

Das Schwarze Auge



Wandel im Chaos

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Thorsten Most, Josch K. Zahradnik, mit Beiträgen von
Karl-Heinz Witzko

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Verena Biskup

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Christiane Ebrecht, Jennifer S. Lange,
Matthias Rothenaicher, Verena Biskup

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration: Carsten Moos, Sven Paff,

Marlies Plötz **Marketing:** Jens Ballerstädt,

Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Sebastian Wyrwall

Verlag: Zoe damietz, Mirko Bader, Steffen Brand,

Kai Großkordt, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub,

Arne Frederic Kunz, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt,

Ulrich-Alexander Schmidt **Verlag USA:** Bill Bridges,

Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson

Vertrieb: Jan Hulverscheidt, Michael Mingers,

Stefanie Peuser, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner,

Stefan Tannert

DAS SCHWARZE AUGE, 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.

Mit Dank an Eevie Demirtel und Nikolai Hoch.

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Überblick.....	3
Viele gegen Einen	5
Nachforschungen in As'Tuzak	7
Das Finale	12
Anhang.....	14



Dieses Symbol bedeutet, dass die Person schon vor der Handlung des Abenteuers verstorben ist.

- 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 werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
- Gerüchte: Wenn Helden versuchen an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Herbergen, Tavernen, Handwerker und Händler (Q/P/S):

Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6 und gelten für Unterkunft, Verpflegung, Handwerkererzeugnisse, Waren usw. Schlafplätze (S) werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich/miserabel	sehr günstig (50 %)
2	dreckig/minderwertig	günstig (75 %)
3	einfach/durchschnittlich	normal (100 %)
4	gutbürgerlich/gut	teuer (150 %)
5	exquisit/hochwertig	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös/meisterhaft	horrend (400 %)

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.

WANDEL IM CHAOS



»Einstmals fragte die Hasenfrau den König der Harnischträger: ›Sag, kluger König des knöchernen Gekröts: Wann ist die dunkelste Nacht? Wenn das Auge nichts mehr sieht? Wenn das Herz nichts mehr fühlt? Wenn kein Wort und kein Flehen mehr das Ohr erreicht?‹ Der König schwieg. Den einen Tag, den anderen und noch einen weiteren. Als die Hasenfrau schon alle Hoffnung aufgegeben hatte, sprach er: ›Die dunkelste Nacht ist dann, wenn sich die Schatten gegen sie auflehnen und Licht spenden.«
—aus einem maraskanischen Volksmärchen

Stichworte zum Abenteuer: Maraskanerviertel in Zeiten des Umbruchs, ein drohender Mordanschlag und ein zwielichtiger Verbündeter

Genre: Recherche- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Spürsinn, Aufgeschlossenheit gegenüber Maraskanern

Ort: Khunchom, Maraskanerviertel

Zeit: Travia 1038 BF

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

Erfahrungsgrad der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente

Naturtalente

Gesellschaftstalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund und Überblick

Was bisher geschah

Am 13. Efferd 1038 BF starb in As'Tuzak, dem Maraskanerviertel Khunchoms, der dort residierende, altersschwache Tetrarch ☼ *Keideran-Dajin* friedlich in seinem Bett. Die Nachfolge eines Tetrarchen erfolgt nach uralter maraskanischer Sitte dadurch, dass sich Anwärter, die sich als würdig erachten, selbst ausrufen, was in diesem Fall dazu führt, dass zwei Kandidaten die Nachfolge beanspruchen: die wenig bekannte *Zajida aus Uuz'Dornak*, die behauptet, vom Tetrarchen kurz vor dessen Tod als Adoptivtochter angenommen worden zu sein, und der wohlhabende *Denderan der Händler*, der durch wohlätiges Wirken im Viertel auf eine breite Unterstützung zählen kann.

Da der Tod des Tetrarchen für Eingeweihte abzusehen war, schickten zwei Äste der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* Beobachter, um frühzeitig über den Nachfolger informiert zu sein.

Die beiden *achtbaren Mitglieder* der Bruderschaft sind der Magier ☼ *Schejjian von Tarschoggyn* (siehe Seite 14) und die Magierin ☼ *Hesindasab von Tuzak* (siehe Seite 14). Obwohl sie unabhängig voneinander beauftragt wurden, begegneten sie sich auf der Reise nach Khunchom. Doch etwas an Hesindasabs Verhalten weckte Schejjians Misstrauen, der daraufhin beschloss, sich auf sein Bauchgefühl zu verlassen und sie zu beschatten.

Seine Intuition täusche ihn nicht. Hesindasab arbeitet für eine Sekte von Schlangenkultisten, den *Kreis der wiederkehrenden Weisheit*, weiß aber nicht, dass hinter diesem Kult die ☼ *Skrechu* steckt, die geheime Heptarchin auf

Maraskan und Trägerin des Asfaloth-Splitters aus Borbarads Dämonenkrone (*Aventurischer Almanach* Seite 241).

Wie Hesindasab, ist auch Denderan der Händler eine unwissende Mirhamionette • der Skrechu, die ihn durch Gefolgsleute manipuliert, um Unruhe und Chaos in der maraskanischen Gemeinschaft zu stiften. Er weiß nichts von den Umtrieben der Sekte, da er nicht allzu genau nachfragt, wer ihn unterstützt.

Die Skrechu hat über Spione erfahren, dass ein Mann namens ☼ *Ornibijian* (siehe Seite 14) bald nach Khunchom kommen soll, der zu den Vertrauten ihrer Feindin, der Hohen Schwester ☼ *Milhibethjida*

(einer wichtigen Priesterin des Rur- und Gyor-Glaubens), zählt. Er ist für die Skrechu zwar bislang ein unbeschriebenes Blatt, als Gefolgsmann einer ihrer ärgsten Widersacherinnen soll Hesindasab ihn aber töten, damit er den Zielen der Verschwörer nicht in die Quere kommt.

In Khunchom traf Hesindasab eine Vertraute Denderans. Schejjian belauschte das Gespräch und konnte erfahren, dass die Magierin für eine andere Partei und nicht im Auftrag der Bruderschaft Ornibijian töten soll. Schejjian wurde bemerkt, konnte fliehen und tauchte in As'Tuzak unter, um weiter zu beobachten und zu planen, wie er die Verräterin und ihr Netz an Gefolgsleuten



unschädlich machen kann. Er weiß nicht, wem im Viertel er trauen kann. Sein Misstrauen wird dadurch verstärkt, dass seine Versuche erfolglos blieben, Kontakt zum lokalen Ast der Bruderschaft aufzunehmen. Er rechnet mit Angriffen seiner Gegnerin, die den ungebetenen Zeugen sicher eliminieren möchte. Bei einem solchen Angriff können die Helden, die auf dem Weg durch das Viertel sind, ihm zu Hilfe kommen.

Was geschehen kann

Helfen die Helden Scheijian, den Angriff abzuwenden, wird er versuchen, sie gegen Hesindasab einzuspannen (**Viele gegen Einen**). Die Helden haben die Möglichkeit, in As'Tuzak zu recherchieren, um mehr über die Auftraggeber des Anschlags und über ihren eigenen Auftraggeber herauszufinden (**Nachforschungen in As'Tuzak**). Schlussendlich müssen sie sich für eine Seite entscheiden und können hoffentlich den Mordanschlag auf den unschuldigen Orni-bijian verhindern. Dessen Ankunft am Abend des zweiten Tages nach dem Einstieg läutet **Das Finale** ein.

Das Abenteuer ist für eine nichtmaraskanische Helden-gruppe konzipiert, die dem Maraskanischen gegenüber aufgeschlossen ist. Je mehr maraskanische Heldinnen in der Gruppe sind, desto eher müssen manche Szenen angepasst werden.

Der Ort der Handlung

Das Abenteuer spielt im Stadtviertel der Exilmaraskaner in Khunchom (**Aventurischer Almanach** Seite 76), in *Dar-Marustani*, das von seinen Bewohnern As'Tuzak genannt wird.

Die ehemals tulamidischen Gebäude des Viertels sind zu maraskanischen Wohntürmen umgebaut worden, zwischen denen sich Leinen mit bunter Wäsche, aber auch wacklige Stege und Treppen spannen, während Gar-küchen in den Gassen das überaus scharfe maraskanische Essen anbieten.

