



ALTES BLUT

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

ALTES BLUT

VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®



LEKTORAT

PICOLE EVLER, DANIEL SIMON RICHTER,
SARAH SCHIRMER

COVERBILD

MICHAEL JAECKS

INNENILLUSTRATIONEN

MICHAEL JAECKS, DIANA RANFOTH

KARTEN UND PLÄNE

STEFFEN BRAND, DIANA RANFOTH

GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH 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.

ISBN 978-3-95752-842-1



ALTES BLUT

**EIN GRUPPENABENTEUER IN SELEM
VON MARIA ECKEROVGT UND TOBIAS TÖPP**

Wir möchten mit diesem Buch allen Freunden und Förderern, Autoren, Redakteuren, Künstlern und Spielern des Schwarzen Auges für ihr kontinuierliche und liebevolle Unterstützung danken.

Alex, Daniel, Evvie, Marie und Mario

Unsere tiefempfundene Dankbarkeit und unsere ganze Hochachtung gelten der wunderbaren Nicole Euler, die dieses Abenteuer überhaupt erst möglich gemacht hat. Weiterhin danken wir Daniel Simon Richter und Alex Spohr für ihre unendliche Geduld mit uns. Unsere besondere Anerkennung gilt Anni Dürr, David Schmidt, Piko Hoch und Rico Gerlach, die sich die Mühe gemacht haben, uns unschätzbar wertvolles, detailliertes und ehrliches Feedback zu geben. Im ganz besonderen Maße danken wir unserer privaten Rollenspielrunde, die uns mit Begeisterung und Zuneigung verwöhnt hat, sowie allen Alveraniaren, den Testspielern auf dem Dreieicher Rollenspieltreffen 2012 und dem Morpheus 2013 sowie den Helden des Königreichs Kaffa für die Entdeckung des Kaffees.

Maria Eckervogt und Tobias Töpp



ALTES BLUT

Stichworte zum Abenteuer: Altes Blut führt die Helden in das von Verkommenheit und Wahnsinn beherrschte Selem im Szintodelta. Im Wettlauf gegen die Zeit versuchen die Helden, eine unschuldige Seele aus den gierigen Klauen der Stadt zu befreien. Doch die sagenumwobenen alten Familien der Stadt haben ihre eigenen Pläne und Geheimnisse und verstricken die Helden in ein Geflecht aus uralten Mysterien und verdorbenen Ritualen. Und wer weiß schon, ob der irre kichernde Bettler am Straßenrand wirklich so harmlos ist, wie er erscheint.

Ort: Selem und Umgebung

Zeit: Rondra 1036 BF, kann allerdings mit einigen geringfügigen Anpassungen auch zu anderer Zeit stattfinden.

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

Erfahrung (Helden): erfahren (4.000-6.000 AP)

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Verweise auf **Das Schwarze Auge**-Publikationen sind fett gesetzt und verwenden die folgenden Abkürzungen. Die nachgestellte Zahl bezieht sich dabei auf die Seitenzahl innerhalb der Publikation.

WdA	Regelwerk W ege der A lchimie
WdS	Regelwerk W ege des S chwerts
WdZ	Regelwerk W ege der Z auberei
ZooBotanica	Regelergänzung Z oo- B otanica A venturica
Raschtul	Regionalspielhilfe R aschtuls A tem
Efferd	Spielhilfe E fferds W ogen

Ein Blick durch Ymras Augen

Vor über 1.200 Götterläufen steht die Chimärologie bei der dekadenten Oberschicht Elems in hohem Ansehen. Wer es sich leisten kann, besitzt Chimären als Ausdruck von Macht und Würde. Zu den wichtigen Verbündeten des Großsultanats Elem gehören die verschiedenen maritimen und Echsenvölker wie Achaz, Krakonier oder Maru, zu denen enge Kontakte gehalten und weitreichende Verbindungen gepflegt werden. Die hochmütigste unter den Adelsfamilien experimentierten dank ihres großen chimärologischen Wissens nicht nur auf diesem Gebiet, sie versuchten auch durch die Verschmelzung von Mensch und Echse die tieferen Geheimnisse der echsischen Magie zu entschlüsseln. Als sei die Durchmischung der Völker nur der nächste konsequente Schritt ihrer Forschungen, gelingt einigen wenigen Familien die Verbindung von Mensch und Achaz, was sie mehr oder minder offen zur Schau stellen.

SPUREN AUS ALTEN TAGEN

Von den seltenen – anfänglich noch sehr grotesken – Mischlingen der Verbindung aus Achaz und Mensch sind heute immer noch Spuren in der Bevölkerung Selems zu finden. Seien es Nickhäute über den Augen, Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen oder eine überlange Zunge – die in Selem auftretenden Deformationen der Bewohner zeugen noch immer von der unseligen Vermischung der verschiedenen Rassen von einst. Auch unter den Nachkommen jener Achaz, die bereit waren, sich damals mit den Menschen zu vermischen, treten Missbildungen auf. Das Fehlen von Schwänzen oder Rückenkämmen, Behaarung oder gar Warmblütigkeit sind eindeutige Hinweise auf ihre grotesken Vorfahren und besonders untern den Achaz vom Stamme der *Akkr'Tzr* (**Raschtul 131ff.**) zu beobachten. Die Nachfahren dieser ‚Zweiblütigen‘ finden sich heutzutage nur von vereinzelt in Selem und der näheren Umgebung der Stadt. Besonders häufig sind solche Missbildungen bei den ursprünglich noch aus Elem abstammenden Familien zu finden, die die Stadtbewohner zudem ehrfürchtig und ängstlich als *Alte Familien* bezeichnen. Gerüchteweise sollen einige dieser Geschlechter die Nachfahren von Magiern sein, die beim Fall des *Stern von Elem* verschollen gingen, und die als Meister der Chimärologie die Verschmelzung der Rassen maßgeblich vorangetrieben haben.

Der Untergang des dekadenten Elem erfolgt jedoch ebenso schnell wie sein Aufstieg.

Der Stern Elem, ein gewaltiger Meteorit, schlägt 106 v. BF im Selemgrund ein und löst eine Flutwelle aus, die einen Großteil der Stadt mit ihren Wogen verschlingt und den Rest in Schutt und Trümmern zurücklässt. Den demoralisierten Bürgern bleibt nach der Vernichtung der elemitischen Flotte nichts anderes übrig, als auf die vorrückenden Truppen des bosparanischen Reichs zu warten und nach nicht einmal 26 Jahren den schmachvollen Niedergang ihres Großreiches zu erleben. Für viele ist dies ein traumatisches Erlebnis. So auch für den Kophta *Habdual ibn Banyaman* aus dem Haus *Musten'Cha* (,ch' gesprochen wie in BaCH), der zur Zeit des letzten Elemer Großsultans den Titel eines Wesirs trägt. Als die Truppen *Silem-Horas'* sich dem bereits besiegten Elem nähern, fürchtet der ehrgeizige Asfaloth-Paktierer zu Recht, auf den Scheiterhaufen der Praioskirche zu enden. Um sein Vermächtnis – ein Buch mit seinem Wissensschatz und den Ergebnissen von chimärologischen Forschungen – zu retten und für seine Nachkommen über seinen wahrscheinlichen Tod hinaus zu sichern, erschafft *Habdual* mit dämonischer

Hilfe ein verschlüsseltes Zauberbuch mit dem Namen *Ketab as'Sefaloth* (tul.: Buch des Unbeschreiblichen). Bei der hastigen Niederlegung der Thesis und durch das Mitwirken eines dämonischen Helfers unterläuft dem mächtigen Chimärologen aber ein katastrophaler Zauberpate, der ihn tötet und seinen nunmehr Asfaloth gehörenden Geist in das Artefakt überträgt. Als seelenloser Diener versucht er seitdem im Namen der Herzogin des Wimmelnden Chaos alle Besitzer des Buches in einen Pakt zu locken. Das ob seines Inhalts und Rufs begehrte Buch zieht zahllose Wissensdurstige und Machtgierige in die Tiefen der Niederhöhlen. Erst vor 200 Jahren widersteht ein Nachfahre Habduals aus dem Haus Musten'Cha der Versuchung, erkennt die große Gefahr des Buches und lässt es im Keller des Anwesens zusammen mit den alchimistischen Werkstätten einmauern und magisch versiegeln.

DIE JÜNGERE VERGANGENHEIT

In den Mitgliedern des Haus Musten'Cha fließt auch heute noch das Blut der größtenwahnsinnigen Chimärenmeister aus Elem und der Drang nach Wissen und Macht ist in ihnen – wie bei ihrem Vorfahren Habdual ibn Banyaman – immer noch allgegenwärtig. Vor 40 Jahren stößt das Familienoberhaupt *Nazir ibn Zsalimaan* im Kellergewölbe seines Anwesens auf das Versteck des *Ketab as'Sefaloth*. Der willensstarke Magier erkennt in dem Buch zwar die dämonische Versuchung, doch lockt ihn ungeachtet der Gefahr die Möglichkeit, an die einstige Macht und Größe seiner Vorfahren anzuknüpfen. Das wiedererlangte Wissen nutzend, vertieft sich der bekennende Chimärologe in die Studien seines Ahnen, um einen Weg zur Vollendung seines Werks zu finden und das Haus Musten'Cha mit den früheren echsischen Verbündeten chimärologisch zu vermischen. Auch wenn er mit der Verwendung des Wissens unwissend einen Minderpakt eingeht, kann er den flüsternden Verlockungen durch seinen stählernen Willen bislang widerstehen und erklärt sich sein intuitives Verständnis der Thesen und Ritualbeschreibungen durch seine natürliche Begabung und nicht als eine durch den Minderpakt entstandene Schwarze Gabe (Sonderfertigkeit: Repräsentation Koptha). Aus der chimärologischen Schöpfung soll eine neue Blutlinie überlegener Hybriden mit herausragender Magiebegabung hervorgehen und damit beweisen, dass die Kunst der Chimärologie die höchste Form der Magie darstellt. Ganz im Sinne seiner Ahnen trachtet er dabei nach einem verlängerten Leben und will eine den Göttern ebenbürtige Schaffenskraft beweisen. So entsendet er seinen Neffen *Charezz* zu dem Achaz-Stamm der früheren Verbündeten, um sie für sein Vorhaben zu gewinnen. *Charezz* gelingt es, die *Akkr'Tzr* zu finden und diese vor allem mit Hilfe des Schamanen *Zirrachazz* für die Pläne seines Onkels einzunehmen. Der Schamane ist jedoch nicht allein wegen der gemeinsamen Vergangenheit bereit, das Ritual zu unterstützen. Seit Jahren werden die *Akkr'Tzr* von Agenten der *Skrechu* unterwandert, die in dem Stamm nicht nur eine vielversprechende Quelle von Versuchsper-

sonen für eigene chimärologische Experimente sieht, sondern diese auch als potenzielle Untertanen einstuft. Um einer Unterwerfung oder – bei Verweigerung – totalen Vernichtung durch die *Skrechu* zu entgehen, erhofft sich *Zirrachazz* durch das Bündnis mit dem Haus Musten'Cha vor allem an die frühere Macht seiner Vorfahren anzuknüpfen und selbst das Wissen über die Verschmelzung von Mensch und Achaz zu erlangen. Das Unterfangen erweist sich trotz aller Vorbereitungen als enorm schwierig und mehrere misslungene Versuche überzeugen *Nazir* schließlich davon, dass für das Ritual ein möglichst ‚reiner‘ Mensch und Achaz notwendig sind, um das Erschaffungsritual nicht noch weiter zu erschweren. Zwar verfügen die Angehörigen des Haus Musten'Cha sehr oft über eine magische Begabung, aber nach Jahrhunderten der Inzucht unter den alten Familien können sie mit ihren Missbildungen nicht die für das Ritual erforderliche körperliche Unversehrtheit vorweisen. Da *Nazir* jedoch nur seine eigene Blutlinie als würdig erachtet um diese ‚neue Generation‘ anzuführen, sieht er nur einen Ausweg. Er kauft junge, körperlich unversehrte Frauen aus den ärmeren Familien der Stadt und verheiratet diese mit seinen Söhnen, mit der Hoffnung möglichst bald einen magisch begabten und körperlich unversehrten Erben zu erhalten.

DIE JÜNGSTE VERGANGENHEIT

Eine dieser aus ärmlichen Verhältnissen stammenden Frauen ist *Ayla saba Ferushana*, die Tochter eines Trunkenbolds und Fischers aus der Unterstadt. Die Magiedilettantin schenkt der magisch begabten *Harani* das Leben, die nicht nur die einzige magiebegabte Enkelin *Nazirs* darstellt, sondern außerdem noch die notwendige Voraussetzung der körperlichen Unversehrtheit erfüllt. Womit der Patriarch des Hauses Musten'Cha nicht rechnen kann, ist der steigende Hass seiner Schwiegertochter auf ihre degenerierten Verwandten und ihr wacher Verstand, der *Ayla* die grausamen Pläne *Nazirs* im Laufe der Jahre errahnen lässt. *Harani* wird wie eine Prinzessin von allen Familienmitgliedern hofiert und erliegt den geschickten Einflüsterungen ihres Großvaters, dass sie mit dem ihr versprochenen Gemahl einst die Herrscherin eines mächtigen Geschlechts sein wird. Die nach dem Tod ihres Mannes ausgediente *Ayla* wird die folgenden Jahre wie eine Gefangene behandelt, da *Nazir* ihre Abscheu für bedenklich hält. Doch die wenigen Gespräche und Andeutungen über die Rolle ihrer Tochter bei den Plänen *Nazirs* lassen *Ayla* hellhörig und ängstlich werden. Kurz vor der geplanten ‚Hochzeitsfeier‘ findet die verzweifelte Mutter den Mut und die Gelegenheit, ihre Tochter mit den Stacheln des im Garten wachsenden *Cheria-Kaktus* gefügig zu machen und mit ihr aus *Selem* zu fliehen – denn freiwillig würde *Harani* niemals ihre Familie verlassen. Ihre Flucht mit einem Schiff aus *Selem* gelingt zwar, doch als sich *Ayla* der besorgten Kapitänin anvertraut und diese den Namen Musten'Cha hört, werden die beiden Flüchtenden umge-

hend an Land ausgesetzt und müssen die restlichen zwei Meilen zu Fuß nach Port Zornbrecht zurücklegen. Da sie um Geschäftspartner ihres Schwiegervaters in Port Zornbrecht weiß, will sie von dort so schnell wie möglich mit einer Schiffs Passage weg kommen und hat nach der Reaktion der Kapitänin auch wenig Hoffnung, dass irgendjemand ihr zu helfen bereit wäre.

Ein Blick in Fatas Buch

Im ersten Kapitel befinden sich die Helden zusammen mit Ayla und ihrer betäubten Tochter an Bord der *Ysgalla*, mit der die verängstigte Mutter zu fliehen versucht. Diese Flucht wird jedoch durch die Herbeirufung dämonischer Kräfte abrupt beendet und das Schiff an die Küste nahe Selem getrieben. Die Helden werden Zeuge, wie die Chimären des Haus Musten'Cha versuchen, Harani und Ayla zu entführen. Die Spur der Chimären führt die Helden im zweiten Abschnitt durch die Echsensümpfe in Richtung Selem. Dort stoßen sie auf die ersten Hinweise für die Machenschaften des Hauses Musten'Cha, welches für die Beschwörung des Fünfgehörnten ein ganzes Achaz-Dorf auslöschte. Der dritte Teil beschäftigt sich mit der Entschlüsselung von Aylas Herkunft und weist an allen Anknüpfungspunkten immer wieder auf eine Richtung hin – zum Anwesen des Haus Musten'Cha.

ZEITLICHER ABLAUF

Hier finden Sie die zeitliche Abfolge der Ereignisse vor dem Abenteuer sowie den Verlauf der Handlung, wenn die Helden nicht eingreifen würden.

☛ **Windstag:** Flucht Aylas und ihre Abreise per Schiff aus Selem. Am Nachmittag desselben Tages werden Ayla und Harani etwa 3 Meilen vor Port Zornbrecht an der Küste ausgesetzt.

☛ **Marktag:** Am Mittag erreichen Ayla und Harani Port Zornbrecht. Da Nazir die Spur seiner Enkelin auf herkömmlichem Weg verloren hat, beschwört er einen Gotongi, um die Flüchtenden ausfindig zu machen. Der Gotongi macht die beiden ausfindig, als sie an Bord der *Ysgalla* gehen.

☛ **Praiotag:** Nazir reist zu einem alten Ritualplatz und überfällt auf dem Weg dorthin ein Achaz-Dorf.

☛ **Rohalstag:** Kurz nach Mitternacht beschwört Nazir einen Amrychoth und befiehlt diesem, die *Ysgalla* an die Küste nahe des Ritualplatzes zu spülen. In den frühen Morgenstunden greift der Dämon das Schiff an und lässt diese in den Mangrovenwäldern an Land auflaufen. Nur wenige Stunden später greifen die Chimärendiener des Haus Musten'Cha an und versuchen Ayla und Harani in ihre Gewalt zu bringen. Gegen späten Mittag erreichen die Musten'Cha Selem und brechen wenige Stunden später wieder in die Echsensümpfe auf, um das von Nazir geplante Verbindungsritual zu vollziehen.

☛ **Feuertag:** Das Ritual ist vollzogen.

Im vierten Teil des Abenteuers können die Helden in das Anwesen der Familie eindringen und weitere Hinweise auf ein bevorstehendes Ritual zur Vereinigung zwischen Harani und einem Achaz aufdecken. Das letzte Kapitel führt zu dem in den Echsensümpfen gelegenen Ritualplatz, wo die Rettung Haranis und eine Verhinderung der götterlästerlichen Zeremonie das Ziel sein sollte.

Ein Wort zum Spiel mit den Achaz

Bedenken Sie als Spielleiter stets, dass Achaz keine Menschen mit Schwanz sind. Viele Traditionen der Achaz sind den Menschen vollkommen fremd, wie beispielsweise die Furcht vor den Göttern, das bereits bei der Brut ausgeprägte Gespür nur die Stärksten überleben zu lassen und vor allem der tief verwurzelte Glaube an ein ewiges Leben durch das Rad der Wiedergeburt. Der starrende Blick, das beständige Züngeln und die scheinbare Gefühlskälte der Achaz stehen in starkem Kontrast zu der Aufdringlichkeit und Andersartigkeit der Warmblütigen. Wir empfehlen zur Darstellung der Achaz die Lektüre von **Raschtul 117-133**. Die Selemer Achaz sind zwar den Umgang mit Menschen eher gewohnt als andere Stämme, jedoch lässt das enge Zusammenleben der Kulturen die Unterschiede nur umso deutlicher zutage treten.

Ein Wort zu den Helden

Das Abenteuer richtet sich primär an eine erfahrene Heldengruppe, die in ihrer Heldenlaufbahn schon etwas erlebt hat. Mit einigen Anpassungen ist das Abenteuer aber auch problemlos für niedriger- oder höherstufige Helden spielbar. Geeignet sind vor allem menschliche und echsische Helden, die einen ausgeprägten Sinn für ‚das Richtige‘ haben, ohne dabei zu fanatisch zu sein. Wohlbehütete und zart besaitete Charaktere könnten ebenfalls Probleme mit der Mentalität Selems und den Hintergründen des Abenteuers bekommen. Weisen Sie Ihre Spieler lieber vorher darauf hin, dass die Helden moralischen oder emotionalen Grenzerfahrungen ausgesetzt werden können. Der Abenteurereinstieg sieht vor, dass die Helden aus Mitgefühl und Hilfsbereitschaft eine entführte Mutter und deren Tochter retten oder dem ungewöhnlichen – vielleicht sogar als dämonische Kraft identifizierten – Grund des Schiffsbruchs und einem Angriff durch Chimären nachgehen wollen. Helden, denen es nur um Reichtümer geht, dürfte der Einstieg ins Abenteuer daher schwer fallen, und auch fanatisch angelegte Geweihte, Weißmagier oder ähnlich konzipierte Helden werden im verfaulten Selem wenig Freude haben. Besonders Achazhelden können hier aber einmal nicht durch ihre Exotik, sondern in der gesellschaftlichen Rolle beim Umgang mit anderen Achaz in den Mittelpunkt treten.

Eher ungeeignet sind aufgrund ihres sensiblen Geruchsinns Elfen, wegen ihrer Haltung gegenüber den Echsen der typische Thorwaler und die meisten Zwerge. Um exotischen Helden gerecht zu werden, müssen die Eigenarten

eines solchen Helden von seiner Umgebung normalerweise als entsprechend andersartig wahrgenommen werden. Da ein Großteil dieses Abenteuers aber von der Fremdartigkeit Selems und der handelnden Personen beherrscht wird, besteht die Gefahr dass allzu fremdartige Helden diese Stimmung für sich vereinnahmen und ein großer Reiz dieses Abenteuers zerstört wird. Gerade das Zusammenspiel exotischer Helden mit der Bevölkerung nimmt normalerweise den großen Teil eines Abenteuers in Anspruch und sollte vorher bedacht werden. Wir empfehlen daher den Spielern von Trollzackern, Zuckerbäckern oder finelfischen Charakteren für dieses Abenteuer auf andere Helden auszuweichen.

Ein Wort zum Zeitablauf

Falls Sie als Meister das Abenteuer zeitlich flexibel gestalten wollen, finden Sie hier die Stellen, an denen Sie Zeit einsparen können:

☛ **Optionale Begegnungen streichen:** Sowohl Selem als auch die Echsen Sümpfe beinhalten zahlreiche optionale Begegnun-

gen, deren Zweck es ist, die Stimmung der Stadt/Landschaft zu transportieren. Sie können solche Szenen jederzeit streichen, um die Gruppe schneller vorankommen zu lassen.

☛ **Kämpfe meiden:** Kämpfe – wie gegen den Tiger auf dem Schiff im ersten Kapitel – kosten meist viel Zeit und können bei Bedarf gestrichen werden. Gerade bei den optionalen Begegnungen sollten sie diejenigen meiden, die bei Ihrer Heldengruppe zu kämpferischen und damit zeitraubenden Handlungen verleiten.

☛ **Villa Musten'Cha verkleinern:** Die Erkundung des Palasts der alten Familie ist ein umfangreiches Unterfangen und könnte fast ein eigenes Abenteuer umfassen. Fühlen Sie sich als Meister frei, Wohntrakte zusammenzufassen, den Helden (zum Beispiel durch ein Gespräch, das die Helden belauschen können) klar zu machen, dass sie unter Zeitdruck stehen oder innerhalb der Villa durch eine Unterhaltung der Meisterfiguren den richtigen Fingerzeig zu geben. Das Anwesen besitzt einen großen Lichthof, der durch alle Etagen geht und dort geführte Unterhaltungen kann man fast überall im Haus hören.

SCHIFFBRUCH

„Oh Herr Efferd sei mit mir, erhör' mein Fleh'n! Gib guten Wind und ruhige See, denn uns're Fahrt geht übern Selemgrund und an dem Ort vorbei, wo so viele Götter angerufen werden und die doch ohne jeden Glauben ist.“

—Gebet eines tulamidischen Seemanns, gehört im Efferdtempel von Port Corrad

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Helden sich auf der *Ysgalla*, auf einer Reise von Khunchom aus in Richtung Al'Anfa befinden. Dies kann aber relativ beliebig angepasst werden, wichtig ist nur, dass Harani und Ayla auf ein Schiff kommen, auf dem die Helden bereits sind und dieses nahe genug an die Küsten der Echsen Sümpfe getrieben wird, damit die Chimärenwesen ihren Angriff ausführen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist früher Abend, als ihr auf der dreimastigen Thallukke *Ysgalla* aus dem Hafen in Port Zornbrecht auslauft. Die Praiosscheibe wandelt ihr Antlitz von glänzendem Gold zu tiefem Rot und nähert sich im Westen mehr und mehr dem Horizont, um schließlich zwischen Regengebirge und Hohen Eternen zu versinken. Die meisten Passagiere wirken froh darüber, das unfreiwillig angesteuerte Port Zornbrecht hinter sich zu lassen, da die Siedlung mehr einer Mischung aus Festung und Piratennest gleicht – wenn auch einem Piratennest mit mächtigen Gönnern. Euer sonst so furchtloser Kapitän hatte jedoch keine Sekunde gezögert, als ihm heute Mittag der Kommandant einer Zedrakke unter alanfa-

nischer Flagge antrug, in Port Zornbrecht vor Anker zu gehen. Wahrscheinlich war dies eine weise Entscheidung, auch wenn das mürrische Gesicht des Kapitäns darauf schließen lässt, dass er weit mehr Zollgebühren an den Hafenmeister entrichten musste, als er hoffte. So habt ihr noch zwei weitere Passagiere aufgenommen, was die Laune des Kapitäns zwar wieder etwas besserte, das Schiff aber aus allen Nähten platzen lässt.

Vor der zweiten Hälfte der ersten Nacht wird sich an Bord nicht viel Interessantes ereignen und die Helden können die Gelegenheit nutzen, die anderen Passagiere kennen zu lernen oder mit einem Mitglied der Mannschaft ins Gespräch zu kommen. Sie sollten diese Möglichkeit nutzen, die Helden auch auf Ayla und ihre kränkelnde Tochter aufmerksam zu machen. Siehe auch das Kapitel **Im letzten Augenblick** auf Seite 9.

PERSONEN AN BORD

☛ Der abergläubische Kapitän *Harrid ibn Affas* (*993 BF, eisgraue Augen in einem wettergegerbten Gesicht, archaischer Säbel mit Chuchas-Glyphen an der Seite) besitzt einen fast als phexisch zu bezeichnenden Humor und ist ein unerbittlicher Verhandlungspartner. Das Wohlergehen seiner Besatzung gilt ihm fast ebenso viel wie seine prall gefüllte Geldkatze. Gefahren für sein Schiff oder seine Leute bekämpft er mit gnadenloser Härte.

☛ *Ayla saba Ferushana* (*1008 BF, von Kopf bis Fuß verschleiert, grüne Augen, hager mit eingesunkenen Wangen



und tiefen Schatten unter den Augen) mit ihrer seekranken Tochter Harani (*1023 BF, ebenfalls vollkommen verschleiert, dunkelgrüne Augen mit einem teilnahmslosen Ausdruck) gibt sich als Witwe aus Port Zornbrecht aus, die zu Verwandten nach Al'Anfa reist. Die Werte und den Hintergrund der beiden Meisterpersonen finden Sie im Anhang.

☞ Aus dem fernen Fasar stammt der tulamidische Hochstapler *Yusma ibn Kaffas* (*999 BF, gutaussehender Tulamide der sich dessen durchaus bewusst ist, prachtvoller Kaftan mit rotem Turban), der wie ein wohlhabender Kaufmann auftritt. Tatsächlich ist der wortgewandte Trickbetrüger auf der Flucht, nachdem er in Khunchom drei Säcke voller Gold und Silber erbeutet hat, die er unter allen Umständen möglichst unentdeckt in seinem Reisesack zu transportieren versucht. Wenn ein Passagier ebenfalls in Khunchom an Bord gekommen ist oder ihn neugierig mustert, verhält sich der sonst selbstsichere Mann hochgradig nervös und paranoid.

☞ Der Wundheiler *Schar'Kar* (*966 BF, von dunkelbraunen Streifen durchzogenes Schuppenkleid mit hellgelber Bauchfärbung, gelbe Augen, große Umhängetasche und Gürteltaschen) ist ein maraskanischer Stammes-Achaz und unterwegs, um einen am Loch Harodröl lebenden Achaz-Stamm zu besuchen. Seine schweigsame Art verbirgt einen aufmerksamen Beobachter und das augenscheinlich kränkelnde menschliche Mädchen erregt seine Neugier.

☞ Mit dem Navigator *Jalif ibn Achmad* (*996 BF, kahl rasiertes Schädel, muskulös und mit zahlreichen Narben bedeckt, voller, zu Zöpfen geflochtener Bart umrahmt sein Gesicht, leere rechte Augenhöhle) treffen die Helden auf einen redseligen Seemann, der passenderweise gerne Seemannsgarn erzählt und ab und an zu tief in die Flasche schaut. Seinen Fähigkeiten scheint dies jedoch nicht zu schaden und Kapitän Harrid legt großen Wert auf seine Meinung. Sein Aberglaube richtet sich besonders gegen Magier oder Maraskaner an Bord, die er scharf im Auge behält und denen er mit offener Feindseligkeit begegnet.

☞ Acht weitere Matrosen, von denen einer die Position des Schiffskochs seit Khunchom nur notdürftig ausfüllt.

DIE YSGALLA

Bei der Ysgalla handelt es sich um eine typische Thalukke, wie sie im ganzen tulamidischen Raum vorkommt. Das

Typ: Thalukke

Takelage: III (H1, H1, H1)

Tiefgang: 2 Schritt

Breite: 5 Schritt

Länge: 25 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader

Frachtraum: 55 Quader

Besatzung: 10 Matrosen, 15 Passagiere

Beweglichkeit: hoch

Struktur: 14

Härte: I

Geschwindigkeiten:

vor dem Wind 10 Meilen/Stunde

mit rauem Wind 16 Meilen/Stunde

am Wind 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

Schiff hat drei Masten, die havenisch mit Dreieckssegeln getakelt sind. Das Unterdeck ist in drei Bereiche unterteilt. Der Heckbereich ist für Passagiere verboten und durch eine Holzwand mit einfacher Tür und simplem Schloss vom restlichen Bereich getrennt. In der Mitte sind die Hängematten der Matrosen untergebracht und im vorderen Frachtraum befinden sich die Hängematten der Passagiere. Die persönlichen Gegenstände werden zwischen den Kisten verstaut und stapeln sich teilweise bis unter die Hängematten. Es ist nur wenig Platz vorhanden und zum Gehen verbleibt ein schmaler Gang, in dem sich gerade zwei Leute aneinander vorbei zwängen können, solange keiner der Masten im Weg

ist. Dafür gibt es überall Platz zum Sitzen auf Kisten und Körben. Sollten sich höher gestellte oder besonders gut zahlende Persönlichkeiten wie Geweihte, Magier oder Adlige unter den Helden befinden, wird der Kapitän für diese Platz in seiner Kajüte frei machen.

IM LETZTEM AUGENBLICK

Diese Szene dient dazu, die Neugier der Helden auf Ayla und ihre Tochter zu lenken und so – noch vor dem dämonischen Sturm – eine erste Verbindung zu der verzweifelten Mutter zu knüpfen.

ERSTE ERKENNTNISSE

Wenn sich einer der Helden schon jetzt vornehmlich für die neuen Passagiere interessiert und sich um Ayla und ihre abwesend wirkende Tochter bemüht, können folgende Informationen aus Gesprächen und Schlussfolgerungen erlangt werden:

☛ **Kulturrunde Südaventurien:** Ihr Tulamidisch ist an einigen Stellen mit seltsamen, an Zischeln erinnernden, Lauten durchdrungen. Wer schon einmal in Selem war, kann diesen Dialekt sofort zuordnen. Wer die Sprache *Rssahh* beherrscht, stellt überraschende Parallelen zu bestimmten Betonungen fest.

☛ **Gassenwissen/Etikette:** Teilweise erweckt Ayla den Eindruck einer sehr ungebildeten Person, während sie in anderen Dingen überraschendes Hintergrundwissen über Echsen, Magie oder Etikette besitzt. So sind ihre Tischmanieren tadellos, aber Dreck und Gestank stören sie überhaupt nicht.

☛ **Überreden:** Gelingt es Aylas Sympathie zu gewinnen und sie in Gespräche zu verwickeln, rutscht ihr heraus, dass sie die Tochter eines einfachen Fischers und einer Dirne aus der Selemmer Unterstadt ist.

Die besorgte Mutter weiß, dass Harani aufgrund ihrer jungen Jahre und Erziehung nicht klar ist, welches schreckliche Schicksal ihr durch die Pläne ihres Großvaters zuteilwerden würde. Da sie kaum ohne größeren Widerstand mitgekommen wäre, hat sich Ayla ihre Tochter in ihrer Not mit den Stacheln des im Innenhof der Villa Musten'Cha wachsenden Cheria-Kaktus (*ZooBotanica* 233) gefügig gemacht. Sie hofft außerdem, dass es auf diese Weise schwieriger ist, ihre Tochter auf magische Weise aufzuspüren. Durch die häufige Anwendung des Giftes ist Harani mittlerweile in einen apathischen Dämmerzustand versunken und kennt in der Sucht nach der Halluzinationen auslösenden Droge nur wenige kurze Phasen, in denen sie sich versucht dem Zugriff ihrer Mutter zu entziehen. Einen dieser Momente können die Helden mitbekommen, als in einen erschöpften Dämmer Schlaf verfällt und Harani wie von Sinnen an Deck des

Schiffes rennt und sich in ihrer blinden Furcht – wenn niemand eingreift – in die Fluten zu stürzen droht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne versinkt hinter dem Horizont und die ersten Sterne sind im Osten bereits zu erkennen. An Deck des Schiffes herrscht eine fast andächtige Ruhe und auf der See sind nur noch das Knarren der Planken und das leise Plätschern der Wellen wahrzunehmen. Die Stille wird plötzlich durch verzweifelte Schluchzen und dem Klang hektischer Schritte durchbrochen, als eine kleine und vollkommen verschleierte Gestalt aus dem Bauch der Ysgalla an Deck stürmt. Es handelt sich wohl um die Tochter der Witwe aus Port Zornbrecht, die mit weit aufgerissenen Augen und wie ein Tier auf der Flucht über die Planken des Schiffes und direkt auf die Reling zu hetzt.

