sich offensichtliche Schleifspuren, die darauf hindeuten, dass er verschoben werden kann. Legen die Abenteurer selbst Hand an, gelingt das Aufschieben mühelos. Darunter führt ein Schacht in die Tiefe. Eine gelungene Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* enthüllt einen verrotteten Mechanismus, der einige Minuten nach der Öffnung die Statue zurück an ihren Ursprungspunkt verschiebt.

Innerhalb der Felsnadel

Der Hohlraum führt acht Schritt senkrecht nach unten. Ohne Hilfsmittel ist eine gelungene Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* in Dunkelheit (*Sichtmodifikator* Stufe 3) nötig, um 1W6 SP durch Abschürfungen zu vermeiden. Das Schachtende mündet in eine lichtlose Kammer, an deren Nordseite ein Felsspalt auf die bekannte Wendeltreppe innerhalb der Felsnadel führt. Der Aufstieg nach oben ist verschüttet. Der Hohlraum und die Treppe führen also in dieselbe natürliche Höhle hinab.

Hafenhöhle

Die erreichte Kaverne befindet sich auf Meereshöhe und ist nach Osten zum Meer hin offen, sodass sich hier ein natürliches Hafenbecken gebildet hat, welches einen Großteil der Höhle einnimmt.

Es dringt nur wenig Tageslicht hinein (*Sichtmodifikator* Stufe 2). In der Dunkelheit halten sich Anzahl der Helden / 2 Rissoskelette auf Befehl Sindars als Wachen versteckt, welche die Helden hinterrücks angreifen. Das Aussehen lebendiger Risso findest du auf Seite 7.



Die Rissoskelette attackieren sofort, wenn die ersten Helden in der Höhle eintreffen oder locken sie ins Wasser (siehe Kampf im Wasser, **Regelwerk** Seite 239).

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.
- 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.

Am Ufer des Hafenbeckens blühen zahlreiche Sträucher. Eine gelungene Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* –1 enthüllt, dass es sich um *Kajubosträucher* handelt. Einige Knospen sind bereits geerntet worden, aber es sind noch 15 + 1W6 Anwendungen vorhanden.

Kajubo

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Nach der Einnahme von Kajubo kann der Held 15 Minuten unter Wasser verbringen, ohne Luft holen zu müssen.

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im dunklen Wasser, etwa zwei Schritt unter der Oberfläche, erkennt ihr ein bläuliches Leuchten. Eine menschengroße Öffnung lässt sich erahnen. Blau schimmerndes Nass scheint langsam daraus hervorzuströmen. Wohin der Tunnel führt, vermögt ihr nicht zu erkennen.



Im zwei Schritt tiefen Wasser des Hafenbeckens befindet sich der freigelegte Zugang zum Tempel Hranniik*. Mit einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* –2 lässt sich das Schimmern auf Leuchtalgen zurückführen, die an Aventuriens Süd- und Westküste gedeihen.



Der Zugang war von Meerespflanzen überwuchert. Er hat einen kleinen Gang zum Hindurchgehen geschaffen, den seine Rissoskelette ertasten.

Der Tempel

Das Spiel im Tempel

Stimmung: Wasser ist das vorherrschende Element. Überall fließt es in Rinnsalen aus Öffnungen in den Wänden und Decken. Plätschern und Murmeln erfüllt die Gänge und Hallen. Das Wasser hat den Felsen geformt: In manchen Räumen steht das feuchte Element hüfthoch, einige beinhalten große Seen oder sind überflutet. An vielen Stellen kommt man nur durch Schwimmen oder Tauchen voran.

Darüber hinaus ist der Tempel belebt: In den nassen Gefilden tummeln sich Schwärme fluoreszierender Fische und anderes Meeresgetier, durch die Gänge wuseln kleine Krebse, die Wände und Böden sind mit Flechten und Algen bewachsen. Hranniik liegt zwar unterirdisch in den Felsklippen, aber nicht in völliger Finsternis. Man entdeckt in unregelmäßigen Abständen grünliche Leuchtpilze sowie bläulich schimmernde Algen. Selten sind sogar kleine Gwen-Petryl-Steine in die Wände und Decken eingelassen, die alles in unwirklichen Schattierungen von Türkis erstrahlen lassen. Trotzdem ist der Tempel von seinen ursprünglichen Bewohnern verlassen: Überall finden sich Spuren der fischartigen Risso, die hier einst ihren Göttern huldigten. Von rituellen Gegenständen und Zeremonienhallen sind nur noch spärliche Überreste vorhanden.

Beleuchtung: Ohne weitere Lichtquelle gilt im gesamten Tempelbereich ein *Sichtmodifikator* von Stufe 2.

Wandmosaïke: Die Wände sind vielerorts mit Mosaïken geschmückt, teilweise unter Muschelkruste und Algenbesatz verborgen. Sie erzählen Episoden zur Geschichte der Stätte. Erkennbar sind Risso in Roben der Farben Blaugrün (Efferd), Azurblau (Numinoru) und Nachtblau (Charyptoroth). Einzelne Räume erhalten im Folgenden Angaben zu Abbildungen, aber du kannst nach Belieben Szenen platzieren, welche die Historie des Heiligtums ausschmücken (siehe **Blick in die Vergangenheit** Seite 3).

Nekromantische Verseuchung: Sindars wiederholte Erhebungen haben Spuren hinterlassen, und der Dunst der Thargunitoth hat sich ausgebreitet. Die Helden finden Überreste von Ritualen der Totenbeschwörung. In der Tiefe wird der dämonische Geruch von Fäulnis und Moder stärker, je näher sie der **Kaverne der Skarypthiss (14)** kommen.

Frühere Bewohner: Risso haben einen humanoiden Körperbau. Die Haut besteht vollständig aus Schuppen, die sich je nach sozialem Stand farbig unterscheiden. Priester haben silberne Schuppen. Ein etwa handbreiter Flossenkamm zierte den Rücken vom Stirnansatz über den Kopf bis zur Hüfte. Die Ohren sind flossenförmig, und die Augen ähneln denen von Fischen. Ihre Hände und Füße sind fünfgliedrig, aber mit Schwimmhäuten verbunden.

