

Das Schwarze Auge



Sohn
einer Heldin

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

David Schmidt

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Frederic Mühleck

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Julia Metzger

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Sebastian Watzlawek, Diana Rahfoth, Julia Metzger, Steffen Brand, Nele Klumpe

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G.

Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

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 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.

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

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer in Kürze	3
Recherche in Al'Anfa	6
Tyrinth	7
Marsch durch den Dschungel	9
Unter Söldnern	10
Die Garnison der Tschumbies	12

- **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 NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität, Preise, Schlafplätze (Q/P/S):

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

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

Währungsrechner

Außerhalb allgemeiner Wertekästen sind Geldbeträge in Landeswährung angegeben. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen von Al'Anfanern akzeptiert.

Al'Anfa	Mittelreich	Wert in Silbertalern
Dublone	2 Dukaten	20
Oreal	1 Silbertaler	1
Kleiner Oreal	5 Heller	0,5
Dirham	Kreuzer	0,01

SOHN EINER HELDIN



»Worte mögen mächtiger sein als Klingen, aber es gibt Zeiten, in denen scharfer Stahl durch nichts zu ersetzen ist.«

—Decius Paligan, al'anfanischer Diplomat, neuzeitlich

»Es reicht! Ich höre mir das nicht länger an! Ständig hält sie mir vor, ich sei eine Enttäuschung und verlangt, ich solle mir ein Beispiel an der Entschlossenheit meiner Schwestern nehmen. Aber Gilia und Rondriga hat ihr Kampfesmut den Tod gebracht, genau wie Vater. Wahrscheinlich wird sie erst zufrieden sein, wenn auch ich tot bin. Ich habe nie darum gebeten, der Sohn einer Heldin zu sein, und ich hasse das Leben, dass sie für mich vorgesehen hat. Deshalb werde ich gehen und beweisen, dass ich kein Feigling bin. Ich werde Erfolg haben oder bei dem Versuch den Tod finden.«

—aus dem Tagebuch von Vitario Giovarez-Florios, kurz vor seinem Verschwinden

»(...) Die Untersuchung der vorgefundenen Wandmalereien lässt vermuten, dass es noch einen weiteren Kultplatz geben muss, der tief im Jalob-Dschungel liegt, und dass sich dort eine weitere Tontafel befindet. In Anbetracht der Brisanz der Fundstücke scheint es dringend geboten, diesen zweiten Kultplatz aufzuspüren. Es gilt, die möglicherweise dort noch

Stichworte zum Abenteuer: eine Mutter auf der Suche nach ihrem Sohn, eine Söldnerführerin mit offener Rechnung, ein altes Heiligtum der Wudu, in der eine untote Bedrohung lauert

Genre: Verfolgungsjagd mit Elementen von Wildnis- und Horrorabenteuer

Voraussetzungen: Wagemut und unerschütterlicher Überlebenswille

Ort: Al'Anfa, Tyrinth, Jalob-Dschungel

Zeit: ab Tsa 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrungsgrad der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente



Naturtalente



Gesellschaftstalente



Lebendige Geschichte



immer liegende Tontafel zu bergen und die Gefahr, die von ihr ausgeht, mit Borons Hilfe zu begrenzen.«

—aus dem vertraulichen Bericht der Jüngerin des Raben Velvenya an ihre Vorgesetzten

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden von der Veteranin ♣ **Korisande Giovarez-Florios** (siehe Seite 4) angeworben, um ihren Sohn ♣ **Vitario** (siehe Seite 11), ihr letztes noch lebendes Kind, zu finden. Vitario, der sich selbst und der ganzen Welt beweisen will, wozu er in der Lage ist, hat sich unter falschem Namen einer Söldnereinheit angeschlossen, die nun auf dem Weg zu einem riskanten Einsatz ist. Da ihr Sohn weder über Erfahrung noch über Geschick im Kampf verfügt, bittet Korisande die Helden, ihn aufzuspüren und zurückzuholen, ehe sein Leben in Gefahr gerät. Sie bittet die Abenteurer, unauffällig vorzugehen, da sie mit der Befehlshaberin der Söldnereinheit durch einen alten Zwist verbunden ist und diese nicht erfahren soll, wessen Sohn sich unter ihren Rekruten befindet. Die Spur des Gesuchten führt von Al'Anfa in die Ruinensiedlung Tyrinth und von dort aus entlang des Jalob-Flusses in den unwegsamen Dschungel. Als die Helden die Söldnereinheit einholen, ist deren Anführerin ♣ **Sana Tiefhusener** (siehe Seite 11) gerade im Begriff, Vitario zusammen mit einem Suchtrupp in eine verfallene Tempelanlage zu schicken. In der Kultstätte befindet sich nicht nur eine alte Tontafel, die die al'anfanische Boronkirche dringend in ihren Besitz bringen möchte, dort lauert auch eine Horde untoter

Waldmenschenkrieger, der erbarmungslos Jagd auf alle Lebenden macht, die es wagen, die Tempelanlage zu betreten. Es ist an den Helden, Vitarios Leben zu retten und nach Möglichkeit außerdem die Tontafel zu bergen und zurück ans Tageslicht zu bringen.

Hintergrund

Das Abenteuer bringt die Helden mit zwei Hintergrundsträngen in Berührung, die nur durch einen Zufall miteinander verknüpft sind. Ein Teil der Handlung ergibt sich aus der Suche der al'anfanischen Boronkirche nach einem alten Kultgegenstand. Der zweite Handlungsstrang, durch den die Helden überhaupt erst in die Geschichte verwickelt werden, entspinnt sich aus der Suche Korisandes nach ihrem Sohn.

Die Suche der Boronkirche

Im Efferd 1042 BF stürzte das Bruchstück eines fallenen Sterns in den Tempelgarten der Stadt des Schweigens. Die Geweihten deuteten das Ereignis als Zeichen Borons und bemühten sich, die genauen Umstände des Fundes geheim zu halten, bis es gelänge, den Willen des Rabengottes zur Gänze zu entschlüsseln. Ein weiteres Bruchstück des gefallenen Sterns ging am Vulkanberg

Visra, etwa drei Meilen nördlich von Al'Anfa, nieder. Dieser Sternensplitter schlug ein Loch in den Felsen und legte eine verschüttete Kaverne frei, in der die Borondiener ein uraltes Heiligtum entdeckten. Vor langer Zeit war der Vulkan das kultische Zentrum des Waldmenschenstammes der Wudu, die den bluthungrigen Totengott Visar verehrten. In der Kaverne wurde neben zahlreichen kultischen Wandmalereien und Opfergerätschaften auch eine rätselhafte Tontafel gefunden, die in der Schrift der Wudu verfasst ist und offenbar auf Nemeka, den *Leichenblassen Propheten*, zurückgeht. Alten Legenden zufolge soll Nemeka den Wudu das volle Verständnis über ihren Gott Visar gebracht und lange Zeit als ihr geistiger Führer gelebt haben. Die Berichte über Nemeka, die in den Erzählungen einiger Waldmenschenstämme überdauert haben, weisen einige markante Ähnlichkeiten zum Wirken Nemekaths auf, der im al'anfanischen Boron-Kult als Heiliger verehrt wird. Die Wandmalereien lassen vermuten, dass es noch einen zweiten Tempel oder Kultplatz der Wudu geben muss. Die Borondiener konnten die Hinweise auf den Fundstücken soweit entschlüsseln, dass sie den ungefähren Standort auf ein Gebiet am Fluss Jalob, etwa auf halber Strecke zwischen Tyrinth und H'Rabaal eingrenzen konnten. Dort, so hofft man, lässt sich eine weitere Tontafel Nemekas finden.

In den Dschungeln des Südens gewinnt der alte Visar-Kult, aber auch der Kult der Erzdämonin Thargunitoth erneut Anhänger. Einige hochrangige Borongeweihte befürchten, dass ein Zwist der konkurrierenden Totengötter und ihrer Anhänger bevorsteht. Sie sind deshalb entschlossen, die Tontafel zu bergen, ehe diese den Feinden der Boronkirche in die Hände fällt. Die Suche nach der Tafel obliegt der dschungelkundigen Borongeweihten Velvenya. Sie hat wiederum die Söldnereinheit *Sanas Klingen* beauftragt, die in der Vergangenheit schon einmal einen diskreten Auftrag für die Boronkirche erledigt hat und weit weniger Aufsehen erregt als eine bekannte Einheit oder eine Schar Ordenskrieger.