Sofern nicht einer der Helden mit einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-Probe nach Harani greift, fällt das Kind von Bord und aufgrund seines geschwächten Zustands, und der niedrigen Ausdauer von 14 Punkten, ertrinkt es innerhalb von wenigen KR (siehe *WdS* 140). Sollte kein Held das Kind vor dem Sturz ins Wasser bewahren oder dabei katastrophal versagen, wird einer der diensthabenden Matrosen aus der Takelage ins Wasser springen und dem Mädchen zur Hilfe kommen. Ayla schreckt von dem Tumult über Deck hoch und nachdem sie das Verschwinden ihrer Tochter bemerkt, stürmt sie angsterfüllt nach oben. Harani wehrt sich – sofern sie bei Bewusstsein ist – wild beißend und kratzend gegen den Griff eines Retters. Nach wenigen Kampfrunden fordert hier ihr geschwächter Zustand jedoch Tribut und lässt sie ermattet in den apathischen Dämmerzustand zurück sinken, so dass die Helden einen kurzen Blick auf das Gesicht oder die Unterarme des Mädchens werfen können. Bei Gelingen einer *Sinnenschärfe*-Probe sind die glasigen Augen zu erkennen und die bis zu den Oberarmen hoch gerutschten Ärmel offenbaren viele kleine rote Punkte an den Unterarmen, die an Mückenstiche erinnern. Hierbei handelt es sich um die Stellen, an denen Ayla ihre Tochter mit den Stacheln des Cheria-Kaktus gestochen hat, um zu verhindern, dass das Kind ausreißt und zur Familie zurückzukehren versucht.

Sobald Ayla an Deck kommt, tut sie alles dafür, dass ihre Tochter wieder unter Deck kommt und hält Fremde mit Berufung auf die *99 Gebote* Rastullahs davon ab, ihre Tochter mehr als nötig zu berühren oder gar zu untersuchen. Ein vertrauenswürdig wirkender Heilkundiger oder magiebegabter Held wird von Kapitän Harrid daraufhin gebeten, sich das Mädchen einmal genauer anzuschauen oder im Auge zu behalten. Er sorgt sich dabei weniger um die Gesundheit des Kindes, sondern hat eher Angst vor einer anste-

KONFRONTATIONSKURS

Ayla hat viele Jahre unter der Knute eines lieblosen Ehemanns und grausamen Schwiegervaters inmitten des entarteten Haus Musten'Cha gelebt. Sie weiß was es heißt, unterdrückt und eingeschüchtert zu werden und hat über die Jahre gelernt, sehr überzeugend zu lügen. Ayla setzt alles daran, die Helden und den Kapitän davon zu überzeugen, dass ihre Tochter keine ansteckende Krankheit hat. Sie vermeidet es unter allen Umständen, das Haus Musten'Cha zu erwähnen, da sie fürchtet dann keine Hilfe mehr von anderen zu erhalten oder im schlimmsten Fall sogar ihrem Schwiegervater ausgeliefert zu werden. Notfalls wird sie zugeben, dass sie ihre Tochter betäubt hat, da diese aufgrund ihrer kindlichen Unerfahrenheit und durch Einflüsterungen ihres Schwiegervaters das wahre Ausmaß ihres schrecklichen Schicksals nicht begreifen kann. Dabei spricht Ayla von finsternen Ritualen mit Wesen außerhalb dieser Welt und dämonischem Einfluss. Gehen die Helden sehr offensiv vor und entgiften das Kind ungeachtet aller Bitten und Proteste von Ayla, erfahren sie bei einer persönlichen Befragung, dass die Kleine gegen ihren Willen entführt wurde und sie sich für die auserwählte Führerin des Hauses Musten'Cha hält. Harani weiß weder wie die Hochzeit oder ein wie auch immer geartetes Ritual ablaufen soll, noch wo es stattfindet – genauso wenig wie Ayla. Wenn die Helden nicht auf Haranis herrische Forderung nach Freilassung eingehen, beschimpft sie diese wütend und bestraft sie sogar mit ihren Zaubern. Selbst wenn die Zwölfjährige den Helden nicht sympathisch ist, so sollte die Motivation, ein Kind aus den Klauen finsterner Dämonen-

ckenden Krankheit an Bord seines Schiffes. Wer den beiden unter Deck folgt, wird von Ayla abgepasst, die erneut eine Untersuchung Haranis verbietet. Wenn die von der Mutter vorgeschobene Meeresangst nicht überzeugend ist, und die Helden auf die Stiche an den Oberarmen hinweisen, erklärt die Mutter dies mit der Rauschkrautsucht ihrer Tochter. Wirken die Helden vertrauenswürdig (CH-Probe oder Meisterentscheid), erzählt Ayla unter aufrichtigen Tränen, dass ihre Tochter in eine Ehe verkauft werden soll – an einen Bräutigam, grauenvoller, als man es sich vorstellen kann. Schluchzend berichtet sie von ihrer eigenen Ehe, in die sie als Kind verkauft wurde und unter der sie sehr gelitten hat. Sie nennt ihre Verwandten nicht beim Namen, bezeichnet sie – vor allem ihren Schwiegervater – aber als Monster. Ihrer Tochter möchte sie ein solches oder schlimmeres Schicksal ersparen. Eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe (6 TaP* aus Aylas *Überreden*-Probe, SO 7) offenbart die ehrliche Angst und Besorgnis um ihre Tochter.

Sollte es Ayla gelingen, die Helden hinreichend zu beruhigen und zu überzeugen, dass keine Gefahr von ihrer Tochter ausgeht, wird sich der restliche Abend ereignislos gestalten. Nachdem alle an Bord noch ein Abendmahl in Form von Brot und Dörrobst zu sich nehmen konnten, begeben sich die

beschwörer und Chimärologen zu befreien und diese einer gerechten Strafe zuzuführen genug sein, der Geschichte der Familie Musten'Cha nach zu gehen.

AYLAS BESITZTÜMER

Sollten die Helden sich geschickt anstellen und die Besitztümer von Ayla und ihrer Tochter durchsuchen, können sie eine Schatulle finden, die aus einem Stück Wurzelholz geschnitzt und über und über mit Muscheln beklebt ist. Viele der Muscheln sind inzwischen abgesprungen, es lässt sich aber noch der Umriss eines Fisches erkennen. In der Innenseite des Deckels befindet sich eine Gravur in ungelassenen Schriftzügen auf Tulamidya: „Für meine Schwester Ayla – von Mhadul“. Die Schatulle scheint von ungeschickten Kinderhänden gefertigt. Darin befinden sich:

- Münzen im Wert von 12 Marawedi, die Ayla ihrem Schwiegervater geklaut hat. Einige dieser Münzen wirken sehr alt.
- 20 Stacheln des Cheria-Kaktus (Fingerfertigkeit +3 um sich nicht aus Versehen zu stechen). Zu den Auswirkungen siehe *ZooBotanica* 233.
- Ein durchbohrter, vom Wasser glatt geschliffener Stein, der an einem Lederband hängt.
- Ein unscheinbarer Lederbeutel mit wild zusammen gewürfeltem Schmuck. Nicht alles ist für eine Frau geeignet und vieles wirkt alt. Eine *Schützen*-Probe offenbart, dass der Wert der Broschen, Haarnadeln und Fibeln etwa 26 Dukaten beträgt.

meisten Matrosen und Passagiere zur Nachtruhe. Erst einige Stunden vor Morgengrauen werden sie durch den plötzlichen Wetterwechsel und aufziehenden Sturm geweckt.

Ein Sturm zieht auf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Ächzen der Masten und der Schlag von Wellen gegen den Schiffsrumpf reißen euch unverhofft aus Borons Armen. Es ist dunkel, das Pfeifen des Windes und das Prasseln von heftigem Regen sind deutlich zu vernehmen. Das Schiff schlingert und tanzt auf den Wellenkämmen. An Deck kämpft die panisch klingende Stimme des ersten Maat mit dem Ruf „Alle Mann an Deck!“ gegen das Heulen und Toben des Sturms an.

Die Mannschaft leistet dem Ruf binnen wenigen Augenblicken Folge und stürmt an Deck. Spätestens das ist der Zeitpunkt, an dem auch die Passagiere von den Ereignissen aus dem Schlaf gerissen werden. Helden, die der Mannschaft an Deck folgen, bietet sich ein erschreckendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die *Ysgalla* tanzt in der aufgewühlten See zwischen den meterhohen Wellen wie ein Blatt im Wind. Wassermassen schwappen über das Deck und spülen sackschwere Fässer und Kisten wie Zunderdosen umher, während der Regen sturzbachartig vom Himmel herab strömt. Der Wind ist so stark, dass die Segel zu zerreißen drohen oder schlimmer noch, die Masten abzubrechen, wenn die Segel nicht so schnell wie möglich eingeholt werden.

Die Mannschaft wird sich des letzten Problems umgehend zuwenden, was bei dieser Wetterlage jedoch sehr schwierig ist.

DAS UNHEIL AUS DEN SÜMPFEN

Das Haus Musten'Cha versucht seit Aylas Flucht fieberhaft alles Mögliche, um ihre Auserwählte wieder nach Hause zu holen. Nazir beschwört mittels INVOCATIO MINOR einen Gotongi (+8 Anrufungsschwierigkeit, agiert mit Unsichtbarkeit II), den er auf die Suche nach Harani schickt. Als dieser seine Enkelin in Port Zornbrecht ausfindig macht und berichtet, dass sie auf die *Ysgalla* verschleppt wurde, muss die Familie möglichst schnell reagieren. Zwar verfügen sie seit vielen Generationen im Geheimen über eine chimärische Dienerschaft, diese sind jedoch nur bedingt dafür geeignet, Harani auf diese große Entfernung und von hoher See zurückzuholen. Durch das *Ketab as'Sefaloth* hat Nazir jedoch Zugang zu längst verloren geglaubtem Wissen und plant, seine Enkelin durch die Beschwörung eines Dämons aus der Domäne Charyptoroths zurück zu holen. Um Mitternacht beschwört Nazir den fünfgehörnten Dämon Amrychoth (**WdZ 207**) und befiehlt ihm, die *Ysgalla* an die Küste zu treiben und Harani dabei nicht zu verletzen.

Helden die sich auf dem schwankenden Schiffbewegen, müssen je Spielrunde eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen, um auf dem schwankenden Deck nicht das Gleichgewicht zu verlieren oder von herumwirbelnden Tauen und anderen Gegenständen getroffen zu werden. Wer von einem der schweren an Bord umher fliegenden Fässer getroffen wird, erleidet 1W6 TP Schaden. Wem eine Ausweichen-Probe misslingt, der stürzt und kann sich nur noch mit einer FF-Probe an der Reling oder wild umher peitschenden Takelage vor einem Sturz in die tosenden Fluten retten oder muss hoffen, dass ihm rechtzeitig jemand zur Hilfe kommt. Wenn die Helden sich an Deck nützlich machen, müssen Helden ohne das Talent *Seefahrt* erst einmal eine IN-Probe ablegen, um überhaupt mitbekommen wie und wo sie sinnvoll helfen können. Ansonsten ist schnell erkennbar, dass am ehesten der Mannschaft beim Einholen der Segel geholfen werden muss.



Der Kapitän und der Steuermann haben das Ruder fest im Griff, auch wenn dies in einem derartigen Sturm kaum noch etwas nützt. Die *Ysgalla* hat drei große Havenasegel, die an einer schrägen, ungefähr mittig am Mast befestigten Rah aufgehängt sind. Um die Segel einzuholen muss eigentlich nur die Rah herabgelassen und die Segel zusammengefaltet werden. Da diese jedoch voll im Wind stehen und mit der Kraft eines Orkans gefüllt sind, lassen sie sich nicht ohne weiteres einholen oder falten. Reiner Kraftaufwand – oder Kreativität – ist gefragt, um die Segel ohne größeren Schaden unter den vorhandenen Bedingungen einzuholen. Es benötigt mindestens sechs Personen: zwei für das Handhaben der Takelage (Probe auf FF +5) und vier für das Einholen und Falten der Segel (Probe auf KK+6). Aus einer *Seefahrt*-Probe können TaP*/2 als Erleichterung wie bei einem Hilfstalent genutzt werden (**WdS 15/16**). Wenn alle Proben gelingen, kann ein Segel innerhalb von einer SR eingeholt werden. Bei einem oder mehreren Fehlschlägen verlängert sich die Dauer jeweils um eine weitere SR. Im Fall eines Patzers wird jemand von der Takelage in die Höhe gerissen oder von dem vom Wind beherrschten Segel umgeworfen und über Bord katapultiert.

CHARYPTOROTHS DIENER

Wer an Deck nicht mit dem Einholen der Segel oder dem Retten eines Matrosen abgelenkt ist, kann nach einem Blick in die aufbäumenden Wellen und einer bestandenen *Sinnenschärfe*-Probe die Schemen eines 10 Schritt großen Drei-

eckrochens ausmachen. Fünf tentakelförmige Auswüchse wühlen das Wasser vor dem riesigen Maul auf und seine drei rotwässrigen Augen sind gierig auf die *Ysgalla* gerichtet. Eine *Magiekunde*-Probe +2 lässt folgende Schlüsse zu:

☞ **Gelungen:** Bei der Erscheinung handelt es sich um einen Dämon.

☞ **3-5 TaP*:** Die Domäne Luft (Sturm) ist eigentlich Agri-moth zugeordnet, während das Wasser traditionell Charyp-toroth, der Widersacherin Efferds, zugesprochen wird. Die Erscheinung lässt aber eher auf einen fünfgehörnten Dämon aus dem Gefolge Charyptoroths schließen.

☞ **6+ TaP*:** Es handelt sich um einen der Dunkelrochen, die bereits zahllose Schiffe mit dämonischen Strudeln in die Tiefen des Meers gerissen haben.

Amrychoth

INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 90 **RS** 3

Angriff mit verfluchtem Wasser:

AT 6 **TP** 3W6

GS 15 **MR** 14 **GW** 16

Besondere Kampfregele: sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Wasser, Elementare Kunstfertigkeit 10, Regeneration I, Wasserwesen, Zauber Wettermeisterschaft 15

Ist einer der Helden des Zaubers PENTAGRAMMA mächtig und versucht den Dämon zu vertreiben, ist die Zauberprobe beim Zeichnen des Pentagramms aufgrund des schwankenden Schiffes und peitschenden Regens um 5 Punkte erschwert – zuzüglich der Entschwörungsschwierigkeit von +25. Die Kontrollprobe einer versuchten Beherrschungsübernahme durch einen Helden dauert 4 Aktionen Konzentration und ist um 11 Punkte (für Nazir nur um 8 Punkte) erschwert.

Unter Deck können sich Helden mit dem Prüfen auf Lecks und der Sicherung der Ladung nützlich machen, sowie mit der Beruhigung der Passagiere. In dieser Szene geht es vielmehr darum, den Sturm zu überstehen und sich der Skru-

pellosigkeit Nazirs in der Wahl seiner Mittel bewusst zu werden, als sich dem Dämon wirklich im Kampf zu stellen. Gönnen Sie einem Antimagier oder einer sehr kampfstarken Truppe aber ihren Erfolg, denn durch die Wucht des Sturms und des Dämons wird das Schiff sehr stark beschädigt. Der Kapitän lässt es nach der Vernichtung/Vertreibung des Dämons erst einmal in einer Bucht anlegen, wo die Chimären-diener im flacheren Wasser wie geplant die *Ysgalla* angreifen können.

DER TIGER IST LOS ...

Nach kurzer Zeit wird sich ein bis dato unbemerkter Passagier unter Deck ebenfalls Gehör verschaffen. Kapitän Harid hat für einen Kunden in Al'Anfa einen Dschungeltiger (*ZooBotanica* 162) in einem Käfig im hinteren Laderaum verstaut, der mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 schon früher aufgrund seines Geruchs wahrgenommen werden kann. Das Tier wird mit verdünntem Schlafgift (Qualität E, *WdA* 52) in einem Dämmerzustand gehalten. Das heftige Trudeln und Schlingern des Schiffes weckt den Überlebenstrieb des Tieres und als der Käfig bei einem heftigen Stoß gegen die Schiffsplanken zerbricht, bricht das Tier aus. Wer unter Deck ist kann zunächst das besorgniserregende Bersten und Splittern von Holz und anschließend ein tiefes – trotz des Sturms gut vernehmbares – Knurren aus dem abgeschlossenen hinteren Laderaum vernehmen. Lassen Sie die Helden überlegen, ob eventuell die Außenwand von etwas durchbrochen wurde, das jetzt jenseits der Tür lauert.

Dschungeltiger

INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50 **RS** 2 **KO** 16

Prankenhieb: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+5

Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 2W6+3

GS 14 / 4 **MR** 1/8 **GW** 12

Besondere Kampfregele: Anspringen (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss), Niederwerfen (4, Prankenhieb) / Anspringen 10

Das vollkommen verängstigte Tier wird sich binnen kurzer Zeit seinen Weg durch die Holztür bahnen und jeden angreifen, der sich unter Deck befindet. Wenn ihn niemand aufhält, wird der Tiger an Deck flüchten und dort für Panik unter den Matrosen sorgen.

BIS ZUM LETZTEN MAST!

Das Segel am hinteren Mast hat sich von der Takelage teilweise losgerissen und an der Mastspitze verfangen. Segel und Rah lassen sich ohne massive Gewalteinwirkung in diesem Zustand nicht mehr absenken. Sollten die Helden sich entschließen, Rah und Segel mit Gewalt zu lösen, beteiligt

REGELTECHNISCHE ASPEKTE DES STURMS

Bei einem ODEM (Variante Sichtbereich) ist die dämonische Herkunft eindeutig zu erkennen, je nach ZiP* sogar die Verunreinigung des Zaubers durch Blutmagie, denn die Astrale Kraft für die Eigenschaft WETTERMEISTERSCHAFT wurde von Nazir mit Blutmagie an den Dämon bezahlt. Der Orkan baut sich innerhalb von 2 Spielrunden in einem Radius von 700 Schritt um das Schiff herum auf und dient dem Dämon hauptsächlich dazu, das Schiff manövrierunfähig zu machen. Danach treibt der Amrychoth das Schiff mit der Wucht seines Körpers und elementarer Kunstfertigkeit an die Küste.

sich die Mannschaft dabei so gut sie kann. Den ganzen Mast zu fällen wäre die radikalste Lösung und ist bei diesem Wetter keine einfache Aufgabe (*Holzbearbeitung* +3/GE- und KK-Probe+6). Allerdings greift diese Maßnahme nur dem Unausweichlichen voraus. Der mehr als einen Spann dicke Mast kann dem Sturm schließlich nichts mehr entgegensetzen und legt sich spätestens nach 2 SR – unter Ächzen, Krachen und dem Splintern von Holz – zur Steuerbordseite hin über die Reling, um dann samt Segel in der Tiefe der See zu verschwinden. Spätestens jetzt kann mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe der nur noch einige hundert Schritt entfernte Küstenstreifen ausgemacht werden.

Die letzte Strecke katapultiert der Amrychoth das Schiff mit einer gigantischen Flutwelle auf eine der Mangroveninseln. Dabei baut sich die Welle binnen weniger Augenblicke an Backbord auf fast 20 Schritt Höhe und 50 Schritt Breite auf, und das auf der Schaumkrone wankende Schiff wird mit dem Auslaufen der Welle an Land gespült. Wenn das Schiff auf Grund läuft, muss allen an Bord eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 gelingen, um nicht 1W6 TP durch den Aufprall auf einen der Masten oder Kisten bzw. beim Sturz von Deck der *Ysgalla* 4W-1 Fallschaden zu erleiden. Das Wasser fließt langsam wieder von Deck und hinterlässt ein gestrandetes und stark beschädigtes Schiff.

IN DEN MANGROVENWÄLDERN

„Tag vier: Wir haben einen weiteren Mann verloren. Adario wollte nur kurz austreten, und einige Augenblicke, nachdem wir ihn schreien hörten, sahen wir nur noch diesen riesigen Alligator, mit einem aus dem Maul ragenden Bein sich von dannen machen. Wir werden hier alle sterben. Der Sumpf kämpft gegen uns, wie ein Raubtier liegt er mit seinen Monstren regungslos da und wartet auf Beute. Boron steh uns bei und errette unsere Seelen aus dieser Niederhöhle aus Dreck und Morast.“
—Eintrag aus dem Logbuch einer alananischen Strafexpedition auf Erkundung in den Echsen Sümpfen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine letzte hohe Welle hat die *Ysgalla* durch die verschlungenen Baumkronen der Mangroven geschleudert und das Schiff auf Grund laufen lassen. Wie auf ein unsichtbares Kommando hin hat der Sturm nachgelassen, und die finsternen Wolken lösen sich langsam auf. Die Sumpflandschaft um euch herum ist für einige Augenblicke beängstigend still, ehe wieder die vielfältigen Geräusche der Insekten und Reptilien einsetzen. Die feucht-warme Luft raubt euch schier den Atem, und ein erster Blick über die Reling offenbart, dass sich einige der salzverkrusteten Mangrovenwurzeln wie gierige Finger in den Schiffsrumpf gebohrt haben. Die Mannschaft an der Reling betrachtet das Ausmaß des Schadens, und ihren Gesichtern nach zu urteilen, müsst ihr wohl die Hoffnung auf eine schnelle Weiterfahrt aufgeben. Nicht nur, dass die *Ysgalla* im hüfthohen Wasser der Mangroven Sümpfe trockenliegt: Das Heck des Schiffes ragt 3 Schritt hoch in die Kronen der Bäume, und der Zusammenstoß hat ein großes Loch in den Schiffsbau gerissen.

Der Sturm hat das Schiff zwar nicht weit ins Landesinnere getragen, an eine Weiterfahrt ist vorerst jedoch nicht zu denken. Kapitän Harrid erklärt den Passagieren, dass das Schiff zwar notdürftig repariert werden kann, aber die Arbeiten einige Tage in Anspruch nehmen werden. In jedem



Fall wird Hilfe für das Zuwasserlassen gebraucht. Es wird außerdem dringend Werkzeug und Baumaterial benötigt. Die Mannschaft ist nervös und niedergeschlagen zugleich, und es kursieren schnell die wildesten Gerüchte, wessen Zorn das Schiff oder seine Passagiere sich wohl zugezogen haben könnten. Besonders Magiebegabte oder die Echse an Bord geraten schnell als Verursacher in Verdacht und ziehen wütende Blicke oder sogar offenen Unmut auf sich. Neben den Reparaturarbeiten gilt es aber auch, Verwundete zu versorgen und die Tuchballen und Gewürzkisten – oder den Tiger – aus dem Lagerraum vor dem eintretenden Salzwasser an Deck zu retten.

Auferhöhter Position – wie an Deck des Schiffes oder auf den Baumkronen der Mangroven – kann ein Held mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 im Norden noch schwach flackerndes Licht in der Ferne erkennen. Dieses stammt von dem Feuer, das bei der Anrufung des Dämons von Nazir entzündet wurde. Aufmerksame Helden erkennen mit einer *Menschenkenntnis*-Probe, dass die vormals recht ruhige Ayla am Rande einer Panik steht, als ihr klar wird, wie lange der erzwungene Landgang dauern soll. Sie hat ihre Arme schützend um ihre bewusstlose Tochter geschlungen und kauert sich in einer Ecke des Decks zusammen.

SCHERENBEWEHRTE ALPTRÄUME

Die Verschnaufpause nach dem Sturm währt nur kurz, denn schon nähert sich die nächste Gefahr. Die von Nazir entsandten Chimären stürmen zur gestrandeten Ysgalla, um Ayla und ihre Tochter zu entführen. Der Held mit der höchsten *Sinnenschärfe* nimmt die herannahenden Chimären als Erster wahr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Bewegung aus dem Augenwinkel lässt deinen Blick auf die Mangrovenbäume südlich von euch wandern. Durch das brackige Wasser bewegt sich zwischen den Mangroven eine Gruppe widernatürlicher Wesen von vier bis fünf Schritt Länge. Sie scheinen dem Alptraumreich der unbarmherzigen Ersäuerin zu entstammen. Ihr riesiger, scherenbewehrter und gepanzerter Körper erinnert entfernt an einen Hummer oder Krebs und bricht im Vorbeieilen unterarmdicke Äste wie Reisig ab. Aus dem Unterleib entspringen glitschige, beindicke Tentakel, welche die massigen Körper geschmeidig durch das Brackwasser gleiten lassen. In erschreckendem Tempo nähern sich die zehn Wesen der Ysgalla. Die Luft ist von einem schrillen Fiepen und Kreischen erfüllt, und sie klappern bedrohlich mit ihren monströsen Scheren.

Die nicht besonders intelligenten Wesen folgen eigentlich nur direkten und einfachen Befehlen. Da sie durch den magischen Steuerungskristall *Korja-Zalim* (siehe **Anhang**) kontrolliert werden, kann Nazir sie gezielt mit dem Befehl ausschicken, Ayla und vor allem Harani wohlbehalten zurück zu holen. Dabei greifen die Lankudanim die anderen Personen nur an, wenn diese aggressiv gegen sie vorgehen oder die Ausführung ihrer Befehle zu verhindern drohen. So stürzen sich die Wesen gezielt in Richtung Ayla, entreißen ihr – sofern die Helden nicht eingreifen – das Kind und verschwinden mit den beiden Frauen. Mit einer gelungenen *Kriegskunst*-Probe +4 kann ein Held das Verhalten der Wesen deuten und Rückschlüsse auf ihr Kampfverhalten ziehen, sobald die Chimären an Deck sind. Versteckt zwischen einigen Mangroven beobachtet Charezz, der Neffe von Nazir, das Geschehen. Er ist im Besitz des Steuerkris-

talls *Korja-Zalim* und kann den Chimären auch neue Befehle geben. Dazu muss er allerdings die Deckung verlassen, da der Steuerkristall nur 3 Schritt Reichweite hat. Wenn die Helden Charezz entdecken und versuchen, ihn zu ergreifen, entfernt er sich schnell auf seiner Chimäre, während die anderen Lankudanim ihrem Befehl auch ohne seine Anwesenheit nachkommen. Wenn die Helden schnell genug sind, um ihn einzuholen, schützt er sich mittels **ARMATRUTZ** und im Sumpf mit einem **VISIBILI**.

DIE LANKUDAN

Die 120 Stein schweren Chimären diener des Haus Musten'Cha entstammen der gefährlichen Verschmelzung aus Jadedieb (**Efferds Wogen** 39) und Zwergkrakenmolch (**ZooBotanica** 124) und wurden noch zu Zeiten von *Habdual ibn Banyaman ay aram* Musten'Cha geschaffen. Auch wenn bei der Erschaffung der Lankudanim (Kunstwort aus tulamidisch *lankud* für Krabbe und *tuftan* für Tintenfisch) nicht das intelligenteste Geschöpf entstand, so vereinen sie die tödliche Kraft und harten Panzerschalen des Jadediebs mit der Wendigkeit und Vielarmigkeit des Krakenmolchs. Die Verbindung von Süß- und Salzwassertier hat außerdem ein Wesen geschaffen, das sich in allen Gewässern wohl fühlt und sich auch an Land einige Zeit aufhalten kann. Sie sind nicht besonders intelligent, normalerweise nicht aggressiv und ernähren sich von Krill und Algen. Das gering ausgeprägte Sozialverhalten beschränkt sich auf wenige Fiep- und Zischlaute sowie rudimentäre Drohgebärden wie Scherenklappen, das vor allem während Kampfhandlungen oder Aufregung ausgestoßen wird. Ihre Fortpflanzungsfähigkeit und spätere Generation verhindern, dass die Kreaturen mit einem **VERWANDLUNG BEENDEN** oder **ASFALOTH-BANN** getrennt werden können. Auch geweihte Objekte zeigen keine besondere Wirkung gegen sie. Einfachen Befehlen in Zelemja (Schutz, Angriff, Sitz, Komm, Bring) gehorcht ein Lankudan auch ohne Steuerungskristall, sofern es sich dabei um ein vertrautes Familienmitglied der Musten'Cha (Herrchen-Prinzip) handelt. Selbstverständlich verfügen sie über einen gewissen Selbsterhaltungstrieb und verteidigen sich, wenn sie angegriffen werden. Für komplexe Befehle („Gehe zu einem dir noch unbekannten Ort, lokalisiere Person X. Fange die Person, ohne sie zu verletzen. Komm danach mit ihr zurück“) wird die Hilfe des *Korja-Zalim* (Steuerungskristall) benötigt.

10 Lankudanim

INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 50 **RS** 6 **KO** 17 **KL** 5

Scheren: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+6

Tentakel (Würgen/Packen): **DK** HNS* **AT** 12** **TP** W6

Biss: **DK** H **AT** *** **TP** 1W6

GS 7 (an Land)/10 (im Wasser) **MR** 8 **GW** 10 **Ausweichen** 7

Besondere Kampffregeln: Gelände Wasser, Gelände Land, Hinterhalt (W6), Niederwerfen 6, Würgen (10)

Besondere Eigenschaften: Fortpflanzung

* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – bei Gelingen zieht der Lankudan sein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

** 4 der 6 Fangarme können insgesamt 2 Angreifer beschäftigen. Das erste Opfer versucht er mit 2 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, die anderen Fangarme hält er ‚auf Reserve‘ oder verteidigt mit ihnen seinen Leib. Die TP oder SP werden nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien, solange es noch die Luft dazu hat.

*** Das Maul wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammernten Gegner eingesetzt.

Die Helden haben nur wenig Zeit (5 KR), bis die Chimären am Schiff angekommen sind und versuchen das Deck zu erstürmen, auf dem Ayla und ihre Tochter kauern. Zum Kampf kommt es nur, wenn die Helden die Wesenheiten direkt angreifen. Sobald Ayla die Wesen erkennt, schreit sie panisch um Hilfe, während die Chimären die beiden schnellstmöglich mit ihren gewaltigen Körpern vom Rest der Passagiere und der Mannschaft abschirmen und mit ihren 3 Schritt langen Tentakeln nach den Frauen greifen.

Die Matrosen sind entweder zu geschockt, um die Wesen anzugreifen oder werden vom Kapitän zur Flucht aufgerufen. Will die Heldengruppe die Mannschaft zum Mitkämpfen motivieren, gelingt dies nur mit einer bestandenen *Überreden*-Probe +9. Die wenig kampferfahrenen Matrosen müssen von einem erfahrenen Anführer (*Kriegskunst*-Probe +2) instruiert werden, da sie sich sonst selbst im Weg stehen oder sich unnötig in Gefahren begeben.

Beispielhafter Matrose

INI 10+1W6 **Ausweichen** 8 **LeP** 34 **RS** 0 **KO** 14
Entermesser: **DK** N **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3
GS 8 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 6, Schwimmen 5, Boote Fahren 6, Seefahrt 9

Bietet die Heldengruppe den Chimären zu viel Widerstand bei der Verteidigung der beiden Frauen, oder töten die Menschen gar mehr als 4 ihrer Gefährten, kann das die schlichten Kreaturen aus dem Konzept bringen. Entweder konzentrieren sie sich nur noch auf Harani und greifen aggressiv alles an, was sie sehen, oder sie lassen bei entsprechend langer Gegenwehr (mehr als 20 Kampfrunden) von ihrem Ziel ab und treten verwirrt den Rückzug an – ehe sie wieder von Charezz zu einem erneuten Angriff getrieben werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch liegt das Fiepen und unnatürliche Klicken der Monstrositäten in der Luft, als diese sich mit ih-

rer Beute von der Ysgalla entfernen und zwischen den Mangroven verschwinden. Das panische Geschrei der Entführten klingt laut in der unnatürlichen Stille nach. Von einem Moment auf den anderen ist die Gegend wie ausgestorben, und nur langsam hört ihr wieder die ersten Papageien in den Bäumen. Es dauert aber noch eine Weile, bis die Mangrovensümpfe wieder zum Leben erwachen.

Sobald die Chimären Harani oder ihre Mutter in ihren Tentakeln haben, flüchten sie schnell in Richtung Norden und lassen verletzte oder noch kämpfende Kameraden zurück.

SIEGREICHE HELDEN

Haben die Helden mit guten Ideen, starken magischen oder karmalen Fähigkeiten die Entführung vereiteln können, verändert sich zwar der Ablauf des Abenteuers ein wenig, der Kern bleibt jedoch identisch. Wenn nur Harani entführt wurde, wendet sich Ayla hilfeschend an die Helden und sie bittet diese, ihre Tochter zu retten und den Chimären zu folgen. Beachten Sie aber, dass dadurch ein großer Teil der Ermittlungsarbeit in Selem entfällt. Haben die Helden die Chimären vernichtend geschlagen und beide Frauen gerettet, wird die *Ysgalla* immer wieder von den Wesen angegriffen. Diese gehen aber wesentlich aggressiver vor, so dass schließlich der Kapitän seine Mannschaft anweisen wird, das Kind zum Wohl aller zu opfern. Wenn nur Harani gerettet wird und wieder zu Bewusstsein kommt, verlangt das verwöhnte Kind nach Selem zu seiner Familie gebracht zu werden. Sie wird den Helden heftigen (magischen) Widerstand entgegensetzen, sollten diese nicht auf ihre Forderungen eingehen.