Größe: 1,55 bis 1,65 Schritt

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 11

FF 11 GE 13 KO 11 KK 12

LeP 16 AsP – KaP – INI 9+1W6

AW 6 SK –1 ZK 0 GS 8

Krallen (Waffenlos): AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW kurz RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Rissoskelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag (Krallen) II, Beidhändiger Kampf I+II, Unterwasserkampf (siehe Seite 15)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 4, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: Knochen (alt und steinhart)

Kampfverhalten: Die Rissoskelette haben den Befehl, Eindringlinge abzuwehren. Hierfür lauern sie in den Schat-

Flucht: Rissoskelette fliehen nicht.

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Skelette kämpfen bis zum bitteren Ende.

☞ **QS 2:** Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen richten gegen Skelette nur wenig Schaden an.

☞ **QS 3+:** Skelette greifen nur Lebende an und lassen sich leicht täuschen. Stellt man sich tot, lassen sie einen in Ruhe.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Rissoskeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Rissoskelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Rissoskelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.



Gefluteter Tunnel (01)

Der Unterwassertunnel von der Hafenhöhle führt etwa 30 Schritt nach Norden und öffnet sich in einen Höhlensee. Helden ohne Kajubo oder andere Hilfsmittel müssen beim Durchqueren des Tunnels eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* bestehen, sonst erleiden sie 1W6+1 SP durch verschlucktes Wasser.

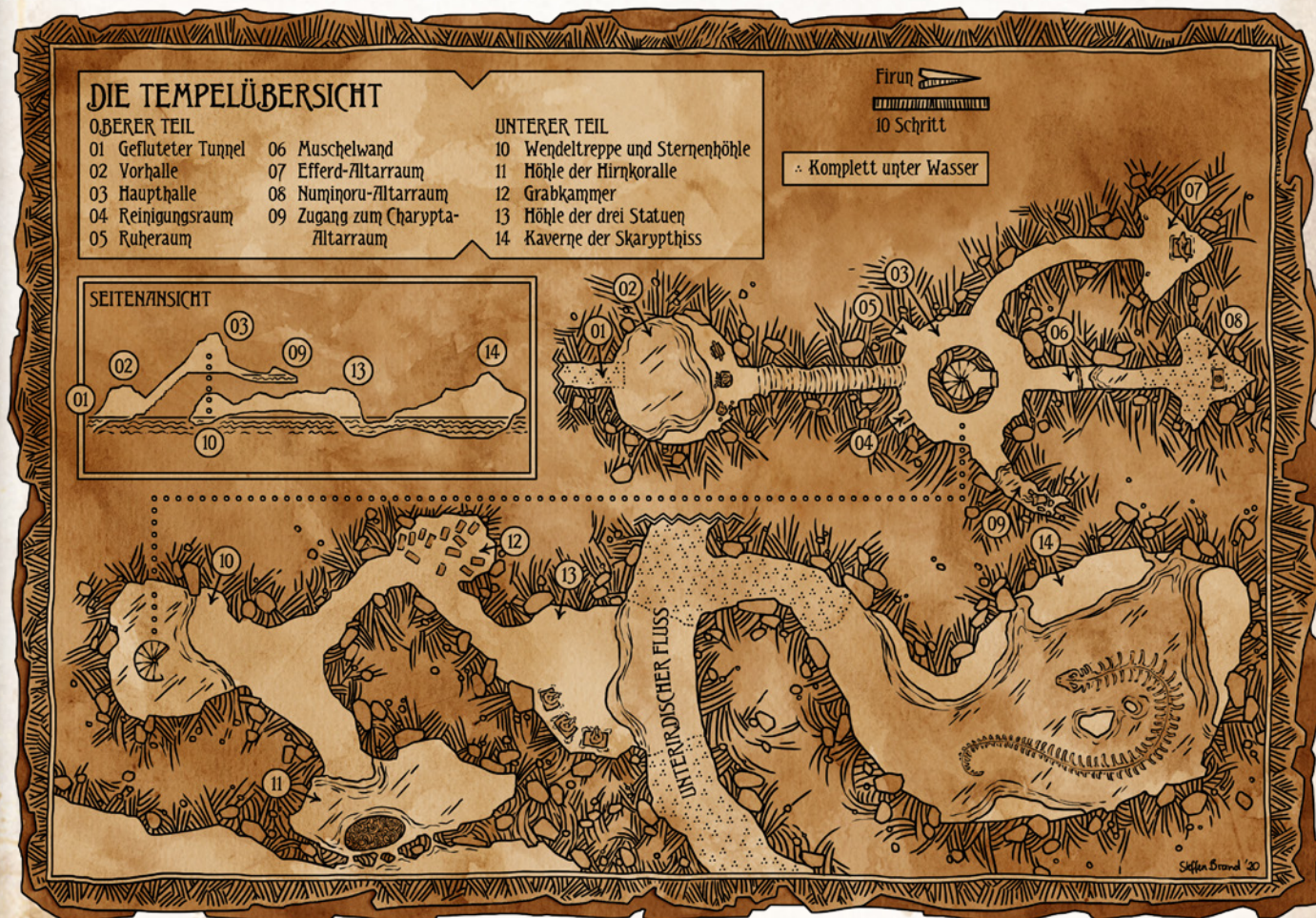
Vorhalle (02)

Die Vorhalle steht teilweise hüfthoch unter bläulich schimmerndem Wasser und hat einen Durchmesser von zehn Schritt. Am Nordufer befinden sich drei große steinerne Sockel: Ein stolzer Delphin ziert den linken und ein anmutiger Rochen den mittleren. Der rechte Sockel ist leer. Hier stand ebenso eine Statue, die nachträglich entfernt wurde. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* zeigt Überreste von getrockneten Algen an der Rochenstatue.