Familiendrama

Die Familie Giovarez-Florios, ein weniger bedeutender Seitenzweig des einflussreichen Grandenhauses Florios, hat in den letzten Generationen zahlreiche verdiente Soldaten hervorgebracht, die einen ausgeprägten Hang zu den Idealen Rondras und Kors zeigten. Die meisten Angehörigen der Familie folgten der Tradition einer militärischen Karriere und standen in dem Ruf, besonders diszipliniert und tapfer zu sein. Viele dienten dem al'anfanischen Imperium als Offiziere zu Land oder zur See, einige fanden sogar ihre Berufung als Geweihte in der Kirche des grimmigen Schlachtengottes Kor. Im Kampf stets an vorderster Front, erreichten nur die Wenigsten von ihnen ein hohes Alter.

Korisande, das derzeitige Oberhaupt der Familie, ist eine überzeugte Verfechterin der Familientradition. Auch dass sie selbst, nachdem sie bereits ihren Ehemann und zwei ihrer drei Kinder verloren hatte, im Kampf schwer verwundet wurde, konnte ihre Überzeugungen nicht ins Wanken



bringen. Dadurch gerät sie häufig mit Vitario, ihrem jüngsten Sohn und zukünftigem Erben, in Streit, der bisher weder Talent noch Begeisterung für das Kriegshandwerk zeigte. Eines Abends eskaliert der Konflikt zwischen Mutter und Sohn und nach einem heftigen Wortwechsel verlässt Vitario das Haus seiner Eltern. In dem Bestreben, sich unter Beweis zu stellen und endlich die Anerkennung zu erringen, die ihm bisher verwehrt geblieben ist, verpflichtet er sich bei *Sanas Klingen*, einer Söldnereinheit, die ihn aufnimmt, ohne viele Fragen zu stellen. Vitario ahnt nicht, dass Sana Tiefhusener, die Anführerin der Söldnereinheit, eine alte Bekannte seiner Mutter ist, die mit dieser noch eine offene Rechnung zu begleichen hat.

1 Korisande Giovarez-Florios

Kurzcharakteristik: Mitte 50, hochgewachsen, schwarzes, grau meliertes Haar, militärisch kurz geschnitten, engstehende braune Augen, aufrechte Haltung, diszipliniert und streng, lahm

Funktion: Die Auftraggeberin der Helden, die von ihren körperlichen Gebrechen daran gehindert wird, sich selbst auf die Suche nach ihrem Sohn zu begeben.

Hintergrund: Korisande ist eine al'anfanische Kriegsheldin, die sich nie gescheut hat, Opfer zu bringen oder ihr Leben zum Wohle des Imperiums aufs Spiel zu setzen. Sie diente viele Jahre als Offizierin im Schwarzen Bund des Kor, wo sie mehrfach für ihre Tapferkeit ausgezeichnet wurde und es bis zur Stellvertreterin des Kommandanten brachte. Später kämpfte sie unter Oderin du Metuant in Port Corrad gegen Banditen, kriegslustige

Waldmenschen und Spähtrupps der Beni Arrat. Sie hätte es wohl bis an die Spitze der militärischen Hierarchie bringen können, wäre ihre Karriere nicht durch eine schwere Verwundung beendet worden, von der sie ein steifes Bein und ständige Schmerzen zurückbehalten hat. Korisande hat Al'Anfa beinahe alles geopfert: ihren Ehemann, der als Seeoffizier der Schwarzen Armada in der großen Seeschlacht von Phrygaios sein Leben ließ, ihre beiden Töchter, die als Kämpferinnen für Al'Anfa gefallen sind und ihre eigene Gesundheit. Ihr letztes verbliebenes Kind, ihren jüngsten Sohn Vitario, hat sie wegen ihrer militärischen Verpflichtungen in seiner Kindheit und Jugend kaum gesehen und ist ihm stets fremd geblieben. Im Grunde ihres Herzens ist Korisande einsam und verbittert, war aber nicht bereit, sich dies einzugestehen. Erst jetzt, wo Vitario fort ist, hat sie erkannt, wie viel ihr letzter verbliebener Sohn und Erbe ihr bedeutet. Sie ist entschlossen, alles zu tun, um sein Leben zu retten.

Darstellung: Du bist eine strenge Frau, die großen Wert auf Disziplin legt und hart gegenüber sich selbst und anderen ist. Jeder Schritt bereitet dir Schmerzen, aber du bist entschlossen, kein Anzeichen von Schwäche zu zeigen. Sprich knapp und konzentriert, als würdest du Befehle erteilen. Hol beim Sprechen hin und wieder tief Luft, wenn du von einem unerwarteten Aufblodern der Schmerzen überrascht wirst.

Wichtige Werte: Handel 8 (12/12/13), Überreden 8 (17/12/13), Willenskraft 15 (17/12/13), SK 2

Die Anwerbung

Das Abenteuer beginnt in Al'Anfa. Informationen zum Imperium von Al'Anfa und der gleichnamigen Hauptstadt findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten **63** und **68**. Warum sich die Helden dort aufhalten, kannst du abhängig von ihrer Vorgeschichte festlegen. Möglicherweise ist die größte Hafenstadt des Südens für die Abenteurer der Endpunkt eines vorangegangenen Auftrags, vielleicht sind sie auch nur auf der Durchreise. Als Reiseziel kann die Perle des Südens nicht nur wegen der dortigen Universität, der Magierakademie und der bedeutenden Tempel attraktiv sein. Ebenso ist es möglich, dass die Helden aus persönlichen Gründen nach Al'Anfa kommen, beispielsweise, weil ein Freund oder Familienangehöriger dort in Schwierigkeiten oder gar in Sklaverei geraten ist.

Korisande nimmt über ihren Haussklaven **Yuan** (Mitte 40, lockiges Haar, wohlgenährt, höflich; Willenskraft 4 (12/12/13), SK 1) mit den Helden Kontakt auf und lädt sie zu einem Gespräch in ihre Villa ein. Haben sie sich in der Region bereits einen gewissen Ruf erarbeitet, hat sie Yuan gezielt nach ihnen ausgeschickt. Ist dies nicht der Fall, hat sie ihn lediglich beauftragt, geeignete Questadores zu finden, und die Helden waren die ersten Abenteurer, die dem in diesen Dingen wenig erfahrenen Sklaven begegnet sind.

Folgen die Helden der Einladung, empfängt die Veteranin sie im kleinen, sorgfältig gepflegten Garten der Villa unter einigen schattenspendenden Bäumen. Sie erkundigt sich kurz nach den Fähigkeiten und bisherigen Verdiensten der Helden und kommt dann ohne lange Vorrede zur Sache. Die Gruppe soll, ohne dabei Aufmerksamkeit zu erregen, nach ihrem siebzehnjährigen Sohn Vitario suchen, der vor zwei Tagen von zu Hause ausgerissen ist. Aufgrund ihrer bisherigen Nachforschungen befürchtete Korisande, dass der bislang sicher und behütet aufgewachsene junge Mann in schlechte Gesellschaft geraten könnte und sich womöglich sogar einer Söldnereinheit von zweifelhaftem Ruf angeschlossen hat. Wegen ihres versehrten Beins kann sie sich nicht selbst auf die Suche begeben und ist auf die Dienste der Helden angewiesen.

Als Lohn bietet Korisande einen Sold von 4 Oreal pro Tag und Person für die Suche sowie eine Prämie von insgesamt 30 Dublonen, wenn es den Helden gelingt, Vitario unbeschadet zurück nach Hause zu bringen. Sie ist bereit, sich bei der Prämie hochhandeln zu lassen (Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) gegen Korisandes *Handel*, pro Netto-QS steigt die Gesamtbezahlung um 10 %, bis zu einem Maximum von +50 %), wird sich jedoch nicht auf längere Verhandlungen einlassen, da die Zeit drängt. Falls die Helden nicht auf Geld angewiesen sind, kann sie alternativ eine politische Gefälligkeit oder ein Empfehlungsschreiben, das an der passenden Stelle (z. B. in der Armee oder der Universität) Türen öffnet, in Aussicht stellen. Sofern die Abenteurer Bedarf daran haben, kann sie auch anbieten, ihren Einfluss zu nutzen, um ihnen aus einer Notsituation zu helfen, beispielsweise wenn sich eine ihnen nahestehende Person oder die Helden selbst in Al'Anfa mit den falschen Leuten angelegt haben.



Recherche in Al'Anfa

Korisande hat bereits eigene Anstrengungen unternommen, um sich in der Stadt umzuhören, sodass sie den Heldinnen einige Informationen und Hinweise geben kann:

- Nach dem Streit mit seiner Mutter hat Vitario das Haus aufgebracht verlassen und offenbar nicht mehr mitgenommen, als er am Leibe trug.
- Korisande hat sich im Umfeld des Hauses Florios umgehört, Vitario ist in den letzten Tagen weder von seinen Verwandten noch von Freunden der Familie gesehen worden.