Entscheiden sich die Helden gegen eine Verfolgung der Entführten, wird Kapitän Harrid sie bitten, seinen Steuermann im Beiboot durch die Sümpfe zu begleiten und im Selemer Efferdtempel in der nahegelegenen Stadt Selem um Hilfe zu bitten. Je nachdem wie viel über die Hintergründe Aylas und ihrer Tochter bekannt geworden ist, wird der Kapitän die Helden bitten, die Entführten zu retten oder in Selem bei ihrer Familie Hilfe zu finden. Leider weiß der Kapitän aus einem Gespräch mit Ayla von ihrer Vergangenheit lediglich, dass sie aus Selem stammt und ihr Vater ein armer Fischer ist. Obwohl Kapitän Harrid den Namen des Vaters nicht kennt, kann er den Helden doch den vollen Namen Aylas mitteilen, so dass zumindest der Vorname von Aylas Mutter den Helden bei Nachforschungen in Selem einen Anhaltspunkt bieten kann. Wenn dies noch nicht geschehen ist, kann die Heldengruppe vorher noch die persönlichen Habseligkeiten der beiden Frauen durchsuchen.

DURCH DIE SÜMPFE

Sich durch die Sümpfe nach Selem durchzuschlagen ist selbst bei guter Verfassung und mit ortskundigem Führer ein schwieriges Unterfangen, denn die Götter haben diesen Lebensraum nicht für den Menschen geschaffen. Mit dem zur Verfügung gestellten Beiboot kann die Heldengruppe zumindest durch das Brackwasser rudern, wenn die verzweigten Mangrovenwurzeln und die manchmal sumpfige Beschaffenheit des Wassers die Reise zu einer kräftezehrenden Angelegenheit macht. Die einzige Alternative ist es, durch das teilweise brusthohe Wasser zu waten. Es besteht zwar keine direkte Gefahr durch Ertrinken, aber ohne Boot kommt man nur sehr langsam voran. Darüber hinaus lauern im Wasser und in den Mangrovenwäldern viele Gefahren, die selbst wildniskundige Helden nicht immer umgehen können. Ein oder zwei der weiter unten aufgelisteten optionalen Ereignisse sollten Sie auf jeden Fall einfließen lassen, um den Spielern zu verdeutlichen, dass es sich nicht um einen gemütlichen Spaziergang handelt. Für die 12 Meilen nach Selem, im Boot und später über einen Knüppeldamm, benötigen die Helden nach einer gelungenen *Orientierungs-* und *Wildnisleben*-Probe etwa 8 Stunden, wobei sich die Reise für jede misslungene Probe um jeweils 2 Stunden verlängert.

DIE STUNDE WILDNISKUNDIGER HELDEN

Die ungewohnte Umgebung, nasse Kleidung, unbekannte Geräusche und Gerüche machen die Fortbewegung und Orientierung in den Echsensümpfen auch ohne weitere Gefahren schwierig genug. Wildniskundige Helden erleben hier ihre Glanzstunden. Mehr zur Ausgestaltung von Reisen im Sumpf finden Sie in **Raschtul 14f.**, die Beschreibung der Sonderfertigkeit Geländekunde finden Sie in **WdS 42.**

Die Spuren der Chimären sind für einen einigermaßen wildniskundigen Helden unproblematisch zu verfolgen sein, da die Chimären nicht auf Heimlichkeit geachtet haben. An den niedrigeren Stellen im Wasser sind manchmal die tiefen Eindrücke von Tentakeln zu sehen, ebenso wie abgeknickte Zweige, die ihren Weg säumen. Nach einer gelungenen *Orientierungs*-Probe können die Helden erkennen, dass die Spuren irgendwann vom direkten Weg nach Selem abweichen.

OPTIONALE BEGEGNUNGEN IN DEN MANGROVENSÜMPFEN

Die allgegenwärtigen Frösche, Moskitos, Libellen, Affen und Echsens mögen zwar anstrengend sein, sind aber weitestgehend ungefährlich. Andere Begegnungen können die Helden jedoch in echte Bedrängnis bringen und können zur Untermalung der Gefahr in den Echsensümpfen verwendet werden:

☞ Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 entdeckt die Heldengruppe, dass die vor ihnen treibenden Baumstämme in Wahrheit hungrige Panzerechsen sind (**ZooBotanica 148**). Es ist von der Geschicklichkeit der Heldengruppe abhängig, ob es zu einem Kampf kommt oder die gefährliche Stelle mit *Boote fahren* (Hilfstalent *Schleichen*) geschickt umschifft werden kann.

☞ Bei Ebbe stellen giftige Faul- und Sumpfgase sowie Teerlöcher eine Gefahr für den Wanderer dar, während zur Flutzeit die Baumkronen der riesigen Mangroven fast auf der Wasserkante aufliegen, und die wenigen Warmblüter ziehen sich auf die wenigen trockenen Flächen in den Baumwipfeln zurück.

☞ Weitere Sumpfbewohner können mit folgender Zufallsbegegnungstabelle ausgemacht werden (W20). Die Seitenangaben beziehen sich auf die **Zoo-Botanica Aventurica**.

1	Borbaradmoskitos	76
2-3	Riesenspringegel	88
4	Ikanariaschmetterling	116
5-6	Morfu	138
7	Boronsotter	165
8	Mysobvipier	165
9	Schlinger	167
10	Sumpfranzen	68
11-13	Blutfische	76
14	Streifenhai (nur nahe der Küste im salzigen Brackwasser)	107
15-16	Sumpfschachtelhalm (leicht giftig)	212
17	Krebsschere (die gezahnten, untergetauchten Blätter fügen lästige Wunden zu, die Blutfische anlocken können)	13
18	Disdychonda (die berühmteste fleischfressende Pflanze Aventuriens)	234
19	Schwarzer Lotos	246
20	Boronsschlingen (betäuben ihre Opfer durch ihren Duft und umschlingen sie binnen einer halben Stunde)	231

RAUCHSÄULE IM SUMPF

Etwa 3 Meilen nach dem Aufbruch von der *Ysgalla* führen die Spuren der Chimären in Richtung Nordosten und damit vom direkten Weg in Richtung Selem weg. Verfolgen die Helden die Fährte, können sie nach kurzer Zeit mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe eine Rauchsäule in Ufernähe ausmachen. Die Quelle ist das inzwischen erloschene Feuer am Ritualplatz der Musten'Cha. Sollte die Gruppe den Ort begutachten, wird sie auf die Stelle stoßen, an welcher der Amrychoth gerufen wurde.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr umschifft eine weitere Insel und nähert euch der Quelle der Rauchsäule. Zwischen Mangroven, Brackwasser und Riesenschachtelhalmen erhebt sich sanft eine von Brennesseln und wenigen Sträuchern überwucherte Insel aus dem Wasser, auf der ihr Mauerreste und eingestürzte Gebäude erkennen könnt. Hinter einer von Dornenranken umwucherten Mauer befinden sich die Überreste eines größeren Feuers. Die Spuren der Chimären führen direkt über die Insel.

Einst standen auf der Insel prunkvolle Gebäude aus weißem und rosa Marmor. Allerdings künden nur noch einige überwachsene Mauerreste von der damaligen Pracht. Die Gebäude haben wohl einst zu einem einzigen großen Anwesen gehört. Der alte Brunnen im Innenhof ist mittlerweile zugewachsen und stellt für unvorsichtige Helden eine Gefahr dar, denn unter einer dünnen Ranken- und Strauchdecke geht es gut 3 Meter in die Tiefe, was mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 entdeckt werden kann. Ansonsten erleidet der Held 3W6–1 Fallschaden (**WdS 144**) und kann nur schwer alleine herausklettern, da die Wände komplett mit Schlick und Algen überzogen und rutschig sind. Stellenweise kann unter dem Schlick und dem Gestrüpp, das den Boden der Insel bedeckt, noch die alte Mosaik-Pflasterung erkannt werden. Die etwa 200 Schritt durchmessende Insel fällt zur Küste hin etwas ab. Versunkene Gebäudereste deuten darauf hin, dass der unter Wasser liegende Teil einst trocken lag. An der Uferkante der Ostseite stand wohl einmal eine alte Tempelanlage, auf welche die im Kreis stehenden, obeliskartigen Stelen hindeuten.

Ein grausamer Fund

Der Platz der früheren Tempelanlage besteht heute nur noch aus 5 im Kreis stehenden Stelen. Rund um diese stehen insgesamt 14 steinerne Sitze in unterschiedlichen Stadien der Verwitterung, die teilweise halb überflutet sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An dieser Stelle liegen zahlreiche Leichen und das Kreischen von aassessenden Vögeln lässt keinen Zweifel mehr an dem grausigen Fund zu: An fünf aus dem Wasser ragenden Stelen hängt je ein toter Achaz – mit den Füßen nach oben und dem Kopf im Wasser. Die Körper sind gerade hoch genug aufgehängt, dass es ihnen möglich gewesen wäre, mit großer Anstrengung den Kopf etwas aus dem Wasser zu halten. Abseits von dem grauenvollen Anblick seht ihr weitere Tote. Wie Könige auf steinernen Thronen gefesselt sitzen 14 weitere Achaz in einem äußeren Ring um die kopfüber hängenden

Was ist hier passiert?

Das Haus Musten'Cha versucht seit Aylas Flucht fieberhaft alles Mögliche, um ihre Auserwählte wieder nach Hause zu holen. Nazir beschwört mittels INVOCATIO MINOR einen Gotongi (+8 Anrufungsschwierigkeit, agiert mit Unsichtbarkeit II), den er auf die Suche nach Harani schickt. Als dieser seine Enkelin in Port Zornbrecht ausfindig macht und berichtet, dass sie auf die *Ysgalla* verschleppt wurde, muss die Familie möglichst schnell reagieren. Zwar verfügen sie seit vielen Generationen über die Lankudanim als Dienerschaft, diese sind jedoch nur bedingt dafür geeignet Harani auf diese große Entfernung und von hoher See zurückzuholen. Durch das *Ketab as'Sefaloth* hat Nazir jedoch Zugang auf längst verloren geglaubtes Wissen und plant seine Enkelin durch die Beschwörung eines Dämons aus der Domäne Charyptoroths zurück zu holen. Aus der Familienchronik kennt das skrupellose Familienoberhaupt auch den perfekten Platz für die Durchführung der Beschwörung: den alten Ritualplatz, gelegen auf den ehemaligen Ländereien der Musten'Cha im Sumpf. Begleitet von seinen Söhnen und dem Großteil seiner Chimären zieht er los und überfällt auf dem Weg dorthin eine kleine Achazsiedlung südöstlich von Selem, die er als Blutopfer für die von ihm geplante Anrufung einzusetzen gedenkt. Dass der Kampf gegen die Achaz eine Chimäre und seinem Bruder Tolan das Leben kostet, nimmt Nazir achselzuckend in Kauf. Die Überreste des Dorfs sind im Kapitel **Das verlassene Dorf** näher beschrieben. Die überlebenden Achaz werden in die Ruinen der alten Kultstätte nahe der Küste verschleppt und als Blutopfer eingesetzt. In den frühen Morgenstunden beschwört Nazir einen fünfgehörnten Amrychoth und schickt ihn los, um die *Ysgalla* an die zu Küste spülen und Harani dabei nicht zu verletzen. Den für sein Ritual nicht benötigten Achaz lässt er nach Abschluss der Beschwörung einfach die Kehle aufschlitzen, um sich die Heimreise nicht durch weitere Gefangene unnötig zu erschweren.

Echsenmenschen herum. Blutige Spuren zeugen davon, dass ihnen die Arme aufgeschlitzt wurden und das Blut die Steinsitze hinunter ins Wasser lief.

Achaz oder Helden, die öfter schon mit Achaz zu tun hatten, können erkennen, dass es sich bei den 22 Toten um 10 weibliche, 9 männliche und 3 noch nicht ganz ausgewachsene Achaz handelt. Das Schuppenkleid und der Schmuck deuten darauf hin, dass alle der gleichen Sippe angehört haben. Zwei der für die Blutmagie geschlachteten Echsenmenschen sind der Kleidung nach der Schamane und dessen Schülerin.

Wenn die Helden den Ritualplatz erkunden, können sie folgendes herausfinden:

Sinnenschärfe

☛ Gelungen: Da eine der Stelen zu weit an Land stand, um das Opfer unter Wasser zu tauchen, hat jemand einen vollen Wasserbottich unter es gestellt und den Kopf so fixiert, dass kein Ausweichen möglich war. Landseitig vom Ritualplatz hat ein Feuer gebrannt und einige dickere Scheite glühen jetzt noch langsam nach. Es führen Spuren durch den matschigen Boden von Nordosten zum Ritualplatz hin.

☛ 2 TaP*: Braun-fleckige Holzschalen deuten darauf hin, dass jemand das Blut aus den Handgelenken der Achaz im äußeren Ring mit der Schale aufgefangen hat.

☛ 3 TaP*: Auf dem Boden zwischen den Stelen lassen sich die im Marmor eingelassenen, goldenen Umrisse eines Beschwörungskreises erkennen. Schiebt man die darauf wuchernde Wasserpest ein wenig beiseite, kommt ein Heptagramm zwischen den Stelen hervor.

☛ 4 TaP*: In der Asche des Feuers glitzert etwas. Eine nähere Untersuchung enthüllt, dass es sich um einen zersprungenen Jadedelphin handelt.

☛ 5 TaP*: Etwas abseits des Ritualplatzes liegen drei gefesselte, aber ebenfalls tote Achaz, deren Hals eine weit aufklaffende Wunde aufweist und die auf blutdurchtränktem Boden liegen.

☛ 6 TaP*: Vollkommen verwittert und von Algen bedeckt sind auf dem Boden noch die vagen Überreste von goldenen Schriftzeichen zu erkennen. Ein Held mit entsprechender Kenntnis kann die Zeichen als Yash'Hualay-Glyphen identifizieren. Lesbar sind sie jedoch nicht mehr.

Wildnisleben (+2) oder Pflanzenkunde

☛ Gelungen: Die das Ufer bedeckenden Seerosen sind innerhalb des Kreises verfault und welk.

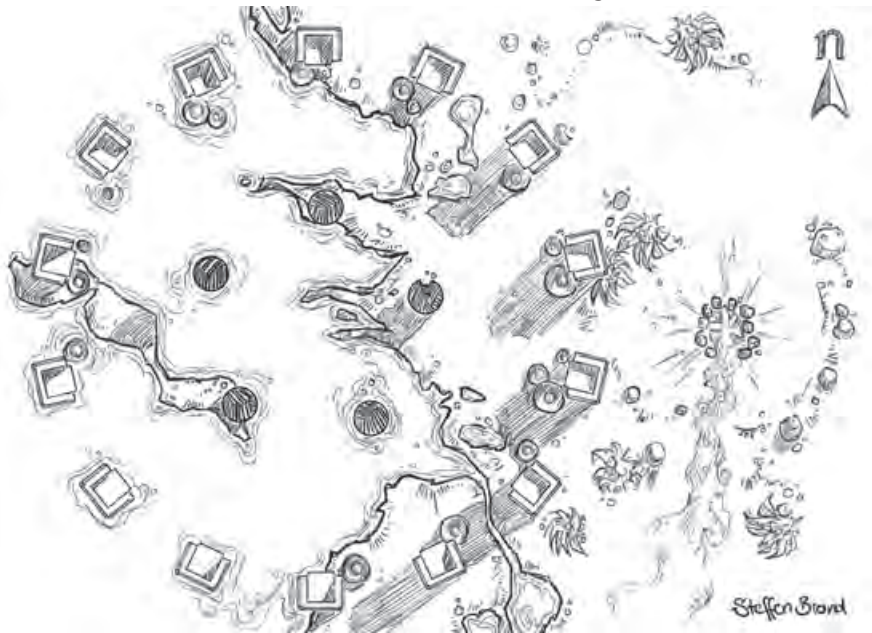
☛ 4 TaP*: Bei den verbrannten Pflanzen, die das Feuer genährt haben, handelt es sich um Zedernholz.

☛ 6 TaP*: Zwischen den Rohrschachtelhalmen findet sich verwurzeltes Blutblatt, was einen Hinweis auf eine astrale Quelle darstellt.

Fährtsensuchen

☛ Gelungen: Alle Spuren kommen aus dem Norden, zurück führen allerdings deutlich weniger. Einige Spuren sind keinesfalls humanoiden Ursprungs. Es sind große Abdrücke mit kleinen ringförmigen Spuren darin (Tentakel).

☛ 4 TaP*: Es handelt sich bei den humanoiden Spuren großteils um Abdrücke von Achazfüßen. Darüber hinaus



sind noch Spuren von Menschen in leichtem Schuhwerk auszumachen.

Heilkunde Wunden oder Anatomie

☛ Gelungen: Einige Achaz tragen Zeichen eines Kampfes, die meisten sind jedoch unverletzt.

☛ 1 TaP*: Länger als einen Tag können die Achaz noch nicht tot sein.

☛ 2 TaP*: Einige der Wunden sind durch Tentakel oder Scheren herbeigeführt worden, es gibt aber auch Verletzungen durch ganz normale Waffen. Die Achaz abseits des Ritualplatzes (falls zuvor gefunden) haben keine Abwehrverletzungen – ihnen wurde die Kehle aufgeschlitzt.

☛ 3 TaP*: Bei einigen Opfern an den inneren Stelen sind leichte Frakturen und Prellungen am Hinterkopf zu erkennen. Vielleicht haben sie ihren Kopf gegen die Steinstelae geschlagen, bis sie tot oder bewusstlos waren, um dem noch quälenderen Tod durch Ertrinken zu entkommen.

Magiekunde

☛ Gelungen: Hier wurde ein großes, magisches Ritual veranstaltet.

☛ 2 TaP*: Alles deutet auf eine Dämonenbeschwörung hin. Im Beschwörungskreis liegen noch einige typische Paraphernalia.

☛ 3 TaP*: Das Opfer von so vielen Lebewesen deutet auf die Beschwörung eines mehrgehörnten Dämons hin.

☛ 4 TaP*: Die äußeren Opfer waren vermutlich kein Donarium an den Dämon, sondern dienten dem Ritualführer als Quelle für Blutmagie.

Götter/Kulte

☛ Gelungen: Sowohl der Delphin als auch das Zedernholz gilt dem Efferd als heilig. Sie zu verbrennen ist ein schrecklicher Frevel am Gott der Gezeiten.

☞ 2 TaP*: Nicht nur die Paraphernalia im Feuer, sondern auch die Ertränkten deuten darauf hin, dass die Unbarmherzige Ersäuerin und Gegenspielerin Efferds angerufen wurde bzw. jemand aus ihrem Gefolge.

MAGISCHE ANALYSE

Ein ODEM+5 enthüllt:

☞ 3 ZiP*: Die verschlungenen und immer noch schimmernden Matrix-Fäden hatten eine enorme Dicke, was auf eine starke magische Kraft schließen lässt, die hier gewirkt hat. Wird der ODEM auf Sichtbereich gewirkt, erkennt der Held außerdem die astrale Intensität einer lokalen Kraftlinie, die durch den Ritualplatz verläuft.

☞ 7 ZiP*: Die komplexe Struktur und chaotische Beschaffenheit des magischen Gewebes deuten auf dämonisches Wirken und die Opferung von Fremdblut hin.

☞ 12 ZiP*: Der Fluss der Magie verlief vom äußeren Kreis der Stelen zu einer Stelle in der Nähe des Feuers und von dort aus in den inneren Kreis der Stelen, wo die Magie erst ihre Wirkung entfaltete. Das magische Gewebe hat eine sehr archaische Struktur und wirkt eher wie das Werk eines Novizen als das eines erfahrenen Beschwörers.

Eine Untersuchung mittels ANALYS+12 fördert folgendes zu Tage:

☞ Gelungen: Die Merkmale Beschwörung und Dämonisch beherrschen die vorhandene Restmagie. Die Repräsentation ist annähernd gildenmagisch, hat aber einige sehr archaische und ungewöhnliche Abweichungen in der Matrix.

☞ 4 ZiP*: Durch einen INVOCATIO MAJOR wurde hier ein fünfgehörnter Dämon aus dem Gefolge Charpytoroths beschworen.

DAS VERLASSENE DORF

Folgen die Helden den Fußspuren Richtung Nordwesten stoßen sie von der Küste aus tiefer im Sumpf nach etwa einer Wegstunde auf das Achazdorf, dem die Opfer entstammten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam lichtet sich das allgegenwärtige Grün ein wenig. Auf schwimmenden Reisiginseln sind verschiedene Lotusblumen angepflanzt und bald tauchen vor euch einige Pfahlbauten auf, die typisch für Dörfer der Echsenmenschen sind. Die aus Schilf und Rohr geflochtenen Hütten stehen im Kreis, nur eine einzige Hütte steht ein wenig abseits. Ein niedriger Palisadenwall umgibt den Ort und soll wohl Schutz vor wilden Tieren bieten.

Allerdings fällt euch sofort ins Auge, dass der Wall an einigen Stellen eingerissen und durchbrochen ist.

Ein Held, der in Pflanzenkunde oder Alchimie versiert ist (jeweils TaW 6+) kann die angebauten Pflanzen als verschiedene Arten von Rauschkraut und anderen heimischen Nutzpflanzen erkennen. Nähern sich die Helden dem Dorf, können sie eine einsame Gestalt in der Mitte des Ortes ausmachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Achaz steht einsam in der verlassenen Siedlung. Er trägt neben einer Kette aus Jade und Perlmutter keine weitere Kleidung. Nur ein großer geflochtener Korb ist mit einem Riemen quer über seiner Schulter befestigt und liegt am Rücken auf. Ohne Gefühlsregung beobachtet der Echsenmensch, wie sich eine Riesensumpfrohe an einem toten Achaz gütlich tut. Nur der Rumpf und die Beine befinden sich noch außerhalb des weit aufgerissenen Rachens der Schlange. Jetzt könnt ihr weitere Tote ausmachen. Aus einer in der Mitte des Dorfes befindlichen Grube könnt ihr die leblose Gestalt eines der seltsamen Mischwesen erkennen, die auch die Ysgalla angegriffen hatten. Direkt daneben liegt ein Achaz mit einer klaffenden Halswunde, der immer noch einen abgebrochenen Speer umklammert. Sein anderer Arm liegt sauber abgetrennt einen Schritt von ihm entfernt. In der Nähe des Dorfeingangs liegt mit einem Speer in der Brust ein halbnackter Mann in einer Blutlache.

Die Händlerin reagiert auf die Helden erst sehr ängstlich, doch wenn diese sich nicht bedrohlich verhalten, können sie mit der Achaz ins Gespräch kommen.

☞ Die Achaz ist eine Frau und ihr Name ist *Achatazz*. Sie stammt aus Selem und besucht einmal in der Woche diese Siedlung, um diverse Waren zu erstehen und diese dann wieder in Selem zu verkaufen. *Achatazz* ist vor wenigen Minuten erst im Dorf angekommen und weiß ebenfalls nicht, was hier vorgefallen ist.

☞ Einen Weg nach Selem über einen Knüppeldamm durch die Sümpfe kann die Achaz den Helden zeigen.

☞ Der Stamm bestand aus rund 30 Achaz, die ein einfaches Leben als Bauern und Jäger führen. Neben der Brutpflegerin galt nur noch der alte Schamane mit seiner jungen Schülerin als Führer der Sippe.

☞ Eine Kreatur wie das scherenbewehrte Wesen in der Schlangen-Grube hat sie auch noch nie gesehen. Aber sie kennt Gerüchte, denen zufolge es Mischwesen aus verschiedenen Tieren in Selem gegeben haben soll und immer noch gibt. Die Helden können eventuell im H'Szint-Tempel in Selem mehr über solche Wesen erfahren und sollten sich am besten mit dem H'Szint-Priester *Shr'Zsss* beraten.

Der menschliche Tote am Eingang ist ihr ebenfalls unbekannt. Sie weiß jedoch, dass die Sippe mit einer der alten Familien in Selem Rauschkrauthandel betreibt, weiß aber nicht wie der Name dieser Familie ist.

Neben den hier liegenden Toten fehlen noch 28 weitere Dorfbewohner und wenn die Helden am Ritualplatz alle Toten entdeckt haben, wissen sie, dass noch 6 Achaz fehlen. Der Beschreibung der Händlerin folgend muss es sich bei den fehlenden Achaz um die jüngsten des Stammes handeln.

Der Name des entführten Mädchens und seiner Mutter ist *Achatazz* völlig unbekannt.

Wird der Achaz von dem Ritual berichtet, reagiert sie sehr verängstigt. Die Aufmerksamkeit eines so mächtigen H'Ranga zu wecken oder ihm zu befehlen kann nur Menschen in den Sinn kommen. Egal ob die Helden mitkommen oder nicht, wird sie sofort zum H'Szint-Tempel aufbrechen, um dort einen Priester zu bitten, die Aufmerksamkeit der Götter von ihr abzulenken - falls diese sie wegen ihres Aufenthalts im Dorf bemerkt haben sollten.

Schlagen die Helden vor, die Toten zu bestatten, weist sie auf den Kreislauf des Lebens hin und reagiert mit Unverständnis auf dieses Ansinnen. *„Die Toten nähren das Land – und so soll es sein. Aber sei beruhigt, Chl'Ffar (Rssahh: Sterblicher)! Wir sind A'Chaz (Rssahh: Ewiges Volk) – das ewige Volk. Unsere Seelen werden wiedergeboren.“* Der Tod der älteren Achaz erfüllt sie mit Empörung und Trauer, allerdings wird sie das menschlichen Helden eher nicht zeigen. Die verschwundene (oder schon tot aufgefundene) Brut bedauert sie nicht wirklich, da diese noch keine Seele für das Ewige Volk aufnehmen konnten. *„Sr'ruchh (Rssahh: Warum)? Sie hatten nicht einmal ihr letztes Zchakkr (Rssahh: Häutung) erlebt!“*

DURCHSUCHUNG DES DORFES

Wenn sich die Helden im Dorf umsehen, können sie folgendes herausfinden:

Das Dorf besteht aus 12 einfachen Wohnhütten, in denen sich außer Gegenständen des täglichen Gebrauchs nichts Besonderes findet. Die Pfahlbauten haben einen Aufstieg auf das Dach, wo die Achaz Sonnenbäder nehmen können, die Schlafkojen gleichen mehr Nestern als Betten. An Schnüren aufgezugene Muscheln, Schildkrötenpanzer, Perlmutterkämme und andere Schildpattgegenstände bilden den spärlichen Reichtum des Stammes (im Wert von insgesamt 2 Dukaten).

Eine etwas abseits stehende Hütte beherbergt das archaische Labor des Schamanen, in dem einige alchemistische Zutaten und Tränke erbeutet werden können, wie z.B. Zitthabar-Blätter (**ZooBotanica 275**), Schwarzer Pfeffer (**ZooBotanica 275**), Vragieswurzeln (**ZooBotanica 272**), Schwarzer und Weißgelber Lotos (**ZooBotanica 246**), Hauch der Weissagung (Qualität C, **WdA 61**), Traumwindelixier (Qualität A, **WdA 64**) oder Marbos Odem (**ZooBotanica 247**).

Der tote Mensch ist ein Diener der Familie Musten'Cha, der bei dem Angriff auf das Achaz-Dorf ums Leben kam. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe kann den Helden auffallen,

dass um den Halsansatz und an beiden Armgelenken sich vernarbte Schwielen befinden. Offenbar hat der Tote bis vor kurzem Ringe um Hals und Handgelenke getragen. Ein Achazspeer hat seine Lunge durchdrungen und den Mann getötet. Er trägt eine völlig durchgeblutete und nicht mehr zu rettende weiße Pluderhose mit breitem, besticktem Gürtel sowie Sandalen, ansonsten ist er unbekleidet. Der Gürtel wurde geöffnet und was immer er daran getragen hat, wurde entfernt (Gelungen). Neben der offensichtlichen Todesursache hat der Mann weitere Verletzungen an den Ohren, als habe er bis zu seinem Tod Ohringe getragen, die danach unsanft abgerissen und mitgenommen wurden (2 TaP*). Auf dem Rücken des Mannes sind mehrere lange verheilte Striemen, die wahrscheinlich von Peitschen stammen (3 TaP*). Der Tote ist ein Eunuch und die Kastration fachmännisch durchgeführt und wurde keinesfalls durch einen Unfall verursacht (4 TaP*). Zwischen den Zehen ist die Haut des Mannes zusammengewachsen – ein wenig an Schwimmhäute erinnernd (6 TaP*).

Mittels einer *Fährtsuche*-Probe kann ein Held die frischsten Spuren auf einem Knüppeldamm gen Norden finden, wo nach Auskunft der Achaz Selem liegen soll. Die Fährte aus Tentakelabdrücken und Fußspuren verliert sich allerdings schon kurz nach dem Achaz-Dorf in den Tiefen des Flussdeltas, wobei die Spuren eines großen Ruderbootes zu finden sind und die Tentakelspuren direkt in die Ausläufer des Szinto führen. Außerdem stößt die Gruppe am Rand des Dorfes auf die Fährte der jungen Achaz, die beim Angriff aus dem Dorf flohen. Nach etwa 100 Schritt sehen die Helden eine Gruppe zufrieden in der Sonne liegender Alligatoren und bemerken den aufgewühlten Boden, der auf das grausige Ende der jungen Achaz hindeutet.

RECHERCHE IN SELEM

»Wir haben Jorrick im Kloster der heiligen Noiona zurückgelassen. Sein Geschrei und Geheul hätte uns sonst alle mit in den Wahnsinn gerissen. Bei allen Zwölfen, was ist dies bloß für ein grauenvoller Ort. Eine Nacht nur hatte sich der dumme Junge von Bord gestohlen, trotz aller Warnungen. Ich weiß immer noch nicht, was passiert ist, nur dass Ugo und Oswin ihn zitternd und eingenässt in der Unterstadt gefunden haben. Wie soll ich das nur seinen Eltern erklären, wenn wir wieder in Festum sind.«
—Logbucheintrag der „Südschwan“, bornländisches Handelsschiff aus Festum

Über einen Knüppeldamm oder per Boot über die Seitenflüsse des Szinto können die Helden nach Selem gelangen. Um die Gruppe während des Abenteuers sicher durch Selem zu führen, stellt die Beschreibung der Stadt in **Raschtul 45-51** neben den hier angegebenen Beschreibungen eine wertvolle Hilfe dar. Da nicht alle Gruppen gleichermaßen belastbar sind, was die Darstellung einer Stadt wie Selem darstellt, empfehlen wir die Beschreibung des degenerierten und wahnsinnigen Settings an die Gruppe anzupassen und

Selem für den eiligen Leser

Einwohner: um 3.500 (davon 10% Fremde auf den Inseln, 5% Novadis, 15% Achaz, 65% in der Innenstadt, 5% in Alt-Elem)

Wappen: Schwarze Muräne auf blau

Herrschaft / Politik: Präfektin Phenia Delazar (nominell, Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. (auf die Stadt beschränkt), Rat der Hafenmeister (Hafenviertel)

Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs, 90 Gesichtslose (mit Schuppenmasken verhüllte Truppen des Großkönigs), 50 Alanfaner (wechselnde Kontingente), weitere Leibgarden und Söldner

Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuarial/Satinav, H'Szint, diverse geheime Tempel von Echsen- und Rastullah (außerhalb der Stadt)

Wichtige Schenken/Gasthöfe: Karawanserei (Q7/P8/S35), Hotel Selem Hof (Q5/P8), Schänke Dublonenregen (Q3/P5)

Besonderheiten: Palast des Großkönigs, Halle der letzten Geheimnisse (verlassene Magierakademie), Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster (im Szinto-Tal), Treppe nach Amhas (einst eine Dunkle Pforte), Shr'Szint (H'Szint-Heiligtum), Eiszapfenkrypta (Versuchsstätte von Tubalkain), sonstige geheimnisumwobene Stätten wie das Schuppengewölbe, Zylyas Laboratorium (von Rachegeistern heimgesuchtes Alchimistenlabor), Villa Herroch (Palast des Magiers Tubalkain), schwer passierbares Inselgebiet

Stimmung in der Stadt: Hinter dem Verfall der Stadt verbergen sich Wahnsinn, Schrecken und Mysterien aus uralten Zeiten – alles vergeht und doch lauert die Vergangenheit überall.