Die Statue der Charyptoroth wurde gegen Ende des 9. Zeitalters zerstört. Nachdem die Priester des Numinoru den Tempel im Streit verließen, deckte man die Rochenstatue mit einem Tuch aus getrockneten Algen ab. Yafana berührte diese aus Neugier, und die Bedeckung zerfiel zu Staub.

Haupthalle (03)

Eine steile Treppe führt aus der Vorderhalle hinauf in die ähnlich große Haupthalle mit einer großen Säule.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine gewaltige Säule erhebt sich in der Mitte des kreisrunden Raumes. Gut zehn Schritt ragt sie in die Höhe und ist von oben bis unten mit Bildnissen von Unterwasserlebewesen übersät, die ihr im bläulichen Schimmern der leuchtenden Pilze und Algen nur erahnen könnt. Ihr erkennt Delphine, fliegende Fische und Wale im oberen Bereich der Säule, darunter seht ihr Rochen und Quallen und auf dem unteren Teil finden sich Seeschlangen, Riesenkraken und andere, unbeschreibliche Monstrositäten.



Probe auf Götter & Kulte (Efferd)

QS 1 – Bei Delphinen, fliegenden Fischen und Walen handelt es sich um dem Efferd heilige Tiere.

QS 2 – Einige Meereswesen auf dem unteren Teil der Säule, wie Seeschlangen oder Riesenkraken, werden mit Efferds Gegenspielerin Charyptoroth (siehe Seite 3) in Verbindung gebracht.

QS 3 – Rochen und Quallen ordnet man weder Efferd noch seiner Widersacherin zu.

QS 4 – Das Silem-Horas-Edikt erwähnt neben Efferd lediglich den walgestaltigen Halbgott Swafnir, den Sohn von Efferd und Rondra, aber weder Rochen noch Quallen sind ihm heilig.

QS 5 – Es gibt Gerüchte über weitere Meeresgötter, welche zum Beispiel auf dem Südkontinent Uthuria oder in Myranor verehrt werden.

QS 6 – Eine dieser Gottheiten, die mit Rochen und Quallen in Verbindung gebracht wird, trägt den Namen Numinoru. Er gilt als Herr der unendlichen Tiefen des Meeres. Sein Kult ist unter den Anhängern der Zwölfe verboten und quasi unbekannt.

An der Nordseite der knapp fünf Schritt durchmessenden Säule befindet sich ein mit einer massiven Steinplatte verschlossener Durchgang, der in ihr Inneres führt. Eine Aussparung deutet auf einen speziellen Schlüssel in Form eines Seesterns hin. Auf der Innenseite der Säule befindet sich eine zweite Aussparung, mit der man sie hinter sich verschließen kann.

Seesternschlüssel

Den Durchgang öffnet nur ein spezieller Seesternschlüssel, der genau in eine entsprechende Aussparung in der Säule passt. Wird dieser wieder entfernt, schließt sich die Tür langsam.

Ursprünglich gab es in jedem der drei Altarräume einen Schlüssel. Sindar nutzte den Schlüssel aus dem Raum Efferds (07). Die Kammer der Charypta ist unzugänglich (09). So bleibt den Helden nur das Exemplar aus der Halle des Numinoru (08), um die Tiefen des Tempels zu betreten.

Reinigungsraum (04)

In diesem Beiraum bzw. dieser Nische findet sich ein flaches Wasserbecken.

Wandmosaïke: Die Mosaïke stellen Szenen dar, in denen Priester Riten wie eine rituelle Schuppenbefeuchtung durchführen oder zu unbekannten Zwecken bunte Muscheln im Becken versenken.

Ruheraum (05)

Hier kann man sich auf Sitzbänken oder in mit Wasser gefüllten Bettnischen ausruhen. Bei genauerem Hinsehen entdecken die Helden Yafanas in wasserfestes Öltuch eingeschlagenes Notizbuch, das sie hier verlor, als Sindar sie überwältigte. Darin vermerkte sie ihre Beobachtungen und Forschungsergebnisse (siehe unten).

Wandmosaïke: Im Ruheraum findet sich das Mosaik eines Priesters, der triumphal einen Dreizack in die Höhe reckt. Eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) zeigt, dass er die Waffe ursprünglich zusammen mit zwei weiteren Figuren hielt, die später entfernt wurden.

Muschelwand (06)

Den Zugang zum Altarraum des Numinoru haben die Efferdpriester der Risso mit einer Wand aus Muscheln und Korallen verschlossen. Nur ein winziges Lebewesen kann durch die scharfkantige Kalkstruktur hindurchschlüpfen. Mit einer Probe auf *Kraftakt* (Drücken &

Ankunft im Kloster. Holzkisten neueren Datums gefunden. Noch jemand hier?

Ein Unterwassertunnel in die Klippen hinein? In den Aufzeichnungen finden sich keine Hinweise dazu. Peraine sei Dank für die Kajuboknospen!

Göttliche Hesinde steh' mir bei! Eine verborgene Tempelanlage! Erscheint walt: früheres Zeitalter?

Fremdartige Götzendarstellungen, maritime Assoziationen. Hier wurde nicht nur Efferd verehrt. Wandinschriften unbekannt, Darstellung von Fischmenschen. Risso? Mahre?

Verbiegen, Eintreten & Zertrümmern oder Ziehen & Zeren) –1 oder Steinbearbeitung (Steine brechen) können die Helden einen Durchbruch schaffen, den sie gefahrlos passieren können. Wenn mindestens drei Helden zusammenarbeiten, ist die Probe für alle Beteiligten um +1 erleichtert. Bei Misslingen der Probe verletzt sich ein Held bei den Arbeiten und erleidet 1W6 SP.

Efferd-Altarraum (07)

Im dreieckigen Raum befindet sich ein massiver Altar, den eine ehemals prächtige Delphinstatue schmückt. Das Säuseln und Wispern vielerlei Winde dringt durch schmale Wandspalten im Gestein herein.