Das Tagebuch

Vitarios Tagebuch beinhaltet etwa hundert meist dicht beschriebene Seiten, in denen er seine Erfahrungen und Überlegungen niedergeschrieben hat. Die Aufzeichnungen liefern einen guten Einblick in die Gedanken- und Gefühlswelt des sensiblen und mitunter sprunghaften jungen Mannes. Dieses Wissen kann den Heldinnen auch bei späteren Gesprächen mit Vitario helfen, wenn es gilt, einen Zugang zu ihm zu finden oder eine Einigung zu erreichen (für Heldinnen, die den Inhalt des Tagebuchs kennen, sind im Umgang mit Vitario Proben auf *Menschenkenntnis* und *Überreden* um bis zu 3 Punkte erleichtert). Insbesondere die jüngsten Einträge geben für ihre Suche nützliche Anhaltspunkte:

- Vitario klagt darüber, dass seine Mutter ihn für einen Versager hält und ist entschlossen, ihr und aller Welt zu beweisen, dass mehr in ihm steckt.
- Über mehrere Seiten grübelt er darüber nach, wie er seine Entschlossenheit unter Beweis stellen kann und kommt zu dem Schluss, dass dies nur im Kampf geschehen kann, ist dies doch das einzige Gebiet, das in den Augen seiner Mutter wirklich Bedeutung besitzt.
- Vitario entscheidet, dass sein Plan nur Aussicht auf Erfolg habe, wenn er einen Ort oder eine Gemeinschaft findet, wo ihn niemand kennt und er sich unter falschem Namen der Herausforderung stellen kann. Andernfalls wäre er ein Gefangener des weithin bekannten Rufes seiner Mutter und seiner Familie und niemand würde ihm frei von Vorurteilen und Erwartungen begegnen.
- In zwei beiläufigen Sätzen erwähnt Vitario die Begegnung mit einer Söldnerführerin im Hafen, deren selbstsichere Art und Wortgewandtheit ihn beeindruckt haben.
- Vitarios letzter Eintrag ist auf den Abend seines Verschwindens datiert. Darin notiert er, nach einem heftigen Streit mit seiner Mutter, den Entschluss, fortzugehen.

- Von ihrem Verwandten **Oboto Florios** (72 Jahre, ergautes schwarzes Haar, braune Augen, hünenhafte Gestalt, meisterliche Wache und kompetenter Anführer), dem Kommandanten der Stadtwache von Al'Anfa, weiß Korisande, dass ihr Sohn weder von der Stadtgarde aufgegriffen noch seine Leiche gefunden wurde.
- Vitario wurde vor seinem Verschwinden mehrfach in der Taverne *Letzter Dirham* am Hafen gesehen, einer schäbigen Kaschemme, die vor allem von abgehalfterten Söldnern und Sklavenjägern aufgesucht wird.
- Korisande überlässt den Heldinnen ein Medallion mit einem kleinen Porträt Vitarios, das es ihnen ermöglicht, die gesuchte Person sicher wiederzuerkennen.
- Wichtige Anhaltspunkte liefert den Heldinnen außerdem ein Tagebuch Vitarios, das der junge Mann zurückgelassen hat.

Spurensuche am Hafen

Mit den Hinweisen von Korisande und aus dem Tagebuch können die Heldinnen schnell die richtigen Schlüsse ziehen und ihre Suche auf die Gegend am Hafen eingrenzen, wo sie die entscheidende Spur finden, um Vitario zu folgen.

Der Hauptteil des Abenteuers ereignet sich außerhalb der Stadt, weswegen der einleitende Recherche-Abschnitt kurz gehalten ist. Wenn du die Suche etwas aufwändiger gestalten willst, kannst du festlegen, dass Korisande bisher noch nicht allzu viel unternommen hat und die Heldinnen die oben aufgelisteten Informationen und Anhaltspunkte erst durch die Befragung von Hauspersonal und Zeugen, Erkundigungen bei der Stadtwache und die Durchsuchung von Vitarios Zimmer sammeln müssen.



Taverne „Letzter Dirham“

Die Hafenkaschemme macht ihrem Namen alle Ehre. Tagsüber nur schwach besucht, füllt sie sich in den frühen Abendstunden mit Waffenvolk und zwielichtigen Gestalten. Loyalität gilt hier weit weniger als bare Münze, sodass die Heldinnen gegen hartes Silber oder, wenn dies eher ihrer Vorgehensweise entspricht, überzeugende Drohungen, rasch die Information erhalten können, dass ein Mann, auf den Vitarios Beschreibung zutrifft, am vorangegangenen Abend hier gezecht hat. Er nannte sich Vito Ramirez und verließ die Taverne (freiwillig) mit einer Söldnerführerin namens Sana Tiefhusener. Es schien, als hätte sie ihn rekrutiert.

Die Söldner, ihr Ruf und ihr Reiseziel

Durch gezieltes Nachfragen im *Letzten Dirham* oder den benachbarten Tavernen können die Heldinnen Informationen und Gerüchte über die Söldnerinheit *Sanas Klingen* und ihre Anführerin in Erfahrung bringen.

Proben auf Gassenwissen (Informationssuche)

QS 1 – Bei *Sanas Klingen* handelt es sich um eine etwa dreißigköpfige, gemischt ausgerüstete Truppe, größtenteils leichtes Fußvolk, es sind aber auch einige Schützen und Schwergerüstete darunter. Die Anführerin der Einheit, Sana Tiefhusener, ist vor Jahren aus dem fernen Svellmland nach Al'Anfa gekommen. Sie soll bereits beim Schwarzen Bund des Kor gedient haben und eine geschickte Kämpferin sein.

QS 2 – Der Einheit hängt ein durchwachsener Ruf an. In ihren Reihen finden sich zu einem großen Teil junge und unerfahrene Frischlinge, die sonst nirgendwo in Sold genommen wurden, aber auch Veteranen, die aus respektableren Söldnerbannern hinausgeworfen wurden, weil sie die Regeln übertreten oder sich mit ihren Vorgesetzten überworfen haben. Dennoch steht Sana Tiefhusener in dem Ruf, ihre Aufträge verlässlich zu erfüllen. Am gestrigen Tag sind die Söldner an Bord einer Galeere gegangen, die Al'Anfa mit Beginn der letzten Ebbe verlassen hat.

QS 3 – Man sagt den Söldnern und ihrer Anführerin zwar einen gewissen Wagemut nach (sie kennen sich im Dschungel aus und haben schon manches Scharmützel durchgestanden), doch es handelt sich nicht um eine Einheit, bei der die Rekruten Schlange stehen. Das Schiff, das die Einheit aufgenommen hat, ist nach Süden in Richtung Tyrinth unterwegs.

QS 4+ – Die *Klingen* prahlen gern mit ihren Erfolgen, diesmal waren sie aber verdächtig schweigsam, wohin

ihr Auftrag sie führt. Ob das wohl damit zu tun hat, dass eine Borongeweihete mit ihnen reist?

Reise nach Tyrinth

Berichten die Heldinnen ihrer Auftraggeberin von den Ergebnissen ihrer Suche, zeigt sich Korisande sehr besorgt und bittet sie, der Spur nach Tyrinth zu folgen, um Vitario zurückzuholen, ehe ihm etwas geschieht. Sie gesteht den Heldinnen, dass es böses Blut zwischen ihr und Sana Tiefhusener gibt und dass sie fürchtet, dass die Söldnerführerin ihren Sohn benutzen könnte, um sich für eine einst erlittene Schmach zu rächen. In Anbetracht der veränderten Situation ist sie auch bereit, die in Aussicht gestellte Belohnung im Erfolgsfall noch einmal zu verdoppeln und für die Reisekosten der Heldinnen aufzukommen.

Im Hafen lässt sich in Erfahrung bringen, dass das nächste Schiff, das auf seiner Route Tyrinth passiert, die Versorgungsgaleere *Boronsgrund* ist, die Vorräte und Strafgefangene auf die Insel Sukkuvelani, einen entlegenen al'anfanischen Außenposten weit draußen in der Charyptik, bringt. Gewöhnlich nimmt das Schiff dabei keine Passagiere an Bord. Durch wortgewandtes Verhandlungsgeschick (Probe auf *Handel (Feilschen)* -3), eine angemessene Bestechungssumme (2 Dublonen pro Passagier) oder das diskrete Ausnutzen von Korisandes Einfluss lässt sich Capitana ♀ *Simoda Gorralas* (Mitte 40, athletisch, schwarze Haarmähne, sonore Stimme, entschlossfreudig, empfänglich für Schmeicheleien; Willenskraft 6 (15/12/13), SK 1) aber überzeugen, eine Ausnahme zu machen. Die Heldinnen können sich einen Platz auf dem Schiff sichern und aushandeln, dass sie unweit von Tyrinth mit einem Beiboot an Land gebracht werden.

Die Seereise durch die Bucht von Al'Anfa nimmt etwa einen Tag in Anspruch und verläuft bei ruhiger See und ohne größere Zwischenfälle.