Maraskaner bleiben unter sich, *Fremdijis* werden arg-wöhnisch betrachtet, nicht zuletzt von den Wachen des verstorbenen Tetrarchen, die im Viertel als Stadtwache

Glossar maraskanischer Begriffe und Bedeutungen

As'Tuzak	Maraskanerviertel Khunchoms, maraskanische Bezeichnung
Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas	maraskanische Meuchlerorganisation mit religiös-philosophischen Ursprüngen, die aus regional verschiedenen, unabhängigen Teilen (Ästen) besteht; Ihre Mitglieder töten gegen Bezahlung, fühlen sich aber dem Wohl aller Maraskaner verpflichtet.
Buskur	maraskanischer Ritter, von Tetrarchen ernannt
Dar-Marustani	Maraskanerviertel Khunchoms, Khunchomer Bezeichnung
Einzigartig	ohne passendes Gegenstück, Misstrauen erweckend, oft beleidigend gemeint
Fremdijis	Nichtmaraskaner
Haffajas	Verräter an der Schöpfung
Hässlich	böse, der Schöpfung widersprechend
Hohe Schwester	Tempelvorsteherin eines Rur-und-Gror-Tempels
„Ka“	Silbe, die vorangestellt eine Verkleinerung anzeigt (Ka'Wezyrad: „kleiner Wesir, kleiner Beamter“), angehängt Zweifel ausdrückt (König'ka: „Zweifel, ob etwas, z. B. ein Befehl, vom König kommt)
Kladj	mündlich verbreitete Nachrichten und Gerüchte
Preise die Schönheit, Bruderschwester	verbreitete Grußformel
Schazak	Beleidigung einer Person, die dazu eine Herausforderung beinhaltet
„-sterer“	Steigerungssilbe (wie in „dummsterer“)
Tavern'uuzak	mehr als eine Taverne, eine Herberge
Tetrarchen	vier weltliche Anführer der Maraskaner, die zum Teil im Exil leben und deren Autorität und Macht in der Religion und auf ihrem Ansehen fußen (östlicher Tetrarch: der Tetrarch in As'Tuzak (Khunchom), nördlicher Tetrarch: Tetrarch in As'Jergan (Festum), glücklicher Tetrarch: der Tetrarch in Boran, Seetetrarchin: Tetrarchin, die meist auf See unterwegs ist)
„uuz“	Silbe, die eine Steigerung anzeigt – uuz'größer meint „noch größer“, z. B. Tavern'uuzak: „mehr als eine Taverne“
Wezyrad	Wesir, Beamter
Zaboroniten	berüchtigte maraskanische Sekte, welche die Schönheit der Welt durch Beseitigung all derjenigen, die sie in ihren Augen minderten, zu erhöhen suchte; gilt als durch die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas ausgelöscht

agieren. Dennoch finden immer wieder neugierige Reisende hierher. Fremde werden oft mit oberflächlichem Gerede abgespeist und zahlen beim Einkauf meist erhöhte Preise.

Quer durch die unübersichtlichen engen Gassen hört man die Bewohner lauthals mit ihren Nachbarn und Bekannten reden, wobei ungeniert über Missgeschicke und Erlebnisse von nah und fern getratscht wird. Dieser *Kladj* sorgt dafür, dass sich Neuigkeiten schnell im gesamten Viertel verbreiten. Wegen der unklaren Tetrarchennachfolge ist man zudem in heller Aufregung, besonders viel *Kladj* dreht sich daher um die jüngsten Ereignisse. Auch für Nichtmaraskaner ist es so möglich, mit den Einheimischen ins Gespräch zu kommen.

Mehr zu den Örtlichkeiten im Viertel findest du ab Seite 10.

Kladj

Maraskaner wirken auf Nichtmaraskaner oft laut und geschwätzig. Außerdem sind ihre Gespräche oft von Spott geprägt, sodass Auswärtige auch bei normalen Unterhaltungen leicht den Eindruck bekommen, Zeugen von heftigen Auseinandersetzungen zu sein. *Kladj* dient der Festigung der Gemeinschaft, indem man gemeinsam über Neuigkeiten und Gerüchte diskutiert, die so verbreitet werden und auch ferne Orte erreichen. Um deiner Runde einen Eindruck von dieser Eigenart zu geben, lasse Maraskaner deine Helden in Gesprächen nach Neuigkeiten fragen und teile im Gegenzug auch triviale Nachrichten mit.



Viele gegen Einen

Deine Gruppe kann aus vielen Gründen in As'Tuzak unterwegs sein: Neugier oder Faszination am Fremdartigen, ein Abstecher in das bekannte Viertel auf dem Weg vom Hafen in die Stadt oder die Suche nach einem Händler seltener Alchimika, Gewürze oder Arzneien können hierhin führen. Auch die Verfolgung eines Taschendiebs kann Heldinnen in Khunchom nach As'Tuzak bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande des Maraskanerviertels finden sich offensichtlich leerstehende Gebäude, die nicht mehr im besten Zustand sind. Als ihr an einem solchen vorbeikommt, verstummen auf einmal alle Geräusche. Kein Wort kommt mehr von euren Lippen, kein Laut ertönt bei euren Schritten. In eurer Nähe ist niemand, der dafür verantwortlich sein könnte. Doch durch ein offenes Tor neben euch könnt ihr hektische Bewegungen im schattigen Innenhof eines Gebäudes wahrnehmen.



Vor einigen Jahren zogen viele Maraskaner zurück auf ihre Insel, und so stehen am Rande des Viertels Gebäude leer. Hier sind die Helden in den Wirkungsbereich eines *SILENTIUM* geraten, der beim Anschlag auf Scheïjian dessen magische Fähigkeiten einschränken und den Kampf lautlos machen soll. Die Helden können im Hof (Anzahl der Helden +1) Kämpfer sehen, die in völliger Geräuschlosigkeit einen bereits verletzten und blutenden Mann mit dunklen Haaren (zu seinem Äußeren siehe Seite 14) bedrängen. Zwei weitere Gegner hat dieser schon zu Boron geschickt. Der Bedrängte weicht behände aus und stößt mit einem nadelartigen Dolch schnell und gefährlich zu, wird sich der Übermacht aber nicht mehr lange erwehren können.

Scheïjians Gegner haben den Auftrag, keine Zeugen am Leben zu lassen. Mischen sich die Helden ein oder

werden sie entdeckt, wenden sich etwa die Hälfte der Gegner den Helden zu. Es handelt sich bei ihnen nicht um Maraskaner, sondern eine bunte Gruppe Khunchomer Schlagetots (siehe Seite 15), die Hesindasab anonym rekrutiert hat.

Der Kampf findet in absoluter Stille statt, es sei denn, der mit QS 3 wirkende *SILENTIUM* wird aufgehoben. Das Zentrum des Zaubers ist ein Ring, den einer der Angreifer trägt. Die Stille wirkt bis in 9 Schritt Entfernung. Für alle Zauberer, deren Tradition das Aussprechen einer Formel vorsieht, sind Zauber im Wirkungsbereich des *SILENTIUM* aufgrund der entfallenden Formel um -2 erschwert.

Nach gewonnenem Kampf können die Helden außerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers mit Scheïjian reden. Gefangene Gegner können dort ebenfalls befragt werden (siehe Seite 12). Der stark angeschlagene Meuchler wird in der Gruppe willkommene Helfer sehen, die ihn in seiner problematischen Lage unterstützen können. Er setzt darauf, dass er die vermutlich neutralen Auswärtigen, die zudem auf seiner Seite eingegriffen haben, für seine Ziele gewinnen kann. Er wird aber verheimlichen, dass er der Bruderschaft angehört.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dunkelhaarige Mann trägt die Kleidung eines gewöhnlichen Maraskaners. Doch kämpfen kann er, das habt ihr gesehen. Trotz seiner Verletzungen lächelt er: »Preiset die Schönheit, Bruderschwestern, ihr kamt genau zur richtigen Zeit! Diese Schurken wollten mich zum Verstummen bringen, hab' ich doch von den niederträchtigen Plänen ihrer Herrin erfahren. Einen Unschuldigen will sie meucheln, und sie ist bereit, auch andere dafür über die Klinge springen zu lassen. Ich danke euch vielmals. Mein Name ist übrigens Quinziber.«





Scheijian wird unter dem Namen *Quinziber* die Helden darum bitten, ihm zu helfen, Hesindasab zu finden und unschädlich zu machen. Dabei wird er vor allem an den Gerechtigkeitssinn der Helden appellieren und ihnen auf Nachfrage eine leicht veränderte Version der Vorgeschichte liefern, bei der er alle Verbindungen zur Bruderschaft weglässt. Er kann zur Not auch etwas Gold (bis zu 5 Dukaten pro Held) als Lohn anbieten. Heilungsangebote wird er dankbar annehmen. Folgendes wird er den Helden berichten:

- ☛ Auf dem Schiff von Tuzak nach Khunchom traf er eine Magierin namens Hesindasab. Sie verlor einen kostbaren Ohrring, den er beim Verlassen des Schiffes gefunden hat. Als er sie deswegen aufsuchte, belauschte er unabsichtlich ein Gespräch, das sie mit einer anderen Frau führte. Die beiden sprachen davon, einen Mann namens *Ornibijian* aus dem Weg zu räumen, der im Auftrag der „Hohen Schwester“ unterwegs sei. Die andere Frau konnte er nicht sehen. Hesindasab entdeckte ihn und hat direkt angegriffen. Er ist nur knapp entkommen.
- ☛ Wer *Ornibijian* ist, weiß er nicht. Der Name ist nicht weit verbreitet. Er kennt niemanden mit diesem Namen, der wichtig genug wäre, Ziel eines Attentats zu werden. Er vermutet aber, dass die Person im Auftrag der Priesterschaft von Rur und Gror reist, denn darauf dürfte sich „Hohe Schwester“ beziehen. Möglicherweise geht es um den Tod oder die Nachfolge des Tetrarchen. Er ist sich sicher, dass man den Verschwörern das Handwerk legen muss, denn die Priesterschaft ist über jeden Zweifel erhaben.