Hier lauern Anzahl der Helden / 2 Rissoskelette (siehe Seite 7), die Sindar zur Wache zurückgelassen hat. Sie greifen die Helden umgehend aus dem Hinterhalt an.

Auf dem Altar gibt es eine leere, seesternförmige Ausbuchtung (siehe Seite 9). Aufmerksame Abenteurer finden mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) am Boden ein Säckchen mit Beschwörungsutensilien (getrocknete Rabenkrallen, Knochensplitter, Graberde), welches der Nekromant verloren hat.

Wandmosaïke: Bilder von Risso in blaugrünen Roben, die triumphal einen Dreizack in die Höhe recken, schmücken die Wände. Eine Darstellung zeigt einen seesternförmigen Schlüssel, der den Durchgang in der zentralen Säule in der **Haupthalle (03)** öffnet. Ebenso sind rituelle Handlungen dargestellt, die an Taufen, Trauungen oder Geburten* erinnern. Eine gelungene Probe auf *Götter & Kulte* (Efferd) +1 offenbart, dass hier Efferd verehrt wurde.

Numinoru-Altarraum (08)

Der Raum ist komplett mit Wasser gefüllt. Stetige, sanfte Strömungen wiegen schwimmende Helden hin und her. Im nassen Element steht ein großer Altar mit einer ochenstatue.

Im Altar findet sich eine ähnliche Vertiefung wie im Efferd-Raum. Doch diesmal enthält sie ein Objekt: einen **seesternschlüssel** (siehe Seite 9).

*Risso gebären ihren Nachwuchs lebend.

Schlangentang

Suchschwierigkeit: –3

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung: Der Schlangentang ist feindselig und kann Lebewesen in den Haltegriff nehmen, um sie zu ertränken und in seinen Leib zu ziehen (INI 14+1W6, AT 12, TP 1W6+2, RW lang, LeP 20, RS 0, SF Haltegriff (siehe **Regelwerk** Seite 248): Kraftakt 7 (13/13/13)). Weißdornholz lässt die daimonide Pflanze instinktiv zurückschrecken und ihren Griff vom Opfer lösen.

Preis: 1 Silbertaler (bei Alchimisten)

Wandmosaïke: Priester in blaugrünen und azurblauen Roben kämpfen gemeinsam gegen Feinde in nachtblauer Kleidung und eine Seeschlange. Manche Bilder erinnern an rituelle Handlungen wie Meditationen und Bestattungen.

Zugang zum Charypta-Altarraum (09)

Dieser teils überflutete Gang führte einst zum Altarraum der Charypta, wurde jedoch verschüttet. Das Wasser schmeckt faulig und wird von Tieren gemieden. Nur der daimonide Schlangentang gedeiht hier, welcher unaufmerksame und tauchende Helden zu ertränken versucht.

In den Tiefen

Wendeltreppe

Im Inneren der Säule der **Haupthalle (03)** führt eine Wendeltreppe in die Tiefe zur **Sternenhöhle (10)**. Der unnatürliche, moderige Geruch (siehe Seite 7) wird ab hier deutlich stärker.

Wandmosaïke: Hauptsächlich sind Priester in blaugrünen Roben sichtbar, die gegen Feinde in nachtblauer Kleidung sowie eine gewaltige Seeschlange streiten. Der Kampf und der Sieg über das Seeungeheuer sind mehrfach dargestellt. Ihre sterblichen Überreste wurden offenbar in einer Höhle des Tempelkomplexes beigesetzt.

Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) enthüllt, dass bei den Siegern weitere Figuren standen, die man später beseitigt hat.

Sternenhöhle (10)

Die Wendeltreppe führt in eine Kaverne mit knietiefem Wasser. Die etwa zwölf Schritt hohe Decke ist mit gertenkorngroßen Gwen-Petryl-Steinen übersät, welche wie Sterne am Himmelszelt funkeln. Zum Herausbrechen eines Edelsteins muss eine Probe auf *Klettern* (Fassadenklettern), ohne Hilfsmittel erschwert um –5, sowie eine Probe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) gelingen, auf deren Misslingen ein tiefer Sturz folgt (Sturzschaden siehe **Regelwerk** Seite 340).

Probe auf Sternkunde (Kalendarium)

QS 1 – Einige der glimmenden Steine stellen bekannte Sternkonstellationen dar, beispielsweise den Greif oder die Schlange, letzteres jedoch in der ursprünglichen Zickzack-Form und nicht als Kreis angeordnet, wie es seit dem Sternenfall im Travia 1039 BF erscheint.

QS 2 – Die Kavernendecke stimmt nicht mit dem aventurischen Sternenhimmel überein: Einige Steine formen unbekannte Konstellationen.

QS 3 – Die Abstände zwischen einzelnen Gestirnen sind teils größer und teils kleiner, als man es aktuell am Himmel beobachten kann.

QS 4+ – Die Kavernendecke könnte den Sternenhimmel zeigen, wie er früher – vor einem vergangenen Sternenfalle (oder mehreren) – ausgesehen haben mag.

Höhle der Hirnkoralle (11)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch weitet sich der Gang in eine zum Ozean abfallende Höhle. Sanftes Rauschen dringt an eure Ohren. Durch Fugen fällt Licht von außerhalb der Höhle ins Wasser und sorgt für ein faszinierendes Farbenspiel mit leuchtenden Algen und schillernden Fischen, die eine mehrere Schritte durchmessende Koralle umschwirren. Ihre Polypen erscheinen fast wie die Windungen eines Gehirns. Da beginnt die Luft zu flimmern: Bunte Lichter in warmen Farben tanzen über ihr und laden zum Näherkommen ein.