Tyrinth

Das Beiboot der *Boronsgrund* setzt die Helden am frühen Abend unweit der Ruinenstadt am Strand ab. Sie können somit den Abend und gegebenenfalls auch die Nacht für Nachforschungen vor Ort nutzen und, wenn sie schnell sind, direkt am nächsten Morgen weiterreisen.

Die Ruinen der vor fast vierhundert Jahren gegründeten Stadt Tyrinth sind heute zu weiten Teilen vom Dschungel überwuchert und werden nur von wenigen Menschen bewohnt. Die meisten hausen in armseligen Hütten und verdienen sich als Tagelöhner, bauen in kleinem Umfang Gemüse an oder fischen im Jalob und in der Goldenen Bucht. Einzige Ausnahme ist die im tulamidischen Stil erbaute Außenstelle der Universität von Al'Anfa, die Durchreisenden zu horrenden Preisen Zimmer vermietet (Q3/P5/S5).

Der Leiter der Ausgrabungen und Forschungen und damit wichtigster Mann in Tyrinth ist der Magier ♀ *Radomno Ilarius Zornbrecht-Huijsten* (um die 50, über zwei Schritt groß, kupferrote Haare und Bart mit grauen Strähnen, schwarze Magierrobe, wettergegerbt;

meisterlicher Schwarzmagier; Magiekunde 14 (16/16/14), Willenskraft 12 (16/14/14), Analys Arkanstruktur 14, (16/16/14), Ignifaxius 12 (16/16/14), SK 3, 43 AsP). Die zeitweilige Garnison vor Ort steht unter dem Befehl von ♀ *Ellio Kugres* (Mitte 20, geöltes schwarzes Haar, braune Augen, massig, hochmütig und nachtragend; erfahrener Offizier; Willenskraft 5 (13/12/12), SK 1). Ellio ist ein Sohn des mächtigen Generalpräfekten ♀ *Ghorio Kugres* und tut alles dafür, den Anschein zu erwecken, dem Imperium unverbrüchlich treu zu sein, hofft er doch auf eine steile Karriere in der Armee Al'Anfas.

Spurensuche und Hindernisse

Als die Helden die Siedlung Tyrinth erreichen, sind Vitario und die Söldner bereits nicht mehr dort. Es gilt herauszufinden, in welche Richtung sie aufgebrochen sind und wo ihr Ziel liegt. Nach einer Schlägerei am Vortag sind die meisten Einheimischen nicht gut auf *Sanas Klingen* zu

Tyrinth

Region: Goldene Bucht, Trahelien

Einwohner: etwa 50, neben einigen Forschern der Universität von Al'Anfa, die Ausgrabungen vornehmen, den sie beschützenden Söldnern und für sie arbeitenden Sklaven hauptsächlich arme Bauern und Fischer; in der Zeit und unmittelbar vor, während und nach dem Rabenkrieg ist in Tyrinth außerdem eine kleine al'anfanische Garnison stationiert, die den nahe der Grenze zum Kemi-Reich gelegenen Ort vor eventuellen Angriffen schützen soll

Herrschaft: Al'Anfa, mit starkem Einfluss der dortigen Universität

Tempel: Boronschrein, Korschrein

Handel und Gewerbe: Fischfang und Perlentaucher, einzelne Pflanzungen von Mais und Tabak

Besonderheiten: Die auf den Ruinen der alten echsischen Metropole Nabuleth erbaute, einstmals stolze Stadt Tyrinth wurde 929 BF von Thorwalern geplündert und geschleift. Von der Stadt sind heute nur noch größtenteils vom Dschungel überwucherte Ruinen übrig. Zeugnisse der noch älteren echsischen Metropole sind einige Pyramiden aus dunklem Stein, an denen die Forscher aus Al'Anfa auf der Suche nach altem echsischem Wissen Ausgrabungen vornehmen.

Stimmung in der Stadt: Hochmütige Magier und Gelehrte mit ihren Söldnern halten ein hartes Regime über die Fischer, Bauern und Sklaven.

sprechen. Auch die örtlichen Autoritäten zeigen sich wenig hilfsbereit, die Helden bei ihrer Informationssuche zu unterstützen. Während sie und ihre Fragen für den Magier Radomno bestenfalls eine lästige Störung sind, die er zu ignorieren versucht, reagiert Ellio Kugres mit großem Misstrauen auf die fragenden Helden und bemüht sich nach Kräften, ihnen Steine in den Weg zu legen. Vorgeblich verdächtigt er sie Spione oder Störenfriede zu sein, tatsächlich befürchtet er aber, dass sie im Zuge ihrer Nachforschungen auf seine wenig ehrenwerten Schmuggelgeschäfte stoßen könnten. Gemeinsam mit einem Komplizen in Al'Anfa nutzt der junge Offizier die regelmäßigen Transporte von Ausgrabungsstücken aus Tyrinth nach Al'Anfa, um heimlich wertvolles Plündergut aus dem Rabenkrieg vorbei an den offiziellen Aufzeichnungen aus dem Kemi-Reich in die Schwarze Perle zu schaffen. Reisende Abenteurer, die überall Fragen stellen und herumschnüffeln, sieht er als ernsthafte Bedrohung für seine Geschäfte und seinen bisher makellosen Ruf. Kommen sie ihm zu nahe, droht er ihnen mit seinen Soldaten und versucht notfalls, sie aus der Siedlung zu vertreiben.

Allgemeines Wissen

Folgende Informationen können die Helden mit einer erfolgreichen Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* erhalten:

- Die Söldner sind am Vortag in Begleitung einer Borongeweihte in Tyrinth eingetroffen und am Morgen des heutigen Tages in den Dschungel aufgebrochen. Die meisten Reisenden, die das Jalob-Gebiet bereisen, fahren mit Boten. Die Söldner sind allerdings zu Fuß aufgebrochen.
- Nach Aussage der Söldner lautet ihr Auftrag, eine Furt über den Jalob zu bewachen, um zu verhindern, dass die im Landesinneren verbliebenen Kemi-Rebellen, die vom Nachschub übers Meer abgeschnitten sind, Versorgungsgüter oder Verstärkung über den Landweg durch den Dschungel erhalten.
- Am gestrigen Abend gab es vor dem Korschrein eine handfeste Schlägerei zwischen einigen der Söldner und Soldaten der örtlichen Garnison. Die Prügelei, an der auch die Hauptfrau der Söldner beteiligt war, konnte erst durch das Eingreifen von Ellio Kugres und der Borongeweihten Velvenya beendet werden. Der vorangegangene Streit entzündete sich wohl an der Frage, wer zuerst am Schrein beten dürfe.

Die Helden können hier zusätzlich alle Informationen über die Söldner und ihren Ruf erhalten, die sie bei ihren Nachforschungen in Al'Anfa nicht erlangt haben (siehe Seite 7).

Geheimes Wissen

Über die folgenden Informationen verfügen nur Radomno und Ellio. Die Helden können sie auf zwei Arten in Erfahrung bringen. Entweder werden sie dem Magier Radomno auf höfliche, aber hartnäckige Art so lästig, dass er ihnen verrät, was sie wissen wollen, damit sie ihm endlich seine Ruhe lassen (Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* oder *Betören (Anbändeln)* -1 gegen Radomnos Willenskraft), oder sie finden heraus, dass Ellio Kugres etwas verbirgt und erpressen ihn mit ihrem Wissen beziehungsweise der Behauptung, etwas zu wissen (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen Ellios Willenskraft).

- Der offizielle Auftrag der Söldner ist nur ein Vorwand. In Wahrheit sind sie im Dienst der sie begleitenden Borongeweihten unterwegs.
- Die Boroni und Sanas Klingen suchen einen alten Waldmenschen-Kultplatz, der irgendwo auf halber Strecke zwischen Tyrinth und H'Rabaal, unweit des südlichen Jalob-Ufers im Dschungel, liegen soll. Die Geweihte Velvenya hat sowohl Radomno als auch Ellio danach gefragt, aber beide wussten nichts darüber zu berichten.

Marsch durch den Dschungel

Der Spur der Söldner folgend, reisen die Heldinnen entlang des Jalob tiefer in den Dschungel. Die Herausforderungen durch den unwegsamen Regenwald und seine Fauna können ihr Vorankommen erschweren. Je nachdem, wie die Ereignisse in Tyrinth verlaufen sind, haben sie möglicherweise auch noch einen Verfolger auf den Fersen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum erstreckt sich ein immergrünes Meer, in dem einzig der Flusslauf des Jalob etwas Orientierung bietet. Hier scheint es alles im Überfluss zu geben, ob Farben, Pflanzen, Tiere, Regen oder Schwüle, und alles ist groß: die Bäume und Pflanzen, die Tiere im Unterholz, selbst die Insekten, deren Flügelsirren allgegenwärtig ist. Die feuchtwarme Luft, die euch das Atmen erschwert, trägt den Geruch von Moder, Fäulnis und betörendem Blütenduft gleichermaßen an eure Nasen. Weit über euch bildet ein grüner Baldachin aus Blättern den Himmel des Dschungels. Nur vereinzelt fallen Lichtstreifen durch das Halbdunkel und erhellen das ewige Zwielicht am Boden mit diffusem Schein.

