



Das Schwarze Auge



NIOBARAS
VERMÄCHTNIS

Niobaras Vermächtnis



IMPRESSUM

Redaktion

Eevie Demirtel, Nikolai Hoch, Fabian Sinnesbichler

Autoren

Fabian Sinnesbichler, Björn Hinrichs, Philipp Neitzel,
Norman Kobel, Tjorven Müller, Nikolai Hoch

Lektorat

Eevie Demirtel, Thorsten Most

Korrektorat

Annette Juretzki, Josch K. Zahradnik, Frauke Forster

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Annika Maar

Layout, Satz und Gestaltung

Frauke Forster, Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Christof Grobelski, Regina Kallasch,
Nele Klumpe, Christina Krauss, Jennifer Lange, Katharina Niko, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park,
Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2017 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.

Mit Dank an: Tim Steeger und Christoph Knibbe

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Die ersten Hinweise	17
Sich mehrendes Wissen	42
Die Sterne zeigen sich	58
Der Griff nach den Sternen	79
Anhänge	46
Glossar	101
Handouts	102



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



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



Die mit diesem Symbol gekennzeichneten und nummerierten Handouts findest du im Anhang.

- **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem – (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten,

werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

- Im Anhang findest du neben den Spielwerten von zahlreichen Meisterpersonen auch ein Glossar.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die

Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in Händen.

Niobaras Vermächtnis ist ein Abenteuer, in dem die Helden einer spannenden Schnitzeljagd durch ganz Aventurien folgen können. Niemand anderes als die berühmte Astrologin Niobara von Anchopal, einige ihrer Schülerinnen und der legendäre Magier Rohal der Weise haben sie vor langer Zeit ersonnen und die Hinweise vom Svellmland bis ins Südmeer verborgen. So soll das Vermächtnis Niobaras dereinst zur richtigen Zeit wichtiges Wissen unter die Menschen bringen. Diese Zeit ist nun gekommen und sind die Helden erfolgreich, können sie wichtige Hinweise auf den Sternenfall erlangen, der Aventurien verändern wird.

Das Abenteuer muss nicht an einem Stück bestritten werden. Du kannst die verschiedenen Szenen und Bausteine auch nach Belieben in eine eigene Kampagne einflechten, wenn deine Helden sich gerade in der entsprechenden Gegend aufhalten.

Zum Leiten dieses Abenteuers empfehlen wir, das **Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach** stets griffbereit zu halten, da auf viele dort aufgeführte Informationen verwiesen wird. Regional typische Namen und Kulturbeschreibungen findest du im **Regelwerk** ab Seite 95. Solltest du die einzelnen Szenen mit mehr Details ausschmücken wollen, lohnt sich außerdem ein Blick in den **Aventurischen Almanach**.

Wir haben in der Einleitung die wichtigsten Hintergrundinformationen zusammengetragen. Ein Großteil davon ist auch in gut sortierten Bibliotheken oder bei Gelehrten zu finden. Besonders ausgefallene Wissensschätze (QS 4 oder mehr) kann man jedoch nur in wenigen spezialisierten Archiven oder bei Experten erhalten.

EINLEITUNG



»Ihr wisst, was zu tun ist. Ich überlasse euch die letzten Handgriffe – bereitet vor, was sie dereinst brauchen werden. Danach werden wir die Hinweise verbergen. Los nun, eilt euch! Wir werden uns später sehen, in Anchopal.«
—Niobara zu ihren Schülerinnen, 565 BF

Was einst geschah

- um 450 BF Niobara von Anchopal wird geboren. Schon in jungen Jahren gilt sie als visionäre Sternkundlerin und berät sogar den Reichsbehüter, Rohal den Weisen, in Fragen der Astrologie.
- 511 BF Niobara begleitet eine von Rohal entsandte Expedition ins Eherne Schwert und spricht mit dem Alten Drachen Fuldigor.
- 518 BF Niobara entdeckt ein verlassenes Bauwerk am Rande der Wüste Gor.
- 536 BF Niobara richtet das Al'Mhana-Dscharot al'Chaima'ashtranim (MDCA, siehe Seite 9) in diesem Bauwerk ein.
- 540 BF Niobara prophezeit im Geheimen mehrere mögliche Sternenhimmel, die sich in einem halben Jahrtausend ergeben könnten. Sie beginnt, das MDCA auf die Aufgabe hin auszurichten, dieses Wissen für die Zukunft zu erhalten.
- 565 BF Niobara verlässt und versiegelt das MDCA.
- nach 565 BF Niobara, drei ihrer Schülerinnen und Rohal platzieren Hinweise zum MDCA.
- 585 BF Niobara von Anchopal verstirbt. Ihr genaues Todesdatum hatte sie bereits Jahre zuvor prophezeit.
- 1016 BF Die Rückkehr des Schwarzmagiers Borbarad beginnt eine Weltzeitwende und leitet große Veränderungen auf Dere ein.
- Boron 1038 BF Ein Meteor geht nahe Havena nieder und sorgt vor allem in Fachkreisen für Aufsehen. Die Helden stoßen auf die ersten Hinweise zu Niobaras Rätselkette.

• Niobara wurde bei Annahme dieser Daten etwa 135 Jahre alt. Ob sie ewig jung war wie eine eingegeborene Hexe, sich mehrfach mittels Magie verjüngte oder nur sehr langsam alterte, verliert sich im Dunkel der Geschichte.

Rahja 1038 BF Die Helden öffnen das MDCA und bergen Niobaras Vermächtnis.
1039 BF Rund um den Sternenfall kommt es vermehrt zu Himmelsphänomenen in ganz Aventurien.

Niobara von Anchopal

Niobara hat nur einen kleinen Teil der Rätsel, denen die Helden in diesem Abenteuer begegnen, selbst erstellt. Doch ihr Geist, ihr Wissen und vor allem ihre Zukunftsdeutungen sind das zentrale Thema, das hinter diesem Abenteuer steht. Für mehr Informationen über Niobara siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 107.

Was weiß mein Held über Niobara von Anchopal?

Probe auf *Geschichtswissen (Mhanadistan)* +/-0, *Götter & Kulte* +/-0, *Magiekunde* +/-0, *Sagen & Legenden (Mhanadistan)* +/-0 oder *Sternkunde* +/-0

QS 1 – Niobara von Anchopal gilt als bedeutendste Sternkundige, die jemals auf Aventurien lebte. Ohne ihre Werke, wie Sternkarten und Astrolabien, wäre die Seefahrt, die sich am Sternenhimmel orientiert, in der heutigen Form nicht möglich. Die Zeitgenossin Rohals des Weisen stammte aus den Tulamidenlanden und verbrachte dort die meiste Zeit ihres Lebens. Sie verfasste zahlreiche Schriften und Prophezeiungen.
QS 2 – Niobara wurde um 450 BF geboren. Von der Nanduskirche wurde sie nach ihrem Tod 585 BF als Patronin der Sternkunde heiliggesprochen. Vor allem im mhanadischen Raum gibt es viele Sagen, Legenden und Gerüchte über sie. Auch einige kleine Sammlungen und Schreine sind ihr zu Ehren errichtet worden.
QS 3 – Als Gefährtin Rohals des Weisen reiste sie 511 BF ins Eherne Schwert, um den Alten Drachen Fuldigor aufzusuchen und ihm Fragen über die Welt zu stellen.
In Anchopal gründete sie sogar eine Magierakademie. Die Sternentor-Akademie wurde 593 BF in den Magierkriegen zerstört.



Theorien der Prophetin

»Je genauer eine Prophezeiung ist, desto ungenauer wird die Gegenwart.«

—Zitat aus einer Ausgabe des Buchs *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen*

Dieser Satz aus der sogenannten Unschärfethesis Niobaras sagt aus, was die meisten Aventurier nicht verstehen würden: Je detaillierter eine Vorhersage ist, desto schwerer wird es, darauf folgende Ereignisse vorherzusagen. Gerade darauf fußt jedoch das Vermächtnis Niobaras, dessen die Helden habhaft werden können. Dadurch, dass sie sehr genaue Zeiten und Umstände des Auffindens ihrer Hinterlassenschaften vorausgesehen hat, konnte sie die darauf folgenden Veränderungen nur sehr schwer bestimmen. Daher besteht ihr Vermächtnis nicht aus genauen Vorhersagen, sondern aus mehreren Möglichkeiten, die die Prophetin erahnte.

Probe auf Götter & Kulte –1 oder Magiekunde –1

QS 1 – Selbst prophetisch begabt, widmete die Hellsichtsmagierin einen wichtigen Teil ihres Werkes der theoretischen Erfassung der Zukunftsvorhersage.

QS 2 – Eine ihrer Kernthesen ist dabei die Unschärfethesis, die sie in ihrem Buch *Am 50. Tor – Von der Problematik weytreychender Prophezeyungen* darlegt, das sich mit den Grenzen der Vorhersehung beschäftigt.

QS 3 – Die Unschärfethesis besagt, dass mit zunehmender Genauigkeit einer Vorhersage über die Zukunft die Wahrscheinlichkeit abnimmt, dass diese eintritt. Denn Kenntnis einer Prophezeiung kann die Umstände, die zu ihrer Erfüllung führen, leicht verändern. Eine Vorhersage steht dabei immer nur für eine mögliche Zukunft. Je genauer sie ist, je geringer also die Wahrscheinlichkeit ihres Eintretens wird, desto ungenauer wird in der Folge auch der Blick auf alle Ereignisse, die dem Prophezeiten folgen.

»Ein wichtiges Ding formt sich nicht nur sichtbar, sondern auch verdeckt.«

—Zitat aus einer Ausgabe des Buchs *Astrale Geheimnisse*

Das Zitat stammt aus Niobaras Theorie der Karmatischen Kausalknoten. Diese geht davon aus, dass ein bedeutendes Ereignis einen deutlichen Einfluss auf den Zeitstrom in seiner Nähe ausübt. So sind Vorhersagen über Ereignisse, die nach einem solchen Knoten liegen, nur schwer möglich. Für Zeitreisen bildet das Ereignis gleichsam eine Art Leuchtfeuer, das leicht anzusteuern ist und Zeitreisende sogar unfreiwillig zu diesem Großereignis führen kann. Deshalb plante Niobara den Fund ihres Vermächtnisses an einem ganz bestimmten Zeitpunkt, knapp vor einem solchen Kausalknoten während des Sternenfalls.

Probe auf Götter & Kulte –1 oder Magiekunde –1

QS 1 – Selbst prophetisch begabt, widmete die Hellsichtsmagierin einen wichtigen Teil ihres Werkes der theoretischen Erfassung der Zukunftsvorhersage.

QS 2 – In ihrem Buch *Astrale Geheimnisse* beschreibt Niobara das Konzept der Karmatischen Kausalknoten. Diese stellen wichtige Wendepunkte in der Geschichte dar, die große Auswirkungen auf Zeit- und Hellsichtszauber haben.

QS 3 – Ein Karmatischer Kausalknoten ist der Zeitpunkt einer so richtungsweisenden Entscheidung für die Zukunft, dass Prophezeiungen über den Knoten hinweg deutlich schwerer werden, da selten klar ist, welche Richtung die Ereignisse danach nehmen werden. Zugleich ist es auch schwer, mit Zeitreisezaubern über einen Kausalknoten hinweg zu reisen, da das Ereignis Reisende wie ein Leuchtfeuer zum Knoten leitet, während Ereignisse in seiner zeitlichen Nähe in seinem Schatten liegen und so nur schwer anzusteuern sind.

Astrale Geheimnisse (Buch)

Proben auf Götter & Kulte +/–0, Magiekunde +/–0 oder Sternkunde +1

QS 1 – Dieses bereits 526 BF von Niobara verfasste Buch gilt noch heute als Standardwerk in Sachen Astronomie und Astrologie und ist Grundlage zahlreicher weiterer Bücher. Entsprechend gibt es viele Abschriften von schwankender Qualität.

QS 2 – Es enthält Informationen zu astronomischen Phänomenen (Bewegung von Sternbildern, Wandelsternen; Wesen von Meteoren und Kometen) sowie zu Schwarzen Augen, zu Zukunft und Vergangenheit. Es gibt schwer verständliche Passagen, die noch heute Geheimnisse beinhalten.

QS 3 – In der praktischen Anwendung werden die Astralen Geheimnisse von Magiern oft benutzt, um günstige Sternkonstellationen für Rituale zu bestimmen. Hier finden sich auch Niobaras Theorien zu Karmatischen Kausalknoten und zur Unschärfethesis. Das Werk wurde vielfach kopiert und jede größere Bibliothek Aventuriens nennt eine bessere oder schlechtere Abschrift ihr Eigen. Es ist gewöhnlich in Form eines Folianten (20 auf 24 Finger) mit stattlichen 350 Seiten Umfang anzutreffen, wobei gekürzte Abschriften erheblich kleiner, aber auch unvollständig sein können.



Niobaras Sternkundliche Tafeln (Buch)

Probe auf Boote & Schiffe -1, Götter & Kulte +/-0, Magiekunde +/-0 oder Sternkunde +1

QS 1 – Die *Sternkundlichen Tafeln*, auch bekannt als der *Foliant*, sind Niobaras bekanntestes Werk und noch immer weit verbreitet. Ursprünglich handelte es sich um ein Zusatzwerk zu den Astralen Geheimnissen, in welchem verschiedenste Sternkarten gesammelt und die heute gebräuchlichen sternkundlichen Symbole beschrieben sind.

QS 2 – Anhand dieser Karten gelingt es auch weniger in Sternkunde erfahrenen Nutzern, Beschwörungen vorzubereiten oder Schiffe zu navigieren. Daher findet sich in den Händen eines jeden guten Navigators zumindest eine stark gekürzte Abschrift der Tafeln.

QS 3 – Seit der Invasion Borbarads (ca. 1020 BF) ist das Werk allerdings nicht mehr vollkommen korrekt, da diese mit der Verschiebung der Bahnen einiger Himmelskörper einherging. Mit dem Sternenfall geht weitere Genauigkeit verloren.

Die Tafeln finden sich in einem überformatigen Folianten (20 auf 35 Finger) und umfassen an die 400 Seiten. Auch bei gekürzten Abschriften wird peinlich genau darauf geachtet, die Sternbilder fehlerfrei zu kopieren, da Ungenauigkeiten die Abschrift wertlos machen würden. Ausgaben der Inhaltsstufe I kannst du deinen Spielern in nahezu jeder größeren Bibliothek zugänglich machen, solche Abschriften sollten die Helden in größeren Städten (z. B. Gareth, Khunchom und Fasar) im Laufe des Abenteuers auch käuflich erwerben können. Ausgaben der Inhaltsstufe II sind schon seltener und in der Regel nur in größeren Institutionen zu finden. Um eine solche Ausgabe zu kaufen oder für eine längere Zeit zu leihen, muss die Gruppe über sehr gute Kontakte verfügen. Ausgaben der Inhaltsstufe III können in der Regel nur zu Studienzwecken von respektablen Personen direkt vor Ort eingesehen werden.



Rohal der Weise

Was weiß mein Held über Rohal den Weisen?

Probe auf Etikette +/-0, Geschichtswissen (Mittelreich) +/-0, Götter & Kulte +/-0, Magiekunde +/-0, Rechtskunde +/-0 oder Sagen & Legenden (Mittelreich) +/-0

QS 1 – Rohal der Weise stürzte die Priesterkaiser und herrschte danach von 466 bis 589 BF mit Weisheit und Güte als Reichsbehüter über das Mittelreich. Während seiner Regentschaft, Rohalszeit genannt, blühten Wissenschaft und Kultur auf. Er verfasste eine Unzahl größtenteils heute noch gültiger Gesetzestexte und veranlasste die Gründung diverser Magierakademien (Wagenhalt, Donnerbach, Lowangen) sowie einiger Orden.

QS 2 – Rohal der Weise entstieg 465 BF, so erzählen es die Legenden, schon in Form eines alten Mannes mit langem Bart einer Blutulme in Wagenhalt. Er erlaubte die Gründung der Stadt Vinsalt in der Nähe der Stelle, an der einst Bosparan stand, weshalb das Vinsalter Wappen Rohal zeigt, der die Stadt in den Händen hält. Der Mann, der als größter Magier aller Zeiten angesehen wird, legte seine Herrschaft freiwillig nieder, um einen Heerzug gegen den finsternen Borbarad zu führen – ein Umstand, der als Feiertag der Nanduskirche und Magierschaft am 7. Hesinde begangen wird. Da niemand von diesem Feldzug klaren Verstandes

Stufe	Beschreibung	Sprache	Schrift	Wert	Erleichterung*	Anzahl
I	Auszüge oder schlechte Abschrift	Bosparano/ Tulamidyä/ Garethi	je nach Sprache Kus- liker Zeichen oder Tulamidyä-Zeichen	ca. 300 S	+1	ca. 100
II	mittlere/gute Abschrift	Bosparano/ Tulamidyä	je nach Sprache Kus- liker Zeichen oder Tulamidyä-Zeichen	ca. 500 S	+2	ca. 60
III	originalgetreue Abschrift/ Original	Bosparano/ Ur-Tulamidyä/ Tulamidyä	je nach Sprache Kus- liker Zeichen, Tula- midyā- oder Ur-Tula- midyā-Zeichen	ca. 5.000 S	+4	ca. 40 (Original verschollen)

*Die Erleichterungen kommen zum Tragen, wenn die Helden das Buch verwenden, um die Rätsel von Niobaras Rätselkette zu lösen.



zurückkehrte und Rohal danach verschwunden blieb, gilt er seit 590 BF als verschollen.

QS 3 – Rohal und Niobara schätzten einander sehr – ob nur auf wissenschaftlicher Basis oder auch weitergehend, ist heute nicht mehr bekannt. Auf seinem Feldzug gegen Borbarad in die gorische Wüste begleitete sie ihn allerdings nicht mehr, da sie bereits vor Ende seiner Herrschaft verstarb. Seine Schriften unterzeichnete Rohal meist mit dem Kürzel RS, das für die bosparanische Form seines Namens, Rohalis Sapienter, steht.

QS 4 – Rohal und Niobara arbeiteten bei der Erstellung von Niobaras Theorien zusammen und trafen viele Vorhersagen.

Der Weise half der Prophetin auch bei der Sicherung ihres Vermächtnisses, indem er diverse Teile des Rätselpfades mitgestaltete (Gareth, Wagenhalt, Vinsalt, Altoum). Dabei war Rohal selbst nicht in das Vermächtnis Niobaras eingeweiht – ebenso wenig, wie ihre Schülerinnen genau wussten, welche Visionen Niobara den Helden zukommen lassen wollte.

Mehr zu Rohal findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 222.

Die Inhaltsqualität von Büchern

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung Bücher.  Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du möchtest.

Bücher weisen drei verschiedene Inhaltsqualitäten auf: schlicht, durchschnittlich, fordernd.

- **Schlichte Buchinhalte** weisen keine besonders schweren oder vielschichtigen Themen auf. Sie können gut geschrieben sein, aber ihr Informationsgehalt ist eher gering. Hierunter fallen vor allem Romane oder Märchenbücher. Sobald man das Buch gelesen hat, hat man die Informationen, die man wollte. Weitere Vorteile bringt das Buch nicht, dafür ist aber auch keine Probe erforderlich, um es zu verstehen. Das Studium eines solchen Buches ist nutzlos. Um das Buch zu verstehen, reicht es aus, die Schrift und dazu die Sprache auf Stufe II zu beherrschen.
- **Durchschnittliche Buchinhalte** sind bereits deutlich komplexer. Hierbei handelt es sich meist um wissenschaftliche Abhandlungen oder Berichte, einfache Lehrbücher usw. Wenn man sie gelesen hat, bekommt man die Informationen, die in diesem Buch zu finden sind. Zusätzlich kann es einen kleinen Bonus geben, der jeweils angegeben ist, oder die Möglichkeit, eine Fertigkeit oder eine Sonderfertigkeit zu aktivieren. Man muss keine Probe ablegen, um den Inhalt eines durchschnittlichen Buches zu verstehen, aber man muss die Schrift und dazu die Sprache auf Stufe III beherrschen.
- **Fordernde Bücher** hingegen sind so kompliziert, dass nicht jeder Leser einen Nutzen aus ihnen ziehen kann. Es sind komplizierte magische oder hochphilosophische Werke. Gegenüber Büchern mit schlichtem oder durchschnittlichem Inhalt ist mit einem

Buch fordernden Inhalts ein deutlich größerer Vorteil (z. B. Probenerleichterungen in bestimmten Fachgebieten) erreichbar, dafür gibt es die Schwierigkeit, dass man das Werk erst verstehen muss. Jedes fordernde Buch besitzt eine Stufe als Maßgabe, wie umfangreich die Informationen der enthaltenen Themen sind. Die Stufe ist abhängig davon, ob das Buch im Original, in einer guten Erstabschrift oder nur in einer schlecht kopierten Version vorliegt. Je öfter ein Werk kopiert wird, desto mehr Fehler schleichen sich ein, sei es bei Zeichnungen oder beim Wortlaut oder durch das Weggelassen oder Verfremden von Passagen. Ausnahmen von dieser Regel sind beim jeweiligen Buch angegeben.

Inhaltsstufe	Abschrift des Buchs
Stufe I	Auszüge/schlechte Abschrift
Stufe II	Mittlere/gute Abschrift
Stufe III	Originalgetreue Abschrift/Original

Um ein Buch mit forderndem Inhalt zu verstehen, muss der Spieler eine Probe auf ein bestimmtes Talent ablegen, erschwert um die Inhaltsstufe des fordernden Buchs +1. Die QS/2 geben die höchste Inhaltsstufe an, deren Vorteil nutzbar ist. Falls das Werk noch höhere Stufen bietet, so kann der Held diese nicht nutzen, da er die Inhalte nicht versteht. Nach dem erstmaligen Lesen kann der Held aber beliebig oft versuchen, auch die verbleibenden Stufenvorteile zu erreichen. Dafür muss er allerdings für jede weitere Probe das gesamte Buch nicht nur lesen, sondern studieren, was deutlich länger dauert. Einige Vorteile lassen sich ausschließlich über das Studium eines Buchs nutzen, hierzu zählt z. B. die Aktivierung einer Sonderfertigkeit. Für das Lesen wie auch das Studium eines Buchs mit forderndem Inhalt muss man die Schrift und die Sprache auf Stufe III beherrschen.

Niobaras Refugium: das MDCA

Im Jahre 518 BF fand Niobara im Verlauf einer Expedition einen alten, verlassenen Komplex in einer Schlucht der Wüste Gor. Jahre später kehrte sie mit einigen Schülern und Arbeitern zurück, um das allem Anschein nach von einer nicht-humanoiden Spezies in lange vergessener Zeit errichtete Gebäude für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Auf der Hochebene ließen sich dank oftmals klarem Nachthimmel die wohl genauesten Aufzeichnungen über den Sternenhimmel zusammenstellen, die bis heute bekannt sind: Niobaras Sternkundliche Tafeln (Seite 7).

Nach ihren eigenen Prophezeiungen entschloss sie sich jedoch, das Bauwerk zu verlassen und für die Zukunft zu erhalten, damit eines bestimmten Tages ihr Vermächtnis gefunden werden konnte. So verließ sie mit ihren letzten Schülern das Al'Mhana-Dscharot al'Chaima'ashtranim (*Tulamidya*: altehrwürdiges Zentrum des Sternenzelts) genannte Refugium im Jahr 565 BF. Alle Eingeweihten hielten die Existenz des Bauwerks geheim, sodass heute nirgendwo Informationen zu diesem zu erlangen sind. Die einzige Spur ist der von langer Hand durch Niobara geplante Rätselpfad, den die Helden in diesem Abenteuer finden können. Sie werden dabei auf kryptische Hinweise stoßen, die sie vor dem Finale nicht entschlüsseln können. Erst, wenn sie im MDCA sind, entpuppen sich die Hinweise als verschlüsselte Anweisungen (siehe auch Seite 87), um das dort befindliche Astrolabium, mit dem das Aussehen des Sternenhimmels dargestellt werden kann, auf bestimmte Art und Weise einzustellen. So erhalten die Helden Niobaras Vermächtnis in Form von drei Himmelsdarstellungen, die einen Blick auf die mögliche Zukunft nach der Weltzeitwende gestatten.

Neben dem tulamidischen Namen verwendeten Eingeweihte verschiedene Abkürzungen für das geheime Bauwerk: Mhana-Dscharot, Mha'Dscharot oder auch

Bücher lesen und Studium eines Buchs

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe 1 für den Themenkomplex Ausrüstung Bücher.



Die Zeit, die man für das Lesen eines Buchs benötigt, beträgt pro Seite für alle üblichen Formate 3 Minuten für einen schlichten Inhalt / 5 Minuten für einen durchschnittlichen Inhalt / 10 Minuten für einen fordernden Inhalt. Je umfangreicher und je komplexer ein Buch ist, desto länger dauert es also, es einmal zu lesen und zu verstehen. Möchte man aus einem Buch noch zusätzliche Vorteile ziehen, muss man es studieren. Das Studium eines Buchs ist ein sehr komplexer Vorgang, der 1 Tag (schlicht) / 3 Tage (durchschnittlich) / 6 Tage (fordernd) pro Seite benötigt. Hat man ein Buch gelesen, so kann man die darin enthaltenen Informationen bekommen. Es können aber beim jeweiligen Werk auch Vorteile angegeben sein, die nur durch das Studium zu erreichen sind.

Buchpassagen finden

Soll eine bestimmte Passage gefunden werden, kann der Meister die Suchzeit entweder einfach festlegen oder durch 1W20 x Grundzeitraum pro Seite per Würfelwurf bestimmen.

nur MDCA können solche Abkürzungen sein, denen die Helden gelegentlich begegnen werden.

Niobaras Schülerinnen

Niobara bildete über ihr langes Leben eine Vielzahl an Schülerinnen und Schülern aus, doch waren es nur drei von ihnen, die sie mit ihrem Vermächtnis betraute und mit deren Hinterlassenschaften die Helden es zu tun bekommen werden. Dabei ist über diese Schülerinnen heute kaum



mehr etwas bekannt, sodass die Helden erst im Verlauf des Abenteuers von ihnen und ihrem Wirken erfahren werden.

Bianora Sternfreund von Zorgan

Die älteste der drei Schülerinnen (511 bis 574 BF) lebte und unterrichtete vor allem in Aranien (Zorgan). Von ihr stammen Hinweise im Mittelreich (Wagenhalt und Schlund) und in Aranien (Zorgan und Palmyrabad).

Chania bint el'Layla

Chania bint el'Layla (520 bis 602 BF) kehrte nach ihrer Zeit an der Seite Niobaras in ihre Heimatstadt Khunchom zurück. Dort hinterließ sie im neu gegründeten Hesindetempel erst als Laiendienerin, später als Geweihte ihre heute beinahe vergessenen Spuren. Sie wirkte bei den Hinweisen in Aranien (Zorgan, Palmyrabad), Mhanadistan (Khunchom) und durch einen

Briefwechsel mit dem späteren Oberhaupt der Hesinderkirche, Argelion Schlangentreu, auch an denen im Horasreich (Goldfelsen) mit.

Esmalda al'Mudra

Die jüngste der drei Schülerinnen (541 bis 638 BF), deren Name übersetzt *Esmalda das Siegel* bedeutet, wurde zur Schlüsselmeisterin von Niobaras Vermächtnis auserkoren. Sie folgte Niobara nach Anchopal an die Sternentor-Akademie. Später ging sie nach Rashdul und begründete dort die heutige Niederlassung des graumagischen Ordens der Grauen Stäbe. Den Schlüssel nahm sie, wie ihr geheißen, mit in ihr Grab (Rashdul). Sie wirkte außerdem bei den Rätseln in Aranien (Palmyrabad) und in den Tulamidenlanden (Anchopal, Fasar) mit und diente als Botin zwischen den Schülerinnen Niobaras und Rohal.

Was geschehen wird

Niobaras Vorhersagen bewahrheiten sich in der aventurischen Gegenwart, und der von ihr berechnete und prophezeite Sternenfall tritt tatsächlich ein. Kurz davor können die vom Schicksal auserkorenen Helden dieses Abenteuers auf die vor Jahrhunderten verborgene Rätselkette stoßen, die sie zu Niobaras Vermächtnis führen wird.

Das Abenteuer gliedert sich dabei grob in zwei Teile: Zuerst gilt es, die lange verborgenen Rätsel und Hinweise aufzuspüren und zu verstehen. Danach können die Helden – wenn sie verschiedene Herausforderungen meistern – im MDCA das Vermächtnis Niobaras bergen. Dies offenbart sich in Form mehrerer Karten des Sternenhimmels, die große Veränderungen zeigen, welche einst von Niobara vorhergesehen wurden.

Die Rätsel sind so aneinandergereiht worden, dass sich eine zeitlich und räumlich möglichst sinnvolle Abfolge ergibt. Es spricht aber auch nichts dagegen, dass du als Meister diese Reihenfolge änderst. Wichtig ist dabei nur, dass die Helden am Ende alle nötigen Informationen erlangen konnten und dass sie zum richtigen Zeitpunkt im MDCA eintreffen. Je nach veränderter zeitlicher Lage der Szenarien musst du möglicherweise die jahreszeitlichen Einflüsse anpassen, falls eine ursprünglich im Winter angesiedelte Szene dann vielleicht im Frühjahr liegt.

Wenn du eine Veränderung in der Reihenfolge vornimmst, solltest du darauf achten, dass die Rätsel für die Helden lösbar sind und gut zu einem weiteren Rätselmodul überleiten. Selbstverständlich spricht auch nichts dagegen, dass du deinen Spielern den einen oder anderen Abstecker in ein anderes Szenario oder Abenteuer ermöglichst. Neben deinen eigenen Ideen kannst du z. B. das Szenario **Himmelsfeuer** (**Aventurischer Bote** 171*) vor Niobaras Vermächtnis legen oder die **Abenteuer** aus dem Band **Drachenwerk und Räuberpack** und aus der **Heldenwerk-Reihe** in das Abenteuer einstreuen. Auch hierbei solltest du aber auf die Zeit achten, die den Helden noch bleibt.

Die Zeit verrinnt

Die Zeit, oder vielmehr der richtige Zeitpunkt, ist ein wichtiger Faktor dieses Abenteuers. Niobara und ihre Schülerinnen haben die Hinweiskette so geplant, dass die Helden am 12. Tag im Rahjamond 1038 BF (zieht man die Quersumme des Jahres heran: 12.12.12) die Tore des MDCA öffnen können. Zu genau diesem Datum werden auch die Wandelsterne eine sogenannte Linearkonstellation bilden, also in einer Reihe stehen. Nur während der wenigen Stunden, in denen dies der Fall ist, kann das MDCA noch einmal in Betrieb genommen werden. Daher ist das Augenmerk auf die verstrichene Zeit sehr wichtig. Die im Abenteuer vorgeschlagene Reihenfolge der Szenen mit entsprechenden Reisezeiten haben wir in der Tabelle auf Seite 12 zusammengestellt.

Für wen arbeiten wir?

Die Frage der Motivation ist für den Einstieg wie auch den Verlauf eines Abenteuers von großer Bedeutung. Zwar werden die Helden zu Beginn der Jagd nach Niobaras Vermächtnis von einem Gelehrten angeworben und stoßen so auf die Rätsel, doch mag sich nicht für jede Heldengruppe daraus eine ausreichende Motivation ergeben. Wenn die Helden also nicht aus eigenem Interesse die Spuren weiterverfolgen, hast du folgende Möglichkeiten, sie stärker zu motivieren:

- Einige der Meisterpersonen, denen die Helden in ihren Abenteuern begegnen, bieten sich als zwischenzeitliche Auftraggeber für weitere Nachforschungen an. Dadurch haben die Helden zwar viele Freiheiten und lokale Ansprechpartner bei Problemen, müssen aber möglicherweise später an unterschiedlichen Stellen Bericht erstatten.

• Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, welche die Lebendige Geschichte begleiten. Mehr Informationen gibt es unter www.ulisses-spiele.de

- Natürlich können die Helden auch von einem gleichbleibenden Auftraggeber verpflichtet werden, etwa einem Handelshaus (Stoerrebrandt), einer Magierakademie oder Gilde, einem Gelehrten oder Gelehrtenzirkel, einer Kirche oder Orden (Hesindekirche, Phexkirche) oder einer anderen Gruppe, die sich für die Veränderung des Sternenhimmels interessiert. Ein solcher Auftraggeber wird die Helden je nach Mitteln besser und langfristiger unterstützen können, andererseits sind die Abenteurer jedoch in der Pflicht, ihre Erkenntnisse mit dem Auftraggeber zu teilen – auch wenn dieser sie vielleicht nicht in ihrem Sinne nutzen möchte.
- Du kannst die Motivation selbstverständlich auch persönlicher gestalten, indem du einen alten Lehrmeister, Verwandten oder Freund der Helden als Auftraggeber bemühst.

Ein passender Auftraggeber kann beispielsweise wissenschaftliche Interessen verfolgen oder sich mit Zukunftssorgen plagen. Vielleicht erhofft er sich von den Erkenntnissen der Helden einen Wissensvorsprung gegenüber einem Konkurrenten. Aber auch die Suche nach Artefakten, Aufzeichnungen, Erkenntnissen oder astrologischem Gerät aus Zeiten Niobaras kann das Motiv eines Auftraggebers sein.

Namenlose Umtriebe

Zu Beginn der Nachforschungen durch die Helden werden namenlose Kultisten von ihnen aufgeschreckt oder erfahren auf anderem Weg von den entdeckten Hinweisen auf Niobaras Rätselkette. Nach den ersten Erfolgen der Helden (etwa drei gefundene Hinweise) lassen diese Informationen aus unterschiedlichen Quellen außerdem einen mächtigen Geweihten des Dreizehnten aufmerksam werden: **Farad el Haras** (siehe Seite 95). Dieser beschließt, den Helden nachzustellen und sie schlussendlich als Werkzeug zu benutzen, um selbst an Niobaras Vermächtnis zu gelangen. Dabei geht der brillante Illusionist und Strippenzieher äußerst geschickt und vorsichtig vor. Je nachdem, wie heimlich und vorsichtig die Helden vorgehen, kann er sie an bestimmten Zwischenstationen abfangen, um sich über ihren aktuellen Wissensstand zu informieren. Seine Informationen kann Farad auf verschiedene Art und Weise sammeln:

- Er wirbt Mittelsmänner an (z. B. Bettler, Straßenkinder, Diebe, einen Stallknecht, Wirt oder Händler), die die Helden unauffällig beobachten oder beschatten und ihm Informationen zutragen.
- Farad verkleidet sich und sucht selbst das Gespräch mit den Helden. Vielleicht gibt er sich als interessierter Forscher oder ortskundiger Führer aus, als reisender Händler oder sogar als Geweihter eines der Zwölfgötter und reist sogar ein Stück des Weges mit ihnen, wenn sie noch keinen Verdacht geschöpft haben.



- Farad kann auch als zeitweiliger Auftraggeber auftreten. So bekommt er Informationen über die Fortschritte der Helden aus erster Hand. Diese Option hat den Vorteil, dass die Helden Farad nicht nur aufgrund seiner dunklen Ziele hassen lernen, sie hegen dann wahrscheinlich auch einen persönlichen Groll gegen ihn, weil er sie hinters Licht geführt hat.
- Mitglieder unterschiedlicher Namenloser Kulte können die Helden in Farads Auftrag im Auge behalten.
- Um mit Gewalt an neue Erkenntnisse zu gelangen, schreckt der Geweihte auch nicht davor zurück, Söldner oder Schläger anzuheuern, die den Helden das Leben schwer machen. Auch um selbst ungestört einem neuen Hinweis nachgehen zu können, sind solche Mietschwerter für Farad eine willkommene Option. Du kannst sie aber auch an anderen Stellen nach Belieben gegen die Helden schicken.

Im Abenteuer findest du immer wieder mit **Schurkenpläne** betitelte Kästen, in denen Handlungsoptionen für Farad und seine Schergen präsentiert werden, die du an passender Stelle oder nach Belieben einsetzen kannst. Den größten Auftritt werden die Kultisten des Namenlosen im Finale haben, wo sie den Helden mehr als jemals zuvor in den Rücken fallen und sie sabotieren können.

Szenario	(Ziel-)Ort	Dauer	Gesamt	Beginn	Strecke
Der Botenstern	Tiefhusen	1 Tag	1 Tag	06. BOR	–
Der Botenstern	Voltans Fund	7 Tage	8 Tage	07. BOR	80 Meilen
–	Suche nach dem Stern	6 Tage	14 Tage	14. BOR	40 Meilen
Das Erbe der Alten Stadt	Tjolmar	7 Tage	21 Tage	20. BOR	80 Meilen
Das Erbe der Alten Stadt	Tjolmar	2 Tage	23 Tage	27. BOR	15 Meilen
–	Gareth	22 Tage	45 Tage	29. BOR	655 Meilen
In den Händen des Weisen	Gareth	5 Tage	50 Tage	21. HES	–
–	Wagenhalt	2 Tage	52 Tage	26. HES	30 Meilen
Neue Akademie auf alten Mauern	Wagenhalt	3 Tage	55 Tage	28. HES	–
–	Hohenwacht (über Gareth)	6 Tage	61 Tage	01. FIR	130 Meilen
Schlunder Handwerkskunst	Hohenwacht	2 Tage	63 Tage	07. FIR	–
–	Zorgan	10 Tage	73 Tage	09. FIR	290 Meilen
Aranische Rätsel	Zorgan	2 Tage	75 Tage	19. FIR	–
–	Khunchom	3 Tage	78 Tage	21. FIR	660 Meilen
Immerwährend gehütetes Wissen	Khunchom	2 Tage	80 Tage	24. FIR	–
–	Anchopal	5 Tage	85 Tage	26. FIR	130 Meilen
Graue Nächte	Rashdul	8 Tage	93 Tage	01. TSA	130 Meilen
Graue Nächte	Anchopal	7 Tage	100 Tage	09. TSA	130 Meilen
–	Palmyrabad	7 Tage	107 Tage	16. TSA	205 Meilen
Behütetes Mondwissen	Palmyrabad	2 Tage	109 Tage	23. TSA	–
–	Fasar	5 Tage	114 Tage	25. TSA	125 Meilen
Der Herr der Rätsel	Fasar	2 Tage	116 Tage	30. TSA	–
–	Yaquir bei Punin	17 Tage	133 Tage	02. PHE	255 Meilen
–	Vinsalt	8 Tage	141 Tage	19. PHE	220 Meilen
Mondstrahl	Vinsalt	3 Tage	144 Tage	27. PHE	–
–	Reise zu den Goldfelsen	2 Tage	146 Tage	30. PHE	60 Meilen
–	Reise durch die Goldfelsen	3 Tage	149 Tage	02. PER	50 Meilen
Zu den Sternen	Goldfelsen	3 Tage	152 Tage	05. PER	–
–	Reise durch die Goldfelsen	3 Tage	155 Tage	08. PER	50 Meilen
–	Reise nach Kuslik	8 Tage	163 Tage	11. PER	220 Meilen
–	Charypso	13 Tage	176 Tage	19. PER	1275 Meilen
Altaïa – Die Ruinenstadt	Altaïa	5 Tage	181 Tage	02. ING	30 Meilen
–	Charypso	5 Tage	186 Tage	07. ING	30 Meilen
–	Khunchom	10 Tage	196 Tage	12. ING	955 Meilen
Schiefe Sterne	Khunchom	3 Tage	199 Tage	22. ING	–
–	Rashdul	5 Tage	204 Tage	25. ING	135 Meilen
Sterne im Berg	Rashdul	2 Tage	206 Tage	30. ING	–
–	Anchopal	5 Tage	211 Tage	02. RAH	130 Meilen
Die Reise in die Gor	MDCA	5 Tage	216 Tage	07. RAH	50 Meilen
Finale	MDCA	1 Tag	217 Tage	12. RAH	–

Die Helden im Abenteuer

Da die Helden die unterschiedlichsten aventurischen Regionen bereisen, wechseln die Anforderungen an die Gruppe des Öfteren. Prinzipiell sind Charaktere völlig unterschiedlicher Herkunft, vom Bornland bis zum Südmeer, möglich. Elfen (in Städten) und Zwerge (auf See) bedürfen je nach Spielstil eventuell an einigen Stellen besondere Aufmerksamkeit. Am besten ist zum Bestreiten von **Niobaras Vermächtnis** eine Heldengruppe, die den Anforderungen durch solch unterschiedliche Reisewege, Witterungen und Kulturen gewachsen ist. Zumindest sollte sie entsprechend aufgeschlossen und anpassungsfähig sein. Die meisten Handlungsorte und Schauplätze sind für zivilisierte Menschen und Nichtmenschen bei Weitem besser geeignet als für Barbaren oder Einsiedler.

Die Herausforderungen und Rätsel im Abenteuer richten sich vornehmlich an wache Geister. Vor allem sternkundlich interessierte und mechanisch begabte Helden können hier glänzen, doch auch gesellschaftliche und kämpferische Hürden gilt es zu meistern. Magier und Geweihte können einige Hindernisse einfacher umschiffen als profane Helden, sind aber nicht zwingend notwendig. Wir empfehlen, mit zumindest erfahrenen, besser sogar mit kompetenten Helden in das Abenteuer zu starten.

Obwohl in den ersten drei Kapiteln durchaus die Möglichkeit besteht, auf die Hilfe von Meisterpersonen zurückzugreifen, ist es ratsam, dass die Helden sich passend zu ihren erlebten Abenteuer fortbilden. Besonders wenn entsprechende Kenntnisse in der Gruppe nicht

Legende

auf der Straße

im Gebirge

in der Wildnis

zu Wasser

kein Reiseweg

Wir gehen davon aus, dass die Heldengruppe an Land zu Fuß und auf dem Wasser mit Küstenseglern unterwegs ist. Sind die Helden zu Pferd unterwegs, benötigen sie auf Straßen (hellgrau) nur ca. $\frac{3}{4}$ der angegebenen Zeit. Für genauere Angaben siehe **Regelwerk** Seite 348. Im Gebirge (dunkelgrau) oder in der Wildnis (grün) sind Reittiere dagegen oft eher hinderlich als hilfreich.

Sollte deine Heldengruppe länger als geplant für bestimmte Teile des Abenteuers benötigen, kannst du statt eines langsamen Küstenseglers (blau) auch ein schnelleres Schiff für Reisen auf dem Meer zur Verfügung stellen, um etwas aufzuholen. So braucht ein kleineres, schnelleres Schiff nur etwa $\frac{3}{4}$, ein Schnellsegler sogar nur $\frac{1}{3}$ der angegebenen Zeit.

oder nur sehr dünn gesät sind, empfehlen wir, zumindest einige der jeweils errungenen Abenteuerpunkte in passende Talente zu investieren. Dazu findest du am Ende jedes Szenarios unter der Überschrift **Der Mühen Lohn** eine Auflistung von AP, welche die Helden für verschiedene gemeisterte Hürden erhalten, die auch immer zweckgebundene AP beinhaltet. Diese sind ausdrücklich dafür vorgesehen, dass die Helden mit ihnen Fertigkeiten steigern, die durch das Lösen der Rätsel in diesem Abenteuer gefördert wurden. Dadurch sollten sie vor allem die Talente *Sternkunde*, *Mechanik*, *Götter & Kulte*, *Geschichtswissen* und *Rechnen* zum Finale hin zumindest so gut beherrschen, dass die Aufgaben im MDCA für sie zu bewältigen sind.

Der Sternenhimmel

Eine Beschreibung des Sternenhimmels findest du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 104 bis 107. Du kannst dabei davon ausgehen, dass den Helden je nach Fertigkeitswert in Sternkunde verschiedene Grundlagen bekannt sind. Sonne und Mond sowie deren Phasen und der Nordstern sind nahezu jedem Aventurier gegenwärtig.

Was weiß mein Held über den Sternenhimmel?

Probe auf Sternkunde +1

QS 1 – Der Zwölfkreis ist – auch außerhalb des Zwölfgötterglaubens – ein sehr bekannter Begriff, die Zuordnung der einzelnen Sterne zu den Sternbildern oder ihre Benennung ist ebenfalls weit verbreitet.

QS 2 – Gelehrte, die sich mit dem Sternenhimmel beschäftigen, haben bereits von den Wandelsternen gehört, sie korrekt zuzuordnen ist aber nicht allen von ihnen möglich. Eine Vorhersage der Bewegung der Wandelsterne ist nur für sehr kurze Zeiträume möglich.

QS 3 – Das Gefolge des Zwölfkreises ist zwar ebenfalls zu sehen, doch kennen nur wenige Gelehrte alle Namen und Zuordnungen der einzelnen Sterne. Weitere Sternbilder wie Hund, Held und Drache sind nicht überall geläufig.

Da **Niobaras Vermächtnis** zwei Jahre vor den im **Aventurischen Almanach** festgelegten Grundlagen spielt, musst du als Meister Folgendes beachten: Über den Wandelstern Xeledon spekuliert man noch in den großen Sternwarten wie in den Goldfelsen, doch seine Existenz ist nicht allgemein bestätigt. Der Sarstern im Sternbild des Schwertes ist noch an seinem Platz und der Sternenregen, der ab 1039 BF überall in Aventurien zu beobachten ist, hat noch nicht begonnen.

Die Deutung des Sternenhimmels oder das Erstellen von Horoskopen anhand der Sternbilder war auch schon vor dem Sternenfall eine reine Interpretationsfrage. Je nachdem, wie gut ein Aventurier den Sternenhimmel kennt, was er für wichtig hält und was er sucht, kann er zu sehr

unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Daher überlassen wir es dir und deinen Spielern, selbst Interpretationen zu ersinnen.

Recherche-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Wissenstalente.



Möchten die Helden in den verschiedenen Archiven oder in Bibliotheken nach Büchern oder Hinweisen zu Rätseln suchen, kannst du folgende Recherche-Regel verwenden.

Festlegung der Größe

Bei einer Bibliothek geht es nicht nur um die wirkliche Größe des Raums oder Gebäudes, sondern auch um den Umfang der Bibliothek. In einem Palast zwei Bücher zu überprüfen, ist eben deutlich einfacher, als in einer kleinen Blockhütte mehrere Dutzend. Die Größe legt einige Faktoren wie Zeitintervall oder auch generelle Verfügbarkeit von Informationen fest.

Verfügbarkeit von Informationen

Vor der eigentlichen Probe muss der Meister zunächst die Frage klären, ob die gesuchte Information überhaupt in dem durchsuchten Archiv zu finden ist. Dies legt er geheim fest, denn weder Spieler noch Helden sollten dieses Wissen im Vorfeld haben. Möchte der Spielleiter diese Entscheidung dem Zufall überlassen, so kann er auf die **Tabelle Größe von Bibliotheken** zurückgreifen. Dort ist ein **Verfügbarkeitswert** angegeben, der festlegt, ob die jeweilige Information überhaupt in der Bibliothek zu finden ist. Der Spielleiter muss dazu mit 1W20 würfeln. Ist der Wurf maximal so hoch wie der Verfügbarkeitswert, so gibt es die Information am gewünschten Ort. Wird hingegen über den Verfügbarkeitswert gewürfelt, so sind die Informationen nicht oder zumindest aktuell nicht an dem Ort der Suche vorhanden. Der Spielwert kann noch durch eine Reihe von Modifikatoren verändert werden. Die Modifikatoren sind kumulativ und finden sich in der **Tabelle der Verfügbarkeitsmodifikatoren**.

Die Recherche-Probe

In den meisten Fällen kommt die Recherche in Bibliotheken, Stadtarchiven oder der Studierstube eines Schwarzmagiers zur Anwendung. Die Bücher müssen meistens gründlich gelesen werden und die Suche nach einer bestimmten Information in einem mit Büchern gefüllten Raum kann sehr lange dauern.

Eine Recherche in Bibliotheken erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann die Recherche auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen einfach schneller geht. Einen Teilerfolg erreichen die Suchenden wie üblich bei 6 QS. Sie könnten z. B. einen ersten Hinweis oder einen Verweis auf das Hauptwerk zu den Informationen erhalten. Bei 10 QS haben die Suchenden endlich das

gefunden, wonach sie suchen, sofern es die Informationen vor Ort gibt.

Die Probe wird auf das Talent abgelegt, das am ehesten mit dem Thema verbunden ist. In fast allen Fällen sollte es sich dabei um ein Wissenstalent handeln. Das Anwendungsgebiet sollte ebenfalls nach der Art der gesuchten Informationen ausgewählt werden. Suchen die Helden nach einer Information über ein magisches Phänomen, ist *Magiekunde* die richtige Wahl. Geht es um die Suche nach klerikalen Texten, dann sollten sie *Götter & Kulte* benutzen. Das Zeitintervall bemisst sich nach der Größe der Bibliothek, aber der Meister kann dies nach Ermessen abändern.

Das Thema bei der Bibliotheksrecherche

Die Helden müssen sich vor der Suche entscheiden, nach welchem Thema sie suchen. Das Thema kann weit- („Was weiß man alles über Dämonen?“) oder enggefasst sein („Kann die Säure eines Zants auch Diamanten zersetzen?“). Je weiter ein Thema gefasst ist, desto leichter werden die Helden auf Informationen stoßen, je enger gefasst, desto größer wird die Mühe sein, etwas zu finden. Allerdings offenbaren weitgefasste Themen auch nur oberflächliche Informationen, die weitaus weniger nützlich sein sollten als enggefasste. Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema.

Die passende Schrift und Sprache

Um das richtige Buch, einen Text oder eine winzige Passage in einem Schriftwerk zu finden, muss der Held fast notwendigerweise die Sprache und die Schrift beherrschen, in der das Werk geschrieben wurde.

- Ein Held, der über die Sonderfertigkeit Sprache III und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches verfügt, erleidet keine Erschwernis.
- Hat der Held lediglich Sprachstufe II und die passende Schrift-Sonderfertigkeit des Buches, so sind für ihn alle Recherche-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe I und der passenden Schrift-Sonderfertigkeit des Buches bekommt der Held eine Erschwernis von 5.
- Sollte der Held die passende Sprache und / oder die passende Schrift nicht beherrschen, kann er weder bei einer Gruppensammelprobe, noch alleine den richtigen Text bestimmen.
- Es ist nicht notwendig, dass ein Held bei der Recherche die Schrift aller Bücher in der Bibliothek lesen kann. Kann er allerdings viele Sprachen nicht verstehen, kann nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 für ihn auf die Gruppensammelprobe verhängt werden.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einer Recherche können die Helden auch einen Kritischen Erfolg oder einen Patzer ablegen. Ein Kritischer Erfolg sollte die Suche sofort zu einem Ende bringen und die gewünschte Information bereitstellen, sofern sie überhaupt vorhanden ist. Ein Patzer hingegen sorgt

dafür, dass die Helden die Information zerstören, eine falsche für die richtige halten oder dreimal so lange suchen – und doch nichts finden.