Währung: Kupferschillinge, Münzen aller Länder, Gütertausch (vor allem Rauschkraut) – bei den Achaz vor allem auf Schnüre gezogene Perlen und Muscheln

Was die Selemier über ihre Stadt denken: „Niemand kann diesem Ort entkommen – es gibt hier Fesseln, die mehr als nur Körper und Geist binden. Unsere Stadt? Wir gehören Selem und Selem gehört den Geschuppten sowie den fischäugigen Kreaturen, die nachts durch die Gassen schleichen.“ (verschiedene Selemier), „Ich bin froh, dass ich morgen Selem verlasse, andernfalls ende ich wie Wanjus, den wir letzte Woche zu den Noioniten gebracht haben.“ (Ilpetta Wanjeska, Kontorleiterin in Klein-Festum)

Selem im Spiel: Abenteuer in Selem sind immer von Zerfall, Untergang, Selemie (der sprichwörtlichen Dekadenz), Feuchtigkeit, ungesundem Klima, Ungeziefer, Krankheiten und Wahnsinn geprägt. Unweigerlich stößt man auf die verfallenden Spuren der Vergangenheit und die Reste der einstigen Größe dieser Stadt. Über der degenerierten Bevölkerung thront ein isolierter Großkönig, dessen Namen man nur ehrfurchtsvoll flüstert – wenn man es überhaupt wagt, ihn auszusprechen. Echsen- und Rastullah, die Alten Familien, Achaz, der Selemgrund und seine Geheimnisse, durch die Nacht schleichende Kreaturen – der Selemier lebt ständig in Furcht und ist bestrebt, diese im Rausch zu betäuben. Zu Abenteuern in Selem gehören Archetypen wie der glupschäugige, feiste Alte mit der seltsam schuppigen Hautkrankheit, die verschleierte, stark lispelnde alte Dame; die junge und vollkommen haarlose Hafendirne mit dem starren Schlangenblick; eine grünhäutige Alchimistin in einem – trotz brütend warmer Außentemperaturen – stark beheizten Arbeitsraum oder der Händler, der ständig nach Luft schnappt, als sei er ein Fisch, den man an Land geworfen hat.



sich entsprechend den optionalen Begegnungen passende herauszusuchen. Betonen Sie dabei aber immer die Elemente von Wahnsinn, Verfall und einstiger Größe, um den Geist der Stadt einzufangen.

Es gibt mehrere Hinweise, denen die Helden in Selem folgen können:

Der volle Name der entführten Witwe lautet Ayla *saba Ferushana* und lässt darauf schließen, dass ihre Mutter *Ferushana* heißt. Die Information des Kapitäns, dass Aylas Vater ein Fischer ist, kann die Helden auf die Idee bringen, im Hafenviertel bzw. der Unterstadt nach einem Fischer mit einer Frau namens *Ferushana* und einer Tochter namens Ayla zu suchen. Dies ist zwar ein mühseliges, aber kein unmögliches Unterfangen. Auch die eventuell auf der *Ysgalla* gefundene Schatulle Aylas kann auf Nachfrage bei der Bevölkerung auf die Unterstadt verweisen, da solcherlei Zierrat dort nicht ungewöhnlich ist (siehe auch das Kapitel **In der Unterstadt**).

Wenn sich die Helden allgemein nach Chimären erkundigen, besteht die Gefahr, die Aufmerksamkeit der Chimärologin *Sefira Alchadid* bzw. deren Diener zu erregen. In diesem Fall geht irgendwann *Korgo* auf die Gruppe zu (siehe das Kapitel **Kein Freund von Subtilität**).

Begleitet *Achatazz* die Helden, drängt sie diese dazu, den örtlichen H'Szint-Priester *Shr'Zss* aufzusuchen und ihm von den Vorkommnissen zu berichten. Sie ist gerne bereit, den Kontakt herzustellen (siehe auch **Ch'Rys Szinth**).

Selbst wenn die Helden aufgrund eines Gesprächs mit Ayla bereits über den Namen Musten'Cha verfügen, sind die Bewohner der Stadt zu verärgert, um diesbezügliche Fragen der Helden zu beantworten. Mit magischen oder karmalen Mitteln können die Helden aber herausfinden, dass am späten Mittag eine Sänfte des Hauses Musten'Cha die Stadt erreicht und wenige Stunden später wieder verlassen hat. Niemand hat jedoch Harani oder Ayla gesehen, sodass für die Helden die Vermutung nahe liegen sollte, dass die beiden noch irgendwo in der Stadt sind. Da die Chimären durch einen unterirdischen Zugang im Szinto in das Anwesen gelangt sind, wurden sie von niemandem bemerkt.

CH'RYs SZINTH

Die Achaz leben im Osten der Stadt in Pfahlbauten, schwimmenden Häusern und geflochtenen Hütten. Der Stadtteil *Ch'rys Szinth* gehört ganz und gar den Echsenmenschen und dem Szinto. Zwischen den Hütten gibt es nur wenige Straßen und man ist immer wieder darauf angewiesen, mit einem Boot auf die andere Seite eines Kanals überzusetzen. Die Einwohner gehören fast ausschließlich zum Stamm der *Chriaz Imxxiu* und bleiben weitgehend unter sich – Kontakte

SELEM



- | | |
|--------------------|--------------------------------|
| KG - Königsgärten | 16 Laden |
| HV - Hafenviertel | 17 Gasse der Goldschmiede |
| KR - Khajamar | 18 Trotter |
| US - Unterstadt | 19 Abus Heim |
| CS - Ch'Rys'Szinth | 20 Schenke 'Dublonenregen' |
| AE - Alt-Elern | 21 Haus des Lauten |
| | 22 Elzapfenkrypta |
| | 23 Hotel 'Selemer Hof' |
| | 24 Boron-Tempel |
| | 25 Pfandleihen |
| | 26 Haus (ai Biracha) |
| | 27 Anwesen (Halmuui) |
| | 28 Treppe nach Amhas |
| | 29 Villa (Lisoom) |
| | 30 Ordenshaus (Nommten) |
| | 31 Residenz des Sultans |
| | 32 Palastruinen des Hochwesirs |
-
- | | |
|---------------------|----------------------------|
| KF - Klein-Festum | 9 Tempel des Vielarmigen |
| KH - Klein-Havena | 10 Reisfelder |
| KZ - Klein-Zorgau | 11 Satharia-/Sathnavtempel |
| KP - Klein-Perricum | 12 Tempel der H'Saint |
| KA - Klein-Al'Anfa | 13 Die Schlangemügel |
| KG - Klein-Grangor | 14 H'Kangatempel |
| | 15 Das Schuppengewölbe |

finden vor allem über den Handel statt. Typische Achaz-Produkte sind Iryanleder, Schildpatt, Perlmutter, Perlen, Kräuter und Gifte sowie exotische Köstlichkeiten wie Schlangenfleisch, vergorenes Obst oder das seltene Meteoreisen.

Auch hier prägt der allgegenwärtige Verfall und Untergang das Umfeld. Immer wieder erinnern verfallene Ruinen an die einstige Größe der Stadt, und daran, wie stark sie seitdem verfallen ist.

DER TEMPEL DER H'SZINT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Mittagshitze scheint die Stadt zu lähmen. Viele Achaz liegen auf ihren Hütten und nehmen ein Sonnenbad, während die wenigen Menschen sich in die Schatten zurückgezogen haben. Niemand, der nicht etwas Dringendes zu erledigen hat, ist um diese Zeit auf den Straßen unterwegs. Der ständige Geruch nach Fäulnis wird nahezu unerträglich und das Summen der Insekten dröhnt euch in den Ohren. Ihr steuert auf das einzige Gebäude im Achaz-Viertel zu, in dem so etwas wie Betriebsamkeit herrscht. Der gut besuchte Tempel der H'Szint ist ein beeindruckendes Bauwerk. Das Relikt längst vergangener Zeiten ist aus hellem Sandstein erbaut und mit tausenden von kleinen Mosaik-Steinen bedeckt, die an vielen Stellen beschädigt sind. Das viereckige Bauwerk steht auf der Mitte des Platzes und wird von einer grün-goldenen Kuppel aus abertausenden von Mosaiksteinen gekrönt, die in der Sonne schimmern. Kunstvolle, teilweise beschädigte Säulen säumen den Eingang. Die Farbe ist längst abgeblättert oder verblichen und doch strahlt der Ort eine archaische Erhabenheit aus.

Der Innenraum des Tempels ist erfüllt von schwerem Weihrauch und dem sanften Glühen etlicher Kohlenschalen. Die Wände sind mit Mosaiken aus verschiedenfarbigen Muscheln überzogen, die neben den allgegenwärtigen Schlangemotiven vor allem Elemente der Wandlung, aber auch der Magie beinhalten. Hier haben Sie die Gelegenheit herauszustellen, worin sich Hesinde- und H'Szint-Glaube unterscheiden. Denn während *H'Szint* auch bei den Echsen der Aspekt der Magie zugesprochen wird, so ist sie keine gütige Wissensgeberin und Lehrerin, sondern eine jähzornige H'Ranga, deren Aufmerksamkeit kein Gläubiger auf sich ziehen möchte. Vor allem aber wird der Aspekt der Magie von den Achaz in Verbindung mit den Aspekten des Wandels und der Veränderung gesehen, denn die Alleswandlerin ist das Sinnbild für Häutung und Selbstverwandlung schlechthin. Geschenke wie eine abgelegte Haut, eine verpuppte Larve, ein grünlich-blauer Lapislazuli oder geschliffener

Smaragd dienen nicht dazu, um etwas zu bitten, sondern vielmehr der Besänftigung. Der Gläubige spricht niemals direkt zu der H'Ranga, sondern überreicht die Geschenke einem Priester, der als Mittler fungiert. Mit einer erfolgreichen *Sagen/Legenden-Probe* +6 (nicht erschwert für Achaz oder Helden mit Kulturkunde Achaz) haben die Helden schon von dem angeblich unter dem Tempel liegenden Heiligtum *Shr'Szint* gehört, in dem angeblich jeder in das Wesen verwandelt wird, das seinen geheimsten Wünschen entspricht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hatte man gehofft, im Innern des Tempels der brüllenden Hitze zu entgehen, ist dies ein gewaltiger Irrtum. Der flackernde Schein von einem Dutzend Feuerschalen macht die Luft im Tempel fast unerträglich heiß, und nur die Echsenmenschen scheinen sich hier wohl zu fühlen. Sie wirken nahezu unerhört lebendig – oder vielleicht eher nervös? In den Schalen werden Räucherharze und duftende Hölzer verbrannt, als wollten die Echsen die H'Ranga benebeln und die Gläubigen vor ihren Blick verstecken. Die Luft ist zum Schneiden dick und erschwert jeden Atemzug. Das Zentrum des Tempels bildet ein Altar, um den sich eine riesige, kunstvoll gearbeitete und mit Perlmutter überzogene Schlange windet. Ihr langer Körper umschließt vom Altar aus den kompletten Innenraum des Tempels. Die Schlange richtet sich hinter dem Altar mit ausgebreiteter Nackenhaut auf, den schmalen Kopf wie zum Angriff herab gesenkt. Die grünen Smaragdaugen fixieren die Besucher mit einer beängstigenden Lebendigkeit. Egal wohin ihr euch wendet, die Blicke der riesigen Kobra scheinen euch überall hin zu verfolgen.

Wenn die Helden den Tempel betreten, werden sie von den Echsenmenschen mit reglosen Augen angestarrt und ein leises Zischen und Raunen erfüllt den Raum. Die auffälligen Besucher werden schnell von einem der Tempeldiener beiseite genommen und bereits bei der bloßen Erwähnung einer H'Ranga-Beschwörung an den H'Szint-Priester verwiesen. An der Schlangengrube vorbei werden die Helden durch Perlenschnüre hindurch zu dem hinteren Teil des Tempels geführt, wo mehrere kleine Kammern für private Gespräche zur Verfügung stehen. Da die vorhandenen Steinsitze für echsische Besucher geschaffen wurden und eine Aussparung für den Schwanz besitzen, sind sie ziemlich unbequem für menschliche Besucher. Die schwelende Räucherschale erhöht den Komfort nicht gerade, denn der schmucklose Raum hat nur ein winziges Fenster, durch das kaum frische Luft dringt.

Der Priester *Shr'Zss*, der kurz darauf den Raum betritt, begrüßt die Helden vorsichtig und hört sich ihre Geschichte mit wachsender Unruhe an. Der Selemer H'Szint-Priester

GLAUBENSWELT DER ACHAZ

Einer der großen Unterschiede der echsischen Glaubensvorstellung zur menschlichen ist, dass die Achaz neben einigen Zwölfgöttern auch gehörnte Dämonen oder elementare Meister als H'Ranga ansehen. Mögen die Echsenmenschen die Beschwörung eines H'Ranga-Dieners wie einem Elementargeist oder Niederen Dämonen noch als einigermaßen akzeptabel ansehen, käme ein Achaz niemals auf die Idee, einen H'Ranga beschwören, geschweige denn ihm Befehle zu erteilen. Im Gegensatz zur Zwölfgöttlichen Lehre gilt die Erschaffung von Chimären bei den Achaz nicht als frevelhaft, denn die Verschmelzung und Wandlung von zwei Lebewesen stellt einen elementaren Aspekt der H'Szint dar.

ist erstaunlich weltoffen und hilfsbereit. Die Entwicklung der *Akkr'Ter* verfolgt er seit langem mit wachsender Missbilligung, ebenso wie die gedankenlosen Versuche der Menschen, die Aufmerksamkeit der H'Ranga auf sich zu lenken. Obwohl er selbst dem Selemer Achaz-Stamm der *Chriaz Imxxiu* angehört, fühlt er sich für alle Gläubigen der Achaz verantwortlich und scheut sich nicht davor, Menschen für das Erreichen seiner Ziele einzusetzen. Er trägt stets eine noch junge Schwarze Boronsotter (*ZooBotanica* 264) bei sich. Allzu viel Hilfe kann und wird er erst einmal nicht beisteuern, aber einige Fragen der Helden beantworten und ihnen einiges über das Glaubensbild der Achaz vermitteln. Wenn die Helden sich gut mit ihm stellen, wird er sich ihnen später als Verbündeter im Kampf am Ritualplatz anbieten.

Den Legenden nach wurden die H'Ranga einst von Sterblichen herausgefordert, denn die Selemer wollten den Göttern gleich sein und lenkten ihre Aufmerksamkeit auf Elem, das heute Selem genannt wird. Die H'Ranga waren aufgebracht über die Anmaßung der Elemja und ihr Zorn entlud sich in einem solchen Ausmaß über der Stadt, dass heute nur noch flüsternd über den *jih'i'uchch h'szintoi* (*Rssahh*: Fluch der Schlange) gesprochen wird. Mit einer *Geschichtswissen*-Probe +4 können die Helden eine Parallele zwischen der Geschichte des *Stern von Elem* (siehe Vorwort des Abenteuers) und der echsischen Version des Ereignisses herstellen.

Wenn die Helden die Mischwesen erwähnen, so erzählt ihnen Shr'Zss, dass angeblich vor einigen Jahren im Szinto ein Wesen angeschwemmt wurde, dass der Beschreibung der Helden auffällig gleicht. Die Menschen schafften es fort, auch wenn sie mit ihrem begrenzten Wissen über das Wesen der Allwandlerin wohl wenig Erkenntnis daraus gewinnen konnten. Der Priester betrachtet die Erschaffung einer Chimäre nicht als Frevel, da eine Vermischung oder Veränderung von Lebewesen und Gegenständen die Aspekte der Vielgestaltigen in Vollendung darstellt. Allgemeine Fragen zu Chimären und Magie kann der in Magietheorie bewanderte Shr'Zss den Helden durchaus beantworten, wenn er es

auch nicht gewohnt ist, sein Wissen mit anderen zu teilen.

Darauf angesprochen, ob auch Menschen solche Chimären befehligen oder erschaffen könnten, weist Shr'Zss darauf hin, dass es einige *Chl'Ffar* (*Rssahh*: Sterbliche) auf den Hügeln gibt, die solche Fähigkeiten besitzen.

Entgeistert reagiert der Priester nur, wenn die Helden ihm von dem Dämon berichten oder – sofern entdeckt – die Beschwörungsstätte beschreiben. Nicht nur, dass die Aufmerksamkeit eines H'Ranga erweckt wurde, hier wurde dieser gar von Sterblichen zu einem Dienst gezwungen. Der H'Szint-Priester befürchtet, dass die Verursacher schon bald mit dem entfesselten Zorn des H'Ranga konfrontiert werden. Sollten sie sich in Selem befinden, so könnte dies auch sein Volk treffen. Shr'Zss hält es zudem für unmöglich, dass ein Achaz den Dämon beschworen oder gar befohlen hat. Kein Achaz bei klarem Verstand würde die H'Ranga so auf sich aufmerksam machen.

Nur wenige Achaz unterhalten einen direkt Kontakt zu den Menschen – das ausgelöschte Dorf war eine dieser Ausnahmen. Shr'Zss weiß leider nicht, mit wem die Achaz Handel getrieben haben, sondern nur, dass es jemand aus den Alten Familien war.

HILFE BEI DER OBRIGKEIT

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die offiziellen Stellen in Selem um Hilfe zu bitten, müssen sie sich auf eine herbe Enttäuschung gefasst machen. Wenn man ihnen überhaupt zuhört und die Geschichte nicht für Rauschkrautfantasien hält, verweisen die offiziellen Stellen immer wieder auf andere Institutionen, in deren Aufgabenbereich das fallen würde. Niemand in Selem möchte sich mit den Alten Familien anlegen – vor allem nicht, wenn sie offenbar über die Hilfe eines mächtigen Dämons verfügen. Shr'Zss ist der einzige Selemer mit Einfluss, der den Helden tatsächlich nicht nur Hilfe anbietet, sondern das Versprechen im Zweifel auch einhält.

OPTIONALE BEGEGNUNGEN

Das Viertel der Echsenmenschen wird menschlichen Helden vor allem erst einmal fremdartig erscheinen. Um dies zu unterstreichen, können Sie eine oder zwei der optionalen Begegnungen einflechten. Beachten Sie jedoch, dass die Achaz gegen den Selemer Wahnsinn weitestgehend immun und die wahrhaft Verrückten nicht in diesem Stadtteil zu finden sind.

Ein Händler bietet Heilkräuter feil. Ein näherer Blick (*Pflanzenkunde*-Probe +4) entlarvt die Kräuter als entweder giftig oder berauschend. Die Echsen scheinen sich daran nicht zu stören.

Ein paar von der Hitze toll gemachte Achaz-Junge sind ihrer Brutpflegerin entkommen und liefern sich auf dem

Marktplatz einen blutigen Kampf um das Vorrecht, den Kopf einer gemeinsam erlegten Schlange zu essen.

☛ Ein Achaz, der einen Stand mit Lebensmitteln hat, versucht die Helden zu einer Zwischenmahlzeit zu überreden, die aus frischem Affenhoden mit scharfer Würzpaste auf Palmblatt besteht.

☛ Einer der Helden tritt aus Versehen in eine mit Bastmatten abgedeckte Schlangengrube. Ohne eine empfindliche Geldzahlung lässt ihn der Achaz nicht gehen.

☛ Unter dem andächtigen Schweigen einer größeren Zuschauermenge opfert ein Schamane am Kai in einem feierlichen Zeremoniell ungeschlüpfte Achaz-Eier, alte Schuppen und Häute sowie warmes Blut, um den Blick der Charyb'Yzz abzulenken.

☛ Ein toter Achaz wird unzeremoniell und ohne Aufsehen zu erregen in den Fluss geworfen, um den Kreislauf des Lebens zu schließen.

☛ Ein gastfreundlicher Händler lädt die Helden auf einen heißen Tee – mit Fischgeschmack – ein.

IN DER UNTERSTADT

In der Unterstadt lebt nur, wer nirgendwo anders leben kann. Ungeziefer, Feuchtigkeit, Krankheiten und Wahnsinn prägen das Stadtbild. Die Bürger versuchen, ihre Ängste und Sorgen im Rausch und Suff zu ertränken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den Gassen wadet ihr durch einen dichten Teppich aus Fäkalien, Kadavern und Morast. Die süßlichen Rauschkrautdämpfe aus den Häusern kommen kaum gegen den unglaublichen Gestank an, der in der Luft liegt. Ein räudiger Hund streitet mit ein paar Ratten um ein Stück Fleisch, das verdächtig wie der Oberarm eines Menschen aussieht. Doch die Nahrungskette scheint sich zu schließen, denn wenig später seht ihr zwei Jugendliche, die einige Ratten über einem Feuer braten. Ein hutzeliges Männlein bezahlt an einer Ecke eine Hure mit einer Flasche undefinierbarer Flüssigkeit und die beiden treiben es ohne weitere Umstände direkt an der Straßenecke im Morast. Eine alte Frau ohne Zähne lächelt und humpelt mit einer Bettelschale auf euch zu. Das schlecht hinter dem Rücken verborgene Messer und ihr wirrer Blick verbergen kaum ihr Vorhaben, als aus einem Fenster in dem völlig verfallenen oberen Stockwerk des Hauses neben euch eine Schüssel voll dampfend heißer Flüssigkeit ausgeleert wird. Der durchdringende, scharfe Geruch des Urins überdeckt für einen kurzen Moment den süßlichen Leichengeruch eines im Brackwasser treibenden Mannes.

Wer hier nicht vorsichtig ist, verliert nicht nur schnell seine Geldbörse, sondern auch sein Leben. Selbst für gestandene

Helden hält die Unterstadt mit ihren degenerierten Einwohner noch einiges an Gefahren bereit. Die Bewohner haben jegliches Gefühl für Moral und Anstand verloren und leben nur noch für die nächste Flasche oder Pfeife.

AUF DER SUCHE NACH DER FAMILIE VON AYLA

Sinnvollerweise sucht man nach einem Fischer am besten zwischen den Kais. Wenn die Helden sich umhören, müssen sie entweder bedrohlich genug wirken oder aber Geld in der Tasche haben, um Auskünfte zu erhalten. Nichtsdestotrotz gestaltet sich die Suche nach einem Fischer, der mit einer Frau namens *Ferushana* zusammenlebt und ein Kind namens Ayla hat, nicht übermäßig schwer. Aus Gesprächen mit anderen Fischern, Passanten oder in Kaschemmen können die die Helden mit billigem Schnaps oder gestrecktem Rauschkraut nach einer erfolgreichen *Gassenwissen*-Probe +8 (Hilfs talent *Sich verkleiden* oder *Überreden* +3) folgendes herausfinden:

☛ Gelungen: Die Beschreibung der Helden trifft auf einen Fischer namens *Tulef* zu, der in einem Verschlag nahe des Szinto lebte. Ob der Trunkenbold noch am Leben ist, ist nicht bekannt, denn er wurde schon länger nicht mehr gesehen. Seine Frau verdient sich aber immer noch als Hure die Münzen für ihr Rauschkraut in den Seitengassen beim Kai.
☛ 2 TaP*: Bei einer Messerstecherei vor einigen Jahren hat Tulef sein Bein verloren. Seitdem muss sein jüngster Sohn *Mhadul* als Fischer den Lebensunterhalt der Familie bestreiten, denn Tulefs Frau *Ferushana* hat seit dem Verschwinden ihrer Tochter vollkommen den Verstand verloren.

☛ 4 TaP*: Einigen Gerüchten zufolge soll Ayla – Tulefs Tochter – gar nicht wie vermutet im Szinto ertrunken, sondern an eine wohlhabende Familie vom Königshügel verkauft worden sein. Zumindest besaß die Familie nach Aylas Verschwinden einen Vorrat an hochwertigem Rauschkraut, den sie allerdings sehr schnell aufbrauchte oder verschwenderisch als Zahlungsmittel einsetzte.

Anhand der Beschreibung lassen sich die verbleibenden Familienmitglieder schlussendlich ausfindig machen, wobei nur Aylas Bruder *Mhadul* den Helden die Geschichte ehrlich schildert und weiß, wo Ayla in den letzten Jahren gewohnt hat. Tulef versucht dagegen einfach nur, möglichst viel Geld aus den Helden heraus zu locken, und Ferushanas Verstand ist nach jahrzehntelangem Rauschgiftmissbrauch und Selbstvorwürfen vollkommen zerrüttet. *Mhadul* erzählt mit leidenschaftsloser Stimme, dass seine ältere Schwester damals für Rauschkraut von einer der Alten Familien gekauft wurde und noch am selben Tag auf Nimmerwiedersehen verschwand. Wenige Jahre später erkannte er den alten Mann, der seine Schwester kaufen ließ, an den gelb-grünen Augen und der prunkvollen Kleidung in einer offenen Sänfte wieder und folgte ihm – trotz des Verbotes für Seinesgleichen, den Stadtteil zu betreten – bis zu einem der Anwesen auf dem Königshügel. Als er kurz darauf von einer der Wachen entdeckt wurde, wurde er beinahe gefasst und hat es bis heute nicht mehr gewagt, dort einzudringen.



IN DEN GASSEN VON SELEM

Er beschreibt den Helden den Weg zur Villa Musten'Cha, gegen das Versprechen, ihm und seiner Schwester zu helfen, der Stadt zu entkommen. Als Gegenleistung setzt er die Helden sogar mit einem abgewrackten kleinen Boot über und zeigt ihnen persönlich den Weg. Bedenken Sie immer, dass er kein naiver Träumer und bereits vom Leben in der Unterstadt abgestumpft ist, auch wenn er sich im Gegensatz zu vielen anderen noch den Kern seiner Menschlichkeit erhalten hat.

BEGEGNUNGEN IN DER UNTERSTADT

Sie können zur Verdeutlichung des Wahnsinns und der Gefahr der Unterstadt ein oder zwei der folgenden optionalen Begegnungen einflechten:

- ☞ Ein kichernder Bettler verfolgt die Helden auf Schritt und Tritt und beginnt einen der Helden anzubeten.
- ☞ Eine Gruppe Halbstarker versucht die Helden zu überreden, ihnen bei der Bergung eines „Schatzes“ im Keller eines Hauses zu helfen. Ein Blick durch die Fenster lässt die Umrisse von mit Knüppeln bewaffneten Spießgesellen ahnen.
- ☞ Ein beiläufig umgestoßener Ofen setzt die Teerverkleidung des provisorischen Daches auf einer alten Villenanlage in Brand, was aber scheinbar niemanden interessiert.
- ☞ Eine halbnackte Dirne mit viel zu langer Zunge tanzt zur Musik einer Trommel und versucht einen Helden von ihren Reizen zu überzeugen.
- ☞ Eine alte Frau predigt an einer Straßenecke ein paar Kindern die Abkehr von Sünde und Verfall, da sonst der „Stern“ wiederkommen und die Blagen in das Reich der gnadenlosen Ersäuerin reißen würde. Unbemerkt leeren die Kinder ihr währenddessen die Taschen.
- ☞ Dreckige nackte Kinder klettern auf den Überresten einer alten, aus rotem Stein gehauenen Statue herum, die ein grob humanoides Wesen zeigt, dessen Arme mit Scheren bewehrt sind und aus dessen Gesicht kurze Tentakel entspringen. Leicht in die Knie gehend und die Arme beidseitig angewinkelt in die Luft erhoben, scheint das krabbenartige Wesen einen ungelungenen Tanz aufzuführen. Eine alte Frau

legt Fischreste zu Füßen der Statue und bittet den Götzen um Heilung.

- ☞ Ein kleiner Junge versucht sich mit einer Schlangenflöte ein paar Münzen zu verdienen. Die angeblich völlig ungefährliche Schlange ist in Wahrheit eine hochgiftige Viper.
- ☞ Ein berauschter Bettler erzählt etwas von einer „Farbe aus der Feenwelt“, die keine echte Farbe sei, sondern ein lebendes Wesen. Dabei zeichnet er mit seinen Fingern Symbole auf eine verfallene Hauswand. Mittlerweile sind die Finger bis auf die Knochen abgescheuert und die Zhayad-Glyphen schimmern in frischem Blut hellrot auf der Wand.
- ☞ Eine junge Frau wurde bis zum Hals in den Boden eingegraben und wird von einer Gruppe älterer Männer als „Mutter Tarani“ verehrt und gepflegt. Ihr fehlt ein Ohr, dass ihr in einer Nacht von einer Ratte abgeknabbert wurde.
- ☞ Ein bemitleidenswerter Bettler erzählt den Helden eine herzerreißende Geschichte über seine arme Familie, nur um sich wild brüllend in der Hand eines Helden zu verbeißen, wenn dieser ihm eine Münze geben will.

Hüten Sie sich als Meister davor, den Helden allzu viele reale Gefahren in den Weg zu stellen, wenn diese als Gruppe einigermaßen kampfstark wirken. In der Unterstadt herrscht das Recht des Stärkeren. Wahnsinn und Verfall lässt sich nicht mit Waffen bekämpfen. Halten Sie lieber eine allgemeine Atmosphäre der Bedrohung und Unberechenbarkeit aufrecht. Eine aus dem Fluss langsam auf die Helden zu kriechende Kröte mit ungewöhnlicher Färbung kann sehr viel bedrohlicher wirken, als ein Trupp von gewöhnlichen Schlägern.

KEIN FREUND VON SUBTILITÄT

Sollten die Helden eine der toten Chimären mit in die Stadt gebracht haben (und dabei keinerlei Vorsichtsmaßnahmen vor allzu neugierigen Blicken ergriffen haben) oder sich intensiv über Chimärologie erkundigen, tritt eine weitere Gruppierung auf den Plan. Die Helden treffen dann den Utulu Korgo (auffallend hübsch und trainiert, fast 2 Schritt groß,

gibt sich freundlich und kultiviert). Wenn die Heldengruppe eine Chimäre bei sich hat, bietet er den Helden bis zu 30 Dukaten für die Übergabe des Wesens an. Andernfalls möchte er wissen, warum sich die Helden nach dem Handwerk seiner Herrin erkundigen. Seine Herrin – die Fürstin *Sefira* – sei eine bekannte Gelehrte und Magierin, die sicher an der Kreatur interessiert sein wird. Leider weilt sie derzeit auf ihrem Landsitz, stünde aber sicherlich im Laufe des Monats für Fragen der Helden zur Verfügung.

SEFIRA ALCHADID

Sefira ist eine private Lehrmeisterin und wird in der Spielhilfe **Stätten okkulten Geheimnisse 182ff.** näher beschrieben. Die kompetente Chimärologin hat allerdings schon vor einigen Jahren eine ihrer Schöpfungen – einen wandelnden Diwan, der im Haus Musten'Cha lebt – gegen ein lebendes Exemplar der Lankudan eingetauscht und hat daher keinen Bedarf an einem toten Exemplar. Sie kennt Nazir noch als Schüler, und weil sie nichts von seinen Forschungen im Bereich der Dämonenbeschwörung weiß, ist er für sie einfach nur ein ehrbares Mitglied der Alten Familien. Entsprechend weiß ihr getreuer Diener *Korgo* auch, wem die Kreatur gehört, und wird versuchen im Sinne aller (Alten Familien) zu handeln. Persönlich werden die Helden *Sefira* während des Abenteuers nicht treffen, da sie tatsächlich nicht in der Stadt ist.

Wenn die Helden ihm die Chimäre verkaufen und ihm anschließend folgen, so können sie kurz darauf belauschen, wie er sie mit der folgenden Anweisung an einen Diener übergibt: „*Bring das hier zur Villa Musten'Cha und berichte dem ehrwürdigen Nazir, dass sein verlorenes Schößtier neugieriges Publikum hervorgerufen hat. Falls wir ihm in dieser Sache behilflich sein können, möge er es uns bitte wissen lassen.*“ Erreicht diese Nachricht ihren Bestimmungsort, so werden die Helden kurz darauf von Schlägern der Familie Musten'Cha überfallen. Außerdem halten sich dann drei zusätzliche Wachen im Anwesen auf und das Eingangstor sowie alle Außentüren sind fest verschlossen und bewacht.

Schläger

INI 10+1W6 **Ausweichen** 7 **LeP** 32 **RS** 2 **KO** 14
Khunchomer: **DK** N **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4
GS 7 **MR** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 6

Von einem überlebenden Schläger können die Helden erfahren, das er von der Familie Musten'Cha angeheuert wurde.

VILLA MUSTEN'CHA

„Oh nein, Bruder, das seht Ihr falsch. Ja sicherlich habe ich Mauersteine aus der Wand gebrochen, um damit diesen Wall um meine Bettstatt zu ziehen. Aber doch nicht, um Euch daran zu hindern zu mir hereinzukommen. Ich muss verhindern, dass ich hier heraus gelangen kann. Die Mauer schützt Euch vor mir, nicht umgekehrt.“

—Gesprächsfetzen aus dem Kloster der Heiligen Noiona zu Selem

Irgendwann sollte den Helden klar sein, dass die Familie Musten'Cha mit der Entführung und den Chimären zu tun hat und die beiden Entführten vielleicht sogar auf dem Anwesen sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr auf die andere Seite des Szinto übergesetzt und den Weg hoch auf den Hügel der Königsgärten gefunden habt, steht ihr einige Zeit später vor dem Anwesen der Familie Musten'Cha. Der Hügel ist mit verwitterten Mauern bedeckt, die eine Orientierung in den labyrinthischen Straßen des Hügels schwierig macht. Links und rechts erheben sich hohe Wände, hinter denen höchstens die Türme oder die oberen Stockwerke der dahinterliegenden Anwesen auszumachen sind. Dominiert wird die Silhouette oberhalb der Mauerkronen von dem vielstöckigen Palast des Großkönigs und dem Monumentalbau der Silem-Horas-Bibliothek. Auch diese beiden Gebäude zeigen allerdings deutliche Spuren des Verfalls und lassen ahnen, welcher Zustand euch in der Villa Musten'Cha erwartet.

Mhadul kann die Helden bis zum Anwesen der Familie bringen, doch kann er irgendwann vor lauter Angst kaum noch sprechen und zittert wie Espenlaub. Zwar können die Helden ihn mit einer gelungenen *Überzeugen*-Probe +7 dazu überreden, ihn in das Haus zu begleiten, Helden mit entsprechender *Menschenkenntnis* (TaW 5+) sollte jedoch klar sein, dass der verängstigte Junge im Haus eher eine Belastung als Hilfe darstellt. Wenn die Gruppe nicht von selbst darauf kommt, wird er sich anbieten, vor dem Anwesen Wache zu stehen und die Helden mit einem Signal vor Besuch oder anderen Überraschungen warnen.