Hier lebt eine intelligente *Hirnkoralle* (uralt, gutmütig, sorgenvoll, telepathisch begabt; Willenskraft 18 (15/19/18), diverse Zauber der Merkmale Illusion und Hellsicht auf FW 15+, SK 5), was eine gelungene Probe auf *Magiekunde* (Magische Wesen) –2 erkennen lässt. Das magische Lebewesen hat einen Durchmesser von fast vier Schritten. Ihre mächtige Illusionsmagie verbirgt den Meereszugang durch die Spalten vor ungebetenen Gästen, sodass sie hier seit Jahrtausenden ungestört wachsen kann. Über den telepathischen Kontakt zu Fischen, Krebsen und anderen Kleintieren hat sie ein recht genaues Bild vom Tempel und dessen Umgebung. Sie spürt die nekromantische Verunreinigung, die ihr Heim befallen hat. Ebenso kennt sie den Weg zur Kaverne der Skarypthiss, den sie den Helden aufgrund der drohenden Gefahr mitteilen möchte.

Die Hirnkoralle ist uralt und hat viele der Ereignisse im Tempel miterlebt. Möchtest du weitere Zusammenhänge vermitteln, kann sie den Helden Eindrücke aus früherer Zeit zeigen. Neben Gefühlen von großer Bedrohung, Sorge und Dringlichkeit wird sie den Helden auf jeden Fall die Erinnerung eines Fisches übertragen, der zur **Kaverne der Skarypthiss (14)** geschwommen ist, sodass sie den Weg kennen.

Grabkammer (12)

Anders als bei den Risso üblich, wurden die sterblichen Überreste der Priester in Hranniik nicht dem Meer übergeben, sondern in mit Wasser gefüllten Nischen zur Ruhe gebettet. In diesem Raum sind Dutzende davon mit Knochen belegt. Einige der Gräber sind leer, da sie entweder nie benutzt wurden oder Sindar die darin liegenden Skelette als Diener erhoben hat. Auf dem Boden verstreut finden sich

Im Austausch mit der Hirnkoralle

Die Hirnkoralle kann mittels Zauberkraft Gedanken lesen sowie anderen Lebewesen über eine Entfernung von zwei Schritten Bilder und Gefühle übermitteln. Daher nutzt sie die illusionären Lichter, um die Abenteurer zum „Gespräch“ ins Wasser zu locken.

Hier folgt eine Auflistung möglicher Fragen und einiger passender Antworten der uralten Koralle.

- *Was ist dies für ein Ort?* Es folgen Bilder der drei Statuen (siehe **Höhle der drei Statuen (13)**), zusammen mit einem Gefühl der Verehrung und Sehnsucht.
- *Wo ist Yafana? / Ist noch jemand hier?* Die Koralle wählt die Erinnerung eines Krebses. Dieser hat beobachtet, dass Sindar und seine Skelette Yafana überwältigten und sie in der **Höhle der drei Statuen (13)** ins Wasser zerrten.
- *Wer oder was bist Du?* Sie sendet Eindrücke von rauschenden Strömungen, der Unergründlichkeit des uralten Meeres sowie einem wohligen Gefühl wie die Umarmung eines vertrauten Freundes.
- *Wen stellt die dritte Statue dar?* Sie überträgt ein Empfinden der Wehmut und Bitterkeit, Anblicke von dunkelsten Meerestiefen, dann den stechenden Schmerz eines Verlustes.
- *Was sollen wir tun? Was erwartet uns?* Bilder der drei Statuen (siehe **Höhle der drei Statuen (13)**) sowie der drei Edelsteine, die sie tragen; das Gefühl von Geborgenheit und Zuflucht, der Hoffnung auf Hilfe.

Reste von in Mustern angeordneten Knochensplittern sowie zerrupfte Rabenfedern. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde* (Rituale) –3 können die Helden dies als die Reste eines nekromantischen Rituals identifizieren.

Höhle der drei Statuen (13)

Diese Höhle endet an einem unterirdischen Zufluss des Ozeans. An der Ostseite stehen drei Standbilder. Zwei von ihnen sind mit Tüchern aus getrockneten Algen verhüllt, die bei der ersten Berührung zu Staub zerfallen. Sobald die Helden den Ort betreten, hören sie aus dieser Richtung ein lockendes Wispern und Gurgeln. Die Statuen zeigen rissoähnliche Personifizierungen der drei Meeresgötter. Jede Figur hält einen faustgroßen Edelstein in der linken Hand (siehe **Die rufenden Meereskristalle**, Seite 12).

- *Efferd (nicht verhüllt):* ein Risso mit dreistrahliger Krone und dem Unterleib eines Fisches
- *Numinoru (verhüllt):* ein meditierender Risso in weiten Gewändern mit einer Korallenkrone
- *Charypta/Charypotoroth (verhüllt):* eine herrschaftlich große Risso mit Tentakeln anstelle von Beinen

Die Statuen der Meeresherrscher

Zur Blütezeit des Tempels war dies ein Ort der inneren Reinigung, bevor Gläubige zu Reisen aufbrachen oder im Meer zur letzten Ruhe Tzii Naar („Letztes Wasser“) geleitet wurden. Die Priester des Efferd wagten es nicht, die Abbilder von Numinoru und Charypta zu entfernen oder zu zerstören. So deckten sie die Statuen lediglich ab. Selbst nach Jahrtausenden sind sie noch immer von Macht durchdrungen.

Alle Meeresherrscher wollen die nekromantischen Umtriebe im Tempel stoppen. Efferd ist aufgrund des unheiligen Frevels verärgert. Numinoru sieht sich gegenüber Hranniik und den Bestatteten in der Verantwortung. Charyptoroth ist wegen des Einflusses ihrer erzdämonischen „Schwester“ Thargunitoth zutiefst erzürnt und sieht den Tempel als ihr Eigentum an. Die Helden können daher sogar den Zorn der Erzdämonin für sich nutzen. Dies bedeutet aber, Feuer mit Feuer zu bekämpfen.