Größe von Bibliotheken

Größe	Verfügbarkeit	Zeitintervall
Extrem klein	1	10 Minuten
Sehr klein	3	30 Minuten
Klein	5	1 Stunde
Mittel	8	2 Stunden
Groß	12	4 Stunden
Sehr groß	15	8 Stunden
Extrem groß	18	24 Stunden

Verfügbarkeitsmodifikatoren

Bibliotheksrecherche	Modifikator
Sammlung mit Spezialgebiet, das die Helden suchen	+1
Bibliothek enthält auch seltene Ausgaben	+1
Viele Bücher mit zerfressenen oder ausgerissenen Seiten etc.	-1
Schlechte Beleuchtung	-2
Viele Bücher fast zerstört	-3

Herumfragen-Regeln

Während des Abenteuers kann es geschehen, dass die Helden Hinweise erhalten, die sich erst später zu einer handfesten Spur entwickeln. Die Suche nach diesen Hinweisen erfordert meist eine gründliche Befragung und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen. Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit derselben nutzlosen Antwort begegnen, möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen kannst. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem DSA5-Regelwerk erweitert und vertieft. Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du magst. Du findest diese Regel auch im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45 beschrieben.

Größe und Verfügbarkeit

Ähnlich wie bei der Bibliotheksrecherche muss man sich auch beim Herumfragen Gedanken dazu machen, ob eine gesuchte Information an einem bestimmten Ort überhaupt zu erhalten ist. Dies kann der Spielleiter entweder selbst festlegen oder über einen Wurf mit dem W20 auf den **Verfügbarkeitswert** der Stadt zufällig bestimmen. Dieser ist von der Einwohnerzahl der Stadt abhängig und findet sich in der **Tabelle Größe**

von Ortschaften. Je nach Art der Ortschaft kann es außerdem noch Modifikatoren des Werts geben. Diese sind kumulativ und finden sich in der **Tabelle der Verfügbarkeitsmodifikatoren.**

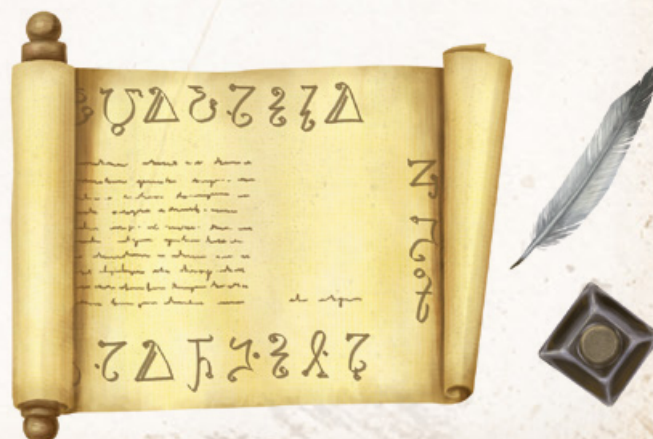
Die Herumfragen-Probe

Die Herumfragen-Probe umfasst den ganzen Bereich der Bemühungen, von den Bewohnern einer Ortschaft eine Information zu erhalten. Das schließt das Befragen diverser Personen, die Wahl der richtigen Worte und auch den Einsatz von kleinen Bestechungen zum Zweck der Kooperation mit ein. Ein Herumfragen in der Stadt erfordert eine Sammelprobe. Dabei kann es sich um eine normale Sammelprobe für einen Helden oder eine Gruppensammelprobe handeln, wenn mehr als ein Abenteurer nach den Informationen sucht. Der Meister kann das Herumfragen auf eine bestimmte Anzahl von Suchenden begrenzen, aber generell gilt, dass es zusammen schneller geht. Einen Teilerfolg kann man den Suchenden wie üblich bei 6 QS gönnen. Sie könnten dann z. B. einen ersten Hinweis finden oder jemand kennt zumindest einen Teil der Wahrheit. Bei 10 QS sollten die Suchenden, sofern es die Informationen vor Ort gibt, endlich das Gefundene haben, wonach sie suchen.

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Ortschaft. Als Spielleiter darfst du es aber auch, abhängig von der gestellten Frage, nach eigenem Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wo ist Haken-Joe?“ oder „Hat jemand einen Gwen Petryl-Stein durch Havena geschmuggelt?“. Das Thema kann weit oder enggefasst sein. Weitgefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Enggefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will. Weitgefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu 3 erleichtern, enggefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu 3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema.



Größe von Ortschaften

Größe	Verfügbarkeit	Einwohner	Bezeichnung	Intervall
Extrem klein	1	bis 100	Siedlung	30 Minuten
Sehr klein	2	bis 500	Dorf	1 Stunde
Klein	3	bis 1.000	Kleinstadt	2 Stunden
Mittel	5	bis 5.000	Stadt	4 Stunden
Groß	8	bis 10.000	Großstadt	8 Stunden
Sehr groß	12	bis 50.000	Metropole	1 Tag
Extrem groß	15	mehr als 50.000	große Metropole	2 Tage

Verfügbarkeitsmodifikatoren

Art	Modifikator
Ort verfügt über mindestens einen Tempel	+1
Ort verfügt über einen Hesinde- oder Nandustempel	+1
Ort verfügt über ein Ordenshaus	+1
Im Ort gibt es Bettler	+1
Im Ort gibt es mindestens eine Diebesbande	+1
Keine Taverne im Ort	-1
Menschen hegen Vorurteile gegen den Helden	-1

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemandem haben will, sollte dessen Sprache beherrschen.

- Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held mindestens über die Sonderfertigkeit Sprache II verfügen muss, die üblicherweise in der Stadt gesprochen wird.
- Sprachstufe I reicht für das Herumfragen nicht aus.
- Hat der Held Sprachstufe II, so sind für ihn alle Herumfragen-Proben um 1 erschwert.
- Bei Sprachstufe III erleidet er keine Erschwernisse.
- Bei bestimmten Personen, die befragt werden, können auch andere Sprachen relevant sein. Dies muss der Spielleiter entscheiden.
- Das Beherrschen von Sonderfertigkeiten wie Fuchsisch kann an einigen Stellen Informationen erst zugänglich machen. Auch hier muss der Spielleiter festlegen, ob dies bei einem Fall zutrifft, beispielsweise, weil die Gauner der Stadt einem Helden nur Informationen verraten, wenn er Fuchsisch beherrscht.

Soziale Interaktion während der Spurensuche

Möchten Helden auch andere Gesellschaftstalente während der Suche benutzen, beispielsweise *Einschüchtern*, *Betören* oder *Überreden*, um Zeugen die Zunge zu lockern, kann der Spielleiter darauf eingehen. Eine einzige der Proben auf *Gassenwissen* kann während der Recherche durch ein anderes Gesellschaftstalent ersetzt werden. Der Spieler sollte entscheiden, bei welcher Art von Befragten er das Talent anwenden möchte (z. B. bei einer Schankmagd, einem Bettler oder dem Anführer einer Unterweltbande). Erklärt sich der Spielleiter damit einverstanden, kann einmal statt auf *Gassenwissen* auf eines der oben genannten Talente gewürfelt werden. Allerdings darf nicht die erste Probe der Recherche getauscht werden.

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben. Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

DIE ERSTEN HINWEISE

Der Botenstern

Ort und Zeit

Rorwhed und die Sternengoldfelder des Nordens
Spätherbst 1038 BF

Die Helden machen als Sternengoldsucher im Svelltland nach einem Hinweis des Astronomen Bran einen bedeutenden Fund. Sie stoßen auf den *Botenstern*, einen von Niobara in den Astralen Geheimnissen beschriebenen Stein. Doch ihre Nachforschungen bleiben nicht unbemerkt. Im Ort Voltans Fund treffen sie auf den Schwarzen Al, einen Anhänger des Namenlosen, der mit seinen Schergen alles daran setzt, mehr über den Fund der Helden zu erfahren und ihnen den Stern abzujagen.

Sternengold

Im Jahr 1029 BF ging über dem Svelltland (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 48) ein Regen von Sternschnuppen nieder. Über das Land verteilt blieben Meteoriten im Boden zurück, viele davon mit magischen Metallen von teils einzigartiger Natur. Diese Funde, Sternengold genannt, lockten Glücksritter aus ganz Aventurien an, und es kam zu einem regelrechten Goldrausch. In den ertragreichsten Gebieten, die heute als Sternental oder Sternengoldfelder bezeichnet werden, errichteten sie Siedlungen und ließen sich nieder. Noch heute, rund zehn Jahre nach dem Sternenregen, zieht das Versprechen auf Reichtum Menschen an den Svellt. Doch inzwischen sind die Funde beinahe erschöpft und Ernüchterung hat sich breitgemacht.

Statt des unten beschriebenen Beginns in Tiefhusen kannst du natürlich auch eine beliebige andere Stadt im Svelltland als Ausgangspunkt wählen.

Die Anwerbung

Die Helden werden in der Stadt Tiefhusen vom Astronomen *Bran* (siehe Seite 18) beauftragt, ihm bei der Suche nach einem speziellen Sternenstück zu helfen. Warum genau die Helden sich in der Stadt befinden, kann verschiedenste Gründe haben:

- Sie wurden als Söldner, Kundschafter oder Wildnisführer eines Händlers angeworben, und ihr voriger Auftrag endet passenderweise in Tiefhusen.
- Die Helden besuchen Verwandte oder Bekannte.
- Sie haben eine Pilgerfahrt zu einem der Tempel unternommen.
- Nach einem Orküberfall wollen sie sich in der Stadt erholen.



Tiefhusen, die letzten Wochen

Region: Svellttal

Einwohner: 2.300, davon rund 230 Orks

Herrschaft: König Arion III. von Westak-Tiefhusen (nominell), Shadur Orrn (Hauptmann der Orks)

Tempel: Boron (außerhalb), Firun, Hesinde, Phex (geheim), Rahja, Tairach (im geschändeten Rondratempel)

Handel & Gewerbe: Tiefhusen ist ein wichtiger Handelsplatz im Svellttal und besonders für seine Pelze und Elfenbein bekannt. Das rahja-heilige Artefakt Levthansband und die Ewigen Weinstöcke im Rahjatempel ziehen zahlreiche Pilger an.

Gasthäuser: Herberge Nordlicht (Q3/P3/S20), Herberge Firuns Gruß (Q2/P4/S25), Gaststätte Goldschatz (Q5/P5/S10), Schänke Zum Entenschnabel (Q3/P3/S-), Schänke Zum Silberfuchs (Q2/P2/S-)

Besonderheiten: Nachdem die Stadt im Orkensturm von den Schwarzpelzen erobert wurde, herrscht nominell zwar noch immer der König über die Stadt, muss sich aber den Wünschen und Tributforderungen des orkischen Kommandanten Orrn beugen. Das Zusammenleben zwischen Orks und Menschen funktioniert eher schlecht als recht – zumal in den letzten Jahren der Zwist zwischen den beiden Gruppen noch einmal erheblich angefacht wurde. Im Jahr 1039 BF fällt die Stadt schließlich (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 48) und zurück bleiben nur Ruinen.

- Sie sind als Sternengoldsucher an den Svellt gekommen, doch inzwischen wurden ihre Hoffnungen enttäuscht und auf der Suche nach neuen Aufgaben sind sie in Tiefhusen gelandet.

1 Bran der Astronom

Kurzcharakteristik: kompetenter Gelehrter (Astronom), über 50; wildwachsender Haarkranz, seine Kleidung ist städtisch, aber robust und wetterfest und mit Pelz- und

Lederflicken ausgebeSSERT. Der Gelehrte scheint ständig unter Spannung zu stehen und strahlt Energie und Begeisterungsfähigkeit aus. Er ist mitunter etwas naiv, aber ein wahrer Freigeist, geprägt von der hesindianischen Kultur aus der Zeit vor dem Orkensturm. Er hat seine Sternwarte in Voltans Fund, einer Siedlung nördlich des Rorwhed-Gebirges.

Funktion: Auftrag- und Ratgeber

Hintergrund: Bran ist ein Sternkundiger aus

dem ehemaligen Svelltschen Städtebund, der zur Zeit des Goldrauchs nach Sternenfeld gezogen ist, um die Phänomene des Sternenregens zu beobachten und zu erforschen.

Schicksal: beliebig; Wenn Bran das Abenteuer überlebt, stirbt er spätestens beim Fall von Tiefhusen 1039 BF.

Darstellung: Beginne bisweilen wichtige Sätze, um sie in der Mitte durch eine Denkpause zu unterbrechen und sie dann zu korrigieren. Bran verhält sich prinzipiell freundlich und scheint kleinere Fehltritte, spitze Anmerkungen oder Ähnliches geflissentlich zu überhören.

Wichtige Werte: Für Spielwerte von Bran kannst du die Werte eines kompetenten Gelehrten (siehe Seite 96) heranziehen, setze aber den Wert für Sternkunde höher an.

Bran ist auf der Suche nach einer Expeditionsmannschaft in die Stadt gekommen, jedoch genügen weder die ansässigen Bewohner noch die wenigen Auswärtigen seinen Ansprüchen. Wenn er die Helden erblickt, sind sie für ihn ein Hoffnungsschimmer am Horizont.

Während des Anwerbungsgesprächs erfahren die Helden, bei welchem Unterfangen er ihre Hilfe benötigt: Er hat in jahrelanger Arbeit ein aufwändiges Modell des Sternenregens erstellt und damit die Bahnen einiger noch nicht gefundener Meteoriten berechnet. Wenn seine Berechnungen stimmen, ist einer der Sterne in einem Tal unweit von Voltans Fund eingeschlagen. Dies bittet er die Helden zu überprüfen. Sollten sie Sternengold bergen, ist er bereit, es ihnen zu überlassen, solange sie nur zurückkehren und Bericht erstatten. Er erhofft sich lediglich die Bestätigung seiner Berechnungen und damit die lang ersehnte Anerkennung in Astronomen-Kreisen. Zum Auffinden der richtigen Stelle gibt er den Helden den Tipp, nach auffällig runden Senken Ausschau zu halten, die die fallenden Sterne bei ihrem Aufschlag hinterlassen.

Der Gelehrte bietet den Helden, sollten sie den Meteoriten nicht finden oder sollte er sich als wertlos herausstellen, eine Entschädigung von 3 Silbertalern pro Tag (für Magier und Geweihte das Doppelte) an. Er führt sie zu seinem kleinen und etwas schiefen Sternenturm in Voltans Fund. Die Reise dorthin führt die Helden durch den winterlich verschneiten Rorwhed und dauert etwa sieben Tage. Der Ort selbst liegt in den nördlichen Ausläufern des Gebirges.

In Voltans Fund

Der kleine Ort wurde einst für mehr als 100 Sternengoldsucher errichtet. Heute jedoch sind die meisten der Holzhütten verlassen und nur noch etwa 30 Männer und Frauen leben hier. Die meisten von ihnen wollen lediglich noch vor Ort überwintern, bevor sie woanders ihr Glück suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dunklen, verschneiten Bergwäldern am Fuße des Rorwhed tretet ihr hervor. Ihr blickt hinab in Richtung der sich auftuenden Steppe, die sich wie ein Meer bis zum Horizont erstreckt, nur von kleinen Waldinseln unterbrochen. Geschützt in den



Vorhügeln liegt Voltans Fund. Die Siedlung hat schon bessere Tage gesehen, das wird beim ersten Blick entlang der schlammigen Straße deutlich. Hier reihen sich größtenteils aus Holz erbaute Blockhäuser aneinander, von denen viele unbewohnt und dem Verfall preisgegeben scheinen. Am Ende des Weges entdeckt ihr wohl schon unter der Schneelast vergangener Winter eingebrochene Dächer und im Schnee versinkende Gebäude. Nördlich des Ortes kann man unter der weißen Decke eine Wiese ausmachen, auf der sich die Gäule der Siedlung in einem Pulk gegenseitig wärmen. Auf dem höchsten der Vorhügel, nur einen kurzen Fußmarsch von Voltans Fund entfernt, hat Bran seine Hütte mit einem kleinen, schiefen Türmchen errichtet, von dem aus er die Sterne beobachtet.



Der Rorwhed

Das fast kreisrunde Gebirge mit 80 Meilen Durchmesser östlich von Tiefhusen ist ein seltsamer, bedrohlicher Ort. Steil und dunkel ragt das Vulkangestein einer Gigantenfestung gleich gen Himmel. Dichte Wälder bedecken Fuß und Täler des Rorwhed, die vor allem aus Lärchen und Fichten bestehen, in die sich nach Norden hin vermehrt Birken und Krüppelkiefern mischen, während es im Süden auch Eichen gibt. Den Bewohnern des Umlands gelten die Berge als Heim von Orks, Hexen und Silberwölfen, und außer den spärlich gesäten Siedlern der Gegend wagt sich kaum jemand ohne triftigen Grund hier hinaus.

In Voltans Fund gibt es drei hervorstechende Gebäude: einen Gerber und Pelzhändler, den Laden einer Alchymistin und die Schänke *Zur Zerbrochenen Spitzhacke* (Q1/P2/S10), benannt nach dem erstbesten Gegenstand, der sich über die Tür hängen ließ.

Der Eingang der Schänke ist mit einem Vorhang aus Zeltplanen und Pelzen vor den Elementen geschützt. Was kalte Luft draußen hält, hindert dafür aber auch den Brodem aus Schweiß, Fusel und billigem Knaster am Entkommen. Der Wirt **Nort** (38, Schnauzer und Stirnglatze, beständige Existenzangst; Willenskraft 3 (11/11/12), SK 1) hat hinter seiner Theke polierte Platten aus Metall angebracht, die als schlechter Spiegel dienen. Die Qualität der Dienstleistungen ist erbärmlich, aber zumindest sind die Preise halbwegs angemessen.

Die Schlafplätze sind unter der Dachschräge untergebracht und mit Leitern zu erreichen. Der Boden ist mit Stroh ausgestreut und das Mobiliar aus grobem Holz gezimmert. Für Helden, die bei dem Anblick dieses Nachtlagers die Nase rümpfen, kann Bran anbieten, in seiner eigenen Hütte bis zu zwei Strohlager zu errichten – was zumindest ein wenig mehr Komfort bietet als das Gasthaus.

Sternengräber

Der Stern findet sich, wie Bran errechnet hat, in einem bewaldeten und abgelegenen Tal. Die Reise dorthin ist

zwar nicht einfach, doch auch nicht sonderlich gefährlich. Der Schnee und die frostige Witterung (Kältestufe 2, siehe **Regelwerk** Seite 346) können den Helden jedoch zu schaffen machen.

Um die Reise kurz abzuhandeln, kannst du eine Sammelprobe auf *Wildnisleben* und *Orientierung* verlangen, die um -1 erschwert ist (7 Versuche, 1 Tag). Gelingt sie, finden sich die Helden gut im Wald zurecht und gelangen ohne große Probleme an den beschriebenen Ort. Bei einem Teilerfolg befinden sie sich bereits im richtigen Tal, die Erschwernis für die weiteren Proben entfällt. Gelingt die Sammelprobe nicht, haben sie sich verirrt und dadurch kostbare Zeit verloren. Sie müssen zuerst nach Voltans Fund zurückkehren, was sie 2 Tage kostet, und von da aus mittels einer weiteren Sammelprobe einen neuen Versuch starten, den Ort zu finden.

Die Suche vor Ort kannst du als Gruppensammelprobe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) (beliebige Zahl an Versuchen, 15 Minuten) darstellen. Befolgen die Helden Brans Tipp, nach einer auffälligen Senke Ausschau zu halten, sollten die Proben um +3 erleichtert sein, ansonsten nur um +1. Sobald die Probe gelingt, stoßen die Helden in einer runden Senke auf einen seltsam verwachsenen Baum. Dessen Alter lässt sich mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* (*Nutzpflanzen*) auf etwa zehn Jahre schätzen – den Zeitpunkt des Sternenregens.

Wenn die Helden den Baum ausgraben oder umstoßen, finden sie den Meteor im gefrorenen Wurzelwerk. Dazu ist eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben* oder *Ziehen & Zerren*) -1 (10 Versuche, 1 Minute) nötig. Ab einem Teilerfolg ist der Meteorit zu sehen, doch noch nicht zu bergen oder genauer in Augenschein zu nehmen. Bei einem Misserfolg sinkt die Motivation aufgrund geschundener Gliedmaßen und lähmender Kälte, sodass eine Ruhephase von einer Stunde nötig wird. Ist das Kleinod geborgen, muss es nur noch vom Dreck befreit werden, um einen ersten Eindruck zu gewinnen.

Auch wenn die Helden nicht genau wissen, was für einen Stein sie hier vor sich sehen, sie haben einen der größten Sternengoldfunde der letzten Monde, vielleicht sogar Jahre gemacht. Der Rückweg verläuft zielstrebig als der Hinweg. Die Helden können so schon nach 2 Tagen wieder in Voltans Fund sein, wenn sie sich mit Bran treffen wollen. Wenn die Helden den Ort nicht ansteuern und sich in eine andere Richtung auf den Weg machen, können sie dem *Schwarzen Al* (Seite 20) auch in der Wildnis oder an ihrem Zielort begegnen. Auch an anderer Stelle können die Helden die Informationen erhalten, die Bran ihnen geben kann.

Namenlose Umtriebe

In Voltans Fund halten sich momentan zwei Anhänger des Namenlosen auf: *Der Schwarze Al* und *Huis* waren beide früher Mitglieder des Tjolmarer Kults des Namenlosen, der vom inzwischen verstorbenen Händler *Perdan Warfal* (siehe Seite 24) angeführt wurde. Sie standen lange als Söldner im Dienste von dessen Handelshaus. Wenn die Helden sich umhören, können sie mittels Herumfragen (siehe Seite 15) herausfinden, dass die beiden seit kurzer Zeit auf eigene Faust durch die Sternfelder ziehen und



nebenbei auch als Kopfgeldjäger arbeiten.

Begegnen können die Helden ihnen in der Schänke *Zur Zerbrochenen Spitzhacke* (Seite 19). Huis trinkt häufig an der Theke und spricht die Helden dort neugierig an, wenn er vom Fund des Meteoriten gehört hat. Al sitzt an einem Tisch, mit zwei Säbeln über der Stuhllehne und seiner Handarmbrust vor sich, und sieht nach Ärger aus. Sobald die Helden den Stein in der Kneipe zeigen oder darüber sprechen, treten die beiden in Aktion, denn sie glauben, dass das Fundstück eine Rolle in den Plänen ihres Gottes spielen muss.

Auch wenn die Helden nicht mit der Alchimistin über den Stein sprechen und alles geheim halten, können die Schurken bemerken, dass die Gruppe etwas verbirgt und sich aus reinem Interesse an deren Spur heften.

⚔ Der Schwarze Al

Kurzcharakteristik: Al trägt Ledermantel und Schlapphut, ist ganz in Schwarz gekleidet und stellt eine einschüchternde Erscheinung dar. Das von schwarzem Bart bedeckte Gesicht ist wettergegerbt und wirkt, als sei es aus einer knorrigen Steineiche gehauen worden. Er kaut ständig Gulmond, den er zu braunem Brei zermahlen meist achtlos auf den Boden spuckt.

Funktion: Gegenspieler der Helden, der den Kult des Namenlosen auf deren Spur bringt

Hintergrund: Al ist ein ehemaliges Mitglied des Tjolmarer Namenlosen-Kults und sucht für dessen, inzwischen verstorbenen, Anführer Perdan Warfal nach besonderem Sternengold.

Der Botenstern

Der gefallene Stern ist kopfgroß, von annähernd runder Form und besteht aus einem unbekannten gelblichen Gestein. Dieses besitzt eine glatte Oberfläche und ist von rötlichen Metalladern durchzogen. Er wiegt gute 10 Stein.

Probe auf *Steinbearbeitung* +/-0 oder *Alchimie* -1:

QS 1 – Das Gestein ist nicht allgemein bekannt.
QS 2 – Das Gestein ist sehr hart und neigt zum Zersplittern. Dadurch ist es schwer zu bearbeiten.
QS 3 – So seltenes Gestein ist von großem Wert und könnte für einen hohen Preis verkauft werden.

Probe auf *Metallbearbeitung* +/-0 oder *Alchimie* -1:

QS 1 – Es sind Einschlüsse zu sehen, die auf eingelagertes Metall hinweisen.
QS 2 – Wenn man das Metall aus dem Stein schmilzt, wird es etwa für einen Wurfdolch o. ä. reichen.
QS 3 – Es handelt sich um Einschlüsse von Mindorium und Meteoreisen.

Schicksal: beliebig; Sein Schicksal nach dem Abenteuer ist offen, die Helden können ihn zur Strecke bringen, er kann von dir aber auch in späteren Abenteuern wieder als Gegenspieler eingesetzt werden.

Darstellung: Schäume herausfordernd und selbstsicher und verliere nicht allzu viele Worte; Kaue andauernd und tue so, als ob du ab und an auf den Boden spuckst – besonders, nachdem du gerade jemanden gemustert hast.

Wichtige Werte: siehe die Werte für Kultist des Namenlosen: Kämpfer auf Seite 97.

Besonderheiten: Al hat eine Schriftrolle bei sich, eine Liste mit für Perdan Warfal interessantem Sternengold. Darauf befindet sich auch eine Beschreibung des Materials des Botensterns. Er trägt unter seinem Wams ein Amulett mit einer gesichtslosen Gestalt bei sich – als Zeichen seiner Zugehörigkeit zum Kult des Namenlosen. Er reitet ein schwarzes Teshkaler Pferd, das auch auf der Koppel von Voltans Fund auffallen kann. Al führt eine Handarmbrust (FK 14, TP 1W6+3, Ladezeit 3 Akt., Reichweite 5/25/40).

Kampfverhalten: Al sucht aktiv den Zweikampf (Säbel oder Armbrust) gegen schwächere und ebenbürtige Gegner und versucht, sie möglichst schnell kampfunfähig zu machen. Er tötet nur, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht – einen toten Gegner kann man schließlich nur einmal ausrauben.

Flucht: Er flieht, wenn er zu unterliegen droht, oder bei *Schmerz II*.

⚔ Huis

Kurzcharakteristik: Huis sieht auf den ersten Blick wie ein typischer Herumtreiber aus, ist in Wahrheit aber ein Geweihter des Namenlosen. Auffällig ist sein grässlich vernarbter Kopf. Im Umgang wirkt er jovial und kumpelhaft, hat aber etwas Beunruhigendes an sich.

Funktion: Gegenspieler der Helden, der den Kult des Namenlosen auf deren Spur bringt



Hintergrund: Huis heißt eigentlich Huisdorn. Er ist ein ehemaliges Mitglied des Tjolmarer Namenlosen Kults und mit dem Schwarzen Al nach Tiefhusen gekommen. Er hat sich als Opfer an seinen finsternen Gott selbst skalpiert.

Schicksal: beliebig; Huis' Schicksal nach dem Abenteuer ist offen, die Helden können ihn zur Strecke bringen, er kann von dir aber auch in späteren Abenteuern wieder als Gegenspieler eingesetzt werden.

Darstellung: Gib dich jovial und lächle, lass das Lächeln aber ab und an kurz zur Maske erstarren oder bei eher unpassender Gelegenheit aufblitzen.

Wichtige Werte: siehe die Werte für Kultist des Namenlosen: Bettler (Geweiht) auf Seite 98.

Besonderheiten: Er trägt unter seinem Pelzmantel eine verborgene und mit Wurara vergiftete Basiliskenzunge (siehe **Regelwerk** Seite 342), am Gürtel ein Beil (improvisierte Waffe; AT 12, PA 5, TP 1W6+2). Auch Huis trägt ein gut verborgenes Amulett, das den Gesichtslosen Gott zeigt.

Kampfverhalten: Huis ist kein Kämpfer und greift in der Regel nur aus dem Hinterhalt an, wenn er nicht gerade ein zeremonielles Opfer an den Namenlosen darbringen will.

Flucht: An der Seite seiner Verbündeten kämpft er bis *Schmerz III*. Ist er alleine, flieht er bereits bei *Schmerz I*. Verteidigt er jedoch seine Kultstätte des Namenlosen, kämpft er bis zum Tod.

Al und Huis versuchen zuerst auf friedlichem Weg an den Stein zu kommen. Wenn aber die 500 Silbertaler, die sie besitzen, oder Drohungen nicht ausreichen, planen

sie weitere Schritte: Sie beschatten die Helden und bestechen den Wirt, der Gruppe ein Schlafmittel (*Marbos Ruhe*) in Getränke oder Essen zu geben. Sollte die Beschaffung des Steins durch einen folgenden Diebstahl nicht klappen oder zu scheitern drohen, wird Al aufbrechen, um weitere Diebe und Schläger anzuheuern (Werte wie Räuber, siehe Seite 99). Wenn ihnen die Helden nicht zu stark erscheinen, lassen die beiden es auch auf einen Kampf ankommen. Dabei versuchen sie, die Helden abzulenken und – im Zweifelsfall auch mit Verstärkung aus umliegenden Orten – ihnen den Botenstern abzunehmen.

Wenn sie bei ihrem Vorgehen erfolgreich sind oder vor den Helden fliehen müssen, setzen sie sich nach Tjolmar ab. Sie reisen dazu nach Norden (Tjolmar, 5 Tage). Dabei können die Helden sie über Stock und Stein verfolgen, denn die Schurken haben zwar versucht, ihre Spuren zu verwischen, waren aber nicht sehr gewissenhaft. Nutze dazu Vergleichsproben auf *Fährtsensuchen* (*humanoide Spuren*) +1 gegen *Fährtsensuchen* (*Verwischen eigener Fährte*) mit FW 6 (14/14/14). In Orten wie Norhus wurden sie von einigen Bewohnern gesehen, die sich mit Proben auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) –1 finden lassen.

Marbos Ruhe

Das benutzte Schlafmittel kann in ein Getränk gemischt werden. Es wird aus einer Mischung verschiedener Mineralien hergestellt.

Stufe: 8

Art: Einnahmegift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: 10 KR

Dauer 10 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Besprechung mit Bran

Zeigen die Helden Bran den Stein, ist er restlos begeistert und erinnert sich an eine Textstelle, die er irgendwo schon einmal gelesen hat. Am liebsten widmet er sich direkt dem Studium in seinen Büchern und Schriften, um die entsprechende Stelle zu finden. Ohne Hilfe wird Bran einige Stunden brauchen, mit Hilfe der Helden bedeutend weniger. Benutze hierzu die Recherche-Regel. Brans Bibliothek zählt als klein.

In Niobaras Werk *Astrale Geheimnisse*, das Bran nur in einer stark gekürzten Abschrift besitzt (Inhaltsstufe I, siehe Seite 8), stößt man auf eine Beschreibung des Steins. Er wird als „Botenstern“ bezeichnet und ist in einem Kapitel über Sternenregen erwähnt. Dabei wird der Stern als Vorzeichen eines bedeutenden Sternenregens bezeichnet.

Zwar wurde der Text vom Kopisten stark gekürzt, aber eine hochwertigere Abschrift könnte weiterführende Informationen enthalten. Bran weiß sogar, wo eine bessere Abschrift des Buches zu finden ist: Einige Tage vor

seinem Aufbruch nach Tiefhusen hat er, als einer der wenigen Gelehrten in der Gegend, einen Brief von *Vanjescha Stoorrebrandt* erhalten (siehe Seite 24). Diese bot ihm ein Exemplar des Buches an, doch konnte er die von ihr verlangte Summe nicht aufbringen. Bran motiviert die Helden, das Buch von ihr zu erstehen oder zumindest einen Blick hineinzuwerfen, während er sich daran machen will, die gesammelten Erkenntnisse schriftlich niederzulegen.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben den Botenstern gefunden und – wahrscheinlich – wieder verloren. Die Spur der Räuber sowie Brans Hinweis führen die Helden nach Tiefhusen, wo sie sich weiter mit dem Botenstern befassen können. Sie erhalten (bzw. haben):

- den Botenstern (sofern nicht entwendet)
- 3 AP
- 2 AP für einen erfolgreichen Kampf gegen Al und Huis
- 2 zweckgebundene AP

Das Erbe der Alten Stadt

Ort und Zeit

Tjolmar

Anfang Winter 1038 BF

In Tjolmar suchen die Helden nach weiteren Hinweisen auf den Botenstern und eventuell auch nach dem Meteor selbst sowie dem Dieb. Sie machen Bekanntschaft mit dem Handelshaus Stoorrebrandt und stoßen auf einen Kult des Namenlosen. Sie retten Vanjescha, die Schwester des berühmten Kaufherren Emmeran Stoorrebrandt (**Aventurischer Almanach** Seite 211), vor einem Angriff der Kultisten und finden nicht nur den Kultraum der Sekte, sondern auch weitere Hinweise auf den bevorstehenden Sternenfall.

Verknüpfungspunkte

Dieses Szenario eignet sich gut, um nach **Der Botenstern** gespielt zu werden. In diesem Fall interessieren die Helden sich für Vanjeschas Abschrift der Astralen Geheimnisse und verfolgen möglicherweise die Diebe „ihres“ Meteors in die Stadt.

Alternativ können sie von Emmeran Stoorrebrandt im Anschluss an das Szenario in Wagenhalt oder Gareth angeworben werden, um seiner Schwester Nachrichten oder Hilfe zukommen zu lassen. Über Vanjescha kannst du die Helden auf Bran aufmerksam machen und das Szenario **Der Botenstern** (siehe Seite 17) anschließen.

Tjolmar, die Alte Stadt

Tjolmar, vor Jahrtausenden von Zwergen als Tjorlmarsch (*Rogolan*: Tor zu den Marschen) gegründet, trägt seinen Beinamen „die Alte Stadt“ zurecht. Die Brücke über den Svellt und die gedrungenen Häuser der Oberstadt sind deutliche Zeugnisse der zwergischen Baukunst. Keines davon ragt höher als zwei Stockwerke auf, von denen das untere tief in den Boden gegraben zu sein scheint. So uralt die schmalen Gassen in dem höher gelegenen Stadtteil sind, so jung sind jene in der tiefer am Ufer des Svellt gelegenen Unterstadt. Hier hinterlässt die Flut jährlich große Schäden, und doch werden immer neue Holzhütten auf Pfählen errichtet und zum Schutz gegen das Wasser mit Brücken und Seilen gesichert. Sie wirken wie ein Labyrinth, dessen Verbindungen an das Netz einer Spinne gemahnen. Erst kürzlich hat *Vanjescha Stoorrebrandt* (Seite 24) das

am Marktgeviert gelegene Kontor des ohne Erben verstorbenen Händlers Perdan Warfal gekauft. Das Handelshaus will in Tjolmar eine neue Niederlassung aufbauen, von der aus die Route gen Riva zur befestigten Straße ausgebaut werden soll.

Wo sind die Diebe?

Eine Suche nach dem Schwarzen Al oder Huis gestaltet sich alles andere als leicht. Eine Recherche in den Gassen Tjolmars ist nicht einfach, auch wenn die beiden Männer in der Stadt bekannt sind. Die meisten Einwohner wissen, dass man sich besser aus den Geschäften der zwei heraushalten sollte, wenn man an seinem Leben hängt. Daher sind Recherchen entsprechend erschwert (benutze hierzu die Regeln zum Herumfragen). Je nach Erfolg können die Helden herausfinden, dass die beiden früher häufig in der Stadt waren, heute allerdings nur



Der Kult des Namenlosen

Alte Geheimnisse warten in den tiefen Stollen unter der Stadt und Verrat und Misstrauen prägten die jüngste Geschichte – kein Wunder also, dass der Kult des Namenlosen hier Fuß fassen konnte. Für Jahrzehnte leitete der Metallhändler Perdan Warfal nicht nur das Handelskontor, sondern stand auch als Hochgeweihter einer Kultistengruppe des Namenlosen vor. Sein erklärtes Ziel war es, den Willen des Gildenen im Svellttal zu erfüllen. Vor kurzem ist der Kultanführer im Greisenalter bei der Ausführung eines letzten Rituals verstorben und hat sein Kontor, und dort auch Teile seiner Geheimnisse, herrenlos zurückgelassen.



noch selten in den Gassen gesehen werden – worüber man ausgesprochen froh ist. Derzeit sind sie wieder hier, scheinen jedoch nicht auf der Suche nach Arbeit zu sein. Früher standen sie in Diensten des Metallhändlers Perdan Warfal und waren entsprechend regelmäßig in und um sein Kontor anzutreffen. Sowohl Al als auch Huis gelten als gemein, verschlagen und gefährlich. Sollten sich die Helden bei ihren Recherchen verzetteln und nicht sehr diskret vorgehen, kann es schnell geschehen, dass Al ihnen in einer abgelegenen Gasse von einigen Schlägern auflauern lässt (Werte wie Räuber, siehe Seite 99), die ihnen einen schmerzhaften Denkmäler verpassen sollen.

Namenlose Umtriebe



Wenn du möchtest, können es die Helden stattdessen auch mit Kultisten des örtlichen Namenlosen Zirkels zu tun bekommen, die entweder durch einen Hinweis des Schwarzen Al oder durch auffälliges Verhalten der Helden auf diese und ihren Fund aufmerksam werden. Besonders wenn die Helden den Botenstern noch bei sich haben oder den Geheimnissen ihres Kults zu nahe kommen, können sie ihnen Schwierigkeiten bereiten (Werte siehe Seite 97 und 98).

Mehr (astrale) Geheimnisse

Es ist nicht schwer, den Aufenthaltsort von Vanjescha Stoorrebrandt herauszufinden, denn sie residiert im besten Zimmer der schlichten, aber komfortablen Herberge *Tjolmarer Hof*. Vor wenigen Monden, kurz nach Warfals Tod, hat die Händlerfamilie sein Kontor gekauft. Meist ist Vanjescha dort oder im Gasthaus anzutreffen. Momentan befindet sie sich allerdings nicht in der Stadt, sondern beaufsichtigt die Bauarbeiten der Straßenbefestigung in Richtung Riva. Dies können die Helden von der Wirtstochter **Halinde** (22, blonder Zopfkrantz, sehr aufmerksam und fürsorglich; Willenskraft 6 (12/14/14), SK 2) oder von Vanjeschas Angestellten im Kontor erfahren. Egal wo die Helden sich erkundigen, du kannst hier beiläufig auch die Neuigkeit einstreuen, dass in Havena vor nicht allzu langer Zeit ein blau leuchtender Stein vom Himmel gefallen sein soll („Ist aber wohl in den Sumpf gefallen, nicht ins

Tjolmar, die Alte Stadt

Region: Svellttal (*Aventurischer Almanach* Seite 48)

Einwohner: 1.500, davon 75 Zwerge

Herrschaft: Magistrat (aus Händlern, Handwerksmeistern und Geweihten)

Tempel: Angrosch, Firun, Ifirn, Ingerimm, Rahja

Handel & Gewerbe: Tjolmar gehörte lange zu den ärmsten Städten am Svellt und lebte vom Handel mit den kargen Waren der umliegenden Sümpfe und Berge. Der Sternenregen und der Bau einer Straße nach Riva durch das Handelshaus Stoorrebrandt lassen jedoch manchen Bewohner von Wohlstand träumen. Vieles verdankt die Stadt auch den Zwergen, deren Handwerkskunst weit über Tjolmar hinaus geschätzt wird. Sie sind nicht nur für die Verarbeitung von Metall, sondern auch für den Bau von Belagerungswaffen und Fuhrwerken bekannt.

Gasthäuser: Gasthaus Tjolmarer Hof (Q3/P3/S20), Gasthaus Traloper Riese (Q3/P4/S20), Zwergenschänke Brückenwacht (Q3/P3/S–), Taverne Bierbart (Q2/P2/S–)

Besonderheiten: Eine uralte, von Zwergen errichtete und bewachte Brücke führt hier über den Svellt. Durch einen angeblichen Verrat der Zwerge, die dem orkischen Heer die Tore öffneten, ist Tjolmar den Schwarzpelzen nicht tributpflichtig. Unter der Stadt erstreckt sich ein weitläufiges Netz von Stollen und Höhlen.

Stimmung in der Stadt: In Tjolmar lebt ein traditionsbewusster, mürrischer Menschenschlag, doch inzwischen erlauben sich einige Bewohner einen optimistischen Blick in die Zukunft. Das Misstrauen zwischen Menschen und Zwergen ist groß, doch auch Fremden und Herumtreibern begegnet man hier mit Argwohn.

Meer. Zum Glück, sonst hätte es wohl wieder eine Flutwelle gegeben, die die Stadt zerstört, wie damals, als sie es sich mit dem Herrn Efferd verscherzt hatten.“). Diese Information gibt den Spielern die Möglichkeit, einen Hinweis in der Ausgabe der Astralen Geheimnisse zu verstehen, um die es in diesem Abschnitt geht.

Das Kontor

Das ehemalige Kontor Warfal liegt in der Oberstadt, nahe dem Marktgeviert, fern vom Ufer des Svellt. Da Kupfer das wichtigste Handelsgut des Händlers war, schließt sich dem Kontor auch eine Schmiede an, die heute ebenfalls verlassen liegt. Das Schild mit dem Namen Warfal ist bereits entfernt worden, doch fast jeder in der Stadt kann den Helden den Weg weisen.

Das Ereignis lässt sich mit dem Szenario Himmelsfeuer im *Aventurischen Boten* 171 nachspielen. Das Heft kannst du in gedruckter Form z. B. im F-Shop (www.f-shop.de) oder als PDF unter www.ulisses-ebooks.de erwerben. Alle für dieses Abenteuer notwendigen Informationen findest du aber auch in diesem Band.



Die Lagerräume sind teils noch gefüllt und in den Geschäftsräumen herrscht eine große Unordnung, der Vanjeschas Verwalter **Olvir Baerow** (60, grauer Haarkranz und Kinnbart, Bornländer nach Festumer Mode gekleidet, Gehstock, einsilbig und misstrauisch; Willenskraft 6 (12/13/13), SK 2) und ihre Schreiberin **Stella Babek** (24, eigentlich Vistella, Rivanerin, glänzend schwarzes Haar, Monokel, tintengefärbte Finger, gehetzt, aber kompetent; Willenskraft 8 (13/13/12), SK 2) Herr zu werden versuchen. Man findet sie meist über Lagerlisten und Rechnungsbücher gebeugt vor. Auch wenn sie manchmal bis nach Einbruch der Dunkelheit arbeiten, verbringt keiner von beiden die Nacht hier. Nur ab und zu schaut eine Streife der Nachtwache nach dem Rechten.

Leiterin des Kontors ist **Vanjescha Stoorrebrandt** (55, rotbraune Locken, üppige, alterslose Erscheinung; Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2). Sie war lange Jahre selbst eine Streunerseele und wurde von ihrem Bruder Emmeran (Aventurischer Almanach Seite 211) zum Kontor der Familie in Riva entsandt, um auf ihre alten Tage doch noch das Händlerhandwerk der Familie zu erlernen. Die Verbindung nach Tjolmar ist ihr erster großer Schachzug als aufstrebende Händlerin. Sie hegt aufgrund ihrer Vergangenheit große Sympathien für Abenteurer und ist überzeugt von deren Nützlichkeit.

Wissen über Warfal

Durch Recherche in Dokumenten des Kontors oder Herumfragen in der Stadt können die Helden sich ein Bild von Perdan Warfal machen. Folgendes können sie herausfinden:

- Perdan Warfal war mit über 90 Jahren einer der ältesten Einwohner der Stadt.
- Er hat sein Kontor bis zu seinem Tod vor einigen Monden über mehrere Jahrzehnte bewirtschaftet.
- Perdan war Metallhändler und hat hauptsächlich mit Kupfer gehandelt.
- Nach dem Sternenregen hatte er auch reges Interesse an Sternenmetall und war bekannt als gut zahlender Abnehmer für entsprechende Funde.
- Er ließ später auch gezielt nach bestimmtem Sternengold suchen und hat angeblich auch zwielichtiges Gesindel wie Söldner oder sogar Diebe beauftragt, es ihm zu beschaffen.
- Der kleine, ausgesprochen dicke Mann war stets zuvorkommend und ein eloquenter Gesprächspartner. Verhandlungen hat er bestimmt und unnachgiebig geführt und konnte sehr unbequem werden, wenn man es sich mit ihm verscherzt hatte.
- Durch einen Unfall im Bergbau erlitt er vor langer Zeit schreckliche Verletzungen und verlor einen Finger und eines seiner Augen.
- Manche der Söldner in seinen Diensten hatten einen zweifelhaften Ruf und haben häufiger in der Stadt für Ärger gesorgt. Belangt worden ist Perdan deswegen jedoch nie.
- Als er noch jünger war, war er oft monatelang abwesend. Angeblich besuchte er andere Handelshäuser oder Metallgruben. Hinter vorgehaltener Hand

wurde jedoch gemunkelt, dass er in krumme Geschäfte verstrickt war, aber darüber redet bis heute kaum jemand offen.

Das Straßenbaulager

Vanjescha im Straßenbaulager ausfindig zu machen, ist nicht schwer. Die kleine Zeltstadt steht derzeit erst eine knappe Tagesreise von Tjolmar entfernt an der Straße nach Osten. Schuld daran ist wohl der ausgesprochen frühe Wintereinbruch, der das Bauprojekt nur langsam vorankommen lässt. Im momentan vorherrschenden rauen, kalten Wetter werden vor allem noch die Baustelle und Arbeitsmaterialien gesichert und bewacht, bevor der Frost das Land endgültig im Griff hat und die Baustelle komplett geräumt wird.

Im Lager haben viele Sternengoldsucher, die in den letzten Jahren nicht reich geworden sind, eine Anstellung gefunden, ob als einfache Arbeiter, bewaffnete Wächter oder zuarbeitende Handwerker. Auch zwielichtiges Gewerbe findet sich in den Zelten, darunter Bordelle, Schänken, Plätze für Glücksspiel und Quacksalber. Das Leben nach dem Goldrausch verspricht harte Arbeit auf einem rauen Pflaster.

Da die Anwesenheit Vanjeschas und ihrer Bediensteten den Mitgliedern des Kults des Namenlosen in Tjolmar ein Dorn im Auge ist, haben sie sich zu einem Schlag gegen die Schwester des Handelsmagnaten entschieden. Die Kultisten wollen Vanjescha in einem günstigen Moment offen angreifen, um sie zu vertreiben und gleichzeitig ein Zeichen zu setzen. Auch die Anwesenheit der Helden mag



die Kultisten bereits stören, sodass sie den Überfall just zu dem Zeitpunkt durchführen, wenn die Gruppe Vanjescha im Lager aufsucht. So haben die Helden die Möglichkeit, sich als rechtschaffene Abenteurer zu empfehlen und sich die Gunst des Hauses Stoorrebrandt zu sichern.

Die Kultisten haben sich als Arbeiter getarnt und wollen überraschend zuschlagen. Dabei nutzen sie die Umgebung, etwa beengte Verhältnisse im Getümmel oder einem Zelt. Sie schneiden durch Zeltplanen und stoßen Unbeteiligte in den Weg der Helden.

- In einem Zelt mit vielen Personen gilt für alle Anwesenden der Status *Eingeengt*. Angreifer mit Dolchen haben so einen Vorteil gegenüber Kämpfern mit längeren Waffen.
- Durch kleine Schnitte im Zelt können Kultisten die Personen im Inneren mit einer leichten Armbrust angreifen, während andere Schergen in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) am Zelteingang warten, um dort Fliehende in Empfang zu nehmen.
- Als Arbeiter getarnte Schergen können sich nach den ersten Angriffen Flüchtenden anschließen und diesen dann überraschend in den Rücken fallen, was aufmerksamen Helden aber möglicherweise frühzeitig auffällt (Regeln zum *Hinterhalt* siehe **Regelwerk** Seite 237).
- Im Getümmel können die Angreifer sich Helden auch von hinten nähern, sodass diese nur erschwert abwehren können (siehe **Regelwerk** Seite 238).
- Mit Lampenöl und einer Fackel kann der Stoffvorhang am Eingang eines Zeltes in Brand gesetzt werden. Will man hier durch, muss man zunächst seinen Mut mittels einer Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) zeigen. Beim Durchlaufen kommt man kurz in Kontakt mit den Flammen, was zu *Feuerschaden* führt (siehe **Regelwerk** Seite 341). Man kann auch versuchen, den Vorhang herunterzureißen (*Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) –1, wahrscheinlich *Feuerschaden* an den Händen) oder mit einer Klingenwaffe abzuschlagen (20 Strukturpunkte).

Es sollten ähnlich viele Kultisten wie Helden in den Kampf verwickelt sein. Werte für Kultisten findest du auf Seite 97, 98, die Werte von Räufern auf Seite 99.

Vanjescha wird versuchen, sich in Deckung zu begeben. Sie kann verletzt werden, sollte den Angriff aber überleben. Falls die Helden Hilfe gebrauchen können oder allzu sehr in Bedrängnis geraten, kann sie sich mit ihren alten Streunertricks zur Wehr setzen.

Haben die Helden Vanjescha gerettet, zeigt sie sich dankbar und erlaubt ihnen die Einsicht in die Astralen Geheimnisse – unter ihrer Aufsicht. Das Buch befindet sich derzeit im ehemaligen Kontor von Perdan Warfal. Vanjescha bietet an, zusammen mit den Helden nach Tjolmar zurückzukehren, sobald sich die Situation an der Baustelle nach dem Angriff wieder beruhigt hat.

Perdan Warfals Hinterlassenschaften

Vanjescha hatte die Astralen Geheimnisse beim ersten Durchsuchen des erworbenen Kontors vor etwa vier Wochen im Schreibtisch des ehemaligen Besitzers

entdeckt. Da sie allerdings selbst nicht viel mit diesem Werk anfangen kann, bot sie es dem Astronomen Bran (Seite 18) zum Kauf an, der ihr als möglicher Interessent in der Umgebung genannt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zusammen mit Vanjescha Stoorrebrandt betretet ihr die Schreibstube im neusten Stoorrebrandt-Kontor. Während Vanjescha in den hinteren Teil des recht geräumigen Zimmers geht, deutet sie auf die drei Stühle, die vor dem Schreibtisch stehen. „Nehmt doch bitte Platz“, sagt sie, und spricht weiter, während sie zu einer schweren Truhe geht. „Kann ich Euch etwas zu trinken oder einen kleinen Happen anbieten? Wer mir in so schwerer Stunde beigestanden hat, sollte nicht mit leerem Magen ... neunmal phexverflucht!“ Mit diesen Worten und einem beherzten Tritt gegen die Truhe wendet sie sich mit ausgesprochen verärgelter Miene wieder euch zu. „Ich glaube, diese abscheulichen Mörder sind nicht nur mich angegangen. Sie waren auch an meiner Truhe.“ Dabei hält sie anklagend ein schweres, mit roher Gewalt aufgebrochenes Vorhängeschloss hoch.