BEWOHNER DES ANWESENS

Die Familie hat das Haus bereits am späten Nachmittag mit dem größten Teil der Dienerschaft verlassen und sich in den Sumpf begeben, um das Ritual in Ruhe vorzubereiten. Einige Personen wurden jedoch zurückgelassen und können von den Helden angetroffen werden. Wo sich die Personen aufhalten, variiert je nach Tageszeit und sollte an die Situation angepasst werden. Die Helden können vielleicht sogar einige Gespräche der Anwesenden im Innenhof oder durch Türen belauschen und so einen Hinweis auf die gefangene

Ayla im Keller oder die seltsamen Studien des Herrn erlangen. Da das Haus recht groß ist und eine Durchsuchung viel Zeit kostet, können die Meisterpersonen auch dazu dienen, die Helden schneller zu den wichtigen Orten im Haus zu lenken oder Wissenslücken zu schließen.

AYLA SABA FERUSHANA

Die Helden können die schwer verletzte Ayla im Verlies (K08) des Anwesens finden. Weiteres hierzu **K-08 Das Verlies / Die Richtkammer**.

SALIFE

Salife (*974 BF, mühselige Bewegungen, freundliches rundes Gesicht umrahmt von weißen Strähnen, goldener Sklavenring an Hals und Arm) ist die Köchin und dient seit ihrer Geburt in diesem Haus, genau wie ihre Mutter vor ihr. Ihre Ohren und Augen sind nicht mehr die Besten und es ist kein Problem, sich hinter ihrem Rücken zu bewegen. Während der Durchsuchung des Hauses kümmert *Salife* sich um das Essen für den nächsten Tag und hält sich folglich in der Küche, den angrenzenden Räumen und im Kellerbereich auf, wo sie Vorräte holt oder den im Keller befindlichen Chimären die Küchenabfälle als Futter in die Bruthöhle bringt. Entdeckt sie die Helden, so ruft sie laut um Hilfe oder hetzt im Keller die Chimären, die ihr treu ergeben sind, auf die Eindringlinge. Gelingt es den Helden, die Köchin gefangen zu nehmen, gibt sie sich störrisch und weigert sich, ihren geliebten Herren zu verraten. Sie weiß außerdem auch nur, dass die Familie in den Sumpf zu einem wichtigen Ritual aufgebrochen ist und dass Ayla nach der Rückkehr für ihren Verrat hingerichtet werden soll – mehr aber nicht. Wenn sie kann, versucht sie die Helden zu hintergehen und täuscht eine Zusammenarbeit vor, in der Hoffnung, die Wache(n) zu alarmieren oder den Helden in der Bruthöhle eine Falle zu stellen.

Salife

INI 5+IW6 Ausweichen 4 LeP 24 RS 0 KO 9
Kochlöffel: DK H AT 7 PA 3 TP IW6-3
GS 4 MR 6

Talente: Überreden 5 (11/11/10), Selbstbeherrschung 6 (14/9/9),
 Sinnenschärfe 2 (11/11/11), Abrichten 6 (14/11/10)

KARHIMA

Als Sklavin geboren, wurde *Karhima* (*1015 BF, typische Tulamidin mit melancholischen Augen, viele schlecht verheilte Wunden, hochgewachsen, goldene Sklavenringe an Hals und Armen) als Kind von der Familie gekauft, um die immer ältere und gebrechlichere *Salife* irgendwann einmal zu ersetzen. Sie ist außerdem das bevorzugte Opfer für Haranis magische Übungen und wurde zu Übungszwecken mehrfach grausam verletzt, nur um dann wieder mehr oder weniger erfolgreich geheilt zu werden. *Karhima* fürchtet und

hasst die Familie, hat sich aber mangels Alternativen in dieses Schicksal ergeben. Nun soll sie auch noch den verwachsenen Knecht heiraten und dem Haus Musten'Cha Nachschub an Sklaven gebären. Wenn sie wüsste wohin, würde sie fortlaufen, aber sie kennt nur dieses Leben. Sie kümmert sich tagsüber vor allem um die Wäsche in der Waschküche und bringt die frische Wäsche in die Zimmer der Herrschaften, sodass sie überall im Dienetrakt und im 1. Obergeschoss angetroffen werden kann. Wenn sie die Helden sieht, ist sie zunächst erschrocken und wendet sich zur Flucht. Sobald sich herausstellt, dass die Helden gegen die Familie agieren, hilft sie ihnen und bittet sie, sie von hier fort zu holen. Zwar weiß *Karhima* nicht mehr als die Köchin, doch kann sie den Helden die Universalschlüssel des Wächters Faizal besorgen oder die Gruppe gezielt durch das Anwesen führen und vor den Gefahren warnen, die ihr bekannt sind.

Karhima

INI 6+IW6 Ausweichen 6 LeP 27 RS 0 KO 11
Raufen: DK H AT 7 PA 9 TP IW6
GS 8 MR 4

Talente: Überreden 3 (11/11/14), Selbstbeherrschung 5 (11/10/12),
 Sinnenschärfe 4 (11/11/11), Sich verstecken 5 (11/11/11)

FAIZAL IBN JASSAF

Faizal (*998 BF, grobschlächting, breiter Brustkorb, Pluderhose und offene Weste) ist ein Wächter in Diensten der Familie und zur Bewachung des Hauses zurückgeblieben. Am liebsten hält er im Torhaus ein Nickerchen – so auch, wenn die Helden das Anwesen erreichen. Ab und zu reißt ihn *Salife* unsanft aus dem Schlaf und treibt ihn mit ihrem Kochlöffel zur Arbeit an. Seine Rundgänge führt er abgelenkt und schlampig durch und nutzt sie gerne, um der hübschen *Karhima* nachzusteigen. Wenn er die Helden bemerkt, wird er sofort zum Angriff übergehen und aus Angst vor einer Strafe seiner Herren bis zu seinem Tod kämpfen.

Faizal

INI 9+IW6 Ausweichen 5 LeP 35 RS 0 KO 14
Sklaventod: DK N AT 14 PA 14 TP IW6+5
Raufen: DK H AT 11 PA 9 TP IW6+1
GS 8 MR 5

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Waffenlos: Niederringen, Würgegriff

Talente: Selbstbeherrschung 8 (14/14/16), Sinnenschärfe 6 (8/9/9),
 Menschenkenntnis 3 (8/9/9)

FEDIME MUSTEN'CHA

Fedime (*1020 BF, stark verkrüppelt und geistig zurückgeblieben, verhält sich wie eine boshafte und launische Vier-

jährige) ist die einzige Familienangehörige, die im Anwesen zurück geblieben ist. Sie ist das traurige Resultat Jahrhunderte langer Inzucht unter den Alten Familien. Sie hat keine voll entwickelten Beine, nur Stummel, die nicht einmal bis zu den Kniescheiben reichen. Ihr ganzer Körper ist so winzig, dass er zu einer Sechsjährigen gehören könnte. Der Hinterkopf ist übermäßig vergrößert, die Schädeldecke ist nicht richtig geschlossen und Schläge auf den Kopf sind daher mit hoher Wahrscheinlichkeit sofort tödlich. Um ihre Mobilität zu erhöhen wurde Fedime in jungen Jahren eine Chimäre als Schoßtier geschenkt und die Kreatur dient dem Mädchen bereits seit über fünfzehn Jahren wie ein treuer Hund. Die junge Frau lässt sich durch das Haus tragen und das Wesen Dinge apportieren. Die Chimäre ist mit einfachen Befehlen zu steuern und beschützt das Mädchen mit seinem Leben. Das Mädchen reagiert erschrocken ob der Fremden im Haus und wird, sofern die Helden nicht eine gute Idee haben, aus Angst ihre Chimäre auf die Gruppe hetzen.

DER AUßENBEREICH

Jagen Sie den Helden beim Betreten des Grundstücks ruhig ein paar Schreckmomente ein, in denen Sie befürchten müssen, gesehen zu werden. Das Anwesen ist von einer dreieinhalb Schritt hohen Ziegelmauer umgeben. Die Mauerkrone hat man mit Tonscherben gespickt, um es Einbrechern schwerer zu machen. Den offiziellen Eingang zum Gelände bildet das 3 Schritt hohe und 4 Schritt breite, zweiflüglige und mit eisernen Beschlägen verzierte Holztor im Torhaus. Das Torhaus war einmal mit bunt gefärbten Steingravuren geschmückt. Inzwischen ist die Farbe jedoch kaum noch zu erkennen und die eingravierten Muster sind von Satinavs Hörnern glatt geschliffen worden. Wer genau hinsieht, erkennt einen stilisierten Krebs auf der einen Seite der Mauer und einen Kraken auf der anderen. Das Torhaus hat über dem Tor einen kleinen überdachten Gang, die Treppenaufgänge befinden sich links wie rechts vom Tordurchgang. Das Tor ist mit Hilfe zweier schwerer hölzerner Querriegel von innen gesichert und schließt aufgrund seines Alters nicht mehr sauber, so dass die Riegel durch einen etwa fingerbreiten Spalt zwischen den Torflügeln zu erkennen sind. Von der anderen Seite des Tores hört man leise Schnarchgeräusche. Den einfacheren Zugang zum Gelände bietet ein schmaler Gang auf der Nordseite, der sich zwischen den Mauern zweier Anwesen erstreckt. Folgt man diesem Zwischenraum einige Schritt weit, kommt man an eine Stelle, wo ein riesiger Feigenbaum die Außenmauer eingerissen hat. Mit einer einfachen *Klettern*-Probe – die durch die Hilfe von Gefährten sogar um 2 Punkte erleichtert ist – kann man ohne große Probleme über die niedrig hängenden Äste des Baumes in den Garten des Anwesens gelangen. Der Garten ist im Zustand vollkommener Verwilderung. Ein Weg schlängelt sich quer durch das zwei Spann hohe Gras und überall wuchern Schlingpflanzen und Brabaker Rohr zwischen Orchideen und Korallenbäumen.

Das gut sichtbare Anwesen besteht aus einem dreistöckigen Mittelbau mit vier kleinen Türmchen auf dem Dach. Das Gebäude war einst in blütenweißen Marmor mit Goldlegearbeiten gekleidet, doch der Marmor ist inzwischen völlig verwittert und hat eine schmutzig-graue Farbe angenommen. Wie in heißen Regionen üblich, hat das Haus nur wenige Fenster, die oft nicht breiter als ein Spann sind, dafür aber über einen Schritt hoch und mit hölzernen Paneelen eingefasst. Im Süden des Gartens steht ein alter Marmorpavillon, dessen Dach eingestürzt ist und in dessen Mitte eine zerfallene, rahjagefällige Statue steht. Eine große Kletterrose hat sich über die Reste des Pavillons ausgebreitet. Ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*-Probe) kann, unter Rosen verborgen, den abgeernteten Cheria-Kaktus entdecken, den Ayla hier angepflanzt hat. Das Gebäude ist entweder durch das unverschlossene Hauptportal oder die geöffnete Tür zur Waschküche zu erreichen. Mit einer gelungenen *Klettern*-Probe +2 ist es möglich, über die Balkone im zweiten Stock einzudringen und über das Dach die Wendeltreppen **WT2** und **WT3** zu betreten. Für ganz Wagemutige besteht natürlich noch die Möglichkeit, sich vom Dach aus, über den offenen Lichtschacht, bis ins Erdgeschoss hin abzuseilen.

DER KELLER

Das Anwesen steht größtenteils auf festem, dunklem Mischgestein und dieses Fundament ist auch in der Bruthöhle (**K01**) zu sehen. Alle Gänge und Räume sind darüber hinaus mit Tonziegeln abgestützt. An den Wendeltreppen **WT1** und **WT3** sind Öllampen auf kleinen Tischen platziert und in allen Räumen gibt es fest an den Wänden angebrachte Öllampen oder Kerzenständer.

K-01) DIE BRUTHÖHLE

Die Bruthöhle der Lankudanim ist von einem Tümpel zu einer beeindruckenden Grotte angewachsen. Die Tiere bauen, den natürlichen Trieben ihrer Vorfahren folgend, das Gestein der Höhlenwände ab und schichten es überall in der Höhle zu kleinen Häufchen auf, auf denen sie ablaichen oder sich zum Schlafen zurückziehen. Die Höhlendecke weist diverse Stellen auf, an denen großflächig Gestein herabgefallen ist, nachdem es nicht hinreichend abgestützt wurde. Die Musten'Cha haben versucht, Schlimmeres zu verhindern, indem sie an mehreren Stellen hölzerne Stützbalken zwischen Boden und Decke einkeilten. Dass die mit Teer bestrichenen Balken trotz allem nur eine Notlösung sind, davon zeugen mehrere im Wasser verrottende Holzreste. Wer genau hinsieht, kann sogar noch die inzwischen von den Tieren abgetragenen Reste der ursprüngliche Wege vom kleinen Tümpel erkennen. In der Mitte dieses Tümpels ist hinter einem auf dem Boden befindlichen Gitter ein nachtschwarzes, schier endlos tiefes Loch zu sehen. Hierbei handelt es sich um einen Tunnel, der in den Szinto mündet. Das emsige Treiben der Tiere hat die Wasserfläche inzwischen bis in den Nebenraum ausgedehnt. Nur zwei Bereiche aus

aufgeschütteter Erde an den beiden Eingängen zur Höhle bieten die Möglichkeit, sich hier trockenen Fußes aufzuhalten. Ansonsten steht das Wasser überall im Raum zwischen einem Spann und drei Schritt hoch.

Wenn die Helden den Raum erreichen, halten sich 12 Tiere in der Höhle auf. Diese fühlen sich durch die Anwesenheit der Helden weder bedroht noch reagieren sie, –sofern sie nicht angegriffen werden – überhaupt auf die Helden.

K-02) DER ALTE PUMPENRAUM

Die Lankudanim haben sich inzwischen bis in diesen Raum vorgegraben und begonnen eine alte, mit einem großen Kessel und vielen abzweigenden Rohren ausgestattete Maschine zu zerlegen, die wohl schon lange nicht mehr genutzt wurde. Eine *Mechanik*-Probe +4 lässt darauf schließen, dass wohl einst ein mit Dampf angetriebenes Pumpenrad an der Maschine Wasser durch die Rohre in verschiedene Bereiche des Hauses gepumpt hat. Dieses Werkstück unbekannter Herkunft ist jedoch schon seit einigen Jahrhunderten nicht mehr funktionstüchtig und nichts anderes als ein großer Haufen Schrott.

K-03) LAGERRAUM MIT LEBENSMITTELN

In diesem Lagerraum stapeln sich Kisten mit Obst und Gemüse und einige Räucherschinken von Selemferkeln hängen von der Decke.

K-04) LAGERRAUM MIT GERÄTEN

Dieser unspektakuläre Raum enthält alte Gartengeräte und Werkzeug für Reparaturen am Haus. Eine kleine, sehr einfache Werkbank steht in der Ecke. In den anderen Ecken stapeln sich Holzreste, Nägel und kaputtes Werkzeug.

K-05) LAGERRAUM MIT RAUSCHKRAUT

Dieser Lagerraum beinhaltet 15 Säcke voll Rauschkraut mit einem Gewicht von jeweils ca. einem viertel Stein. Das Schloss an der Tür erfordert eine *Schlösser Knacken*-Probe + 3.

K-06) VERFALLENES ALCHIMIELABOR

Dieser Raum war zu besseren Zeiten ein Alchimielabor, das einer Akademie würdig gewesen wäre. Zwar ist der Raum vor einigen Jahren wieder in Betrieb genommen worden, die in der Ecke lieblos aufeinander getürmten alchimistischen Geräte deuten jedoch darauf hin, dass vieles nicht mehr zu gebrauchen war. Nichtsdestotrotz enthält das Labor, das von einem großen steinernen Tisch in der Mitte dominiert wird, durchaus noch eine Restausstattung, die regeltechnisch einer Hexenküche entspricht. Ordentlich in den Regalen lagert eine Sammlung von Zutaten, die erst vor kurzem neu besorgt worden ist.

Beim Durchsuchen des Labors kann folgendes entdeckt werden:

- ☞ Heiltränke 2x C, 1xB (WdA 56)
- ☞ 1x Zaubertrank 1x C (WdA 54)
- ☞ 2x Eulentränen (WdA 36)

☞ 1x Schlaftrunk (WdA 58)

☞ 1x Cheriacha (ZooBotanica 233)

☞ 2x Schwadenbeutel (WdA 37)

☞ Schwanz einer weißen Katze, Unauer Salzlake, feiner silbriger Staub, Quasselwurz

K-07) RITUALKAMMER / RUDIMENTÄRES MAGIELABOR

Der Raum wird von dem großen, in der Mitte aufgemalten Pentagramm beherrscht. Beschwörungskerzen, Tiegelchen und Werkzeuge sind an der Seite des Raumes auf einem Tisch gestapelt. Daneben liegen Bücher über Sternkunde in Tulamidya, ein Kalendarium in Tulamidya, eine Abhandlungen über die Zwölfe in Garethi und ein Buch über die 7. Sphäre und deren Bewohner in Zelemja verfasst, auf Seiten aus Selemmer Grün. An der gegenüberliegenden Seite stehen eine große Feuerschale sowie ein Regal mit diversen Pflanzenteilen und Tierkadavern. Eine *Magiekunde*-Probe+5 bringt die Erkenntnis, dass der Ritualkreis, welcher offensichtlich zur Dämonenbeschwörung verwendet wird, nicht ordentlich gezeichnet wurde. Die Muster sind zwar vollständig, jedoch nachlässig und ziemlich verworren gezeichnet. Ein ordentlich ausgebildeter Magier, gleich welcher Gilde, würde mehr Sorgfalt bei seinen Ritualen aufwenden. Die Ursache hierfür liegt darin, dass Nazir zwar die Zeichnungen im *Ketab as'Sefaloth* zur Verfügung stehen, er jedoch nicht auf seine Dämonenbeschwörer verachtende Lehrmeisterin Sefira zurückgreifen konnte, die ihn auf Fehler in der Umsetzung aufmerksam machen und verbessern hätte können. Eine *Götter/Kulte*-Probe kann die Helden erkennen lassen, dass die Objekte im Regal einigen der Zwölfe zugeordnet werden und offenbar als Donarium für eine Beschwörung dienen können:

☞ Efferd: Zedernholz

☞ Travia: roter Fingerhut, tote Gans

☞ Boron: toter Rabe

☞ Hesinde: Blutulmenblätter, Lotosblüten, Salz

☞ Tsa: tote Eidechse, Kirschbaumholz, Sternanis

☞ Peraine: Arangen/Zwiebeln

K-08) DAS VERLIES / DIE RICHTKAMMER

Dieser Raum ist der wohl unheimlichste des Anwesens. Die Tür ist mit einem stabilen Schloss gesichert (*Schlösser Knacken*-Probe +4). Sobald die Tür geöffnet wurde, schlägt einem der strenge Geruch von Ausscheidungen und frischem Blut entgegen. Wenn Licht in den unbeleuchteten Raum fällt, kann man neben einem dunklen Richtblock mit Eisenbügel zum Fixieren der Opfer, viele Ketten erkennen, die von der Decke hängen. Drei kleine Käfige, gerade groß genug für einen Menschen, stehen an der Außenwand, sowie ein Tisch mit Folterwerkzeugen an der anderen. In der Decke ist ein kleines Loch an der Nordostseite zu erkennen, durch das man Blut aus dem Sakralraum ausspülen kann.

An einer der Ketten hängt kopfüber die ohnmächtige Ayla. Ihr Rücken ist gezeichnet von etlichen blutigen Peitschenstriemen. Wenn die Helden Ayla finden, ist sie zwar ohn-

mächtig und schwer verletzt, aber noch am Leben. Wenn jetzt schnell gehandelt wird, kann man ihr Leben noch retten (LeP 4/27, 1 Wunde am Torso). Sobald Ayla wieder einigermaßen aufgepäppelt wurde, kann sie den Helden erzählen was wirklich passiert ist bzw. passieren soll.

Was Ayla weiß

Ayla kann den Helden ziemlich umfassend berichten, was bisher geschehen ist. Sie wurde nach ihrer Rückkehr für den Verrat bestraft und ist nur deshalb noch nicht tot, weil ihr Schwiegervater Nazir sie für ihre Untreue leiden sehen will. Sie weiß, dass Harani mit einem Eschenmenschen aus den Sümpfen vermählt werden soll. Wie das Ritual genau aussieht, weiß sie nicht, aber sie fürchtet um die Seele ihrer Tochter. Harani freut sich mit kindlicher Naivität über die Ehre, die Auserwählte zu sein. Nach Aylas Ansicht kann sie aber nicht abschätzen, was das tatsächlich bedeutet. Ayla kann den Helden auch erzählen, dass Nazir im Studierzimmer ein merkwürdiges Buch hat, aus dem er widernatürliche Zauber lernt. Außerdem kann sie den Helden erzählen, was es mit den Lankudanim auf sich hat. Wo das Ritual stattfinden soll, weiß sie nicht genau, aber dass ihr Schwiegervater umfassende Untersuchungen dazu durchgeführt hat und sich seine Notizen sicherlich in dessen Studierzimmer befinden.

K-09) FAMILIENGROB

Der Raum ist an allen Seiten mit länglichen, gemauerten Nischen übersät, in denen zu festen Ballen eingewickelte Mumien liegen. Die Nischen haben kaum noch Platz für die Toten aller Jahrhunderte, so dass man einige auch in Holzkisten vor den Nischen bestattet hat. In der Mitte des Raums liegt auf einem ovalen Steintisch die Leiche von Nazirs Bruder *Tolan*. Der Tote ist vollständig entkleidet, jedoch mit goldenem Geschmeide versehen auf einem weißen Leinentuch aufgebahrt. Die Form von Halskrause und Gürtel erinnert an Schmuck, wie man ihn bei den Achaz in *Ch'rys Szinth* sehen konnte. Sein Körper weist an mehreren Stellen im Bauchbereich Stichverletzungen auf. Dass Tolan noch keinen Tag lang tot ist, und von Speeren aufgespießt wurde, kann eine bestandene *Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* +2 Probe enthüllen. Zur späteren Anwendung liegen neben der Leiche Werkzeuge und Instrumente für den Mumifizierungsprozess bereit.

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss enthält alle notwendigen Räumlichkeiten wie Küche, Abort oder Bedienstetenrakt. Ebenso sind die repräsentativen Räume für den Empfang der Gäste oder öffentliche Wohnräume hier untergebracht. Die Räume sind hell verputzt und früher sogar schön geschmückt gewesen. Was vom einstigen Glanz übrig blieb, ist je nach Raum sehr

unterschiedlich, wenn nicht sogar völlig verschwunden. Es gibt drei Wendeltreppen in diesem Stockwerk. **WT1** und **WT3** führen nach unten wie nach oben. **WT2** führt nur nach oben.

EG-01) DER EINGANGSBEREICH

Das Tor zwischen Garten und Eingangshalle ist zum Zeitpunkt des Eindringens der Helden nicht geschlossen. Wer sich geschickt anstellt, kann also problemlos und leise durch den Haupteingang spazieren. Der Eingangsbereich ist mit bunten Mosaiken geschmückt bzw. dem, was davon noch erhalten ist. Die Bilder an Boden und Wänden sind großflächig von der Wand abgefallen und wurden bis heute nicht mehr ersetzt. Das Fußbodenmosaik ist ebenfalls zerstört und die Löcher wurden notdürftig mit Lehm wieder aufgefüllt. Ein großer, dunkel angelaufener, zwölfarmiger Kronleuchter hängt an einer Kette von der Decke herab. Die Tür zu **EG-09** ist zu, aber unverschlossen.

EG-02) DER ІППЕПНОФ

Der Innenhof besteht aus zwei Bereichen. Vom Eingang und allen anderen Räumen aus erreicht man zunächst einen offenen Säulengang, der den eigentlichen Innenhof umfasst. Die Säulen sind aus Holz und reich mit Schnitzmustern verziert. Von allen Seiten kann man in den Innenhof treten, in dessen Mitte ein großer Springbrunnen steht. Die großen Marmorfische am Rand haben wohl früher Wasser gespuckt. Dass dieser Brunnen schon lange nicht mehr funktioniert ist schon allein daran zu erkennen, dass Blumen und Kräuter im Brunnenbecken gepflanzt sind. Zwei steinerne Sitzbänke sind an den kurzen Enden des Innenhofs aufgestellt. Im Säulengang und Innenhof sind abgetretene Mosaiksteine ausgelegt, die oft nur notdürftig repariert wurden. Von hier aus kann man die beiden oberen Stockwerke einsehen, die mit Holzverschalungen zum Innenhof hin verziert wurden. Die Decke besteht nur aus einem etwas breiteren Rand oberhalb des zweiten Stocks und ist ansonsten ein offener Lichtschacht. Sollte Ihren Helden nicht klar sein, dass sie sich beeilen müssen, so können Sie sie vom Innenhof aus ein Gespräch belauschen lassen, in dem sich die Hausbewohner über das bald stattfindende Ritual oder Aylas Schicksal im Keller unterhalten.

EG-03) WOHNBEREICH DER DIENERSCHAFT

Der ärmliche Raum mit den nicht verputzten Wänden wird von nachträglich aufgestellten Trennwänden aus Holz in je einen Bereich für die Männer und einen für die Frauen unterteilt. Zwischen den acht Betten stehen kleine Schränke oder Kisten mit der persönlichen Habe der einzelnen Bediensteten. Hier gibt es nicht viel zu holen.

EG-04) WASCHKÜCHE UND OFEN FÜR'S BAD

Eine einfache Waschküche mit Bottichen und langen Leinen zum Trocknen. Neben dem Ofen, der den Raum und das Wasser des Bades im Nebenraum heizen kann, ist nur die Tür nach

Draußen von besonderem Interesse. Da es vom Wäschekochen heiß und schwül ist, hat Karhima die Tür nicht verschlossen, sondern nur angelehnt. Wer sich durch die enge Waschküche schleichen will, sollte sich vorsehen, dass er nicht gegen einen Bottich tritt oder gar eine Leine herunter reißt und die Bewohner auf sich aufmerksam macht.

EG-05) BAD UND UMKLEIDEN

Der Nordflügel des Erdgeschosses enthält unter anderem das große Bad. Es gibt zwei kleine, nach Geschlechtern getrennte Umkleiden, mit jeweils einer Holzbank und Tüchern zum Abtrocknen auf einem Stapel. Dahinter liegt das bunt gekachelte, aber extrem düstere Bad mit einem großen, anderthalb Schritt tiefen Becken. Von der Decke hängt genau über dem Becken, zwei Schritt über der Wasseroberfläche, an kleinen goldenen Ketten ein ca. 2 Spann durchmessender fast glasklarer Kristall, der von innen heraus schwach grünbläulich leuchtet. In der mittels Kristallomantie gezüchteten Schale liegt ein fast faustgroßer Gwen-Petryl-Stein, der aufgrund der dicken Staubschicht kaum noch Licht von sich gibt. Wer genauer hinsieht (*Sinnenschärfe*-Probe), erkennt in den bunten Kachelmustern die Darstellungen von efferdungefälligen Meeresungeheuern. Auch der tiefliegende Sims am Boden sieht aus wie ein Sitz für jemanden, dem es egal ist, ob der Kopf noch über Wasser ist oder nicht. An der Ostseite ist ein kleiner Schrank mit ranzigen Duftölen und streng riechenden Salben in kleinen Tiegeln.

EG-06) KÜCHE

Die Küche ist seit langer Zeit in Gebrauch, wie man an den uralten Holzmöbeln im Raum und der an der ganzen Decke sichtbaren Rußschicht erkennen kann. Töpfe, Pfannen und größere Mengen an Lebensmitteln sind in der Küche verteilt, sowie ein großer Tisch mit genug Stühlen, damit die Dienerschaft hier speisen kann. Zum Zeitpunkt der Hausdurchsuchung der Helden ist *Salife* vorwiegend in der Küche und kümmert sich darum, eine Fischsuppe zu kochen.

EG-07) WOHNRAUM DER WACHEN

Der Raum enthält die Betten der Wachen. Das einzige Fenster, durch das Licht in den Raum fallen kann, ist die zum Innenhof gerichtete Öffnung, in die eine von Schnitzereien durchbrochene Holzplatte eingesetzt ist. Auf Ständern sind einige extrem alte Rüstteile verstaut. Grünspan und eine dicke Staubschicht deuten darauf hin, dass diese schon sehr lange nicht mehr benutzt wurden. Auf einem breiten Schränkchen steht die bronzene Statue eines Mantikors.

EG-08) LAGERRAUM

Ein Vorratsraum mit Lebensmitteln für die Küche.

EG-09) WACHSTUBE

Die kleine Wachstube im Eingangsbereich enthält neben zwei Stühlen und einem Tischchen mit Kamelspiel nichts von Interesse.

EG-10) DAS EMPFANGSZIMMER

Dieser Raum dient, allem Verfall und Niedergang zum Trotz, immer noch als repräsentativer Empfangsraum für Gäste. Die Wände sind weiß getüncht und Wandteppiche bedecken gnädig die Stellen, an denen der Putz sich gelöst hat. Entlang der Wände verlaufen lange Sitzbänke, die mit Teppichen und Kissen zum Sitzen einladen. Mit Gold und Edelsteinen geschmückte Tischchen stehen vor den Sitzflächen und in einer verglasten Vitrine ist ein Gedeck aus fein bemaltem Unauer Porzellan zu sehen. Die Decke ist mit Kassetten aus dunklem Ebenholz verkleidet, von der drei große Kronleuchter herabhängen.

EG-11) BANNERRAUM

Dieser Raum ist klein, eng und vollkommen abgedunkelt. Von der Decke hängen diverse Banner, Flaggen und Fahnen herab. Eine erfolgreiche Probe auf *Heraldik*+6 bringt zum Vorschein, dass es sich bei den Motiven um bosparanische Feldzeichen und sehr alte tulamidische Banner handelt. Der Staubmenge zufolge, die sich im Raum und auf den Bannern gesammelt hat, sind die Helden allerdings die ersten, die diesen Raum seit vielen Generation betreten. Wer die Banner berührt, wühlt eine große Staubmenge dabei auf, sodass es eine gelungene KO-Probe+3 erfordert, um nicht laut husten zu müssen.

EG-12) WOHNRAUM

Der Raum ähnelt **EG-10**, ist jedoch weniger prunkvoll. Viele Kissen sind als einfache Sitzgelegenheit auf dem Boden verteilt, ebenso diverse persönliche Gegenstände, die nicht ordentlich weggeräumt wurden. Neben einem Buch mit tulamidischen Märchen findet man eine unfertige Partie Rote- und Weiße-Kamele, ein altes Saiteninstrument mit dickem Bauch und drei Saiten sowie den wandelnden Diwan.

DER WANDELNDE DIWAN

Gestalt: Ein großes träges Wesen, dessen Rücken an eine große Polsterliege erinnert.

Ursprungswesen: Phraisschaf und Riesenschildkröte
Dieses kuriose Wesen hat die Familie von *Sefira Alchadid*, der berühmten Selemer Chimärenmeisterin und Lehrmeisterin Nazirs, erworben. Sobald die Helden die Tür vom Wohnraum auflassen, bewegt sich der Diwan frei im Erdgeschoß umher. Nach einem Happen am Brunnen wird er versuchen, in die Küche zu kommen und sich an den Küchenkräutern gütlich zu tun. Helden gegenüber wird der Diwan sehr zutraulich und neugierig sein.

EG-13) WOHNRAUM MIT GEMÄLDE

Der Raum ähnelt **EG-10** und **EG-12**. Was die Aufmerksamkeit der Helden auf sich ziehen könnte, ist ein großer Wandteppich an der Nordwand, der eine Kriegsszene aus

vergangenen Tagen darstellt. Das Bild zeigt einen Mann mit Turban und Spiegelpanzer, der in der Linken einen Mondstein hält und mit der Rechten auf eine Schar heranstürmender Männer deutet, die man mittels einer *Geschichtskunde*-Probe +3 als bosparanische Legionäre identifizieren kann. Hinter dem Mann sind die Schemen von Lankudanim zu erkennen, zu denen dünne grüne Linien vom Kristall aus hinführen. Dieses Bild gibt den Helden einen Hinweis auf den Steuerkristall für die Chimären. Darüber hinaus befindet sich noch eine Voliere mit bunten Singvögeln im Raum.

EG-I4) KULTURRAUM MIT ALTAR

Der Haustempel beinhaltet drei Reihen mit Gebetsteppichen, die mit Stangen auf dem Boden fixiert sind. Auf dem Altar sind diverse Figuren aus den verschiedensten Materialien und unterschiedlichster Größe zu sehen. Neben einigen leicht zu identifizierenden Mantikor-, Eidechsen-, Schlangen- oder Löwenstatuen sind andere schwieriger einer Gottheit zuzuordnen. Neben den bekannten Gottheiten finden sich hier ein glutäugiger Stier, ein feister Alligator und eine große Kröte. Spätestens der Riesenkrake oder die Assel wird einem götterfürchtigen Helden sicher die Sorgenfalten auf die Stirn treiben.