- ☛ Er wird sich im Viertel verstecken und so heimlich wie möglich vorgehen, da er nicht aus As'Tuzak stammt und nicht weiß, wem er hier trauen kann. Er ist sich sicher, dass Hesindasab die Ausgänge aus dem Viertel überwachen lässt. Er kann sich deswegen kaum, ohne aufzufallen, im Viertel umschaun.
- ☛ Er kann den Helden eine genaue Beschreibung von Hesindasab geben (siehe Seite 14).
- ☛ Wo sich die Magierin aufhält, kann man vielleicht im Rur-und-Gror-Tempel (siehe Seite 10) oder eventuell bei der Alchimistin *Idrajid* (siehe Seite 10) herausfinden. Sie verkauft ihre Waren manchmal auch an die Zauberer der Akademie.
- ☛ Er kann sich mit den Helden immer zum Sonnenuntergang im Tempel treffen, da es dort am sichersten ist.

Scheijian ist als erfahrener Agent schwer zu durchschauen, aber misstrauische Helden können Folgendes in Erfahrung bringen:

- ☛ Sollte eine Heldin eine Vergleichsprobe *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Scheijians *Überreden (Manipulieren)* gewinnen, erkennt sie, dass er im Wesentlichen nicht lügt, aber etwas verschweigt. Darauf angesprochen, wird Scheijian ergänzen, belauscht zu haben, dass Hesindasab für eine geheime Organisation arbeitet (deren Namen er nicht verstanden hat) und somit auf Unterstützer in As'Tuzak zählen kann. Er hat dies verschwiegen, damit die Helden ihm nicht aus Angst ihre Hilfe versagen.
- ☛ Sollte Scheijian auf Magie untersucht werden, so wird seine Magiebegabung ersichtlich, auch wenn er aktuell kaum Astralenergie besitzt. Darauf angesprochen, wird er zugeben, eine verkümmerte magische Begabung zu besitzen, die es mitunter erlaubt, aus brenzligen Situationen zu flüchten.

Scheijian wird versuchen, Gefangenen nach einem Verhör mit einem schnellen Stich „zur Wiedergeburt zu verhelfen“, wie es in der Sprache der Bruderschaft heißt. Helden können ihm bei einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –3 in den Arm fallen. Aufmerksame Helden (*Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –2) können vernehmen, dass Scheijian seinem Opfer die Worte „Begegne der Schwester!“ zuflüstert. Hierbei handelt es sich um den traditionellen Todesgruß, den Mitglieder der Bruderschaft ihren Opfern ausrichten. Scheijian wird den Helden wohl als zwielichtiger Charakter erscheinen – der er auch ist. Wenn sie ihn daran hindern wollen, die Überlebenden zu töten, wird er es nicht auf einen Konflikt ankommen lassen. Er wird darauf hinweisen, dass die Angreifer als Nichtmaraskaner im Viertel keine Gnade zu erwarten haben, und dafür plädieren, sie laufen zu lassen. Sollten die Helden darauf eingehen, wird Scheijian heimlich sicherstellen, dass keiner der Geflüchteten weit kommt. Den Helden gegenüber wird er sagen, dass er sich zunächst zurückziehen wird, um wieder zu Kräften zu kommen.

Nachforschungen in As'Tuzak

Lassen sich die Helden auf Scheijians Bitte ein oder wollen sie auf eigene Faust ermitteln, folgt die Suche nach Hesindasab und Ornibijian. Das Abenteuer lässt offen, ob die Helden für Scheijian arbeiten. Sobald Hesindasab erfährt, dass nach ihr gesucht wird, wird sie versuchen, die Helden loszuwerden. Im Unterschied zum ersten Anschlag greift sie nun auf Maraskaner aus dem Viertel zurück, wodurch die Helden Hinweise auf deren Auftraggeber erlangen können. Hesindasab versucht nach ihrem fehlgeschlagenen Anschlag außerdem, Scheijian zu diskreditieren und aus seinem Versteck zu treiben. Für all das nutzt sie Gerüchte, die sie per *Kladj* streuen lässt. Scheijian versucht, dem entgegenzuwirken. Schließlich können auch die Aktionen der Helden im *Kladj* ihren Niederschlag finden.

Die Helden können **Hesindasab**, die sich unerkannt im Anwesen Denderans versteckt, zunächst noch nicht aufspüren. Erst nach und nach können sie Spuren zu ihrem Handlanger **Rurech** (siehe Seite 15) finden, die sie zum Ort des Finales führen. Sie können auch (sei es vordergründig oder weil sie

denken, dass Scheijian der wahre Schurke ist) das Bündnis mit der Magierin suchen und so Kontakt zu ihr herstellen.

Scheijian können die Helden zur genannten Zeit im Rur-und-Gror-Tempel treffen. Ansonsten wird er eigenen Recherchen nachgehen und für die Helden nicht auffindbar sein. Er kann ihnen helfen, sollten sie in einer Sackgasse stecken oder Fragen haben. Bekommt er das Gefühl, dass die Gruppe sich gegen ihn stellt oder ihn verrät, wird er von Treffen absehen.

Zu **Ornibijian** ist nichts zu erfahren. Außer Hesindasab und Denderan weiß niemand Näheres zu dieser Person. Erst im Finale, wenn Ornibijian in der Stadt auftaucht, werden die Helden ihn finden.

Zur **Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas**: Unter Maraskanern ist die Bruderschaft gleichermaßen gefürchtet wie geachtet. Ihre Existenz ist ein offenes Geheimnis, was aber nicht bedeutet, dass man über sie redet. Nichtmaraskaner halten ihre Existenz für ein marakanisches Schauernmärchen.



Kladjbekannt

Jedes Mal, wenn die Helden an einem Ort / bei einer Person herumfragen, klärt eine Probe auf *Gasenwissen (Informationssuche)* (bzw. andere Talente, die entsprechend bei der Spurensuche angegeben sind), wie geschickt sie dabei vorgehen. Die Helden können sich zwar bei der Spurensuche aufteilen, aber jeder wird als Teil der Gruppe betrachtet, so dass der Kladj immer die gesamte Gruppe betrifft. Jede misslungene Probe erhöht die Stufe in *Kladjbekannt* der Gruppe um +1, ein Patzer um +2, bis zu einem Maximum von 6. Jeweils 5 gelungene Proben erhöhen die Stufe ebenfalls um +1. In einigen Fällen können die Helden ab einer bestimmten Stufe Ärger mit Maraskanern bekommen (siehe Seite 11). Gerade bei einer misslungenen Probe ist dies jeweils ab einer bestimmten Stufe wahrscheinlich. Gelungene Proben sollten nicht zu gewaltsamem Ärger führen. Die Erschwernisse für die Informationssuche durch die *Kladjbekannt*-Stufe sind mit den Modifikatoren bei den jeweiligen Orten und Personen kumulativ. Neben Änderungen beim kursierenden Kladj haben die Stufen folgende Auswirkungen:

Kladjbekannt

Stufe I	Proben zur Informationsbeschaffung –1; Hesindasab erfährt, dass sich Leute nach ihr erkundigen
Stufe II	Proben zur Informationsbeschaffung weiterhin –1; Hesindasab lässt bössartige Gerüchte über Scheijian streuen. Kladj über die Helden wird verbreitet, die meisten Informationen sind aber vage und ungenau; möglicher Konflikt mit maraskanischen Bürgern
Stufe III	Proben zur Informationsbeschaffung –2; Hesindasab lässt bössartige Gerüchte über die Helden streuen, Scheijian solche über Hesindasab; möglicher Konflikt mit maraskanischen Bürgern
Stufe IV	Proben zur Informationsbeschaffung weiterhin –2; Wächter Denderans suchen aktiv nach den Helden. Die meisten Maraskaner Khunchoms kennen die Namen der Helden und wissen, wer sie sind; möglicher Konflikt mit maraskanischen Schlägern
Stufe V	Proben zur Informationsbeschaffung –3; möglicher Konflikt mit maraskanischen Schlägern
Stufe VI	Proben zur Informationsbeschaffung weiterhin –3; praktisch jeder Maraskaner in As'Tuzak weiß, wo die Helden zu finden sind, wenn sie sich nicht gut verstecken; Konflikt mit maraskanischen Schlagetots

Ablauf der Nachforschungen

Je nachdem, wo und wonach die Gruppe sucht, wird der Kladj ihr unterschiedliche Informationen zuspiesen, die auch von der Stufe *Kladjbekannt* abhängen. Während es zu *Ornibijian* nichts zu hören gibt, gibt es mehrere Themenkomplexe, zu denen die Helden etwas erfahren können: zu Hesindasab (**H**) und ihrem wichtigsten Unterstützer *Rurech* (**R**, zu Beginn der Untersuchung noch unbekannt) und zu Scheijian/Quinziber (**S**). Kladj zu den ersten beiden Punkten erfahren die Helden, wenn sie aktiv danach fragen, solchen zu Scheijian auch ungefragt. Dazu gibt es Kladj, den Scheijian über Hesindasab streut (**H (S)**). Auch diesen können die Helden erfahren, wenn sie nach „der Magierin“ herumfragen. Auf Nachfrage gibt es auch ein wenig Kladj über Meuchler (**M**), aber das ist ein im Viertel eher ungern diskutiertes Thema. In der **Kladj-Liste** (siehe Seite 9) sind Aussagen nach diesen Themengebieten sortiert und nummeriert. Bei den **Ortsbeschreibungen** (siehe Seite 10) findest du jeweils die Kürzel des verfügbaren Kladjs. Was die Helden erfahren, hängt von ihrer konkreten Frage ab. Bei einer gelungenen Probe erhalten sie aber alle am jeweiligen Ort aufgeführten Informationen, die ihnen bis zu der *Kladjbekannt*-Stufe zugänglich sind.