Neben den Astralen Geheimnissen haben die Diebe auch ein Phexamulett, einige Briefe und Vanjeschas Börse (200 Dukaten) entwendet. Bei einer Durchsuchung fällt auf, dass das Schloss zu Vanjeschas Kiste zwar rabiat aufgebrochen wurde, die Diebe aber weder durch Türen (alle verschlossen und mit intakten Schlössern) noch durch die zugenagelten Fenster in das Gebäude gelangen konnten. Dabei wären die Schlösser an den Türen einfacher zu knacken gewesen als das Schloss an der Truhe. Da auch die beiden Bediensteten, die sich tagsüber fast immer nahe der Tür zu Vanjeschas Schreibstube aufhalten, nichts Verdächtiges gehört haben, steht die Hausherrin vor einem Rätsel.

Daher bittet sie die Helden, ihr bei der Suche nach den Einbrechern, deren Zugang zum Zimmer und natürlich den entwendeten Gegenständen zu helfen – wobei ihr das Amulett am wichtigsten zu sein scheint.

Mit einer Gruppensammelprobe (erschwert um –2, 7 Versuche, 1 Stunde) auf *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*), *Sinnesschärfe* (*Suchen*) oder passende Handwerkstalente wie *Holzbearbeitung* kann die Gruppe das Gebäude nach anderen Zugangsmöglichkeiten untersuchen. Bei einem Teilerfolg haben sie anhand von einigen wenigen Spuren (Abdrücke im Staub, leicht verschobene Gegenstände, auffälliger Schmutz) einen kleinen Lagerraum im Erdgeschoss als Zugangspunkt der Einbrecher ausgemacht, was die Probenerschwernis für weitere Proben auf +/-0 sinken lässt. Nach einer bestandenen Probe haben die Helden den genauen Zugang in diesem Raum ausfindig gemacht: Kratzspuren am Boden weisen darauf hin, dass ein Regal verschoben werden kann. Wenn die Helden die Probe nicht bestehen, aber

zumindest den Lagerraum als Zugangspunkt ausgemacht haben, lässt Vanjescha den Raum systematisch ausräumen, was schließlich das verschiebbare Regal offenbart, aber drei weitere Stunden kostet. Finden sie noch nicht einmal den Raum, engagiert Vanjescha schweren Herzens den Baukundigen **Turolf** (50, kräftig gebaut, hasst die Tjolmarer Zwerge, braucht dringend neue Aufträge; Willenskraft 5 (13/14/11), SK 2), dessen Schweigen sie für einige Dukaten kauft und der am folgenden Tag nach einigen Stunden das Regal ausmacht. Dadurch verliert die Gruppe Zeit, und außerdem bekommen die Kultisten so Wind von den Untersuchungen im Haus, sodass ein halbes Dutzend von ihnen im Kultraum die Helden erwartet (Werte siehe ab Seite 97).

Da die Helden den dahinterliegenden Mechanismus allerdings nicht kennen, haben sie mehrere Möglichkeiten:

- Sie können den Zugang mit roher Gewalt öffnen (Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* –1).
- Auch planvolles Suchen, Tasten, Horchen und Herumprobieren, um die Mechanik zu ergründen, kann zum Erfolg führen (Probe auf *Mechanik (Hebel)* –1 oder *Sinnesschärfe (Suchen)* –3).

Der Kultraum

Zwar gibt es weitere Zugänge zu dieser Kammer, doch wurden viele davon durch die letzte Flut ungangbar gemacht. Nicht zuletzt daher ist den Kultisten Vanjeschas Anwesenheit ein echter Dorn im Auge, denn sie blockiert den einfachsten und bequemsten Zugang zu ihrer Kultstätte.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einmal durch die Tür und einige Treppen hinab, steht ihr in einer Kammer des Schreckens. Ein mannshohes Standbild einer rattenköpfigen, humanoiden Gestalt, die in jeder Hand einen Stern hält, erhebt sich vor euch. Das Standbild scheint aus Sternengold verschiedener Art gefertigt zu sein, die Übergänge lassen das Idol schmutzig und verzerrt wirken.

Auf Regalbrettern an den Wänden des Raumes stehen Gläser, gefüllt mit Alkohol und abgetrennten Körperteilen. Purpurne Roben und Opferdolche liegen bereit. Im Boden vor der Statue sind eiserne Fesseln eingelassen. Hier müssen schreckliche Rituale stattgefunden haben. Noch immer ist der Boden durch eingesickertes Blut dunkel verfärbt und ein Hauch von Rauschkraut und Verwesung liegt in der Luft.



Auch ein Schreibtisch und ein kleines Bücherregal finden sich hier. Auf dem Regal steht die Abschrift der Astralen Geheimnisse, die die Kultisten aus dem Besitz Vanjeschas zurückgeholt haben. Sollte den Helden der Botenstern entwendet worden sein, thront er als Opfergabe vor der Statue und ist mit Blut befleckt. Sofern die Helden den Zugang ohne viel Aufsehen entdeckt haben, ist keiner der Kultisten selbst vor Ort, da sich der Kult nur alle dreizehn Tage hier versammelt.

Wie die Helden mit dem Kultraum verfahren wollen, ist ihnen überlassen: Sie können ihn in Schutt und Asche legen, Geweihte der Zwölfgötter oder den Magistrat informieren oder sich auf die Lauer legen. Versuchen die Helden letzteres, kann es zu einem weiteren Kampf gegen den Schwarzen Al, Huis und andere Kultisten kommen, die nach einigen Tagen wieder in den Kultraum zurückkehren (wenn sie noch leben).



Wenn du deine Spieler vor eine weitere kämpferische Herausforderung stellen willst, können einige Kultisten (Heldenanzahl + 1W3, Werte siehe Seite 97, 98) sich nach dem vereitelten Überfall auf die Baustelle hier versammelt haben. Sie lauern den Helden auf, um ihr Heiligtum bis zum letzten Blutstropfen zu verteidigen und greifen aus dem Hinterhalt an, wenn die Helden die Kultstätte erkunden.

Niobaras Hinweis

Mit den Astralen Geheimnissen halten die Helden nun eine mäßig gute Abschrift eines Werks der Person in Händen, die sie in diesem Abenteuer noch länger beschäftigen wird: Niobara von Anchopal. Zwar ist auch dieser Band nicht vollständig, doch hat er zumindest die Inhaltsstufe II (siehe Seite 8).

Die Helden erfahren durch die Lektüre des Buchs, dass Niobara einen Sternenfall vorhergesagt hat, dass dieser mit dem Fund des Botensterns und des Sterns, der unlängst bei Havena niedergegangen ist

(„... wenn die Stadt gepeitscht vom Meere nur jäh verfehlt von Alverans Zinnen ...“), in Verbindung steht, und dass dies eine Kette von Ereignissen nach sich ziehen wird („... so wird das Rad ins Rollen gebracht und nicht stoppen, bis es das Ziel erreicht.“). Noch sind diese Hinweise vage, aber das Schicksal wird ihnen in Zukunft weitere in die Hände spielen.

Wenn du im **In den Händen des Weisen** direkt im Anschluss spielen willst, dann kann Vanjescha die Helden damit beauftragen, einen Brief an ihren Bruder Emmeran in Gareth zu überbringen.

Ort und Zeit

Gareth

Winter 1038 BF

Die Helden befinden sich in Gareth, der größten Metropole Aventuriens und erhalten einen Auftrag von Emmeran Stoorrebrandt. Der phexgeweihte Handelsherr wurde durch einen Fingerzeig seines Herren auf einen Teil der Rätselkette in Form eines Rätselspruchs aufmerksam, den er mit den Helden teilt. Die Recherche führt unter die Stadt Gareth, wo die Helden auf eine Rohalsstatue stoßen. Nach der Entschlüsselung eines weiteren Rätsels eröffnet sich ein neues Ziel: Wagenhalt.

Verknüpfungspunkte

Dieses Szenario eignet sich insbesondere, um nach **Das Erbe der Alten Stadt** (siehe Seite 22) gespielt zu werden. Dort erhalten die Helden einen Brief von Vanjescha Stoorrebrandt an ihren Bruder Emmeran. Um diesen zu überbringen, reisen sie nach Gareth.

Alternativ können sie auch auf der Suche nach weiteren Informationen über Niobara oder Sternenkunde im Allgemeinen in die Metropole gekommen sein. Akademie- und Tempelbibliotheken in der Kaiserstadt versprechen neue Spuren, und es gibt jede Menge gelehrte Ansprechpartner, die vielleicht mehr Licht ins Dunkel bringen können. Ebenso gut können die Helden auch aus privaten Gründen in der Metropole sein – die größte Stadt des Kontinents ist immer einen Besuch wert.

In Gareth

Gareth ist die größte Stadt Aventuriens. Hier gibt es nicht nur fast alles zu sehen und zu kaufen, hier ist es auch je nach Stadtviertel laut, schmutzig, heruntergekommen, herausgeputzt, einladend, ungemütlich, gefährlich und sicher zugleich.

In Gareth gibt es unzählige Tavernen, Herbergen und Gasthäuser, die jedem Stand angemessen sind und jedes Bedürfnis befriedigen. Suchen die Helden nach der einen Kneipe, in der es genau das gewünschte Bier oder ihren heißgeliebten Eintopf gibt, werden sie mit hoher Wahrscheinlichkeit fündig. Du kannst die vorgestellte Schänke durch eine beliebige andere Gaststube austauschen. • ○ • • •

Der Mühlen Lohn

Die Helden haben intensiven Kontakt zu den Anhängern des Namenlosen gehabt und sie gleichzeitig auf sich aufmerksam gemacht. Neben diesem zweifelhaften Vergnügen haben sie auch das Wohlwollen Vanjeschas errungen sowie:

- den Botenstern (wenn zuvor entwendet)
- eine Abschrift der Astralen Geheimnisse (Inhaltsstufe II)
- 5 AP
- 1 zweckgebundenen AP

In den Händen des Weisen

Ein neuer Auftrag

Der Kontakt zu Emmeran Stoorrebrandt kann auf verschiedenen Wegen zu Stande kommen und so die Helden auf eine neue Spur bringen:

- Wenn die Helden Emmeran Stoorrebrandt den Brief seiner Schwester Vanjescha überreichen wollen, werden sie ihn nicht persönlich antreffen, er lässt sich wegen dringlicher Aufgaben entschuldigen. Den Brief können sie selbstverständlich in die vertrauenswürdigen Hände seines Sekretärs legen, der ihnen ein Handgeld von 150 S pro Person aushändigt. Durch den Brief stößt der Handelsherr schließlich selbst auf die Rätselkette und eine Vision des Phex bringt ihn auf den richtigen Weg. In alten Archiven aus der Rohalszeit entdeckt er ein Pergament aus dem Umfeld des Weisen. Um dieses zu entschlüsseln, lässt er die Helden, deren Schicksal offenbar damit in Verbindung steht, gezielt von einem Mittelsmann ansprechen.
- Emmeran kann natürlich auch unabhängig von den Helden auf die Rätselkette und das Pergament stoßen, in diesem Fall kann ein Vertrauter des Handelsherrn auf die Helden aufmerksam werden, weil ihnen z. B. ein gewisser Ruf vorausseilt, und die Helden ansprechen.
- Alternativ dazu können die Helden auch durch einen Aushang in den Schänken und Tavernen der Stadt auf den Auftrag aufmerksam werden.

Der von Stoorrebrandt beauftragte Mittelsmann, sein Vertrauter oder auch der vorgebliche Verfasser des Aushangs, stellt sich den Helden als **Alrik** (28, blonde Haare, kompetenter Mittelsmann, aufmerksamer Beobachter; Handel 10 (13/14/15), Menschenkenntnis 12 (13/14/15), Überreden 10 (13/14/15), Willenskraft 8 (13/14/15), SK 3) vor und bittet sie, ihn abends in der Schänke **Madamal** (Q3/P3/S-) zu treffen, wo er persönlich mit ihnen den Auftrag besprechen wird.

• Mehr über die Metropole Gareth und die Gepflogenheiten, Sitten und Bräuche im Mittelreich findest du im **Aventurischen Almanach** (Seite 11, 30 und 74). Weitere Informationen zu Emmeran Stoorrebrandt findest du im selben Band auf Seite 211.



Fragen die Helden im Madamal nach dem Auftrag, werden sie vom Wirt ♣ Frendan (37, Halbglatze, buschige Augenbrauen, kompetenter Wirt; Handel 9 (12/12/12), Willenskraft 7 (12/12/12), SK 1) auf sein Hinterzimmer verwiesen. Bevor sie es jedoch betreten dürfen, müssen sie einen Wächter passieren, der die Helden einen Augenblick lang mustert und verlangt, dass sie ihre Waffen auf einen kleinen Tisch neben ihm ablegen.

Dabei stellt es jedoch kein Problem dar, kleine Waffen versteckt an ihm vorbeizuschmuggeln (dazu ist eine Probe auf Verbergen (Gegenstände verbergen) +1 notwendig). Größere (Standes-)Waffen sind in dem recht engen Gebäude ohnehin kaum zu gebrauchen.

Haben die Helden abgelegt, führt er sie in das Hinterzimmer, das von einer einzigen Öllampe in diffuses Licht getaucht wird. Ein dunkel gekleideter Mann sitzt alleine an einem Tisch und scheint die Helden mit dem Blick seiner hellblauen Augen beinahe zu durchdringen. Bei dem Mann handelt es sich um den engen Vertrauten Emmerrans, der sich als Alrik vorstellt. Sobald die Helden Platz genommen und erklärt haben, weswegen sie hier sind, kommt er direkt zur Sache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Ich habe eine Bitte an euch. Ihr scheint mir die Geeignetsten zu sein, euch einer Sache anzunehmen, die Diskretion und Köpfchen bedarf. Wer sich dem nicht gewachsen fühlt, möge nun gehen.“

Erst nach einer kurzen Pause spricht er weiter: „Also gut. Da ihr euch für den Auftrag entschieden habt, möchte ich eure Geduld nicht allzu lange auf die Folter spannen. Wir kamen in den Besitz einiger Dokumente, unter denen sich unter anderem auch dieses Pergament – eine alte Prophezeiung – befand, welches unser besonderes Interesse weckte.“ Während er das besagte Schriftstück behutsam auf den Tisch legt, fährt er fort: „Wir möchten, dass ihr diesem nachgeht und herausfindet, was sich dahinter verbirgt. Sorgt dafür, dass alles, was ihr an Informationen und Gegenständen erlangen könnt, in unseren Besitz gelangt. Wie bereits angedeutet,

werdet ihr natürlich für eure Mühen entlohnt. Wir bieten euch den üblichen, eurem Stand angemessenen Lohn und werden uns darüber hinaus mit einer angemessenen Prämie erkenntlich zeigen. Als einzige Bedingung wünschen wir uns, dass ihr bei den Zwölfen, bevorzugt bei Phex selbst, schwört, dass ihr alles zum Gelingen eures Auftrags tun werdet und unser Geheimnis wahr.“

Wieder schweigt er einen Moment und schaut euch erwartungsvoll an.

„Habt ihr noch weitere Fragen?“



Das Pergament wurde vor Kurzem aus dem Nachlass einer alten Gareth Familie von einem Agenten Stoerrebrandts erstanden und auf die Zeit von Rohal dem Weisen datiert (ca. 500 BF). Weitere Informationen kann oder will Alrik den Helden nicht geben. Auf die Entlohnung angesprochen, stellt er zudem eine Spesenkasse (150 S + 20 S pro Netto-QS bei einer Vergleichsprobe auf Handel (Feilschen) gegen Handel zur Verfügung. Kontakt mit ihm können die Helden über den Wirt des Madamal aufnehmen.

📖 siehe Handout 1

Auf Rohals Spuren

Die Hinweise werden sie zu einer Rohalsstatue unterhalb der Stadt Gareth führen, wohin sie sich selbst oder mit der Hilfe von Ortskundigen aufmachen müssen.

Der mühsame Weg des Denkers

Um den Text des Rätsels zu entschlüsseln, müssen die Helden nicht nur auf ihren Verstand, sondern auch auf örtliche Bibliotheken oder Gelehrte zurückgreifen. Dabei kannst du ihnen bei der Recherche diverse Steine in den Weg legen. Beispiele für passende Rechercheansätze findest du im Abschnitt **Enträtselung des Textes** auf Seite 29.

Je nach Anlaufpunkt und Stand der Helden kann ihnen mancherorts der Eintritt verweigert werden, sie einiges kosten oder ihre Suche die Aufmerksamkeit anderer auf

sich ziehen (hierbei kann auch die Regel für Herumfragen benutzt werden):

- In den beiden Akademien der weißen Gilde werden nur Weißmagier oder Graumagier mit gutem Ruf und gut gefüllter Geldkatze in die Bibliotheken vorge lassen – letztere dabei oftmals misstrauisch beäugt und überwacht. Die Recherche kostet hier etwa 1 bis 3 S pro Stunde, je nachdem, wie nahe der Besucher der Akademie steht. Beide Bibliotheken haben für Recherchezwecke eine *mittlere* Größe.
- In städtischen Archiven oder Bibliotheken werden nur Geweihte, Magier und Gelehrte eingelassen und diese recht gut betreut, was eine geheime Suche erschwert. Für Recherchezwecke gelten die Bibliotheken als *klein* bis *groß*.
- Im schwarzmagisch angehauchten Zirkel der Freien Wissenschaften (Zusammenschluss von Magiern) kann man ebenfalls Nachforschungen anstellen, wobei dies mit erheblichen Geldaufwendungen verbunden ist. Hier kostet eine Stunde Recherche etwa 3 bis 5 S, je nach Reputation und Verhandlungsgeschick des Besuchers. Die Bibliothek ist für Recherchezwecke *klein*.
- In Tempeln, dem Hesindetempel voran, ist eine Suche ebenfalls möglich, jedoch werden viele Bücher – gerade alte oder potentiell gefährliche – nur Geweihten zugänglich gemacht. Bei einer Recherche wird eine pauschale Spende von etwa 2 S erwartet, die Bibliotheken sind *klein* bis *extrem groß*, letztere Kategorie betrifft vor allem den Bestand des Pentagontempels der Hesinde.
- Natürlich sind auch einige Historiker zu einem privaten Gespräch bereit, doch haben sie alle ihre Marotten. Der eine hängt seinen eigenen Gedanken viel mehr nach, als er den Helden zuhört, ein anderer behelligt sie mit für ihn spannenden Details oder ist viel mehr an den Helden, ihrer Heimat und ihren Abenteuern interessiert, als an ihren Fragen. Generell können auch Bibliothekare zu bestimmten Fragen Wissen weitergeben, was Zeit spart, da die Information sofort verfügbar ist, aber jeweils eine Extragebühr in Höhe von einigen Silbertalern bedeutet.
- Bekommen die Helden keinen Zutritt zu einer bestimmten Bibliothek, kann dies dazu führen, dass deine Spieler sich für nächtliche Einbruchversuche entscheiden. Dabei stehen ihnen dann Gardisten, Stadtwachen und andere nächtliche Bibliotheksbesucher (etwa ein turtelndes Pärchen oder ein Studiosus, der einen dringlichen Aufsatz anfertigen muss) im Weg.
- Bei der Suche in den Gassen der Stadt kann man sich schnell in das Gebiet einer der zahllosen kleineren oder größeren Banden verirren, was diese mit freundlichen Aufforderungen zu gehen über einfache Diebstähle bis hin zu bewaffneten Attacken vergelten.

Letztlich sollen die Helden natürlich das Rätsel lösen können, lass sie daher nach guten rollenspielerischen Szenen oder erfolgreichen Rechercheproben, Einbruchversuchen o. ä. Erfolg haben. Im Anhang findest

du Werte für Geweihte, Gelehrte (Seite 96), Gardisten und Räuber (Seite 99).

Enträtselung des Textes

An welchen Orten, in welchen Büchern, bei welchen Personen oder nach welchen eigenen geistigen Anstrengungen die Helden die jeweiligen Zeilen enträtseln können, solltest du dabei von deinen Spielern abhängig machen.

Mauern einst aus Stein erbaut: ein steinernes Gebäude, alt
Wissen dort gehütet liegt: eine Bibliothek, Akademie oder Tempel

Verborgen wird sein lange Zeit: versteckt, verschlüsselt o. ä.

Ort an dem ich's niederschrieb: ein Schreibsaal oder -raum
Wohin ich, der Weise, zeige: mit voriger Zeile: Rohal der Weise schrieb dort; folglich geht es wohl um ein über 500 Jahre altes Gebäude; Rohal zeigt auf etwas

folget dem Wink: worauf er zeigt, ist von Interesse
und sucht geschickt: dort muss etwas gesucht werden

So wird der Himmel offen steh'n: ein Hinweis auf den (Sternen-)Himmel, der etwas offenbart

zu sehen, was sich viele fragen: das Offenbarte erfreut sich allgemeinen Interesses

wohin wird führen euch die Zeit: eine Zukunftsvision oder Handlungsanleitung für die Zukunft

Die Helden können bei ihrer Suche nach den entsprechenden Stichworten auf Folgendes stoßen (mögliche Rechercheansätze sind angegeben, gehe hier aber flexibel auf deine Spieler ein, die Informationen gibt es auch an anderen Stellen als den angegebenen):

- Rohal der Weise lebte, herrschte und arbeitete viele Jahre in Gareth (466-589 BF; siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 222). Der Bezug auf Rohal ist über die 5. Zeile relativ einfach herzustellen. Kommen die Spieler nicht selbst darauf, kannst du ihnen das Wissen über eine Probe auf *Geschichtswissen* (Garetien) +1 zugänglich machen, alternativ wird jeder halbwegs gelehrte Bürger bei der Frage, wer „der Weise“ sein könnte, Rohal als Antwort geben.

- Er besuchte in dieser Zeit alle Bibliotheken der Stadt und gründete selbst einige neu. Dieses Wissen lässt sich in den Magierakademien und den Tempeln der Hesinde in Erfahrung bringen. Die meisten Schriften, die sich mit dem Wirken Rohals in Gareth beschäftigen, geben entsprechende Hinweise. Forschen deine Spieler in diese Richtung, kannst du ihnen außerdem die Information zugänglich machen, dass Rohal auch eine Magierakademie im Ort Wagenhalt gegründet hat. Dieses Wissen können sie später brauchen.

- In der Stadt befinden sich mehrere Dutzend kleinerer und größerer Rohalsstatuen, von denen auch einige mit einer deutenden Geste dargestellt sind. Dieses Wissen kann man z. B. vom Stadtführer **Alrik Gnitzenbichler** (Mitte 30, bietet seine Dienste am Angbarer Tor an, verlangt 2 S pro Stunde Führung) bekommen, der die Gruppe auch gerne zu einigen

Exemplaren führt, die sich aber alle als offensichtlich nicht die richtigen entpuppen.

- Eine Bibliothek, in die das morgendliche Sonnenlicht auf ein Schreibpult fiel, hatte es Rohal besonders angetan. Oftmals erledigte er dort zu Sonnenaufgang Korrespondenzen und Ähnliches. Dieses Spezialwissen ist nur in Berichten aus der Rohalszeit zu finden, in denen vom Leben des Weisen in Gareth berichtet wird. Diese findet man vor allem im Stadtarchiv, aber auch im Pentagontempel lassen sich entsprechende Schriften aufstöbern, wobei hier die Hilfe eines Bibliothekars unerlässlich ist, um in der Vielzahl der Exponate eine passende Quelle auszumachen.
- Nach Rohals Heerzug in die Gorische Wüste wurde in dieser Bibliothek ihm zu Gedenken eine Statue errichtet, für die er selbst vor seinem Verschwinden Pläne hinterlassen hatte. Auch dieses Wissen kann im Stadtarchiv gefunden werden, wo die entsprechenden Anweisungen archiviert wurden, ebenso aber auch im Ingerimmmtempel, der den Auftrag zur Her- und Aufstellung der Statue in seinen Archiven enthält.
- Die Bibliothek existiert heute nicht mehr. An ihrem Standort befindet sich heute der große Stadtpark. Die Lage der Bibliothek erfahren die Helden ohne Probleme aus den gleichen Quellen, in denen auch von Rohals besonderer Beziehung zu dieser berichtet wird. Dass sich dort heute keine Bibliothek mehr befindet, können die Helden bei einem Besuch des Ortes selbst sehen, alternativ kann ihnen dies jeder, der sich halbwegs in Gareth auskennt, berichten.
- Die Statue wurde in einem Kellerraum errichtet, was eher ungewöhnlich ist, da sie so eher verborgen lag. Dies geschah allerdings auf Rohals ausdrückliche Anweisung. Diese Information findet sich bei den archivierten Angaben zur Errichtung der Statue, die man im Stadtarchiv oder im Ingerimmmtempel finden kann.
- Im Untergrund Gareths gibt es neben der Kanalisation auch viele Katakomben, Keller und geheime Gänge. Es ist durchaus möglich, dass die Kellerräume eines ehemaligen Gebäudes die Zeit überdauert haben. Einfach im Stadtpark mit Grabungen zu beginnen, dürfte jedoch an Garde und Geweihten scheitern. Die Information zum Untergrund kann z. B. vom Stadtführer Alrik Gnitzenbichler kommen, aber auch die Stadtgarde und viele Bürger kennen entsprechende Berichte und Gerüchte. Wollen die Helden hilfreiches Kartenmaterial zum Untergrund Gareths erstehen, können sie dies gegen eine Spende von 5 D im Phextempel oder nach erfolgreicher Recherche und Abzeichnung des Plans im Stadtarchiv (Probe auf *Malen & Zeichnen* (Zeichnen) –2) bekommen.

In die Tiefe

Mit einer Probe auf *Gassenwissen* (Informationssuche) –1 kann man die richtigen Ansprechpartner ausfindig machen, um in den Untergrund von Gareth zu gelangen. Sollten die Helden hier scheitern, kann ihnen auch ihr

Auftraggeber Alrik einen Kontakt vermitteln, der sich unter der Stadt auskennt. Für eine Führung durch Unter-Gareth verlangt diese Person jedoch ein Handgeld von 100 Silbertalern. • ○

Ein Zugang findet sich im Garether Stadtteil Südquartier über einen Brunnen (zwei Proben auf *Klettern* (Fassadenklettern) +1, Seile erleichtern die Proben um +2). Sollte die erste Probe misslingen, bedeutet dies noch nicht gleich einen Absturz, sondern ein unwillkürliches Zögern. Allerdings ist die folgende Probe um –1 erschwert, statt um +1 erleichtert. Missglückt diese, stürzt man in den 6 Schritt tiefen Brunnen. Glücklicherweise befindet sich unten noch Wasser, sodass der Sturz gemildert wird (Sturzschaden –2 SP, siehe **Regelwerk** Seite 340).

Nach etwa 4 Schritt erreicht man einen Durchgang, der durch ein Gitter versperrt ist. Dieses hat jedoch schon bessere Tage gesehen und kann mit einer Probe auf *Kraftakt* (Eintreten & Zertrümmern oder Drücken & Verbiegen) +1 aus dem Weg geräumt werden. Passendes Werkzeug erleichtert die Probe zusätzlich um +1.

Beispielhafte Szenen in Unter-Gareth

- In einiger Entfernung können aufmerksame Helden hören (*Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –1), wie sich jemand bewegt. Leise Schritte (und manchmal auch ein gezischter Fluch) künden davon, dass sie nicht die Einzigen sind, die in diesen Gängen unterwegs sind. Wenn du es zu einer Begegnung kommen lassen möchtest, kannst du auf die Werte eines Räubers aus dem **Anhang** (Seite 99) zurückgreifen.
- Die Helden hören das Klackern von Spinnenbeinen in einiger Entfernung.
- Eine Handvoll Schmuggler begegnet den Helden. Als sie der Helden gewahr werden, versuchen sie sich zu verstecken (1-2 auf 1W6), sehen die Helden als mögliche Konkurrenten oder gar Gegner an (3-4 auf 1W6), oder sie erkennen in ihnen vermeintliche Gleichgesinnte (5-6 auf 1W6), denen sie sogar den Weg weisen können.



• Die Führerin ♀ Alwinja (Mitte 20, Gassenwissen 12 (11/13/10), weitere Werte siehe unter Räuber auf Seite 99) kann Proben auf Gassenwissen um zusätzliche +2 erleichtern oder auch die Proben ganz übernehmen.

Um sich in den Tiefen Gareths zurechtzufinden, ist entweder die passende Ortskenntnis (Unter-Gareth) oder ein geübter Kopf vonnöten. Um den Standort der alten Bibliothek zu finden, ist eine Sammelprobe auf Gassenwissen -4 (+1 für mitgebrachtes Kartenmaterial) nötig (30 Minuten, 7 Versuche).

Bei einer nicht geschafften Sammelprobe haben die Helden sich gründlich verlaufen. Sie verlieren 2 Stunden, um ihren ursprünglichen Ausgangsort wiederzufinden, von wo aus die Suche erneut beginnen kann. Sobald die Probe geschafft ist, bietet sich den Helden das folgende Bild:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch durch ein kurzes Gangstück gezwängt habt, steht ihr in einer großen, dunklen Halle. Eure Schritte und Stimmen werfen ein deutliches Echo zu euch zurück. Das Licht eurer Fackeln erhellt den Raum, und ihr erkennt seine annähernd ovale Form. Zwei Gänge und eine Leiter führen hinaus. Als ihr euch etwas weiter vorwagt, vernehmt ihr ein leises Knirschen und Scharren. Ihr seid euch nicht sicher, ob die Geräusche von eurem Nebenmann herrihren oder ob dort in den Schatten etwas lauert.



Sollte den Spielern keine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) +2 gelingen, erhalten die Helden an dieser Stelle eine Stufe des Zustands Furcht, die sich erst beim Verlassen von Unter-Gareth wieder legt. Sollte ihnen eine Probe auf Sinnesschärfe (Suchen) (je nach Dunkelheit erschwert, siehe **Regelwerk** Seite 348) gelingen, sehen sie eine Höhlenspinne (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 159), die auf sie lauert.



Die Spinne kann auch in Begleitung ihrer Kinder (Spinnennest) unterwegs sein. Unvorsichtig laute Kämpfe könnten noch dazu Asseln (Gruftasseln, siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 161) anlocken. Auch durch stellenweise beengte Umgebung (**Regelwerk** Seite 238) kannst du deinen Helden die Kämpfe noch zusätzlich erschweren.

Im Angesicht des Weisen

Nach einiger Zeit und der ein oder anderen Begegnung sollten die Helden den gesuchten Kellerraum finden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem schmalen Gang und einer kurzen Treppe findet ihr euch schließlich in einem Raum wieder, der eine rechteckige Grundform aufweist und dessen Decke von symmetrisch angeordneten Säulen altertümlicher Bauart gestützt wird. Auch hier wirken die Wände wie aus einer längst vergangenen Zeit, sind aber mit Dreck und Staub überzogen. In der Mitte zwischen den Säulen scheint eine Person regungslos zu verharren.

Als ihr auf sie zugeht, erkennt ihr, dass es sich um eine Statue handelt, die unglaublich lebensecht und detailliert gearbeitet ist: ein hochgewachsener Mann in Robe, mit würdevoll langem Bart und einer fein herausgearbeiteten Kappe auf seinem Haupt. Das muss Rohal der Weise sein!

In einem Arm hält er ein aufgeschlagenes Buch, der andere ist ausgestreckt, als würde er auf etwas deuten. Die Robe wirkt sehr geordnet und ist mit arkanen Symbolen verziert. Der Blick der Statue ist ernst, zugleich aber auch milde und weise.



Auf den Seiten des steinernen Buchs in Rohals Arm findet sich ein weiterer Hinweis:



siehe **Handout 2**

Enträtselung des Textes

Mit diesem Hinweis sollten die Helden auf den ausgestreckten Finger Rohals aufmerksam werden. Er deutet auf ein altes, verstaubtes Wandmosaik am anderen Ende des Raums, welches den Standort seiner ehemaligen Akademie in Wagenhalt zeigt, dem Zirkel des Hexagramms. Symbolhaft ist dort ein Baum (Linde) und darunter ein akademieähnliches Gebäude dargestellt. Dieses befindet sich deutlich nordwestlich von Gareth, welches selbst durch die Raulskrone über einer Stadt symbolisiert wird.

Sollten die Spieler nicht von selbst auf die Lösungen kommen oder einfach wenig Spaß am Knobeln haben, können sie für ihre Helden auch Proben auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen oder Suchen) ablegen, um das Mosaik auszumachen. Mit Proben auf Geographie (Garetien) -1, Geschichtswissen (Garetien) -2 oder Magiekunde -2 können sie sich außerdem Hinweise auf die Lösung erspielen.

Die drei anderen im Text genannten Orte liegen wesentlich weiter entfernt:

Wo Krone wurde aus Federn:

Eine erfolgreiche Probe auf Sagen & Legenden (Horasreich) -3 offenbart, dass das alte Bosparan (heute Vinsalt) gemeint ist; Hier erhielt Kaiser Raul der Legende nach von Praios eine Krone aus Greifenfedern, nachdem er die Stadt erobert hatte. Über Nacht soll sie sich in die heutige Krone der mittelreichischen Kaiser verwandelt haben, die Raulskrone (Seite 58).

Wo drei Herzens Stimmen sprechen:

Wer bei einer Probe auf Götter & Kulte (Efferd, Hesinde,



Phex) – 2 Erfolg hat, erinnert sich an das Orakel von Altaia auf der Südseeinsel Altoum; Die Kultstätte war den drei Göttern Efferd, Hesinde und Phex geweiht und beherbergte ein Orakel, das zu würdigen Besuchern sprach (Seite 67).

Wo alte Flammen ruhen im Schlafe: Wem eine Probe auf Sagen & Legenden (Tulamidenlande) – 3 oder Magiekunde (Artefakte) – 3 gelingt, kommt bei diesen Worten auf die Stadt Khunchom; Hier liegt die berühmte Drachenei-Akademie, in der die Karfunkel (Seelensteine) von vielen Drachen verwahrt werden (Seite 45 und 72).

Es ist nicht zwingend nötig, dass die Helden bereits an dieser Stelle genau wissen, wohin sie ihre Reise führen wird. Vielmehr können sie anhand dieser Hilfen feststellen, dass sie sich auf dem richtigen Weg befinden und dass Rohal von Orten wusste, an denen sich weitere Hinterlassenschaften von Niobara finden lassen.

Der nächste Wegpunkt

Nachdem das Rätsel gelöst wurde, gilt es sich auf den Weg nach Wagenhalt zu machen. Natürlich sollte zu nächst Alrik informiert werden, der den Helden die ihnen versprochene Zahlung in Aussicht stellt, wenn sie sich am nächsten Tag wieder im *Madamal* einfinden. Je nachdem, wie sie sich geschlagen haben, werden sie wieder von Alrik oder – wenn sie geschickt und unauffällig waren – von Emmeran Storrebrandt selbst empfangen.

Emmeran selbst wirbt sie – weiterhin unter dem Mantel der Verschwiegenheit – an, sich in Wagenhalt umzusehen. Für diesen Auftrag wird er mit den Helden um jeden Kreuzer ihrer Bezahlung feilschen (*Handel 16* (15/15/16)), doch möchte Emmeran sich die Helden gewogen stimmen, es ihnen aber auch nicht zu leicht machen. Er wird ihnen aber auf jeden Fall eine angemessene Summe zahlen (mindestens 1 bis 2 Silbertaler pro Tag).

Treffen die Helden auf Alrik, übergibt dieser ihnen einen von Storrebrandt bereitgestellten Betrag. Er gibt den Helden zu verstehen, dass sein Auftraggeber sehr zufrieden war und einen weiteren Auftrag für sie hat. Um die neue Bezahlung feilscht er mit *Handel 7* (12/12/13). Dabei kann er nicht zu hoch gehen (siehe oben).

In Wagenhalt sorgt Storrebrandt gerade selbst mit dem Bau eines Akademiegebäudes für einige Aufregung (siehe den Abschnitt **Neue Akademie auf alten Mauern**).



Er kann den Helden ein Schriftstück mitgeben, das sie unter dem Vorwand der Baubesichtigung, Gefahreinschätzung oder Ähnlichem in seinem Namen zum Herumstöbern (zumindest auf der Baustelle) berechtigt. Doch bläut er ihnen ein, sich an diesen Vorwand zu halten und sich nicht ihre wahren Beweggründe anmerken zu lassen oder diese auszuplaudern. Dazu verspricht er ihnen eine bessere Bezahlung als die ausgehandelte, wenn sie ihm aus Wagenhalt weitere Hinweise und Informationen über die Sache, der sie auf der Spur sind, bringen können.

Wenn Alrik sie beauftragt, müssen die Helden auf eine schriftliche Vollmacht verzichten.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben viel recherchiert, sich unter der Metropole Gareth herumgetrieben und einen Hinweis Rohals gefunden. Daher erhalten sie:

- ☛ das Handgeld Storrebrandts
- ☛ den Auftrag, der Sache weiter nachzugehen
- ☛ 5 AP
- ☛ 2 zweckgebundene AP

Neue Akademie auf alten Mauern

Ort und Zeit
Wagenhalt
Winter 1038 BF

Um eine Zweigstelle des Storrebrandt-Kollegs in Riva zu schaffen und auch im zentralen Mittelreich Leibmagier ausbilden zu können, lässt Emmeran Storrebrandt

in Wagenhalt ein neues Akademiegebäude errichten. Diese Pläne missfallen der Weißen Gilde und führen zum Streit mit dem Orden der Rohalswächter. Dieser droht bei den Bauarbeiten zu eskalieren, die auf den Fundamenten einer alten Akademie aus der Rohalszeit, dem Zirkel des Hexagramms, vorgenommen werden. Während sich die Helden in Wagenhalt befinden, wird in den Ruinen ein gut erhaltener Keller freigelegt. Sowohl

Stoerrebrandts Gelehrte als auch die Rohalswächter beanspruchen den Fund für sich und geraten in Streit. Nun ist es an den Helden, einen Zugang zum Keller zu finden und seine Geheimnisse zu entschlüsseln – denn dort verbirgt sich ein weiterer Teil von Niobaras Rätselkette.

Verknüpfungspunkte

Dieses Szenario eignet sich besonders, um im Anschluss an **In den Händen des Weisen** gespielt zu werden, wo die Helden einen Hinweis auf Wagenhalt erringen konnten. Infolge dieses Fundes wurden sie von Emmeran Stoerrebrandt höchstselbst angeworben, sich dieses Rätsels unter dem Mantel der Verschwiegenheit anzunehmen.

Alternativ gibt es in Wagenhalt auch einen Hesindetempel aus der Rohalszeit, der ein guter Anlaufpunkt sein kann, wenn man an alten Schriften und Wissen aus dieser Epoche interessiert ist. Ebenso können Helden sich als Bedeckung eines Wagenzugs verdingt haben, der Tagelöhner und Baumaterial nach Wagenhalt bringt, oder sie können Interesse für die Bauarbeiten der neu entstehenden Akademie hegen und zufällig auf die Rätselkette stoßen.

Wagenhalt, das Erbe Rohals

Der Weg nach Wagenhalt ist eine gut ausgebaute Straße, die von Süd nach Nord durch den Ort führt. Sie kreuzt den zentralen Marktplatz, an dem auch die wichtigsten Gebäude liegen. Landwehren und Hügel hindern Fuhrwerke daran, die Abgaben für den Umschlag von Waren zu umgehen. Schon von Ferne kann man ein Barackenviertel westlich des Ortskerns erkennen. Ursprünglich als Unterkunft tobriischer Flüchtlinge errichtet, hat es sich über die Jahre zur elenden Heimat der Armen entwickelt. Zwar dominieren die Tobrier unter den Bewohnern, aber auch zahlreiche Wanderarbeiter kommen hier unter.

Wagenhalt

Region: Königreich Garetien (Siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 30)

Einwohner: 400, dazu etwa 100 Wanderarbeiter in Baracken vor dem Dorf

Herrschaft: Dorfschulze

Tempel: Hesinde, Travia, Peraine (außerhalb), Aves

Handel & Gewerbe: Markt

Gasthäuser: Gasthaus Beim Lindenschmied (Q4/P5/S20), Herberge Am Anger (Q3/P3/S15), Schänke Zum Gestürzten Becher (Q1/P1/S–), Taverne Dorfkrug (Q3/P3/S–)

Besonderheiten: Lage im Zentrum des Elementaren Hexagramms (magische Kraftlinie), Ordenshaus der Rohalswächter (weißmagischer Orden wider finstere Zauberei, Ordo Custodum in nomine Rohale, kurz: OCR)

Stimmung in der Stadt: Der gut besuchte Marktflecken ist seit Beginn der Bauarbeiten noch geschäftiger als sonst, wovon der ganze Ort profitiert. Sie sind jedoch auch Anlass für die angespannte Stimmung zwischen den Rohalswächtern und den Bauarbeitern, was viele Einwohner zunehmend mit Sorge betrachten.

In den Hügeln nahe Wagenhalt wachsen Haine von Blutulmen, unter ihnen die prächtige Rohalsulme, aus welcher der Weise einst in die Welt getreten sein soll. Ganz in ihrer Nähe, östlich des Städtchens, finden sich Ruinen, die einst zum von Rohal gegründeten Zirkel des Hexagramms gehörten. Heute wird hier in Emmeran Stoerrebrandts Namen emsig gebaut. Zelte und Planen sind über freigelegte Stellen gespannt, um sie vor dem kalten Wetter und neugierigen Blicken zu schützen. Am Fuße der Baustelle stapeln sich Steine und Erde in stetig größer werdenden Haufen.

Was weiß mein Held über Wagenhalt?

Sämtliche hier aufgeführten Informationen können die Helden natürlich auch von Einheimischen erhalten.

Probe auf Magiekunde

QS 1 – Hier soll 465 BF Rohal der Weise als bereits weißhaarer Greis einer Blutulme entstiegen sein. Das Handelshaus Stoerrebrandt plant, hier eine Magierakademie zu eröffnen, was vor allem in der Weißen Gilde umstritten ist.

QS 2 – Aves ist der Legende nach hier erschienen und versprach den Menschen den Kontinent Aventurien. In der Rohalszeit gab es hier die Magierakademie Zirkel des Hexagramms.

QS 3 – Wagenhalt liegt im Zentrum des Elementaren Hexagramms, einer Anordnung magischer Kraftlinien, und wird deswegen regelmäßig von Mindergeistern heimgesucht.

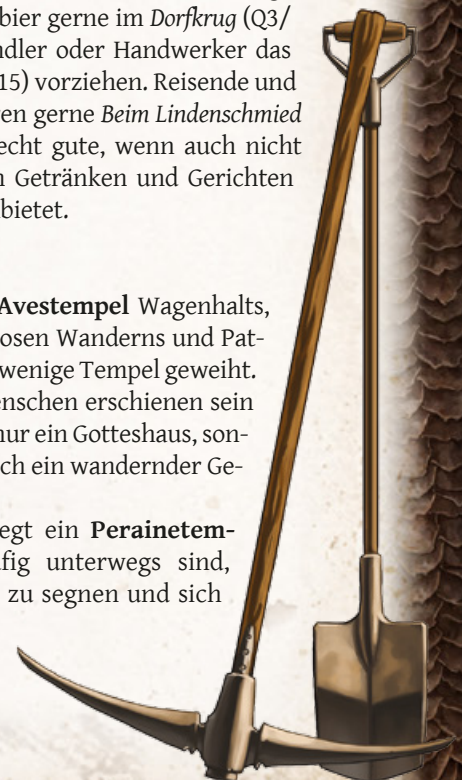
Gasthäuser und Tavernen

Neben diversen kleinen Schuppen, in denen man billigen Fusel erstehen kann, gibt es in Wagenhalt vier nennenswerte Gasthäuser. Das einfachste ist die Taverne *Zum Gestürzten Becher* (Q1/P1/S–), wo neben Bierhumpen auch oft Spielkarten oder Wurfedolche auf den Tischen liegen. Hier sind vor allem Tagelöhner anzutreffen, die sich nichts Besseres leisten können. Bauern aus der Umgebung trinken ihr Feierabendbier gerne im *Dorfkrug* (Q3/P3/S–), wohingegen die Händler oder Handwerker das Gasthaus *Am Anger* (Q3/P3/S15) vorziehen. Reisende und wohlhabendere Dörfler kehren gerne *Beim Lindenschmied* (Q4/P5/S20) ein, der eine recht gute, wenn auch nicht ganz preiswerte Auswahl an Getränken und Gerichten sowie komfortable Betten anbietet.

Tempel und Akademien

Ein seltener Anblick ist der **Avestempel** Wagenhalts, denn dem Halbgott des rastlosen Wanderns und Patron der Abenteurer sind nur wenige Tempel geweiht. Da er aber hier einst den Menschen erschienen sein soll, findet sich im Ort nicht nur ein Gotteshaus, sondern ab und an kehrt hier auch ein wandernder Geweihter des Aves ein.

Westlich von Wagenhalt liegt ein **Perainetempel**, dessen Geweihte häufig unterwegs sind, um die umliegenden Felder zu segnen und sich Verletzter und Kranker anzunehmen.



Der örtliche **Hesindetempel** ist zwar nicht sehr groß, besitzt allerdings eine ansehnliche Sammlung an Werken, die mit Rohal in Verbindung stehen. Nebst einigen Abhandlungen über sein Leben und Wirken sind hier auch alle 21 Bände der *Gespräche Rohals des Weisen* zu finden. Die Geweihte ♀ *Madaya te Ghune* (54, hellblond, besonnen, Geschichtskundige und brillante Rhetorikerin; Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2) gehört dem Satori-Zweig der Kirche an, der für freie Wissensverbreitung eintritt. Sie ist die Herrin über das Haus, die Schriften und einen Schreiber, einen Akoluthen der Kirche. Von ihr können die Helden, wenn sie sich hesindegefällig zeigen, alle nur erdenkliche Hilfe erhalten.

Sollten sich deine Helden noch in dem Zeitrahmen bewegen, den wir in der Einleitung präsentiert haben (siehe Seite 12), dann sind sie um den 30. Hesinde in Wagenhalt. An diesem Tag findet das Erleuchtungsfest statt, ein hoher Feiertag der Hesindekirche, bei dem der Tempel nachts eine von Fackeln erleuchtete Prozession mit den Tempelschätzen durchführt, der sich die Magier und viele Einwohner anschließen. Am Ende werden vom einfachen Volk Strohfiguren unter dem Motto „*Das Stroh der Dummheit muss brennen!*“ verbrannt. Die Helden können die Festivities als Ablenkung nutzen, sollten sie heimlich in die Baustelle eindringen wollen. Außerdem lernen sie so dieses besondere Datum kennen, das in einem späteren Rätsel noch eine Rolle spielen wird (siehe Seite 60).

Die Rohalswächter

In dem abweisenden, grauen Steingebäude des weißmagischen Bundes werden Ordensfremde nur widerwillig empfangen. Als Hüter des rohalschen Erbes weiß der Magierbund einiges über dessen Leben und Zeit. Auch die Geschichte der Akademie ist ihnen bekannt, sie können auf die Ruinen verweisen und Zweifel an Stoerrebrandts guten Absichten äußern.

Ihr Vertrauen zu gewinnen wird am ehesten einem Weißmagier gelingen, der hier seine Gildenzugehörigkeit ausspielt. Er kann weit eher mit der Hilfe der strengen Ordensleute rechnen als Außenstehende. Letztlich bleibt es aber wohl nur bei grundlegenden Informationen, Ratschlägen und Ergebnissen magischer Analysen, die der Orden zu teilen bereit ist. Ortsvorsteher und Ansprechpartner des Ordens ist Magister ♀ *Hillebrandt von Nebelau-Streitig* (60, meisterlicher Beherrschungsmagier, stocksteif, standesbewusst, Abgänger der Magierakademie zu Elenvina; Magiekunde 13 (15/15/14), Willenskraft 8 (14/14/13), SK 2).

Die Baracken

Unter den Flüchtlingen und Tagelöhnern lassen sich einige finden, die für Stoerrebrandt arbeiten. Sie können über die Bauarbeiten und ihre Vorgesetzten berichten und klagen über Mindergeister, die sie immer wieder bei der Arbeit plagen. Phexisch gesinnte Helden treffen hier am ehesten auf Gleichgesinnte und können Dinge unter der Hand beschaffen oder Komplizen anheuern.

Die Helden werden als Neuankömmlinge hier rasch von der jungen, rothaarigen Bettlerin ♀ *Carlotta* (20, Hexe, einbeinig, neugierig, Krücke als Fluggerät, Rabe als Vertrauter, beherrscht magische Analysen; Willenskraft 7

(13/15/13), SK 2) ins Visier genommen. Sie bietet an, für eine warme Mahlzeit die Helden mit dem neuesten Tratsch der Arbeiter zu versorgen (Erkenntnisse zur Baustelle, siehe Seite 35). Die Hexe ist selbst recht neugierig, was die Ausgrabungen angeht, lebt aber auch in der Furcht, bei Offenbarung ihrer Fähigkeiten von den Rohalswächtern vertrieben zu werden.

Namenlose Umtriebe

Carlotta ist in Wahrheit eine Schergin des Namenlosen (Werte siehe Seite 98). Sie versucht herauszufinden, was die Helden vorhaben, wozu sie ihren Raben als Spion einsetzt. Besonders leicht fällt ihr das, wenn die Gruppe heimlich in den Keller eindringen will und sie dafür um Hilfe bittet. Ihr Rabe wird dann für Ablenkung sorgen und mit den Helden in den Keller vordringen. Hat sie dort alles gesehen, macht ihr Federvieh auf dem Rückweg mit lautem Krächzen einige Wachen auf die Helden aufmerksam.

Gehen die Helden nicht heimlich vor, versucht sie mit ihrem Raben dennoch, ihnen in den Keller zu folgen, um dort durch dessen Augen möglichst alles mitzubekommen. Der Rabe nimmt irgendein leichtes Fundstück aus den Kellerräumen mit, welches Carlotta anschließend im Gepäck eines Helden zu verstecken sucht. Gelingt ihr dies, schwärzt sie die Gruppe anschließend bei den Rohalswächtern an.



Die Ruinen der Akademie: der Zirkel des Hexagramms

Die Arbeiten an der Grabungsstelle gehen immer noch voran, obwohl bereits Schnee den Boden bedeckt. Der Frost ist anscheinend noch nicht so tief in den Boden gedrungen, dass die Baumeister Stoerrebrandts die Arbeiten abbrechen lassen würden. Man hört von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang den Schlag von Spitzhacken und Spaten aus dem Inneren der Baustelle. Schubkarren und Säcke mit Dreck werden draußen entladen. Angestellte Stoerrebrandts haben dabei ein gutes Auge auf alles – auch damit keiner der Arbeiter ein wertvolles Fundstück oder gar ein magisches Artefakt verschwinden lassen kann.