Herausforderungen und Hürden

Solange die Heldinnen ausschließlich den Spuren von *Sanas Klingen* folgen, sollte es ihnen nicht allzu schwerfallen, den Weg zu finden und auf dem von den Söldnern freigeschlagenen Pfad voranzukommen. Auf diese Weise holen sie allerdings nur sehr langsam den Vorsprung der Gesuchten auf. Aussichtsreicher ist es, Abkürzungen zu nutzen, um Vitario so rasch wie möglich einzuholen. Während die Söldner jeder noch so kleinen Biegung des kurvenreichen Jalob folgen, haben die Heldinnen – so sie über eine grobe Kenntnis der geographischen Situation verfügen und die Vorgehensweise der Gesuchten erst einmal erkannt haben – die Möglichkeit, einen direkten Weg quer durch den Dschungel zu wählen. So können sie an jeder Fluss Schleife einige Meilen gut machen, sind aber gleichzeitig mit der Herausforderung konfrontiert, sich durch unerforschtes Gebiet zu bewegen, in dem mitunter jeder Schritt mit der Machete erkämpft werden muss.

Um in der Wildnis zu überleben, ist es nicht nur erforderlich, den richtigen Weg zu finden beziehungsweise zu bahnen. Es gilt auch ein sicheres Nachtlager sowie regelmäßig Nahrung und Wasser zu finden. Je nach Vorliebe deiner Gruppe kannst du diese Hürden entweder erzählerisch ausgestalten oder durch eine Probe auf *Wildnisleben* für jeden Reisetag abhandeln. Bei Misslingen erleidet die Heldin 1W3 SP durch kleine Missgeschicke.

Nicht minder herausfordernd kann es sein, sich mit den pflanzlichen und tierischen Bewohnern des Dschungels zu arrangieren beziehungsweise sich diese zumindest auf Machetenlänge vom Hals zu halten. Insbesondere natur- und dschungelkundige Heldinnen können hier eine große Hilfe

für die Gruppe sein und durch ihre Fähigkeiten in den Bereichen *Tierkunde* und *Pflanzenkunde* zum Erfolg beitragen. Unter den Spuren, die *Sanas Klingen* hinterlassen haben, finden sich neben verlassenen Lagerplätzen und vereinzelt zurückgelassener schadhafter Ausrüstung auch zwei schlichte Gräber. Überprüfen die Heldinnen diese, um sicherzugehen, dass es sich nicht um Vitarios letzte Ruhestätte handelt, finden sie zwei der Söldner, einen Mann und eine Frau, die durch einen Spinnenbiss beziehungsweise eine Würgeschlange ums Leben gekommen sind. Dies mag zusätzlich dazu beitragen, den Heldinnen die Gefährlichkeit ihrer Umgebung bewusst zu machen und ihre Wachsamkeit zu schärfen.

Jaguarangriff

Das Gebiet, das die Heldinnen durchqueren, ist das Jagdrevier eines hungrigen Jaguars. Dieser fühlt sich entweder vom Geruch gebratenen Fleisches über dem Lagerfeuer der Abenteurerinnen angezogen oder lauert auf einem Baum, den die Gruppe passiert auf Beute und lässt sich von dort aus auf eine der Heldinnen herabfallen, um sie zu Tode zu beißen und ins Dickicht zu verschleppen.

Jäger und Gejagte

Optionalen Inhalt

Sind die Heldinnen Ellio Kugres in Tyrinth zu nahe gekommen und haben ihn mit tatsächlichem oder angeblichem Wissen über seine zwielichtigen Geschäfte unter Druck gesetzt, ist er entschlossen, dafür zu sorgen, dass sie niemals wieder aus dem Dschungel zurückkehren. Zu diesem Zweck schickt er ihnen den Großwildjäger **▲ Firunio** (Mitte 30, klein und geschmeidig, kahl rasierter Schädel, geduldig, listenreich; meisterlicher Jäger; Fährtensuchen (14/15/16) 13 (mit Fertigkeitsspezialisierung *Verwischen eigener Fährte*, dort also FW 15), Tierkunde (14/14/11) 15, Verbergen (14/15/16) 14, MU 14, IN 15, FF 15, GE 16, SK 2; ansonsten kannst du für seine Kampfwerte die Werte eines erfahrenen Söldners auf Seite 10 verwenden und den Fernkampfwert um 6 Punkte anheben) nach. Dieser nutzt seine Kenntnisse des Dschungels und seiner Bewohner, um den Abenteurerinnen das Leben zur Hölle zu machen. Er verschmutzt oder vergiftet Wasserstellen, an denen die Heldinnen dringend benötigtes Trinkwasser zu finden hoffen, lockt durch präparierte Fleischköder gefährliche Raubtiere zu ihrem nächtlichen Lagerplatz und lässt einzelne Stücke ihrer Ausrüstung verschwinden. Dabei gibt er sich große Mühe, unsichtbar und unbemerkt zu bleiben. Wenn möglich, versucht er seine Taten wie Sabotageakte aus den eigenen Reihen aussehen zu lassen und zusätzliche Verdachtsmomente zwischen den Heldinnen zu schüren, um diese gegeneinander aufzubringen. Hat er schließlich den Eindruck gewonnen, dass die Questadores hinreichend geschwächt und verunsichert sind, beginnt er mit seiner Armbrust Jagd auf sie zu machen.

Unter Söldnern

Nach drei Tagen Marsch durch den Dschungel passieren die Helden mehrere hölzerne Pfähle, die mit Markierungen und abschreckenden Zeichen der Waldmenschen verziert sind und offenbar vor dem Betreten des Gebietes warnen. Kurz darauf gelingt es ihnen, die Gesuchten einzuholen. *Sanas Klingen* haben ihr Lager unweit des Flusses an einer von Pflanzen überwucherten Ruine aufgeschlagen und behalten die Umgebung wachsam im Auge. Als die Helden eintreffen, sind die Söldner gerade dabei, einen Suchtrupp auszuschicken, nachdem die Borongeweichte, die einige Stunden zuvor begleitet von drei Söldnern das Areal betreten hat, nicht wie geplant zurückgekehrt ist. Auch Vitario (den seine Kameraden nur als Vito kennen) ist unter den fünf Söldnern, die im Begriff sind, aufzubrechen, um die Vermissten zu suchen.

Sanas Klingen

Die Söldnereinheit besteht aktuell noch aus 31 Bewaffneten, etwa die Hälfte kampferprobte Veteranen, die übrigen weniger erfahren. Die meisten sind mit Säbeln, Entermessern oder vergleichbaren Waffen sowie Lederrüstungen ausgerüstet. Fünf der Söldnerinnen tragen beidhändigen Waffen (Großer Sklaventod, Kriegshammer oder Hellebarde), vier sind Schützen (Leichte Armbrust). Innerhalb der Einheit herrscht ein rauer Umgangston, im Ernstfall reagieren die Söldner aber zuverlässig auf die Befehle ihrer Hauptfrau. Mit Ausnahme Sanas und ihres Stellvertreters wissen die Söldner nichts Genaues über die wahren Hintergründe ihres

Auftrages. Sie ahnen zwar, dass der offizielle Auftrag nur ein Vorwand war, sind es aber gewohnt, keine Einzelheiten zu kennen und vertrauen darauf, dass die Kirche des Gekrönten Raben sie, wie schon bei früheren Aufträgen, zuverlässig bezahlen wird. Außerdem hoffen sie auf eine fette Prämie, wenn es gelingt, das zu finden, wonach die Borongeweichte offenbar sucht.

Verhandlungen mit den Söldnern

Auch wenn die Helden ihr Anliegen direkt zur Sprache bringen, ist Sana nicht bereit, den einmal gegebenen Befehl wieder zurückzunehmen. Es hat sich gezeigt, dass der an Geschichtsschreibung und alten Legenden interessierte Vitario mit Ausnahme der verschwundenen Borongeweichten tatsächlich derjenige ist, der das meiste Wissen über die Sagen der Waldmenschen besitzt und sogar einige ihrer Zeichen lesen kann. Daher erscheint er Sana trotz seiner fehlenden Kampferfahrung eine nützliche Unterstützung für den Suchtrupp. Dass sie ihn damit einer unbekannten Gefahr aussetzt, ist ihr bewusst, sie hält das Risiko aber für vertretbar. Entschieden beharrt sie darauf, dass der junge Mann sich aus freien Stücken bei *Sanas Klingen* verpflichtet und geschworen hat, ihren Befehlen zu folgen.