Die Gruppe mag auch Kladj erfahren, der von ihnen selbst handelt, wenn ihre Aktionen interessant genug sind, um sich im Tagesgespräch niederzuschlagen. Ergänze nach eigenem Bedarf passenden Kladj zur Heldengruppe, sobald diese eine Weile recherchiert hat.

Fragen die Helden zu Beginn vermutlich zunächst nach der Magierin, sollten sie auf Rurechs Spur stoßen, ohne Hesindasab selbst aufspüren zu können. Folgen sie der Spur zu Rurech, dann kann sie dies zum Anwesen Denderans führen, wo sich Hesindasab abgeschiedet aufhält und von wo sie Rurech ausschickt, der sich dabei mehr oder weniger geschickt verhält und Spuren hinterlässt. Die Helden können dem Handlanger nachspüren und so den Weg zu dem Haus finden, das *Ornibijian* als Unterkunft dienen soll und wo Hesindasab ihren Hinterhalt plant.

Die Gruppe kann versuchen, Rurech gefangen zu nehmen und zu verhören, um etwas über den Ort des Anschlags in Erfahrung zu bringen. Dies wird am Ende dieses Abschnitts behandelt (siehe Seite 11), wo auch Verhöre sonstiger Schläger behandelt werden. Nimmt die Gruppe Rurech gefangen, wird Hesindasab dadurch gewarnt.

Während ihrer Nachforschungen kommen den Helden evtl. Zweifel an Scheijian. Suchen die Helden offen den Kontakt zu Hesindasab, so wird sie Rurech mit der Gruppe verhandeln lassen. Rurech wird zugeben, dass Hesindasab Interesse an *Ornibijian* hat, aber behaupten, dass Scheijian selbst einen Anschlag plane, während Hesindasab gerade dies verhindern wolle. So können die Helden auch mit Rurech und Hesindasab zum Finale kommen. Hier wird diese die Helden dann aber zusammen mit *Ornibijian* beseitigen wollen – was alle Zweifel an ihren Zielen ausräumt.

Nichtmaraskaner im Viertel

Maraskaner sind gegenüber Auswärtigen *wortreich verschlossen* – sie reden viel, aber geben eher wenig preis, auch wenn die Stimmung im Viertel zurzeit aufgeschlossener ist als sonst. Dennoch sind Proben für Helden, um etwas herauszubekommen, in der Regel erschwert, was bei den Proben im Weiteren berücksichtigt ist. Gibt es in deiner Gruppe Maraskaner, dann kannst du für diese die Erschwernisse um bis zu 2 Punkte reduzieren, solange sie nicht mit ihren nicht-maraskanischen Freunden im Schlepptau auftauchen.



Der Kladj

Die einzelnen Informationen sind mit Kürzeln versehen, die bei den Ortsbeschreibungen wieder aufgegriffen werden.

Über Hesindasab

- H1:** So eine Magierin findet ihr nicht auf der Straße. Aber ich hab gehört, *Idrajid die Geschwedzigstere* verkauft Pülverchen und solche Sachen auch an die Zauberer der Akademie. Versucht es doch dort. (+)
- H2:** Bruderschwestern, eine solche Magierin gibt es hier nicht. Magier sind meist in der Akademie, selbst die unsrigen. (–)
- H3:** Bei der Schönheit der Welt, so jemanden habe ich gerade gestern erst gesehen. War in Begleitung eines Buskurs – schaut nicht so, so heißen unsere edelsten Kämpfer – unterwegs. Die schien es eilig zu haben, vermutlich war ihr die Straße zu laut. Er gehört zur Tetrarchengarde, hatte ein buntes Band am Bein und dazu einen schönen, bunt bemalten Hartholzharnisch an, auf dem ein Panther abgebildet war. (+)
- H4:** Von so jemandem habe ich nichts gehört. Aber wenn die hier irgendwo untergekommen ist, dann bei *Rurasab*, bei der nächtigen alle, die genug Geld und keine Verwandtschaft hier haben. (+/–, stimmt im Prinzip, aber Hesindasab ist nicht dort)
- H5:** Geht mir weg mit diesem einzigartigen Zaubergesindel, bei denen sind mir zu viele hässliche Schwarzkünstler dabei. Fragt mal bei den Wächtern des Tetrarchen. Wenn so eine hier ist, dann hat die bestimmt was ausgefressen. (–)
- H6:** Die will wohl Denderan ihre Aufwartung machen. Dass er am Ende der neue Tetrarch wird, sagen doch alle. Wenn ihr sie sucht, findet ihr sie bestimmt dort. (+/–, tatsächlich ist sie da, aber die Hintergründe sind etwas anders)
- H7 (S):** Ein Freund meines Schwagers aus Sinoda hat mir von so einer erzählt. Sie soll vom Hafen gekommen sein, und er sagte, sie habe sich recht lange mit einer zwielichtigen Frau unterhalten, die einen goldenen Rabenanhänger trug. Die muss mit den Al'Anfanern im Bunde stehen. Wenn demnächst jemand überraschend verschwindet, dann wundert euch nicht! (–)

H8 (S): Ich habe gehört, diese Magierin soll sich mit den hässlichen dämonendienenden Haffajas zusammengetan haben. Das sagte ein Kaufmann aus Tuzak, der hier war. Die soll bestimmt Unfrieden stiften! (–)

Der Buskur mit der auffälligen Rüstung – Rurech

- R1:** Schaut am besten am Anwesen des Tetrarchen vorbei. Die Wächter sind die fähigsten Kämpfer, aber seit Keideran-Dajin unterwegs ist, lassen sie sich gegen Geld auch zu Aufträgen herab. (+/–, sie sind größtenteils integer und unbestechlich)
- R2:** In *Rurasabs Tavern'uuzak*, – ach nein, Herberge sagt ihr ja dazu – also da sind häufiger wichtige Leute mit Geld. Da haben die Wächter des Tetrarchen immer einen Blick drauf. Wenn ihr einen von ihnen sucht und mit ihm sprechen wollt, ist das ein guter Platz. (+)
- R3:** Meist führen zwei oder vier Buskure die Wache an. Ohne sie ginge es hier drunter und drüber. Wenn ihr die sucht, fragt doch bei *Cassimasab*, die stellt ihre Harnische her. (+)
- R4:** Ja, den bunten Harnisch kenne ich. Der gehört Rurech. Der ist einer der Tetrarchen-Wächter. (+)
- R5:** Rurech hat sich auf Denderans Seite gestellt. Vermutlich werdet ihr ihn dort finden. Die meisten Wächter unterstützen Zajida. Keideran-Dajin hat sie als seine Nachfolgerin adoptiert, aber Rurech sieht das anders. (+)
- R6:** Rurechs Familie ist auf die Insel zurückgekehrt. Es heißt, er habe sich mit ihnen zerstritten. Hat wohl eine Liebschaft hier und wollte deshalb nicht gehen. (+/–, es gab Streit, aber nicht wegen einer Liebschaft, Rurech betrachtet As'Tuzak einfach als seine Heimat)
- R7:** Rurech ist in letzter Zeit eher bei Denderan zu finden. Seit die Diskussion um die Nachfolge des Tetrarchen läuft, entzweit das sogar Familien und Freunde. (+)
- R8:** Rurech habe ich gestern mehrmals durchs Viertel laufen sehen. Keine Ahnung, wo der hin wollte. Einmal hat ihn sogar eine Frau begleitet, die kannte ich gar nicht. Die sah wie eine Magierin aus. (+)

Über Scheïjian

- S1:** Ein bezahlter Mörder soll vor kurzem hergekommen sein. Soll sicher eine hochgestellte Persönlichkeit ermorden, und vermutlich versucht er, auch andere dafür einzuspannen. Wenn da mal nicht schon wieder Al'Anfa die Finger im Spiel hat! (+/–, er ist ein Auftragsmörder, der Rest ist falsch)
- S2:** Auf der Insel sind manche von dämonischer Blutgier befallen. So einer soll jetzt in die Stadt gekommen sein. Der kann es mit einem ganzen Dutzend aufnehmen, passt also besser auf! (+/–, das mit der Überzahl stimmt, grob)
- S3:** Ich habe gehört, die Al'Anfaner wollen Unfrieden stiften. Ein Agent der Hand Borons, dieser verruchten Meuchlerbande, soll hier sein und Aufwiegelei betreiben! (–)
- S4:** So ein bruderloser Mörder soll sein Unwesen treiben. Hat allein eine ganze Gruppe Wachen getötet, die ihm das Handwerk legen wollte! (+/–, er sollte beseitigt werden, der Rest ist gelogen)