Nachforschungen im Lindenschmied

In den Gasthäusern vor Ort lässt sich herausfinden, dass viele Magier, aber auch Handelsagenten und Baumeister des Hauses Stoerrebrandt in der Stadt sind. Die meisten haben sich *Beim Lindenschmied* eingemietet. Wirtin ♀ *Gänsetrude Lindenbaum* (42, optimistisch, geschäftstüchtig; Werte siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 258) lässt sich im Gespräch aufgeschnappte Details entlocken. Die Gäste selbst können in der Schankstube meist zu den Mahlzeiten angetroffen werden.

Neugierige Helden können durch heimliches Eindringen in die Gästezimmer auch einen Blick auf Aufzeichnungen, Baupläne und Briefe erhaschen. Dazu muss allerdings ein guter Plan her und sie sollten einige Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen)* gegen andere Gäste (*Sinnesschärfe* 5 (12/12/12)) bestehen, sonst ruft Gänsetrude die Büttel. An Informationen kannst du den Spielern die Namen wichtiger Persönlichkeiten an der Baustelle, die Organisation oder Namen der Wachen

und weitere Informationen aus dem Abschnitt **Hinweise in Wagenhalt** zugänglich machen.

Stoerrebrandts wichtigste Vertreter

♣ **Verosja Jannerloff** (Mitte 30, früh ergrautes Haar, hört zu und trifft dann Entscheidungen; Willenskraft 8 (12/14/13), SK 2), Handelsagentin und Stellvertreterin Emmeran Stoerrebrandts vor Ort

♣ **Yeto Helmisch** (45, untersetzt, gestikuliert beim Reden; Willenskraft 5 (13/14/15), SK 2), Magister des Stoerrebrandt-Kollegs in Riva, ranghöchster Magier der Baustelle

♣ **Marja Norbonen** (Anfang 40, strahlend grüne Augen, plant detailliert am neuen Akademiegebäude; Willenskraft 3 (13/13/12), SK 2), Baumeisterin

♣ **Kedio Bochsbanen** (Mitte 30, prächtiger Backenbart, ehemals Akademiegardist in Riva; Willenskraft 7 (14/13/12), SK 2), Anführer der Wachen

Hinweise in Wagenhalt

Die folgenden Informationen können die Helden durch Herumfragen herausfinden:

- ♣ Das Handelshaus Stoerrebrandt hat das Land erworben und betreibt seither Bauarbeiten in den Ruinen der alten Akademie in der Nähe eines ehemaligen Bauernhofes. Die Grundmauern der neuen Magierschule sollen auf das bereits vorhandene Fundament gesetzt werden.
- ♣ Es wurden schon mehrere Kellerräume freigelegt, teils gut erhalten, teils eingestürzt. Dabei wurden auch Artefakte gefunden, nach denen nun offenbar auch gezielt gesucht wird.
- ♣ Die Ausgrabung wird von Wächtern Stoerrebrandts geschützt. Davon sind insgesamt ein Dutzend vor Ort, die in drei Schichten die Baustelle rund um die Uhr bewachen.
- ♣ Rohalswächter und Handelshaus liegen im Streit über die Akademiegründung im Allgemeinen und die Ausgrabungen im Besonderen. Die Stoerrebrandter berufen sich dabei auf die aus dem

Landbesitz entstehenden Rechte, die Rohalswächter auf den Anspruch aus dem Erbe Rohals.

- ♣ Die Hesindegeweihte ♣ **Madaya te Ghune** (siehe Seite 34) sieht sich als mittellnde Partei in diesem Zwist, hat aber zu wenig Ressourcen und Einfluss, um sich auch nur ansatzweise durchsetzen zu können. Auch ihre Vermittlungsversuche scheiterten bisher.

Wenn zwei sich streiten

Während die Helden auf der Baustelle weilen, um sich umzusehen, wird ein Durchbruch zu einem bisher verschlossenen Kellergewölbe freigelegt. Durch den Lärm einer einstürzenden Wand und des anschließend rutschenden Gerölls kannst du hier ein Gespräch der Helden szenisch unterbrechen.

Die Arbeiter verkünden aufgeregt den Fund des bisher größten Gewölbes, und ein Botenläufer wird in den Ort geschickt. Dort verbreitet sich die Nachricht wie ein Lauffeuer, und so treffen nach Kurzem nicht nur die Magier des Stoerrebrandt-Kollegs, sondern auch die Rohalswächter am Ort des Geschehens ein. Zwischen den Magiern entbrennt ein Streit, denn jede Seite erhebt Anspruch auf den Fund und die Rohalswächter erkennen die Autorität von Stoerrebrandts Stellvertretern nicht an. Diese wollen allerdings die Ordensmagier keinesfalls zuerst in den Keller lassen.

Wenn die Helden in die Diskussion der Magier eingreifen möchten, sollte dies am besten ebenfalls ein Magier tun, um überhaupt Gehör zu finden.

- ♣ Ein Nichtmagier erhält in der Diskussion eine Erschwernis von -2.
- ♣ Als Kontrahenten der Diskussion stehen sich der sture Rohalswächter Hillebrandt (Willenskraft 8 (14/14/13)) und Yeto (Willenskraft 5 (13/14/15)), Stoerrebrandts höchstrangiger Magier vor Ort, gegenüber.
- ♣ Für die Gruppe wird es wahrscheinlich vor allem darum gehen, Zugang zu den geöffneten



Heimliches Vorgehen

Sollten die Helden die Ausgrabungsstätte heimlich in Augenschein nehmen wollen, müssen die Wächter (Menschenkenntnis 4 (11/13/11), Sinnesschärfe 8 (11/13/13), Willenskraft 5 (14/13/11), SK 1) mit Vergleichsproben auf *Verbergen* (Schleichen) gegen *Sinnesschärfe* überwunden werden. Hier kann Carlotta (Seite 34) den Helden behilflich sein. Wenn diese sie aufsuchen, z. B. weil sie nach Möglichkeiten forschen, ungesehen die Baustelle zu betreten und vermuten, dass sie von den Arbeitern etwas gehört haben könnte, kann sie ihnen ihren Raben mitgeben, der, wie sie sagt, darauf abgerichtet ist, für Ablenkung zu sorgen. Der Rabe ist als Vertrautentier tatsächlich sehr viel geschickter als ein normales Tier und kann deshalb die *Sinnesschärfe*-Proben der Wachen um -3 erschweren, indem er sie durch Geräusche und Bewegungen gezielt ablenkt.

Werden die Helden ertappt, können sie versuchen, sich herauszureden, die Wächter zu bestechen oder gar zu den Waffen zu greifen. Nach einem ersten abgebrochenen Versuch sind die Wachen aufmerksamer und werden eventuell sogar zusätzlich durch Magier unterstützt (ihre Probe auf *Sinnesschärfe* wird um +1 erleichtert).

Sollten die Helden zum Erleuchtungsfest am 30. Hesinde vor Ort sein (siehe Seite 60), können sie das Fest als Deckung nutzen: In dem Fall sind lediglich zwei abgelenkte Wachen vor Ort (*Sinnesschärfe*-Proben um -3 erschwert) und in der Nacht sind überall Lichter von Fackeln und Kerzen zu sehen, sodass die Helden selbst mit eigenen Lichtquellen gute Chancen haben, unentdeckt zu bleiben (*Verbergen*-Proben um +2 erleichtert).

Bestechung

Natürlich können die Helden mit Hilfe einiger Silbertaler auch einbige Bauarbeiter dazu motivieren, die Wachen abzulenken, oder einen einheimischen, dem Phex gewogenen Nachtschwärmer um Hilfe bitten. Je nachdem, wie tief die Helden in ihre Geldbeutel greifen, kannst du die Proben für die Wachen um bis zu -3 erschweren und die der Helden um bis zu +3 Punkte erleichtern.

Kellerbereichen zu bekommen. Ein gangbarer Kompromiss wäre, dass vor den eigentlichen Arbeiten zunächst die Räumlichkeiten erkundet werden, ohne dass jemand Artefakte einsammelt oder in den Trümmern gräbt. Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) kann diese Möglichkeit erkannt werden.

- Treten die Helden als Vertreter des Handelshauses auf, so sind Versuche, die Meinung des Rohalswächters zu ändern, um -3 erschwert. Versuche, Yeto auf einen Kompromiss einzustimmen, gelingen automatisch.

- Alle Helden können mit *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) oder *Rechtskunde* (Gildenrecht) Argumente beisteuern. Sie können dabei entweder ihrem eigenen Disputanten damit helfen oder jeweils einen der Gegner in seinem Standpunkt schwächen. Bei einer gelungenen Probe können QS/2 als Erschwernis oder Erleichterungen für die Proben der Disputanten verteilt werden (maximal jedoch 3 Punkte Erleichterungen/Erschwernisse insgesamt, auch wenn die Spieler der Helden mehr Punkte verteilen könnten).
- Die Disputanten legen eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung) gegen *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) ihrer Diskussionspartner ab. Dies dauert je Probe 30 Minuten. Erreicht der Held mehr QS als sein Gegenüber, so hat er diesen davon überzeugt, die Heldengruppe den neu gefundenen Keller untersuchen zu lassen. Haben beide gleich viele QS, ändert sich nichts. Hat der Gesprächspartner mehr QS, verfestigt sich seine Meinung und die nächste Probe wird um -1 schwerer. Wird die Erschwernis größer als -5, bricht die Person die Diskussion ab.

Haben die Helden keinen Erfolg oder versuchen nicht, einzugreifen, einigt man sich, Emmeran Stoorrebrandt und dem Vorsteher der weißen Gilde in Gareth zu schreiben. Der Keller soll so lange versperrt bleiben, bis diese eine Einigung erzielt haben. Die Ausgrabungen werden im Bereich des Durchbruches vorerst unterbrochen und die Tagelöhner nach Hause geschickt. Bis zum Beginn der Untersuchungen wird sicher ein Monat vergehen. Hat die Gruppe nur einen der beiden Kontrahenten überzeugt, einigen sich beide Seiten nach drei weiteren Tagen mit intensiven Diskussionen darauf, dass die Helden einen Blick in die Ruinen werfen dürfen, während man ihnen dies bei einem kompletten Erfolg sofort erlaubt. In beiden Fällen bestehen aber die Rohalswächter (und auch die Vertreter Stoorrebrandts, falls die Gruppe ohne eine Vollmacht Emmerans vor Ort ist, siehe Seite 32) darauf, dass die Helden keine Objekte vom Ort entfernen dürfen und beim Verlassen des Ortes zur Sicherheit alle Taschen ausleeren müssen. Sind alle Bemühungen gescheitert, kann die Gruppe dennoch Zugang zur Ausgrabungsstätte erhalten, muss dabei jedoch auf Phex vertrauen und heimlich vorgehen (siehe **Heimliches Vorgehen** und **Bestechung** im nebenstehenden Kasten).

In den Kellern

Der Durchbruch ist groß genug, um einen gebückten Mann einzulassen. Die Dunkelheit im Inneren ist ein Problem (Sichtmodifikator Stufe 3 bis 4, je nachdem, wie weit man hineingeht) und Licht leicht von außen zu sehen. Eine Durchsuchung im Dunkeln verspricht wenig Erfolg. Die Helden können aber z. B. mit mitgebrachten Decken den Zugang verhängen, sodass eine Laterne im Innern von außen nicht mehr gesehen wird.

Bei den Kellern handelt es sich um miteinander verbundene Tonnengewölbe. Sie dienen der Akademie

während der Magierkriege als Lagerräume und wurden bei der Zerstörung der Akademie verschüttet. Der Staub der Jahrhunderte bedeckt alles. Die Bretter der Holzregale und Wandnischen sind krumm und morsch, Metallgegenstände verrostet und vieles macht den Eindruck, als würde es bei einer unvorsichtigen Berührung in sich zusammenzufallen.

Bis die Helden zu Niobaras Hinweis vordringen, kannst du sie auf mehrere größere und kleinere Räume und Kammern stoßen lassen, in denen sich allerlei finden lässt (siehe **Zufällige Funde** auf Seite 38). Mache den Spielern aber klar, dass weder Stoerrebrandts Vertreter noch die Rohalswächter es dulden werden, wenn die Helden Fundstücke später behalten wollen. Ist die Gruppe heimlich eingestiegen, bedeutet ein Aufgreifen mit Fundstücken auf jeden Fall eine härtere Bestrafung durch beide Gruppen. In den Gewölben lassen sich nicht alle Türen öffnen, einige Räume sind verschüttet und bisweilen braucht es Kletterpartien, um einen Geröllhaufen zu überwinden. Zudem sind ein wacher Verstand und geschärfte Sinne vonnöten, um einen drohenden Einsturz einer Mauer oder eines Deckenteils vorherzusehen (*Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)* –1 oder *Sinneschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* –2). Scheitert die Probe, bricht bei einer Heldenaktion ein Stück der Mauer oder Decke ein und eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –1 ist nötig, um sich in Sicherheit zu bringen. Scheitert diese Probe, erleidet der Held 1W6 (Mauer) bzw. 2W6 (Decke) TP Schaden und bekommt den Status *Fixiert*, bis die Mithelden ihn mit einer Sammelprobe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* (1 Minute, 10 Versuche) befreit haben. Schaffen sie es nicht, müssen sie sich Werkzeug holen, was bei einem Vorgehen mit Wissen der Magier kein Problem ist, bei einem heimlichen Vorgehen aber eine weitere Probleme mit sich bringt.

Sobald die Helden zielstrebig nach irgendeiner Hinterlassenschaft von Niobara oder Rohal suchen, werden sie nach kurzer Zeit in einem der hinteren Räume fündig. Dort entdecken sie ein bemaltes Relief an der Decke, das



an eine Darstellung der Sternbilder erinnert. Wenn man das Deckengemälde von Spinnweben befreit und beleuchtet, zeigt es ein Abbild des Sternenhimmels mit Zwölfkreis. Am Fuß des Deckengemäldes findet man unter Staub die Darstellung eines Horizonts, in dem verschiedene Bergformationen, Flüsse, Städte und eine Burg mit Wappen dargestellt sind. Dabei findet sich eine Inschrift auf Bosparano (Kusliker Zeichen), die zusammen mit einigen Rogolan-Runen einen umlaufenden Text ergibt:

• *Getreuliche Sternkarte dreier Himmel nach Niobaras Geheimnissen, gezeichnet im Jahre 556 BF (Bosparano, Kusliker Zeichen)*

• *Farmalosch Sandsteiner vom Schlund (Rogolan, Rogolan-Runen)*

Entschlüsselung des Hinweises

Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* +1 oder *Orientierung (Sternenhimmel)* –1

QS 1 – Die Karte zeigt einen Sternenhimmel, in den drei zum Horizont senkrechte Linien eingezeichnet sind, die jeweils durch den Losstern (Nordstern) laufen.

QS 2 – Die senkrechten Linien sind Meridiane, die sich für einen Ort je nach dessen West-Ost-Lage unterscheiden. Falls die Bosparano-Schrift übersetzt wurde: Mit den drei Himmeln sind vermutlich die Himmelsdarstellungen gemeint, die von den Orten zu sehen wären, zu denen die drei Meridiane gehören. Diese drei Himmel sind in der Kartendarstellung verschmolzen, die so mehr Sterne zeigt, als man tatsächlich gleichzeitig am Himmel sehen könnte. Durch die Art der Darstellung ist die Abbildung gegenüber dem tatsächlichen Sternenhimmel auch verzerrt.

QS 3 – Wenn man zwei der Orte identifizieren kann, kann man mit Hilfe der Karte die ungefähre Lage des dritten in West-Ost-Richtung bestimmen.

Probe auf *Geographie (Garetien oder Aranen)* +/-0 • ○ • • • • •

QS 1 – Drei senkrechte Linien schneiden am Horizont der Karte Orte, bei denen es sich um eine Burg im Landesinneren nahe eines Vulkans, einen Ort auf einem großen flachen Berg in der Nähe eines großen Stroms und eine Stadt an der Flussmündung eines anderen großen Flusses an der Ostküste Aventuriens handelt.

QS 2 – Die drei Orte liegen auf keiner direkten Verbindungslinie. Die Burg liegt in der Grafschaft Schlund (Vulkan), der flache Berg ist die Gor, der Ort dort könnte Anchopal sein, bei der Stadt handelt es sich um Zorgan (Flussmündung an der Ostküste, die nicht zum Mhanda gehört; es fehlen auch Berge, also ist es nicht Perricum).

QS 3 – Der Ort in der Gor könnte Anchopal sein,

• Du kannst im Relief auch auf weitere oder andere Handlungsorte verweisen, um es deiner Planung des Abenteuers anzupassen. Dazu musst du dann eventuell die Anzahl der dargestellten Himmel in der Inschrift ändern.

allerdings liegt die Stadt nicht auf dem Tafelberg, also wohl eher in der Nähe des gemeinten Platzes.

Probe auf Etikette (Heraldik) –1

QS 1 – Das Wappen ist nicht das des Grafen der Grafschaft Schlund, gehört aber sicherlich zur Familie, die die Burg besitzt.

QS 2 – Das Wappen gehört zu der unbedeutenden Schlunder Familie *Treuzoll*.

QS 3 – Die Familie *Treuzoll* residiert auch heute noch auf der Burg Hohenwacht.

Können die Helden die Rogolan-Schrift lesen, finden sie mit dem Zwergennamen einen Hinweis auf den Schöpfer des Bildes, der zusammen mit der Burg einen Hinweis auf die Grafschaft Schlund bietet. Da die Grafschaft Schlund von den bezeichneten drei Orten der nächstgelegene ist, werden die Helden wahrscheinlich dorthin aufbrechen wollen (siehe **Schlunder Handwerkskunst** Seite 39).

Suchen die Helden weitere Informationen zum zwergischen Baumeister, können sie dabei auch in Gareth erfolgreich sein. Der Name lässt sich z. B. mittels einer Recherche im dortigen Ingerimmtempel finden, wo als Wohnort des Baumeisters der Weiler Hohenwacht in der Grafschaft Schlund verzeichnet ist. Alternativ können die Helden diese Informationen auch durch Emmeran Stoeerbrandt erhalten, was, sobald sie ihm eine Nachricht mit dem Namen des Baumeisters in Gareth übermittelt haben, zwei Tage dauert. Auch andere Stellen (zwergische Baumeister, Kunsthistoriker etc.) können über Informationen zum Zwergen verfügen. Suchen sie in Gareth z. B. Zwerge, die aus der Grafschaft Schlund stammen, können sie den Söldner **Ingramosch Basaltinger** (77, arbeitet als Wache für einen zwergischen Handwerker in Gareth; Willenskraft 8 (15/12/10), SK 2) ausfindig machen, der den Namen von *Grimmalsosch Sandsteiner*, des noch lebenden Nachfahren in Hohenwacht, kennt. Haben die Helden den Namen der Burg ermittelt, können sie natürlich auch direkt dorthin reisen und den Nachfahren durch Herumfragen ausfindig machen.

Sind den Helden nicht alle Informationen zugänglich, weil sie z. B. keine Rogolan-Runen verstehen, können sie die Schriften und das Deckenbild abzeichnen. Das Kopieren der Schriften gelingt jedem Helden, der irgendeine Schrift beherrscht, ansonsten ist eine gelungene Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* nötig, damit ein Schriftkundiger das Abgeschriebene später übersetzen kann. Zum Abzeichnen des Himmelsbildes ist ebenfalls eine Probe auf *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* nötig. Die dabei erreichten QS geben an, bis zu welcher Stufe die Informationen später aus dem Bild zu ermitteln sind.

Zufällige Funde (1W20)

1W20	Fundstück
1-2	entladene Magierstäbe oder Kristallkugeln
3-5	rostige Waffen aus den Magierkriegen
6	verholzte Alraunen von enormem Alter (alchimistisch noch verwendbar)

7-8	Tongefäße mit alchimistischen Flüssigkeiten, deren Untersuchung Risiken birgt. Teilweise sind sie eingetrocknet, andere stinken. Eine Stufe Betäubung durch die Untersuchung oder andere Effekte nach Wahl.
9-10	Ritualzutaten aller sechs Elemente, besonders Humus und Wasser haben sehr gelitten und sind nur noch schwer erkennbar.
11-13	alte Pergamentseiten, ausgebleicht und brüchig, für Historiker bedeutend
14-16	die Thesis eines Zaubers
17	eine ausgestopfte Chimäre
18-19	alte Tintenfässer, Federn (auch von seltenen Vögeln) und Pergamentrollen, die bei Berührung zu Staub zerfallen
20	ein Artefakt, das in einer Schatulle die Zeit überdauert hat: eine schwebende Feder, welche die Gedanken des Magiers niederschreibt (Aktivierung durch Eintauchen in Tinte oder Tusche, noch drei Mal für je 30 Minuten verwendbar)

Weitere Hindernisse

Optionaler Inhalt



Lästige Mindergeister: Falls du die Helden herausfordern möchtest, kannst du sie auf Mindergeister verschiedenster Elemente treffen lassen. Staubwirbel (Erz-Luft), die für Unruhe sorgen, Flammenwichte (Feuer), die mit ihren brennenden Körpern wichtige Notizen bedrohen und Windspiele (Luft), die jede Menge Lärm machen. Die kleinen Geschöpfe müssen abgelenkt oder mit magischen Schutz- und Bannkreisen abgehalten werden.

Lästige Wachen: Die Wächter der Baustelle können auf die Helden aufmerksam werden oder zu einem ungünstigen Zeitpunkt zufällig vor dem Durchbruch verharren. Irgendwann müssen die Helden die Kellerräume wieder verlassen, was bei einem heimlichen Eindringen eine Herausforderung darstellen kann – erst recht, wenn die Wachen nun aufmerksamer sind (Proben auf *Sinneschärfe* für die Wächter +1). Sollten die Helden als Kundschafter für die sich streitenden Magier eingesprungen sein, erwarten diese nach der Rückkehr einen genauen Bericht. Dabei erkennen sie die Bedeutung des Deckenreliefs allerdings nicht und stürzen sich lieber auf zurückgebliebene Artefakte und Bücher.

Der Mühen Lohn

Mit der Sternenkarte und dem Relief haben die Helden nun erstmals einen Hinweis, wohin sie ihre Reise noch führen könnte, aber gleichzeitig keinen direkten neuen Hinweis erhalten. Lediglich der Name des zwergischen Baumeisters und die Lage der Burg liefern brauchbare Anhaltspunkte, deren Verfolgung nach Hohenwacht führen. Nebenbei haben sich die Helden Folgendes verdient:

☛ 4 AP

☛ 1 zweckgebundenen AP



Schlunder Handwerkskunst

Ort und Zeit

Grafschaft Schlund
Winter 1038 BF

Auf der Suche nach Hinweisen, die der Bildhauer, der das Deckengemälde in Wagenhalt geschaffen hat, in seiner Heimat zurückgelassen haben könnte, machen sich die Helden auf den Weg in die Grafschaft Schlund. Dort finden sie nicht nur einen Nachfahren des zwergischen Künstlers, sondern auch noch eine weitere, von ihm geschaffene Darstellung eines Sternenhimmels. Um diesen in Augenschein zu nehmen, sind phexische Pfade oder das Wohlwollen einer alten Junkersfamilie vonnöten.

Verknüpfungspunkte

Dieses Abenteuer bietet sich im Anschluss an **Neue Akademie auf alten Mauern** an, oder wenn die Helden nach Hinterlassenschaften von Bianora Sternfreund oder außergewöhnlichen Himmelsdarstellungen suchen.

Die Grafschaft Schlund

Die Grafschaft Schlund, benannt nach dem gleichnamigen Vulkan und Ingerimmheiligtum, liegt im Süden des Königreichs Garetien (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 31) und wird von den Vorhügeln des Raschtulswalls bestimmt. Die Felder sind aufgrund des vulkanischen Bodens und des Wasserreichtums der Region sehr fruchtbar und Menschen und Hügelzwerg leben hier Seite an Seite. Die Burgen der Lehnsherren stehen oft auf hohen Basaltsäulen und sind häufig nur über schmale Serpentinien oder heruntergelassene Lastenkörbe zu erreichen.

Gastfreundschaft im Dorf Hohenwacht

Spätestens bei Recherchen zu dem Namen *Sandsteiner* in der Grafschaft Schlund werden die Helden Einwohner

finden, die ihnen den Weg zu dessen Enkel weisen können. Er lebt in dem Weiler Hohenwacht, der nach der Burg benannt ist, die über der Siedlung auf einer Felsnadel thront. Die Einwohner des 200-Seelen-Dorfes sind vornehmlich Bauern, Brauer und Köhler und fast zur Hälfte Zwerge, weshalb die Sprache in Hohenwacht stark von zwergischen Lehnwörtern durchsetzt ist.

Am zentralen Marktplatz von Hohenwacht liegt neben der Schänke *Birnbaum* (Q3/P3/S-) eine Steinmetzwerkstatt, die stolz den Namen Sandsteiner trägt – sowohl in Rogolan-Runen wie auch in Kusliker Zeichen. **▲ Grimmsosch Sandsteiner Enkel des Farmalosch** (103, typischer Hügelzwerg, gestutzter Bart und tiefe Geheimratsecken; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) ist rundlich, wie man es von seinem Volk erwartet. Tagsüber treffen die Helden ihn bei der Arbeit an. Seine Hände sind mit weißem Steinstaub bedeckt, den er vor einem Handschlag zur Begrüßung abklopft. Am Abend findet man ihn in der Schänke, wo er sich nach getanem Tagwerk bei deftigem Essen, gutem Bier und einer Pfeife entspannt.

Grimmsosch ist sehr an der Geschichte seines Großvaters interessiert und begeistert, dass dessen Ruhm noch heute Menschen zu seiner Werkstatt führt, deshalb ist Ehrlichkeit hier die beste Strategie. Er wird den Helden seine Gastfreundschaft aufdrängen und das Gespräch in die Länge ziehen, etwa indem er ihnen eine Pilzpfanne, Wein, Bier und Tabak von hervorragender Qualität anbietet (oder in der Schänke ein Essen und einige Runden mit dem örtlichen Birnenschaps spendiert). Um die hügelzwergische Gemütlichkeit zu ertragen, müssen die Helden so nicht nur allerlei (Selbst-)Gebrautes und Gebranntes verköstigen, sondern auch den Wissenshunger des Zwerges stillen. Dabei ist es nicht ganz einfach, den sehr langatmig schwadronierenden und oft nachfragenden Zwerg so lange auszuhalten, bis man im Stande ist, die eigentlich gesuchten Informationen von ihm zu erhalten. Wenn du deine Spieler



hierbei fordern möchtest, kannst du dabei z. B. auf *Zechen* (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) oder *Etikette* (Benahmen oder leichte Unterhaltung) zurückgreifen.

Grimmalsosch besitzt noch die Notizen seines Großvaters. Dieser hat, wie der Gastgeber stolz berichtet, einer gewissen Bianora (siehe Seite 10, 43) geschworen, zu seinen Lebzeiten niemals über zwei Aufträge zu sprechen, die diese ihm gab. Da der Großvater nicht mehr lebt, ist der Enkel jedoch bereit, den Helden Einsicht zu gewähren. Farmalosch schreibt, dass Bianora zwei Reliefs bei ihm in Auftrag gab. Sie bezahlte beide in klingender, südländischer Münze und beide zeigten Sternenhimmel bzw. Orte, an denen diese zu beobachten waren. Eines der Kunstwerke wurde in Wagenhalt angefertigt, das zweite befindet sich hier vor Ort im Astronomieturm der Burg, den Bianora für ihre Forschungen nutzte.

Burg Hohenwacht

Die Burg steht auf einer Felsnadel mit beinahe lotrechten Wänden, die nur schwer zu erklettern sind (*Klettern* (Freiklettern) -3). Die Türme der Anlage ragen weit in den Himmel hinauf. Im Fall des höchsten Turms richtet sich der Blick sogar ins Himmelszelt, hier findet sich das Relief aus Farmaloschs Hand.

Erreichen kann man Hohenwacht nur mit einem Lastenkorb, den ein Wächter am Fuße der Felsnadel herabrufen muss, oder über einen gut verborgenen Geheimgang, dessen Eingang jedoch nur einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen) -5 zu finden ist und über eine schier endlose Treppe hinauf in den Berg führt.

Wenn die Helden nicht heimlich in den Turm schleichen, um sich dort ungestört umzusehen, werden sie sich mit den Herren der Burg arrangieren müssen. Die Familie **Treuzoll** (Wappen: goldenes Auge über goldenem Tor auf rotem Grund; Wahlspruch „Nimmermüde unsere Wacht“) gehört zu den treuen Rittern des Grafen vom Schlund (seit über 140 Jahren der Hügelschwerg *Ingramm Sohn des Ilkor*). Die momentane Herrin der Burg ist **Sylvette** (50, tiefe Falten, streng und ritterlich; Willenskraft 8 (13/12/13), SK 1), die mit **Geismar** (54, Wohlstandsbauch, aber Kampfnarben, sehnt sich nach Heldentaten; Willenskraft 6 (12/12/13), SK 1) verheiratet ist. Ihre Erbin ist ihre romantisch veranlagte Tochter **Olorande** (22, rank und schlank, neugierig, sieht oft zum Horizont; Willenskraft 4 (13/11/14), SK 1), die gerade ihre Knappenzeit hinter sich hat. Weitere Bewohner der Burg sind Bedienstete und Wächter, unter ihnen der Hauslehrer der Treuzoller, der auch den Astronomieturm betreut: **Aldorin aus Punin** (44, gebildet, aber ambitionslos, almadanisch gekleidet; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2). Spricht man ihn auf den Namen Bianora oder die Darstellung eines Sternenhimmels an, verweist er auf das Relief im Turm, misst diesem aber keinerlei Bedeutung bei.

Bei einem offenen Besuch solltest du den jeweiligen Stand der Helden berücksichtigen: Während Adlige oder Geweihte gerne und freundlich empfangen werden, haben Freie oder Magier einen schlechteren Stand bei den Junkern. Kommen die Helden in Begleitung von *Grimmalsosch Sandsteiner* oder wollen sich ohnehin nur den Astronomieturm anschauen, so ist dessen Besichtigung ohne Problem möglich, die Führung übernimmt der Hauslehrer Aldorin. Fragen sie gezielt nach alten, astronomischen Besonderheiten, die sich vielleicht in der Burg finden lassen, so werden sie ebenfalls an Aldorin verwiesen, der sie dann zum Astronomieturm führt.

Wollen die Helden sich ohne konkretes Ziel in der ganzen Burg umschauen, so muss einem Wortführer eine Probe auf *Überreden* (*Schmeicheln* oder *Manipulieren*) +1 gegen die Willenskraft der Burgherrin gelingen. Gewinnt der Wortführer den Vergleich, so kann sich die Gruppe mit Ausnahme der privaten Schlafgemächer tatsächlich alle Bereiche der Burg anschauen. Der Hauslehrer Aldorin wird der Gruppe dabei als Führer mitgegeben.

Entscheiden sich die Helden für ein phexisches Vorgehen, haben sie nur eine wirkliche Hürde: Nachts in die Burg zu gelangen. Da die Wachen denken, dass der Zugang nur mittels des Korbes erfolgen kann, sind sie sehr unaufmerksam. Die Wachhabenden begeben sich zwar alle 4 Stunden auf einen Rundgang, aber aufgrund ihrer Unachtsamkeit kannst du ihnen eine Erschwernis von bis zu -3 auferlegen (*Sinnesschärfe* 8 (11/13/13), SK 1; Kampfwerte siehe Seite 99).

Das Relief von Hohenwacht

Der Astronomieturm besitzt auf seiner Spitze eine kleine Plattform, von der man nachts einen hervorragenden Blick auf den Sternenhimmel hat. Die Kammer im Stockwerk darunter wird von einer Himmelsdarstellung

an der Decke geziert: Die Wandelsterne bilden darauf eine Linie, welche die Sternbilder des Helden und des Drachen miteinander verbindet. Mit ein wenig Phantasie könnte man darin auch einen Speer erkennen, mit dem der Held nach dem Drachen stößt. Umlaufend als Rand des Deckenbildes sind die Worte aus Handout 3 (Kusliker Zeichen, Garethi) eingelassen, die die Helden im Finale benötigen werden. Dort findest du im Abschnitt Die Textstellen (Seite 87) Hinweise zu ihrer Bedeutung und Funktion.

 siehe **Handout 3**

Bei der Interpretation des Satzes können die Helden leicht auf eine falsche Spur geraten und ihn als Hinweis auf die Gorische Wüste, Nostria oder Al'Anfa verstehen. Damit die Nachforschungen hier nicht auf einen Irrweg geraten, kannst du sie durch gelungene Proben auf Geschichtswissen -3 oder Sagen & Legenden -3, oder auch durch den Hauslehrer, auf eine Verknüpfung mit einem Zitat aus den Al'Anfanischen Prophezeiungen des Sehers Thamos Nostriacus hinweisen. Die etwa 500 Götterläufe alten Prophezeiungen erlangten in Gelehrtenkreisen eine gewisse Berühmtheit, da sie die Rückkehr Borbarads voraussagten. Im V. Spruch der Prophezeiungen findet sich der Satz „Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen“, sie beziehen sich aber auf Ereignisse, die bereits vergangen sind. So kannst du den Spielern verdeutlichen, dass der Satz selbst keine heiße Spur darstellt.

Wenn die Helden das Deckenbild genau untersuchen, können sie mit einer gelungenen Probe auf Sinneschärfe (Wahrnehmen oder Suchen) -3 (nachts, ohne wirklich helles Licht) oder +/-0 (tagsüber) einige weitere Details ausmachen: In den Schmuckbändern, die jeweils einzelnen Sternen zugeordnet sind und deren Namen poetisch umschreiben, verbergen sich einige hervorgehobene Wörter und einzelne Kusliker Zeichen. Wenn deine Spieler Knobeleyen mögen, dann teile die Botschaft an den vorgesehenen Stellen auf und lasse sie selbst die richtige Reihenfolge herausfinden.

Auch der Hauslehrer Aldorin hat die Worte schon entdeckt, ihnen aber ob ihrer obskuren Aussage keine Bedeutung beigemessen. Er kann entsprechende Hinweise geben, sollten die Helden die Worte nicht selbst entdecken. Wenn sie ihn nach Besonderheiten des Raumes befragen, kann er sie auch von vornherein auf die versteckten Worte aufmerksam machen.

 siehe **Handout 4**

Damit haben die Helden einen ersten Hinweis auf das MDCA erlangt, ohne sich dessen Existenz bisher bewusst zu sein. So bleiben in erster Linie Nachforschungen zu Bianora von Zorgan, was zusammen mit dem Wagenhalter Hinweis auf Zorgan (Seite 37) Richtung Aranien weist. Versuche, etwas über das „Schlangental“



herauszufinden, verlaufen im Sand, denn vor allem im tulamidischen Raum scheint man zahlreiche Täler mit diesem Namen zu bezeichnen.

Der Mühen Lohn

Neben der Freundschaft eines Zwerges haben die Abenteurer den Hinweis auf Bianora und Zorgan erhalten und sich Folgendes verdient:

 2 AP

 2 zweckgebundene AP

SICH MEHRENDES WISSEN



Aranische Rätsel

Ort und Zeit

Zorgan oder eine andere aranische Stadt
Winter 1038 BF

In Aranien werden die Helden von *Khelbara ay Baburia* (Seite 43) angesprochen und gebeten, ihr bei der Lösung eines Rätsels behilflich zu sein, das mit Niobaras Rätseltaste in Zusammenhang steht.

Verknüpfungspunkte

Auf Burg Hohenwacht (Seite 40) sind die Helden auf den Namen Bianora von Zorgan gestoßen und haben in Wagenhalt (Seite 32) möglicherweise einen weiteren Hinweis auf Zorgan gefunden. Wenn sie weitere Erkundigungen zu dem Namen Bianora von Zorgan anstellen, beispielsweise in Akademiebibliotheken oder Phex- und Hesindetempeln im aranischen Raum, können sie in Erfahrung bringen, dass eine Frau dieses Namens in Zorgan als Astronomin unterrichtet haben soll. Alternativ kannst du deinen Helden den Hinweis auf Bianoras spätere Heimat, die sie nur verließ, um auf Niobaras Geheiß die beiden Deckenbilder anfertigen zu lassen, bereits in Wagenhalt oder an anderer Stelle zukommen lassen. • ○ • • • •

• Statt in Zorgan können die Helden Khelbara auch an anderer Stelle begegnen – hier bietet sich jede andere Ortschaft in Aranien an, die eine (kleine) Bibliothek besitzt. Entsprechend musst du Bianoras Beinamen und die Verweise in Wagenhalt und dem Schlund an den jeweiligen Ort anpassen.

Ankunft

In Zorgan, der Hauptstadt Araniens (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 90 bzw. 57), werden die Helden von eifrigen Dienern einer Karawanserei angesprochen, die ihnen die Vorzüge ihres Hauses anbieten. Wenn mehrere dieser Werber von verschiedenen Häusern zusammenkommen, kann es vor den Augen der Helden zu tumultartigen Szenen kommen, während die Männer um die Gäste buhlen. In einer entsprechenden Karawanserei können die Helden aranische Spezialitäten (vor allem pikant gewürzte Reisgerichte und aranischen Schlauchwein) kosten und sie werden höflich bedient.

Spurensuche

Die Helden können sich in verschiedenen örtlichen Institutionen nach Bianora erkundigen:

• In der Zauberschule des Seienden Scheins (Illusion, grau) führt eine erfolgreiche Recherche (Bibliotheksgroße: *mittel*, pauschale Gebühr von 5 S für Nichtmitglieder der Grauen Gilde) nur zum Ergebnis, dass eine *Bianora Sternfreund* von *Zorgan* tatsächlich einst in der Stadt lebte.

• Im Phextempel kann ebenfalls gegen klingende Münze (eine Spende von 2 S gilt hier als Minimum, wenn man gut verhandelt) recherchiert werden (Bibliotheksgroße: *klein*). Hier gibt es einzelne Briefwechsel zwischen *Bianora* und dem Tempel, die sich vor allem um ihre Lehrtätigkeit als Astronomin drehen.

• Im Hesindetempel (Bibliotheksgroße: *mittel*, für die Bibliotheksnutzung wird eine Spende von 2 S erwartet) finden sich einige Briefwechsel zwischen *Bianora*, *Chania* und *Esmalda*, sodass die Helden die Namen der anderen beiden Schülerinnen *Niobaras* in Erfahrung bringen können (Seite 9). Wenn die Helden die Bibliothekarin nach dem Namen *Bianora* fragen, erinnert sie sich, dass das einzig weitere verbliebene Schriftstück der Sternkundlerin vor wenigen Tagen von einer Frau entliehen wurde. Sie kann auch eine vage Beschreibung von *Khelbara* (Tätowierung im Gesicht, grüner Umhang) geben.

Ein Rätsel zum warm werden

Durch ihre Verbindungen zur Schwesternschaft der Töchter *Niobaras*• und deren weitläufige Kontakte erfährt **Khelbara ay Baburia** (31 Jahre, sehr hübsch, figurbetonte Kleider, Schlangentätowierung vom Gesicht bis zum Bauchnabel, Schülerin der inzwischen untergegangenen Schule der Schmerzen in *Elburum*, geläutert und tief tsagläubig; kompetente Heilmagierin schwarzmagischer Prägung, Überreden 9 (14/14/15), Willenskraft 12 (14/14/15), SK 2) von den Nachforschungen der Helden.

Sie ist auf ein Rätsel gestoßen, das offenbar mit der Prophetin zusammenhängt. Da ihr aber das Wissen um die Zusammenhänge der Rätselkette fehlt, kann sie damit nichts anfangen. Zudem hasst sie Rätsel, womit sie zwei gute Gründe hat, die Gruppe zu treffen:

1. mehr über die Hintergründe der Suche der Helden herauszufinden und
2. eine Lösung des Rätsels zu erhalten, ohne sich selbst damit auseinandersetzen zu müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemütlich habt ihr euch zu einem abendlichen Tee und einer Wasserpfeife im Innenhof des Gasthauses auf weichen Kissen niedergelassen, als eine Frau Anfang dreißig an euch herantritt. Ihre figurbetonte, bis zur Hüfte geschlitzte Robe umspielt ihre außergewöhnlich ansehnliche Figur, während die Schlangentätowierung,

die im Gesicht ihren Anfang nimmt, unter der Kleidung verschwindet. Sie lächelt und spricht mit freundlicher Stimme: „Tsa zum Gruß! Mein Name ist *Khelbara ay Baburia*. Ist es den Herrschaften genehm, wenn ich mich zu Ihnen setze?“



Nach einem kurzen allgemeinen Gespräch über das Woher und Wohin versucht *Khelbara*, das Interesse der Helden mit einem kleinen Rätsel, das sie als Anekdote verpackt, zu wecken. Eigentlich hasst sie solche Rätsel, aber sie will herausfinden, wie es dabei um die Helden steht.

📖 siehe **Handout 5**



Wenn Dunkle Zeiten kommen und gehen: Rückkehr und Verschwinden Borbarads oder seiner Erben, der Heptarchen; alles Ereignisse vor nicht allzu langer Zeit und Menschen blau schimmernd Alveran vor sich sehen: Hinweis auf den Fall des Sterns auf Havena (siehe Seite 9, 23), ein Ereignis jüngster Vergangenheit

Der Kaiser Zwist vergangen ist, da einer für ihr Reich gestorben ist: Kann sich auf die Schlacht der drei Kaiser (1028 BF, Reichsverräter Answin gegen Rohaja) oder den Konflikt zwischen Rohaja und ihrem Bruder Selindian Hal (1029 bis 1034 BF) beziehen, also Ereignisse der jüngeren Geschichte

dann suche nach der Rätsel List: Es geht um den geeigneten Zeitpunkt. Da alle Ereignisse eingetreten sind, ist dieser jetzt.

Probe auf Geschichtswissen (Garetien oder Almada) +/-0

QS 1 – In der Schlacht der drei Kaiser 1028 BF opferte sich der selbsternannte Kaiser Answin von Rabenmund im Kampf gegen den untoten Drachen Rhazzazor, einer der Heptarchen, der in der Schlacht besiegt wurde. Begonnen hatte der Kampf als

Schlacht Answins und Rohajas.

QS 2 – In den Jahren zwischen 1029 und 1034 BF schwelte der Konflikt zwischen den Geschwistern Rohaja und Selindian Hal, die beide die Kaiserwürde für sich beanspruchten, bis Selindian Hal sich opferte, um eine orkische Gefahr zu bannen.



Sollten die Helden nicht sofort auf die Lösung kommen, ist dies keinesfalls ein Reinfall. Stattdessen wird Khelbara etwas bemerken wie „Die Antwort auf ein solches Rätsel muss im Geiste langsam heranreifen“ und die Helden am nächsten Abend noch einmal aufsuchen. So haben diese Zeit, sich in Bibliotheken entsprechend kundig zu machen oder das Rätsel mit anderen Personen zu diskutieren. Da dieses Rätsel Khelbara lediglich dazu dient, die Helden einschätzen zu können, interessiert sie sich mehr für die Herangehensweise als für die schlussendliche Interpretation der Helden. Du kannst die Lösung dieses Rätsels also bewusst vage halten.

Ein Rätsel zum Knobeln

Sobald die Helden das erste Rätsel zufriedenstellend gelöst haben – der Zeitpunkt scheint gekommen zu sein –, ist Khelbara von den Fähigkeiten der Helden fürs Erste überzeugt und reicht ihnen ein weiteres Pergament, dessen Inhalt sie aus auffälligen Symbolen in einem Notizbuch einer gewissen Bianora Sternfreund entschlüsselt hat. Sprechen die Helden sie darauf an, gesteht sie freimütig, dass sie sie gezielt aufgesucht hat und sie zuerst auf eine Probe stellen wollte, bevor sie ihnen das eigentliche Rätsel übergibt, aus dem sie selbst bisher nicht schlau geworden ist.

 siehe Handout 6

Wenn der Bann von Rashtuls Sohn erneut gesprochen wurde: Der Sohn Rashtul al'Sheiks ist Bastrabun, der die Echen verbannte; Der Bann wurde während des Kampfes gegen die Borbaradianische Invasion teilweise rekonstruiert, die Zeit ist also gekommen.

und sich die Eile im neunflüssigen Ei offenbaren: Der Mhanadi fließt mit neun Armen ins Meer und in seinem Mündungsgebiet liegt die Stadt Khunchom. Legenden zufolge wird in der Drachenei-Akademie in Khunchom ein Drachenei gehütet, dort wird offenbar, wie eilig die Queste der Helden ist.

In der Sultansstadt wird immerwährend gehütet und geschützt das Wissen sein: Dieser Satz ist ebenfalls ein Hinweis auf die Drachenei-Akademie, die durch die Ritter des Immerwährenden Kampfes geschützt wird.

Zur Lösung des Rätsels ist eine Sammelprobe nötig, die mit Geschichtswissen, Geographie, Sagen & Legenden (jeweils Tulamidenlande) und Magiekunde, alle Proben erleichtert

Natürlich können auch die Helden selbst auf das Notizbuch Bianoras stoßen oder du kannst es auch an anderer Stelle platzieren. Dann müssen die Helden allerdings selbst aus den im Buch verstreuten Zeichen den Rätseltext entschlüsseln. Dazu ist neben der Kenntnis von Tulamidya in Schrift und Sprache (II) eine Sammelprobe auf jeweils mindestens einmal Sinnesschärfe (Suchen), Magiekunde, Rechnen und Alchimie, alle Proben erschwert um -3, nötig (2 Stunden, 7 Versuche). Es kann immer nur ein Held alleine an dem Buch arbeiten.



um +1, abgelegt werden kann (15 Minuten, 10 Versuche). Haben die Helden einen Teilerfolg erreicht, haben sie anhand der Worte „neunflüssig“, „Ei“ und „Sultansstadt“ Khunchom bzw. die Drachenei-Akademie in Khunchom als den umschriebenen Ort identifiziert. Haben sie die Probe erfolgreich beendet, haben sie auch den Rest entschlüsselt: „Sohn Rashtuls“ ist Bastrabun, dessen legendärer Bann über die Echsen in den Jahren 1019-1021 BF teilweise rekonstruiert wurde. Federführend bei dieser Rekonstruktion war unter anderem *Khadil Okharim*, der bis vor Kurzem noch Spektabilität der Khunchomer Akademie war. Diese Akademie wird von einer von Rohal gegründeten Garde geschützt, die den Namen „Ritter des Immerwährenden Kampfes“ trägt. Einen Hinweis auf das, was die Helden dort suchen sollen, können sie durch die Lektüre des Notizbuches – oder von Khelbara – erhalten: Auf den ersten drei Seiten betont die Schülerin Niobaras die Qualität und Anzahl der in der Khunchomer Drachenei-Akademie verwahrten Bücher. Dies kann ebenfalls als Notanker dienen, sollten die Helden bei der Lösung des Rätsels keinen Erfolg haben.

Der Mühen Lohn

Neben dem Hinweis auf Khunchom haben die Helden – wenn sie sich angemessen verhalten haben – Khelbara als Wissensquelle gewonnen. Sie wird die Helden bitten, sie über ihre Suche auf dem Laufenden zu halten. Sollte die Reisekasse der Helden klamm sein, kann sie die Gruppe auch mit 5 Dukaten pro Person aus ihren privaten Mitteln unterstützen. Des Weiteren haben sich die Helden verdient:

- 1 AP
- 1 AP, wenn die Helden das Rätsel selbst lösen.
- 1 zweckgebundenen AP



Immerwährend gehütetes Wissen

Ort und Zeit

Khunchom
Winter 1038 BF

Bei der Recherche in der umfangreichen Bibliothek der Khunchomer Magierakademie stoßen die Helden auf neue Hinweise und lernen *Khadil Okharim* kennen, eine Verbindung, die ihnen später noch nützlich werden kann.

Verknüpfungspunkte

Immerwährend gehütetes Wissen eignet sich insbesondere, um nach **Aranische Rätsel** gespielt zu werden, aber du kannst die Hinweise auf die Akademiebibliothek in Khunchom auch an einem anderen Ort platzieren, beispielsweise in einem Notizbuch von Bianora, das die Helden bei Nachforschungen in Gareth aufstöbern.

Khunchom, die Niemals Schlafende

Die Hafenstadt liegt in den tulamidischen Stadtstaaten (**Aventurischer Almanach** Seite 58 und 76). Es ist eine Stadt der Türme, Basare und der Magie. Zwar ist Gareth um einiges größer als Khunchom, doch wirkt die Stadt im Mhanadi-Delta noch geschäftiger. Überall in der Stadt sind die unterschiedlichsten Sprachen zu vernehmen, der Geruch von erlesenen Gewürzen und Unrat wechseln sich ebenso ab wie der Anblick von goldgeschmückten Händlern und Bettlern. Durch ihre lange Geschichte und die Magierakademie ist die Stadt von einem Nimbus des Zaubers umgeben.

Ihr Weg wird deine Helden auch später noch einmal nach Khunchom führen. Während wir im Abschnitt *Schiefe Sterne* (Seite 72) auf Chania bint el'Layla und den Hesindetempel eingehen, findest du hier die grundlegenden Informationen zur Stadt Khunchom und vor allem zur Magierakademie.



Die Stadt der neun Flüsse

Khunchom wurde im Delta des altehrwürdigen Flusses Mhanadi erbaut. Daher ist die Stadt von mehreren Armen des Flusses durchzogen. Um sich in der Stadt zurechtzufinden, kannst du den Helden je nach kultureller Fremdheit, nach Tageszeit und Viertel Proben auf *Gassenwissen* abverlangen, die zwischen +2 und -4 modifiziert sind. Bei einem Misserfolg können sich die Helden verlaufen oder gar in die Fänge einer Diebesbande geraten.

Beispielhafte Szenen in Khunchom:

- Beinahe an jeder Ecke sind Händler zu finden – mit Ständen, mit Bauchläden oder auf Teppichen. Preise und Qualität variieren je nach Viertel und beinahe jeder versucht, unbedarfte Reisende nach allen Regeln der Kunst auszunutzen.
- Maraskanische Auswanderer haben den Charakter eines ganzen Viertels geprägt, das sie Astuzak nennen. Ihre laut-lärmende Art ist auch über dieses hinaus zu vernehmen. Die Menschen sind bunt gekleidet und unterhalten sich lautstark von den Balkonen der Wohntürme über die Gassen hinweg.



☛ An ruhigeren Straßenecken und Plätzen kann man Geschichtenerzähler (*Haimamudim*) finden, die für eine kleine Gegenleistung die sagenhaftesten Legenden oder Passagen aus der Geschichte der südlichen Völker wortgewandt zum Besten geben, darunter z. B. solche über Bastrabuns Kampf gegen die Echsen.