EG-I5) SAKRALRAUM

Die durch einen CLAUDIBUS (Schlüsselmeister, 8 AsP, 5 ZIP*) geschützte Tür lässt sich durch eine *Schlösser Knackten-Probe* +16, ein FORAMEN +5 (zusätzliche 8 AsP Kosten) oder rohe Gewalt (KK-Probe +19, 40 Strukturpunkte, 6 Härte, 12 Struktur) öffnen. Der fensterlose Raum beinhaltet beim Eintreffen der Helden nicht mehr als einen kleinen mehrstufigen Schrein, auf dem der faustgroße Mondstein *Korja-Zalim* (Beschreibung im *Anhang*) liegt. An einem Platz an der Wand kann man noch am fehlenden Staub erkennen, dass hier einmal ein Objekt von 0,5 x 1,5 Schritt stand. Diese Kiste mit den heiligen Familienerbstücken, wie zum Beispiel das *Ketab as'Sefaloth*, hat die Familie mit zum Ritual im Sumpf genommen.

EG-I6) BIBLIOTHEK/ EMPFANGSRAUM

Wer nicht durch Besitz allein zu beeindrucken ist, der wird von Nazir auch gerne einmal in seine vorgebliche Bibliothek geführt. Die Wände sind eingerahmt von Regalen aus dunklem Holz, in denen uralte Folianten und viele Schriftrollen schlummern. Viele Bücher sind teilweise so alt, dass sie bei Berührung in sich zusammenfallen. Kaum etwas davon wurde seit Jahrhunderten wirklich einmal angefasst oder gar gelesen. Um trotzdem den Eindruck aufrechterhalten zu können, sind viele Bücher nicht mehr als leere Einbände, die im Regal Platz wegnehmen. Die gestapelten Schriftrollen sind teils noch gut erhalten, aber oft auch unbeschrieben. Wer eines der intakten alten Bücher findet, hat eher ein altes Rechnungsbuch auf Ur-Tulamidya in den Händen oder ein

in Chrmk verfasstes Werk über Ackerbau in den Echsen-sümpfen, als einen wirklichen Wissensschatz zu betrachten. In der Mitte des Raums ist eine Sitzgruppe im tulamidischen Stil aus Kissen und niedrigen Tischen aufgebaut. In einem aufgeklappten Buchständer liegt eine Abschrift der 99 *Gesetze* als Augenwischerei für Fremde.

EG-I7) ABORT

Ein gewöhnlicher Abort. Die Gruben im hinteren Bereich sind jedoch inzwischen nach unten hin offen, da die Decke der Bruthöhle bis hierhin reicht. Eine Schale mit glimmenden Kräutern kämpft gegen den Geruch im Raum an.

DAS ERSTE OBERGESCHOSS

Das erste Obergeschoss umfasst vor allem die Schlafgemächer der Familie. Der Trakt der Männer liegt im Norden, der der Frauen im Süden.

01-01) RUNDGANG IM I. STOCK

Der Gang mit ausgetretenem Holzparkett und großen Arkadenbögen zwischen den Säulen führt einmal ganz um den Schacht des Lichthofs herum. Ein etwa ein Schritt hohes Gitter verhindert, dass man in den Hof stürzen kann. Der ganze Umlauf ist aus Holz gearbeitet und an der Lehmziegelwand des restlichen Hauses verankert. Der Gang ist offen gehalten, damit Licht herein fallen kann. Um dies für die inneren Räume nutzbar zu machen, sind die zum Hof zeigenden Wände von großen Fenstern durchbrochen, in die Holzpaneele mit Schnitzmustern eingelassen sind.

01-02) GROßER SPEISESAAL

Der riesige Speisesaal der Familie wird von einer langen, kniehohen Tafel aus dunklem Ebenholz dominiert. Entlang der Tafel sind Hocker mit Sitzkissen und daran befestigter Rückenlehne aufgereiht. Unter einer mit bizarren Mustern bemalten Decke hängen zwei große, dunkel angelaufene Kronleuchten über den Kopfenden der Tafel. In Schränken an der Ostseite sind Schüsseln, Platten, Besteck und Geschirr für die gemeinsamen Mahlzeiten der Familie verstaut. Zu jeder Seite führt eine Tür in die Korridore, die durch die Trakte der Männer bzw. Frauen laufen.

01-03) NAZIRS SCHLAFGEMACH

Das größte Schlafzimmer im Männertrakt beinhaltet vor allem ein fast zwei Schritt breites Doppelbett mit reich verziertem Baldachin. Neben einem wuchtigen Schrank mit persönlicher Kleidung finden sich in einer Kommode mehrere altertümlich wirkende Gewänder, die jeder Gildenmagier sofort als Roben für verschiedene magische Rituale identifizieren kann. Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass das Große Gewand für die Manipulation von Geist und Materie nicht vorhanden ist und das schwarze Beschwörungsgewand im knöchellangen, tulamidischen Stil noch klamm ist und

nach Seife riecht. Ein großes ausgebleichenes Wandgemälde mit bizarren Szenen von auf Schlingern in die Schlacht reitenden Menschen schmückt die Ostseite des Raums. Das Bild zeigt eine verklarte Darstellung der Vorfahren des Hauses Musten'Cha während der Dreivölkerschlacht, in welcher der elementische Großsultan um 207 v.BF die Bosparaner und ein belenisches Heer mit einer List bezwang.

01-04) TOLANS SCHLAFGEMACH

Das zweitgrößte Zimmer gehörte Nazirs Bruder Tolan, der inzwischen verstorben ist. Das Zimmer wurde bereits von Karhima leer geräumt. Persönliche Gegenstände wie hölzerne Tierschnitzereien und Goldschmuck sind in zwei Körben verstaut, um andernorts gelagert zu werden. Ebenso ist die gesamte Kleidung aus Truhen und Schränken ausgeräumt und fein säuberlich auf dem Bett gestapelt.

01-05) PRIVATES SCHLAFGEMACH

Dieses Zimmer gehört einem Mitglied der Familie. Neben einem alten und nicht ganz so prunkvollen Himmelbett befindet sich in Truhen Kleidung von mittlerer bis höherer Qualität. Der Stil ist als sehr archaisch zu bezeichnen und mit einer *Geschichtswissen*-Probe +4 erkennen die Helden, dass es sich gerade bei den Festgewändern um den Stil aus lang vergessenen Zeiten – wahrscheinlich aus der Epoche des Großsultanats Elem – handelt. Lavendelsträube sollen Motten fernhalten, haben aber gegen die Jahrhunderte nicht viel ausrichten können. Ein kleiner Tisch mit Sitzgelegenheit und einigen privaten Gegenständen, etwa ein Buch, Waqqif, Geld oder Schmuck, Schminke, alte Figurinen oder alte Gemälde runden das Bild ab. Das Zimmer ist schon länger nicht mehr renoviert worden und man kann die Lehmziegel an den diversen Stellen erkennen, wo der Putz sich von der Wand gelöst hat. Unter Umständen hängt keine Lampe an dem einst dafür vorgesehen Platz an der Wand, sondern es steht nur noch ein Kerzenständer oder eine Öllampe im Raum herum. Diese Beschreibung dient als Beispiel für alle privaten Zimmer (01-07, 01-09 bis 01-11 und 01-20 bis 01-23). Eine gründliche Durchsuchung der Zimmer mittels einer *Sinnenschärfe*-Probe fördert je TaP* Gegenstände im Wert von 8 Dukaten (max. 96) zu Tage, verbraucht aber je Probe auch 10 Spielrunden.

01-06) CHAREZZ SCHLAFGEMACH

Charezz, der wie sein Onkel Nazir Magie beherrscht, ist nach Tolans Tod der zweite Mann in der Familienhierarchie. Da nun das deutlich größere Zimmer seines Onkels frei geworden ist, hat Karhima bereits begonnen, seine Habseligkeiten zu packen, um sie später in das freigewordene Gemach zu bringen. Auffällig im Raum sind diverse kurze Holzstäbe mit Kristallen an der Spitze. Auch wenn diese wie Magierstäbe aussehen, sind es nur gewöhnliche Stäbe. Mittels einer *Geschichtswissen*-Probe +4 oder *Magiekunde*-Probe

+6 lässt sich zwischen den Werkstücken und einem *Szepter der Macht* der kopthanischen Repräsentation eine sehr auffällige Ähnlichkeit finden, auch wenn keines der Szepter von Magie durchdrungen ist. Charezz hat nach den Beschreibungen seines Onkels aus dem *Ketab as'Sefaloth* versucht, selbst *Szepter der Macht* herzustellen, doch bislang sind seine Versuche alle gescheitert.

01-08) LEERES ZIMMER

Dieses Zimmer wird zurzeit nicht benutzt, da es keinen weiteren Mann der Familie gibt. Alle Möbel sind von großen Tüchern verhüllt. In dicht gestapelten Kisten und Truhen finden sich Unmengen an Kleidern.

01-12) „GEHEIMER GANG“

Der vom Rundgang abzweigende Weg endet unvermittelt vor einer Holzverkleideten Wand. Hier verbirgt sich eine Geheimtür, die durch vorsichtigen Druck auf das richtige Holzpaneel (FF-Probe) zurückschwingt. Mit *Zwergennase* kann die Tür problemlos gefunden werden und auch eine Probe auf *Baukunst*+2 oder *Sinnenschärfe* +6 kann weiterhelfen. Alternativ geht Faizal gerade durch die Tür, da er der Familie ein Schmuckstück entwenden wollte (eine Halskette).

01-13) WAFFENSAMMLUNG DER FAMILIE

Der Raum ist mit einem Vorhängeschloss (*Schlösser Knacken*-Probe+3) gesichert. Im Raum werden Waffen aus den Zeiten einstiger Größe des Hauses Musten'Cha gelagert. Neben einigen Dutzend Khunchomern und Waqqif sind an den Wänden diverse – teils überlange – Dschadras zu finden. Spiegelpanzer, Iyranlederrüstungen und Spitzhelme mit Turbanen hängen auf Rüstungsgestellen. An den Wänden wurden Schilde in allerlei Formen platziert. Bei genauerer Betrachtung sind etliche der Waffen aus Bronze gefertigt oder haben nie zum Kämpfen getaugt, sondern dienen nur repräsentativen Zwecken. Auch Waffen aus den Dunklen Zeiten finden sich hier – meist jedoch in bedauerlichem Zustand. Besonders sticht dabei ein altulamidisches Sichelschwert hervor, das als einzige Waffe von *Faisal* gepflegt wird, da er hofft diese Waffe durch seine treuen Dienste irgendwann einmal als Belohnung zu bekommen.

01-15) ZIMMER VON AYLA UND HARANI

Es stehen zwei Betten im Raum und die Ausstattung ähnelt den anderen privaten Räumen. Ins Auge fällt jedoch sofort, dass der Raum durchwühlt worden ist. Alle Schränke und Truhen sind ausgeräumt und Kleidung wie auch Alltagsgegenstände liegen wahllos auf dem Boden. Die Familie hat das Schlafgemach gründlich durchsucht, in der Hoffnung einen Hinweis zu finden, wohin beide geflohen sind. Es fehlen außerdem sämtliche persönliche Gegenstände, da Ayla auf ihrer Flucht alles mitgenommen und verkauft oder im Szinto versenkt hat, damit man sie nicht magisch aufspüren konnte.

01-15) ZIMMER VON HATITSCHÉ

Das Zimmer ist unbenutzt, da seine ehemalige Bewohnerin *Hatitsche*, die Mutter von Nazir, bereits vor mehr als zwanzig Jahren gestorben ist. Allerdings hat Nazir verboten, dass jemand anderes in das größte Zimmer des Frauentrakts zieht. Es stehen frische Blumen in zwei Vasen im Raum. Der Tisch sowie das Porzellangedeck darauf sind sauber und blank geputzt. Das große Himmelbett ist ordentlich gemacht, aber von einer dünnen Staubschicht überzogen. Auch die Moten, die beim Öffnen des Schrankes panisch ihre Futterstelle verlassen, deuten wie der angelaufene Silberspiegel und die vor den Fenstern aufgehängten Teppiche darauf hin, dass hier niemand mehr lebt. Wer den Teppich vor dem Bett genauer untersucht, wird mit einer *Sinnenschürfe*-Probe+4 feststellen, dass mit verblassten Kreidestrichen Ornamente auf den Teppich gemalt sind. Mit einer *Magiekunde*-Probe+6 sind Symbole und Strukturen zu erkennen, die bei einer Geisteranrufung verwendet werden würden. Tatsächlich fristet die Seele der grausamen alten Frau ihr Dasein in der Dritten Sphäre immer noch als Spukgestalt, die in den von ihr über alles geliebten Silberspiegel gebunden ist.

01-19) ZIMMER VON FEDIME

Hier spielt die geistig zurückgebliebene Fedime mit einem Ball und ihrer persönlichen Chimäre *Szlachzaz*. Die Tür ist nur angelehnt und man hört Kinderlachen auf dem Gang. Wer durch den Türspalt sieht, sieht zuerst das kleine Mädchen auf seinem Bett sitzen. Mit einer gelungenen *Sinnenschürfe*-Probe sind Fedimes Missbildungen auszumachen und wenn die Helden sie für einige Augenblicke beobachten, kommt die Chimäre ins Blickfeld und bringt einen Ball, den das Kind wieder wegwirft. Wird die Tür einfach aufgerissen, brüllt Fedime vor Schreck los und *Szlachzaz* geht auf die Helden los, um sein Frauchen zu schützen.

01-24) AUSGEBRANNTES ZIMMER

Das Zimmer ist unbenutzt und sowohl Wände als auch die Decke sind rußgeschwärzt. Ein verbrannter Teppich liegt auf dem Boden, verkohlte Reste von zwei Truhen und einem Bett stehen im Raum. Die Decke hat sich fast bis zum Boden hin abgesenkt und wird von zwei dicken Kanthölzern gestützt, die man – um das völlige Wegbrechen der Decke zu verhindern – unter die Decke geklemmt hat. Auf den Überresten des Teppichs kann man die Silhouette eines Menschen

erahnen und den schwachen Geruch verbrannten Fleisches riechen. In diesem Raum kann teilweise in die darüber liegende ehemalige Ritualkammer (02-02) geblickt werden, in der das Unglück seinen Anfang nahm, das zu dem Tod des Dieners geführt hat.

DAS ZWEITE OBERGESCHOSS

Das zweite Obergeschoss umfasst auf deutlich kleinerer Fläche nur einige Wohnräume und Studierzimmer. Nach Norden, Süden und Osten hin kann man die Dachterrassen erreichen. Bis auf die Ritualkammer 02-02 und den Karzer 02-10 haben alle Räume Fensteröffnungen in den Außenmauern. Abwärts führen von hier aus alle drei Wendeltreppen, nach oben hin zum Dach nur WT2 und WT3.

02-01) RUNDGANG IM 2. STOCK

Der Gang führt diesmal nicht ganz um den Lichtschacht herum, beinhaltet dafür aber eine Abzweigung, die zu WT1 führt. Die Wände, welche den Gang von Zimmer 02-12 und 02-11 trennen, sind nicht gemauert, sondern Holzverschalungen, die wohl später eingefügt wurden.

02-02) EHEMALIGER RITUALRAUM

Das einst nach Osten hinausgehende Fenster ist erst vor einigen Jahren zugemauert worden, da Nazir ungestört sein wollte. Die Wände des Raums deuten auf eine verheerende Hitzeentwicklung hin. Lehmziegel sind großflächig freigelegt und von Rissen und Sprüngen durchzogen. Auf dem Boden sind konzentrische Kreise zu erkennen, die in den Boden eingebrannt sind und an Wellen im Wasser erinnern. Nazir hat in diesem Raum seine ersten Dämonenbeschwörungen erprobt. Leider ist im frühen Stadium eine Beherrschung nicht gelungen, was den Tod eines Dieners und die Zerstörung des Raums nach sich zog. Nazir kam nur knapp mit dem Leben davon und nach diesem Erlebnis verlagerte er sein Labor in den Keller.

02-03) STUDIERZIMMER VON NAZIR

Nazirs persönliches Studierzimmer ist einer der Räume, in denen die Helden viele Informationen finden können. Auf zwei großen Schreibtischen liegen verstreute Notizen herum. Neben den Notizen und Büchern auf den beiden großen Schreibtischen ist noch der Pflanzkübel mit einer verwelkten Kletterpflanze auffällig. Die verschrumpelten Reste der purpurnen Blätter und Beeren können mit einer *Magiekunde*-Probe+4 oder *Pflanzenkunde*-Probe+6 mühselig als Blutblatt

(ZooBotanica 230/231) identifiziert werden. Entweder wurde der Pflanze die zum Wachstum benötigte astrale Kraftquelle entzogen oder sie kam in Kontakt mit einer dämonischen Präsenz, welche Blutblatt sofort verwelken lässt. Tatsächlich war letzteres der Fall, denn Nazir ist mit dem dämonisch pervertierten *Ketab as'Sefaloth* der Pflanze zu nahe gekommen. Aufmerksamen Beobachtern fällt mit einer *Sinnenschärfe*-Probe der aufgewühlte Boden unter der Pflanze ins Auge und sie können einen langen Bergkristall aus den Wurzeln des Blutblatts ziehen. Der acht Finger lange Bergkristall ist ein 10 AsP Kraftspeicher und wurde Nazir zusammen mit der Pflanze und dem Topf als symbolisches Geschenk für das Bündnis mit dem Achaz-Schamanen *Zirrhazz Sca'Zill* überreicht.

Auf dem Tisch finden sich mehrere Blätter voll mit Briefen und Notizen sowie eine Karte der Umgebung nördlich von Selem mit angekreuzten Punkten und einer dick umkringelten Stelle. Neben letzterer hat jemand auf *Tulamidya Quad Ashtarra* (tul. Kraftplatz) notiert. Die Helden können im Raum Korrespondenz von Nazir finden, die ein wenig Licht ins Dunkel bringt. Sollte keiner der Helden Chrmk oder *Tulamidya* als Schrift beherrschen, kann ihnen notfalls der H'Szint-Priester *Shr'Zzss* die Briefe übersetzen, ansonsten verbleibt immer noch die Karte mit dem Hinweis auf den Ritualplatz, um der Handlung weiter zu folgen. Eine Ausformulierung der Briefe steht als Download zur Verfügung.

02-04 BIBLIOTHEK

Die wirkliche Bibliothek beinhaltet neben vielen uralten Büchern, die von der nie vergehenden Größe des Großsultanat Elems künden, zahlreiche Werke über Astronomie, Seefahrt, Tierkunde, Magie – insbesondere Chimärologie – und die Reiche der Echsen. Die Bibliothek ist eine wahre Fundgrube längst vergessenen Wissens, allerdings sind viele Bücher nur noch ein Haufen verklumpter Pflanzenfasern. Einige Exemplare aus Selemer Grün sind noch in einem guten Zustand, sie zu erhalten hätte man aber schon vor Jahren in die Wege leiten müssen. Viele Bücher sind noch lesbar, sofern der Leser des Chrmk mächtig ist oder mit einer archaischen Form des *Ur-Tulamidya* zurechtkommt.

02-05) RAUM MIT WIRREN ZEICHNUNGEN

Der Raum ist völlig leer und die Tür schließt nicht mehr richtig, da sie gewaltsam von Innen aufgebrochen wurde. Alle Wände, der Fußboden und die Decke sind mit wirren geometrischen Mustern bedeckt, die teilweise mit Kohlestiften aufgemalt und teilweise in den Putz gekratzt wurden. Im schmalen Fensterrahmen aus Lehmziegeln sind Kratzspuren zu finden, die nach außen führen und sich auf der Marmorverkleidung des Hauses fortsetzen. Schon mehr als ein wahnsinnig gewordenes Familienmitglied hat hier den Rest seines Daseins fristen müssen, bis schließlich der zuletzt hier eingesperrte *Radushan* Kraft seiner Magie ausbrach und in seinem Wüten vier Diener umbrachte, ehe er wieder ruhig gestellt werden konnte.

Was die Helden aus den Informationen verstanden haben oder zumindest errahnen sollten:

☛ Nazir hat durch das *Ketab as'Sefaloth* Zugang zum magischen Wissen seiner Vorfahren erlangen können. Es zeigt ihm Hinweise und Visionen, aus denen er eine neue glorreiche Zukunft für das Haus Musten'Cha herausliest. Diese soll mit einer Verschmelzung von Mensch und Achaz eingeleitet werden, um eine neue mächtige Rasse zu schaffen, die am Ende über beide Völker gebieten wird – soweit zumindest seine Hoffnungen.

☛ Der Achaz-Schamane *Zirrhazz Sca'Zill* vom Stamm der *Akkr'Tzr* ist nach Gesprächen mit Nazirs Neffen zu einem Verbündeten geworden. Nazir ist überzeugt, dass es dem Schamanen ebenfalls um eine ruhmvolle Zukunft für beide Seiten geht.

☛ Es hat Nazir einiges an Zeit und Kreativität gekostet, einen günstigen Ritualplatz für die Verschmelzung zu finden. Am Ende hat er sich mit dem experimentellen Aussetzen von *Blutblatt* geholfen, um einen guten Platz zu finden.

☛ Für seinen Sohn suchte er eine möglichst 'reine' Frau, die ein Kind für die geplante Verbindung hervorbringt. Die Geburt seiner Enkelin Fedime und deren Missbildungen, aber auch sein Wissen um die Erschaffung von Chimären waren für ihn klare Zeichen dafür, dass er frisches Blut in diese Verbindung einbringen muss.

☛ Die astrologischen Berechnungen interpretieren die Helden mit einer *Sternkunde*-Probe +4 so, dass heute Nacht der optimale Zeitpunkt für das Ritual der Verschmelzung ist.

02-06) TROPHÄENRAUM

Der Raum ist mit schweren Vorhängen völlig abgedunkelt. Wer die Tür öffnet, blickt direkt in das Gesicht eines ausgestopften Baumdrachen, der auf einigen alten Ästen arrangiert wurde. Eine unmodifizierte MU-Probe ist nötig, um nicht zurückzuschrecken. Der Raum ist vollgestopft mit lieblos abgestellten und übereinander gestapelten Tierpräparaten. Neben dem Baumdrachen finden sich auch normalere Präparate wie Alligatoren, Selemferkel oder verschiedene Vögel. Wer einige Schritte mit einer Lampe hineingeht, sieht an der Nordwand auch die ausgestopften Hüllen eines Achaz und eines Waldmenschen stehen.

02-07) RAUM MIT EINGESTÜRZTER DECKE

Nach dem Brand im darunter liegenden Zimmer (01-24) hat der Fußboden des Raums nachgegeben und ist völlig eingestürzt. Die damals abgesackten Diwane und Schränke hat niemand bisher geborgen und wer unachtsam in den Raum läuft, muss eine GE-Probe ablegen, um nicht 3 Schritt in die Tiefe zu fallen.

02-08) WOHNRAUM

Der Wohnraum entspricht in seiner Beschreibung den Wohnräumen EG-11 und EG-13. Auffällig ist allerdings eine Figur aus Marmor, die einen Mann in Robe und Turban darstellt, der einen Mondstein mit der rechten Hand in die Höhe reckt und zu dessen Füßen sich mehrere Lankudanim tummeln.

02-09) KINDERZIMMER

Auch hier handelt es sich um einen Wohnraum, allerdings ist alles deutlich weniger edel gehalten. Die Möbel sind vielfach kleiner und an den Seiten des Raums finden sich ein paar alte Stoffpuppen, die an allen möglichen Stellen bereits ihre Füllung verlieren. Hölzerne Bauklötze liegen nahe der Tür zum Südbalkon an der Wand aufgetürmt. Ein paar Mäuse haben hier Unterschlupf gefunden und schrecken auf, sobald man sich dem Haufen nähert.

02-10) KARZER

Der kleine Raum ist der Zeuge vieler trauriger Kindheitsmomente geworden. Helden mit dem Nachteil Medium überkommt schlagartig ein Gefühl von Angst, Panik und Verzweiflung. Im Raum gibt es aber sonst nichts Interessantes. Der Boden wie die Wände sind völlig kahl und werden nur von ein paar eingekratzten Kinderzeichnungen unterbrochen. Eine eiserne Fußfessel ist an der Wand angebracht und ein dickes Schloss in die Tür eingelassen.

02-11) ABSTELLRAUM

Der Raum ist vollgestellt mit alten Möbeln, die hier dank eines Lochs in der Decke angefangen haben, langsam vor sich hin zu rotten.

02-12) GEFÄNGNIS

Die Türen zu diesem Raum sind von beiden Seiten mit vorgeschobenen Riegeln verschlossen, von außen lassen sich die Türen aber problemlos öffnen. Das Fenster des Raums ist zugemauert und auf dem Boden liegen die Skelette von zwei erwachsenen Menschen, die hier – in Eisen aneinander gekettet – gestorben sind. Am zugemauerten Fenster und den Türen sind die blutigen Spuren verzweifelter Befreiungsversuche zu erkennen. Die Skelette gehören zu zwei vor 90

Jahren aufsässig gewordenen Sklaven, die Nazirs Großvater hier zum Hungertod verdammt hatte.

02-13 bis 02-15) DIE BALKONE

Alle drei Balkone sind mit Kacheln ausgelegt, die vielfach zersprungen sind. Die ein Schritt hohe Brüstung umfasst jeden Balkon. Keine der Türen, die von dort aus nach innen führen, ist verschlossen.

DAS DACH

Auf das Dach führen die beiden Wendeltreppen WT2 und WT3. Beide enden in kleinen Türmchen an der Ostseite des Hauptgebäudeteils. Neben dem Lichtschacht in der Mitte des Dachs sind ansonsten nur noch zwei größere Türme von je zweieinhalb Schritt Höhe an der Westseite des Daches zu finden. Beide Türme haben kein Dach und hatten auch nie eines. Dafür sind dort jedoch diverse Linien und Muster an den Wänden im oberen Teil zu erkennen. Eine *Sternenkunde*-Probe enthüllt, dass dies Markierungen sind, mit deren Hilfe man Sternenkongstellationen deuten kann. Im Boden des einen Turms ist ein verwittertes Pentagramm mit Ziegeln in den Boden eingelassen. Im anderen Turm kann man ein Heptagramm finden.

BRENNT ALLES NIEDER!

Sollten die Helden nach dem Durchsuchen des Hauses auf die Idee kommen, dass man das ganze Anwesen am besten den reinigenden Flammen übergibt, stehen sie vor der Schwierigkeit, dass das steinerne Anwesen nur schwer mit profanen Mitteln bis auf die Grundmauern niederzubrennen ist. Ein großes Feuer wird vor allem die Aufmerksamkeit der Nachbarschaft auf sich ziehen, die dieses natürlich mit allen ihnen möglichen Mitteln bekämpfen werden. Die Helden sollten sich daher nicht wundern, wenn es bereits nach kurzer Zeit über dem Hügel der Königsgärten zu einem kurzen – regional sehr begrenzten – aber heftigen Gewitter durch einen Elementar kommt.

EINE UNGEWÖHNLICHE HOCHZEIT

„So begrenzt der Geist des Menschen auch darin ist, die Gänge des Seins zu erfassen und die göttliche Ordnung in allem zu erkennen, so unbegrenzt ist zugleich sein Wille und Hochmut, sich über diese Ordnung hinwegzusetzen und sie ohne jeden Weitblick umgestalten zu wollen.“

—aus den Unterweisungen über die Gefahren der Magie, praiosgefälliges Lehrbuch, neuzeitlich

Wenn die Helden alle Informationen zusammengetragen haben, errahnen sie, welches götterlästerliche Ritual abgehal-

ten werden und vor allem wo es stattfinden soll. Es gilt nun, die Seele des Mädchens zu retten und das widernatürliche Ritual zu verhindern.

VORBEREITUNGEN

Unter Umständen kommen die Helden an dieser Stelle erst einmal zu dem Schluss, dass es einem Alveranskommando gleichkäme, alleine und unvorbereitet gegen eine Alte Familie und einen Achaz-Stamm zu ziehen. Grund genug um

zu überlegen, wo man Hilfe holen könnte. Die hilflose und schwer traumatisierte Ayla stellt keine große Hilfe dar und ist bei ihrem Bruder wesentlich besser aufgehoben.

Wenn die Helden Hilfe suchen, so haben sie einige Möglichkeiten, allerdings sind die meisten Institutionen zu weit weg (Noioniten), zu ängstlich (die meisten menschlichen und echsischen Bewohner), zu desinteressiert (alanfanische Truppen, mit Rauschkraut entrückter Al'Anfaner Borongeweihter) oder zu beschäftigt, um zu helfen. Die höchste Institution – der Großkönig – gehört selbst zu den Alten Familien und ist durch die Gesichtslosen – seine Leibgarde – für Normalsterbliche unerreichbar.

Im **Efferdtempel** ist man vor allem wegen des Dämons als auch des charyptoiden Kultplatzes besorgt, den die Helden beschreiben. Die momentan ohne Tempelvorsteher agierenden Novizen haben zwar Mitleid mit dem Schicksal des Mädchens, halten aber den Beschwörungsplatz des Dämons für wichtiger und wenden sich diesem Schauplatz zu. Im **Peraïne/Tsatempel** finden die Helden zwar Unterstützung bei dem Tsageweihten **Ilumkis** (*1015 BF, schwarzes strubbeliges Haar, stämmig, schillernde Regenbogenrobe), doch ist er der Einzige, der nicht zu verängstigt oder vom schleichenden Verfall Selems befallen ist. Mit seiner Entschlossenheit und den Heilmitteln (Salben, Verbände, Tinkturen) der Peraingeweihten steht den Helden zwar ein zuverlässiger, aber ziemlich anstrengender Begleiter zur Seite. Sowohl hier als auch bei den Achaz können die Helden außerdem erfahren, dass hiesige Achaz im Kampf gerne auch Pfeilgifte einsetzen. Je nachdem wie überzeugend die Helden auftreten, können sie für die Befreiung des Mädchens 2-3 Portionen Antidot (Stufe D) erhalten – mit der Bitte verbunden, diese bei Nichtgebrauch dem Tempel zurück zu geben. Der Priester **Shr'Zzss** aus dem H'Szint-Tempel willigt sofort ein, die Helden zu begleiten und nimmt auch zwei bewaffnete Tempelgardisten mit. Er ist der Ansicht, dass dieses Sakrileg unbedingt verhindert werden muss.

Tsageweihter Ilumkis

INI 9+1W6 Ausweichen 7 LeP 29 RS 0 KO 13

Raufen: DK H AT 11 PA 11 TP 1W6

GS 8 MR 6 KE 28

Wichtige Liturgien: Aura des Regenbogens, Eidsegen, Göttliches Zeichen, Heilungssegen, Kirchblütenregen, Objektsegen, Schutzsegen, Wundsegen

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Aufmerksamkeit

Talente: Selbstbeherrschung 4 (13/13/11), Sinnenschärfe 9 (12/15/15), Liturgiekenntnis (Tsa) 12

H'Szint-Priester Shr'Zzss

INI 10+1W6 Ausweichen 9 LeP 29 RS 1 KO 13

Raufen: DK H AT 12 PA 13 TP 1W6

GS 7 MR 5 KE 34

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag, Schwanzfeger

Wichtige Liturgien: Eidsegen, Göttliches Zeichen, Heilungssegen, Objektsegen, Schutzsegen, Schlangentab

Talente: Selbstbeherrschung 9 (12/13/10), Sinnenschärfe 11 (15/14/14), Liturgiekenntnis 15

Verhalten im Kampf: Shr'Zzss würde nicht auf die Idee kommen, zu kämpfen. Falls er dazu gezwungen wird, setzt er sich waffenlos zur Wehr.

Natürlich kann in einer Stadt wie Selem auch ein Trupp Söldner angeheuert werden. Das ist aber nur dann erfolgreich, wenn die Helden gutes Geld bezahlen (4 S/Kämpfer und Tag) und nicht preisgeben, dass die Söldner gegen eine der Alten Familien vorgehen werden. Wenn die Helden nicht von Shr'Zzss begleitet werden, liegt es nahe, einen Achaz-Führer für die Wanderung durch die Echsen Sümpfe anzuwerben. Hier bietet sich **Krz'Shirr** (*995 BF, dunkelbraune Schuppen, gelbe Augen, verkrüppelte rechte Hand) an, allerdings droht dieser im Finale die Seiten zu wechseln, denn er stammt ebenfalls aus dem Gelege der **Akk'Tzr**.

Findige Helden können auch auf ungewöhnliche Hilfsmittel zurückgreifen:

☞ Wenn die Helden verstanden haben, wie die Chimären kontrolliert werden und den Steuerkristall an sich gebracht haben, so können sie diese mitnehmen. Eine Prozession durch Selem mit den Chimären bewirkt, dass die Straßen sich sehr schnell leeren. In Selem will niemand etwas von solchen Wesen wissen – vor allem nicht nachts.

☞ Die Helden können darauf kommen, dass bei einem Ritual mitten in der Nacht vermutlich jede Menge Feuerstellen aufgestellt sein werden. Ein gezielter Wurf eines der Rauschkrautpäckchen aus dem Keller in eine der Feuerschalen würde vermutlich die menschlichen Gegner ziemlich schnell kampfunfähig machen. Die eintretende Dunkelheit kann auch die Achaz verunsichern, welche die Nacht an sich meiden.

☞ Der Kauf von Rauchbomben, Munition für Fernkampfwaffen oder alchemistische Spielereien ist in Selem spätestens nach Vermittlung durch Shr'Zzss kein Problem – wenn die Helden sich nicht schon in der Villa Musten'Cha einge-deckt haben.

Vermitteln Sie den Helden ein Gefühl von Dringlichkeit. Sollten die Helden zu viel Zeit vergeuden, kommen sie mit absoluter Sicherheit zu spät um das Ritual zu verhindern.