Über Meuchler

M1: Ich weiß nicht, wovon du da sprichst, Bruderschwester, aber würde ich es wissen, würde ich dir raten, es nicht so genau wissen zu wollen, wenn du nicht der Schwester begegnen willst. Welcher Schwester? Schwester Tsa natürlich, dummsterer Fremdi! (+)

M2: Die übelsten Mörder sind die Al'Anfaner. Hand Borons nennen sie sich. Wenn die was von euch wollen, bereitet euch darauf vor, zu gehen. (Einstellungssache)

M3: Alles Ammenmärchen. Die Zaboroniten gibt es doch schon lange nicht mehr. Oder wen meint ihr? (–, auch wenn viele das denken)

M4: Das habt ihr nicht von mir, aber wenn die Bruderschaft jemanden tot sehen will, dann ist der auch tot. Wie, welche Bruderschaft? Ich hab doch gar nichts gesagt. (+, zumindest meistens)

Die Orte

Die Orte enthalten jeweils kurze Beschreibungen des Gebäudes und seiner Bewohner. Falls bei einer Person keine Werte angegeben sind, kannst du die Werte der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 verwenden. Es folgen Angaben, wie schwer es ist, hier an Informationen zu kommen, und wie die Helden die Situation beeinflussen können. Danach folgt die Angabe des typischerweise hier erhältlichen Kladjs.

Der Tempel der Weltenscheibe, Rur-und-Gror-Tempel

Der Tempel liegt zentral im Viertel und ist der Mittelpunkt des Lebens. Er ist kreisrund und erhebt sich wie ein Diskus aus dem Boden. Seine Wände bestehen aus kompliziertem Flechtwerk, das von Lehm überzogen ist. Hier kann man über kurz oder lang jeden Maraskaner der Stadt antreffen. Die Gebete und Lobpreisungen werden Zwölfgöttergläubigen anmaßend vorkommen. Den Zwölfen als Diener Rurs wird z. B. nahelegt, noch einmal zu prüfen, ob sie die Pläne des Weltenschöpfers richtig gedeutet haben, oder lautstark dafür gedankt, dass sie ihre anspruchsvolle Aufgabe Verantwortungsbewusst wahrnehmen.

Bewohner: Geleitet wird der Tempel vom Hohen Bruderpaar, den Zwillingen **Kardin** und **Garumin** (um 50, schwarze Haare mit grauen Strähnen, freundlich, stellen eher Gegenfragen, als zu antworten; Menschenkenntnis 14 (14/16/15), Willenskraft 10 (14/16/15), SK 3). Beliebige andere Maraskaner können zugegen sein.

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* –1; bei einer Spende für den Tempel nur +/–0

Kladj: H1, H4, R2, R6, M2; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S3

Anwesen des Tetrarchen (Tetrarchengarde)

Die Residenz Keïderan-Dajins ist eine im horasischen Stil gebaute Villa in der Nähe des Rur-und-Gror-Tempels. Sie wurde für maraskanische Zwecke umgebaut, was vor allem erhöhte Aufbauten im Stil der Wohntürme bedeutet. Der Zugang wird von der Garde des Tetrarchen bewacht, die auch im Rest des Viertels für Sicherheit sorgt. Ohne triftigen Grund kann man hier lediglich mit den Wachen am Eingang sprechen.

Bewohner: Zajida, die von Keïderan-Dajin kurz vor dessen Tod adoptiert wurde und nun Anspruch auf das Amt des östlichen Tetrarchen erhebt, lebt im Gebäude, ist für Gespräche aber nicht zu erreichen. Dazu wohnen die Wächter des Tetrarchen hier, die bunte Bänder an den Beinen als Abzeichen tragen. Der Buskur Rurech, obwohl Teil der Garde, wohnt inzwischen im Anwesen Denderans.

Recherche: allgemein *Gassenwissen (Informationssuche)* –2, alternativ *Überreden (Manipulieren)* –1; bei Fragen zu Mitgliedern der Garde –3 (man redet nicht mit Auswärtigen über die eigenen Leute); ab *Kladjbekannt* Stufe III auch allgemein –3

Kladj: H2, R4, R7, M3; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S2

Anwesen Denderans

Das Anwesen Denderans besteht aus einem ehemaligen tulamidischen Kaufmannshaus mit einem turmartigen, später hinzugefügten Aufbau. Um das Gebäude verläuft eine gut gesicherte Mauer. Die Helden werden hier nur vorgelassen, wenn sie sich offen auf die Seite Hesindasabs stellen und mit Rurech verhandeln sollen. Bei den Anwohnern in der Nähe kann man sich aber umhören.

Bewohner: Der Tetrarchen-Anwärter Denderan mit Familie, Bediensteten und Wachen, keiner von ihnen ist zu sprechen. Hesindasab bleibt hier in Deckung und lässt Rurech agieren. Diesem kann man auflauern (siehe Seite 11).

Recherche: nur bei nahen Anwohnern möglich, dort *Gassenwissen (Informationssuche)*, alternativ auch *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* –1 oder *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)* –2

Kladj: H2, H3, R4, R8, M1; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S1

Idrajid die Geschwedzigstere, Alchimistin (Q3/P4)

Idrajids Laden liegt am Rande des Viertels im Hinterhof eines der vielen Wohntürme. Über dem Eingang hängt ein Schild mit der Aufschrift „Idrajids Tinkturen, Salben und Utensilien“. Im Laden finden sich alchimistische Gerätschaften und Mittelchen. Die teuren und verbotenen Sachen hält Idrajid unter Verschluss. Wer Gifte erstehen will, muss entweder einen passenden Ruf in der maraskanischen Gemeinschaft haben oder ein Vielfaches des üblichen Preises auf den Tisch legen und dabei *sehr* glaubhaft machen, dass er nicht weiterkladjt, woher er die Pülverchen bekommen hat.

Bewohner: **Idrajid** (Mitte 40, Augenklappe über dem fehlenden rechten Auge, Brandnarben im Gesicht, geschäftstüchtig; Alchimie 14 (14/16/15), Handel 12 (16/15/12), Menschenkenntnis 10 (16/15/12), Willenskraft 10 (14/15/12), SK 3) lebt hier allein, hat aber genügend Einfluss, dass die Wächter des Tetrarchen öfters vorbeischaun, falls es Ärger gibt.

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* –1, je 10 Dukaten „Spende“ Abzug um 1 niedriger (bis +/–0), alternativ *Einschüchtern (Drohung)* –2

Kladj: H3, H6, R1, M4; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S4, ab Stufe III: H8 (S)

♣ Cassimasab, die Harnischmacherin (Q4/P4)

Cassimasabs Werkstatt liegt in einem der wenigen Häuser ohne Turm am Rande des Viertels. Über dem Eingang hängt ein Schild mit der Darstellung eines typischen Hartholzarnisches. Im Laden finden sich Pflegemitteln und Cassimasabs Werkbank.

Bewohner: ♣ Cassimasab (Mitte 60, graue Haare in kleinen Zöpfen, raucht Pfeife; Handel 11 (11/13/13), Holzbearbeitung 14 (15/12/13), Menschenkenntnis 7 (11/14/13), Willenskraft 9 (12/13/13), SK 2) stellt neue Harnische her oder repariert beschädigte.

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* -1, wer erfolgreich fachsimpelt (*Holzbearbeitung* -2) lediglich +/-0, alternativ *Einschüchtern (Drohung)* -3

Kladj: H5, R4, R5, M2; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S3

Rurasabs Tavern'uuzak, Herberge (Q4/P4/S10)

Eine Wirtsstube im untersten Stockwerk eines Wohnturms. Darüber gehören verschiedene Zimmer zur Herberge, in denen auch wohlhabende Händler unterkommen.

Bewohner: Wirtin ♣ Rurasab (Anfang 60, mit Gehstock, unterhält sich gerne über den neuesten Kladj; Handel 10 (11/13/14), Menschenkenntnis 12 (11/13/14), Überreden 13 (13/13/14), Willenskraft 9 (13/13/14), SK 2) hat Unterstützung von ihrem Enkel ♣ Alrech (14, rothaarig, laufende Nase; Willenskraft 3 (10/11/11), SK 0).

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* -2, wenn man Gast ist: -1, bei einer Lokalrunde +/-0; bei anwesenden Wachen: -3 (gilt auch für Gespräche mit den Wachen); alternativ *Betören (Anbändeln)* -3

Kladj: H5, R4, R5, R6, M1; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S2, ab Stufe III: H7 (S); von anwesenden Wachen: R7

Xanjidas Garküche (Q3/P3)

Die Garküche liegt in einer Gasse, und ein paar Tische stehen hier unter freiem Himmel. Die Küche besteht aus einem einzigen Raum im Erdgeschoss eines Wohnturms, in dem Xanjida das Essen zubereitet. Am Tresen wird über allerlei Geschehnisse gekladjt.