Visionen von den Meeresherrschern

Tritt ein Held vor eine der Statuen, so ereilt ihn eine kurze Vision der jeweiligen (im Fall von Charyptoroth: ehemaligen) Meeresherrscher, in der sich das Wispern zu einem Rauschen verstärkt, während eine Flut eindringlicher Empfindungen über ihn hereinbricht.

☞ *Vision des Efferd:* eine Flutwelle aufbrausenden Ärgers; Irritation über eine Besudelung des Tempels durch Untote; der Wunsch, dass dieser gesäubert werde; Abneigung gegenüber den beiden anderen Statuen, aber noch größerer Widerwille gegenüber der fremden Macht, die das Heiligtum bedroht

☞ *Vision des Numinoru:* ein Strudel der tiefen Sorge und des Verantwortungsgefühls aufgrund der Vorgänge im Tempel; der Wunsch, dass dieser von Un-

den beiden anderen Statuen, aber auch eine ferne Erinnerung an längst vergangene Zuneigung; das dringende Pflichtgefühl, die fremdartige Verunreinigung zu beseitigen

☞ *Vision der Charyptoroth:* eine Sturmflut des Zorns und der rasenden Eifersucht gegenüber der fremden nekromantischen Macht im Tempel: Wie kann sie es wagen? Der Wunsch, dass ihr Besitz wieder ruhen dürfe; gegenüber den anderen beiden Statuen Groll, das Gefühl des Verrats, aber ebenso der Arroganz und Überlegenheit.

Jede Vision endet mit einem Bild, das den Helden zeigt, der den jeweiligen Edelstein in die Hand nimmt.

Dem Ruf folgend

Berührt ein Held einen der drei Edelsteine, entfesselt dies die darin enthaltene Macht. Das Wispern und das Raunen verstummen sofort. Der Kontakt zu den anderen Edelsteinen bleibt danach folgenlos. Je nach Wahl entsendet die (ehemalige) Meeresherrscherin ihr zugeschriebene



Wasserwesen und unterstützt die Helden im Kampf gegen die Seeschlange (siehe **Die rufenden Meerestkristalle**). Die Wasserwesen hielten sich bereits in der Nähe des Tempels auf und nähern sich, um den Träger des Steins zu unterstützen und zu verteidigen. Die Wesen spüren den Aufenthaltsort von Skarypthiss und können die Helden zu ihr führen, sofern diese nicht mit der Hirnkoralle (siehe Seite 11) kommuniziert haben.

Die rufenden Meerestkristalle

Probe: FW 16 auf 14/14/14

Material und Größe: Die drei Steine sind jeweils faustgroß und rundgeschliffen. Das Exemplar von Efferd ist ein blaugrüner Aquamarin. Numinorus ist ein Bergblau (Azurit) und Charyptoroths ein schwarzblauer Iolith.

Wirkung:

☞ Urtümliche und verstärkte Form der Liturgie Delphinruf bei Efferd, ansonsten entsprechende Varianten für Rochen bzw. Krakenmolch bei Numinoru und Charyptoroth: 6 Delphine (Efferd), 4 Rochen (Numinoru) oder 1 Krakenmolch (Charyptoroth) eilen zur Unterstützung gegen die Anhänger der Nekromantie herbei.

☞ Zusätzlich erhält das Ziel im Kampf gegen Skarypthiss weitere Hilfen der Meeresherrscher (siehe **Unterstützung der Meeresherrscher** auf Seite 14) in Form von Wellen (Efferd), einem Strudel (Numinoru) oder Schwächung (Charyptoroth).

Liturgiedauer: augenblicklich

Kosten: 64 KaP (eine Anwendung)

Reichweite: Berührung (das Ziel muss den Stein berühren, die Meerestbewesen können aus größerer Distanz kommen)

Wirkungsdauer: sofort; die Meerestbewesen bleiben, bis Skarypthiss vernichtet ist oder das Ziel der Liturgie stirbt. Die Unterstützung im Kampf beginnt mit dem ersten Angriff der Helden.

Zielkategorie: Kulturschaffende

Die Qual der Wahl

Die Helden dürfen die Hilfe für ihren Kampf frei auswählen. Möchte jemand vorschnell einen Edelstein ergreifen, kann das Wispern der anderen Statuen eindringlicher werden, um den Helden eine Chance zu geben, alle drei Visionen zu erleben.

Die Meeresherrscher sind eifersüchtig: Haben sich die Abenteurer für einen Edelstein entschieden, verweigern die Zurückgewiesenen ihre Hilfe. Die Eingebungen enden schlagartig und die restlichen Steine verlieren augenblicklich ihre übernatürliche Kraft. Für zwölfgöttergläubige Helden ist die Wahl von Efferd recht wahrscheinlich. Auf Basis der Darstellungen auf Wandmosaiken sowie der Vision der Statuen ist es aber durchaus naheliegend, stattdessen Numinorus Hilfe anzunehmen. Gewiss ist auch Charpyroth gegen die Untoten hilfreich und steuert besonders schlagkräftige Unterstützung bei. Dies sollte jedoch für das Seelenheil der Helden nicht folgenlos bleiben: Die Herzogin der Nachtblauen Tiefen kann nach Maßgabe der Spielleiterin zukünftig erneut den Kontakt zu ihnen suchen und gegebenenfalls sogar einen Pakt anbieten.

Finale

Die Helden wissen um die eine nekromantische Bedrohung im Tempel und kennen den Weg zur **Kaverne von Skarypthiss (14)**, entweder von der Hirnkoralle (siehe Seite 11) oder von den Wesen der Meeresherrscher (siehe Seite 12). Ansonsten ist eine Erkundung durch einen Tauchgang erforderlich. Nun gilt es, sich den Gefahren in den Tiefen des Tempels zu stellen!

Kaverne der Skarypthiss (14)

Um zur Kaverne zu gelangen, ist ein Tauchgang von der **Höhle der drei Statuen (13)** durch einen nahen Tunnel nötig. Dieser bietet ausreichend Platz für die Abenteurer und ihre Begleiter. An seinem Ende öffnet sich ein Becken, in dem die erweckte Skarypthiss umher schwimmt und Sindars Befehle erwartet.