Offenbaren die Helden der Söldnerführerin, wer der junge Mann wirklich ist und/oder dass sie im Auftrag Korisandes unterwegs sind, macht das die Sache nicht einfacher. Der Zwist mit der alten Widersacherin nagt an Sana wie eine schwärende Wunde und das letzte, was

Söldner (erfahren/kompetent/Sana)

MU 13/14/15 KL 11/11/12 IN 13/14/14 CH 11/12/13
FF 12/12/12 GE 13/14/15 KO 14/15/15 KK 14/15/14
LeP 34/37/40 AsP – KaP – INI 12/13/14+1W6
AW 6/6/7 SK 1/2/2 ZK 2/3/3 GS 7/7/7

Waffenlos: AT 13/16/18 PA 8/9/10

TP 1W6/1W6+1/1W6 RW kurz

Entermesser: AT 13/16/18 PA 7/8/9

TP 1W6+3/1W6+3/1W6+3 RW mittel

Großer Sklaventod (2H): AT 13/16/16 PA 6/7/7

TP 2W6+3/2W6+4/2W6+3 RW mittel

Hellebarde (2H): AT 13/16/16 PA 6/7/7

TP 1W6+6/1W6+6/1W6+6 RW lang

Kriegshammer (2H): AT 13/16/18 PA 5/6/7

TP 2W6+4/2W6+5/2W6+4 RW mittel

Säbel: AT 13/16/18 PA 8/9/10

TP 1W6+3/1W6+3/1W6+3 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 13/15/15 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Giftnessistenz I, Krankheitsresistenz I, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Entermesser, Großer Sklaventod, Hellebarde, Kriegshammer, Säbel), Wuchtschlag I (Waffenlos, Entermesser, Großer Sklaventod, Hellebarde, Kriegshammer, Säbel) / Wuchtschlag II (Waffenlos, Entermesser, Großer Sklaventod, Hellebarde, Kriegshammer, Säbel) / Anführer

Talente: Einschüchtern 6, Handel 4, Körperbeherrschung 10, Krafttakt 11, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Überreden 4, Verbergen 8, Wildnisleben 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Manöver, etwa *Finte* und *Wuchtschlag*, setzen die Söldner gelegentlich ein (insbesondere gegen einen einzelnen, schwergerüsteten Gegner), ansonsten versuchen sie ihren Gegner in Überzahl zu überwältigen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 28 LeP, 19 LeP, 9 LeP, 5 oder weniger LeP / 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



ihr in den Sinn käme, wäre Korisande einen Gefallen zu tun, sich den Drohungen ihrer Handlanger zu beugen oder von diesen Geld zu nehmen.

Zeigen sich die Helden hartnäckig, bietet Sana ihnen an, dass sie sich ebenfalls dem Suchtrupp anschließen und auf diesem Wege ein Auge auf den jungen Mann haben

Die Söldnerhauptfrau und ihre Geschichte

▲ **Sana Tiefhusener** (Anfang 40, drahtig, zahlreiche Kampfnarben an Armen und Beinen, Sehschwäche, abgebrüht, impulsiv, meisterliche Söldnerführerin; Werte siehe Seite 10) ist die Gründerin und unumstrittene Anführerin von *Sanas Klingen*. Sie wurde als Lutisana Webner in der Nähe von Tiefhusen geboren. Während der Eroberung des Svelltlandes durch die Orks (1017-1018 BF) verlor sie ihre gesamte Familie und alles, was sie bis dahin kannte. Mit Glück und eiserner Entschlossenheit konnte sie sich trotz ihrer Jugend bis ins Mittelreich durchschlagen. Später führten ihre Entschlossenheit und ihre Fähigkeit, hart auszuteilen und einzustecken, sie ins Söldnerhandwerk. In den letzten Jahrzehnten hat sie auf den unterschiedlichsten Schlachtfeldern und gegen die unterschiedlichsten Gegner gekämpft. In dieser Zeit hat sie auch bereits einige Aufträge der al'anfanischen Boronkirche verlässlich erledigt (und borongefällig darüber geschwiegen). Sana ist impulsiv und geht bereitwillig Risiken ein, wenn sie lohnend erscheinen. Sie hat nicht vergessen, dass sie sich alles, was sie hat, hart selbst erarbeitet hat und kämpft deshalb mit aller Verbissenheit und wenn nötig auch mit schmutzigen Tricks darum, sich nichts wegnehmen zu lassen, was ihr ihrer Meinung nach zusteht.

In jüngeren Jahren diente Sana im Schwarzen Bund des Kor und hatte es dort bereits bis zur Sargenta gebracht. Dann wurde Korisande Giovarez-Florios ihre neue Vorgesetzte. Die beiden Frauen waren sich auf Anhieb unsympathisch. Während eines Einsatzes im Dschungel vergaß Sana eine nächtliche Überprüfung der Wachposten. Ausgerechnet in dieser Nacht schlief eine der Wachen ein. Als Sana von Korisande zur Rede gestellt wurde, gab sie ihr Widerworte und die beiden gerieten in einen heftigen Streit, der damit endete, dass Sana aus der Einheit geworfen wurde. Seit diesem Tag herrscht böses Blut zwischen den beiden Frauen. Sana hat nicht vergessen, was damals geschah. Während ihr Verhalten für Korisande ein unverzeihlicher Mangel an Disziplin war, der letztlich die gesamte Einheit hätte in Gefahr bringen können, war es für Sana nur eine kleine Nachlässigkeit. Sie ist überzeugt, dass die Ältere sie damals aus purer Bosheit so hart bestraft hat. Aus diesem Grund würde sie jede Gelegenheit ergreifen, ihrer einstigen Vorgesetzten die Schmach heimzahlen zu können. Bisher ahnt sie jedoch nicht, dass es sich bei Vito um Korisandes Sohn Vitario handelt.

können. Gehen sie darauf nicht ein, bricht der Suchtrupp ohne die Helden auf und sie erhalten später die Möglichkeit, ihm zu folgen (siehe unten).

▲ Vitario Giovarez-Florios

Kurzcharakteristik: 17, schlaksig, schwarzes, schulterlanges Haar, sanfte braune Augen, leise Stimme, naiv und unsicher, aber auch trotzig

Funktion: Die von den Helden gesuchte Person, die sich als gutmütig, aber stur erweist und keineswegs bereit ist, sich widerstandslos retten zu lassen.

Hintergrund: Vitario ist das schwarze Schaf seiner Familie, denn für den rontra- oder korgefälligen Kampf zeigte er weder Begabung noch Interesse. Er wuchs in dem Bewusstsein auf, einer traditionsreichen Familie zu entstammen und zugleich in dem Wissen, den hohen Ansprüchen, die dieses Erbe an ihn stellt, nicht zu genügen. Nach dem Tod seines Vaters wurde er von den Haussklaven der Familie aufgezogen. Seine Mutter ist ihm fremd, gleichzeitig sehnt er sich jedoch nach ihrer Anerkennung und Liebe. Korisande ließ ihn aber immer wieder spüren, dass er in ihren Augen zu weich und naiv war. Nachdem seine beiden älteren Schwestern im Dienst des Imperiums fielen und seine Mutter durch ihre Verletzung nicht mehr selbst kämpfen konnte, verschlechterte sich das Verhältnis zwischen den beiden zunehmend.

Darstellung: Du bist ein junger Mann, der seinen Platz in der Welt noch nicht gefunden hat, aber fest entschlossen ist, es diesmal nicht zu verpatzen. Du willst zeigen, was in dir steckt – auch wenn du selbst noch nicht so genau weißt, was das ist. Die Anerkennung deiner Söldnerkameraden und insbesondere deiner Kommandantin ist dir wichtig, deshalb würdest du ihnen niemals offen widersprechen. In den Abenteurern, die deine Mutter ausgeschiedt hat, um dich zu finden, siehst du ihren verlängerten Arm und bist ihnen gegenüber entsprechend misstrauisch und abweisend.

Wichtige Werte: Willenskraft 7 (10/12/12), SK 1

Vitaros Beharrlichkeit

Auch Vitario selbst, der das noch nicht ganz abgeheilte blaue Auge, das er von der Schlägerei in Tyrinth zurückbehalten hat, stolz zur Schau trägt, ist entschlossen, den Suchtrupp zu begleiten. Zwar fürchtet er, was auch immer ihn in den Ruinen erwarten mag, und hätten die Helden die Gelegenheit, ihn beiseite zu nehmen und in aller Ruhe mit ihm zu sprechen, würde es ihnen vielleicht gelingen, ihn zu überzeugen. In der angespannten Situation aber und in Gegenwart der versammelten Einheit, möchte er vor seinen neuen Kameraden, die gerade begonnen haben, ihn als einen der ihren zu akzeptieren, auf keinen Fall als Feigling dastehen und öffentlich vor den Handlangern seiner Mutter kleinbeugen. Auch hofft er insgeheim auf eine Gelegenheit, sich, wie schon bei der Schlägerei in Tyrinth, tatsächlich in einer bedrohlichen Situation hervortun zu können und sich damit endlich den Respekt zu verdienen, den er von seiner Mutter bisher nie bekommen hat.