Bewohner: Wirtin ♣ Xanjida (25, kurze schwarze Haare, muskulös, hat eine Keule unter dem Tresen; Lebensmittelbearbeitung 13 (14/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12), SK 2)

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* -1, wenn man Gast ist: +/-0; alternativ *Betören (Anbändeln)* -2

Kladj: H1, R3, M3; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S4, ab Stufe III: H7 (S)

Frumolds Teehaus (Q4/P3)

Das Teehaus liegt auf dem Dach eines alten Stadthauses, im untersten Geschoss des darauf gebauten Wohnturms. Die Gäste sind Handwerker, Händler, aber auch Künstler und Philosophen.

Bewohner: Wirt ♣ Frumold (40, Glatze, glattrasiert, tulamidische Kleidung; Willenskraft 8 (13/13/14), SK 2) und sein Mann ♣ Yakuban (40, lange, schwarze Haare und Vollbart, sagt mit Inrah-Karten die Zukunft voraus; Willenskraft 8 (13/14/13), SK 2)

Recherche: *Gassenwissen (Informationssuche)* -2, wenn man Gast ist: -1

Kladj: H4, R1, R3, M4; ab *Kladjbekannt* Stufe II: S1, ab Stufe III: H8 (S)

Überfälle und Verhöre

Planen die Helden, Rurech aufzulauern und ihn zu beschatten, so ist dies leichter als gedacht, da er recht auffällig und nicht allzu geübt darin ist, Verfolger zu entdecken. Den Helden muss dazu eine Vergleichsprobe *Gassenwissen (Beschatten)* gegen Rurechs *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gelingen.

Gewinnen die Helden die Probe oder gibt es einen Gleichstand, führt Rurech sie zum Gebäude, von dem die Verschwörer wissen, dass es Ornibijan zukünftig als Unterkunft dienen soll. Die Helden können dann sehen, dass Rurech das Gebäude auskundschaftet und wieder von dannen zieht. Fragen sie in der Nähe herum, erfahren sie, dass eine unbekannte Person das Gebäude vor ein paar Wochen erworben haben soll, dass aber niemand den Käufer kennt.

Gewinnt Rurech die Probe, dann merkt er, dass er beschattet wird. In diesem Fall führt er die Helden zwar ebenfalls zum Gebäude, Hesindasab gilt nun aber für das Finale als gewarnt.

Wollen die Helden Rurech überwältigen, so müssen sie schnell sein und sich überlegen, wo sie ihn unterbringen wollen. Als Wächter des Tetrarchen hat er einen hohen Stand, und falls andere einen solchen Überfall mitbekommen, haben die Helden schnell eine Übermacht gegen sich und werden vorläufig flüchten müssen. Eine spätere Rückkehr ist möglich, *Kladjbekannt* steigt dadurch jedoch automatisch auf Stufe VI. Haben sie Rurech gefangen, können sie ihn verhören (siehe Seite 11).

Überfälle

Kommt es zu einem Überfall auf die Helden, hängen Art und Weise von der aktuellen Stufe von *Kladjbekannt* ab (es gilt die Stufe, bevor diese nach einer misslungenen Probe oder zu vielen gelungenen Probe hochgesetzt wird):

- ☛ Auf **Stufe II–III** wollen (Anzahl der Helden + 2) *normale Bürger* (Werte wie Bürgerin, **Aventurischer Almanach** Seite 258), denen die Helden zu viel herumschnüffeln, diesen eine Abreibung verpassen (nur waffenlose Angriffe). Die Helden können einer gewaltsamen Auseinandersetzung aber durch eine Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* -2 entgehen. Fliehen die Helden vor dem Kampf, verfolgt man sie nicht. Greifen die Helden ernsthaft an, ruft das die Garde auf den Plan (Kampf wie auf Stufe IV–V, *Kladjbekannt* steigt danach auf Stufe VI).
- ☛ Auf **Stufe IV–V** will eine Gruppe von (Anzahl der Helden +1) *einfachen Schlägern* (Werte wie Räuber, **Aventurischer Almanach** Seite 259, nur Säbel) den Helden bewaffnet einbläuen, dass sie besser mit ihrer Fragerei aufhören. Sie kämpfen, bis die Helden kampfunfähig sind oder von den Angreifern selbst mindestens zwei Personen geflohen sind.

- Auf **Stufe VI** will eine Gruppe von (Anzahl der Helden) *geübter Schlagetots* (Werte wie Gardist, **Aventurischer Almanach** Seite 260, jedoch mit Khunchomer oder Tuzakmesser bewaffnet) die Helden endgültig zum Schweigen bringen. Die Schlagetots fliehen, wenn sie jeweils 75 % der LeP verloren oder 3 Stufen Schmerz erlitten haben.

Verhöre

Haben die Helden Gefangene gemacht, dann können sie diese verhören. Neben magischen und karmalen Mitteln können sie durch Vergleichsproben in *Einschüchtern* (Verhör) oder *Überreden* (Manipulieren) gegen Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen* bzw. *Überreden widerstehen*) etwas herauszubekommen. Gefangene können hinterher der Tetrarchengarde oder der Khunchomer Stadtgarde übergeben werden, wenn die Helden sich nicht weiter mit ihnen belasten und sie nicht einfach umbringen wollen.

- Verhöre der Khunchomer Schlagetots vom Einstieg erbringen die Information, dass ihr Auftrag schriftlich zusammen mit einer großzügigen Anzahlung

von insgesamt 50 Dukaten und dem Versprechen auf weitere 50 Dukaten im Erfolgsfall erteilt worden ist. Sie wissen nicht, wer dahintersteckt, vermuten aber jemanden aus dem Maraskanerviertel.

- Verhöre von *Schlägern* erbringen die Information, dass sie von einem Mitglied der Tetrarchengarde mit Namen Rurech angeheuert wurden.
- Verhöre von *Schlagetots* erbringen die Information, dass sie von einem Mitglied der Tetrarchengarde namens Rurech angeheuert wurden und dass dieser sie auch für das Bewachen eines verlassenen Gebäudes bezahlt hat, wo sie für eine baldige Aktion bereitstehen sollen. Was für eine Aktion das ist, wissen sie nicht.
- Ein erfolgreiches Verhör von Rurech ergibt, dass Hesindasab ein Attentat auf eine Person namens Ornibijian plant, sowie das Wissen um das Lagerhaus, wo sie dies durchführen will. Ansonsten hat keiner der Gefangenen direkte Hinweise auf Hesindasab.
- Bürger können nicht viel berichten, du kannst ihnen beliebige Kladj-Aussagen unterschieben, die nichts oder nur am Rande mit dem Abenteuer zu tun haben.

Das Finale

Ornibijian hat über Mittelsmänner ein altes Lagerhaus mit Schlafgelegenheit am Rande des Maraskanerviertels erstanden. Er will auf diese Weise nahe am Geschehen sein, sich bei Bedarf aber auch absondern können.

Das Lagerhaus hat zwei Ebenen, wobei die obere lediglich ein staubiger und ungenutzter Dachboden ist. Im Erdgeschoss bieten ein alter Karren und zahlreiche leere Kisten und Fässer gute Möglichkeiten, sich zu verstecken. Das Lagerhaus hat auf der Vorder- und der Rückseite jeweils große, zweiflügelige Tore. Eine Holzterrasse führt ins Obergeschoss, daneben befinden sich zwei abgetrennte Räume, die als Büro für die Buchhaltung und als Wohnräume dienen. Im Lagerhaus herrscht ein diffuses Dämmerlicht (tagsüber Sichtmodifikator Stufe II). Aus dem Wohnbereich führen eine Tür nach draußen und eine Tür ins Innere.

Das Gebäude wird von Handlangern Hesindasabs beobachtet, die Rurech Bericht erstatten, sollten Personen das Gebäude betreten. Schaffen die Helden es, ungesehen ins Gebäude zu gelangen (durch ein Ablenkungsmanöver, Magie, Götterwirken oder im Schutze der Nacht), können sie einen Hinterhalt legen. Andernfalls erfährt Hesindasab davon und ist gewarnt.

Wollen die Helden das Gebäude beobachten, können sie dies tun. Nach ca. 2 Stunden dürfen sie eine Probe auf *Sinneschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) ablegen. Je nach QS kannst du ihnen mehr oder weniger hilfreiche Details offenbaren.

Wer, was, wann, wo?

Der Finalablauf hängt vom Verhalten der Helden ab. Hat Scheijian den Eindruck, dass die Helden auf seiner Seite

sind, wird er sie begleiten, wenn sie ihm rechtzeitig Bescheid geben. Bekommt er den Eindruck, dass sie ihm nicht mehr vertrauen, wird er sie beschatten, selbst recherchieren und schlussendlich auf eigene Faust am Finale teilnehmen. Er greift dann aber nur ein, um Ornibijian zu helfen.