DER RITUALPLATZ

Mit einem ortskundigen Führer und der Karte oder einer gelungenen **Orientierungs**-Probe +4 stellt der Weg in die Sümpfe kein weiteres Problem dar. Für eine Beschreibung der Echsen Sümpfe können Sie sich an der Reise vom Schiff zum Beschwörungsplatz orientieren. Ein ortskundiger Führer kennt die üblichen Gefahrenquellen und kann sie so umgehen, ansonsten muss eine **Wildnisleben**-Probe +6 gelingen, wobei jedes Misslingen einen Zeitverlust durch Umwege oder Sackgassen von 2 Stunden zur Folge hat. Nach

einem dreistündigen Fußmarsch durch die Sümpfe kommen die Helden bei der auf der Karte markierten Stelle an. Die Überreste eines ehemals großen Gebäudes sind weiträumig im Gelände verteilt, und kaum etwas verrät noch, welches beeindruckende Bauwerk einst hier stand.

Wie spät es zu diesem Zeitpunkt ist, hängt davon ab, wann die Helden aufgebrochen sind, und vor allem was sie noch alles erledigen wollten. Sollten sie sich bis zum Morgen Zeit gelassen haben, kommen sie auf jeden Fall zu spät. Vielleicht sind die Helden auch schnell genug, um noch vor Beginn des Rituals einzutreffen. Im Abenteuer gehen wir davon aus, dass die Helden noch rechtzeitig vor Beginn der Verschmelzung an dem Ritualplatz ankommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach stundenlangem Marsch durch den Sumpf seht ihr endlich Licht aus einiger Entfernung durch die Blätter der Bäume scheinen. Es stammt wohl von verschiedenen Feuerstellen, die zwischen verfallenen und vom Sumpf halb verschlungenen Ruinen verteilt sind. Was für ein Gebäudekomplex hier gestanden haben mag, lässt sich nicht mehr erkennen. Um die Feuer herum lichtet sich die Vegetation etwas, und ihr könnt zwischen Mauern und Bäumen die Überreste eines Tribünenrunds erkennen. Überall erleuchten Feuerschalen die geisterhafte Szenerie. Das einzige einigermaßen intakte – wenn auch überwucherte – Bauwerk ist ein vier Schritt hoher Torbogen, auf dem die Statue eines Schlangenwesens mit menschlichem Torso thront. Bei näherer Betrachtung ist der Bogen mit mehreren, ineinander verschlungenen Figuren geschmückt, die Menschen und Achaz darstellen, die mit ihren Armen und Körpern einen Torweg bilden. Inmitten des Runds ist ein breiter Tümpel mit einem öligen Schimmer zu sehen. Links und rechts davon befinden sich geflochtene Schilfhütten, von deren Türen jeweils ein mit Feuerschalen gesäumter Pfad zum Tümpel hinführt. Eine Art Altar aus einem Stück abgebrochenen Mauerwerks und mit einer Bastmatte bedeckt ragt vor dem Tümpel hervor. Am Altar stehen zwei Gestalten und unterhalten sich leise. Einer davon ist ein groß gewachsener Achaz mit auffällig breiten Schultern und einem zurückgebildeten Rückenknamm. Die andere, mit einer schuppigen Glatze und gelben Augen, ist in einen archaischen Kaftan gekleidet, der dem Großen Gewand eines Magiers ähnelt. Links auf den Zuschauerrängen sitzen im Schein der Feuerschalen weitere menschliche Gestalten, während sich rechts etliche Achaz eng um die dortigen Feuerschalen versammelt haben. Die Szenerie ist in unheimliches Schweigen gehüllt. Nur das Blubbern einer Schlammgrube und das entfernte Quaken eines Frosches durchbrechen die gespenstische Stille.



Lassen Sie den Helden ein wenig Zeit, die Szenerie in Augenschein zu nehmen und sich einen Plan zurechtzulegen. Die Achaz und Menschen fühlen sich unbeobachtet, und wenn die Helden einigermaßen geschickt schleichen, werden sie erst einmal nicht wahrgenommen. Da man niemanden hier draußen erwartet, hat keine der beiden Seiten Wachen in der Umgebung aufgestellt.

Die Bäume und Mauerreste bieten hervorragende Möglichkeiten, sich ungesehen zu bewegen. Doch das heimliche Bewegen ist in dieser Umgebung leichter gesagt als getan, da der Boden uneben, matschig und voller Sumpflöcher ist. Ohne Licht ist es gar nicht so leicht, sich sicher und vor allem leise auf dem morastigen Boden fortzubewegen und nicht an einer Wurzel oder einem Sumpfloch hängen zu bleiben (*Schleichen*-Probe +3). Bedenken Sie, dass Achaz ein schlechteres Gehör, dafür umso bessere Augen haben (4 TaP* bei einer *Sinnenschärfe*-Probe). Rennen ist bei diesen Bodenverhältnissen ein reines Glücksspiel und wer es dennoch wagt, dem muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 gelingen, sonst droht er schmerzhaft zu stürzen oder versinkt gar in einem Sumpfloch.

Folgendes können die Helden erkennen:

- 👁 Harani ist nirgendwo zu sehen.
- 👁 Neben den beiden Gestalten am Altar (Nazir und Zirrhazz Sca'Zill) sind 11 weitere Menschen sowie 12 Achaz zu erkennen. Alle sind mit Krummsäbeln, Macheten, Speeren oder anderen Waffen ausgerüstet, die sie aber momentan nicht gezückt haben.

Die beiden Parteien haben sich säuberlich links und rechts verteilt. Scheinbar ist man sich doch nicht so verbunden wie man es hätte vermuten können.

Bei genauem Hinsehen erkennt man bei einigen Achaz verdächtig menschenähnliche Attribute. Einem Achaz fehlt der Schwanz, ein anderer hat ungewöhnlich breite Schultern, wieder ein anderer hat Ohren entwickelt und einer gar einen Haarzopf. Die Menschen weisen ebenfalls Deformationen auf. Bei einem der Anwesenden kann man tatsächlich einen kurzen Echsenschwanz erkennen.

Die Achaz scheinen sich ausgesprochen unwohl zu fühlen und drängen sich dicht um die Feuerstellen.

Auf dem Altar liegt ein aufgeschlagenes Buch (das *Ketab as'Sefaloth*).

DIE HOCHZEIT

Da es den Helden weitgehend selbst überlassen ist, ob und wann sie in das Ritual eingreifen, wird zunächst kurz der geplante Ablauf des Rituals beschrieben. Je nachdem wann die Helden eingreifen, ist der Geist von Harani schon in der Verschmelzung verloren gegangen. Um abzuschätzen, wie viel Zeit vergangen ist (falls die Helden noch einen größeren Hinterhalt vorbereiten) sind an einigen Stellen Zeitangaben angegeben. Das gesamte Ritual beginnt bei Sonnenuntergang.

Nazir hält eine kurze Rede, die Zirrchazz Sca'Zill ins Rssahh übersetzt. Es handelt es sich um eine sehr spezielle Version des üblichen „Liebe Familie und Freunde, wir haben uns heute hier versammelt, um ...“ (2 Minuten)

Nazir und Zirrchazz Sca'Zill beginnen mit der Rezitation von Formeln in einer kaum verständlichen Sprache aus Zischlauten (Rssahh mit archaischen Begriffen und Einmischung des Ur-Tulamidya). Die Rezitationen und rituellen Handgesten begleiten das gesamte weitere Zeremoniell. Weihrauch und ein nach Algen riechendes Kraut werden verbrannt, ihm folgen weitere Donaria und Paraphernalia, die neben dem Altar bereit liegen. (1-2 Minuten)

Kurz darauf kommen die unbekleidete Harani aus der linken und ein ebenfalls nackter Achaz aus der rechten Schilfhütte. Die Körper glänzen von dem Öl, mit dem das Brautpaar eingerieben wurde. (30 Sekunden)

Dem Mädchen werden von Nazir die Haare geschoren und ins Feuer geworfen, während die letzte Haut des Achaz durch Zirrchazz Sca'Zill den Flammen geopfert wird. Harani beginnt vor Aufregung, aber auch einsetzendem Unbehagen zu zittern. (3 Minuten)

Beiden wird vom Schamanen ein Schnitt in den Arm beigefügt. Das Blut wird in einer gemeinsamen Schale aufgefangen, mit einem heiligen Öl vermischt und in die Schlammgrube geschüttet. Währenddessen liest Nazir wirre Formeln in Ur-Tulamidya aus dem *Ketab as'Sefaloth* vor, das er nun in der linken Hand hält. (1 Minute)

Das Brautpaar umarmt sich eng und wird von zwei Menschen und zwei Achaz in einen Kokon aus Palmblättern eingewickelt, bis nichts mehr von ihnen zu sehen ist. Spätestens jetzt wird Harani unruhig, und als sie nicht befreit wird, be-

MAGISCHE ANALYSE DES RITUALS

ODEM-Probe -2 (Sichtbereich)

3 ZiP*: Ausgehend von den beiden Ritualführern, deren astrale Kräfte sich verbunden haben, führt ein starker Strang Sternenkraft zu den beiden Opfern hin. Das Mädchen wie auch der junge Achaz sind stark magisch begabt, und das Buch in den Händen des Ritualführers ist ebenfalls von immenser magischer Kraft durchdrungen.

7 ZiP*: Der hier gewirkte Zauber ist dämonisch verunreinigt. Besonders stark weisen die chaotischen Kraftstränge in dem Buch auf eine dämonische Präsenz hin. Mit einer erfolgreichen *Magiekunde*-Probe +12 (+5 wenn der Zauber bekannt ist) kann der Zaubervorgang als ein archaischer CHIMAEROFORM identifiziert werden.

12 ZiP*: Mit einer erfolgreichen *Magiekunde*-Probe +5 ist der Zauber identifizierbar.

Um das Ritual aus sicherer Entfernung analysieren zu können, muss die Reichweite des Zaubers auf 49 Schritt modifiziert werden, was 20 ZiP* kosten würde. Ein meisterlicher Analysemagier oder auch ein gewitzter Magieanwender, der unbemerkt nah genug an das Ritual heran kommt, kann mit einem entsprechenden guten ANALYS+8 die vorherrschenden Repräsentationen (Kristallomatisch und Koptha), Merkmale (Dämonisch: Asfaloth, Form, Kraft, Verständigung) und die Zauber (UNITATIO, CHIMAEROFORM) identifizieren.

ginnt sie laut zu weinen und sich vergeblich zu wehren. Die Mitglieder der Familie und des Achazstammes nähern sich der Szenerie, um besser sehen zu können. (5 Minuten)

Der Kokon wird in die Schlammgrube gelegt, wo er langsam versinkt. Das rituelle Singen wird lauter – die Familienmitglieder der Musten'Cha und Achaz stimmen mit ein. Die Verschmelzung der beiden Leiber setzt langsam ein, und ab diesem Zeitpunkt verliert Harani aufgrund der Schmerzen und dem Bewusstsein, was gleich passieren wird, ihren Verstand. (5-6 Stunden)

Wenn die ersten Sonnenstrahlen auf die Schlammgrube treffen, kommt Bewegung in die Oberfläche. Luftblasen steigen auf und aus dem auftreibenden Kokon befreit sich ein Wesen, das halb Mensch und halb Achaz ist. Die seelenlosen Augen Haranis starren aus einem schuppigen Gesicht, dünne Locken umsäumen einen scharfen Rückenkamm und an dem schlanken Leib eines Achaz sind eindeutig menschliche Merkmale beider Geschlechter auszumachen.

Sollten die Helden mit ihrem Eingreifen bis nach dem Ritual warten, können sie die beiden Jugendlichen nur noch mit einem VERWANDLUNG BEENDEN/REVERSALIS +10 oder ASFALOTHBANN +14 trennen. Die Rettung von Haranis Geist ist nicht mehr möglich – die Transformation hat sowohl ihren als auch den Geist des jungen Achaz vollkommen zerrüttet.

KAMPF UM EINE KINDERSEELE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Finale abzuwickeln. Die meisten Heldengruppen werden vermutlich eine Mischung aus den vorgeschlagenen Wegen wählen, und die genaue Ausgestaltung des Endkampfes hängt vor allem von den Helden ab.

DER WEG DES KRIEGERES

Ein direkter Angriff auf die versammelten Anwesenden hat wahrscheinlich nur Aussichten auf Erfolg, wenn die Helden sich vorher Unterstützung geholt haben. Im Falle eines Kampfes werden die Achaz und Menschen versuchen, den Fortgang des Rituals soweit wie möglich zu beschützen.

Leibwache der Musten'Cha

Eigenschaften: MU 14 KL 10 IN 13 CH 11
GE 14 FF 9 KO 13 KK 14 SO 4
LeP 32 **AuP** 34 **MR** 5 **RS** 5 **WS** 7 **GS** 5
Khunchomer: INI 15+IW6 AT 16 PA 13
TP 1W6+4 DK N

Waqqif: INI 13+IW6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Schnellziehen, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 6 (14/13/14), Selbstbeherrschung 9 (14/13/14), Sinnenschärfe 7 (10/13/13), Menschenkenntnis 6 (10/13/11), Kriegskunst 5 (14/10/11)

Charezz Musten'Cha

Eigenschaften: MU 16 KL 15 IN 14 CH 13
GE 12 FF 13 KO 11 KK 11 SO 8
LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 48 **MR** 8 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8
Khunchomer: INI 11+IW6 AT 12 PA 11 TP 1W6+4 DK N
Waqqif: INI 10+IW6 AT 15 PA 10 TP 1W6+2 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Verbotene Pforten

Talente: Körperbeherrschung 4 (16/14/12), Selbstbeherrschung 7 (16/11/11), Sinnenschärfe 5 (15/14/14), Menschenkenntnis 8 (15/14/13)

Typisches Familienmitglied der Musten'Cha

Eigenschaften: MU 13 KL 12 IN 13 CH 7
GE 12 FF 12 KO 13 KK 11 SO 8
LeP 31 **AuP** 28 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8
Khunchomer: INI 11+IW6 AT 11 PA 10 TP 1W6+4 DK N
Waqqif: INI 10+IW6 AT 10 PA 8 TP 1W6+2 DK H

Sonderfertigkeiten: Finte

Talente: Körperbeherrschung 3 (13/13/12), Selbstbeherrschung 8 (13/13/11), Sinnenschärfe 6 (12/13/13), Menschenkenntnis 7 (12/13/7)

Besonderheiten: Die meisten der Familienmitglieder sind in irgendeiner Art und Weise entstellt. Dies reicht von einer gespaltenen Zunge über einen schuppigen Körperpanzer (natürlicher Rüstungsschutz) bis hin zu Giftzähnen (1 SP/KR für W20 KR, dabei Lähmungserscheinungen, GE und FF je -W6/2)).

Typischer Achaz der Akkr'Tzr

Eigenschaften: MU 14 KL 10 IN 14 CH 9
GE 14 FF 13 KO 13 KK 13 SO 3
LeP 31 **AuP** 33 **MR** 7 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 8
Jagdspieß: INI 14+IW6 AT 16 PA 15 TP 1W6+6 DK 5
Blasrohr: INI 15+IW6 AT 21 TP 1W6-1*
Entfernung 2/5/10/20/40 **TP+** 0/0/0/0/-2

* Versehen mit dem Gift des gelben Pfeilfrosches (Waffengift der Stufe 7, Wirkung: 1W6 SP pro SR/1W3 SP pro KR, Beginn: sofort, Dauer: 2W6 SR), kommt zur Geltung, wenn mindestens ein SP erzielt wurde.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfrelexe, Meisterparade

Talente: Körperbeherrschung 8 (14/14/14), Selbstbeherrschung 7 (14/13/13), Sinnenschärfe 8 (10/14/14), Menschenkenntnis 5 (10/14/9)

Die Werte von Nazir sowie dem Schamanen Zirrchazz Sca'Zill finden Sie im Anhang.

Folgende Modifikatoren gelten für den Kampf:

- ☞ Kampf bei Mondlicht: AT+3 / PA+3, Zielgröße 2 kleiner (+4) – Dämmerungssicht halbiert die Abzüge
- ☞ Kampf auf morastigem Untergrund: AT+1 / PA+2 (gilt nicht für Helden mit Geländekunde Sumpf)
- ☞ die überstehenden Mauerreste geben allen Beteiligten jeweils mindestens halbe Deckung: Zielgröße um eine Kategorie reduziert

Wenn die Helden mit Unterstützung in den Sumpf gekommen sind, haben Sie die Möglichkeit, allzu unbedachte und lebensmüde Pläne entsprechend zu kommentieren. Sollten die Helden keinen Plan haben, werden die einzelnen Parteien ihre eigenen Ziele verfolgen oder sich ihre Gegner selber suchen. Die Achaz unter *Shr'Zss* werden zum Beispiel alles daran setzen den Schamanen zu fassen.

DER WEG DES DIEBES

Wenn die Helden schnell und leise sind, können sie versuchen, Harani noch vor Beginn des eigentlichen Rituals aus der Hütte zu entführen. Dazu müssen Sie aber sehr früh am Ritualort ankommen und auch erst einmal wissen, dass die Auserwählte dort ist. Sie als Meister sollten bedenken, dass Harani es zu Beginn des Rituals noch für eine Ehre und ein Privileg hält, als Stammutter des neuen Geschlechts ausgewählt zu sein. Sie wird also kaum freiwillig mitkommen. So sieht Harani trotz ihrer Unsicherheit und Angst vor dem unbekannten Ritual die Helden als Feinde an, da diese sie ihrer Bestimmung entziehen wollen. Entsprechend heftig ist ihre Reaktion auf die Helden, denn die jahrelange Indoktrination seitens des Großvaters hat ihre Kinderseele schon so stark korrumpiert, dass sich die Kleine nicht mit „ein paar beruhigenden Worten“ ruhig stellen oder heilen lässt.

DER WEG DES MAGIERS

Welche verschlungenen Möglichkeiten Magier auch finden, um das Ritual zu stören – aufgrund einer lokalen Kraftlinie fällt das Zaubern etwas leichter. (–1W3 AsP und eine Erleichterung von 1 auf alle Zaubern)

DER WEG DES WALDLÄUFERS

Ein gezielter Brandpfad auf das Buch oder die Brust eines der beiden Zaubernenden beendet das Ritual schnell und effektiv – und zieht die Aufmerksamkeit und den Zorn aller Anwesenden auf den Schützen. Auch der Ölfilm auf der Grube ist brennbar.

DER WEG DES ASSASSINEN

Der Tod eines der beiden Brautleute setzt dem Ritual ein unerwartetes Ende, doch wendet sich der entfesselte Zorn aller Teilnehmer auf die Helden.

DER WEG DES FUCHSES

Brennende Kohlschalen und Rauschkraut ... ein effektiver Weg, um die meisten Anwesenden auszuschalten. Aber man sollte auf die Windrichtung achten, um nicht selber benebelt durch die Sümpfe zu torkeln.

DER WEG DES DIPLOMATEN

Niemand kann die Achaz oder die Familie wirklich davon überzeugen, dass sie gerade dabei sind, etwas Falsches zu tun. Aber ein guter oder mit magischen Mitteln gestärkter Redner (CH 16+, Aura des Regenbogens, SATURIAS HERRLICHKEIT, Friedenslied), kann Ablenkungszeit generieren, innerhalb derer die Anwesenden schlicht zu verdutzt sind, um einen eventuell von hinten anschleichenden Feind zu bemerken.

GEGENWEHR

Die Anwesenden sind einem Angriff der Helden natürlich nicht vollkommen hilflos ausgeliefert. Da allerdings schwer vorherzusehen ist, wie die Helden vorgehen und es gut möglich ist, dass in der ersten oder den ersten zwei Kampfunden Nazir und Zirrhazz Sca'Zill von den Helden ausgeschaltet werden, löst sich die Situation vielleicht sehr schnell ohne heftige Gegenwehr auf. Die Partei, deren Anführer tot ist, wird auf jeden Fall versuchen (möglichst mit dem *Ketab as'Sefaloth*) das Weite zu suchen.

Folgende Ergänzungen und Ideen seien Ihnen für den Endkampf noch mitgegeben:

☞ Nazir zaubert teils nach gildenmagischer und teils in kophtanischer Repräsentation. In letzterer ist er an die Komponenten Sicht, Konzentration und Geste gebunden, KL kann einmal durch CH ersetzt werden, Aufschläge für spontane Modifikationen der Reichweite sind halbiert, die Boni beim Erzwingen sind verdoppelt und immer möglich, Zauberdauer verlängern ist nicht möglich.

☞ Zirrhazz Sca'Zill wird sich möglichst im Hintergrund halten und versuchen einen oder mehrere Elementare

(MACHT DER ELEMENTE als Spontanritual, entspricht der zeitlich verkürzten Form des ELEMENTAREN DIENERS innerhalb von 10 Aktionen) zu seinem Schutz rufen.

☞ Wie die Helden auch vorgehen, es wird wahrscheinlich heilloses Chaos und Blutvergießen geben, bei dem zum Schluss jeder nur noch sein eigenes Leben zu schützen versucht. Am Ende wird sich keiner außer den Helden um Harani kümmern, und das völlig verstörte Kind versucht schreiend Deckung zu finden.

DAS ENDE EINES BUCHES

Das *Ketab as'Sefaloth* sollte nach dem Kampf möglichst nicht für die Helden zur Verfügung stehen, denn davon wird im offiziellen Aventurien auch ausgegangen. Folgende Möglichkeiten stehen dem Meister zur Verfügung, das Buch verschwinden zu lassen:

☞ Der Schamane stirbt zuerst: Nazir versucht mit dem Buch zu flüchten. Wenn er merkt, dass eine Flucht keine Aussicht auf Erfolg hat, geht er notfalls eher einen Pakt mit Asfaloth ein, als dass er es in die Hände von Fremden geraten lässt – immerhin ist es das Vermächtnis seiner Ahnen.

☞ Nazir stirbt zuerst: Zirrhazz Sca'Zill wird versuchen, mit dem Buch zu flüchten. Sollte er entkommen, händigt er das Buch einem Agenten der *Skrechu* aus und es nimmt seinen Weg nach Maraskan.

☞ Falls beide im Chaos nicht sofort sterben, werden sich Nazir und der Achaz-Schamane um das Buch streiten. Im Endeffekt zieht jeder an einer Seite des Buches und das Buch reißt in der Mitte entzwei, was unwiderruflich den Textinhalt in eine wüste Zeichensammlung verwandelt. Das Chaos Asfaloths versucht beide in ihrem Sinne zu beeinflussen und wenigstens eine der beiden Seelen für sich zu gewinnen.

☞ Sollte Shr'Zss das Buch in die Hände bekommen, wird es dem Zugriff von Normalsterblichen entzogen und im H'Szint-Tempel verwahrt.

☞ Alternativ versucht Charezz oder eine andere Meisterfigur mit dem Buch zu flüchten.

EPILOG

Die Einblicke in die Abgründe Selems können durchaus Spuren bei den Helden hinterlassen haben, und je nachdem in welchem Zustand Harani gerettet werden konnte, steht nun vielleicht der Weg zum *Kloster der Heiligen Noiona zu Selem* an.

Wie Harani am Ende reagiert, hängt stark davon ab, wann die Helden eingegriffen haben und wie sie mit dem Kind umgehen. Haben sie früh das Ritual gestört, wird es einiges an Überzeugungsarbeit kosten, ihr klarzumachen, dass es eine gute Sache war, die Hochzeit zu sprengen, auf die man sie ihr ganzes Leben lang vorbereitet hat. Haben die Helden etwas länger gewartet, sodass Harani einen Ausblick auf die Folgen des Rituals bekommen hat, ist es schon etwas einfacher, Einfluss auf das Mädchen zu nehmen.

Was im weiteren Verlauf geschieht, hängt von den Ideen der Helden ab. Machen Sie ihnen aber klar, dass es keine gute

Idee ist, Ayla, ihren Bruder und Harani in Selem und damit dem Einflussbereich der Alten Familien zurückzulassen. Die *Ysgalla* würde noch vier Tage benötigen, bis Kapitän Harrid sie wieder flott gemacht hat. Zeit genug, um die drei aus Selem heraus zum Schiff zu schaffen. Alternativ können die Helden auch mit einem Flussegler landeinwärts oder auf einem Schiff über das Meer flüchten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich lasst ihr Selem hinter euch. Am Horizont verblassen die Umrisse der Ruinen dieser einst gewaltigen Stadt, ebenso wie der allgegenwärtige Wahnsinn, die Armut und die Verkommenheit. Euch weht noch eine

schwache Brise den inzwischen vertrauten Gestank aus Fäulnis und süßlicher Verwesung in die Nase – vielleicht ein letzter Abschiedsgruß aus Selem? Doch der Geruch verflüchtigt sich nur langsam, selbst nachdem der Wind gedreht hat. Fast scheint er an euch zu haften, wie etwas Unsichtbares, nicht wirklich Greifbares, das ihr aus der verfallenen Stadt mit euch genommen habt.

Als Belohnung für die Konfrontation mit Selem und die Rettung des Mädchens haben sich die Helden **250 Abenteuerpunkte** verdient. Zusätzlich können Sie **Spezielle Erfahrungen** auf *Wildnisleben*, *Geschichtswissen* und *Magiekunde* vergeben.

ANHÄNGE

AYLA SABA FERUSHANA

Ayla ist ein typisches Kind der Selemer Unterstadt. Die Tochter eines trinksüchtigen Fischers und einer geistig zurückgebliebenen Hure hatte nie große Aussichten in ihrem Leben. Zu hübsch, um von Männern ignoriert zu werden und ohne den Schutz einer geordneten bürgerlichen Existenz, schien ihr Lebensweg schon früh vorgezeichnet. Als eines Abends verschleierte Fremde auftauchten, ihrem Vater einen Geldbeutel in die Hand drückten und ihr erklärten, sie sei auserwählt, einen erhabenen Sohn der Stadt zu ehelichen und Mutter für edle Kinder zu werden, war die Zwölfjährige mit Vorfreude und Ehrfurcht erfüllt. Umso größer war das Entsetzen, als das junge Mädchen feststellte, dass ihr grünhäutiger und entstellter Mann mitnichten der erwartete Märchenprinz, sondern ein grausamer und entarteter Krüppel war, und die Familie ihr mit Abscheu und Desinteresse begegnete. Von ihrem Mann angeekelt, ansonsten gnädig ignoriert, flüchtete Ayla sich in eine Traumwelt und zog sich immer weiter zurück.

Das relativ friedliche (wenn auch unglückliche) Leben Aylas änderte sich abrupt, als sie im zweiten Jahr ihrer Ehe schwanger wurde und den ersehnten Nachfahren zur Welt brachte. Ihre Tochter war in den Augen ihres Schwiegervaters Nazir die Auserwählte, welche Stammutter eines neuen Geschlechtes sein würde. Aus Sorge um ihre Tochter spielte Ayla weiter die schüchterne und dumme Schwiegertochter, fing aber in unbeobachteten Momenten an zu recherchieren, welche Pläne die Familie mit ihrer Tochter hatte. Sie gab sich unscheinbar, folgsam und ehrerbietig, wenn sie auch – erfolglos – versuchte ihre Tochter von deren romantisch verklärten Vorstellungen ihrer Zukunft zu befreien. Ihre Tochter verriet Aylas Beeinflussung an das Familienoberhaupt Nazir, der sie manchmal über Wochen in einem anderen Zimmer einsperrte, um sie von ihrer Tochter fernzuhalten. Mit den Jahren wurde Nazir immer sadistischer und allein der Gedanke an ihre Tochter bewahrte Ayla vor einem selbst

gewählten Tod. Ein klein wenig Erleichterung erfuhr sie, als ihr verhasster Mann vor gut einem Jahr starb, und die einsamen Nächte ihr ein wenig Ruhe und Frieden bereiteten. Doch dass ihre Tochter sich unter dem Einfluss Nazirs immer weiter von ihr entfremdete, ließ Ayla sehr leiden.

Je älter Harani wurde, desto besorgter und nervöser wurde Ayla, die immer mehr ahnte, was Nazir mit ihrer Tochter vorhatte. Heimlich eine Flucht vorbereitend, pflanzte sie im Garten einen Cheria-Kaktus, denn ihr war klar, dass ihre Tochter nicht freiwillig mitkommen würde.

Verhalten: Freundlich, aber bestimmt, wenn auch gehetzt. Sie ahnt, was für ihre Tochter auf dem Spiel steht und weiß genau, welche grausame Strafe sie von ihrem Schwiegervater wegen ihrer Flucht zu erwarten hat.

MU 11 KL 10 IN 13 CH 14 FF 12 GE 10
KO 9 KK 8

Messer: INI 9+IW **AT 8 PA 9 TP 1W DK H**
LeP 26 AuP 25 WS 5 MR 5 RS 0 GS 8

Ausweichen 9

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend, Gefahreninstinkt 6 (10/13/13), Magiedilettant

Talente: Menschenkenntnis 6 (10/13/14), Überreden (Lügen) 8 (10/11/13/14), Gassenwissen 5 (10/13/14), Pflanzenkunde 5 (10/13/12)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

HARANI MUSTEN'CHA

Harani ist die Tochter von Ayla und *Sachid* und der Augapfel ihres Großvaters. Nazir sieht in ihr die ideale Braut für die geplante Vereinigungszeremonie. Optisch kommt Harani ganz nach ihrer Mutter. Sie zeigt keine auffälligen Deformationen, außer einer gelegentlich sichtbaren Nickhaut über den Augen, die sie insgeheim etwas betrübt. Harani ist magisch begabt und wird seit frühester Kindheit von ihrem Großvater

unterrichtet. Neben der magischen Ausbildung umfasste ihr Unterricht vor allem Lektionen in Familiengeschichte und einer verworrenen Ideologie. Sie liebt ihre Mutter zwar, hat aber wenig Respekt vor der Einblütigen, die in der familiären Hierarchie so weit unten steht. Das Gefühl von angeborener Überlegenheit wurde dadurch gestärkt, dass ihre Mutter in Fügsamkeit und Unterwürfigkeit jede Beleidigung und Demütigung klaglos hinnahm. Zwar frei von Bosheit oder Niedertracht wurde ihr aber die eigene Vorrangstellung von Kindesbeinen an vermittelt: Nicht-Familien-Mitgliedern begegnete sie nicht unhöflich, aber ihr Verhalten ähnelte eher dem, wie man es etwa einem geschätzten Haustier oder Diener gegenüber an den Tag legen würde. Von der Dienerschaft erwartete sie absoluten Gehorsam. Sie hatte beispielsweise keinerlei Gewissensbisse dabei, das Hausmädchen Karhima immer wieder in den Arm zu schneiden, um den BALSAM zu üben. Sie glaubte, dabei liebevoll mit der Dienerin umzugehen und belohnte Karhima nach einer solchen Tortur gerne mit einer Süßigkeit oder einer Handvoll Rosinen sowie einem zärtlichen Kopfstreicheln.

Verhalten: Verwöhnt und arrogant, wie es ihr in der verdrehten Moral und Ideologie des Hauses Musten'Cha von klein auf beigebracht wurde. Sie hat wenig Respekt vor Einblütigen wie ihrer Mutter und ist zwar frei von Niedertracht, doch sehr gedankenlos im Umgang mit anderen (vor allem mit ihrer Mutter).

MU 10 KL 13 IN 12 CH 13 FF 12 GE 10 KO 9 KK 8
Raufen: INI 9+IW AT 8 PA 9 TP IW DK H
LeP 25 AuP 23 WS 5 MR 5 RS 0 GS 8
Ausweichen 8 AsP 32

Vorteile/Nachteile: Vollzauberer

Talente: Menschenkenntnis 3 (13/12/13), Überreden 4 (13/12/13)

Zauber: BALSAM SALABUNDE 8 (13/12/13), BLICK IN DIE GEDANKEN 5 (13/13/13), KLARUM PURUM 4 (13/13/13), HORRIPHOBUS 7 (10/12/13), IMPERAVI 5 (13/13/13)

Sonderfertigkeiten: Repräsentation: Koptha, Verbotene Pforten

PAZIR İBN ZSALIMAAN

Der fast 70jährige Nazir ist das derzeitige Oberhaupt der Familie Musten'Cha. Dass er mehr als nur ein paar Tropfen echsisches Bluts in sich trägt verraten bereits auf den ersten Blick der haarlose, schuppige Kopf, die kaum blinzeln Augen sowie das vollkommene Fehlen von Ohren.

Nazir ist der Überzeugung, dass die Vermischung von Achaz und Menschen ein nahezu heiliger Akt ist, der ein neues Zeitalter einläuten wird. Seine Enkelin Harani, die er für dieses Schicksal ausgewählt hat, bereitet er persönlich auf ihre zukünftige Rolle vor. Der fähige Magier beendete seine Ausbildung bei der Lehrmeisterin Sefira Alchadid zwar aufgrund seiner Arroganz und verqueren Ansichten nicht, konnte sich aber viele Sprüche und ihren Respekt erwerben. Durch seine Gildenlosigkeit ist er beschränkt im Zugang zu

Sprüchen, doch vor einigen Jahren entdeckte er in einem wenig genutzten Raum des Anwesens der Familie das versteckte Ketab as'Sefaloth und begann intensiv zu forschen. Um die wirren Angaben und Formelbruchstücke im Buch zu verstehen, trat er in rege Korrespondenz mit anderen magischen Größen, war dabei jedoch immer bedacht, nicht die Quelle seines neuen Wissens preiszugeben – oder gar seine Ziele. Nichtmagiebegabte Familienmitglieder sind für ihn entartete Krüppel, die das hohe Blut der Familie nicht wert sind. Nazir ist Sadist und bei der Dienerschaft gefürchtet. Nur seine Enkelin scheint ihn aufrichtig zu lieben. Den Rest der Familie beherrscht er mit harter Hand, wobei die magiebegabten Mitglieder eine deutlich höhere Stellung in der Hierarchie einnehmen.