Wenn die Helden zögern ...

Haben sich die Helden entschieden, zunächst abzuwarten und sich bis zur Rückkehr des Suchtrupps zu gedulden, müssen sie feststellen, dass dieser nicht wieder auftaucht. Auch Sana Tiefhusener reagiert auf das Verschwinden ihrer Leute zunehmend besorgt. Benötigen die Helden einen letzten Anstoß, um aktiv zu werden, sucht sie ihrerseits das Gespräch mit ihnen und bietet an, den Kontrakt mit Vito aufzulösen, wenn die Helden im Gegenzug bereit sind, die Vermissten zu suchen. Falls die Abenteurer

darauf Wert legen, ist sie widerwillig bereit, ihnen bis zu (Anzahl der Helden) ihrer Söldner mitzugeben. Den Vorschlag, selbst mitzukommen, lehnt sie dagegen entschieden ab und begründet das damit, dass sie die Verantwortung für die gesamte Einheit zu tragen habe und deshalb an der Oberfläche zurückbleiben müsse. Tatsächlich sorgt sie sich, dass ihre Sehschwäche, die sich bei flackerndem Fackellicht unter der Erde noch verstärkt, sie im Kampf nutzlos machen würde. Diese Schwäche versucht sie aber zu verbergen.

Die Garnison der Tschumbies

Bei den fast gänzlich vom Dschungel begrabene Ruinen handelt es sich um einen alten Kult- und Garnisonsort der Wudu, der von den Waldmenschen, die in der Region leben, seit Jahrhunderten furchtsam gemieden wird. Die Borongeweihete und ihre Begleiter sind, nach einer ersten Untersuchung der freiliegenden Bereiche, von einem Erkundungsgang in den unterirdischen Teil nicht zurückgekehrt. Die Erkundung der Anlage und die Bedrohung durch die Untoten bilden den dramatischen Höhepunkt des Abenteuers und sollten den Heldinnen ihr ganzes Können abverlangen.

Der oberirdische Bereich

Zwischen den vom Regenwald zurückeroberten Ruinen finden sich Spuren, die beweisen, dass die Gesuchten hier gewesen sein müssen. Mit Ausnahme einer freigelegten Treppe gibt es aber keinen Hinweis auf ihren Verbleib. Auf eventuelle Rufe erhalten die Heldinnen keine Antwort.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ruinen sind so sehr von Bäumen, Farnen und Schlingpflanzen überwuchert, dass der grob behauene, dunkle Stein kaum noch zu erkennen ist. Vermutlich könnte man diesen Ort in wenigen Schritten Abstand passieren, ohne ihn überhaupt zu bemerken. Sicher scheint jedenfalls, dass die Erbauer ihn schon vor vielen Jahrhunderten aufgegeben haben und er seitdem dem Vergessen anheimgefallen ist. An einzelnen Stellen findet ihr Hinweise, dass die Menschen, die ihr sucht, hier gewesen sein müssen. Teile der verfallenen Innenmauern wurden freigeschabt und an zwei Stellen sind Seile gespannt, um Spalten im Boden sicher überqueren zu können. Im Zentrum des Areals führen die moosbewachsenen Stufen einer offenbar frisch von Wurzeln und Ranken befreiten Treppe hinab in die Tiefe.



Die Kellerebene

Der ausgedehnte unterirdische Teil der Anlage ist eine Kombination aus gegrabenem Keller und natürlichen Höhlengängen. Dieser Bereich ist in einem deutlich besseren Zustand als die Ruinen an der Oberfläche, doch auch hier stoßen die Heldinnen immer wieder auf eingestürzte oder von Pflanzen und Wurzelwerk überwucherte Gangabschnitte, die ein Vorankommen erschweren und ihre Sicht einschränken. Bei gutem Licht lassen sich die verblassten Überreste kultischer Wandmalereien ausmachen, deren Bilder sich als eine Wiedererweckung von Toten deuten lassen. In einem der Gänge liegt die Leiche eines Söldners, der vergeblich versucht hat, zurück an die Oberfläche zu gelangen. Der Leichnam des etwa dreißigjährigen Mannes weist neben Stich- und Hiebverletzungen von Klingen (Knochendolche) und stumpfen Waffen (Keulen) auch Bisswunden und Würgemale auf.

Der Flaschenhals

Im hinteren Teil der Kellerebene führt eine weitere Steintreppe hinab zu einer noch tiefer in den Boden gegraben Ebene. Der Zugang ist teilweise eingestürzt, sodass die Heldinnen sich bäuchlings durch eine etwa drei Meter lange Engstelle bewegen müssen. Dieser Flaschenhals ist so schmal, dass er sich nur mit Mühe auf allen vieren kriechend durchqueren lässt. Besonders sperrige Waffen und Rüstungen müssen unter Umständen zurückgelassen werden. Während sich der Weg hinab notfalls auch rutschend zurücklegen lässt, bereiten bei dem Versuch wieder hinaufzuklettern der steile Winkel und nachrutschende Steine zusätzliche Schwierigkeiten. Bei einer späteren eiligen Flucht kann diese Engstelle leicht zum Verhängnis werden, wenn eine langsame oder gar feststeckende Heldin den Fluchtweg ihrer Gefährten blockiert. Der Flaschenhals kann den Heldinnen aber auch von Nutzen sein: Wenn es ihnen gelingt, den schmalen Durchgang zum Einsturz bringen, nachdem sie ihn durchquert haben, können sie damit eventuelle Verfolger aufhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zunächst glaubt ihr, lediglich auf ein weiteres totes Ende eines Gangs gestoßen zu sein, doch dann enthüllen eure Lichtquellen ein schmales Loch im Boden. Die Steinstufen, die dort hinabführen, sind fast vollständig durch einen Einsturz begraben. Nur an einer Seite ist ein schmaler Schacht verblieben, wohl gerade breit genug, um einem nicht zu großen Menschen ohne sperrige Ausrüstung ein Durchkommen zu ermöglichen, wenn auch ein mühsames. Als ihr euch vorbeugt und tiefer hinableuchtet, um zu erkennen, was euch am Ende der Treppe erwartet, spiegelt sich der flackernde Lichtschein in den leblosen Augen einer Söldnerin, die euch mit ausdruckslosem Blick entgegenstarrt. Ihre rechte Gesichtshälfte ist von geronnenem Blut befleckt, der bleiche Mund zu einer stummen Grimasse des Grauens verzerrt.



Die Ebene der Tschumbies

Am unteren Ende des Flaschenhalses finden sich neben der toten Söldnerin, die gerade versuchte, den Ausgang zu erreichen, als der Tod sie ereilte, verschiedene Blutspuren auf dem Boden, die auf weitere Opfer schließen lassen. Ein schmaler Gang führt zum Mittelpunkt des Heiligtums, einer geräumigen Halle, in deren Mitte ein großer, flachbehauener Opferstein steht, der mit Vogelornamenten und zahnbewehrten Totenkopffratzen verziert ist. Zur Rechten und zur Linken liegen Kammern, in denen die Tschumbies von ihren Erschaffern zurückgelassen wurden. Dorthin haben sich die untoten Krieger nach dem Angriff auf die Borongeweihete und ihre Begleiter auch wieder zurückgezogen. Sobald jemand den Kultraum betritt, lösen sie sich jedoch aus ihrer Starre und greifen die Eindringlinge lautlos, aber unbittlich an.

Die sterblichen Überreste der Borongeweiheten Velvenya befinden sich am Zugang zur rechten Kammer. Neben ihr liegen die gesuchte Tontafel sowie das blutbespritzte Tagebuch der Geweihten, dessen Lektüre den Heldinnen später einige der bisher noch unbekannten Zusammenhänge offenbaren kann. Am Eingang der Kammer lauert auch der dritte vermisste Söldner, der sich inzwischen als lebender Leichnam erhoben hat.

Sind Vitario und der Suchtrupp zunächst ohne die Heldinnen aufgebrochen, finden sich hier auch die Leichen von vier weiteren Söldnern. Vitario hat sich in einem Hohlraum unter dem Opferstein zusammengekauert.



Dort ist er vor den Tschumbies sicher, da sie sich dem Stein nicht auf mehr als zwei Schritt nähern. Der junge Mann ist durch die vorangegangenen Ereignisse allerdings so erschüttert und verängstigt, dass er den Heldinnen im Kampf keine große Hilfe sein wird.