Der Zeitablauf

Am zweiten Tag nach dem Überfall auf Scheijian erscheint Ornibijian nach Sonnenuntergang mit einem Begleiter am Ort des Finales. Etwa 30 Minuten später taucht Hesindasab mit Unterstützung auf und es kommt zum Finale.

Was weiß Hesindasab?

Erwartet Hesindasab die Helden im Gebäude, wird sie mit mehr Unterstützung auftauchen, als wenn sie nur mit Ornibijian und seinem Begleiter rechnet. Ist sie nichtsahnend, dann taucht sie mit Rurech und zwei Kämpfern auf, ansonsten nimmt sie neben Rurech noch einmal so viele Kämpfer mit, dass die Helden mit Scheijian, Ornibijian und dessen Begleiter zusammen immer noch zwei Personen in der Unterzahl sind.

Haben die Helden sich – zum Schein oder wirklich – auf die Seite Hesindasabs geschlagen, begibt sie sich mit diesen zum Lagerhaus, um das Attentat „zu verhindern“. Vor Ort wird sie das Gebäude betreten und sofort den Angriff auf Ornibijian und die Helden befehlen – diese lernen so auf die harte Tour, dass sie der Falschen vertraut haben. Scheijian taucht in diesem Fall nach 4 KR auf.



Die Helden sind zuerst da

Hat die Gruppe den geplanten Attentatsort entdeckt, ohne dass Hesindasab dies mitbekommt (d. h.: Rurech hat keine Verfolger bemerkt und wurde nicht entführt und die Helden kommen ungesehen in das Gebäude), können sie sich im Gebäude verstecken und einen Hinterhalt legen.

Der Finalkampf

Hesindasab hat in der Nähe der drei Ausgänge je einen Beobachter postiert, der Fliehenden nachsetzen soll. Innen wird Hesindasab direkt zum Kampf übergehen. Sie befiehlt ihren Handlangern, alle Anwesenden zu töten. Dies umfasst auch die Helden als Zeugen. Ihre eigenen Kräfte hält Hesindasab vorerst zurück. Sobald sie Scheijian oder eine andere ernsthafte Gefahr wahrnimmt, wird sie dieser ihre volle Kraft und Aufmerksamkeit widmen. Droht Ornibijian zu entkommen, wird sie auch ein hohes persönliches Risiko eingehen, damit dessen Flucht misslingt. Ornibijian selbst kann sich verteidigen und wird einem Kampf nicht aus dem Weg gehen, sein Begleiter wird hingegen versuchen, sich vom Kampfgeschehen fernzuhalten.

Rurech und Hesindasab kämpfen bis zum Tod. Ihre Untergebenen kämpfen, bis beide besiegt wurden, dann versuchen sie Fersengeld zu geben. Sofern möglich, wird v. a. Scheijian versuchen, dies zu verhindern und den Untergebenen „zur Wiedergeburt verhelfen“.

Er wird hierbei aber das Hauptziel – Hesindasab auszuschalten und Ornibijian zu schützen – nicht aufs Spiel setzen.

Abschlusszene

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ornibijian betrachtet Quinziber und sagt nachdenklich: „Ihr kommt mir seltsam vertraut vor, als müsste ich Euch kennen. Doch woher?“ „Du kennst mich fürwahr, Bruderschwester, aber es ist viele Jahre her, dass wir gemeinsam reisten und manche Gefahr meisterten, mein ...“

„Wie Schuppen fällt es mir von den Augen“, unterbricht ihn Ornibijian mit einer raschen Bewegung, bevor Quinziber zu Ende sprechen kann. „Nun weiß ich wieder genau, wer Ihr seid, Bruder ...“ Quinziber unterbricht ihn mit einer sehr ähnlichen Bewegung und antwortet: „Mich freut, dass du mich nicht vergessen hast!“ Ornibijian fährt halb fragend fort: „Welch glückliche Fügung, dass Ihr gerade jetzt hier in Khunchom weiltet? Ich danke Euch und Euren wackeren Gefährten vielmals.“

„So ist es. Aber sage mir, was treibt dich in dieser unruhigen Zeit nach As’Tuzak?“

Der Fremde pausiert kurz, bevor er antwortet: „Eine innere Stimme drängt mich seit Wochen, ich solle mich zum Tetrarchen ausrufen. Ich bin viel gereist, habe viel gesehen und auch mit vielen gesprochen. Wir sind uns einig, dass die Zeit reif ist, die Herde nach Hause zu holen.“

Quinziber nickt langsam, bevor er das Wort an euch richtet: „Ich bin euch zu großem Dank verpflichtet. Solltet ihr jemals meine Hilfe in einer wichtigen Sache benötigen, so betretet den Tempel in Tuzak und sucht dort den Ort Bruder Borons auf. Bittet ihn, wie es unserer Sitte entspricht, dass er euch zu jemandem aus Tarschoggyn führen möge. Es mag dauern, aber ich werde euch finden.“



Scheïjian ist weiterhin auf Geheimhaltung bedacht und wird weder seine Identität noch seine Rolle in der Bruderschaft preisgeben. Entscheide selbst, was passiert, wenn die Helden einmal im Tuzaker Rur-und-Gror-Tempel im Boron zugeordneten Bereich nach maraskanischer Sitte (also laut) um eine Kontaktaufnahme bitten: Von mitleidigen Blicken der Umstehenden bis zu einem Besuch von Scheïjian ist alles möglich. Sollten die Helden zwischendurch auf Hesindasabs Seite gestanden haben, wird Scheïjian sich gegenüber den Helden deutlich kühler verhalten, aber zu seinen Zusagen stehen und verabredete Belohnungen auszahlen.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält **16 Abenteuerpunkte**. Haben die Helden Hesindasab in einen Hinterhalt locken können, erhalten sie weitere **4 Abenteuerpunkte**. Haben sie sich nicht mit Hesindasab verbündet, werden sie in Zukunft auch das Wohlwollen der Rur-und-Gror-Kirche genießen, was ihnen einen besseren Zugang zur maraskanischen Gemeinde ermöglicht. Sie haben dann mit Scheïjian und Ornibijian zudem wichtige Fürsprecher gewonnen, sich aber auch Gegner gemacht: Denderan, für den Ornibijian zu einem ernsthaften Konkurrenten wird, und die Mitglieder des *Kreises der wiederkehrenden Weisheit*. Welche Macht letztendlich hinter Hesindasab und ihrer Sekte sowie hinter der unwissenden Mirhamionette Denderan steht, werden die Helden noch nicht mit Sicherheit sagen können – dies wissen die Missetäter selbst nicht. Sollte Hesindasab am Ende noch leben, können sie aber zumindest den Namen der Sekte aus ihr herausbekommen.

Anhang

1 Scheïjian von Tarschoggyn

Das achtbare Mitglied der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas ist ein Endvierziger, der aussieht wie viele seiner Landsleute: Sein Körperbau ist feingliedrig, er hat schwarze Haare und ist mittelgroß. Dazu kleidet er sich so, dass er gut in seine Umgebung hineinpasst, im Maraskanerviertel also in bunt bedruckte Kleidung und leichte Stiefel. Er ist ein ausgebildeter Magier, versucht diese Tatsache aber in der Regel zu verheimlichen, sodass er weder Robe noch einen auffälligen Stab mit sich führt.

1 Ornibijian

Ornibijian trägt einfache tulamidische Kleidung, die er für die Reise angelegt hat. Er misst etwa 1,80 Schritt und ist schlank, aber muskulös. Seine Haut weist Narben vergangener Kämpfe auf. Sein Gesicht ziert neben einer markanten Nase auch ein Vollbart. Das lange Haar des Mitttdreißigers, das er verschieden färbt und mit bunten Bändern verflochten und aufwendig verknotet trägt, zeigt erste angegraute Strähnen. Ornibijian reist in Begleitung eines älteren, unauffälligen Leibdieners, der Thuranmold gerufen wird.

1 Hesindasab von Tuzak

Die Abgängerin der seit fast 20 Jahren geschlossenen Tuzaker Akademie ist etwa 50 Jahre alt. Ihre Profession ist durch Robe und Stab klar erkennbar. Sie trägt ein auffälliges Schlangenamulett, das wie ein Zeichen Hesindes wirkt, aber tatsächlich das Erkennungszeichen des Schlangenkultes vom *Kreis der wiederkehrenden Weisheit* ist, dem sie angehört. Sie ist recht groß und hat geflochtene braun-graue Haare.