Die Drachenei-Akademie

Die altherwürdige Akademie der Stadt, die auf eine beinahe 3000 Jahre lange Geschichte zurückblicken kann, ist die bekannteste gildenmagische Artefaktschmiede Aventuriens. Ihre Abgänger gelten als fähige Artefaktmagier und Alchimisten, doch ebenso als verschlagene Händler. So haben sich die Magier über Jahrhunderte einen Ruf erarbeitet, den sie auch mit ihrem Reichtum zur Schau stellen. *Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie* lautet der vollständige Name der Akademie, die von einem besonderen Orden bewacht wird: den Rittern des Immerwährenden Kampfes.

Die Ritter des Immerwährenden Kampfes

Kein Gast betritt das Akademiegebäude, ohne den prüfenden Blick dieser Gardisten über sich ergehen zu lassen. Sie tragen geschwärzte Rüstungen und blutrote Umhänge mit neunfach geschachtetem schwarzen Feld sowie eine Halskette mit dem Siegel der Akademie als Erkennungszeichen.

Probe auf *Geschichtswissen* (Tulamidenlande) –4 oder *Magiekunde* –4

QS 1 – Der Orden schützt die Akademie und vor allem die mächtigen Artefakte, die in deren Keller verwahrt liegen.

QS 2 – Die Gründung erfolgte im Jahr 512 BF auf Bestreben Rohals des Weisen.

QS 3 – Es gibt Gerüchte, dass sie vor allem einen oder gar mehrere Karfunkel (Seelensteine von Drachen) in den Kellern schützen.

☛ Spektabilität im Ruhestand: Khadil Okharim

Kurzcharakteristik: legendärer Magier, 76 Jahre, 1,72 Schritt, wohlbeleibt, recht dunkle Haut. Ebenso wie die Stadt Khunchom wirkt er selbst vom Gebaren (gelassen, herrschaftlich, selbstsicher, edelmütig) und Aussehen (feine Kleidung mit arkanen Symbolen, gepflegter Oberlippenbart) wie einem Märchen von 1001 Rausch entsprungen.

Funktion: Auftraggeber, Ansprechpartner und Hilfestellung für (überforderte) Abenteurer

Hintergrund: Khadil, der bekannteste Artefaktmagier Aventuriens, hat vor Kurzem die Leitung der Drachenei-Akademie in die Hände seiner Tochter Ashtarra (*Aventurischer Almanach* Seite 210 und 249) übergeben. In seinem wohlverdienten Ruhestand kann er sich nun endlich den Angelegenheiten widmen, die während seiner Amtszeit zu kurz kamen. Er hat bereits in der

Vergangenheit mehrmals die Erfahrung gemacht, dass sich Glücksritter als nützlich erweisen können, sowohl für das Wohl von ganzen Reichen, wie auch für sein privates.

Feindbilder: übermäßige Gewaltbereitschaft, unstandesgemäße Behandlung

Darstellung: Khadil drückt sich gewählt und blumig aus, bevorzugt Gespräche bei Tee und Häppchen oder einer Partie Rote und Weiße Kamele. Er ist ein herausragender Erzähler und verliert sich bei Gesprächen über Anekdoten und Klatsch in weitschweifigen Randbemerkungen. Nichts ist von ihm ohne Gegenleistung zu bekommen, denn er erfüllt das Klischee des zähen Verhandlungspartners nur allzu gern.

Besonderheiten: Khadil ist wohl derjenige, der über die Artefakte in den Kellern der Akademie am besten informiert ist. Obwohl er die Drachenei-Akademie nicht mehr leitet, kann er dennoch auf all ihre Ressourcen zurückgreifen und hat ein enges Geflecht von Handelspartnern, Freunden und Günstlingen in Khunchom und den ganzen Tulamidenlanden.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 16 (20/15/17), Willenskraft 16 (15/15/17), Brett- & Glücksspiel 14 (20/20/15), Geschichtswissen 14 (20/20/15), Magiekunde 20 (20/20/15), Rechnen 16 (20/20/15), Sagen & Legenden 14 (20/20/15), Sphärenkunde 18 (20/20/15), Sternkunde 14 (20/20/15), Handel 20 (20/15/17)

»Setzt euch, setzt euch, Effendis, und genießt eine Tasse dieses feinen Tees. Ich fühle mich gerade an die altehrwürdige Geschichte des armen Bauern Turajef erinnert, der ...«



Nichts gibt es umsonst

Khadil richtet es so ein, dass es in der Akademie immer er selbst ist, mit dem die Helden es zu tun bekommen. Ob er aus den Kreisen seiner weitreichenden Kontakte über die Helden unterrichtet wurde oder nach Jahrzehnten solcher Vorfälle einen Spürsinn für wichtige Abenteuerer entwickelt hat, sei dahingestellt. So begegnen die Helden ihm auf den Fluren der Akademie oder in seinem Lieblingsteehaus, wo sie genauestens von ihm in Augenschein genommen und unauffällig ausgefragt werden. Dabei ist er sich auch nicht zu schade, den Helden als Informationsquelle zu dienen, solange er die Gelegenheit erhält, in guter phexischer Tradition um alle Informationen und jede Hilfe, die er ihnen gewähren soll, zu feilschen.

Um Informationen von Khadil zu erhalten, ist eine Sammelprobe erforderlich, die je nach Vorgehen der Helden auf *Handel (Feilschen)*, *Sagen & Legenden* (Austausch von Geschichten), *Überreden*, *Etikette* (Khadil für sich einnehmen und ihm schmeicheln) oder auch *Brett- & Glücksspiel* (bei einer Partie Rote und Weiße Kamele) abgelegt werden kann. Diese Proben sind zwischen +3 (unwichtige Informationen) und -3 (großer Rechercheaufwand für Khadil) modifiziert. Es können jeweils bis zu 7 Einzelproben abgelegt werden, danach ermüdet die ehemalige Spektabilität und wechselt das Thema. Bei einem oder gar mehreren Patzern geben sich die Helden untragbar und Khadil teilt den Helden sein Wissen nicht mit. Misslingt die Sammelprobe, so erwartet Khadil im Gegenzug für seine Hilfe die Erfüllung von drei Gefallen durch die Helden. Wird ein Teilerfolg erreicht, so erhalten die Helden die Hilfe für zwei Gefallen. Gelingt die Sammelprobe, erwartet Khadil lediglich einen Gefallen seitens der Helden. • ○

• Damit es deinen Spielern nicht zu anstrengend wird, kannst du nach den ersten drei regeltechnisch ausgespielten Proben größtenteils auf weitere Sammelproben verzichten und dich an den bisherigen Erfolgen der Helden orientieren. Für große oder wegweisende Informationen oder Hilfestellungen kannst du auch auf Erfolgs- oder Vergleichsproben ausweichen.

Was Khadil als Gegenleistung für die Gefallen fordert, ist abhängig von deren Umfang. So reichen die von ihm geäußerten Bitten von der Bestellung eines neuen Tees, einem Botengang, der Erledigung einer ihm unleidigen Aufgabe, der Einwilligung einer Heldin, als seine Abendbegleitung zu fungieren, über anstrengende und langwierige, den Fähigkeiten der Helden angemessene Tätigkeiten bis zu dem Versprechen eines großen Gefallens. Dabei hat Khadil kein Interesse daran, den Helden zu schaden, sondern sucht nur eine angemessene Vergeltung seiner Mühen wie auch nach Zerstreuung und Kurzweil. Über einen Gefallen kannst du die Helden auch in das

Szenario **Graue Nächte in Rashdul** (Seite 48) verwirklichen.

• Natürlich kannst du aus den Gefallen Khadils auch ein kleines Abenteuer am Wegesrand erwachsen lassen. Ebenso bietet es sich an, dass Khadil sich zu gegebener Zeit an die Helden erinnert, um sich als Auftraggeber für weitere Abenteuer zu empfehlen.

In der Akademie

In der Drachenei-Akademie kommt sich ein reisender Held wie in einem luxuriösen Hotel vor. Diener versorgen Magister und (wohl-situierte) Schüler, Fremde werden ebenso fürstlich umsorgt. Jeder einzelne Stein des Gebäudes scheint Reichtum und Altehrwürdigkeit auszustrahlen. Um unnötig lange Wartezeiten

zu verkürzen oder schneller Hilfe zu erhalten, können die Helden auf Trinkgelder (Bakschisch) zurückgreifen, die Diener, Scholaren wie Magister jederzeit und gerne annehmen.

In der Akademiebibliothek, auf die die Helden durch Khelbaras Pergament verwiesen wurden, findet sich eine Unzahl von Büchern und Dokumenten in geläufigen, seltenen und vergessenen Sprachen und Schriften. Tontafeln, Echsenhäute und Pergamentrollen liegen hier neben schweren Neuauflagen der hauseigenen Druckerei. Nach einer langwierigen Suche, die je nach monetärer Motivation der Bediensteten zwischen drei und dreißig Stunden liegt (bei wenigen Silbertalern dauert es halt länger, als wenn einige Dukaten die Dringlichkeit unterstreichen), können die Helden das gesuchte Buch finden. Es handelt sich dabei um Niobaras *Astrale Geheimnisse* in sehr guter Qualität (Inhaltsstufe III). Haben sich die Helden Hilfe von Khadil gesichert, bietet es sich an, dass dieser das Buch bei einem Streifzug durch die unzugänglichen Kellerräume der Akademie findet. Haben sie diesen Kontakt nicht, findet es sich in einem abgelegenen und lange Zeit ungenutzten Winkel der Bibliothek. Obwohl es allem Anschein nach nur wenig benutzt wurde, sind auf etlichen Seiten Wörter oder Wortteile unterstrichen oder ergänzt. Es handelt sich bei dem Buch um eine der ersten Abschriften durch *Chania bint el'LAYLA* (Seite 10), die durch die Markierung bestimmter Worte hier einen Hinweis hinterließ.

Obwohl das Buch auf Tulamidya verfasst ist, ergibt sich, reiht man die unterstrichenen Wortteile aneinander, ein Text auf Garethi:

 siehe **Handout 7**

sieh doch, was die Tochter Zauberkraftes gab, und Frevel gleichfalls genannt ward: Als Tochter Hesindes gilt Mada, die die Zauberkraft befreite, was von den Göttern als Frevel gegen die Ordnung geahndet wurde.

Ihr Haus in einer Palme Stadt, das Sternenzelt dir Aufschluss geben mag: Palme Stadt steht für den Ort Palmyrabad, in dem ein Tempel (Haus) der Mada steht. Dort ist in Sternenkarten ein Hinweis versteckt.

mit den lichten Geheimnissen gingen wir ins Grab: Ein Hinweis findet sich an einem Grab (das Grab Esmaldas).

Probe auf Götter & Kulte (Hesinde) +1

QS 1 – Mada gilt als Tochter Hesindes, die durch einen Frevel den Sterblichen die Zauberei brachte und dafür von Praios an einen Stein am Himmel gefesselt wurde (in das Madamal, den Mond).

QS 2 – Als frevelhafte Tochter wird sie meist nicht offen verehrt, eigene Tempel sind sehr selten.

QS 3 – Ein bekannter Tempel der Mada steht in Palmyrabad.

Probe auf Geographie (Aranien) –1

QS 1 – Palme Stadt könnte für Palmyrabad stehen, einer wichtigen Stadt in Aranien.

QS 2 – Palmyrabad ist für seinen Schlauchwein bekannt.

QS 3 – In Palmyrabad gibt es als Kuriosum einen Tempel der Mada.

Kommen die Helden nicht selbst auf die Lösung, kannst du Khadil hier als Joker einsetzen. Alternativ bieten sich auch Nachforschungen im Hesindetempel an (Seite 58), wo Geweihte die Bezüge zu Mada und zu Palmyrabad erklären können. Auch, dass es in der Stadt einen der seltenen Tempel der Mada gibt, kann man dort erfahren, womit sich für die Helden ein neues Reiseziel ergibt. Bevor die Helden abreisen, werden ihre Reisepläne aber möglicherweise durch **Graue Nächte in Rashdul** über den Haufen geworfen.

Der Mühen Lohn

Mit der Erkundung Khunchoms und dem Kennenlernen von Khadil haben sich die Helden ein weiteres Mal mit Größen Aventuriens auseinandergesetzt. Daher gebühren ihnen:

-  1 AP
-  eventuell zusätzliche AP für Aufträge Khadils
-  2 zweckgebundene AP

Graue Nächte in Rashdul

Ort und Zeit

Anchopal und Rashdul
Winter 1038 BF (dort Regenzeit)

In diesem Szenario erarbeiten sich die Helden einen Hinweis auf ihr Ziel. Verschiedene Vorgehensweisen

sind denkbar, um ihre Nachforschungen im Ordenshaus der Grauen Stäbe erfolgreich abzuschließen und sich dabei der Handlanger *Hasrabal von Goriens* zu entledigen.

Verknüpfungspunkte

Du kannst **Graue Nächte in Rashdul** beliebig während des ersten Aufenthalts der Helden in Mhanadistan

einstreuen, insbesondere empfiehlt es sich jedoch nach **Immerwährend gehütetes Wissen**. Einer der Großmeister des Ordens, **Faredeon ibn Aylanora** (44 Jahre, schwarze Haare mit grauen Strähnen, wirkt im Umgang mit Menschen nervös, in Khunchom ausgebildeter Magier), sucht möglichst gut beleumundete Personen, die nicht mit ihm oder dem ODL in Verbindung gebracht werden können. Daher kann er sich an Bekannte wie Freunde überall in den Tulamidenlanden gewandt haben, beispielsweise Geweihte oder Magier in Aranien, Fasar, Palmyrabad oder auch Khunchom. Nach den Recherchen in Khunchom kann Khadil die Helden an Faredeon verweisen, da Anchopal, der Sitz des Großmeisters, ohnehin auf dem Weg nach Palmyrabad liegt. Natürlich können die Helden auch von sich aus Anchopal, dem bekanntesten Wirkungsort Niobaras, einen Besuch abstatten wollen und dort von Mittelsmännern Faredeons angesprochen werden.

Was bisher geschah

Nach einem tödlichen Einsturz in Anchopal 1036 BF, bei dem die Großmeister von Anchopal und Lowangen, *Thorstor ibn Thorwulf* und *Hagen Gerion*, den Tod fanden, hat der neue Anchopaler Großmeister und Herr der dortigen Ordensburg *Keshal Rohal*, Faredeon ibn Aylanora, die Einsturzstelle mehrfach untersuchen lassen. Ihn trieb die Sorge um, dass es Hasrabals Machenschaften waren, die seinem Vorgänger den Tod brachten. Nach einigen Monaten war klar, dass es lediglich ein Unfall war, allerdings war Faredeon durch die Untersuchungen auf eine andere Ungereimtheit gestoßen: Die Fundamente des Archivturms waren ohne ersichtlichen Grund stark vorgelagert. Faredeon ging der Sache nach und konnte eine verborgene Geheimkammer öffnen, in der sich Schriften fanden, die nahelegten, dass die Schreiberin (Niobara) geahnt hatte, dass diese Umstände zum Auffinden der Kammer führen würden.

Während der Auswertung der Schriften aus der Geheimkammer, die noch einige Zeit in Anspruch nehmen würde, fiel Faredeon eine Dokumententasche ins Auge, die zentral platziert worden war. Sie enthielt einen Hinweis, der Faredeon allerdings ohne das Wissen um Niobaras Rätselpfad nichts sagen konnte: Eine

Metallscheibe, die in **Die Sterne im Berg** (Seite 74) genauer beschrieben wird.

Faredeon ist nach dem Fund nicht untätig geblieben und hat einem beigelegten Dokument entnommen, dass es ein Gegenstück zu dem Hinweis gibt, das „Erbe des Siegels“, mit dem das rätselhafte Dokument abgeglichen werden muss. Er hat in Erfahrung gebracht, dass mit dem „Siegel“ eine Schülerin Niobaras gemeint sein könnte, und stieß bei

Nachforschungen auf *Esmalda al'Mudra* (Esmalda das Siegel), die kurz nach Niobaras Tod nach Rashdul ging. Sein Plan sieht vor, dass er selbst die Unterlagen der Kammer durchforstet, in der Hoffnung auf einen Fingerzeig Hesindes, während die Helden in Rashdul nach dem „Erbe des Siegels“ suchen sollen. Das Ganze möglichst diskret, insbesondere unbemerkt von Sultan Hasrabal von Gorien.

Anchopal, die Weiße Oase

In Keshal Rohal sucht Großmeister Faredeon jemanden, den er auf die Fährte Esmaldas setzen kann, ohne großes Aufsehen zu erregen, da er Hasrabal und seine Gefolgsleute nicht auf seiner Fährte wissen will. In Faredeons Auftrag sollen die Helden Rashdul aufsuchen und dort den weiteren Verbleib Esmaldas und ihrer Habseligkeiten in Erfahrung bringen. Dies stellt sich als schwerer heraus als gedacht, da das dortige Ordenshaus des ODL sich Hasrabal unterordnet, und die Helden von Spitzeln umgeben sein werden.

Faredeons Wirken ist es zu verdanken, dass bisher nur wenige Angehörige des ODL über die geheime Kammer informiert sind, da er keineswegs will, dass die Kunde darüber sich in der Stadt verbreitet und damit unausweichlich an die Ohren von Hasrabals Sohn und Wesir *Maruban ben*

Anchopal

Region: Tulamidische Stadtstaaten (**Aventurischer Almanach** Seite 58)

Einwohner: 2.500, dazu stets etwa 500 Pilger

Herrschaft: Maruban ben Hasrabal als Wesir seines Vaters Hasrabal ben Yakuban

Tempel: Peraine, Phex, Rahja, Rondra, Bethaus des Rastullah

Handel & Gewerbe: Umschlagplatz vieler Handelswaren, die zwischen Aranien und Mhanadistan auf dem Landweg transportiert werden. Die Pilger stellen ebenfalls eine willkommene Einnahmequelle dar.

Gasthäuser: Karawanserei der Mada Basari (aranische Handelsorganisation) (Q4/P4/S35), Karawanserei Zum Brunnen (Q4/P4/S60), Schänke Pilgerfreude (Q2/P3/S18, berühmtes Haus im Rahja-Viertel), Teehaus Shilabas (Q4/P3/S-)

Besonderheiten: Früher zu Aranien gehörend, wurde die Stadt während des 35-Tage-Krieges (zwischen Aranien und Oron) von Hasrabals Truppen besetzt. Seither wehen die Fahnen des rastullahgläubigen Kalifen der Novadis über der Stadt, was die zahlreichen Pilger nicht davon abhält, den Heilsamen Brunnen des ehemaligen Patriarchensitzes der Perainekirche aufzusuchen. Niobaras Turm (abgesperrte Ruine) vor den Toren der Stadt; Ordenshaus der Grauen Stäbe (ODL; Keshal Rohal)

Stimmung in der Stadt: unterschwellige Reibereien der Rastullah-Gläubigen mit den Zwölfgöttergläubigen, aber ohne großes Potential für wirkliche Auseinandersetzungen; Oftmals herrscht die Einstellung „Leben und leben lassen“ vor.

Die Grauen Stäbe sind ein Magierorden und dienen der Grauen Gilde als bewaffnete Garde und Inquisition. Sein bosparanischer Name lautet Ordo Defensores Lecturia, kurz ODL. Die Führung haben vier Großmeister inne, die in vier Ordensburgen residieren, neben denen es noch einige weitere Niederlassungen gibt. Neben ausgebildeten Akademiemagiern gibt es auch nichtmagische Mitglieder.

Hasrabal dringen würde. Er macht den Helden mehrfach und ausdrücklich klar, dass die Nachforschungen geheim zu halten sind, vor allem vor Hasrabal.

Faredeon stellt den Helden – wenn sie an materieller Bezahlung Interesse zeigen – 1 Silbertaler pro Tag in Aussicht, ansonsten wird er sich auf andere Weise erkenntlich zeigen. Möchten die Helden einen Vorwand, um sich im Ordenshaus in Rashdul umzusehen, gibt er ihnen ein belangloses Schreiben an das Haus und ein ausgebranntes Artefakt zur Überführung dorthin mit.

Rashdul

Rashdul (**Aventurischer Almanach** Seite 83) ist die lebendigste Verkörperung tulamidischer Märchen. Der Duft des Basars, die mächtigen Zauberer der Pentagramm-Akademie, die Dschinnenwächter, die strahlend weißen Mauern des Alabasterpalastes und die tolerante Einstellung der Einwohner der altehrwürdigen Stadt am Mhanadi schlagen Besucher leicht in ihren Bann.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Ihr erreicht Rashdul pünktlich zur Abenddämmerung, und schon von Ferne dringen betörende Melodien und berauschen-
de Düfte an eure Sinne.*

In Rashdul sollen Legenden Wahrheit werden. Der Duft exotischer Gewürze und Rauschkräuter, singende und tanzende Menschen, Schausteller und der Klang von Kabasflöten begleiten euch auf dem Weg über den von emsigen Tulamiden beherrschten Basar. Weit über euren Köpfen fliegt ein Teppich über euch hinweg, hin zu den Zwiebeltürmen der Pentagramm-Akademie.



In Rashdul besteht die erste Herausforderung für die Helden darin, die Niederlassung der Grauen Stäbe inmitten des Basars ausfindig zu machen. Kaum ein Rashduler kennt das Haus, da Keshal Cumrat sich mehr wie ein Duftwasserkrämer und Apothecarius präsentiert und nicht wie ein gildenmagisches Ordenshaus. Du kannst die Suche mittels der Herumfragen-Regeln abhandeln, alternativ können sich die Helden gezielt nach Magiern und gelehrten Personen umschaauen, die ihnen dann den Weg weisen können.

Schließlich können die Helden im Ordenshaus vorstellig werden, wo sie dank des Schreibens eine Unterkunft im Hause zugewiesen bekommen. Natürlich steht es ihnen auch frei, sich in einem der Gasthäuser oder einer Karawanserei einzuquartieren.

Keshal Cumrat

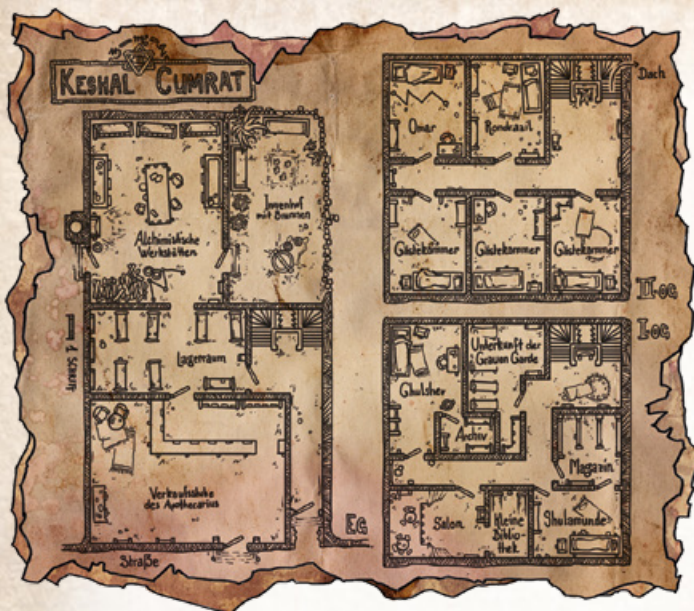
Keshal Cumrat (Tulamidya: das standhafte Haus) stammt aus der Zeit nach dem Krieg Rohals gegen Borbarad in der Gor (dem Krieg der Magier, auf den nach Rohals Verschwinden die Magierkriege folgten). Es erhielt seinen Namen nach dem Zweck: die Abwehr der Schrecken der Gor. Mittlerweile, insbesondere seit der Herrschaft Sultan Hasrabals, steht das Ordenshaus am Rande der Bedeutungslosigkeit.

Keshal Cumrat ist ein dreigeschossiger, mit Lehm verputzter Steinbau. Im Erdgeschoss befindet sich ein Laden für Kosmetika und im Anbau hinter dem eigentlichen Haus ein alchimistisches Labor. Nur über einen nach hinten versetzten Nebeneingang und einen dunklen Flur erreicht man die Treppe in beide Obergeschosse, wo die hiesigen Ordensmitglieder ihre Unterkünfte haben und ihrem Tagwerk nachgehen.

Bewohner Keshal Cumrats

Keshal Cumrat wird neben einigen wenigen Wachen der Grauen Garden und Dienern (Werte siehe Seite 99) von vier Magiern bewohnt und geführt:





✚ **Randrazil ibn Shabobert Alirik** (73, leichter Buckel, überdimensionierte Augengläser, dünnes weißes Haar, buschiger Bart, groß und hager; Willenskraft 8 (12/13/12), SK 2) ist Kammerherr und Leiter des Hauses.

✚ **Omar ben Said** (32, Novadi, schlichte Gewänder, Kinnbart, klein, leichter Bauchansatz; Willenskraft 10 (13/14/12), SK 2) ist Justiziar und für die Abwehr von Spitzeln zuständig.

✚ **Gulshev ibn Faruk sâl Yakuban** (23, rastullahgläubiger Novadi, aufwendiger Turban, leuchtend blaue Augen, gepflegter Bart, bestickte Robe, Stab mit Flammenornamentik; Willenskraft 7 (14/12/12), SK 2) ist ein skrupelloser und ambitionierter Archivar; unbeliebt, Spitzel und glühender Verehrer Hasrabals.

✚ **Shulamunde Amirwolfsumni** (52, schlank, schimmerndes schwarzes Haar, dezent geschminktes Gesicht, eitel, von Kugel gekrönter Stab; Willenskraft 8 (13/12/13), SK 2) ist Marschallin der Ordensgardisten und verdient sich durch einige Unterweltkontakte ein Zubrot.

Alle vier Magier beherrschen typische Kampf- und Schutzzauber wie den ARMATRUTZ und IGNIFAXIUS, Ghulsev dazu auch Elementarbeschwörungen wie den DSCHINNENRUF. Gehe hier von Fertigkeitswerten im Bereich von 10 bis 14 aus.

In der Stadt des Zaubersultans

Den Helden werden in der Stadt recht früh die lebenden Statuen und Windgeister im Dienste des Zaubersultans Hasrabal auffallen, die ihnen vor Augen führen, dass sie hier an jeder Ecke belauscht werden können. Je nach Vorgehensweise und Vertrauen, das sie den Magiern entgegenbringen, kannst du den Helden ihre Vorhaben durch die neugierigen ODL-Magier erschweren, die mit unterschiedlicher Vehemenz und verschiedenen Mitteln versuchen, mehr über den Aufenthaltsgrund der Helden zu erfahren – von Schmeicheleien und rhetorischen Fallen über Lauschangriffe bis zu Hellsichtsmagie gibt es hier ein weites Spektrum



auszuschöpfen. Als Helfer kann dabei Omar auftreten, der in Konkurrenz zu Gulshev steht und versucht, dessen Spitzeleien für Hasrabal etwas entgegenzusetzen (siehe Seite 52). Sollten die Helden gar auf dem Rashduler Basar oder im Umfeld der Pentagramm-Akademie über ihr Vorhaben sprechen, wird das Abenteuer bald zum Spießrutenlauf, da Gulshev, Dschinne und diverse menschliche Zuträger Hasrabals sich darin zu überbieten suchen, der Helden als erster habhaft zu werden und mehr über sie herauszufinden. Alleine die Konkurrenz von Omar und Gulshev kann dann noch helfen, wenn ersterer unter der Hand versucht, den Helden zu helfen, um die Unterstützung Faredeons zu bekommen. Im Haus des ODL wird man ihnen zu diesem Zeitpunkt nur noch Hilfe gewähren, wenn sie auf ihren Rechten bestehen, und auch dann wird Randrazil ihnen nur noch anbieten, sie aus der Stadt zu befördern.

Flammender Diener

Gulshev hat einen Feuerschinn (**Regelwerk** Seite 360) in eine rubingeschmückte, urtulamidische, verschlossene Vase gebunden, die er in seiner Kammer vor dem Durchgang zum Archiv platziert hat. Wird das Gefäß umgestoßen, z. B. bei einem unvorsichtigen heimlichen Erkundungsversuch (gescheiterte Probe auf *Verbergen* (*Schleichen*)), wird der Dschinn befreit. Wird die Vase in Abwesenheit des Archivars geöffnet oder zufällig zerstört, so mag es noch gelingen, den Dschinn, der keinen Wachauftrag hat, aber seinem Beschwörer wohlgesonnen ist, in einem Gespräch von der Ehrenhaftigkeit des eigenen Vorhabens zu überzeugen (Probe auf *Überreden* (*Manipulieren*) –3 gegen Willenskraft 7 (16/15/14)). Ein Kampf dürfte in jedem Fall das Ordenshaus in Mitleidenschaft ziehen, was die Magier auf den Plan ruft, die bei Unterlegenheit der Helden auch zunächst zu ihren Gunsten eingreifen können – anschließend aber eine Erklärung und eventuell auch eine (monetäre) Entschädigung von ihnen fordern.



Wenn dir ein Feuerschinn an dieser Stelle als zu mächtig erscheint, kann es auch ein Feuergeist (**Regelwerk** Seite 359) sein, oder es ist lediglich ein Bluff Gulshevs.

Phexens Liebchen

Durch Herumfragen in den Gassen Rashduls nach Gerüchten zu den Magiern oder durch Beobachtung Shulamundes im Labor können die Helden auf deren Geschäfte mit einigen jugendlichen Dieben Rashduls stoßen. Wenn sie es wagen, können die Helden dieses Wissen nutzen, um Shulamundes Unterstützung zu erzwingen, oder aber um deren Geschäftsbeziehungen zu nutzen. Dazu sollte ihnen eine Vergleichsprobe in *Einschüchtern* (*Drohung*) gegen Willenskraft gelingen, wobei die Willenskraft-Probe bei fundierten Erkenntnissen der Helden um bis zu –3 erschwert ist.

Rastullahs Beistand

Solange die Helden ihre Absichten nicht völlig verbergen, wird Omar früher oder später auf sie zukommen und ihnen seine Hilfe anbieten. Auch die Unterstützung von Faredeon für das Ordenshaus wäre ihm viel wert. Omars Hilfe kann darin bestehen, dass er Gulshev ablenkt oder den Helden hilfreiche Informationen über ihn zukommen lässt (über Abwesenheitszeiten, Gewohnheiten, den Dschinn etc.).

Wissen um Esmalda

Die Helden können in Rashdul auf mehrere Arten an Informationen um *Esmalda al'Mudra* kommen: In den Archiven von Keshal Cumrat (Bibliothekgröße: *sehr klein*) können die Helden ebenso wie in der Bibliothek der Akademie (Pentagramm-Akademie; Graue Gilde; Elementaristen; Bibliotheksgröße: *groß*) Information zu Esmalda recherchieren. Dabei werden die Helden im Ordenshaus recht sicher, in der Akademie-Bibliothek auf jeden Fall von Spionen Hasrabals beobachtet. Du kannst dazu Vergleichsproben *Verbergen* auf die Werte von Gardisten (Seite 99) und Gelehrten (Seite 96) gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen* oder *Suchen*) der Helden verwenden. Eine weitere Möglichkeit ist es, bei Haimamudim nach Esmalda zu fragen, was du mittels der Herumfragen-Regeln abhandeln kannst.

- ☛ In allen drei Fällen ist zu erfahren, dass Esmalda viele Jahre in der Stadt lebte und einige Schüler ausbildete. Nach ihrem Tod wurde sie in den Felsengräbern der Stadt bestattet, die in den Steilklippen liegen, die die Stadt umgeben.
- ☛ Schriftliche Hinterlassenschaften oder Besitztümer von Esmalda selbst sind nicht bekannt oder auffindbar.
- ☛ In den Bibliotheken findet sich eine Biografie Esmaldas, die auch das Schlusswort eines gewissen *Rashid al'ashtranim ibn Esmalda* enthält. Es besagt, dass er bedauere, die Bestattung nicht unter dem Ordenshaus durchführen lassen zu können, wie es Esmalda gewünscht hatte, sondern dass der Borontempel sie schließlich in den Felsengräbern beigesetzt habe. Es sei ihm, Rashid, aber gelungen, ihr ein Grab nahe am Fluss und zugleich unter den Sternen zu ergattern (das oberste Grab am Fluss) sowie ihr ihr Erbe mit ins Grab zu geben.

Geheimnisse der Toten

Suchen die Helden den Zugang zum Grabmal Esmaldas, finden sie ihn nach einer gelungenen Sammelprobe auf

Orientierung (1 Stunde, 10 Versuche). Dabei benötigt jede Probe eine Stunde und bei einem Teilerfolg haben die Helden drei Bereiche in die nähere Auswahl nehmen können, die der Beschreibung entsprechen könnten. Gelingt die Probe nicht, haben die Helden am Ende völlig die Orientierung verloren und müssen wieder ganz von vorne anfangen. Sie können auch die ortskundigen Führer engagieren, um das Grab zu finden, was ihnen dank Spitzeln des Sultans aber später eine Befragung durch die Stadtgarde einbringt, die eine schlüssige Erklärung für die Suche der Helden fordert.

Die Felsengräber sind nicht einzeln, sondern in größeren Grabkammern angelegt, sodass der Zugang zu Esmaldas Ruhestätte gleichzeitig auch der Zugang zu etwa 200 weiteren Gräbern ist. Der Weg hier hinein ist aber durch eine massive Steinplatte verschlossen. Daneben angebracht finden sich aber ein gutes Dutzend Metallplatten, von der eine den Text von Handout 8 enthüllt:

 siehe **Handout 8**

Natürlich können neugierige Helden das Grabmal genauer in Augenschein nehmen (siehe ab Seite 75), doch zu diesem Zeitpunkt nicht viel mehr erreichen, da ihnen noch die Metallscheibe von Großmeister Faredeon fehlt. Ihm sollten sie in Anchopal von diesem Fund berichten, bevor sie ihren Weg nach Palmyrabad oder an einen anderen Ort fortsetzen. Er wird den Helden den vereinbarten Lohn zahlen und sie informieren, dass er aufgrund der Informationen Ende Ingerimm selbst nach Rashdul reisen wird, um zum 400. Todestag am 2. Rahja vor Ort zu sein. Er bietet an, sich dort mit den Helden zu treffen (Siehe **Die Sterne im Berg** Seite 74). So wird sich wahrscheinlich die Vorhersage erfüllen und die Helden werden tatsächlich erst am 2. Rahja mit dem benötigten Artefakt das Grab betreten.

Der Mühen Lohn

Durch die diversen Verstrickungen in Rashdul wurden die Helden auf die ein oder andere Probe gestellt. Neben Verbündeten und Feinden haben sie sich auch Folgendes verdient:

- ☛ 2 AP
- ☛ 2 AP, wenn die Helden von Hasrabals Leuten un bemerkt blieben
- ☛ 2 zweckgebundene AP

Behütetes Mondwissen

Ort und Zeit

Palmyrabad

Frühling 1038 BF (dort Regenzeit)

In Palmyrabad suchen die Helden den örtlichen Madatempel auf. Dort können sie nicht nur ihr Wissen über Astronomie vertiefen, sondern mithilfe der Tempelvorsteherin einen weiteren Teil von Niobaras Rätselkette entdecken.

Verknüpfungspunkte

Die Helden haben in Khunchom (Seite 45) den Hinweis auf Palmyrabad und den örtlichen Madatempel erhalten. Indem sie diesem Hinweis folgen oder indem sie den für seine Drucke von Sternbildern in Fachkreisen bekannten Tempel aus eigenem Interesse aufsuchen, gelangen sie in die aranische Stadt. Der Umweg über Rashdul kostet sie dabei nur einige Tage, wenn sie zunächst **Graue Nächte in Rashdul** (Seite 48) angehen.

Palmyrabad, die ewig Singende

Region: Aranien (siehe *Aventurischer Almanach* Seite 57), Sultanat Palmyramis

Einwohner: 2.000, weitere 2.000 im nahen Umland

Herrschaft: Sultana Rashpatana al'Kira

Tempel: Firun (Opferschlund), Mada, Marbo, Rahja, Ronda

Handel & Gewerbe: Schlauchwein, Holz, Landwirtschaft, Karawansereien (Handelsstraße von Fasar nach Baburin oder Zorgan)

Gasthäuser: Herberge Keshal Umsha (Q4/P4/S6), Taverne Pardelsprung (Q1/P2/S-), Karawanserei Sultana Demotap (Q4/P4/S25)

Besonderheiten: Tempel der Mada, Phex-Schrein und Opferschlund Firuns; die singenden Gärten, Park der Lichter (Rahjatempel) und eine eiserne Flussbrücke in weitläufigem Baustil

Stimmung in der Stadt: idyllischer und malerisch gelegener Flecken fernab großen Trubels

Schlauchwein und Leibesfülle

Neben der aranischen Eigenheit, dass Frauen einen Großteil der politischen Macht innehaben, gibt es in Palmyrabad eine weitere Besonderheit: Das Idealbild einer Frau unterscheidet sich erheblich von dem vieler anderer Kulturen, was einen unbedarften Reisenden mitunter leicht verunsichern kann, wenn er zum ersten Mal in Palmyrabad verkehrt. Frauen treten hier nicht nur idealerweise als Förderinnen von Künstlern auf, sondern haben auch einen sehr fülligen Leibesumfang. Die örtliche Sultana (Herrin des Sultanats Palmyramis) **Rashpatana al'Kira** (60 Jahre, luftige Seidengewänder, mehr an Essen und schönen Künsten als an Politik interessiert, Willenskraft 6 (13/12/16), SK 2) erfüllt mit ihren 150 Stein Gewicht bei 1,60 Schritt Größe diese Anforderungen in jeder Hinsicht. Entsprechend gelten dünnere Frauen hier als weniger attraktiv. Die Bevölkerung hat einen sehr gemütlichen Lebensstil entwickelt, man macht oft Pausen und Hektik scheint ein Fremdwort zu sein. Über den Fluss Karnah, der die Stadt durch seinen Wasserfall an heißen Tagen kühlt, spannt sich eine eiserne Brücke, während weitläufige Gartenanlagen die auf vielen Terrassen erbaute Stadt wie eine weitläufige Oase wirken lassen. Nachts ist das Zirpen der Zikaden in den singenden Gärten allgegenwärtig.

Einen Gegenpol zu diesen paradiesischen Zuständen bilden die Ferkinas im Umland des Sultanats, die zwar offiziell auch der Sultana Untertan sind, aber bisweilen mit Säbelrasseln und ihrer Wildheit versuchen, die Sultana wie auch ihre Untertanen einzuschüchtern.

Der Tempel der Mada

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einem Sandweg, der euch durch den Rahjapark, durch Zitrusaine und Weinberge führt. Da erblickt ihr, die weitläufige Stadt hinter euch lassend, auf einem Hügel mehrere

strahlend weiße Kuppeln. Nach einem Serpentinweg die Anhöhe hinauf und an Hennasträuchern und wilden Rosen vorbei, steht ihr vor ihm: dem Madatempel. Eingerahmt wird das alabasterne Gebäude von einer gepflegten Hecke aus weißen Rosen, in deren Mitte sich das sternförmige Gebäude befindet. Die offenen Türen laden in das erfrischend kühle Innere ein. Im Gegensatz zum strahlend weiß-silbrigen Äußeren des Tempels ist sein Inneres geschwärzt und nur der große Gwen-Petryl in der Mitte der Hauptkuppel erleuchtet die Sternbilder, die in blinkendem Silber um ihn herum angebracht sind.



Es dauert eine Weile, bis sich eine Geweihte den Helden nähert, bei der es sich um eine Dienerin Hesindes, der Mutter Madas, handelt. Die aufgeschlossene **Milhibeth Karmalsun-ya** (40 Jahre, dunkle Haare und funkelnde Augen, spricht leise und bedacht; Willenskraft 6 (13/14/13), SK 2) trägt eine graue Robe mit einem weißen Überwurf, in den die verschiedenen Phasen des Madamals mit Silber eingestickt sind. Sie beantwortet den Helden bereitwillig Fragen und führt sie durch den Tempel.

Der Tempel besteht aus dem Hauptraum (Himmelsabbild und Regale mit Schriftrollen und Büchern) sowie vier Seitenschiffen, in denen sich Wohnräume, das Lager der Himmelskarten-Kupferstiche, eine Druckerei, das Sternkartenarchiv sowie der Gebetsraum mit einem Schrein der Hesinde befinden.

In Fachkreisen ist der Tempel für seine Kupferstiche bekannt, die den Sternenhimmel zu jeweils bedeutenden Tagen zeigen. Beispiele hierfür sind Sternkonstellationen bei großen Schlachten und aventurienweit bedeutsamen



Ereignissen wie dem Kirchenbann gegen Borbarad (Ingerimm 1020 BF) oder seiner Vernichtung (Ingerimm 1021 BF). Die Kupferstiche werden hier sowohl archiviert, wie auch in der tempeleigenen Druckerei genutzt, um Drucke der Himmelsdarstellungen anzufertigen. Je ein Druck einer jeden Platte findet sich im Sternkartenarchiv, wo sie Holzgerahmt und mit Scharnieren an der Wand befestigt sind. Während man so die Sternkonstellationen sehr einfach betrachten kann, gibt es natürlich noch begleitende Bücher, in denen zu jeder Sternkarte Datum, Ort, gezeigte Sternbilder, Besonderheiten und auch der Schöpfer des Stiches verzeichnet sind.

Drei Frauen, vier Karten

Sternkundige unter den Helden wird dabei das hier gelagerte Wissen über den Sternenhimmel mit Ehrfurcht erfüllen, aber alle Schriften und Zeichnungen zu durchforsten wäre eine Lebensaufgabe. Milhibeth kann den Helden helfen, auf die richtige Spur zu kommen. Beschreiben die Helden ihr Details über ihre bisherigen Erlebnisse oder nennen ihr sogar den Namen von Bianora oder einer ihrer Gefährtinnen, berichtet sie von einer Vision, die sie vor einigen Tagen erfahren hat. In der Vision sah sie drei Frauen ähnlichen Alters, ausgestattet mit antik wirkenden Geräten zur Himmelskartographie, die eine Sternkarte anfertigten.

Milhibeth sah die drei Schülerinnen Niobaras, die in die Rätselkette verstrickt sind. Nennen die Helden ihr einen oder alle drei Namen der Frauen (sie können sie aus den Briefwechseln in **Aranische Rätsel** (Seite 42) erfahren haben), macht sich die Geweihte auf die Suche, da ihr die Namen bekannt vorkommen. Tatsächlich finden sich die Drei (Bianora, Chania und Esmalda) als Schöpferinnen von vier Kupferstichen. Nach dieser ersten Erkenntnis ergibt sich schnell eine weitere: Lediglich eine der Karten liegt aktuell in gedruckter Form vor, was Milhibeth wundert (siehe **Namenlose Umtriebe**). Die zugehörigen Kupferplatten lassen sich allerdings leicht finden, doch besteht die Geweihte darauf, dass

die Helden selbst den Druck anfertigen, denn sie interpretiert die Queste der Helden als göttliche Prüfung, der sie sich mit ihren eigenen Fähigkeiten stellen müssen. Den Helden muss für die Anfertigung eines Drucks eine Sammelprobe auf *Mechanik (Hebel)* und *Malen & Zeichnen*, jeweils erschwert um -2 (5 Minuten, 7 Versuche, danach ist der Druck ruiniert), gelingen. Bei mehrfachem Versagen wird Milhibeth die Hände der Helden führen und sie anleiten, wodurch sie eine Erleichterung von +2 erhalten. Die Konsultation von hier auffindbaren Büchern über Kupferstiche und das Druckerei-Handwerk kann die Proben um weitere 2 Punkte erleichtern.

Namenlose Umtriebe

Die anderen Karten wurden bereits von Dienern Farads entwendet, die aber weder die letzte Karte, noch die Kupferstiche gefunden haben. Hier können die Helden nicht viel ausrichten, diskutieren sie die Angelegenheit mit Milhibeth, dann kann diese nur bestätigen, dass eigentlich von jeder Karte ein Druck vorhanden sein sollte. Bei den Helden bleibt so vielleicht eine gewisse Unsicherheit zurück, dass ihr Gegner ihnen anscheinend auch zuvorkommen kann.



Sternenrätsel

Wie auch in Wagenhalt und Hohenwacht ist auch hier um die abgebildeten Sternbilder herum ein Text angebracht, diesmal aber mit Nanduria-Zeichen in Garethi verfasst. Wenn keiner der Helden diese beherrscht, kann ein ebenfalls hier auffindbares Buch oder die Geweihte die Zeichen übersetzen.

 siehe **Handout 9**

Bei den Texten der ersten beiden Sternkarten handelt es sich um Zahlenrätsel mit zugehöriger Erklärung:



2 und 3 stehen mit welcher Zahl in göttergefälligem Produkt der Erkenntnis? 2 und 3 stehen mit der 3 im göttergefälligen Produkt, denn $6 = 2 \times 3$ ist die heilige Zahl Hesindes und $9 = 3 \times 3$ die des Phex. Proben auf *Rechnen (Punktrechnung)* +2 und *Götter & Kulte (Hesinde oder Phex)* +2.

Weitere Fragen der List findest du, wenn du weißt, wohin die Zahlen deuten: Die Lösung der Rätsel führt zur nächsten Rätselstelle.

Dort halte Ausschau nach der Tafel in ihres Kindes Haus. Gesucht wird eine Tafel. Das Kind von Hesinde und Phex ist der Halbgott Nandus, der Schirmherr der Erkenntnis, der Rätsel und Labyrinth, also geht es um einen Nandustempel. Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde oder Phex)* +2.

Der Ort sei: 1 mal und 9 pro; 0 mal und 3 pro; 5 mal und 12 pro; 0 mal und 3 pro; 2 mal und 36 pro: Die zuvor errechnete Zahl 3 dient als Multiplikator (mal) oder Divisor (pro). Hieraus ergeben sich folgende Zahlen: $6 (1 \times 3 + 9 / 3)$, $1 (0 \times 3 + 3 / 3)$, $19 (5 \times 3 + 12 / 3)$, $1 (0 \times 3 + 3 / 3)$ und $18 (2 \times 3 + 36 / 3)$. Probe auf *Rechnen (Punktrechnung)* +/–0.

Der gesuchte Ort ist Fasar, denn die Zahlen (6, 1, 19, 1, 18) geben die entsprechenden Buchstaben des Alphabets wieder. Diese Art der Verschlüsselung ist nicht einfach zu erraten, aber bei nandusgefälligen Rätseln

ist sie eine recht simple und verbreitete Methode. Probe auf *Götter & Kulte* –2 (+/–0 für Hesinde- oder Phexgeweihte; +2 für Nandusgeweihte).

Die beiden anderen Sterntafeln geben Hinweise, wozu die Spurensuche der Helden dient:

Die Kusliker Zeichen entsprechen für derartige Spielzwecke am Spieltisch dem Alphabet von A bis Z.



Himmel über dem Al'Mhana-Dscharot al'Chaima'ashtranim am letzten Tage: Al'Mhana-Dscharot al'Chaima'ashtranim ist tulamidisch und bedeutet übersetzt:

„Das Altehrwürdige Zentrum des Sternenzelts“. Die Helden erfahren hier zum ersten Mal ausdrücklich von dem eigentlichen Ziel ihrer Reise, ohne dies aber zu diesem Zeitpunkt erahnen oder verorten zu können, denn der gezeigte Sternenhimmel dieser Platte ist bewusst falsch dargestellt. Probe auf *Sternkunde* –1.

Der Tag, als unter dem Kaiserstern zur Zeitenwende der Erste die Letzte bezwungen hatte und Ingerimms Gaben Hesindes verschlangen, bewahrt das Wissen über

die neue Zeit. FIR | 7+4 | IX-VI: Die Beschreibung des Sternenhimmels auf der Sternkarte 3 bezieht sich auf Bosparans Fall (*Geschichtswissen* +/–0), als Raul, der erste Kaiser des Neuen Reichs, Hela-Horas, die letzte Kaiserin des Alten Reichs, besiegte. Ingerimms Gaben verschlangen Hesindes im gleichen Jahr, als die Kusliker Bibliothek brannte (*Geschichtswissen (Horasreich)* –1). Der gesamte Satz ist in Wahrheit ein weiterer Hinweis wie der von Burg Hohenwacht, den die Helden erst im Finale (siehe Seite 79) benötigen werden.

Die letzte Karte beinhaltet die Information, dass Niobara, ihre drei Schülerinnen und Rohal den Rätselpfad gelegt haben. Gleichzeitig kann der dritte der auf ihr zu findenden Sätze als eine Warnung verstanden werden, dass auch die Falschen – die Anhänger des Namenlosen – versuchen, des versteckten Wissens habhaft zu werden.

Der Mühen Lohn

Durch die neuen Erkenntnisse in Palmyrabad haben sich die Helden das Folgende verdient:

- 1 AP
- 2 zweckgebundene AP

Der Herr der Rätsel

Ort und Zeit

Fasar

Frühling 1038 BF (dort Regenzeit)

In Fasar machen die Helden bei ihren Nachforschungen (erneut) Bekanntschaft mit ihren Widersachern, Anhängern des Namenlosen.

Verknüpfungspunkte

Der Herr der Rätsel eignet sich, um direkt im Anschluss an **Behütetes Mondwissen** gespielt zu werden, denn darin können die Helden einen Hinweis auf die Stadt Fasar

und den Nandustempel finden. Wenn du sie auf anderem Weg nach Fasar führen willst, kannst du selbstverständlich auch ein anderes Rätsel in die Stadt weisen lassen. Ebenso können die Akademie mit ihrem uralten Wissen oder die multikulturelle Stadt selbst und ihre Bewohner den Helden als Informationsquellen dienlich erscheinen.

Fasar, die Älteste

Fasar wird auch *die Mutter aller Städte* genannt und war die erste von Menschenhand in Aventurien erbaute Stadt. In den Tulamidenlanden gelegen, aber gleichzeitig in der Nähe der Khôm und des mittelreichischen Almadas wie auch Araniens, gibt es in der Stadt eine bunte Mischung der Kulturen – ihrer besten wie schlechtesten Seiten

(**Aventurischer Almanach** Seite 59 bzw. 73). Die Stadt ist verwirrender und verwinkelter als das märchenhafte Khunchom und dreckiger und gefährlicher als das große Gareth. Die Helden können hier alles finden, was sie sich wünschen – und auch wieder verlieren. Schnell hat man es sich – ohne es als Fremder zu ahnen – mit einer der einheimischen Mächtigkeitsgruppen verschert. Die einzelnen Stadtviertel Fasars haben teilweise eigene Stadtmauern und -tore, die von Gardisten unterschiedlicher machtpolitischer Zugehörigkeit bewacht werden, welche den Helden aus für sie nicht nachvollziehbaren Gründen (Farbe des Mantels, Abstammung, Verhalten) den Zutritt verweigern können. Als Fremder verliert man in der unübersichtlichen Stadt schnell den Überblick. Für einige Kreuzer lassen sich Straßenkinder oder Bettler als Hilfe anwerben, die die Helden aber auch eine vorbereitete Falle locken können. Trotz der vielen Gefahren der Stadt kann man in kleinen Oasen des Friedens auch auf gemütliche Teestuben, günstige Karawansereien und zuvorkommende Händler treffen, die den Neuankömmling die derbe Straße vergessen lassen.