Eigenschaften: MU 15 KL 15 IN 13 CH 13
 GE 10 FF 12 KO 13 KK 10 SO 11
LeP 31 AuP 28 AsP 72 MR 8 RS 0 WS 7
GS 8 Ausweichen 7

Ritualdolch: INI 11+IW6 AT 12 PA 11 TP IW6+2 DK H

Talente: Körperbeherrschung 3 (15/13/10), Selbstbeherrschung 9 (15/13/10), Sinnenschärfe 7 (15/13/13), Menschenkenntnis 9 (15/13/13)

Zauber: ARMATRUTZ* 9 (13/10/13), BLICK IN DIE GEDANKEN 12 (15/15/13), BÖSER BLICK 8 (15/13/13), CHIMAEROFORM* 13 (15/13/13), CORPOFESSO 11 (13/10/13), INVOCATIO MAJOR** 14 (15/15/13), INVOCATIO MINOR** 14 (15/15/14), LEIB AUS TAUSEND FLIEGEN** 12 (13/13/13), PARALYSIS* 9 (13/13/10), UNITATIO* 8 (13/13/13)

* Repräsentation Gildenmagisch

** Repräsentation Koptha

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen und Chimären, Blutmagie, Ritualkenntnis: Gildenmagie, Koptha, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

ZIRCHAZZ SCA'ZILL – SCHAMANE DER AKKR'TZR

Zirchazz Sca'Zill ist ein Schamane der Akkr'Tzr. Der Achaz mit den auffällig breiten Schultern und dem zurückgebildeten Rückenrücken hat Jahre lang angeblich versucht, das Wirken der Skrechu in seinem Dorf zu unterbinden und steht dabei bereits schon lange im Dienst selbiger.

Als Nazir ihm die Einladung überbrachte, an der Vereinigungszeremonie teilzunehmen, hatte er sofort die Unterstützung des Schamanen. Dass dieser jedoch seine eigenen Ziele im Dienste seiner Herrin verfolgt, ahnt Nazir nicht.

MU 12 KL 15 IN 13 CH 12 FF 11 GE 10
KO 12 KK 10

Echsisches Szepter: INI 8+IW AT 10 PA 10 TP IW+3 DK N

Raufen: INI 8+IW AT 12 PA 13 TP IW DK H

LeP 27 AuP 28 AsP 30 WS 6 MR 8 RS 2 GS 8

Vorteile/Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Natürliche Waffen (Biss und Schwanz je IW6 TPA), Natürlicher Rüstungsschutz (2), Schutzgeist, Dunkelangst: 5

Talente: Menschenkenntnis 8 (15/13/13), Überreden 10 (15/13/12), Sinnenstärke 12 (15/13/13)

Sonderfertigkeiten: Biss, Ritualkenntnis (Achaz-Schamane): Geister rufen 8 / Geister bannen 12 / Geister binden 9 / Geister aufnehmen 11, Schwanzschlag, Weihe der Keule

Rituale: Hauch des Elements (I), Hilferuf (II), Macht der Elemente (III), Schlangengeist (III)

KORJA-ZALIM

Beschreibung: Ein faustgroßer Mondstein, der in kristallomantischer Art kugelförmig geschliffen wurde.

Wirkung: Wird das Artefakt in Händen gehalten, aktiviert es sich mit den Worten „Mein Wunsch ist Euer Befehl!“ auf Ur-Tulamida und der Übertragung von 10 Astralpunkten. In einem Radius von 3 Schritten kann der Anwender 10 selbst ausgewählte Einzelwesen – sogar Chimären – für 1 Stunde unter seine Herrschaft bringen. Beim Einsatz des Artefaktes muss jedes Mal mit einem W20 geprüft werden, ob es bei einer 17-19 für 1W6 SR gehemmt oder bei einer 20 sogar irreparabel beschädigt ist.

Hintergrund: Das von einem Kristallomanten und kopthanischen Vorfahren der Musten'Cha in einem UNITATIO erschaffene Artefakt dient seit Jahrhunderten schon zur Kontrolle der Lankudanim.

Wert: 25 Dukaten / 280 Dukaten

Kategorie: stabiler Matrixgeber

Typ und Ursprung: Herrschaft / kristallomantisch und kopthanisch

Auslöser: Matrixgeber; Träger leitet 10 AsP in das Artefakt

Astralenergie: 70/3

Thesis: sehr selten

Komplexität: +5 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: HERR ÜBER DAS TIERREICH (Variante Herr über die Monstren); 5 ZfP*

DAS KETAB AS'SEFALOTH

Beschreibung: Das Buch ist ungefähr zwei Spann hoch und einen Spann breit, sowie gut 8 Finger dick. Es ist in einen dicken Einband aus Echtenleder gehüllt. Die Seiten bestehen aus verwitterungsresistentem Selem Grün. Die meisten Textpassagen sind völlig wirr und erschließen keinen Zusammenhang. Das Buch entschlüsselt und verschlüsselt die Passagen inzwischen immer wieder nach eigenem Gutdünken, je nachdem, wer es gerade in den Händen hält. Textpassagen in Ur-Tulamida, Bosparano, Zelemja, Zhayad oder Rssahh gehen fließend in Chrmk oder Zhayad über und nicht alle Texte und Zeichnungen ergeben Sinn. Manche erzählen von der Vergangenheit der Musten'Cha, andere von Dämonenbeschwörungen oder Gesprächen mit Krakoniern. Zauberschreibungen mischen sich mit Berichten von Wünschen, Liebesromanzen oder Alpträumen.

Wirkung: Jeweils zur Sommersonnenwende verlängert sich der mit verdoppelter Wirkungsdauer versehene CRYPTOGRAPHO. Das von einem asfalthischen Dämon beseelte Artefakt offenbart sich entweder von selbst einem Opfer, das es zu verführen gedenkt oder kann mittels *Kryptographie*-Proben (30 TaP* ansammeln, je Probe 1 Tag) entschlüsselt werden. Das Lösungswort zur Entschlüsselung ist entweder mittels eines ANALYS +21 oder bei Kenntnis des CRYPTOGRAPHO mit der Übertragung von 88 Astralpunkten zu erkennen.

Hintergrund: Das Buch wurde einst von *Habdual ibn Banyaman* erschaffen, um dort sein gesamtes Wissen niederzulegen, für seine Nachfahren aufzubewahren und vor den Priesterkaisern zu schützen. Bei der Erschaffung des Artefakts kam es jedoch durch die dämonische Hilfe und einen Zauberpakt zu einem kapitalen Fehlschlag, so dass der Dämon seinen Befehl „Gebe all mein Wissen in dieses Buch“ wörtlich nahm und mit einem der SEELENWANDERUNG ähnlichen Zauber den Geist des Minderpaktiers selbst in das Buch transferierte. Durch dessen Scheitern riss Asfalth seine Seele endgültig an sich und schuf durch sein Vermächtnis eine Versuchung für alle nachfolgenden Generationen des Hauses Musten'Cha, die seitdem zahlreiche Familienmitglieder in einen Pakt mit der Herrin des wimmelnden Chaos zog. Erst vor 200 Jahren widerstand ein Familienoberhaupt, und da das Buch von ihm nicht zerstört werden konnte und er seinen Einfluss auf andere fürchtete, versuchte er, es dem Zugriff seiner Nachkommen zu entziehen und versteckte es hinter Mauern im Keller des Anwesens. 1008 BF kam das Buch wieder ans Tageslicht, nachdem die Musten'Cha einen neuen Platz für ihre Familienschätze im Anwesen suchten. Es offenbarte Nazir seine Schätze und führt ihn seither durch Versprechen auf Macht und mit dem Wissen über die Erschaffung von Chimären zielstrebig auf einen Pakt mit Asfalth zu.

Wert: 50 Dukaten / 550 Dukaten für Kenner

Kategorie: Beseeltes semipermanentes Artefakt mit einer Ladung pro Jahr

Typ und Ursprung: Dämonisch (Asfalth), Eigenschaften, Objekt, Verständigung / kopthanisch

Auslöser: Sommersonnenwende (+4, Fester Zeitpunkt)

Astralenergie: 135/15

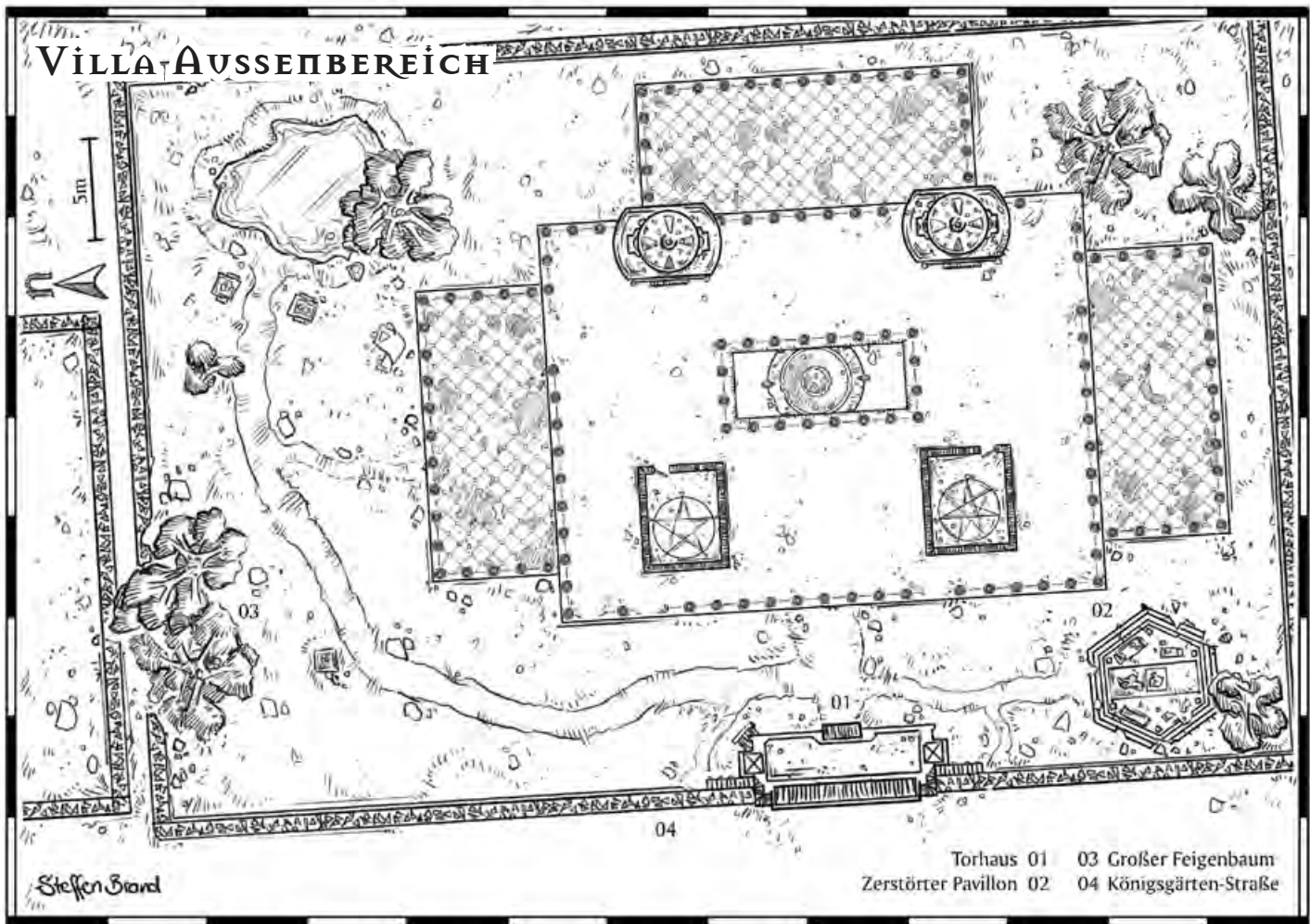
Thesis: sehr selten

Komplexität: +4 / 1 ZfP*

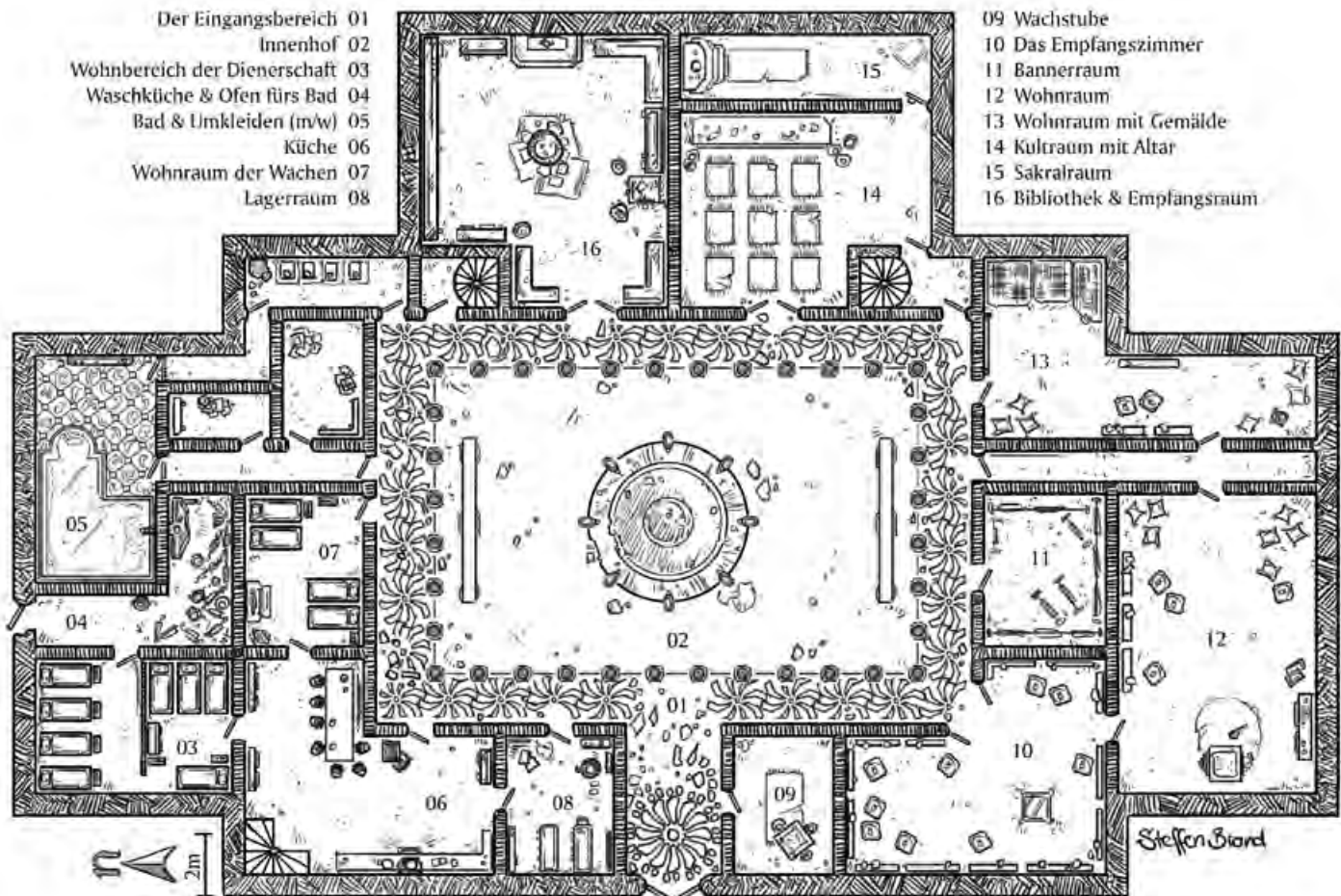
Wirkende Sprüche: CRYPTOGRAPHO (1 ZfP*, 20 AsP zur Sicherung, Variante Unlesbares Buch); Dämonischer Dienst Zauber, welcher der Wirkung eines SEELENWANDERUNG ähnelt

Sonstiges: Das Buch wurde mit den Eigenschaften Unzerbrechlichkeit (21 AsP, **WdA 97**) und Verschleierung (11 AsP; **WdA 97**) versehen.

VILLA AUSSENBEREICH



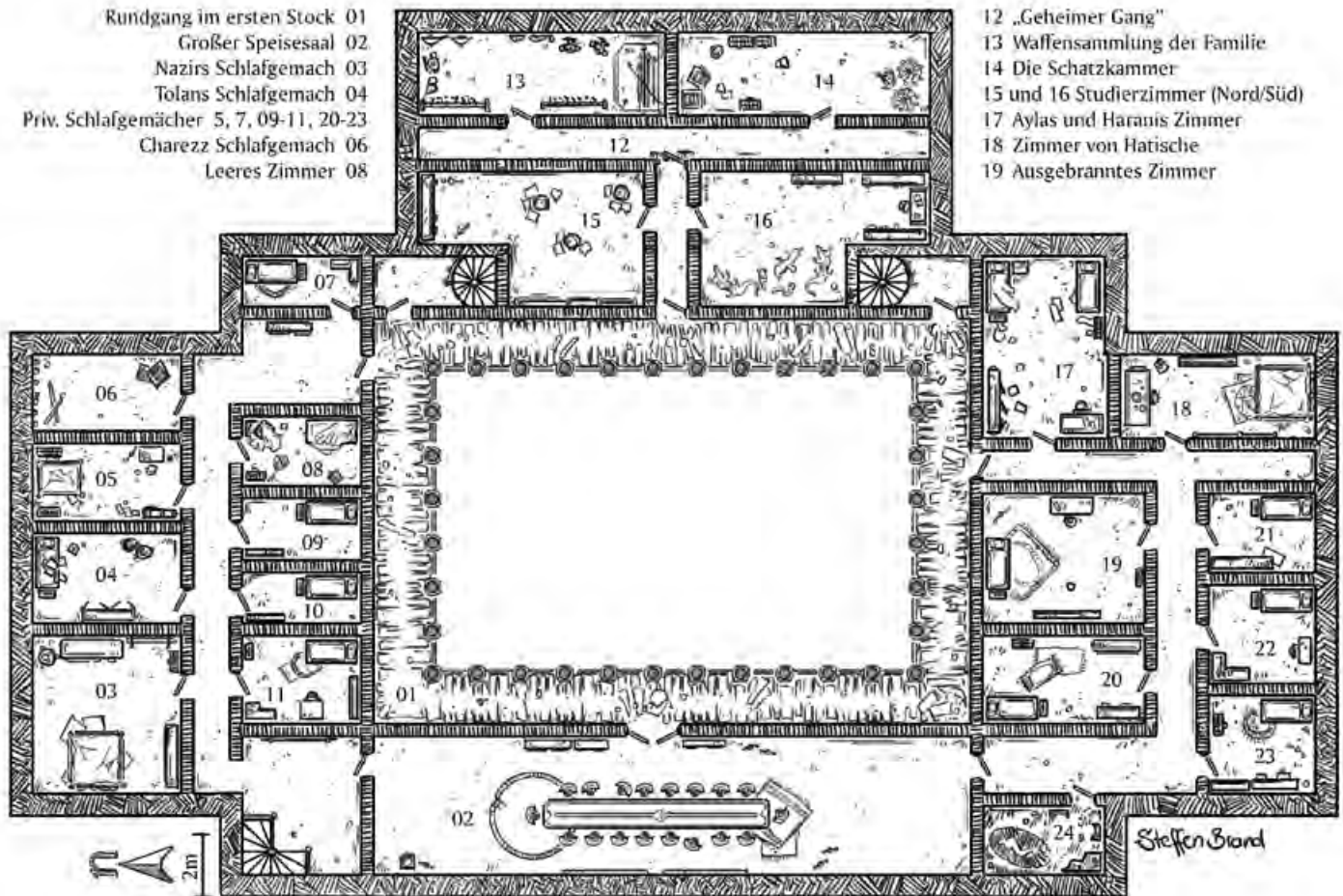
VILLA ERDGESCHOSS



VILLA I. OBERGESCHOSS

- Rundgang im ersten Stock 01
- Großer Speisesaal 02
- Nazirs Schlafgemach 03
- Tolans Schlafgemach 04
- Priv. Schlafgemächer 5, 7, 09-11, 20-23
- Charezz Schlafgemach 06
- Leeres Zimmer 08

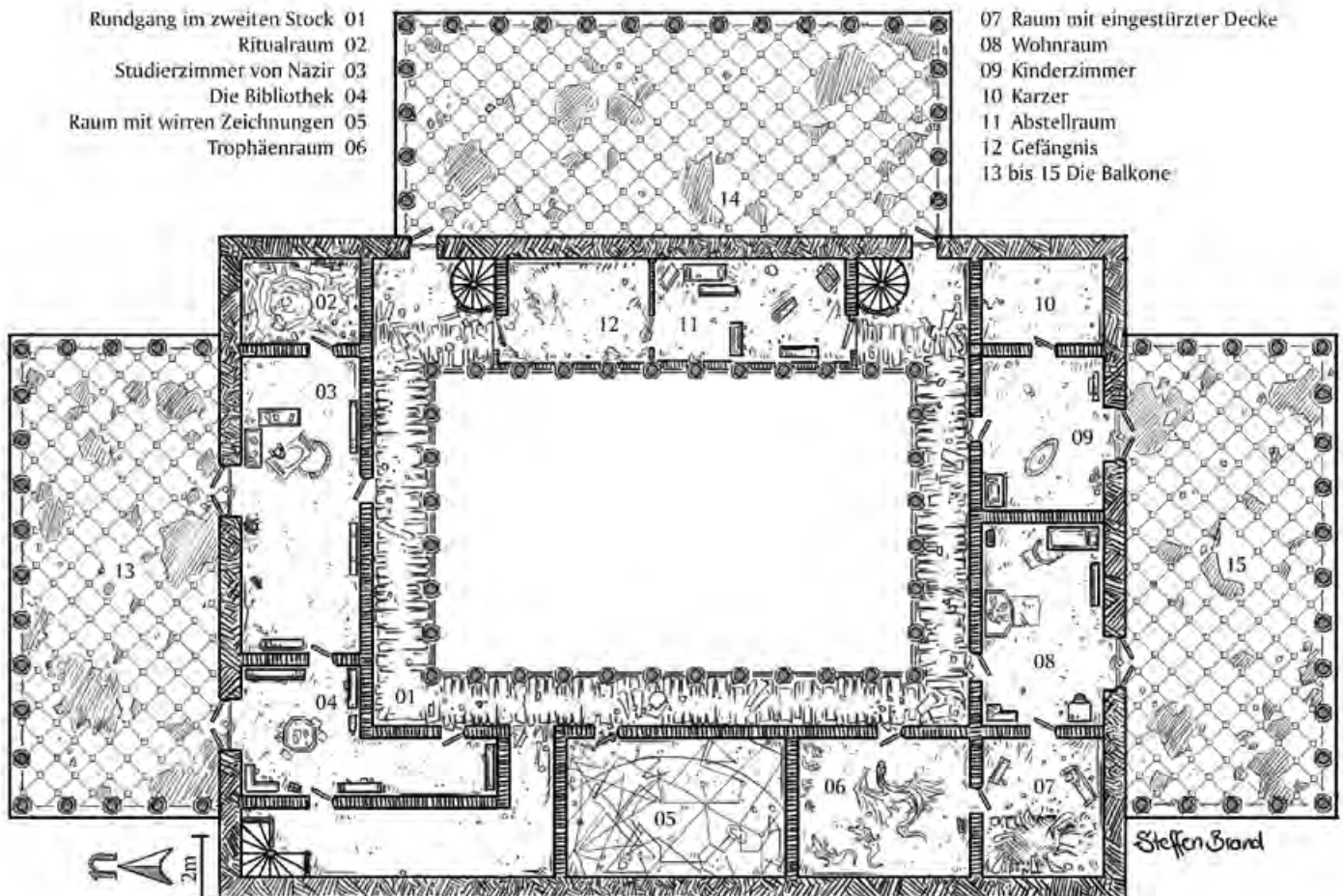
- 12 „Geheimer Gang“
- 13 Waffensammlung der Familie
- 14 Die Schatzkammer
- 15 und 16 Studierzimmer (Nord/Süd)
- 17 Aylas und Haranis Zimmer
- 18 Zimmer von Hatische
- 19 Ausgebranntes Zimmer



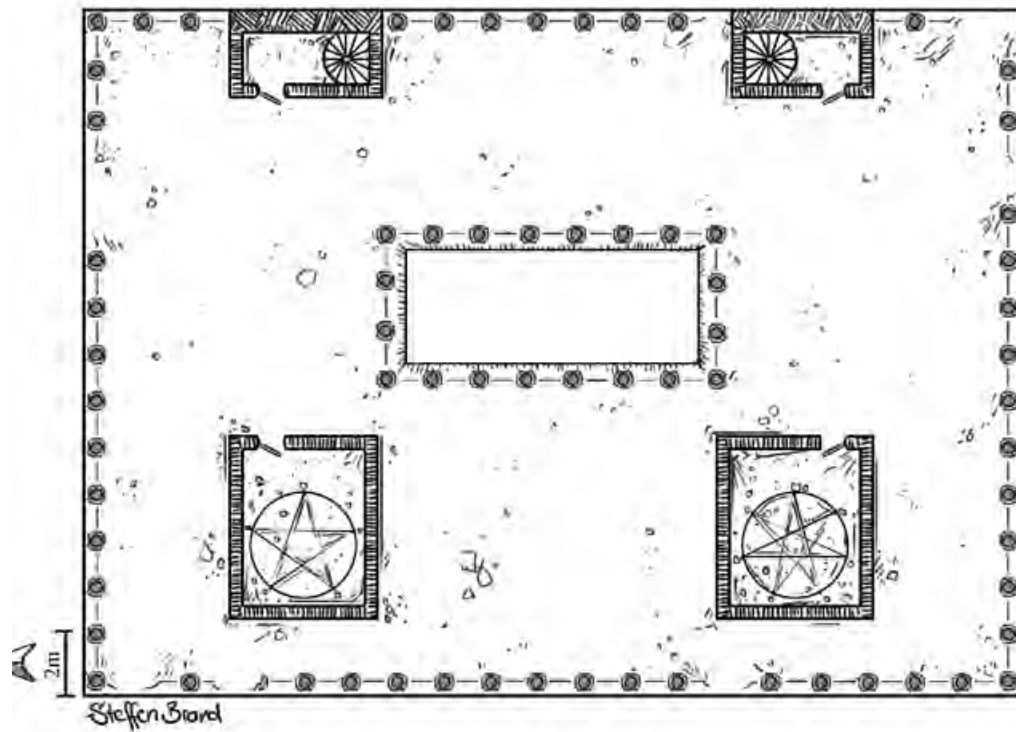
VILLA 2. OBERGESCHOSS

- Rundgang im zweiten Stock 01
- Ritualraum 02
- Studierzimmer von Nazir 03
- Die Bibliothek 04
- Raum mit wirren Zeichnungen 05
- Trophäenraum 06

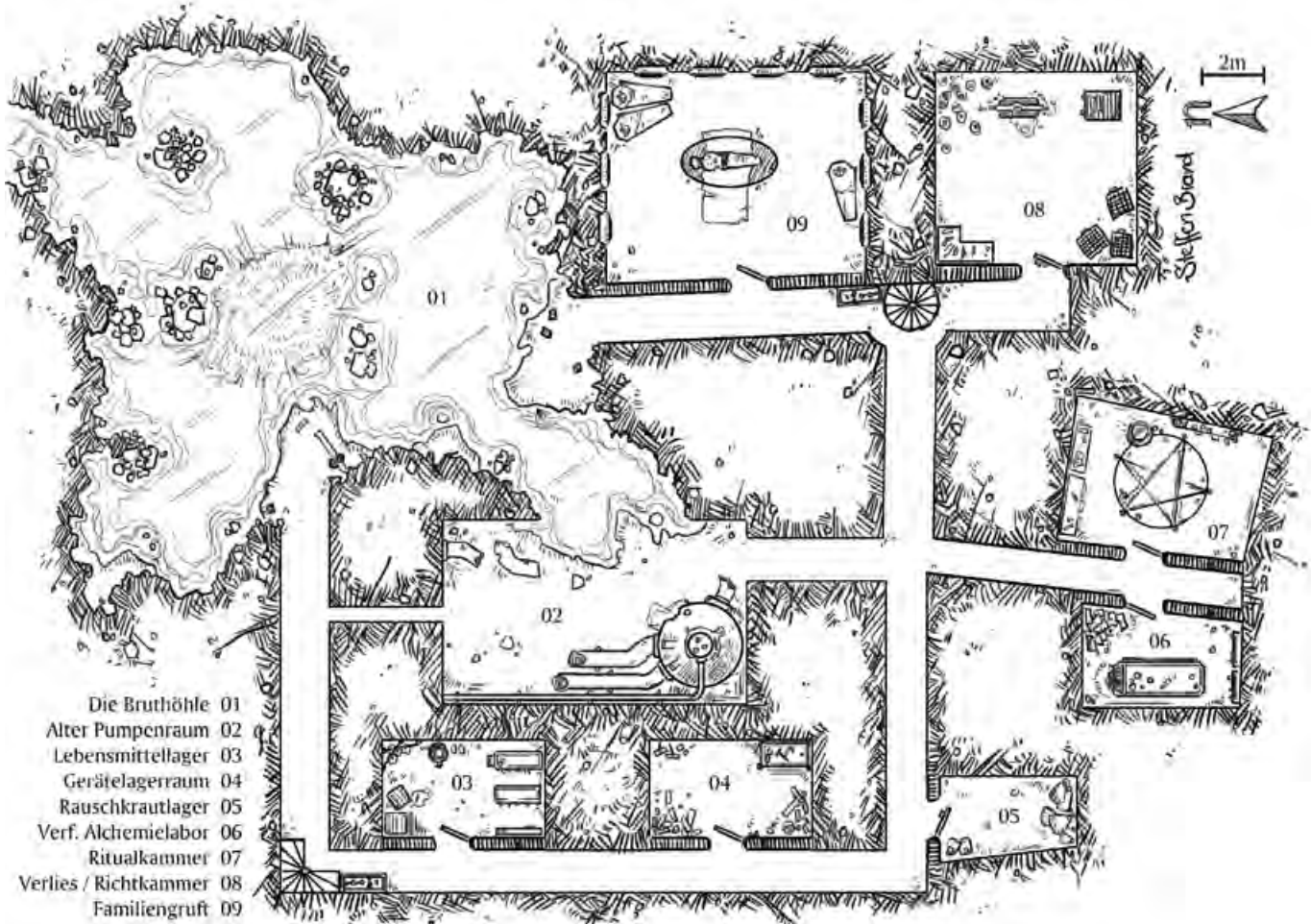
- 07 Raum mit eingestürzter Decke
- 08 Wohnraum
- 09 Kinderzimmer
- 10 Karzer
- 11 Abstellraum
- 12 Gefängnis
- 13 bis 15 Die Balkone



VILLA DACH



VILLA KELLER



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

ALTES BLUT

AUTOR: MARIA ECKEROVGT UND TOBIAS TÖPP

Altes Blut führt die Helden in das von Verkommenheit und Wahnsinn beherrschte Selem im Szintodelta. In der brütenden und schwülen Hitze der Echsensümpfe haben sich düster Kulte der Vergangenheit bis heute erhalten, die sogar den Fall des Sterns von Elem überstanden, der das einstmals mächtige und prächtige Elem in einer gewaltigen Flutwelle versinken ließ.

In einem Wettlauf gegen die Zeit ist es an den Helden, eine unschuldige Seele aus dem gierigen Schlund der unheimlichen Stadt zu befreien. Denn die sagenumwobenen alten Familien Selems streben danach ihre verworrenen Pläne endlich in die Tat umzusetzen und wieder zu alter Stärke zurück zu finden. Eifersüchtig hüten sie ihre finsternen Geheimnisse und altertümliche Magie und sind bereit, jeden zu beseitigen, der ihnen in die Quere kommt. So werden die Helden in ein Geflecht aus uralten Mysterien und verdorbenen Ritualen verstrickt und dürfen doch nie aus den Augen verlieren, weswegen sie nach Selem gekommen sind. Und auch wenn es ihnen gelingt, die unheimlichen Mischwesen zu bezwingen, die sich ihnen in den Weg stellen, können nie sicher sein, ob der irre kichernde Bettler am Straßenrand wirklich so harmlos ist, wie es den Anschein erweckt. Womöglich verbirgt sich hinter dieser Maske gar ein mächtiger Chimärenmeister, der nur darauf lauert, den Helden einen grausamen Untergang zu bereiten ...

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter* sowie den Ergänzungsband *Zoo-Botanica Aventurica*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Raschtuls Atem* und des Ergänzungsbandes *Efferts Wogen* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

13108PDF

ISBN 978-3-95752-842-1

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. P2

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
MITTEL BIS HOCH /
MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
INTERAKTION,
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENTEINSATZ, ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

SELEM UND UMGEBUNG
IM RONDR 1036 BF