Der Kampf gegen Sindar und Skarypthiss

Die von den Meeresherrschern gesandten Unterwasserlebewesen halten sich so lange zurück, bis die Helden den Kampf beginnen. Dann stürzen sie sich auf Skarypthiss. Ihr Kampfverhalten ist bei **Unterstützung der Meeresherrscher** (siehe Seite 14) angegeben.

☞ **Wortgefecht:** Suchen die Helden das Gespräch mit Sindar, wird er ihre Beweggründe erfragen und seine Geschichte erzählen. Dabei versucht er, die Abenteurer von der eigenen Gerechtigkeit zu überzeugen und auf seine Seite zu ziehen. Ausführungen über seine Vergangenheit sind alternativ als Ablenkung nutzbar (siehe Seite 15).

Der Magier lässt sich von seinem ursprünglichen Plan in keinem Fall abbringen.

☞ **Seitenwechsel:** Ziehen die Argumente des Nekromanten die Abenteurer auf seine Seite, werden die Meereslebewesen trotzdem weiterhin ihn und Skarypthiss attackieren. Alle Kampfeffekte der Meeresherrscher treffen dann ebenso die Helden als neue, zusätzliche Feinde.

☞ **Tod des Nekromanten:** Stirbt Sindar vor seinen Dienern, sind die Untoten frei. Da sie nur Tod und Zerstörung kennen, werden sie aber weiterkämpfen.



Der Nekromant erholt sich nach dem kräftezehrenden Ritual auf einer Insel am Nordende der Kaverne. Die durch Blutmagie geschwächte Yafana (noch 4 LeP, siehe Seite 4) liegt gefesselt vor ihm am Boden. Ein Rissosklett hält an der Seite des Nekromanten Wache, ein weiteres befindet sich im Wasser.

Die Helden können im Schutz der Biegung an Land gehen, ohne dass der Magier oder die Untoten sie direkt bemerken.



Beim Tod des Nekromanten wenden sich die ver-



Sindar stößt zu Kampfbeginn die ohnmächtige Yafana ins Wasser. Sie muss gerettet werden, während dort der Kampf der Meerestiere gegen Skarypthiss tobt.

Unterstützung der Meeresherrscher*

Efferd: Durch Efferd erhalten die Helden Hilfe von 6 Delphinen. Die Delphine werden jede 2. KR von der Seeschlange angegriffen, und durch eine erfolgreiche AT kann sie automatisch einen von ihnen ausschalten. Die AT der Seeschlange, um einen Delphin zu tref-

reifen alle Delphine die untote Seeschlange an (AT TP).

*Du kannst den Spielern ggf. die Kontrolle über die Helfer überlassen und sie selbst würfeln lassen. Es bietet sich an, das Auswürfeln mehrerer Attacken auf die anwesenden Spieler zu verteilen.

zu Beginn der 3. KR eine Wle gegen die Seeschlange, die nur sie verletzt und gegen die Felsen schmettert (die Helden werden, wie durch ein Wunder, nicht getroffen). Die Seeschlange erleidet 3W20+24 SP und kann in dieser Kampfphase nicht handeln.

Numinoru: Numinoru entsendet 4 Schattenrochen, wenn die Helden seine Unterstützung erbeten haben. Zu Beginn jeder KR greift die Hälfte der Rochen an (AT 12, 1W6+2 TP), die übrigen verursachen einen Strudel, der die Bewegung der Seeschlange beeinträchtigt und ihre AT um die Anzahl der daran beteiligten Rochen erschwert. Die Seeschlange greift alle 2 KR die Rochen an, mit einer gelungenen AT schaltet sie automatisch einen von ihnen aus.

Ist nur noch ein Rochen vorhanden, kümmert er sich um das Erzeugen des Strudels, um es den Helden leichter zu machen, die Seeschlange anzugreifen.

Charyptoroth: Haben die Helden Charyptoroths Beistand erbeten, so wird ein Krakenmolch erscheinen, der die untote Seeschlange angreift, sobald die Helden den Kampf eröffnen. Er wird mit all seinen Aktionen Tentakelangriffe ausführen und den Biss einsetzen, sobald dies möglich ist.

Macht geschwächt. Sie verliert jeweils 4 Punkte auf ihre AT und TP.

2. KR angreifen.

1 Sindar Berlind

Kurzcharakteristik: *1000 BF; meisterlicher Magier, brillanter Nekromant; arrogant, selbstsicher, überheblich

Funktion: Gegenspieler der Helden

Hintergrund: In seinem bewegten Leben hat der Abgänger der Halle der Geister zu Brabak Freunde und Gefährten an Dämonen, die Halsgerichtsbarkeit oder im Kampf verloren. Einzig sein älterer Bruder Thabun, ein Schreiber, blieb ihm. Wegen seiner Schulden wurde Thabun von Geldverleihern der Händlerfamilie Geraucis aus Brabak als Exempel im Mysob ertränkt. Dadurch zerbrach etwas in Sindar, und er schwor blutige Rache. Sein Ziel ist es, die Kontore und Schiffe der Geraucis mit der untoten Seeschlange Skarypthiss zu vernichten.

Darstellung: Sprich schnell, aber präzise. Verwende viele Fremdworte. Lass jeden Satz vor Spott und Hohn tröpfeln und dein Gegenüber spüren, dass er geistig unterlegen ist. Auf dem Weg zur angemessenen Rache sind aus deiner Sicht bedauerliche Opfer wie die Gelehrte notwendig, da es einem „höheren Zweck“ (deinem persönlichen Befinden) dient.