Namenlose Umtriebe

In Fasar begegnen die Helden erneut Anhängern des Namenlosen. Neben dem mit Fingerspitzengefühl vorgehenden Farad (siehe **Der Zuhörer** Seite 57) kann auch eine Schlägertruppe auf die Helden angesetzt worden sein. Vornehmlich nachts oder in unbeobachteten Gassen oder mit einer Falle versuchen diese auf Anweisung Farads, die Kampfkraft der Helden einzuschätzen oder sie, wenn möglich, zu eliminieren. Je nach den Fähigkeiten der Helden kannst du sie hier mit 3-6 einfachen Räubern (Seite 99) oder auch namenlose Kultisten (ab Seite 97, 98) konfrontieren.



Der Tempel des Nandus

Der Hort des Nandus, Burj Asrar (Turm der Geheimnisse) genannt, ist ein 25 Schritt hoher Lehmurm mit nur wenigen, verloren wirkenden Fenstern. Anders als andere Nandustempel (vor allem im Horasreich) ist dieser Tempel keine Schule für das einfache Volk, sondern ein Refugium, in dem Geweihte des Halbgottes einen Rückzugsort haben und oftmals die Nähe zu ihrem Gott suchen.

Die Helden werden nach kurzer Wartezeit von einem Geweihten angesprochen, den sie offensichtlich bei einem meditativen Rätsel gestört haben und der deshalb etwas unfreundlich reagiert: **Samir ibn Benayman** (Tulamide, Ende 30, dunkle Augen, gestutzter Vollbart, graue Kutte, grünes Skapulier mit goldener Borte, Kopftuch, weißgoldenes Schlangenarmband, hält die Hände im „niederen Trigon“; Willenskraft 8 (13/14/13), SK 2).

Bevor der Geweihte auf Fragen oder Bitten der Gäste eingeht, verlangt er von ihnen, ein einfaches mechanisches Rätsel zu lösen. Dabei müssen sie einen starren Holzstab von einem metallischen Konstrukt fädeln, ohne dass sich dieser verhakt. Erst, wenn die Helden es geschafft haben, wird der Geweihte sich ihrer annehmen. Verlange



hierzu eine Sammelprobe auf **Mechanik** –1 (1 Minute, 10 Versuche). Sind einmal 6 QS erreicht, sind die weiteren Proben nicht mehr erschwert, da der Held sich allmählich in das Problem hineingedacht hat. Die Helden haben dabei durchaus mehrere Anläufe und im schlimmsten Fall gar Tage Zeit. Möglicherweise nutzt Farad, der getarnt ebenfalls hier zugegen ist (siehe **Der Zuhörer** Seite 57), die Situation, um den Helden zu helfen und dabei ihr Wohlwollen zu erlangen, und gleichzeitig die nandusgefällige Rätselerei zu entwerfen. Gästen, die sich ungebührlich verhalten, indem sie etwa zornig werden, das mechanische Rätsel oder den Geweihten beschimpfen, drohen oder handgreiflich werden, weist Samir bestimmt und im Notfall auch mit Hilfe von Gardisten die Tür. Doch lässt er sich in dem Fall durch ein Wiedergutmachungsge- schenk (in Form eines nandusgefälligen Rätsels natürlich) wieder milde stimmen.

Angehängtes Wissen

Wenn das Rätsel gelöst ist, hört Samir den Helden nachdenklich zu und stellt, sobald sein Gegenüber aus- geredet hat, selbst Fragen.

Das Trigon

Das Trigon ist ein kultisches Zeichen der Hesinde- sowie Nanduskirche. Dabei berühren sich die Daumen (als Breitseite) sowie Zeige- und Mittelfinger (flache Spitze) und bilden so ein Dreieck. Die Spitzen stellen die Götter Hesinde und Phex und deren Sohn, den Halbgott Nandus, dar. Während Hesindege- weihte das „Hohe Trigon“ formen (Daumen oben und so Nandus unten) und damit die Eltern des Halbgottes hervorheben, verwenden Nandusgeweihte oft das „Niedere Trigon“, das mit der Spitze nach oben weist und so Nandus einen höhe- ren Stellenwert einräumt. In Altaia (siehe Seite 67) kön- nen deine Helden erneut mit diesen Gesten konfrontiert werden, wodurch sie sich an den Geweihten in Fasar erinnern könnten.



Je nachdem, wieviel die Helden Samir berichten, kann er ihnen sofort (die Helden erwähnen den Namen von Bianora und die Thematik der Sternenhimmel bzw. -karten) oder erst nach einem Tag Nachforschungen in der Tempelbibliothek (die Helden erwähnen ihre Suche nur vage), zu der die Helden keinen Zutritt erhalten, helfen. Dabei erinnert er sich an bzw. findet eine Holztafel und ein begleitendes Buch, die eine Verbindung zu Bianora Sternfreund haben: Die hölzerne Platte zeigt die Sternbilder, wobei der Himmel sich als Metallrahmen verschieben lässt. Zusätzlich ist das Brett mit vielen kleinen, gleichförmigen Löchern sowie Steckern versehen, um Wandelsterne darauf anzubringen. Das Begleitbuch, von einer gewissen *Isialla Duitinil* verfasst, enthält dazu das grundlegende Wissen über Sternkunde, Sternbilder und Himmelskartographie sowie viele beispielhafte Anweisungen, wie die Wandelsterne zu setzen sind. Ein Anhang am Ende des Buches stammt aus der Hand Bianoras, in dem sie nicht nur einige Korrekturen am Originaltext anführt, sondern in dem sich auch ein loses Blatt Pergament befindet.

 siehe **Handout 10**

Der in die Sterne blickt und den die Füße tragen: Es geht hier um die Personen, die dem Sternenrätsel auf der Spur sind.

Von Ei zu Palmen – er soll nicht versagen: Ei und Palmen sind Verweise auf die schon besuchten Städte Khunchom und Palmyrabad.

Er, der Weise, war, ist und wird sein: Rohal der Weise

Er schließt die alte Stadt auf seinen Händen ein: Rohal hält im Wappen von Vinsalt die Stadt in den Händen.

Der Schlange Biss manchen Erkenntnis verspricht: Schlange und Erkenntnis stehen hier für Hesinde.

Anderen Gift sie spritzt ins Gesicht: kann als Warnung vor feindlichen Anderen verstanden werden

Wenn Sterne vergehen, wenn Sterne kommen: Umschreibung der Ereignisse des Sternenfalls

Durch Licht und Lichtes Licht vernommen: Licht wird bei der Erlangung der Informationen eine Rolle spielen.

Soll Weisheit sein durch Menschelein: Am Ende sollen einfache Sterbliche, die Helden, die Weisheit finden.

 Die dritte Zeile beschreibt Rohal den Weisen, was du Spielern nach gelungenen Proben auf *Geschichtswissen* (Garetien) +2, *Sagen & Legenden* (Garetien) +2 oder *Magiekunde* +2 mitteilen kannst.

 Die alte Stadt ist nicht Fasar, Gareth oder Tjolmar, sondern Vinsalt, auf das die Helden in Gareth bereits einen Randhinweis erhalten konnten (Seite 27). Dies mag einige Recherchearbeit kosten, sofern man nicht mit dem Stadtwappen Vinsalts vertraut ist, das Rohal den Weisen zeigt, der Vinsalt – das ehemalige Bosparan – in seinen Händen hält, was deine Spieler aber auch zu Beginn schon erfahren konnten (Seite 31). Eine Probe auf *Etikette* (Heraldik) –2, mit Kultur Horasreich +/-0, kann hier auch helfen.

 Den Biss der Schlange – zumindest im übertragenen Sinn – ereilt einen Betenden oft auf Hesindes Weisung (man könnte ihn auch einen Geistesblitz

nennen). Dass Schlange und Erkenntnis für Hesinde stehen, ist jedem Zwölfgöttergläubigen bekannt, sollten deine Spieler diese Verbindung nicht sehen, dann erlaube ihnen eine Probe auf *Götter & Kulte* (Hesinde) +5.

 Zusammengekommen sollten die Helden also den nächsten Hinweis im Vinsalter Hesindetempel vermuten, wo möglicherweise Licht eine Rolle spielt (siehe **Mondstrahl** Seite 58).

Als Dank für seine Hilfe wünscht Samir sich von den Helden, dass sie alle Rätsel, derer sie auf ihrer Reise habhaft werden oder denen sie schon begegnet sind, notieren und ihm zukommen lassen.

Der Zuhörer

Während die Helden im Eingangsraum des Tempels rätseln, sind sie und der Nandusgeweihte nicht alleine. Ein anderer Gläubiger, der sich bisher als sehr nandusgefällig gezeigt hat, sitzt vor einem Zahlenrätsel und belauscht die Helden mehr oder weniger heimlich. Sollten sie an einer Stelle nicht weiterkommen, kann er ihnen durch einen Zwischenruf helfen, nur um dann zu den Helden herüberzukommen und sich vorzustellen. Er nennt sich *Adario Anthos* (Universalgelehrter aus Methumis, Mitte 20, aus Mirham stammend, ein wenig eitel, aber sehr umgänglich) und bietet den Helden, wenn sich die Möglichkeit ergibt, in zweifacher Weise seine Hilfe an. Er mischt sich, wenn die Gruppe dies wünscht, in den Rätseltext mit ein und kann sie ebenfalls ein Stück des Weges nach Vinsalt begleiten. Vordergründig, um einen angenehmen Gesprächspartner auf der Reise zu haben, aber mit dem eigentlichen Ziel, mehr über die Rätselfragmente von den Helden zu erfahren, bietet er an, dass sie sich der Karawane seines Onkels nach Punin anschließen können, die er begleiten soll. Gehen sie nicht auf sein Angebot ein oder hat er keine passende Gelegenheit, dieses zu unterbreiten, werden ihm die Helden auf dem Weg über den Rashtulswall wie zufällig wieder über den Weg laufen.

Bei dem Gelehrten Adario handelt es sich in Wahrheit um  *Farad el Haras* (Seite 95). Dieser hat sich magisch eine andere Gestalt gegeben und möchte sich genaues-tens über die Helden, deren Fertigkeiten und die Rätselkette informieren. Dabei scheint der „junge Mann“ mehr als vertrauenswürdig und stellt sich als einer der Menschen dar, die auch ein Geheimnis für sich behalten können. Sind die Spieler dennoch misstrauisch, gestehe ihnen eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen oder Lügen durchschauen) gegen *Überreden* 17 (16/18/18) zu.

Der Mühen Lohn

Mit Fasar haben die Helden eine weitere Großstadt des Kontinents kennengelernt. Mit dem Abschluss des zweiten Kapitels ihrer Suche haben sie sich Folgendes verdient:

 2 AP

 2 zweckgebundene AP

DIE STERNE ZEIGEN SICH



Mondstrahl

Ort und Zeit

Vinsalt

Frühling 1038 BF

Die Helden folgen den Hinweisen auf Vinsalt, um einen weiteren Schleier der Vergangenheit zu lüften. Im Hesindetempel treffen sie auf *Lucara von Vinsalt*. Mit ihrer Hilfe werden die Helden ein herrschaftliches Gebäude erkunden, indem sie den Strahlen des Mondes folgen. Hier gelangen sie in den Besitz einer Bauskizze einer der Mechaniken des MDCA.

Verknüpfungspunkte

Das in Fasar gelöste Rätsel führt die Helden in den Hesindetempel Vinsalts. Natürlich kannst du den Hinweis auf diesen Ort auch an anderer Stelle platzieren. Sollten deine Spieler schon zuvor selbst auf die Idee gekommen sein, Vinsalt aufzusuchen, kannst du sie zum Beispiel bei einer Recherche zufällig auf den Text, den sie sonst in Fasar finden würden, stoßen lassen.

In Vinsalt

Die horasische Stadt Vinsalt (**Aventurischer Almanach** Seite 39 bzw. Seite 88) ist eine der geschichtsträchtigsten Städte in Aventurien. Hier herrscht der Geist der neuen Zeit vor, Erfindertum, aber auch organisiertes Verbrechen und das Recht der Reichen. Große technische Errungenschaften, Fortschritt, Weisheit und Stolz auf selbige prägen die Vinsalter ebenso wie Traditionsbewusstsein und machmal auch Hochmut.

Vinsalt bietet eine Vielzahl von Gasthäusern, Herbergen und Tavernen. Jeder Geldbeutel und jeder Stand findet hier eine passende Lokalität, so man denn weiß, wo man suchen muss. Verlange im Zweifel eine Probe auf *Gassenwissen* (Ortseinschätzung).

Hesindes Weisheit

Der Hesindetempel ist ein wahrhaft beeindruckender Bau und zeigt deutlich die Wertschätzung, die Hesinde im Horasreich entgegengebracht wird: Das vierstöckige Gebäude präsentiert sich mit Gold, weißem Marmor, zwei Türmen und mehreren Kuppeln. Erahnt ein im Tempel angesprochener Geweihter die Größe der Queste, auf der sich die Helden befinden, empfiehlt er sie an die Tempelvorsteherin weiter. Wenn sich kein (Hesinde-)Geweihter unter den Helden befindet, werden sich diese gedulden müssen, bis **Lucara von Vinsalt** (44, 1,73



Schritt, schwarze Locken, schwarzbraune Augen, sinnliche Erscheinung; Betören 12 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14), SK 2) nach der Abendpredigt (ab der 7. Stunde) Gäste zu Audienzen empfängt. Wollen die Helden früher mit der Tempelvorsteherin sprechen, müssen sie bei ihrem Sekretär mit einer Probe auf Überreden (Manipulieren) –1 gegen Willenskraft überzeugende Argumente vorbringen (Willenskraft 5 (13/13/13), SK 2). Zur Audienz werden die Helden in ein geräumiges Arbeits- und Studierzimmer geführt, das mit hohen, völlig überladenen Bücherregalen, einem überfrachteten, schweren Schreibtisch und ein paar gemütlichen Lesesesseln ausgestattet ist. Hinter dem Schreibtisch sitzt Lucara in eine Schriftrolle vertieft. Wenn die Helden ihr von ihrer Suche berichten oder gar das eine oder andere Dokument aushändigen, das sie im Verlauf ihrer Suche gefunden haben, bricht schnell die hesindianische Neugier aus Lucara hervor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„In Hesindes Namen, dies scheint mir eine sehr göttinnengefällige Suche zu sein, die ihr auf euch genommen habt. Könnt ihr erahnen, was das alles bedeutet?“ Ohne auf eine Antwort zu warten, fährt sie fort: „Es zeugt von jahrhundertealtem Wissen und dem Vermächtnis einer Heiligen, welches einer genauesten Untersuchung bedarf. Und da ihr mich daran teilhaben lasst, will ich euch helfen. Aber bedenkt, dass nicht jeder mit diesem Wissen Gutes zu tun vermag!“ Sie legt das Schriftstück, das sie eben noch in Händen hielt, auf den Schreibtisch, wirbelt herum und beginnt hektisch in den Bücherregalen nach etwas zu suchen. „Es muss doch hier irgendwo sein ...“, murmelt Lucara vor sich hin und zieht eine Schriftrolle nach der anderen aus den Regalen hervor, legt sie wieder zurück und greift zur nächsten Rolle. Nach mehreren Minuten, während derer sie euch nur wenig Beachtung geschenkt hat, greift sie aufgeregt hinter einen Folianten, der quer im Regal liegt,

und hält dann triumphierend eine Pergamentrolle in die Höhe: „Hier hast du dich versteckt!“. Dann spricht sie wieder zu euch gewandt: „Ich hatte diesem Pergament bis jetzt wenig Aufmerksamkeit gezollt. Da ich mir aber recht sicher war, dass ihm ein tieferes, verborgenes Geheimnis innewohnt, welches sich eines Tages offenbaren wird, habe ich es aufbewahrt. Ich bin mir sicher, dass es für euch bestimmt ist.“ Sie breitet die Rolle auf dem Lesepult aus und winkt euch heran.



Bei den Aufzeichnungen, die Lucara gefunden hat, handelt es sich um eine Skizze. Diese zeigt einen Lichtstrahl, der von einer runden, weißen Lichtquelle auf ein Teleskop fällt, das auf einem Turm steht, hinter dem eine Mauer verläuft. Durch dieses, auf die Lichtquelle ausgerichtete Fernrohr fällt der Strahl weiter auf ein verschlungenes Zeichen. Weiterhin enthält das Pergament den Text von Handout 11:

 siehe **Handout 11**

Die Interpretation der Skizze sollte nicht schwerfallen:

- Der Mond scheint zu einer bestimmten Zeit auf ein bestimmtes Teleskop, das sich auf einem hohen Turm befindet, der Teil eines größeren Gebäudes ist.
- Wenn man die Skizze genau betrachtet, erkennt man mit einer Probe auf Götter & Kulte (Mada, Hesinde oder Phex) +2 oder Sternkunde (Kalendarium) +3 anhand der Darstellung des Madamals, dass der Mond voll ist.
- Das Fernrohr auf dem hohen Turm mit der dahinter befindlichen Mauer ist ein Verweis auf das Sternrohr in Vinsalt, das auf Rohals Wunsch hin errichtet wurde und in der Nähe der Stadtmauer im Norden steht. Diesen Hinweis bekommen die Helden von Lucara, die das Teleskop, den Turm und seine Geschichte natürlich kennt.

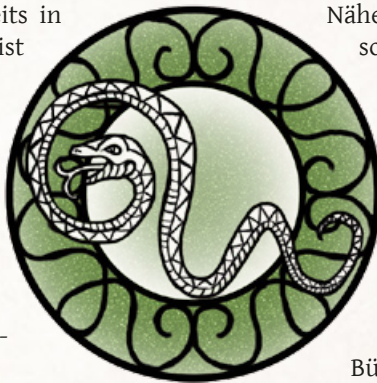


Der Text gibt den weiteren Rahmen vor:

In der Nacht zu ihrer Erleuchtung, zur Stunde der Geister, seht den Schein ihrer Tochter: Nacht der Erleuchtung ist das Datum, Geisterstunde die Uhrzeit; die Tochter Hesindes ist Mada, um ihr Licht geht es.

Verborgen ist dort hinter Barrieren des Festen das, was ihr sucht: Feste Barrieren bedeuten Hindernisse, die entfernt werden müssen, damit man das Gesuchte findet. So folgt der Spur des Lichts, sobald es durch des Beobachtenden Auge gelaufen ist. RS: Spur des Lichts meint einen Lichtstrahl, der aus dem Teleskop in das beobachtende Auge fällt. RS steht für Rohals Namen in bosparanischer Form: Rohalis Sapienter.

- Die Nacht der Erleuchtung beschreibt den 30. Tag im Hesindemond, der als Erleuchtungsfest ein Feiertag der Hesindekirche ist (Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde)* +4).
- Die Geisterstunde ist der Beiname der mitternächtlichen Praiosstunde (Beginn um 0 Uhr; Probe auf *Götter & Kulte (Praios)* +4).
- Die Tochter (Hesinde) ist Mada, wie die Helden wissen sollten, wenn sie bereits in Palmyrabad waren, und ihr Schein ist der Mondschein (alternativ Probe auf *Götter & Kulte (Mada oder Hesinde)* +3 oder *Sternkunde (Himmelskartographie)* +4).
- Die Barrieren stellen alle Gegenstände dar, die die Helden aus dem Weg des Lichtstrahls entfernen müssen. Dies sollte ihnen spätestens einleuchten, wenn sie diesem folgen.
- Das Auge, durch das das Licht laufen soll, sollten sie anhand der ihnen vorliegenden Karte erkennen können: das Teleskop in Vinsalt.
- Dass RS als Zeichen für Rohals Namen in bosparanischer Form (Rohalis Sapienter) steht, können die Helden bereits wissen (siehe Seite 8).



Madas Fingerzeig

Ein größeres Problem als der Rätseltext stellen das Datum und der Stand des Madamals dar, von einer etwaigen Wolkendecke ganz zu schweigen. Letzteres Problem erübrigt sich aber im Zuge der Überlegungen rasch, da zum gegenwärtigen Zeitpunkt das Madamal sowieso nicht an der richtigen Position steht und somit eine andere Lichtquelle genutzt werden muss (siehe **Bringt den Mond zum Leuchten** Seite 60). Das Madamal steht ohnehin nicht an jedem 30. Tag des Hesindemonds als Vollmond am Himmel. Durch entsprechende Recherchen im Hesindetempel oder in privaten Bibliotheken kann man den Stand des Mondes als Vollmond am entsprechenden Datum errechnen. Je nach Literatur, die den Helden zugänglich ist, kannst du die folgende Sammelprobe zwischen -3 und +2 modifizieren. Die beste Quelle stellt dabei eine Abschrift von *Niobaras Sternkundlichen Tafeln* der Inhaltsstufe II dar, die im Hesindetempel eingesehen werden kann. Die

Helden müssen bei der Sammelprobe mindestens einmal auf *Sternkunde (Kalendarium)* +/-0 und drei Mal auf *Rechnen* +/-0 proben (30 Minuten, 5 Proben erlaubt). Sollten sie die Probe nicht schaffen, erhöht sich die Zeit pro Probe auf jeweils eine Stunde, wenn sie die Sammelprobe erneut ablegen wollen. Wenn sie einen Teilerfolg erzielen, haben sie eine mäßig genaue Einschätzung zum Mondstand erreicht (die Proben, um das Teleskop im Abschnitt **Bringt den Mond zum Leuchten** einzustellen, sind um -2 erschwert). Wenn sie die Sammelprobe erfolgreich bestehen, haben sie anhand ihrer Berechnungen einen sehr genauen Winkel des Mondstands erhalten (die Proben zum Einstellen des Teleskops sind um +1 erleichtert).

Der Sternenturm

Durch ein schnell aufgesetztes und gesiegeltes Dokument kann Lucara den Helden offiziell den Zugang zum Vinsalter Teleskop ermöglichen. Selbst wenn sie kein solches Dokument besitzen, ist es nicht schwer, in das unverschlossene und (zumindest tagsüber) selten frequentierte Turmgebäude zu gelangen. Der Turm steht als freistehendes Gebäude in einem Park in der Nähe der nördlichen Stadtmauer. Nächstens sollte man sich zwar vor Gardisten und Sternkundigen in Acht nehmen, doch sind diese mittels kleinerer Geldgeschenke (ab einem Dukaten) oder Ablenkungen durch eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* +1 gegen *Willenskraft* (Werte siehe Seite 96 bzw. Seite 99) leicht zu umgehen. Die einzelnen Etagen des Turms sind mit vielen astronomischen Utensilien, Büchern, Schreibtischen, seltsamen Kugeln und anderen skurrilen Dingen gefüllt.

Bringt den Mond zum Leuchten

Die Ausrichtung des Teleskops auf den genauen Stand des Madamals ist eine Herausforderung. Auch hier kannst du eine Sammelprobe verlangen, die je nach Vorarbeit der Helden modifiziert ist. Passende Talente für das Einstellen des Teleskops sind *Sternkunde*, *Mechanik (komplexe Systeme)* und *Rechnen*, die in den 7 erlaubten Proben jeweils mindestens einmal vorkommen sollten. Jede Probe dauert 10 Minuten. Wenn die Helden patzen, wird die Mechanik des Teleskops beschädigt und muss erst repariert werden, bevor es wieder in

Hier wie auch später können deine Spieler auf die Idee kommen, ihre Verbindungen zu Lucara zu nutzen. Sie hat zwar als Tempelvorsteherin viele andere Aufgaben, nimmt sich aber die eine oder andere Stunde für die Helden Zeit. So kann sie z. B. bei der Einsicht in Niobaras Sternkundliche Tafeln, den Berechnungen des Mondstandes, dem Einstellen des Teleskops oder der Ablenkung der Witwe Auribichel helfen (siehe Madas Spur Seite 61). Du kannst für sie die Werte einer brillanten Geweihten (siehe Seite 96) heranziehen.

Betrieb genommen werden kann. Dies kann ein Handwerker erledigen, was aber Zeit kostet (geschieht entweder am nächsten Tag oder, bei sehr ordentlicher Bezahlung, so schnell wie möglich), oder die Helden probieren es selbst (Sammelprobe auf *Mechanik (komplexe Systeme)*, 7 Versuche, 10 Minuten; Werkzeug nötig). Die Probe kann ansonsten einfach wiederholt werden, aber die Gefahr, dass man auf die Helden aufmerksam wird oder ein einheimischer Sternkundler die Fremden von „seinem“ Teleskop verscheuchen will, steigt. Die Helden können hier wieder mit Bestechung oder Überreden-Proben ihren Platz behaupten (wie im Abschnitt **Der Sternenturm** Seite 60).

Bei einem Teilerfolg sehen die Helden bereits einen Lichtstrahl durch das Teleskop blitzen, aber eine prismatische Streuung zeigt ihnen, dass sie es noch nicht korrekt eingestellt haben. Haben sie es schließlich geschafft, steht dem Verfolgen des Lichtstrahls nichts mehr im Weg. Das einzige, woran es den Helden jetzt noch fehlen dürfte, ist der richtige Mond. Um nicht Wochen, Monate oder gar Jahre auf diesen zu warten, sollten die Helden sich etwas einfallen lassen. Hier findest du einige Beispiele, wie man den Mondschein simulieren könnte. Aber auch andere sinnvolle Ideen deiner Spieler solltest du honorieren:

- ein Zauber wie der FLIM FLAM mit mindestens 3 QS
- eine große Blendlaterne mit sehr gutem Öl auf einer Aufhängung passend befestigen (Probe auf *Mechanik (Hebel)* -2)
- eine mechanisch-optische Lösung mit Hilfe von Stäben und Seilen zur Anbringung einer Laterne (Sammelprobe *Mechanik (Hebel)* -1, eventuell dazu *Holz- oder Steinbearbeitung* o. ä.)

Madas Spur

Der Abenteurer am Fernrohr kann erkennen, dass das Licht auf eines der ältesten Häuser in Vinsalt fällt, das nördlich des Turms am Rand des umgebenden Parks steht. Dort trifft es auf ein Wappen, welches in die Wand eingelassen wurde.

Der massive, rotsteinerne Bau mit zwei Stockwerken ist von einem hohen Zaun umgeben und wird von der alten Witwe **Gunelde Auribichel** (73, läuft gebeugt, hört schlecht, wirres graues Haar, herzensguter Mensch, ordentliche Kleidung; Sinnesschärfe 2 (12/13/13), Willenskraft 5 (12/13/12), SK 1, übrige Werte wie die Bürgerin auf Seite 99) bewohnt. Da sich die Helden in ihrem Haus aufhalten und umsehen wollen, sollten sie entweder über leises Schuhwerk oder einen gesellschaftlich begabten Mitstreiter verfügen. Zwar ist die Witwe Auribichel schon recht alt, gebrechlich und nicht mehr sehr scharfsinnig, aber sie unterhält sich sehr gerne mit jungen Leuten. Ein gewiefter Menschenkenner mag an der Literatur in ihren Wohnzimmerregalen ihre Vorliebe für Heldenromane (vor allem die um Rapiro Floretti*) erkennen und sie

bei einer Tasse Tee und Gebäck so unterhalten. Ein Raubzug durch das alte Gebäude lohnt sich dabei nicht, denn außer Andenken und Tand sowie Staubmäusen und Fuschelbergen lässt sich nichts Interessantes finden.



Wenn du es etwas spannender oder für deine Spieler fordernder gestalten willst, kannst du die Helden während ihres Besuchs im Haus von Auribichel mit einigen Störenfrieden konfrontieren. Diese können als handzahmer bis geifernder Wachhund eines Nachbarn, als Besuch eines Enkels bei der Witwe oder auch als die Aufmerksamkeit von Gardisten auftreten, die sich fragen, was zwielichtige Gestalten auf dem Anwesen der Witwe zu suchen haben. Nicht zuletzt kann auch Farad seine Anhänger auf die Fährte der Helden gehetzt haben, die in diesem Moment versuchen können, die unliebsamen Gegenspieler mit Waffengewalt oder Diffamierungen loszuwerden.

Der Lichtstrahl des Teleskops ist als Lichtpunkt auf einem Familienwappen auf der Hauswand zu erkennen. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl, einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 und handwerklichem Geschick (eine Probe auf *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* +2 oder *Mechanik (Hebel)* +/-0) kann man den Teil des Wappens abnehmen, auf den das Licht trifft. So erhält man einen Durchlass, durch den das Licht direkt in das Haus fällt. Es trifft dort auf einen in die Wand eingelassenen metallenen Spiegel, der das Licht nach einer Politur ins Obergeschoss des Hauses weiterlenkt.

Doch dies ist erst der Anfang eines Spiegelsuchens und Polierens, denn die in Wände, Decken und Böden eingelassenen Spiegel, Spiegelchen und Glasfenster sind zu meist mit Staub bedeckt, oftmals getrübt und gelegentlich mit Farbe übermalt oder schlicht von Möbeln zugestellt. Auch hier kann eine Sammelprobe helfen: Jede Probe dauert 5 Minuten und ist nach deinem Gutdünken zwischen +2 und -2 modifiziert, wobei 10 Proben zugelassen sind. Sinnvolle Proben sind z. B. *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, *Holzbearbeitung*, *Steinbearbeitung*, *Mechanik*, *Malen & Zeichnen* oder *Alchimie*, um die Lichtstrahlen zu verfolgen, die Spiegel zugänglich zu machen und von Schmutz zu befreien. Schaffen die Helden die Sammelprobe nicht, ist der Lichtstrahl am aktuellen Ende nicht mehr hell genug. Sie müssen dann am Anfang neu ansetzen, um die Linsen und Spiegel noch sauberer zu bekommen, damit der Lichtstrahl hell genug bleibt. Alle Proben sind dank der Vorarbeit dann aber um +1 erleichtert, hatten sie schon

einen Teilerfolg errungen, sogar um +2. Dabei solltest du je nach Methode, die die Helden zur Erzeugung des Lichtstrahls verwendet haben, abschätzen, wieviel Zeit ihnen bleibt, bis der Fingerzeig Madas erlischt.

Mit etwas weiterem Rechenaufwand und einer geeigneten Linse kann natürlich auch direkt vor dem Wappen an der Hauswand eine passende Lichtquelle installiert werden (Proben wie beim Ausrichten des Teleskops).

* Rapiro Floretti ist der draufgängerische Held diverser amouröser Abenteuer, die Titel wie *Rapiro Floretti und die Gesandte des Herzogs*, *Rapiro Floretti und die Loge von Draconteria* oder *Rapiro Floretti und die Tochter des Sultans* tragen.



Dadurch kommen den Helden keine Gelehrten mehr in die Quere, die das Teleskop benutzen wollen oder in Abwesenheit der Helden verstellen, allerdings werden sie dann von neugierigen Nachbarn im Auge behalten. Nachdem die Reflexionen korrekt eingestellt wurden, leuchtet ein schwacher Lichtpunkt auf einer Holzdielen am Boden. Unter diesen Dielen verbirgt sich eine uralte Holztreppe, aber um an diese zu gelangen, muss man zunächst die Bretter entfernen. Dazu wird eine Probe auf *Holzbearbeitung* +1 fällig. Sollten die Helden es nicht schaffen, die Bodendielen sachgemäß zu entfernen und stattdessen mit einer Axt oder Ähnlichem auf sie einschlagen, wird dies nicht das Wohlwollen von Gunelde erregen, die daraufhin die Wache rufen wird. Sind die Dielen entfernt, kann man den Lichtpunkt auf der zweiten Treppenstufe sehen, wo er auf das gleiche (bedeutungslose) verschlungene Zeichen weist, das die Helden schon auf der Skizze sehen konnten.

Ein Versteck

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr die Dielen entfernt habt, blickt ihr auf eine alte, staubige Holztreppe, die gewunden nach unten führt. Die Dunkelheit in dem Loch lässt euch nicht erkennen, wie tiefes hinab geht. Auch mit Hilfe einer Fackel wird euch nur klar, dass die Stufen tief unter das Haus führen.

Nachdem ihr vorsichtig die Wendeltreppe hinabgestiegen seid, steht ihr vor einer massiven Eichentür, auf der das Wappen von Vinsalt prangt.

Nachdem ihr die Klinke betätigt habt, schwingt die Tür leise auf. Das Licht eurer Fackel ergießt sich in einen großen Raum. Die Wände sind mit Regalen gesäumt, aber zu eurer Bestürzung sind sie leer. In der Mitte des Raums steht ein großes Lesepult. Unter der Buchauflage befindet sich eine Schublade, die mit einem eingelassenen, reich verzierten Schloss gesichert ist. Als ihr euch umblickt, bemerkt ihr, dass der Lichtschein der Fackel sich an der Decke bricht und viele kleine bunte Lichtpunkte zurück auf den Boden reflektiert.



- Eine genauere Untersuchung der Decke zeigt, dass hier viele kleine Kristalle eingelassen worden sind.
- Eine gelungene Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* +/-0 bringt die Erkenntnis, dass hier (erneut) ein Sternenhimmel dargestellt ist. Was die Helden nicht wissen können: Dies ist der Sternenhimmel über der Gor vor ca. 500 Jahren. Genauer gesagt, ist es der Sternenhimmel, welchen die Astronomen im MDCA zuletzt beobachten konnten.
- Das Schloss im Lesepult ist ein sehr gut und filigran gefertigtes, kompliziertes Schloss. Zum Öffnen muss eine Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* -3 gelingen. Sollte diese misslingen, wird eine magische Falle ausgelöst und der Held erleidet den Schaden eines FULMINICTUS mit QS 2, also 2W6+4 TP. Insgesamt sind 2 Ladungen gespeichert.
- Das Schloss hat 30 Strukturpunkte, das Lesepult 20. Beide lassen sich auch gewaltsam zerstören, beim Schloss löst das aber ebenfalls den FULMINICTUS aus.

Nachdem das Versteck geöffnet wurde, halten die Helden eine Schriftrolle in den Händen. Diese zeigt eine grobe Skizze des MDCA am Rande der Gor. Diese ist dabei keineswegs eine Art Bau- oder Lageplan der Anlage. Vielmehr stellt sie nur beispielhaft verschiedene Aspekte bzw. Anforderungen dar. Je nach aktuellem Können der Charaktere kannst du deinen Spielern Hinweise geben, welche Talente sie im Finale brauchen werden, und ihnen so einen Wink geben, diese entsprechend zu steigern. So kannst du die sehr kompliziert wirkende Mechanik, eine unübersichtliche sternkundlich-mechanische Konstruktion, viele Bücher oder verwirrende Gangsysteme beschreiben.

Daneben erhalten die Helden die Information, dass sie Hinweise benötigen, um Niobaras Vermächtnis zu lüften. Zwei von ihnen haben sie bereits unwissentlich gefunden, doch um auf deren Wichtigkeit hinzuweisen, findet sich folgender Text auf der Skizze:

 siehe **Handout 12**

Um zu bergen, was verborgen, suche im Heim der Weisen: Das Heim ist das MDCA, dort wird das Geheimnis gelüftet. *Himmelsrichtung* | *Fünftehtelkreis+Zehntelkreis* | *Regal-Abchnitt*: erklärt den Sinn der Angaben in bestimmten

Textstellen (siehe Seite 87) als Angaben zur Ausrichtung des Astrolabiums; Der Sinn zeigt sich aber erst im Finale vor Ort.

Bringe die Sterne zum dortigen Stand und die Lichter werden dir ihr Vermächtnis zeigen: direkter Hinweis, dass im Finale die Sterne für jeden Hinweis in die jeweils angegebene Stellung gebracht werden müssen.

Lucara, die noch immer Interesse an den Erkenntnissen der Helden hat, wird diese durch einen Boten zu sich rufen lassen, wenn sie ihr nicht von selbst Bericht erstatten. Dabei hat sie ein offenes Ohr für die Helden und

kann ihnen, wenn sie dies wünschen, Experten vermitteln, bei denen sie ihr Wissen vertiefen oder auch die eine oder andere Abschrift anfertigen lassen können. Ebenfalls wird sie die Helden unwissentlich in das nächste Szenario schicken (siehe Seite 63).

Der Mühen Lohn

Neben der Freundschaft von Witwe Auribichel und dem Wohlwollen der Hochgeweihten Lucara können sich die Helden Folgendes verdienen:

• 4 AP

• 2 zweckgebundene AP

Das Goldfelser Observatorium

Ort und Zeit

Goldfelsen

Phex oder Peraine 1038 BF

Die Helden werden in Vinsalt angeworben, um im Hesindekloster in den Goldfelsen, dem Gebirgszug östlich Vinsalts an der Grenze zur Wüste Khôm, nach dem Rechten zu sehen. Das Kloster, das seit einigen Wochen keine Nachricht mehr schickte, finden sie in hellem Aufbruch vor. Sie helfen den Bewohnern bei einem hesindegefälligen Werk, wobei sie ein Schriftstück des Hesindeheiligen Argelion Schlangentreu finden, das ihnen auf der Spur von Niobaras Geheimnis weiterhilft.

Verknüpfungspunkte

Diese Szene eignet sich dazu, nach dem Szenario **Mondstrahl** in Vinsalt gespielt zu werden. Alternativ können die Helden auch an anderer Stelle einen Hinweis auf das Kloster erhalten oder aus eigenem Interesse das größte Sternenrohr Aventuriens aufsuchen wollen. Ebenso können sie von Hesindegeweihten oder Gelehrten beauftragt werden, für sie Informationen in den Goldfelsen einzuholen.

Der Weg ins Gebirge

Sollten die Helden mit Lucara Kontakt aufgenommen haben (siehe Seite 58), hat diese sie als hesindegefällige Recken auserkoren, ihr bei einem Problem mit dem Kloster zu helfen. Sollten deine Helden eher Interesse an klingendem Silber haben, kann auch eine der reichen Familien Vinsalts (z. B. *Galfan*, *dil Condori*, *Geremoni* oder *Olivari*), die das Kloster unterstützen, die Helden für bare Münze anheuern. Jeder Held erhält dann 5 Silbertaler pro Tag.

Das Problem, vor dem Lucara steht, ist Folgendes: Der letzte Versorgungszug, der Vinsalt vor rund 40 Tagen verlassen hat, ist bis heute nicht zurückgekehrt. Dabei sollte dieser dem Kloster nicht nur benötigte Materialien liefern, sondern auch den aktuellen Lagebericht des Abtes zu Lucara bringen sowie weitere persönliche Briefe der Klostergemeinschaft an ihre Angehörigen. Nachdem es aber keine Nachricht aus dem Kloster gab – auch andere Verständigungsversuche Lucaras mittels

Brieftauben und Liturgien sind fehlgeschlagen –, muss erst überprüft werden, was im Kloster vor sich geht, bevor die nächste Karawane in die Goldfelsen geschickt wird.

Der Weg der Helden führt über recht passable Straßen von Vinsalt aus in den Ort Cophirya, der am Fuße der Goldfelsen liegt. Von hier aus führt ein von Serpentin dominiertes Karrenweg zum Pass, an welchem das Kloster liegt. Der Weg der Helden bis Cophirya nimmt etwa 2 Tage, der Weg zum Kloster noch einmal 2 bis 3 Tage in Anspruch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Tagen der Wanderung kommt endlich das Kloster in Sicht – oder zumindest ein Teil davon. Zwischen den zackigen und von Feuerstein glitzernden Kuppen des sicher drei Meilen hohen Gebirges fällt euch ein Turm auf – das mächtige Observatorium des Goldfelser Klosters. Sogar aus der großen Entfernung, die ihr noch zurücklegen müsst, um das Kloster selbst zu erreichen, könnt ihr das große Sternenrohr erkennen, das sich in den Himmel erhebt. Und so macht ihr euch auf, den letzten Anstieg durch den urtümlichen Wald aus Zedern und Bosparanien, Steilwänden und Klüften zu erklimmen, um die anstrengende Reise zum Kloster endlich hinter euch zu bringen.

Das Kloster

Etwa ein Dutzend Geweihte und noch einmal so viele Bedienstete leben in der Tempelanlage, die sich an einem Pass über die Goldfelsen erhebt. Auf einem Felsvorsprung über dem Kloster steht das Teleskop der Anlage – das größte Sternenrohr Aventuriens. Die abgelegene Lage in den hohen Bergen macht dabei die Selbstversorgung des Klosters nahezu unmöglich, und so muss alle zwei Monate ein Versorgungszug von Vinsalt aus losgeschickt werden, um es mit Nahrungsmitteln, (hesindianischen) Gebrauchsgegenständen und mechanischen Bauteilen zu versorgen. Das Kloster untersteht dabei dem Tempel zu Vinsalt, aber ohne die finanziellen Zuwendungen einiger reicher Familien der Stadt (*Galfan*, *dil Condori*, *Geremoni*

und *Olivari*) wäre ein Betrieb des Klosters nicht möglich. Diese Familien sehen ihre Beiträge teilweise als Götterdienst, teilweise als Prestigeprojekt.

Das Kloster selbst umfasst Wohn- und Arbeitsgebäude, Stall, Küche, Grob- und Feinschmiede, Hesindetempel mit Madaschrein und natürlich eine Bibliothek und Sternenkartothek. Umgeben wird die Häuseransammlung von einer steinernen Mauer, die die Bewohner und einige kleine, karge Felder und Obstbäume sowie eine Quelle vor wilden Tieren und etwaigen Räubern schützt.

Der Prätor und Abt **Borgrad** (ca. 70 Jahre, schwerhörig, freundlich und voller Forscherdrang; *Götter & Kulte* 14 (14/14/14), SK 2) steht den 8 Geweihten, 3 Akoluthen, einem Scholaren, dem Küchenpersonal, dem Stalljungen, den beiden Wächtern, einigen Schreibern und profanen Sternkundigen sowie dem Grob- und dem Feinschmied vor, die das Kloster bevölkern.

Der Empfang

Haben die Helden das Tor des Klosters erreicht, dauert es eine ganze Weile, bis ihnen die schweren Flügel aufgetan werden. Im Kloster selbst sehen sie, dass die gesamte Klostergemeinschaft in geschäftigem Treiben vertieft und nicht bereit ist, mit ihnen zu sprechen. Fragen die Helden nach, gibt es die kurzangebundene Antwort, dass man im Moment viel zu tun habe und die Gruppe halt ein wenig Wartezeit mitbringen müsse. Bis die Helden zu Prätor Borgrad vorgelassen werden, können einige Stunden vergehen. Bis dahin können sie sich in der Anlage umschauen, in der überall angestrengt und eifrig gearbeitet wird.

Wenn die Helden dem Prätor klargemacht haben, dass man sich in Vinsalt um Kloster und Besatzung sorgt, ist er schockiert über sein Versäumnis, mit dem Tempel Kontakt aufzunehmen, doch kann er sich den Helden erklären: Nachdem Nachricht ins Kloster gelangte, dass in Havena ein Meteorit niedergegangen sei (*Aventurischer Bote* 171 und 172), entdeckte ein Akoluth des Klosters durch Zufall einen Hinweis auf genau dieses Ereignis in einigen alten

Schriftstücken. So veranlasste der Prätor, dass das gesamte Kloster seitdem die Hintergründe zu diesem Schriftstück untersucht und weitere vermerkte Auffälligkeiten im Sternenhimmel beobachtet. Die Karawane, die nur ein paar Tage nach dem Ausbruch dieses Aktionismus im Kloster ankam, wurde kurzerhand vom Prätor miteinbezogen, um Aufgaben der zu dieser Zeit vollständig überlasteten Klostergemeinschaft zu übernehmen. Da Borgrad bei seinen Recherchen einen Fingerzeig seiner Herrin Hesinde erhielt, ist er seit Wochen im weltlichen Sinn nicht mehr ganz zurechnungsfähig (Zustand *Entrückung III*) und seine Sicht auf die Welt ist stark verzerrt. Da er alle karmale Kraft, die er erhält, sofort in seine göttliche Aufgabe einfließen lässt, ist er auch nicht in der Lage, durch Liturgien mit anderen Geweihten und so mit seinem Heimattempel zu kommunizieren. Für die Werte eines Hesindegeweihten oder Mechanikers kannst du den Anhang heranziehen (siehe ab Seite 96), allerdings gibt es hier einige Spezialisten, die unter anderem in *Götter & Kulte*, *Sternkunde* und *Mechanik* höhere Werte (bis FW 16) aufweisen.

Aufgaben im Kloster

Hier können die Helden nun in verschiedenster Weise aktiv werden:

- Bewirtschaftung der Gartenanlagen (*Pflanzenkunde* (*Nutzpflanzen*) +2)
- Versorgung der Tiere (*Tierkunde* (*domestizierte Tiere*) +2)
- Hilfe in der Küche (*Lebensmittelbearbeitung* (*verschiedene Bereiche*) +/-0)
- Transport großer Zahnräder, Metallstreben und optischer Linsen (*Kraftakt* (*Stemmen & Heben* oder *Ziehen & Zerren*) +/-0 bis -3 oder *Mechanik* (*Hebel*) +2 bis -4)
- Konstruktion derselben (*Metallbearbeitung* (*Fein- oder Grobschmiedearbeiten*) -2 oder *Mechanik* (*komplexe Systeme*) -2)

Geweihte oder Gelehrte können dabei noch in ganz anderen Bereichen ihre Kompetenz zeigen:

- Die Bibliothek muss nach Hinweisen und Querverweisen



durchsucht werden (Recherche-Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* ± 0 und *Sinnesschärfe (Suchen)* -2).

Der Sternenhimmel muss abgesucht und die Ergebnisse müssen festgehalten werden (*Sternkunde (Himmelskartographie)* ± 0 und *Sinnesschärfe (Suchen)* -2).

Das Teleskop muss genauestens justiert werden (*Mechanik (komplexe Systeme)* bis -4).

Alte Sternkarten müssen mit den neuen Aufzeichnungen und gefundenen Hinweisen verglichen werden (*Sternkunde* ± 0 und *Rechnen* -2).

Zeigen sich die Helden wenig angetan davon, zu helfen, kannst du an die verschiedensten Moralvorstellungen appellieren: Borgrad erhielt einen göttlichen Fingerzeig der Herrin Hesinde. Andererseits ist er nicht weltfremd und weiß, mit klingender Münze die Situation einfacher gestrickten Zeitgenossen schmackhaft zu machen. Ein Dankschreiben, das im Horasreich und bei der Hesindekirche gutes Gewicht hat, kann ausgestellt werden. Letztlich ist allein die Aussicht, weitere Hinweise zu gewinnen, auch ein Anreiz zu helfen.

Namenlose Umtriebe

Farads Mannen sind gerade hier auch sehr umtriebig. Bis zu fünf Personen des 10 Mann starken Versorgungszuges gehören zu seinen Anhängern und können die Helden bzw. die Arbeiten der Klostersgemeinschaft auf vielfältige Weise sabotieren. Verdorbene oder leicht vergiftete Lebensmittel, brechende Zahnräder oder verschwundene Bücher kannst du daher einstreuen, wenn du deine Spieler mit einem Detektiv-Nebenplot beschäftigen möchtest. Die Fähigkeiten der Gegenspieler solltest du hier an die Fertigkeiten deiner Helden anpassen, Vorschläge für Werte findest du im Anhang ab Seite 96. Ist ein Held alleine mit einem Trupp der Karawane unterwegs, können die Kultisten versuchen, ihn gefangen zu nehmen (z. B. durch Betäubung mittels des Gifts Marbos Ruhe, siehe Seite 21), um ihn dann zu verhören. Eine Häufung von verdorbenem Essen kann die Helden in die Küche führen, wo sie sich auf die Lauer legen können, um einen der Schergen auf frischer Tat zu entdecken. Einmal entdeckt, fliehen die Schurken in die Berge, wohin die Helden ihnen mittels vergleichender Klettern-Proben folgen können. Im Endeffekt kannst du deine Spieler hier beliebig fordern.



Ergebnisse des Schuftens

Du kannst die Proben der Helden als Gruppensammelprobe verwenden, sodass jeder von ihnen etwas zum Erfolg der Nachforschungen beiträgt. Wenn du darauf verzichten willst, kannst du sie auch als Erfolgsproben verwenden und davon ausgehen, dass die Geweihten des Klosters den Rest beitragen.

Sternbeobachtung:

QS 6+ – Es wurden in den letzten Tagen viermal Sternschnuppen beobachtet – in diesem Zeitrahmen eine außergewöhnlich große Zahl. Die Position der Wandelsterne ist ungewöhnlich.

QS 10+ – Sterne im Sternbild des Drachen scheinen zu flackern. Es könnte bald zu einer besonderen Linear-konstellation kommen, bei der alle Wandelsterne in einer Reihe stehen.

Bibliotheksrecherche:

QS 6+ – Einige Texte beziehen sich auf ein sehr altes Dokument, das in der Bibliothek gefunden werden kann.

QS 10+ – Das Dokument scheint nach genauerer Betrachtung eine unbeschädigte Notiz aus den Aufzeichnungen von *Argelion Schlangentreu* (Magister der Magister, also oberster Hesindegeweihter, um 600 BF und Erzheiliger der Hesindekirche) zu sein.

Der Text ist auf Bosparano geschrieben, sodass Kenntnis von Bosparano (mindestens auf Stufe II, dann mit Malus von -2 , auf Stufe III kein Malus) und Kusliker Zeichen vonnöten ist, um das Schriftstück lesen zu können. Alle Geweihten des Klosters sind dazu in der Lage, ebenso können sie die Helden unterstützen, wenn sie bei der Interpretation des Textes nicht vorankommen sollten. Die Literatur der Klosterbibliothek kann zur Interpretation des Textes eine Erleichterung von $+2$ einbringen, Nachfragen an anwesende Spezialisten erleichtern die Proben noch einmal um bis zu $+3$. Auch Niobaras Astrale Geheimnisse können herangezogen werden (siehe Seite 48). Maximal kann eine Erleichterung von $+4$ angesammelt werden.

 siehe Handout 13

Interpretation des Textes:

„... in jene Stadt, die schon einmal den Zorn EFFERDS verspürte...“

Probe auf Geschichtswissen ± 0 oder Götter&Kulte ± 0 :

QS 1 – Es gibt einige Städte, die angeblich von Göttern zerstört wurden: Die Städte Selem, Vallusa und Havena sind einstmals von göttlichen Strafen erschüttert worden.

QS 2 – Vallusa und Havena wurden von Efferds Zorn, Selem von Phexens fallenden Sternen zerstört.

QS 3 – Havena wurde 702 BF von einer Sturmflut heimgesucht, Vallusa bereits von mehreren; Den Stern von Selem datiert man auf 106 v. BF.

QS 4 – Havena und Selem sollen von den Göttern zerstört worden sein, da ihre Bevölkerung üblen, götterungefälligen Praktiken anhing, Vallusa soll seit Jahrhunderten unter Ingerimms Schutz stehen.