Scheïjian

MU 17 KL 14 IN 16 CH 14

FF 14 GE 17 KO 16 KK 15

LeP 20* (40) AsP 10* (44) KaP –

INI 20+1W6

AW 12 SK 3 ZK 3 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 18 PA 11 TP 1W6+3 RW kurz

Dolch: AT 20 PA 12 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Verpflichtungen II (Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I+II (Waffenlos, Dolch), Finte I-III (Waffenlos, Dolch), Kampfrelexe I-III, Präziser Stich I-III (Dolch), Schnellziehen, Todesstoß (Dolch), Tradition (Gildenmagier), Verbessertes Ausweichen I-III, Vorstoß (Waffenlos, Dolch)

Talente: Einschüchtern 12, Gassenwissen 15, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 14, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 16, Überreden 11, Verbergen 17, Willenskraft 15

Zauber: Schnipsen, Armatrutz 10, Bannbaladin 14, Blitz dich find 10, Corpofesso 12, Horriphobus 13, Ignifaxius 11, Motoricus 9, Paralysis 13, Penetrizzel 7, Silentium 8

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

*Aktuelle Werte im Finale, eigentliches Maximum in Klammern, je nach Vorfällen bzw. Ereignissen (wie Heilung durch Helden) entsprechend anpassen.



Ornibijian

MU 15 KL 12 IN 15 CH 12

FF 11 GE 15 KO 16 KK 16

LeP 42 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 2 ZK 3 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz

Langschwert: AT 15 PA 9 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I (Waffenlos, Langschwert), Kampfreflexe I, Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 9, Verbergen 6, Willenskraft 8

Schmerz +1 bei: 32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Hesindasab

MU 15 KL 15 IN 14 CH 15

FF 13 GE 14 KO 11 KK 12

LeP 32 AsP 42 KaP – INI 15+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Schips: 3

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, lang (2H): AT 13 PA 10 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bindung des Stabes, Kraftfokus, Seil des Adepten, Stab-Apport, Tradition (Gildenmagier), Verteidigungshaltung (Waffenlos, Magierstab)

Talente: Einschüchtern 8, Gassenwissen 6, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Überreden 11, Verbergen 11, Willenskraft 10

Zauber: Schlangenhände; Armatrutz 10, Axxeleratus 9, Corpofesso 12, Ignifaxius 10, Paralysis 12, Psychostabilis 10, Salander 13

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

1 Rurech

Rurech ist ein Dajin-Buskur, eine Art maraskanischer Ritter, der noch vom verstorbenen Tetrarchen in diesen Rang erhoben wurde. Als Teil der Wächter As'Tuzaks sorgt er für die Sicherheit der Gemeinschaft und hat sich nach dem Tod des alten dem aus seiner Sicht wahrscheinlichen neuen Tetrarchen Denderan angeschlossen. Er ist 25 Jahre alt, trägt lange geflochtene braune Haare, besitzt einen athletischen Körperbau und ist meist mit einem bunten Hartholzharnisch gerüstet, auf den ein Panther gemalt ist. Als Waffe führt er das typisch maraskanische Tuzakmesser.



Rurech

MU 14 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Tuzakmesser (2H): AT 13 PA 7 TP 1W6+7 RW mittel

RS/BE: 4/1 (Hartholzharnisch) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Flink, Herausragender Sinn (Gehör) / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Tuzakmesser), Hruruzat, Wuchtschlag I (Waffenlos, Tuzakmesser)

Talente: Einschüchtern 4, Gassenwissen 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 6

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Hruruzat (passiv)

Regel: Bei einem erfolgreichen Angriff mit Raufen würfelt die Spielerin für die Trefferpunkte statt 1W6 mit 2W6. Das höhere Ergebnis der einzelnen Würfel wird gewertet. Sollte der Spieler einen Pasch gewürfelt haben, so werden die Ergebnisse der beiden Würfel addiert und bilden zusammen die TP.

Werte sonstiger Kämpfer

- normale Bürger, Ornibijians Begleiter: Werte wie Bürgerin, **Aventurischer Almanach** Seite 258
- einfache Schläger: Werte wie Räuber, **Aventurischer Almanach** Seite 259, nur Säbel
- geübte Schlagetots, Kämpfer im Finale: Werte wie Gardist, **Aventurischer Almanach** Seite 260, Bewaffnung jedoch Khunchomer oder Tuzakmesser

Hartholzharnisch

Art	Rüstungsschutz	Belastungsstufe	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Hartholzharnisch	4	2	–	10 Stein	300 S
Anmerkung Der Hartholzharnisch ist eine Variante der Holzrüstung.					

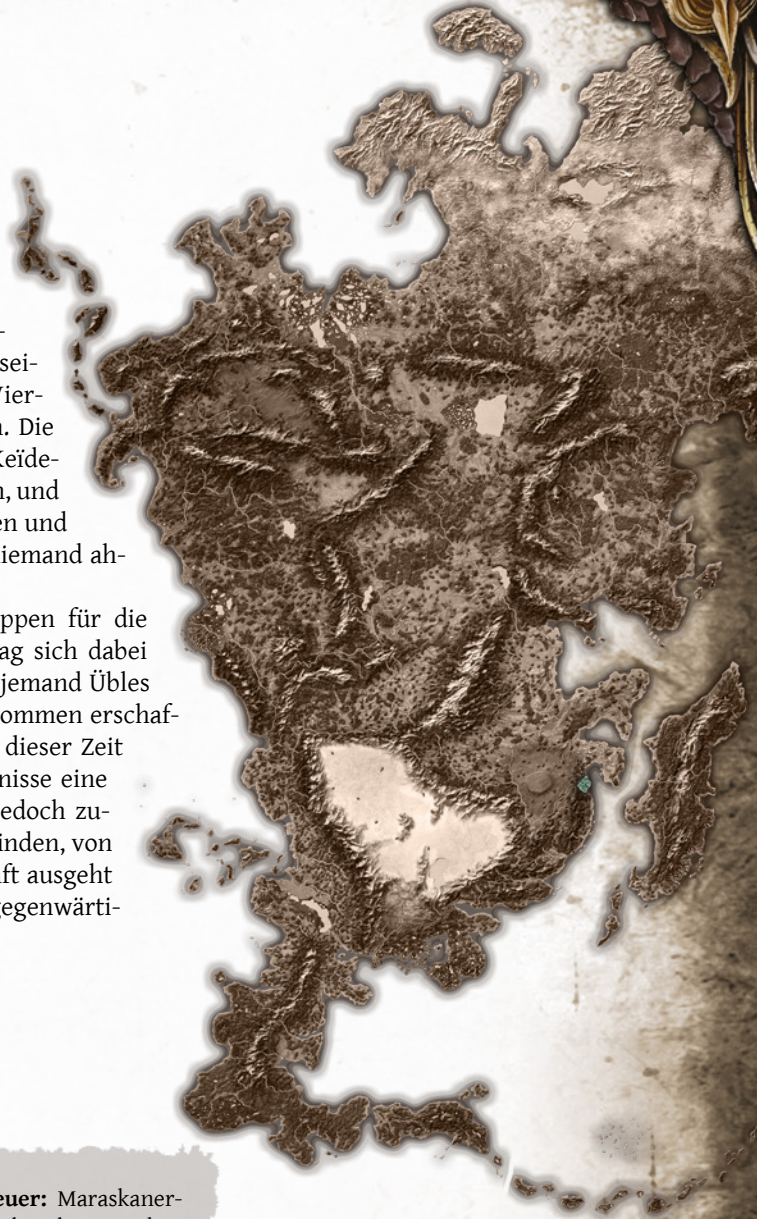


Wandel im Chaos

von Thorsten Most und Josch K. Zahradnik

Für die Khunchomer ist es Dar-Marustani, für die meisten Auswärtigen eine völlig fremde und verrückte Welt – aber für seine maraskanischen Bewohnerinnen und Bewohner ist das Viertel As'Tuzak in der Zeit des Exils zu ihrer Heimat geworden. Die Ordnung hielten hier über viele Jahre der östliche Tetrarch Keideran-Dajin und seine Wächter. Doch der Tetrarch ist verstorben, und Unruhe hat das Viertel erfasst. Gleich zwei Kandidaten werben und streiten um die Nachfolge des Gegangenen, und noch kann niemand ahnen, wie dieser Konflikt ausgehen wird.

Natürlich interessieren sich auch verschiedene Mächtigkeitsgruppen für die Zukunft der maraskanischen Gemeinschaft, und manche mag sich dabei nicht mit der Rolle des Beobachters zufriedengeben. Ob hier jemand Übles im Schilde führt? Wie gut, dass Rur die Welt schön und vollkommen erschaffen hat, bedeutet es doch, dass die Wege der Helden just in dieser Zeit nach As'Tuzak führen. Hier können sie im Strudel der Ereignisse eine richtungsweisende Entscheidung treffen. Dafür müssen sie jedoch zunächst in der brodelnden Gerüchteküche des Viertels herausfinden, von wem wirklich eine Gefahr für die maraskanische Gemeinschaft ausgeht – nicht einfach, wenn man womöglich bald selbst Teil des allgegenwärtigen Kladjs wird.



Stichworte zum Abenteuer: Maraskanerviertel in Zeiten des Umbruchs, ein drohender Mordanschlag und ein zwielichtiger Verbündeter

Genre: Recherche- und Intrigenabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft, Spürsinn, Aufgeschlossenheit gegenüber Maraskanern

Ort: Khunchom, Maraskanerviertel

Zeit: Travia 1038 BF

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

Erfahrungsgrad der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente



Naturtalente



Gesellschaftstalente



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

KRK004