Besonderheiten:

Kraftreserven: Durch die letzten Erhebungen hat Sindar

Sindar Berlind

MU 16 KL 15 IN 11 CH 14

FF 10 GE 12 KO 9 KK 10

LeP 23 AsP 5*(48) KaP –

INI 14+1W6

AW 6 SK 3 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 5 TP 1

RW kurz

Magierstab kurz: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz
RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Hohe Astralkraft VII, Hohe Seelenkraft, Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Blutmagie (Fremdopfer), Verbotene Pforten

Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 10

Zauber: BANNBALADIN 15, BLITZ DICH FIND 10, IGNIFAXIUS 12, PARALYSIS 14, TOTES HANDLE 16^{AMIII144}, TRANSVERSALIS 8

Kampfverhalten: Er wird einen Zauberspruch trinken, bevor er sich, im Schutze seiner untoten Diener, mit Kampfzaubern am Geschehen beteiligt.

Ausrüstung: 2 Zaubersprüche (QS 6, 1W6+8 AsP), 1 Heiltrank (QS 4, 1W6+4 LeP)

Flucht: Bei Verlust der Hälfte seiner LeP wird Sindar die Flucht versuchen.

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

*aktueller Wert zu Beginn des Finales



12 permanente AsP hat er bereits zurückgekauft. Zu Beginn des Kampfes besitzt der Zauberer nur 5 AsP, kann jedoch auf Zaubertränke zurückgreifen.

- ☛ **Bruderliebe:** Spricht ihn ein Held im Kampf auf seinen toten Bruder an, muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen (Diskussionsführung)* gegen Sindars *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* –3 gelingen. Bei Erfolg bringt das den Magier für Netto-QSKR aus dem Konzept, in denen Aktionen ausbleiben.

Blutmagie (Fremdopfer)

Das Opfern von Kulturschaffenden zur Gewinnung von astraler Kraft und zur Stärkung dunkler Rituale gehört zu den verpönten Fähigkeiten, die Zauberer erlernen können.

Regel: Der Held kann Blut eines kulturschaffenden Opfers vergießen, um AsP dazuzugewinnen. Um diese Form der Blutmagie einzusetzen, muss dem Zauberer zunächst eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, andernfalls kann er 1 Tag lang diese SF nicht einsetzen. Gelingt ihm die Probe, kann er LeP im Verhältnis 1 zu 2 in AsP umwandeln (1 LeP = 2 AsP), das Opfer verliert aber am Ende der Prozedur 1W3+1 LeP zusätzlich. Bei Ritualen und Zaubern des Merkmals *Dämonisch* ist zusätzlich die Probe des Zaubers um die geopfert LeP/5 erleichtert.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer, Blutmagie (Selbstopfer)
AP-Wert: 20 Abenteurpunkte

Skarypthiss

Die untote Seeschlange Skarypthiss dient Sindar bis zu ihrer Vernichtung.

Krakenmolch

Ein gigantischer Krakenmolch (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 163) steht den Helden im Dienste Charyptoroths zur Seite, sofern sie sich für ihren Meereskristall entschieden haben. Als Wasserlebewesen verfügt der Krakenmolch automatisch über die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*.

Ausklang

- ☛ **Verständnis für Sindar:** Vielleicht haben die Abenteurer sich dem Zauberer angeschlossen und die Meereswesen überwunden. Als Dank übergibt der Brabaker jedem Helden **100 Silbertaler**.
- ☛ **Wider die Nekromantie:** Der Magier ist besiegt oder entkommen, seine Untoten sind vernichtet. Als Beute können die Helden Sindars unverbrauchte Tränke sowie **2W20 Silbertaler** an sich nehmen. Bringen die Abenteurer Yafana sicher zurück nach Brabak, erhöht Emmeran Traloper die Belohnung für jeden auf **150 Silbertaler**.
- ☛ Für ihre Taten haben sich die tapferen Streiter **15 Abenteurpunkte** verdient.

Die Anhänger der drei Meeresherrscher werden in den folgenden Jahren versuchen, die Kontrolle über den Tempel zu erlangen. Inwieweit die Wahl der Helden hier das Zünglein an der Waage war, wird die Zukunft zeigen.

Wasserlebewesen

Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*. Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Unterwasserkampf (passiv)

Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Skarypthiss

Größe: 20,00 Schritt

Gewicht: 3.500 Stein

MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 50

LeP 250 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** 8 **ZK** 14 **GS** 12 (im Wass

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+16 **RW** lang

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+10 **RW** lang

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz)*, Tentakelschwung (Schwanz)*, Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)*

Talente: Einschüchtern 18, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 18, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 4, Willenskraft 9

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Untoter (Hirnloser), nicht humanoid

Beute: Knochen, Trophäe (Zähne, 500 Silbertaler)

Kampfverhalten: Skarypthiss wird sich zuerst auf die helfenden Meeresbewohner konzentrieren (siehe **Die Unterstützung der Meeresherrscher** Seite 14) und danach die Helden angreifen. Wenn der Nekromant stirbt, ist sie frei in ihrem Willen.

Flucht: Skarypthiss flieht nicht.

Sonderregeln:

Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen: Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen: Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

Extrem Lichtempfindlich: Ist Skarypthiss direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Untoten-Regeln: Für Skarypthiss gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 6).

*Für diese Sonderfertigkeiten siehe Angaben zum Krakenmolch, **Aventurischer Almanach** Seite 163.



AVENTURIEN

er interessiert. Er
 chtige Helden, die
 gehen und die Ge
 hnen, die verschwun
 Geheimnisse aus längst
 d in den Klippen unter
 elchen Göttern gilt das



Abenteuer:

ruine, eine verschwundene For
 er Tempel, eine drohende Gefahr
 Hilfe

-Abenteuer

n:

ne Angst vor Wasser!

eine Klosterruine nahe Ranak

mer 1043

iel(er)/Meister):

en):



chte

n benötigt ihr lediglich das

e Auge Regelwerk

en Almanach

zum Erleben der Abenteuer wie
 rten und Pläne sowie Handouts
 im Band enthalten.

ULISSES
 SPIELE