Mit der Information, dass in Havena vor kurzem ein Komet niedergegangen ist und dieser als Gwen-Petryl geborgen wurde, einem leuchtenden Gestein, das als Trümmer der Mauern Alverans gilt, kann geschlossen werden, dass jetzt die Zeit gekommen ist, sich zu beweisen.

„... Tempels und Teleskopes im Delta des Flusses ...“

Probe auf Geographie +1:

QS 1 – Etliche Städte sind in einem Flussdelta erbaut worden.

QS 2 – Dazu gehören unter anderem Beilunk, Brabak, Havena, Selem und Khunchom.

QS 3 – Dabei gibt es in Havena einen alten Sternenturm (heute versunken) und in Khunchom ein Teleskop.

„...der Prophetin, der Gefährtin Rohals ...“

Probe auf Geschichtswissen –1 oder Sagen & Legenden –1:

QS 1 – Niobara und Rohal wird eine geistige oder auch körperliche Verbindung nachgesagt.

Die letzten beiden Informationen kombiniert legen nahe, dass es sich um Khunchom handeln könnte, von wo aus Argelion eine Botschaft gebracht wurde.

„... Ort, an dem DREI STIMMEN sprechen ...“

Probe auf Götter & Kulte (Hesinde, Phex oder Efferd):

QS 1 – Die Schreibweise legt nahe, dass es sich um göttliche Stimmen handelt. Götter sprechen in Orakeln, durch Alveraniare, heilige Tiere oder Eingebungen zu den Menschen.

QS 2 – Im tiefen Süden gab es ein Orakel, das Hesinde, Phex und Efferd heilig war.

QS 3 – Dieses Orakel befand sich auf der Insel Altoum, genauer im Ort Altaia.

QS 4 – Der Schwarzmagier und spätere Heptarch Galotta zerstörte dieses Orakel 1017 BF mittels einer Chimäre. Seitdem ist es verlassen. Einige von der Hesindekirche beauftragte Expeditionen kehrten gar nicht oder ohne neue Erkenntnisse zurück.

„... den Zenit der Harfe am besten sehen kann ...“

Probe auf Sternkunde (Himmelskartographie) +/–0:

QS 1 – „Zenit“ beschreibt den höchsten Stand eines Sternbildes.

QS 2 – Die Harfe ist ein Sternbild des Südhimmels, kann also z. B. in Uthuria beobachtet werden.

QS 3 – Auch im äußersten Süden Aventuriens kann man die Harfe sehen, wenn sie im Zenit steht.

QS 4 – Hier kommen, will man den Himmel nicht von einem Schiff aus beobachten, eigentlich nur die Inseln im äußersten Süden in Frage.

„... Dort liegt in der Tiefe die Stimme verborgen, ...“

„Tiefe“ und „verborgen“ sprechen beide für einen unterirdischen Ort, was auf eine Höhle schließen lässt. Es geht also darum, dort eine Höhle zu finden, wo heute die Ruinen von Altaia stehen.

Die Helden erhalten also einen Hinweis auf Altoum, genauer Altaia. Den Ort sollen sie aufsuchen, um die ominöse vierte Stimme zu hören. Der letzte Satz gäbe dabei eine genauere Ortsbeschreibung, doch ging dieser im Laufe der Zeit verloren. Informationen über Altoum und Altaia können die Helden von Teilnehmern der Expeditionen der Hesindekirche, in Brabak oder auch direkt auf Altoum erhalten (siehe Seite 67).

Der Weg zurück

Je nachdem, ob die Helden auf eigene Faust oder in einem Auftrag in das Observatorium gekommen sind, können sie nun wieder aus dem Gebirge herabsteigen, denn der Abt Borgrad hält seinen Teil des göttlichen Auftrags für erledigt und das Leben im Kloster wird nun wieder seine gewohnten Bahnen gehen.

Er wird ihnen auch ein Schreiben ausstellen, in dem er auf den göttlichen Charakter der Mission der Helden hinweist und jede mögliche (angemessene) Unterstützung durch Kirchen anfordert. Besonders bei der Hesindekirche hat dieses Schreiben einiges an Gewicht und so können die Helden, wenn sie nicht selbst genügend Geldmittel für eine Expedition in die Südsee aufbringen können, von Lucara von Vinsalt oder – wenn sie sich besonders geschickt anstellen – sogar von Aldare Firdayon selbst (Kaisermutter des Horasreiches sowie Vorsteherin der Hesindekirche) Hilfe in Form von Geldmitteln sowie unter Umständen sogar einer Expeditionsmannschaft erhalten. Auch Khadil Okharim (Verbindungen



und Freunde) oder das Handelshaus Stoorrebrandt (Handelsflotten) können sich hier als sehr nützliche Verbündete erweisen.

Der Mühen Lohn

Nach der Reise in die Goldfelsen, den Recherchen und der etwaigen Bekämpfung der namenlosen Umtriebe haben sich die Helden Folgendes verdient:

- Empfehlungsschreiben des Observatoriums
- 5 AP
- 2 AP, falls es zu einem Kampf gegen Anhänger des Namenlosen kam
- 2 zweckgebundene AP

Altaia – Die Ruinenstadt

Ort und Zeit

Altoum

Peraïne 1038 BF

Die Helden unternehmen die beschwerliche Reise in den Dschungel Altoums, um die Ruinen Altaias aufzusuchen. Während die Reise dorthin eine Aufgabe für echte Abenteurer oder eine ganze Expeditionsmannschaft darstellt, finden die Helden in Altoum ein vorborgenes Rätsellabyrinth, in dem sie nandusgefällige Aufgaben lösen müssen, um schließlich von einer sprechenden Statue weitere Hinweise auf Niobaras Hinterlassenschaften zu erhalten.

Verknüpfungspunkte

Die Verbindung nach Altaia ist dem Text Argelions zu entnehmen, den die Helden im Goldfelsen Observatorium (oder einem anderen passenden Ort) finden können. Der Zufall selbst wird die Helden wohl kaum in die abgelegene Ruinenstadt im dichten Dschungel der Südmeerinsel Altoum führen.

Der Weg nach Altaia

Im Horasreich können die Helden relativ problemlos eine Passage auf die Südmeerinsel Altoum ergattern. Ob sie dabei auf einem Handelsschiff unterkommen und mitarbeiten müssen oder von einem Schiff der horasischen Marine an Bord genommen werden, hängt sehr von ihren

Verbindungen und ihrem Verhandlungsgeschick ab. Die Gruppe sollte auch überlegen, was an Material sie mitnehmen will. Über die Zwischenstation Brabak steuert man in jedem Fall den Piratenhafen Charypso auf Altoum an (**Aventurischer Almanach** Seite 71 bzw. Seite 66).

Aus dem Moloch heraus führt eine mehr schlecht als recht erhaltene Straße, die dem Lauf der Ilara folgt, dem Fluss, der bei Charypso ins Meer mündet. Der noch einigermaßen gangbare Weg führt bis zur Stadt Edas. Um von hier aus nach Altaia zu gelangen, müssen die Helden mit einem recht unwegsamen Dschungelpfad Vorlieb nehmen, der die bisherige Straße wie eine horasische Kronstraße wirken lässt. Ohne ortskundige Führer kann die Reise tatsächlich ein lebensgefährliches Abenteuer voller Insekten, Affen, Jaguare und Vogelspinnen (siehe Seite 68 und 70) werden – doch selbst mit einer ortskundigen Expeditionsmannschaft ist der Weg nach Altaia kein Praiostagsspaaziergang. Die nächtliche Regeneration ist um –2 gesenkt, außerdem herrscht Hitzestufe 2 bis 3.

Die Spieler müssen für die Reise von Edas nach Altaia drei Gruppensammelpuben ablegen, die sich über mehrere Tage erstrecken und jeweils die Überwindung von 10 der insgesamt 30 Meilen Strecke darstellen. Sie sollten auf Talente wie *Orientierung* (*Sonnenstand*) (mindestens einmal pro Tag), *Pflanzenkunde* (*Gift- oder Nutzpflanzen*), *Tierkunde* (*Wildtiere*) und *Wildnisleben* (mindestens einmal pro Tag) abgelegt werden. Die Einzelpuben sind jeweils um –1 erschwert, denke außerdem an die Hitze. Ortskundige Führer können je nach ihrer Qualität die Probe um bis zu 2 Punkte erleichtern (der unerfahrene Führer *Nestario* (25, etwas schüchtern, sucht nach einem Geschenk für seine Liebste; Willenskraft 4 (12/14/11), SK 1) verlangt nur 2 S pro Tag, bringt aber auch nur einen Bonus von +1; die erfahrene Führerin *Saranya* (39, abergläubisch, spielt gerne Karten, braucht ein neues Set Spielkarten; Willenskraft 8 (13/15/11), SK 2) verlangt 4 S pro Tag, bringt aber auch einen Bonus von +2). Pro Tag sind maximal 5 Puben erlaubt, die Helden legen in dieser Zeit so viele Meilen zurück, wie sie QS bei der Sammelprobe erreicht haben (maximal 10). Für jede QS über 10, die die Helden erreichen, steigt die nächtliche Regeneration von ansonsten –2 um je einen Punkt auf maximal +1 (Verzehr von heilsamen Dschungelpflanzen, gute Nachtlager).



Jaguar

Verbreitung: Dschungel Südaventuriens

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 130 Stein

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 10 SK –3 ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 13, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Jaguare verstecken sich auf Bäumen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie angreifen. Sie versuchen, sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen.

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Jaguare werden durch den Geruch von gebratenem Fleisch am Lagerfeuer angelockt. Sie greifen dennoch nicht sofort an, sondern beobachten menschengroße Wesen in der Regel erst eine Weile und entscheiden dann, ob sie angreifen oder nicht.

☛ **QS 2:** Die Waldmenschenstämme Südaventuriens verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Ob das Erlegen eines Jaguars bei einem der Stämme Ansehen einbringt oder die Waldmenschen zornig macht, ist von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe unterschiedlich.

☛ **QS 3+:** Jaguare transportieren ihre Beute an einen sicheren Ort.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z. B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). Solange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



In Altaia

Das heutige Altaia besteht nur noch aus einem Trümmerhaufen und einigen Mauerresten, die Galottas Wüten und Satinavs Hörner noch nicht von Dere getilgt haben. • ○

In etwa einer Meile Entfernung zur zerstörten Stadt hat sich heute ein Stamm der Darna^{••} niedergelassen. Die Helden können ihn aufsuchen, auch wenn die Kommunikation mit den äußerst vorsichtigen und argwöhnischen Ureinwohnern zunächst schwierig ist. Doch sobald man einmal in der Lage ist, sich zu verständigen (vielleicht spricht einer der Helden Mohisch oder sie nutzen ihren Führer als Übersetzer, ansonsten verlaufen die Gespräche radebrechend über einzelne Stammesmitglieder, die ein wenig Garethi gelernt haben) und sich angemessen freundlich gibt, kann man sich der Hilfe der Darna sicher sein. Dies kann den Helden helfende Hände und Hilfe im Dschungel verheißen und Proben um 2 erleichtern.

Haben die Helden die Informationen, die sie in den Goldfelsen gesammelt haben (Seite 63), richtig interpretiert, wissen sie, dass sie am Rand der Stadt den Eingang einer Höhle finden müssen. Dieser ist tatsächlich vom Angriff der Chimäre nicht zerstört worden, doch liegt er unter einigem Schutt und Geröll begraben. Um ihn zu finden, ist zunächst eine Gruppensammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 (15 Minuten, 10 Versuche) nötig. Bei einem Teilerfolg haben die Helden einen Randbereich der Stadt gefunden, wo kleine Höhlungen darauf hinweisen, dass der Eingang hier irgendwo sein könnte. Die weiteren Proben sind nun um +1 erleichtert. Gelingt die Probe nicht, haben sie vermeintlich alles abgesucht und nichts gefunden, einer neuen Suche steht aber nichts

• **Die Vergangenheit Altaias**
Altaia hatte einstmals mehr als 1.000 Einwohner und war Hauptstadt des gleichnamigen Herzogtums.

Neben den Tempeln von Hesinde, Tsa, Boron und Efferd gab es dort das Orakel von Altaia, das Efferd, Hesinde und Phex heilig war. Auch wurde die Leuchtende Kugel, ein heiliges Artefakt der Hesindekirche, 796 BF hier gefunden. 1017 BF wurde die Stadt von Galotta zerstört, indem er sie von einer Drachenchimäre heimsuchen ließ. Dabei wurden die Stadt, das Orakel aber auch die Drachenchimäre selbst vernichtet.

•• **Die Darna – Ureinwohner Altoums**

Die Darna sind ein Waldmenschen-Stamm und haben kupferfarbene bis braune Haut. Ihre glatten, schwarzen Haare tragen sie lang und offen, wobei sie sie oftmals mit farbenprächtigen Orchideen-Blüten schmücken. Die naturverbundenen und friedliebenden Darna sind alle zumindest in geringem Maß zaubermächtig und bedecken sich nur mit sehr knapper Kleidung aus Leder. Anders als andere Waldmenschenstämme, verehren sie den kriegerischen Gott Kamaluq in Form einer großen schwarzen Spinne, wenngleich sie selbst eher friedliebend sind.

entgegen, die Gruppe verliert dadurch nur Zeit. Nachdem sie den Eingang gefunden haben, muss noch der Schutt beiseite geräumt werden. Dies gelingt mit einer Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* -1 (30 Minuten, beliebig viele Versuche). Die Helden können hierzu auch etwaige Expeditionsmitglieder heranziehen.

Im unterirdischen Höhlensystem gibt es größtenteils keine natürliche Beleuchtung und da den Helden nicht genau bekannt ist, was sie dort vorfinden werden, sollten sie sich gut vorbereiten, bevor sie sich tiefer in die dunklen Gänge hineinwagen. Weder ein angeheuerter Führer noch ein Darna wird sich übrigens in die unheimlichen Gänge wagen. Sie werden vielmehr die Helden mit allerlei Schauer- geschichten verunsichern.

Nandus Rätsellabyrinth

Das Labyrinth, das sich nun vor den Helden erstreckt, ist eine nandusgefällige Prüfung, die einst von Niobara und Rohal angelegt wurde. Dabei herrscht jenseits des Lichtscheins der von den Helden mitgebrachten Leuchtmittel schon nach wenigen dutzend Schritt in die Gänge hinein eine Dunkelheit der Stufe 4 vor (siehe **Regelwerk** auf Seite 348). Gelegentlich können Helden in den Gangsystemen auch Vogelspinnen oder anderen Kleintieren begegnen.

Wähle den Weg weise

An einer Gangverzweigung sind zwei Statuen von einem Schritt Höhe aus dem Stein gearbeitet, die jeweils in einen der Gänge zeigen. Die linke ist mit weiter, reichlich verzierter Magierrobe, langem, wallenden Haupthaar und üppigem Bart dargestellt. Sie trägt eine Rohalskappe auf dem Kopf und hält ein silbernes Quadrat in der Hand. In dessen Mitte ist ein gleichseitiges goldenes Dreieck aus Gold eingelassen, dessen Spitze nach unten zeigt (das Hohe Trigon, siehe Seite 56) und dessen Ecken aus Lapislazuli bestehen.

Die rechte Statue trägt eine einfachere Robe, wirres Haupthaar und einen struppigen Bart. Anstelle des silbernen Quadrates hält sie eine steinerne Kreisform in der Hand, in deren Innerem sich ein silbriges, gleichseitiges Dreieck befindet. Dessen Ecken bestehen aus Mondstein und eine der Spitzen zeigt geradewegs nach oben (das Niedere Trigon).

Hier kann den Helden eine Probe auf *Götter & Kulte* (Nandus, Hesinde oder Phex) -1 weiterhelfen: Der Mondstein gilt als heiliger Stein des Nandus, das niedere Trigon wird von Nandusgeweihten genutzt. Nehmen die Helden hier den „falschen“ Weg nach links (das hohe Trigon), geschieht ihnen nichts weiter, denn sie können sich in diesem Labyrinth nicht verlaufen. Nach gut zehn unheimlichen, aber absolut ereignislosen Minuten kommen sie an ein totes Ende des Gangs, der offensichtlich eine Sackgasse ist. Ihnen bleibt also nichts übrig, als zur Kreuzung zurückzu- kehren und der anderen Richtung zu folgen.

Das Rätsel der Zahlen

An einer Ecke, bei der der Gang im rechten Winkel ab- geht, ist in die Wand ein Zahlenrätsel eingraviert, das aus 3 x 3 großen Feldern besteht, die wiederum jeweils

aus 3 x 3 kleinen Feldern zusammengesetzt sind. An- sonsten enthält es nur unterschiedlich ausgerichtete Symbole des Nandus zwischen den Feldern. Eine gelun- gene Probe auf *Rechnen* -1 offenbart, dass die Dreiecke im Nanduszeichen als Symbole für „größer als“ bzw. „kleiner als“ dienen. Das Feld, das an der Kante des Dreiecks liegt, muss deshalb die jeweils größere Zahl enthalten als das benachbarte Feld, zu dem die Spit- ze des Dreiecks zeigt. Über dem Rätsel ist auch ein Lö- sungshinweis angebracht:

»Jede Zahl nur eine Stelle; jede Spalte, jede Zeile, je- des Quadrat darin einmal jede Zahl. Doch selbst dann werden dich nur des Ein- horns Horn, der eingerollten Schlange Form und des Ne- belmeisters heilig' Zahl si- cher über das Ungewisse tra- gen. Tust du einen falschen Schritt, verliert sich dein Geist im Nichts.«

• Mit dem hier beschrie- benen Zahlenrätsel ist ein „Vergleichs-Sudoku“ gemeint, doch kannst du natürlich auch jedes andere Zahlen- oder Logikrätsel einbauen, das dir passend erscheint und mit dem dei- ne Spieler Spaß haben.

- Das Einhorn steht für Nandus (*Götter & Kulte* (Nandus) +/-0), der Hinweis auf sein Horn weist zur Zahl 1 (Ein Horn!).
- Die eingerollte Schlange steht für Hesinde, die an sechster Stelle im Zwölfkreis steht (*Götter & Kul- te* (Hesinde) +2), auch die Form einer eingerollten Schlange kann als Zahl 6 gesehen werden.
- Mit dem Nebelmeister ist Phex gemeint, dessen hei- lige Zahl ist die 9 (*Götter & Kulte* (Phex) +1).



Um die Ecke herum können die Helden das gleiche Zah- lenrätsel auch auf dem Boden sehen, doch sind die 9 x 9 Felder hier Bodenplatten von einem Meter Kantenlänge. Haben die Spieler das Rätsel gelöst, können sich die Helden nun gefahrlos über die Bodenplatten mit den Zahlen 1, 6 und 9 bewegen. Alle anderen Platten stürzen in die Tiefe, wenn man sie mit mehr als 10 Stein Gewicht belastet. Doch

auch ein Ausrutscher bedeutet nicht den Tod eines Helden, sondern vielmehr, dass er von seinen Gefährten aus einem hüfthohen, stinkenden Sumpf drei Schritt unter den Bodenplatten befreit werden muss (Sturzschaden: 3W6–3 SP). Geschickte Helden können das Rätsel einfach durch eine Probe auf *Klettern* –2 an der Wand entlang umgehen.

Haben deine Spieler keinen Spaß an dem Sudoku-Rätsel, kannst du sie das Rätsel auch mittels einer Sammelprobe auf *Rechnen* –1 (5 Minuten, 7 Versuche) lösen lassen. Gelingt die Probe, kennen sie die zu den Bodenplatten gehörigen Zahlen, scheitert sie, müssen sie bei der Lösung wieder von vorne anfangen.

Vogelspinne

Verbreitung: südlich des Mittlreichs

Größe: 0,15 bis 0,20 Schritt

Gewicht: 0,10 bis 0,15 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 15 **CH** 11

FF 15 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 (k)

LeP 6 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 2

Biss: AT 12 TP 1W2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 18, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Vogelspinnen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 14, Verbergen 16, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 0,5 Rationen Fleisch, Gift (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Eigentlich betrachten Vogelspinnen menschengroße Wesen nicht als Beute, aber sie fühlen sich durch die Nähe von Zweibeinern bedroht. Sie beißen dann zur Abschreckung gerne zu und ziehen sich erst wieder zurück, wenn der Gegner vertrieben ist.

Schmerz +1 bei: 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 75 % der LeP; gelegentlich kämpfen die Spinnen auch bis zum Tod

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Vogelspinnengift ist nicht besonders gefährlich.
- **QS 2:** Die Spinnen betrachten Zweibeiner als Bedrohung und sind in südlichen Regionen oftmals ein lästiges Übel.
- **QS 3+:** Einigen Legenden nach sollen die Vogelspinnen Spione des Namenlosen sein.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) *Vogelspinnengift:* Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

Stufe: 2

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP

Beginn: sofort

Dauer: sofort

Kosten: 100 Silbertaler



Furcht um die Hand

Dieser Raum ist nicht sonderlich groß, die Tür am Ende des Raums ist ge- und verschlossen. An ihr lässt sich kein Öffnungsmechanismus ausmachen. An einer Wand ist allerdings ein Holzkasten angebracht, der links einen Hebel und rechts eine Öffnung besitzt. Der Hebel lässt sich (noch) nicht betätigen, in der Öffnung ist ein Griff zu sehen. Bei sehr guter Beleuchtung und sehr aufmerksamen Helden kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen* oder *Suchen*) –3 ein kleiner Spalt in dem Kasten unterhalb des Griffs in der Eingriffsöffnung entdeckt werden. Wird der Griff in der Öffnung betätigt (gezogen), geschehen mehrere Dinge gleichzeitig:

- Der Deckel, der nur auf die Kistenfront aufgesetzt ist, fällt ab und offenbart die Mechanik in der Kiste – diese ist von einer durch einen gebundenen Erz-Elementar unzerstörbaren Glasplatte vor direktem Zugriff geschützt.
- Ein sehr scharfes Rasiermesser schiebt sich durch die kleine Öffnung in der Kiste und schneidet leicht in die Hand des Hineingreifenden (1W3 SP, eine Stufe des Zustands *Schmerz*; die Hand lässt sich nicht mehr ohne schwere Verletzung aus der Apparatur befreien).
- Der fixierte Held sollte nun seine Hand sehr still halten, um weitere empfindliche Schnitte zu vermeiden. Er muss sich alle 5 Minuten mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) –1 zusammenreißen, sonst erleidet er durch ein kleines Zucken erneut 1W3 SP.



- Will der Held die Hand dennoch hinausziehen, so muss dafür eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (Folter widerstehen) –5 gelingen. Durch den empfindlichen Schnitt erleidet er zunächst 1W6+2 SP, eine weitere Stufe *Schmerz* und die Wunde blutet zunächst weiter, was je Kampfrunde den Verlust eines weiteren Lebenspunkts bedeutet, bis übernatürliche Heilung einsetzt oder ein Begleiter mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* (Stabilisieren) –1 die Wunde versorgt.
- Der Hebel lässt sich nun bewegen und damit die Mechanik in der Kiste betätigen.

Die Zahnräder sind in 2 Ebenen angeordnet: Eine betätigt einen noch unbekannten weiteren Mechanismus und führt aus dem Kasten in die Wand (hierrüber öffnet sich die Tür), die andere Ebene führt je nach Betätigungsrichtung des Hebels dazu, dass der Held, dessen Hand in der Apparatur feststeckt, einen sehr tiefen Schnitt erleidet (1W6 SP, eine weitere Stufe *Schmerz*; solange die Hand feststeckt, erleidet der Held jede KR weiteren Schaden, der sich außerdem jede Runde um 1 TP erhöht, also in der nächsten KR 1W6+1 SP, danach 1W6+2 SP etc., bis die Hand befreit wird). Entweder lösen die Spieler das Rätsel anhand des Handouts selbst oder du verlangst eine Gruppensammelprobe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* +/-0 (1 Minute, 7 Versuche). Diese darf beliebig häufig wiederholt werden, der feststeckende Gefährte erleidet aber vermutlich nach und nach immer mehr Schaden. Zertrümmern oder magische Einwirkungen auf die Apparatur sind nicht möglich, das Befreien des Gefährten aus der prekären Lage öffnet allerdings auch die weiterführende Tür.

Die sprechende Statue

Der Vorraum, den die Helden kurz vor dem Ende des Labyrinths erreichen, ist ohne weitere Rätsel, dafür aber mit einer großen Tür versehen. Diese zu öffnen ist problemlos möglich, solange man die nötige Kraft hat: Sammelprobe *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* –2 (1 Minute, 7 Versuche). Schafft man es nicht innerhalb der erlaubten Versuche, ist der Held vorerst erschöpft und muss mindestens 5 Minuten ausruhen, ein anderer kann es solange aber weiter versuchen. Bei einem Teilerfolg öffnet sich die Tür schon einen Spalt, sodass ein sehr schmaler Held (etwa ein schlanker Elf) sich durch den Türspalt zwängen kann. Weitere Versuche sind nun nicht mehr erschwert. Bei einem Patzer hat sich der Held einen Muskel gezerzt oder ist abgerutscht (1W6 SP). Ist die Probe erfolgreich bestanden, kann auch der muskelbepackteste Thorwaler sie problemlos passieren. Hinter der Tür, die mit lautem und hallendem Knirschen aufgeschoben werden muss, befindet sich eine große Tropfsteinhöhle, in deren Mitte eine überlebensgroße Statue aus grünem Stein steht. Eine erfolgreiche Probe auf *Steinbearbeitung* –1 gibt die Information, dass das Material die auf Altoum vorkommenden grüne Jade ist. Nähern sich die Helden, kommt magisches Leben in die Statue, die Züge der Gestalt verformen sich und bilden

eine Tulamidin mit recht einfachen, langen und altertümlichen Gewändern nach, über deren zu einer Schale geformten Händen ein gelb-orange-farbener FLIM FLAM den Raum mit weichem Licht erhellt – sie hat nun das Aussehen von Niobara. Nach einigen Herzschrägen spricht die Statue zu den Helden, auch wenn sie keinerlei Mundbewegungen dabei zeigt, mit einer weiblichen Stimme auf Tulamidya:

»So denn die Sterne auf das Angesicht Deres fallen, liegen die Götter im Kampf um die Macht. An all ihren Dienern ist es, für sie zu streiten, und auch an all jenen, die nur verhindern wollen ihr eigenes Ende. Doch keiner kann sagen, was genau wird geschehen, denn der Möglichkeiten der Zukunft sind viele – welche wird sein, das liegt an euch! Doch müsst ihr euch finden am richtigen Orte zur richtigen Zeit, sonst ist all meine Arbeit im Mha'Dscharot vergebens.«

Nach einigen Sekunden der Ruhe kommt erneut Leben in die Statue und sie verformt sich abermals, sodass sie die Gestalt eines großen Mannes mit mittelreichischen Gesichtszügen, antiker Magiertracht und einer Rohalskappe zeigt und damit wie der Weise aussieht. Während die Farbe des FLIM FLAMs in ein bläuliches Weiß übergeht, spricht die Statue wieder, diesmal mit einer männlichen Stimme auf Garethi:

»Der schiefe Turm im Delta des Flusses im Herzen der Stadt, in der die Alten schlafen ihren kristallinen Traum, dort wird



gewiesen der Weg in die Zukunft, auch wenn sie schon längst ist geschrieben Vergangenheit. Geht mit Demut, geht mit Kraft und findet euren Pfad!»

Die Statue wurde einst, wie das ganze Labyrinth, von Niobara und Rohal geschaffen. Sie ist von einem Dschinn bewohnt, der für die Änderungen der Gestalt und die ertönenden Stimmen verantwortlich ist. Nachdem er diese Texte übermittelt hat und sie vollständig von den Helden gehört wurden, ist sein Dienst auf Dere getan, sodass die Statue zerbröckelt. Auch wenn der Dschinn vergangen ist und die Helden seine Worte nur aus ihrem Gedächtnis niederschreiben können, lässt er noch einen weiteren Hinweis zurück: Auf einem Pergament (Kusliker Zeichen, Garethi), das in einer ledernen Rolle bei seinem Vergehen zu Boden fällt, finden die Helden einen dritten Hinweis, den sie im Finale (siehe Seite 79) nutzen können.

 siehe **Handout 14**

Interpretation des Gesagten

Ein Großteil dessen, was der Dschinn in Form von Niobara und Rohal den Helden mitgeteilt hat, sollte nichts Neues für sie sein. Einige Informationen können sie dennoch aus den Texten ziehen:

„Doch müsst ihr euch finden am richtigen Orte zur richtigen Zeit, sonst ist all meine Arbeit im Mha'Dscharot vergebens.“

- Der Ort Mha'Dscharot wird (erneut) genannt, aber nicht genauer bezeichnet.

- Es scheint ein bestimmtes Zeitfenster zu geben, das einzuhalten wichtig ist.

„Der schiefe Turm im Delta des Flusses im Herzen der Stadt, in der die Alten schlafen ihren kristallinen Traum, ...“

- Es geht erneut um Khunchom. Die Helden wissen nach dem ersten Besuch der Stadt genug, dass sie ohne Probe die Stadt identifizieren können.
- Dort geht es um einen schiefen Turm, der irgendwo im Delta des Flusses steht.

„... dort wird gewiesen der Weg in die Zukunft, auch wenn sie schon längst ist geschrieben Vergangenheit.“

- Die Zukunft wurde bereits in der Vergangenheit niedergeschrieben. Dies ist einerseits eine Anknüpfung an Rohals Aussage in Gareth (siehe Seite 81), andererseits auch eine implizite Erwähnung von Niobaras Prophezeiungen bzw. der von ihr aufgestellten Unschärfethesis.

Der Mühen Lohn

Die Durchquerung des Dschungels und das Rätsellabyrinth sind Erfahrungen, die man selbst als Held nicht sehr oft macht. Daher haben sich die nun wieder etwas weiseren Abenteurer Folgendes verdient:

- 6 AP
- 1 zweckgebundenen AP

Schiefe Sterne

Ort und Zeit

Kunchom

Mitte Ingerimm 1038 BF (dort Trockenzeit)

Die Helden suchen erneut Khunchom auf, diesmal auf einer anderen Spur: der Suche nach einem schiefen Turm. Dort, im Hesindetempel, finden sie Hinterlassenschaften von Chania bint el'Layla, einer weiteren Schülerin Niobaras. Diese zeigen den Helden einen Weg zum MDCA auf.

Verknüpfungspunkte

Den Hinweis auf den schiefen Turm in Khunchom erhalten die Helden von der Darstellung Rohals in Altaia (Seite 71). Haben die Helden die Szene in Altaia nicht erlebt, kannst du sie auch mittels Khadil Okharim auf diese Fährte locken. Khadil hat dann einen Luftdschinn entsandt, der die Helden aufsucht und ihnen mitteilt, sein Meister habe etwas gefunden, was für sie von Bedeutung sei. Dabei handelt es sich um das Zeichen Chanias (siehe den Abschnitt **Der Hesindetempel** Seite 72), das in vielen Büchern, die von Niobara verfasst worden sind oder von Sternkunde handeln und ein entsprechendes

Alter (mehr als 400 Jahre) aufweisen, zu finden ist.

Wieder in der Neunflüssigen Stadt

Die Helden haben Khunchom bereits kennengelernt (siehe Seite 45), daher kannst du sie sehr zielstrebig vorgehen lassen. Suchen die Helden nach einem schiefen Turm entsprechenden Alters, werden sie schnell auf den Hesindetempel stoßen. Du kannst die Suche mittels der Herumfragen-Regeln abhandeln. Vor allem die hiesigen Geschichtenerzähler, die Haimamudim, können den Helden weiterhelfen und ihnen für ein oder zwei Silbertaler noch einige weitere Informationen zum Tempel geben, wobei du auf das Wissen aus dem Abschnitt **Der Hesindetempel** zurückgreifen kannst.

Der Hesindetempel

Der Tempel der magischen Schlange besitzt einen großen Sternenturm, der im Laufe der Zeit etwas in den Boden eingesunken ist und deshalb heute schief steht. Erbaut wurde die Anlage vor über 400 Jahren zur Zeit Niobaras bzw. einer ihrer Schülerinnen, die auch mit Argelion einige Briefe wechselte (siehe Seite 10): Chania bint el'Layla. Sie wurde auch in den Korrespondenzen Bianoras erwähnt (zu finden im Szenario **Aranische Rätsel** Seite 42), sodass es bei den Helden bei der Erwähnung dieses



Namens klingeln sollte. Da heute von den frühesten Tagen des Tempels beinahe keine Aufzeichnungen mehr vorhanden sind, streiten sich Gelehrte, ob Chania selbst den Tempel errichten ließ, nur dabei mithalf oder erst einige Jahre nach seiner Fertigstellung an den Tempel kam (fragen die Helden in der Stadt herum, führt dieser Punkt auch zu Streitereien zwischen verschiedenen Haimamudim,

die jeweils unterschiedliche Ansichten besitzen).

Wichtiger als dieser Streitpunkt sind die Aufzeichnungen, die die Schülerin Niobaras hier zurückließ – auch wenn sich heute keiner mehr daran erinnert oder sie ohne Weiteres erkennt. Stöbern aber die Helden etwas in den entsprechenden Zeitabschnitten der Tempelchroniken (Bibliotheksrecherche; der in Frage kommende Teil der Bibliothek hat für diesen Zweck die Größe *klein*) oder fragen Khadil oder den Tempelvorsteher *Hiradiel* (siehe Seite 73), können sie schnell von Chania erfahren. Auch ein Zeichen, das sie ans Ende jeder ihrer Schriften setzte und das sie ebenfalls als Siegel verwendete, können sie dadurch entdecken: eine zweifach um einen vierstrahligen Stern eingerollte Schlange.

📖 siehe **Handout 15**

Die Suche nach Hinweisen

Für die Suche nach den entsprechenden Schriftstücken findest du im Folgenden einige Vorschläge. Zögere jedoch nicht, diese umzugestalten. Für manche Spielgruppen kannst du noch mehr Hürden einbauen und sie bei weiteren Privatpersonen suchen lassen, für andere bietet sich eine reine Bibliotheksrecherche als Lösung an.



Auch wenn Chania bint el'Layla lange Jahre im Khunchomer Tempel gewirkt hat, sind ihre Hinterlassenschaften nicht unbedingt einfach aufzuspüren. Daher können die Helden auf die Idee kommen, nach Hilfe zu suchen. Dabei ist es aufgrund der Unmenge an Pergamenten, Schriftrollen, Büchern und Tafeln keine leichte oder schnell zu bewältigende Aufgabe, die Dokumente Chantias zu identifizieren. Noch dazu gibt es unzählige, die mit dem Rätsel an sich nichts zu tun haben, z. B. Einträge in Chroniken. Neben der Bibliothek kannst du die Helden auch an private Sammler kommen lassen, die ein Schriftstück Chantias besitzen. Da man sich in entsprechenden Kreisen untereinander austauscht, ist es kein großes Problem, an die entsprechenden Namen zu kommen. Neben der Hilfe von Hesindegeweihten und

Gelehrten (Werte siehe Seite 96) können sie dabei auf folgende Personen zurückgreifen:

👤 **Khadil Okharim** (siehe Seite 46) kann in der Akademie (auch in den nicht öffentlich zugänglichen Teilen) nach Schriften suchen, die das Siegel tragen. Ebenso kann er bei Übersetzungen, Berechnungen und Verortungen helfen.

👤 **Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin** (70 Jahre, 2 Schritt, schwarze Haare, dunkelgrüne Augen, Echsenforscher, sehr tolerant; Götter & Kulte 14 (16/16/16), SK 3) ist als Erzwissensbewahrer (Regionalvorsteher) der Tulamidenlande auch Hochgeweihter des Khunchomer Hesindetempels. Die Helden können sich, sollten sie ihm z. B. von ihren Erlebnissen auf Altoum berichten, schnell mit dem Erzwissensbewahrer anfreunden, der selbst durch einen Orakelspruch Altaias in seine heutige Position versetzt wurde. Zwar kennt er seinen Tempel und auch viele private Bibliotheken der Stadt exzellent, doch selbst dies bedeutet hier nicht unbedingt die Lösung. Er kann diverse Schriftstücke auf die Zeit um und kurz nach Niobaras Lebzeiten beziffern, doch selbst damit bleiben noch dutzende oder hunderte an Pergamenten, Büchern und Schriftrollen zum Durchsuchen. Sobald die Helden ihn auf die Namenssigille Chantias aufmerksam gemacht haben, kann er mit der Hilfe der Helden wirklich aktiv werden. Für Hiradiels weitere Werte kannst du die eines brillanten Hesindegeweihten verwenden (siehe Seite 96).

👤 **Abdul ibn Yelmiz** (38 Jahre, 1,75 Schritt, dunkelbraunes Haar mit Geheimratsecken, braune Augen, räuspert sich oft; Willenskraft 8 (14/13/13), SK 2), ein Pfandleiher, hat eines der Schriftstücke von der älteren Dame 👤 **Halima sunni Rashmanadu** (82 Jahre, 1,57 Schritt, lange silbrig-weiße Haare, graue Augen, tiefe Falten, gelegentlich Erinnerungslücken durch Demenz; Willenskraft 6 (13/13/13), SK 2), die einst mit einem wohlhabenden Kaufmann verheiratet war, als Pfand angenommen. Da die alte Frau kein Einkommen mehr hat, verpfändet sie nach und nach die Hinterlassenschaften ihres vor langer Zeit verstorbenen Gatten, unter denen sich auch eine der gesuchten Schriftrollen befand, wie Hiradiel weiß. Die Helden können entweder das Schriftstück von Abdul für übertriebene 7.777 Silbertaler erwerben oder den Schuldschein Halimas, der 250 Silbertaler beträgt, auslösen.

👤 **Khabla ibn Perhiman** (43 Jahre, hellbraune Haare, grüne Augen; Willenskraft 6 (13/13/13), SK 1), ein Baumeister, der momentan mit seiner Familie in Elburum weilt, hat ebenfalls seit Jahren ein Schriftstück Chantias im Besitz. Da er erst in einigen Wochen oder gar Monaten zurückerwartet wird, müssen die Helden mit seinem Diener 👤 **Jassafer** (31 Jahre, schwarze Haare, blaue Augen, verbeugt sich ständig, geheimniskrämerisch; Willenskraft 2 (12/13/12), SK 1, sonstige Werte wie die Bürgerin Seite 99) Vorlieb nehmen. Dieser kann und will in Abwesenheit seines Herren das Buch nicht verkaufen oder verleihen, doch sehr überzeugend vorgetragene Drohungen (die ihn nicht gleich zur Garde laufen lassen; *Einschüchtern* (Drohung) gegen *Willenskraft*), amtliche Schreiben oder nächtliche Diebesaktionen können hier Erfolg versprechen.

Namenlose Umtriebe

Auch in Khunchom kannst du deine Helden wieder mit den Häschern Farads konfrontieren. Dabei sind hier seine Möglichkeiten zwar begrenzt, aber sehr breit gestreut:

- Eine angeheuerte Schlägerbande will die Helden unschädlich machen oder ihnen nur gerade eben erst errungene Schriftstücke abluchsen (*Sinneschärfe (Wahrnehmung)*), um den Hinterhalt zu bemerken, Kampfwerte für Gegner siehe Räuber Seite 99).
- Eine falsche Gelehrte sucht selbst Informationen in den Bibliotheken, und versteckt sie dann, indem sie sie falsch ablegt (deutlich erschwerte Recherche vor Ort, das Befragen von Zeugen (Herumfragen) offenbart zumindest, dass sie ein Schriftstück in einem bestimmten Bereich der Bibliothek in ein Regal gestellt hat, was den Recherchemalus wieder aufhebt).
- Ein Sammler (Werte wie ein durchschnittlicher Gelehrter, siehe Seite 96) behauptet, eine besondere Schriftrolle Chanias für viel Geld an einen zwielichtigen Händler verkauft zu haben. Mit Menschenkenntnis (Lügen erkennen) gegen Überreden kann man den Mann durchschauen, nach einem erfolgreichen Einschüchtern (Drohung) gegen Willenskraft gesteht er, einen Dukaten dafür bekommen zu haben, den Helden die Lüge aufzutischen.



Die Entschlüsselung

Sobald die Helden alle erforderlichen Dokumente gelesen bzw. gesichtet haben (sprich: alle vorgegebenen oder von dir geplanten Quellen ausgewertet haben), können sie sie vergleichen und ihre Schlüsse ziehen. Hier kann ihnen auch wieder Hilfe von Khadil Okharim oder Hiradiel ay Uru'Achin zuteilwerden (Modifikation je +2) und eine gut sortierte Bibliothek oder die Hilfe Tulefs kann ebenfalls wahre Wunder bewirken (Modifikation je +1).

Die folgenden Proben kannst du als Gruppensammelproben abhandeln, die jeweils 3 Stunden benötigen und deren Proben je um -6 erschwert sind. Die oben genannten Modifikationen können diese Erschwernis auf minimal -1 senken. Folgende Fertigkeiten müssen bei den Sammelproben insgesamt mindestens einmal von einer Person abgelegt werden: *Geographie (Tulamidenlande)*, *Rechnen* und *Sternkunde (Himmelskartographie)*. Als weitere mögliche Fertigkeiten bieten sich *Götter & Kulte (Hesinde, Nandus oder Phex)*, *Magiekunde*, *Sagen & Legenden*

(*Tulamidenlande*) oder *Geschichtswissen (Tulamidenlande)* an. Haben die Helden einen Teilerfolg errungen, können sie einen ungefähren Standort des MDCA errechnen: Es liegt irgendwo in der Nähe der Wüste Gor oder in ihr. Es gibt Hinweise auf eine besondere Sternkonstellation und einen ebenso wichtigen Zeitpunkt, die aber beide noch genauer enträtselt werden müssen. Haben sie die Sammelprobe erfolgreich abgelegt, haben sie durch Vergleiche und verborgene Hinweise den Text aus Handout 16 zusammentragen können.

 siehe **Handout 16**

Interpretation:

- Das Zeitfenster wird genau beschrieben: Die entsprechende Sternkonstellation (Linearkonstellation, also alle Wandelsterne liegen in einer geraden Linie) wird in Kürze eintreten. Die Folgen davon, nicht zu gegebener Zeit an gegebenem Ort zu sein, scheinen gravierend zu sein.
- Esmalda schützt(e) einen Schlüssel zum MDCA. Zusammen mit den Hinweisen auf ihrem Grabstein scheint sie den Helden somit in ihrem Tod einen straffen Zeitplan zuzumuten.
- Das MDCA liegt in der Gor, genauer in einem Tal, das Schlangental genannt wird. Eine Nachforschung nach diesem Namen bleibt vergebens, denn es gibt viele Schluchten am Rand der Gor und nur wenige haben wirklich feststehende Namen. Schlangental ist keiner von diesen.
- Das Schlangental liegt in ungefähr der gleichen Entfernung von zwei Oasen. Da die westliche der beiden Anchopal (vgl. Niobara von Anchopal) ist, ist die östliche mit großer Sicherheit Birchaluk. Zwar ist das Hinzuziehen von Landkarten nicht hilfreich, da auf keiner die Schluchten so genau wie hier nötig verzeichnet sind, doch sollte sich anhand der Beschreibung mittels sternkundlichen Instrumenten ein Erreichen des Tals als nicht allzu schwierig erweisen.

Der Mühen Lohn

Nach dem zweiten Khunchom-Besuch auf den Spuren Niobaras haben die Helden wieder einiges Neues erfahren und sich folgende Belohnungen verdient:

- die Unterstützung durch Verbündete (wie Khadil) im Hinblick auf eine etwaige Expedition in die Gor
- 3 AP
- 1 zweckgebundenen AP

Die Sterne im Berg

Die Helden haben während ihres ersten Besuchs in Rashdul das Grab Esmaldas gefunden, das nun sein Geheimnis offenbaren wird.

Verknüpfungspunkte

Diese Szene bildet durch ihre zeitliche und räumliche Verortung die letzte Stelle der Rätselkette, bevor die

Helden das MDCA erreichen. Sie eignet sich dazu, nach dem zweiten Besuch in Khunchom (siehe Seite 72) angegangen zu werden. Solltest du eine andere Reihenfolge der Szenen verfolgt haben, achte darauf, dass die Helden entweder pünktlich zum 2. Rahja 1038 BF hier sein müssen oder du den Todestag Esmaldas (siehe das Szenario **Graue Nächte in Rashdul** Seite 48) entsprechend

anpassen musst. Da den Helden noch ein besonderer Gegenstand, eine Metallscheibe, fehlt, die der Anchopaler Großmeister des ODL *Faredeon* noch in seinem Besitz hat, müssen sie ihn auf jeden Fall noch treffen. Wahrscheinlich hat sich die Gruppe am Ende des Rashduler Szenarios für Ende Ingerimm mit Faredeon in Rashdul verabredet, ansonsten hält er sich glücklicherweise momentan wegen einer Rechtsstreitigkeit in Rashdul auf und hat die Scheibe dabei, da er sie bei sich am sichersten wähnt.

Euch kennen wir doch!

Je nachdem, wie sich die Helden bei ihrem ersten Besuch in Rashdul angestellt haben, haben sie sich möglicherweise einige Freunde und Feinde gemacht. Entsprechend reagieren diese auf ihr erneutes Erscheinen: Sie werden sich wieder auf Spitzel und Spione sowie Ausforschversuche einstellen müssen. Möglicherweise heften sich schon nach wenigen Minuten in der Stadt die ersten Schatten an ihre Fersen, um mehr über die Beweggründe der Helden herauszufinden.

Andererseits können die Helden vielleicht auch schon auf einige sichere Anlaufstellen oder Helfer zurückgreifen, darunter vermutlich Großmeister Faredeon. Haben sie sich mit ihm verabredet, reicht es, eine an ihn adressierte Nachricht mit einem Treffpunkt an die Ordensniederlassung des ODL zu schicken (wenn sie z. B. nach den Ereignissen im ersten Rashduler Szenario nicht unbedingt wieder selbst dort erscheinen wollen) oder direkt dort vorstellig zu werden. Faredeon wird ihnen beim Treffen möglichst unauffällig die in einen Beutel eingeschlagene Metallscheibe übergeben (für eine Beschreibung siehe **Die Scheibe aus der Tasche** auf Seite 78), und sie bitten, damit das Rätsel um Esmaldas Grab zu lösen und ihn danach zu informieren. Er selbst würde gerne mitkommen, steht aber zu sehr unter der Beobachtung durch Hasrabals Spitzel, sodass dies zu gefährlich wäre. Er kann den Helden

aber natürlich mit seinem Wissen und seiner Expertise helfen, wenn diese das wünschen.

Du solltest in diesem Szenario darauf achten, dass die Helden in nur wenigen Tagen eine anstrengende Expedition an den Rand der Gor absolvieren müssen und ihnen während des Finales im MDCA auch die ein oder andere kraftraubende Aufgabe bevorstehen wird. Es ist also nicht unbedingt ratsam, wenn die Gruppe mit schweren Verwundungen, vielen fehlenden Lebenspunkten oder ohne Astralmacht aus Rashdul aufbricht. Dosiere die Konflikte in der Stadt also wohlüberlegt.

Zum Grab

Der Zugang zu den Felsengräbern aus Esmaldas Zeit ist mit einer steinernen Wand verschlossen, um Khoramsbestien oder Grabräuber von ihrem Inneren fernzuhalten. Die Helden dürften diese bereits kennen, an ihrer Seite ist die Metallplatte mit der Grabinschrift zu finden, die die Gruppe schon früher finden konnte (siehe Seite 52). Die Frage ist nun, wie die Helden dieses massive, anderthalb auf drei Schritt messende, gut eingelassene und von Säulen am Rand verschlossene Hindernis überwinden wollen. Ihnen bleibt die Wahl zwischen der Schändung des Grabes, indem sie die Tür aufbrechen, und der Suche nach einem anderen Eingang.

Grabräuber?

Sollten sie sich für die erste Variante entscheiden, muss ihnen eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* gelingen, wobei mindestens ein passendes Werkzeug (Brecheisen, Spitzhacke, Vorschlaghammer) eingesetzt werden muss. Ist nur eins vorhanden, ist die Probe um -4 erschwert, je zusätzliches passendem Werkzeug lässt sich diese Erschwernis aber um einen Punkt abbauen, bis maximal auf -1. Jede Probe dauert 20 Minuten, es sind 5 Proben erlaubt. Bei einem Teilerfolg zeigen sich erste Ermüdungserscheinungen der Wand (Risse), ist die Probe erfolgreich abgelegt, haben die Helden ein Loch in die



Wand geschlagen, durch das sie in das Grabinnere vordringen können. Erreichen die Helden dieses Ziel nicht mit einer einzigen Sammelprobe, müssen sie vor einer Wiederholung eine Stunde rasten, da die Arbeit in der Rashduler Hitze schweißtreibend und kräftezehrend ist (+1 *Betäubung* für einen Tag je gescheiterte Sammelprobe). Die bisher erarbeiteten Punkte bleiben allerdings erhalten. Du solltest je einzeltem Probendurchgang (20 Minuten) prüfen, ob sich ein Fremder, der die Gräber besuchen möchte, den Helden nähert. Dies ist bei 1-2 auf einem W20 der Fall, in der Dämmerung sogar bei 1-5, da die meisten Besucher kommen, wenn die Tageshitze nicht ganz so groß ist, es aber noch eine gewisse Tageshelligkeit gibt. Werden diese Fremden nicht frühzeitig (außerhalb der Hörweite der Arbeitsgeräusche der Helden) abgefangen und abgelenkt, müssen die Helden entweder ihre Arbeit unterbrechen oder sich mit der Gefahr konfrontiert sehen, dass die Stadtgarde Rashduls ausrückt, um sie festzusetzen.

Wenn sie ihre Arbeiten abbrechen, können sie nur die Hälfte der für diese Teilprobe erarbeiteten QS zur Sammelprobe addieren. Die Stadtwache rückt mit Anzahl der Helden +2 Gardisten (Menschenkenntnis 4 (11/13/12), Willenskraft 5 (14/13/12), SK 1; sonstige Werte siehe Seite 99) an, die bis zu ihrem Eintreffen etwa 15 Minuten brauchen. Sie werden die Helden anhören, aber dennoch versuchen, sie festzusetzen. Nur wirklich sehr überzeugende Argumente für diesen Bruch des Grabfriedens stellen sie zufrieden (Vergleichsprobe *Überreden* (Manipulieren oder Lügen) –5 gegen Willenskraft (Überreden widerstehen) oder Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)). Sie schrecken auch nicht davor zurück, Gewalt anzuwenden. Festgesetzte Helden können mit langwierigen Befragungen und Zwangsarbeit rechnen, wenn sie nicht erhebliches Schmiergeld (70 Silbertaler pro Person) aufwenden können. Hilfe, etwa von Faredeon, können sie nur indirekt erhalten, da sich dieser nicht in die Angelegenheiten Hasrabals einmischen möchte.