Die Untoten

Die Tschumbies galten den Wudu als auserwählte Krieger ihres Totengottes Visar. Die insgesamt (Anzahl der Heldinnen x 5) Untoten, die in der unterirdischen Anlage lauern, wurden einst als Garnison zum Schutz der Kultstätte zurückgelassen, die den Wudu als heiliger Ort galt. Sie sind von kleiner Statur, weisen aber eine hohe Zähigkeit auf. Durch ein mächtiges Ritual haben sie die Jahrhunderte überdauert und sind erstaunlich gut erhalten. Ihr gesamter Körper ist mit einem weißen Puder aus Knochenstaub bedeckt, lediglich einige rostig-rote Zeichnungen und Handabdrücke am Oberkörper stehen hervor. Bekleidet sind sie mit schlichten Lendenschurzen, bewaffnet mit archaischen Knochendolchen

und Keulen, die sich in beengten Verhältnissen hervorragend nutzen lassen. Im Gegensatz zu lebendigen Gegnern bewegen sie sich vollkommen lautlos, kennen keinen Schmerz und keine Erschöpfung. In ihrem Ziel, alle Eindringlinge zu töten, kennen sie keine Hast, zeigen aber ein beängstigendes Geschick darin, den Lebenden zunächst alle Fluchtwege abzuschneiden, ehe sie Jagd auf sie machen.

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,

Tschumbi

Größe: 1,50 bis 1,70 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 60 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 7 (t) **IN** 11 **CH** 9

FF 6 **GE** 9 **KO** 14 **KK** 12

LeP 26 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 2 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Keule: AT 9 TP 1W6+3 **RW** mittel

Knochendolch: AT 9 TP 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: AT 9 TP 1W6+3(+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

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

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Klettern (keine Probe erlaubt; Tschumbies können nicht klettern), Körperbeherrschung 3, Kraftakt 9, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Tschumbies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: Heldinnen x 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +/-0

Beute: keine

Kampfverhalten: Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen zu töten.

Flucht: Tschumbies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Tschumbies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
- ☛ **QS 2:** Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen Effekt.
- ☛ **QS 3+:** Tschumbies können nicht klettern und nicht schwimmen. Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb einiger Sekunden.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Tschumbies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist die Heldin infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden.

Extrem Lichtempfindlich: Ist der Tschumbi direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

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

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



Knochendolch

Name	TP	L+S	AT /PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Knochendolch	1W6	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 HF	9 S	prim

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.

Hinweise zur freien Ausgestaltung des Finales

In welcher Reihenfolge die Heldinnen den unterirdischen Teil der Anlage erkunden ist offen und auch die finale Konfrontation mit den Tschumbies hängt von der Vorgehensweise der Spielerinnen ab. Der Spannung am Spieltisch kann es zuträglich sein, wenn sich das Bedrohungsgefühl langsam steigert. Dies kannst du beeinflussen, indem du die Heldinnen zuerst nur einzelne Blutspuren oder ein fernes Schleifgeräusch bemerken lässt, sie dann auf die Leichen der getöteten Söldner stoßen und zuletzt auf der untersten Ebene von den Tschumbies eingekreist werden. Das Rätsel um die unbekannte Bedrohung kann ein hilfreiches Element sein und die Phantasie deiner Spielerinnen wecken, die angeregt werden, zu spekulieren und sich auszumalen, wer oder was den Söldnern zum Verhängnis wurde und in den Tiefen auf sie lauert.

Um eine düstere und beklemmende Stimmung zu fördern und die Bedrohlichkeit zu illustrieren, kannst du auch Vitario und die übrigen Mitglieder der Suchtruppe einsetzen. Einzelne Söldner können in Panik geraten oder erschrocken aufschreien. Möglicherweise werden einige von ihnen nach dem grauenhaften Fund ihrer Kameradin am Flaschenhals von der Angst überwältigt und weigern sich, die Engstelle zu durchqueren. Je nach Reaktion der Heldinnen bieten sie an, am oberen Ende des Durchgangs Wache zu halten, den Leichnam an die Oberfläche zu bringen oder flüchten fluchend zurück ins Tageslicht.

In der Auseinandersetzung mit den Tschumbies sollte schnell offensichtlich werden, dass diese den Heldinnen an Zahl weit überlegen sind. Es gilt daher, rasch zu handeln, um mit Vitario an die Oberfläche zu entkommen und dabei vielleicht sogar die gesuchte Tonplatte zu bergen. Hatten die Heldinnen im Zentrum des Heiligtums eine Begegnung mit dem wiedererweckten Söldner, ahnen sie vermutlich, dass sie auf dem Weg nach oben mit weiteren Gegnern rechnen müssen. Tatsächlich lauern die beiden anderen erschlagenen Söldner am oberen Ende des Flaschenhalses, um die Lebenden an der Flucht zu hindern. Alternativ ist auch denkbar, dass die beiden getöteten Söldner aufgrund der Entfernung zum Kern des Heiligtums erst später zum Unleben erwachen und die Heldinnen auf dem fluchtartigen Rückweg zunächst erleichtert sind, dass diese scheinbar noch immer reglos an Ort und Stelle liegen – bis eine Leiche ohne Vorwarnung nach den Knöcheln der vordersten Heldin greift. Vitario kann bei Kampf und Flucht einerseits ein nützlicher Helfer sein. Er kann beispielsweise die schützende Wirkung des Opfersteins entdecken und die Heldinnen darauf aufmerksam machen. Andererseits sollte er aber auch ein lästiger Schutzbefohlener sein, auf den es stets ein Auge zu haben gilt und der sich durch seine Unerfahrenheit selbst in Gefahr bringt oder in dramatischen Situationen vor Schreck wie gelähmt ist.

Der Lohn der Mühen

Gelingt es den Heldinnen, mit Vitario aus dem Heiligtum zu entkommen, ist diesem bewusst, dass er ihnen sein Leben verdankt. Ohne Zögern erklärt er sich bereit, sie zurück nach Al'Anfa zu begleiten. Auch Sana Tiefhusener ist nach allem, was geschehen ist, einverstanden, seine Verpflichtung gegenüber der Einheit aufzulösen und ihn ziehen zu lassen. Korisande ist den Heldinnen zutiefst dankbar und übergibt ihnen die vereinbarte Entlohnung. Sie können sicher sein, in ihr auch in Zukunft eine wohlwollende Freundin zu haben. Haben die Heldinnen zusätzlich auch die Tonplatte geborgen und diese gegebenenfalls gemeinsam mit den Söldnern in die Stadt des Schweigens gebracht, ist ihnen der Dank der Boronkirche gewiss. Ihr Einsatz wird mit 12 Dublonen pro Kopf belohnt, im Gegenzug erwartet man allerdings ihr Schweigen über das, was vorgefallen ist.

Für die erfolgreiche Suche nach Vitario und die Auseinandersetzung mit den Tschumbies haben sich die Heldinnen **15 Abenteuerpunkte** verdient.



Sohn einer Heldin

von David Schmidt

Unter den Söldnern Al'Anfas ist Korisande Giovarez-Florios eine lebende Legende. Mehr als drei Jahrzehnte lang diente die Veteranin dem Imperium. Auf allen Schlachtfeldern des Südens führte sie Truppen in die Schlacht und setzte stets ohne Zögern ihr Leben für die Schwarze Perle aufs Spiel. Doch nicht jedes Problem lässt sich allein mit blanker Klinge lösen, und hin und wieder sind selbst furchtlose Kriegsheldinnen auf die Hilfe reisender Abenteurer angewiesen.

Vitaro, Korisandes letztes lebendes Kind, verließ nach einem heftigen Streit sein Elternhaus und ist seitdem verschwunden. Die Suche nach dem verschwundenen Erben führt die Helden tief in den unwegsamen Jalob-Dschungel, wo ein alter Zwist aus der Vergangenheit ihrer Auftraggeberin seine späten Folgen offenbart. Es gilt Verhandlungsgeschick und Nervenstärke zu beweisen und dabei die Erkenntnis zu erringen, dass sich zwar nicht jedes Problem mit dem Schwert lösen lässt, manches aber auch nicht ohne. Denn in der abgelegenen Einsamkeit des Dschungels lauert ein altes Geheimnis, das über Jahrhunderte in Düsternis verborgen schlief, bis es von unbedachter Hand geweckt wurde. Es liegt allein an den Abenteurern, ob es gelingt, den Sohn einer Heldin zu retten oder ob seine Todesschreie ungehört in der Dunkelheit verhallen werden.



Stichworte zum Abenteuer: eine Mutter auf der Suche nach ihrem Sohn, eine Söldnerführerin mit offener Rechnung, ein altes Heiligtum der Wudu, in dem eine untote Bedrohung lauert

Genre: Verfolgungsjagd mit Elementen von Wildnis- und Horrorabenteuer

Voraussetzungen: Wagemut und unerschütterlicher Überlebenswille

Ort: Al'Anfa, Tyrinth, Jalob-Dschungel

Zeit: ab Tsa 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

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 Abenteurers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

KRK005