Andere Pfade

Ein besserer Weg ist es, einen alternativen Zugang zu dem Grab zu finden. Sollten die Helden dabei nicht auf eigene Möglichkeiten (etwa die Hilfe von Dschinnen) zurückgreifen können, sollten sie sich mit der örtlichen Unterwelt auseinandersetzen. Dabei ist es natürlich hilfreich, wenn sie von Shulamundes Aktivitäten wissen, ansonsten müssen sie erst einen passenden Ansprechpartner finden. Hierzu sollte den Helden eine Herumhören-Probe gelingen, die um –3 erschwert ist. Schaffen die Helden die Probe nicht, ziehen sie die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich und müssen einige Stunden den wachsamen Blick der Uniformierten erdulden, bevor sie wieder ungehindert agieren können (Probe auf Gassenwissen zusätzlich um –2 erschwert). Ab einem Teilerfolg haben die Helden ein gutes Gespür für die Zwielfichtigen Rashduls erreicht, was alle weiteren Proben um +2 Punkte erleichtert. Haben sie die Probe erfolgreich abgelegt, können sie – sofern sie ihre Waffen

ablegen – den Anführer einer örtlichen Schmugglerbande treffen: **▲ Rakolusrech** (27, hager, unruhiger Blick, kratzt sich oft am Arm; Willenskraft 7 (12/12/12); SK 1). Dieser kann ihnen für eine kleine Gebühr (50 Silbertaler) einen ihm bekannten Schmugglergang zeigen, der zu den Gräbern führt.

Dazu schlägt er vor, die Kanalsysteme unter Rashdul zu nutzen, um dorthin zu gelangen, denn Einstiege näher an den Gräbern sind entweder nur schwer passierbar oder ziehen zu viel Aufmerksamkeit auf sich. Dabei stellt er den Helden frei, ob er ihnen den ungefähren Weg beschreiben soll oder ob sie ihn lieber als Führer mitnehmen möchten – was er mit weiteren 20 Silbertalern veranschlagt.

Während sich die Helden in seiner Begleitung nur einmal vor Gardisten (Menschenkenntnis 4 (11/13/12), Sinnesschärfe 8 (11/13/13), Willenskraft 5 (14/13/12), SK 1; sonstige Werte siehe Seite 99) *Verbergen* bzw. sich argumentativ (*Überreden*) gegen sie behaupten müssen, haben sie ohne Rakolusrech mehr Arbeit: Sie müssen sich in der Kanalisation mit einer Sammelprobe auf *Orientierung* (Unter Tage) –3 (15 Minuten, 7 Versuche) zu rechtfinden (beachte dabei, wie dunkel es in der Kanalisation ist: **Regelwerk** Seite 399). Versagen sie, haben sie sich verirrt und können die Probe erneut ablegen, nachdem sie nach einer Stunde wieder irgendwo an der Oberfläche angekommen sind und sich dort umschaufen konnten. Ab einem Teilerfolg haben sie die Kanalisation der Stadt verlassen und die Gänge werden höher, aber gleichzeitig schmaler (Probe auf *Orientierung* –1 statt –3). Während ihres Weges kann ihnen auch hier das ein oder andere Geschöpf der Unterwelt begegnen:

- Grabräuber mit schmutzigen Gesichtern und einigen gefüllten Beuteln, die die Helden ungehindert passieren lassen, wenn sie sie nicht angreifen oder schnell das Weite suchen (Werte wie Räuber, Seite 99)



- vor allem außerhalb der Stadt Tiere wie Gruftaseln (**Aventurischer Almanach** Seite 160) oder Höhlenspinnen (**Aventurischer Almanach** auf Seite 159)

Haben die Helden die Probe erfolgreich bestanden, sind sie in den Felsengräbern angekommen. Das gleiche Bild zeigt sich ihnen, wenn sie durch einen frontalen Durchbruch in die Grabkammern gelangt sind.

In den Felsengräbern

Eingezwängt zwischen endlosen Quadern dunkelroten Gesteins führt der Weg an einigen Totengruben vorbei bis zu einem schweren, schwarzen Tor, dahinter weiter zu einzelnen Grabnischen. Als der Weg sich zu gabeln beginnt, finden sich hier auch vereinzelte Markierungen an den Wänden, die kundige Helden als Fuchsisch identifizieren können und somit eine Orientierungshilfe haben, die zugleich bereits geplünderte Gräber und Fallen anzeigt. An den Eingängen zu den einzelnen, kleineren Grabkammern und Nischen sind jeweils die Namen der Verstorbenen in Tulamidya angebracht.

Der Weg der Helden führt beinahe gradlinig Richtung Mhanadi über leicht ansteigendes Gelände, an Mumienhöhlen, Nischen und weiteren Markierungen vorbei, denen ein verschüttetes Gangstück folgt, hinter dem schlurfende Geräusche zu hören sind – es sind tatsächlich Untote, aber das sollten die Helden höchstens vermuten können. Schließlich endet der Gang und eine Rampe führt zu einer Treppe hinauf.

Weiter oben folgen dann an einem langen Anstieg größere Grabkammern und geschmückte Gräber, die zum Teil bereits geplündert wurden. Andere, besonders prunkvolle und noch weiter oben liegende Gräber sind unberührt, hier gibt es auch Fallen, vor denen keine Zinken warnen.

- Konfrontiere deine Helden zweimal im ersten Teil und zweimal im zweiten Teil mit Fallen.
- Die Fallen werden dabei immer gefährlicher, sodass die Proben zum Entdecken und Umgehen bei jeder neuen Falle um eins schwerer werden, wobei der Malus bei der ersten Falle –1 beträgt.
- Vor den ersten drei Fallen (fallende Steine, 1W6 TP; schwingender Holzbalken, 1W6+2 TP; Speerfalle, 1W6+4 TP) warnen Zinken, sodass Helden mit der entsprechenden Fähigkeit sie frühzeitig bemerken. Die vierte Falle (Speergrube, 2W6+2 TP) ist ohne Markierungen.
- Um eine Falle ohne Hilfe von Markierungen zu entdecken, ist eine Probe auf **Sinnesschärfe (Wahrnehmen)** erschwert um den jeweiligen Malus nötig.
- Das Entschärfen gelingt mittels einer Probe auf **Schlösserknacken (Fallen entschärfen)**, ebenfalls um den Malus erschwert.
- Das Umgehen der Fallen ist auch möglich und erfordert eine Probe auf **Körperbeherrschung (Springen oder Balance)**, ebenfalls um den Malus erschwert.
- Man kann auch eine Falle gezielt auslösen, wofür man einen Stab benötigt. Auch hier ist eine Probe auf **Körperbeherrschung (Springen)** nötig, um sich in Sicherheit zu bringen, der Malus für die Probe ist aber um eins niedriger.

- Nicht ausgelöste oder entschärfte Fallen sind auch auf dem Rückweg noch gefährlich.

Haben die Helden alle Fallen überwunden, führt sie der Weg weiterhin nach oben fort. Sie sehen nach einer Weile keine Gänge oder Verbindungstunnel mehr und stehen schließlich vor einer letzten Tür, die Esmaldas Zeichen trägt.

(Namenlose) Umtriebe

Wenn du deinen Spielern zusätzliche Steine in Form von kämpferischen Herausforderungen in den Weg legen möchtest, kannst du ihnen in der Grabanlage weitere Tiere (siehe **Andere Pfade** Seite 76), aufgeschreckte Grabräuber (Werte wie Räuber, siehe Seite 99) oder natürlich auch Namenlose Häscher von Farad (Werte siehe ab Seite 97) entgegenwerfen.



Esmaldas letzte Aufgabe

Das Antlitz der Siegelwahrerin

Die Tür lässt sich mit einer Probe auf **Kraftakt (Drücken & Verbiegen)** +1 recht problemlos aufschieben, dahinter verbirgt sich die Grabkammer Esmaldas, die bei Tag von fahlem Licht erhellt wird, das durch mehrere kleine Durchbrüche in die geräumige Kammer fällt. Bei Nacht gibt es hier nur das Licht, das die Helden dabeihaben.

Die Kammer ist mit Ausnahme des Sargs Esmaldas leer und ungeschmückt. Dieser ist mit dem auf ihm liegenden und recht lebensechten Abbild des Körpers der Toten geziert, die eine Steintafel fest in Händen hält. Auf dieser Tafel von etwa 40 Halbfingern Breite ist in der Mitte ein Dorn angebracht, in mehreren Kreisen darum Zahlen und Buchstaben (Tulamidya). Den äußeren Rand der Tafel zieren die zwölf Sternbilder. Auf dem Dorn liegt eine Metallscheibe auf, die ein wenig größer ist als die Scheibe, die die Helden von Faredon erhalten haben. Sie ist ebenfalls mit einigen Dutzend Löchern versehen, die die Buchstaben und Zahlen unter ihr offenbaren, und ist abnehmbar. Auf ihrem Rand ist außerdem an einer Stelle eine kleine dreieckige Ausbuchtung, die



wie ein Zeiger nach außen und auf die dort befindlichen Sterne ausgerichtet werden kann.

Die Scheibe aus der Tasche

Die dünne Metallscheibe, die Faredeon in der Dokumententasche fand und den Helden übergab, ist aus Messing gefertigt und hat einen Durchmesser von 30 Halbfingern. Sie teilt sich in zwei Bereiche auf, die von einer gebogenen Horizontlinie voneinander abgegrenzt werden. Im oberen Teil sind etwa ein Dutzend Löcher angebracht, während auf dem unteren Teil Worte (Tulami-dya) zu lesen sind:

 siehe **Handout 17**

Die 27 erwähnten Sterne, die eingestellt werden müssen, sind folgende:

- die linke Hand Leomars, also des Helden (2)
- der rechte Fuß Rauls, also ebenfalls des Helden (2)
- die Sterne des Fuchses, ohne den angegebenen (7)
- die vorderen 4 Sterne, also der Kopf des Hammers (4)
- die Huf-Sterne der Stute (4)
- die äußersten beiden Sterne des Greifen (2)
- die, von vorne nummeriert, gradzahligen Sterne der Schlange (3)
- der helle Augenstern der Eidechse (1)
- die außenliegenden Sterne, die dem Schwert die Schneide geben (2)

Mit einem Blick auf die Sternkarte werden deine Spieler möglicherweise von selbst auf die Idee kommen, dass der Text bestimmte Sterne der dargestellten Sternbilder verschlüsselt darstellt. Um die korrekten Sterne zu bestimmen, ist eine Sammelprobe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* –2 (1 Minute, 10 Versuche) notwendig. Wird nur ein Teilerfolg erzielt, so stimmt die Reihenfolge der Sterne nicht und man erhält später zwar alle Buchstaben, aber in zufälliger Reihenfolge. Die Probe kann aber beliebig oft wiederholt werden.

Den Schlüssel erhalten

Legt man die Metallscheibe aus der Dokumententasche auf die hier liegende, muss man den Horizont (der oberen Scheibe) auf den heutigen Tag einstellen (Probe auf *Sternkunde* –3, mit unterstützender Lektüre bis zu +2). Mit der unteren kann man daraufhin die in der oberen Platte erwähnten Sterne mit dem metallenen Dreieck anpeilen. Dadurch wird durch die Kombination der Löcher in den Scheiben jeweils ein Buchstabe sichtbar. Dies kannst du mit einer Sammelprobe auf *Sternkunde* +/-0 abbilden. Jede Probe dauert 5 Minuten, wobei 9 Proben erlaubt sind. Ab einem Teilerfolg benötigt das Einstellen

der weiteren Sterne nur noch eine Minute pro Probe. Geht man erfolgreich alle erwähnten Sterne der Reihe nach durch, ergeben sich die Worte aus Handout 18.

 siehe **Handout 18**

Es ist der Wandelstern Ucuri gemeint, der sich in den letzten Tagen sehr schnell bewegt hat, um in wenigen Tagen ebenfalls in die Linearkonstellation einzutreten (*Sternkunde* +2). Peilt man nur mit der unteren Platte den momentanen Stand Ucuris an (*Sternkunde* –4; mit unterstützender Lektüre –1), wird durch die Löcher ein Knopf sichtbar, der im allgemeinen Wirrwarr der Zeichen und Zahlen wie ein O erschien. Da sich der Knopf nur betätigen lässt, wenn beide Scheiben auf dem Dorn der Platte liegen, wäre es den Helden nicht möglich, den Schalter – auch wenn bereits zuvor durch genaue Untersuchungen entdeckt – zu betätigen. Nun allerdings lässt er sich drücken, woraufhin ein vernehmliches Klicken ertönt und in einer Ecke des Raumes etwas von der Decke zu Boden fällt.

Dabei handelt es sich um den Torschlüssel zum MDCA: ein eisernes Abbild des Sternbilds der Schlange von 40 Halbfingern Länge. Auf der Vorderseite sind die Sterne des Sternbilds zu sehen, während auf der Rückseite jeweils metallene Stifte unterschiedlicher Länge angebracht sind. Auf der Vorderseite sind außerdem folgende Worte zu erkennen:

»Weise öffne das Tor zu der Prophetin Vermächtnis«



Der Mühen Lohn

Endlich haben die Helden das letzte Stück der Rätsellkette in der Hand: den Schlüssel zum MDCA. Einem Aufbruch in die Gor steht nun nichts mehr im Wege und die folgende Belohnung kann noch den letzten Schliff vor dem Finale geben:

 8 AP

DER GRIFF NACH DEN STERNEN

Die Helden haben nun alle Fragmente und Informationen gesammelt und zusammengefügt, um Niobaras Vermächtnis endlich am Rande der Wüste Gor zu finden. Hier entdecken sie nach einer herausfordernden Reise das versteckte Astrolabium Niobaras und werden dieses untersuchen, entschlüsseln und hoffentlich, mit Hesin-des Weisheit gesegnet, wieder verlassen.

Nach einem Überblick über die Expedition, die die Helden an den Rand der Wüste Gor unternehmen müssen, findest du im Folgenden den Aufbau des Finalschauplatzes sowie die Funktionsweise und den Ablauf der dortigen Ereignisse. Den Helden wird bei der Erkundung schon bald die Zeit im Nacken sitzen, da aufgrund der auftretenden Linearkonstellation und dem Einmischen von Schergen des Namenlosen die Erkundung und Erlangung der von Niobara beabsichtigten Erleuchtung nicht in aller Ruhe erfolgen kann.

Die Reise in die Gor

Ort und Zeit

Gorien und die gorische Wüste
vor dem 12. Rahja 1038 BF (dort Trockenzeit)

Nachdem die Helden in Khunchom eine recht genaue Beschreibung erhalten haben, wo das MDCA verortet ist, müssen sie sich nun auf den Weg zum finalen Schauplatz des Abenteuers begeben.

Vorbereitungen

Die Reise beginnt in Anchopal oder einem anderen Ort, von dem aus deine Helden die Expedition beginnen möchten, z. B. Rashdul. Sie sollten entsprechende Vorkehrungen treffen, sich nach Wildnisführern umhören und entsprechende Reit- und Lasttiere besorgen. Bei der Suche werden sich auch einige Kameltreiber anbieten. Unter den angeworbenen Begleitern befindet sich der Schurke *Farad el Haras* in der Gestalt des jungen Kameltreibers *Omar ibn Ruchan*.

Zwingt die Helden aber nicht, Hilfe anzunehmen. Reisen sie alleine, werden sie es, je nach eigenen Fähigkeiten, ohne ortskundige Führer schwerer haben, was du durch schwere Proben auf der Reise darstellen kannst. Andererseits halten sie die Schurken so stärker auf Abstand, was ihnen im Finale mehr Zeit verschaffen sollte. Kann er sich der Gruppe nicht anschließen, folgt Farad mit seinen Schergen den Helden heimlich. In dem Fall



solltest du der Gruppe auf der Reise einmal pro Tag eine Chance geben, mittels *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 die Verfolger kurz zu sehen. So können sie eventuell feststellen, dass sie verfolgt werden und sind vorgewarnt.

Spiele die Suche aus und unterstütze sie mit einigen Würfelwürfen. Nicht jeder der ortskundigen Führer ist bereit, die Reise auf sich zu nehmen, da es in der Nähe der Gor spuken soll. Allerdings können die Helden mit einer Erfolgsprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* einen kundigen Führer finden, der sie bis zum Rand der gorischen Wüste bringt. Die QS gibt dabei einmal die Dauer der Suche an, zum anderen aber auch, wie gut man mit ihm verhandeln kann.

- 1 QS: Es dauert 2 Stunden, bis ein passender Führer gefunden wird, und mit ihm ist schwierig zu feilschen (FW Handeln 10 (12/12/12), Fertigkeitsspezialisierung *Handel (Feilschen)*).
- 2 QS: Es dauert 2 Stunden, bis ein passender Führer gefunden wird, aber er ist in Verhandlungsstimmung (FW Handel 8 (12/12/12); Probe +1).
- 3 QS: Es dauert 1 Stunde, bis ein Führer gefunden wird, aber er ist in Verhandlungsstimmung (FW Handel 8 (12/12/12); Probe +1).
- 4+ QS: Es dauert 1 Stunde, bis ein Führer gefunden wird und er braucht dringend Geld, würde gar in die Gor reisen (FW Handel 8 (12/12/12); Probe +2).

Der Preis eines Karawanenführers mit 5 Begleitern inklusive 7 Kamelen und Packesel beträgt 20 Silberstücke pro Tag. Durch zusätzliche erfolgreiche Proben kann die Karawane noch aufgestockt werden. Natürlich kannst du hier die Feilschen-Regeln anwenden (vgl. *Handel (Feilschen)* im **Regelwerk** Seite 208).

Bevor die Helden sich aufmachen, sollte noch ein kurzes Gespräch mit dem Führer über Ausrüstung und Kleidung erfolgen – einen Kämpfer, der in Vollplatte reisen will, würde der Karawanenführer wohl schlichtweg auslachen.

Was weiß mein Held über die Gor?

Probe auf *Geschichtswissen (Tuamidenlande)* +/–0, *Götter & Kulte* +/–0, *Magiekunde* +/–0, *Sagen & Legenden (Mhanadistan)* +/–0

QS 1 – Die Gor ist ein Tafelberg in den Tulamidenlanden, auf dem eine Wüste mit rotem Sand liegt. Dort gibt es praktisch kein Wasser und kein Leben.

QS 2 – Borbarad hatte dort seine schwarze Festung, deren Grundfesten noch immer dort sein sollen, ebenso wie viele der Monstrositäten, die er dort eingesperrt haben soll.

QS 3 – Die Schlacht zwischen Rohal dem Weisen und Borbarad fand in der Gor statt, wobei vermutlich viele dämonische Kräfte eingesetzt wurden, zumindest kehrte niemand mit klarem Verstand von dort zurück. Die Geister der Gefallenen sollen dort immer noch spuken, ebenso wie einige der Dämonen. Manche Gelehrte vermuten, dass die Gor die Stelle sein könnte, an der der Urgott Los die Urriesin Sumu tödlich verletzte.

QS 4 – Auch die Lande um die Gor sind karg. Es heißt, dass die einst in den Tulamidenlanden herrschenden Magiermogule das Land mit riesigen Insekten und Insektenschwärmen verheert haben.

Über Stock und Sand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr verlasst Anchopal durch das Mondtor rahjawärts. Rechterhand von euch – praioswärts von der Stadt – könnt ihr die Garnison und noch ein Stück weiter entfernt den Tamariskentempel der Peraine mit dem heiligen Hain von Anchopal sehen. Ohne diese dichte Ansammlung von Bäumen, welche den gesamten Süden der Stadt umgibt, wäre Anchopal womöglich auch von dem feinen roten Staub der Gor bedeckt. Rechts und links der Straße wachsen Hirse und auch einige Arangenbäume. Bald durchquert die Straße das außerhalb der Stadt



gelegene Rahjaviertel Anchopals mit dem Pilgertempel der Pe-raine. Hinter dem Rahjaviertel biegt euer Führer bald von der Straße Richtung Gor ab, vorbei am Tamariskenhain, über stets trockener und staubiger werdenden Grund. Drückende Hitze liegt auf der Landschaft, doch nach einiger Zeit meint euer Führer, das Wetter werde sich womöglich am Abend deutlich abkühlen, da sich im Westen der Gor bereits dunkelgraue Wolken zeigen. Der Tafelberg ist schon deutlich am Horizont hinter zwei großen Hügeln zu erkennen. Bleibt zu hoffen, dass ihr diesen lebensfeindlichen Ort schnell wieder verlassen könnt.



Von Anchopal führt der Weg vorbei an einer Anhöhe und dann in direktem Weg auf den Tafelberg zu. Aufgrund der Hitze legen die Helden nur 18 Meilen zurück, sodass die Reisegruppe kurz nach Mittag bereits den Tafelberg erreicht.

Mittags – die Sonne brennt



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bald nachdem die Sonne im Zenit steht, erreicht ihr den Tafelberg der gorischen Wüste, der über 100 Schritt vor euch aufragt: zerklüfteter roter Sandstein mit einigen kleinen Schluchten, die sich in das Hochplateau hinein gegraben haben. Weiterhin könnt ihr viele scharfe Kanten in bizarren Formen ausmachen. Beständig weht hier ein laues Lüftchen, das eure aufgeheizten Leiber ein wenig kühlt, dafür aber auch den Sand der Wüste in eure Gesichter bläst. Die Luft flimmert so stark, dass der Blick in die Ferne verschwimmt. Daher wird der Wasserschlauch zu eurem besten Freund – vielleicht neben dem treuen Reittier, welches einen trägt. Und bald schon wird es Zeit für eine Rast.



Die Region ist sehr unwirtlich und jeder, der sich länger hier aufhält, muss sich mit den Gegebenheiten auseinandersetzen. Lass deine Helden die Auswirkungen der Hitze spüren, mach ihnen das Leben schwer, indem du sie z. B. regelmäßig an ihre Wasservorräte erinnerst oder schwer schleppenden Helden die zusätzliche Hitzestufe für Anstrengungen aufbürdest (zum Spielen mit den Auswirkungen von Hitze, Flüssigkeitsmangel, etc. kannst du die Regeln ab Seite 346 im **Regelwerk** verwenden), aber denk daran, dass noch ein forderndes Finale vor ihnen liegt.

Am Rande der Gor



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit fortschreitendem Sonnenstand ist es möglich, eine gewisse Zeit im Schatten des gigantischen Tafelberges zu reisen, so

dort nicht zu viele Steine und Geröll herumliegen und das Gelände dadurch unwegsam wird. Der Wind pfeift über die gorische Steppe – hier wächst so gut wie gar nichts. Man sagt, der Boden sei noch immer verdorben, als sei das Land einst gestorben, als die Magiermogule hier ihren Schrecken verbreiteten. Es ist schon fast Abend, als ihr zu einer Schlucht kommt, die

Khoramsbestie

Verbreitung: Mhanadischer Raum

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 66 bis 80 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 15 **CH** 12

FF 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 11

Biss: AT 13 TP 1W6+4(+Krankheit)* RW kurz RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Anzahl: 1W3+3 (kleine Rotte) oder 1W6+6 (mittlere Rotte) oder 2W20+20 (große Rotte)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; Ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest der Rotte.

Tierkunde (Wildtiere):

- ◆ **QS 1:** Khoramsbestien sind vor allem in der Nacht aktiv.
- ◆ **QS 2:** Ihre Bisse sind gefährlich, da sie als Aasfresser leicht Krankheiten übertragen können.
- ◆ **QS 3+:** In größeren Gruppen sind Khoramsbestien mutiger und aggressiver.

Jagd: –3

Sonderregeln:

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

***Krankheit:** Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber), 15-17 (Lutanas), 18-20 (Tollwut, siehe **Aventursicher Almanach** auf Seite 129). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status **Krank** (siehe **Regelwerk** auf Seite 36).



sich in den Tafelberg hineingefressen hat. Nach einer halben Meile geht diese Schlucht jedoch auf 20 Schritt Höhe weiter, sodass man hinaufklettern müsste. Kann das der richtige Weg sein? Der Himmel wirkt düster, doch ob euch noch ein Gewitter droht oder nur eine gewaltige Wolke des Staubes über euren Köpfen hängt, ist schwer zu sagen.



Mit einer erfolgreichen Sammelprobe auf *Orientierung* (Werte eines Karawanenführers: FW 11 (12/12/12), wüstenkundig) wird ersichtlich, dass man sich sicher noch nicht zwischen Anchopal und Birchaluk befindet. Falls die Helden sichergehen wollen, oder wenn die Probe misslingt, hilft eine Probe auf *Klettern* –2 weiter. Der Stein ist teils scharfkantig und sieht trotz vieler Griffmöglichkeiten nicht überall stabil aus. Misslungene Proben sollten nicht in einem Absturz enden, sondern nur in Verletzungen und 1W3 SP durch Abschürfungen und kleinere Schnitte. Nehmen die Helden dieses Tal in Augenschein, wird klar, dass es nicht das gesuchte ist.

Eine Nacht zu Füßen der Gor

Nachts wird es deutlich kälter, doch hier am Rand der Gor ist es nicht so extrem wie auf dem Plateau selbst. Einen vernünftigen Lagerplatz zu finden, ist mit den vielen windgeschützten Einbuchtungen des Tafelbergs leicht möglich.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die untergehende Praiosscheibe lässt den Tafelberg im blutigen Rot erstrahlen. Plötzlich hört ihr ein Summen wie von einem Schwarm aufgeschreckter Heuschrecken oder Bienen, das innerhalb kurzer Zeit zu einem kräftigen Brummen anschwillt, dann langsam schriller wird und schließlich in einem steten Heulen endet. Ist das nur das Heulen des Windes oder sind da nicht sogar Tier- oder Menschenschreie zu hören?



Wache Helden vernehmen noch ein anderes Heulen und ein irres Lachen. Mehrere Schatten bewegen sich aus dem Halbdunkel auf das Lager zu. Die wolfsgrößen Wesen kreisen das Lager ein und fallen dann über die Helden her: eine mittlere Rotte Khoramsbestien! Natürlich sind es nicht nur Khoramsbestien, die den Helden hier das Leben schwermachen können. Auch viele kleinere Tiere, wie z. B. Vogelspinnen (siehe Seite 70), können die Helden die Natur sehr intensiv erleben lassen. Beachte auch die Modifikatoren für die Regeneration (**Regelwerk** Seite 398).

Das Schlangental

Um das MDCA öffnen zu können, muss die Linearkonstellation der Wandelsterne am Himmel stehen: Die Wandelsterne reihen sich im Sternbild des Helden so



auf, dass es aussieht, als ob sie einen Speer bilden, mit dem dieser nach dem Sternbild des Drachen zu stechen scheint. Dies ist ab dem Nachmittag oder Abend des 12. Tages des Rahjamondes 1038 BF der Fall. Daher solltest du darauf achten, dass deine Helden den Eingang ins Tal und das Portal des Bauwerks zur rechten Zeit erreichen. Sollten deine Helden von der Reise entkräftet das Portal erreichen, solltest du ihnen eine letzte Ruhephase vor dem Finale zugestehen. Daher kannst du, je nachdem wie sich deine Spieler geschlagen haben oder wieviel Zeit sie noch benötigen, die Reise zum Tal verkürzen oder verlängern. Erkennen kann man die Linearkonstellation erst am Abend des 12. RAH, wenn die Sterne sichtbar werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stunden um Stunden quält ihr euch bereits wieder durch die trockene Steppe, die Luft flirrt und lässt Bilder vor eure Augen treten, die im nächsten Moment verschwunden sind. Doch die rote Felswand an eurer Seite ist unerbittlich und zu zerklüftet, um nahe genug und damit in ihrem Schatten zu wandern. Wieder ein Vorsprung, um den ihr herumgezogen seid, ohne dahinter etwas Anderes als Felswände und Steppe zu erblicken. Doch da ruft einer der Kameltreiber und deutet aufgeregt auf einen tiefen Schatten an der Wand. Eine Schlucht! Beinahe hättet ihr sie übersehen. Ihr dunkler Schatten verspricht Kühlung und, hoffentlich, ein gut gehütetes Geheimnis. Der Eingang zur Schlucht ist gut 15 Schritt breit und verjüngt sich danach schnell auf 5 Schritt Breite. Als ihr hineingeht, seht ihr, dass es dahinter wieder breiter wird, aber auch bald das Ende der Schlucht zu sehen ist, verdeckt von einer roten Sanddüne, die sich in sechs Schritt Höhe bis zur Mitte der Schlucht hinzieht.



Der Weg durch die Schlucht

Lass deine Spieler eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –3 würfeln, um herauszufinden, dass die Felswand rechterhand etwas merkwürdig aussieht und bei Berührung nachgibt wie ein großes Stück Stoff. Tatsächlich bedeckt eine Stoffplane eine 3 Schritt hohe und

1,5 Schritt breite Felsspalte, durch welche man in einen weiteren, deutlich größeren Bereich blicken kann. Hat man die Plane einmal gefunden, kann man diese ausgraben, mit einer Waffe zerteilen oder von den Haken reißen, an welchen sie an den Wänden befestigt wurde. Nach dem Engpass erweitert sich dieser Teil der Schlucht immer weiter, bis man nach fast 10 Schritt einen runden Kessel von gut einem Dutzend Schritt Durchmesser erreicht, dessen Wände mehrere künstliche Aushöhlungen haben, die teilweise von Brettern geschützt und verdeckt sind.

Bei näherer Betrachtung handelt es sich wohl um ein abgelegenes Schmugglerversteck (leider ist aktuell nichts von Wert zu finden). Linkerhand der Felsspalte führt ein kleiner Gang weiter in den Tafelberg hinein. Aus dieser verschütteten Passage ragen einige Knochenteile heraus. Über diesen Punkt sind die abergläubischen Schmuggler nie hinausgelangt. Es ist offensichtlich, dass hier der Überhang einer Felsnadel herabgestürzt ist. Proben auf *Steinbearbeitung* und *Wildnisleben* lassen erkennen, dass hier keine Einsturzgefahr mehr droht.

Um sich einen Weg durch den Geröllhaufen zu bahnen, ist eine Gruppensammelprobe in *Steinbearbeitung* -1 notwendig. Unterstützend können Proben auf *Kraftakt* -3 abgelegt werden. Für die Sammelprobe gilt: Zeitintervall 2 Stunden, maximal 5 Leute können gleichzeitig bei der Arbeit helfen. Ab 6 QS ist es möglich, über eine Sand-/Gerölldüne hinwegzuklettern, allerdings ist dafür dann eine Probe auf *Klettern* +1 nötig, bei deren Scheitern man abrutscht und 1W6 TP Schaden nimmt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem der Eingangsbereich überwunden wurde, könnt ihr den schmalen Pfad durchschreiten und kommt in ein großes Rund von gut 25 Schritt Durchmesser, welches sich vor euch nach rechts hin erstreckt. Euch gegenüber verläuft an der Felswand entlang eine natürliche steinerne Treppe, gestützt von einigen Felsnadeln, hinauf in die Nähe eines kleinen Plateaus. Der Boden des Runds scheint abgeschliffen zu sein und aus Granit zu bestehen, sodass Wasser dort nicht in den Boden eindringt und sich ein kleiner See gebildet hat. Am Rand des Sees kann man trockenen Fußes bis zur Felswand kommen. Der See ist knietief, sein Boden scheint jedoch ein leichtes Gefälle in Richtung der Felswand zu haben. Dort ist in der Felswand der Rest eines steinernen Torbogens zu sehen, der offensichtlich fast komplett unter Wasser steht.



Die Helden haben jetzt verschiedene Möglichkeiten, weiterzukommen: Entweder traut sich jemand in das trübe Wasser hinein und taucht (*Schwimmen (Tauchen)* -1) oder sie nehmen den Weg über die steinerne Treppe und springen auf das Plateau. Dieses liegt einen halben Schritt höher als die Felstreppe und kann daher nur mit einem Sprung über 2,5 Schritt erreicht werden. Es hat eine Fläche von gut 6 Schritt Durchmesser und eine

mächtige Felsnadel am anderen Ende. Da man nur einen sehr begrenzten Anlauf hat, muss man eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* -1 schaffen, um auf dem Plateau zu landen, ansonsten stößt man sich an der Kante und erleidet 1W3 SP. Oben kann dann mittels *Fesseln (Netze knüpfen)* +/-0 eine Seilbrücke errichtet werden, wenn man das Material dabei hat. Anschließend muss man sich dann nur noch in den Wasserzulauf abseilen. Hierfür ist eine Probe auf *Klettern* +2 nötig.

Folgt man dem Wasserlauf, erreicht man einen See, der mittels eines Damms aufgestaut wurde. Um auf den 1 Schritt über die Wasseroberfläche ragenden Damm zu klettern, ist eine Probe auf *Klettern* +2 nötig, da man am Rand des Sees bis zum Damm kommen muss. Scheitert die Probe, fällt man ins Wasser, wird nass und erleidet Abschürfungen (1W3 SP). Auf der anderen Seite des Damms kann man sich ohne große Probleme abseilen (*Klettern* +2). Dahinter liegt nach einigen Schritt eine Felswand, in der ein Felsspalt in eine natürlich Höhle führt.

Der weitere Weg ist ein langsam ansteigender und gewundener Felsentunnel. Kleine scharfe Kanten und eine niedrige Decke lassen beklemmende Gefühle aufkommen. Am Ende öffnet sich der Tunnel in ein kleines Tal, an dessen Fuß ein kleiner Bach fließt. Solche Wasserstellen sind natürliche Zisternen in einer Felsformation, welche meist durch Grundwasser gespeist werden und somit ständig mit Wasser gefüllt sind. Auf der anderen Seite des Tals wurde kunstvoll ein Gebäude – oder gar eine Stadt – in den Fels geschlagen. Viele kleine Ausgänge von Höhlengängen sind in der Höhe zu sehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr aus der Tunnelöffnung schreitet, öffnet sich vor euch ein Tal, an dessen Fuß ein kleiner Bach fließt. Doch so groß das Wunder von fließendem Wasser in diesem trockenen Gebiet ist, was ihr auf der anderen Talseite erblickt, ist in dieser wüsten Gegend noch unglaublicher: In den Fels geschlagen seht ihr dort ein Portal, dessen gigantische Dimensionen euch erst auf den zweiten Blick klar werden. Die Säulen, die die Pforte säumen, müssen um die 10 Schritt aufragen, der reich verzierte steinerne Bogen über dem Tor reicht sogar noch höher. Im Felsen, der sich hinter diesem Eingang in die Höhe streckt, könnt ihr viele kleine Höhlenausgänge ausmachen. Dies muss es also sein, Mha'-Dscharot al'Chaima'ashtanim, das altherwürdige Zentrum des Sternenzelts.



Der Mühen Lohn

Die Helden haben nicht nur das Schlangental erreicht, sondern auch alle Hindernisse auf dem Weg zum Portal des MDCA überwunden. Neben einer letzten Ruhepause vor dem schweißtreibenden Finale haben sie sich auch einige weitere AP verdient:

📖 4 AP

Mha'-Dscharot al'Chaima'ashtranim

In diesem Abschnitt stellen wir dir die Räumlichkeiten vor, die auf der untersten Ebene mit dem Portal und einem Wasserkraftantrieb beginnen und sich, durch eine große steinerne Wendeltreppe verbunden, nach oben hin durch den Felsen bis zu einer Plattform auf dem Tafelberg der gorischen Wüste fortsetzen. Im Folgenden findest du eine Beschreibung der Funktion der Räume sowie eine Abfolge von Eskalationsstufen, die beschreiben, was mit Fortschreiten des Abenteuerfinals in den jeweiligen Räumlichkeiten geschehen kann. Das MDCA besteht dabei nicht nur aus den unten aufgeführten Räumen, sondern ist weiter verzweigt. Die

Beschreibungen geben nur die wichtigsten Punkte im MDCA wieder. Darüber hinaus finden sich überall Abzweigungen, verschüttete Räume, kleine Durchgänge, gewaltige Portale und riesige Säle. Du kannst natürlich jederzeit weitere Räume ergänzen und ausschmücken. Verlange auch Proben auf *Orientierung*, die anfangs um -3 erschwert sind und mit der zunehmenden Erkundung auf eine Erleichterung von +1 steigen.

Einen kurzen Überblick auf die allgemeinen Hintergründe des MDCA findet sich in der Einleitung (siehe Seite 9). Falls du dich wunderst, wie so eine riesige Anlage von Niobara mit wenigen Getreuen errichtet worden sein soll, bedenke, dass sie nicht selbst bauen ließ, sondern bereits lange existierende Gebäude vorfand und nur für ihre eigenen Zwecke nutzte.

Da den Helden die Zeit in Form der Linearkonstellation und die Gegner in Form von Farads Häschern im Nacken sitzen, kannst du die folgende Eskalationstabelle benutzen. Dadurch erhält das Finale eine weitere Dynamik, bei der die Helden die Zerstörung des MDCA hautnah zu spüren bekommen. Nicht in jedem Raum wird eine Eskalationsstufe eine Auswirkung haben. Weiterhin bekommst du Empfehlungen, wann du welche Stufe einsetzen kannst.

Die Eskalationsstufe in der Übersicht:

Stufe	Beschreibung
Stufe 0: Alles ruhig.	Die Helden werden nicht bei ihren Untersuchungen gestört. Dies ist bei der ersten Erkundung und Untersuchung des Mechanismus der Fall.
Stufe 1: Leichtes Zucken.	Unmerklich tut sich etwas und die ersten Schwierigkeiten und Probleme treten auf. Haben die Helden erstmalig den Mechanismus in Gang gesetzt, kannst du zu dieser Stufe übergehen.
Stufe 2: Störenfriede.	Die Helden sind nicht allein und die ersten Kultisten des Namenlosen verschaffen sich Zutritt. Sobald die Helden Stufe 1 gut überwunden haben, kannst du mit Stufe 2 die Gruppe eventuell teilen und die Aufgaben dadurch schwieriger gestalten.
Stufe 3: Erste Schäden.	Die Auswirkungen der nahenden Linearkonstellation werden immer spürbarer. Wackelnder Boden, Risse im Mauerwerk, Mechanismen, die kaputtgehen. Zu der Bedrohung der gegnerischen Kämpfer gesellen sich technische und mechanische Probleme. Dadurch erhöhst du die Schlagzahl und das Finale gewinnt noch mehr an Fahrt.
Stufe 4: Akute Bedrohung.	Die Lage wird sehr bedrohlich, Felsbrocken stürzen von der Decke herab, der Mechanismus ist zum Großteil zerstört, es können nur noch wenige Informationen gewonnen werden. Diese Stufe läutet die endgültige Zerstörung von Niobaras Refugium ein. Damit sorgst du dafür, dass deine Helden nur begrenztes Wissen erlangen können.



Stufe 5: Unter- gang. Das Astrolabium stürzt ein und die Helden müssen fliehen und um ihr Leben fürchten. Doch auch die Schergen des Namenlosen werden die Räume verlassen. Hiermit beendest du das furiose Finale und leitest zum Ausklang über.

Möchtest du einen weiteren Druckfaktor einbringen, kannst du auch eine gewisse Spielzeit für Wechsel der Eskalationsstufen festlegen und so beispielsweise jede halbe Stunde die nächste Eskalationsstufe einleiten. Am Ende bleibt es an den Abenteurern, die Erkenntnisse zu entschlüsseln und mit den Folgen umzugehen. Selbstverständlich werden sie auch den verdienten Lohn erhalten, allerdings mag dies teilweise ein ganz neues Abenteuer sein.

Namenslose Umtriebe

Mit der 2. Eskalationsstufe betreten die Schergen des Namenlosen auf Geheiß von Farad das MDCA. Dabei ist es wichtig, dass die Anzahl der Gegner an die Kampfkraft deiner Gruppe angepasst wird. Farad ist entweder bereits unerkannt im Gefolge der Helden angereist oder er hat diese mit seinen Schergen verfolgt. Im letzteren Fall solltest du den Beginn der 2. Eskalationsstufe aber etwas länger hinauszögern, ebenso, wenn die Helden Vorkehrungen treffen, um etwaige Verfolger aufzuhalten. Das Ziel Farads ist zum einen, die Erkenntnisse der Helden zu erlangen und das Wissen für seinen dunklen Gott zu nutzen, und zum anderen, sie zu sabotieren oder sogar am Verlassen des MDCA zu hindern. Immer wenn die Helden das Gefühl haben, es läuft gut, kannst du die Schergen agieren lassen. Sei es durch Sabotage der Mechanik oder des Wasserantriebs, Freisetzen eines Dämons oder einem Kampf auf den Stufen der steinernen Treppe. Als eines steht dir alles zur Verfügung, was Farad aufreiben konnte, und er selbst natürlich ebenso. Entsprechende Werte findest du im Anhang ab Seite 95. Am Ende sollte allerdings mindestens Farad entkommen, da er Aventurien für die Zukunft weiter als Schurke erhalten bleiben und das von ihm gewonnene Wissen verbreiten soll.

Das Portal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich das monumentale Steinportal, welches komplett aus dem Fels herausgeschlagen wurde. Die Dimensionen sind so gewaltig, dass ihr euch wie ein kleines Sandkorn in der Wüste Khôm fühlt. So unbedeutend, aber dennoch Bestandteil des großen Ganzen. Was mag sich wohl in diesem gewaltigen Bauwerk verbergen? Auf den über 10 Schritt hohen Säulen seht ihr hoch über euch reich verzierte Kapitäle, der Boden besteht aus riesigen Steinplatten und selbst die Tür vor euch ist so gewaltig, dass ihr nicht mal bis zur halben Höhe reicht.

Nachdem ihr den Schlüssel hervorgekramt und selbigen in die vorgesehene Vertiefung eingefügt habt, an die ihr trotz der riesigen Dimensionen ohne Probleme herankommt, vernehmt ihr ein leises Klicken und die gigantische Tür lässt sich überraschend einfach aufstoßen. Sand knirscht, Staub fällt von oben herab, ein Windhauch ist zu spüren und wirbelt zusätzlich noch mehr Sand



auf, nimmt euch die Sicht. Durch den diffusen Schleier aus Licht, Staub und Sand blickt ihr in das Dunkel. Es scheint so, als wäre das Portal nur der Anfang eines gewaltigen Bauwerks. Ihr blickt in einen riesigen Raum, dessen Deckenhöhe ihr nicht abzuschätzen vermögt. Zur Linken seht ihr wieder den Bach und eine gewaltige Konstruktion aus Holzrädern, zur Rechten verjüngt sich der Raum und führt zu einer steinernen Treppe. Von dieser scheinen noch weitere kleinere Gänge abzuzweigen.



Die steinerne Treppe

Alle Ebenen des MDCA werden von einer einzigen Wendeltreppe verbunden, die aus dem massiven Fels geschlagen wurde. Vom Anfang unten am Wasserrad bis zum oberen Ende an der Beobachtungsplattform überwindet sie mehrere Hundert Schritt Höhe. Die Treppe ist so breit, dass vier Personen nebeneinander laufen können, selbst bei einem Kampf hat man hier genügend Platz und muss nur aufpassen, nicht über die Stufen zu stolpern. Wer zu nah an die Innenseite gerät, muss aber vorsichtig sein: Es gibt kein Geländer, das einen Sturz verhindern würde, und durch die großen Abstände zwischen den einzelnen Ebenen kann so ein Fall für unvorsichtige Personen schnell mehrere Schritt in die Tiefe gehen.

Der Wasserantrieb – Muharrik Almiah

Der Raum wird von einem gewaltigen Holzschaufelrad dominiert, das über Wellen und Zahnräder an ein Antriebsgestänge gekoppelt ist. Allerdings steht diese



Konstruktion still. Um zuerst einmal die Funktionsweise zu verstehen, muss eine Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* –3 gelingen.

Durch das Wasserrad wird mit Hilfe von Antriebsgestängen eine Kraftübertragung auf ein höher gelegenes System ermöglicht. Dabei ist das Gestänge aus Metall gefertigt, da es wohl gewaltige Kräfte benötigt, um bewegt zu werden. Sicherlich ist es auch möglich, das metallene Gestänge, das in der Decke verschwindet, zu erklimmen (pro Stockwerk zwei Proben auf *Klettern* –3). Mit sehr viel Geschick und Verrenkungen kann man sich mit Sammelpunkten auf *Körperbeherrschung* –3 (15 Minuten, 7 Versuche; bei Misserfolg 1W3 SP durch Quetschungen und Abschürfungen) von Raum zu Raum weiter durch die Mechanik bewegen und ihren genauen Verlauf herausfinden: Sie überträgt vom Wasserantrieb ausgehend die mechanische Energie an das Astrolabium (siehe Seite 89), das – bei einer bestimmten Einstellung desselben – die Energie an die Himmelskammer (siehe Seite 91) weitergibt.

Der Fluss führt derzeit nicht über das Wasserrad. Das erklärt auch, warum die gesamte Konstruktion in einem so guten Zustand ist. Um das Wasser als Antriebskraft zu nutzen, muss eine Schleuse, die sich weiter hinten im Raum befindet, wieder geöffnet werden. Dazu braucht es viel Kraftanstrengung in Form einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –3. Einmal geöffnet, lässt sich die Schleuse nicht wieder schließen, da die Mechanik, seit Jahrhunderten nicht bewegt, ihrem Alter Tribut zollt und zerbricht.

Bei einer genaueren Inspektion fällt auf, dass ein paar Gegenstände fehlen, um die Konstruktion wieder in Betrieb zu setzen:

- ein langer Hebel zum Entriegeln der Sperre am Rad
- ein Zahnrad, welches für die Kraftübertragung noch eingesetzt werden muss
- ein weiterer Hebel, der das Getriebe einlegt

Diese Gegenstände können die Helden im Funduq (siehe

Seite 86) finden. Die Montage jedes dieser Gegenstände ist mittels einer Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* –1 machbar, wobei passendes Handwerkszeug, das sich an verschiedenen Orten im MDCA finden lässt, zwingend erforderlich ist. Ist der Antrieb in Bewegung, ist die Probe um –3 erschwert. Nach drei Fehlversuchen oder einem Patzer ist das betreffende Bauteil zerstört und muss ersetzt und improvisiert werden, eventuell erleidet der Held auch einige Quetschungen (1W6 SP bei laufendem Antrieb).

Eskalationsstufen im Wasserantrieb

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	keine Auswirkungen
Stufe 2	Die Mechanik klemmt, es bewegt sich nichts weiter und sie muss erst wieder mit einer Probe auf <i>Mechanik (komplexe Systeme)</i> +1 entriegelt werden.
Stufe 3	Ein Hebel ist abgebrochen, ein großes Zahnrad hat sich verklemmt. Es kracht und knarzt. Sollte nicht bald die Mechanik gestoppt werden, zerbricht sie und ist unwiederbringlich zerstört. Probe auf <i>Mechanik (komplexe Systeme)</i> +1 zum Anhalten, für die Reparatur <i>Mechanik (komplexe Systeme)</i> –1. Eventuell müssen noch Materialien zur Reparatur beschafft werden.
Stufe 4	Die Mechanik läuft, aber die altersschwachen Hebel und Zahnräder geben unter der Last nach. Zuerst brechen die Getriebe und der Halte-Hebel, sodass die Mechanik unaufhaltsam weiterläuft. Nach und nach brechen die Zahnräder und die Kraftübertragung kommt zum Erliegen.
Stufe 5	Das Wasserrad dreht sich unaufhörlich und man vernimmt ein Krachen aus der Welle. Sollten die Helden flüchten, kannst du ihnen noch einen Schreck einjagen und das Wasserrad quer durch die Halle rollen lassen. Großen Schaden sollten sie dabei nicht erleiden, aber Proben auf Ausweichen können für zusätzliche Spannung sorgen. Bei Misslingen werden sie aber nur gestreift und davongeschleudert und erleiden 1W6 TP. Sobald sie das Portal passiert haben, kracht das Rad hinter ihnen in die Steinmauer und zerbricht in viele tausend Splitter. Der Eingang ist blockiert.

Funduq al'Mhanach

Der Funduq liegt auf der nächsten Ebene über dem Wasserrad. Bestimmt durch die natürlichen Gegebenheiten des Gesteins, ist der Funduq sehr unregelmäßig angelegt und verläuft von einem horizontalen Eingangsbereich in mehreren zylindrischen Räumen aus, die vertikal nach oben und unten abgehen. Das Gewölbe ist dabei etwa 30 Schritt lang.

Eingangsbereich

Über eine kleine Stufe, die über ein ausgelagertes Regal verläuft, das überklettert werden muss, erreicht man den Eingangsbereich, der aus dem Fels herausgeschlagen ist und einige Schreibpulte sowie ein Lesepult aufweist. Aus den Wänden sind Regale herausgeschlagen, die Schreibutensilien beinhalten. Darunter sind leere Pergamente, Steintafeln mit Meißel, Federkiele, Tinte, Pinsel und Kreide, aber auch einfache Zeichenhilfen wie Winkelmesser und Lineal. Die Decke ist glattgeschliffen und leicht gewölbt.

An den Eingangsbereich schließt sich die Bibliothekshöhle an. Ein steinerner Mittelsteg führt weit in den Raum hinein, von dem aus die verschiedenen zylinderförmigen Räume nach oben und unten abzweigen und überhängende Stege und Leitern aus metallbeschlagener Steineiche erreichbar sind.

Die Deckenplatte

Diese Platte, welche sich gleich hinter dem Eingang zur Bibliothek an der Decke befindet, besteht aus schwarzem Obsidian und trägt elegante helle Inschriften auf dem dunklen Untergrund. Sie zeigt verschiedene Himmelsgestirne und Sternbilder. Die Sterne sind mit winzigen Edelsteinen dargestellt.

 siehe **Handout 19**

Dieselben Bilder der Gestirne und Sternbilder finden sich einzeln an den jeweiligen Schächten (ohne Inschrift), wobei die Sternenleere eine leere Platte ist. Zunächst müssen sich die Helden orientieren und zurechtfinden. Die Helden sollten die Zuordnung der verschiedenen Abteilungen problemlos vornehmen können.

Bibliothekshöhle

Die zylindrischen Regale haben Ausmaße von ca. 10 Schritt Höhe und 4 Schritt Durchmesser. Die nach oben führenden sind am oberen Ende unregelmäßig spitz zulaufend, die nach unten führenden enden auf waagerechten Böden.

- Die Regale sind über Leiterkonstruktionen, die im Laufe der Jahrhunderte an Stabilität verloren haben, erreichbar. Die anderen Helden können die kletternden durch Anweisungen und Kletterhilfen unterstützen.
- Jeder Schacht verfügt über ein angebrachtes Metallkonstrukt, an dem man verschiedene Einstellungen vornehmen kann.
- Auf einem waagrecht montierten, festen äußeren Ring sind die Inschriften PRA - EFF - FIR - RAH entsprechend der vier Himmelsrichtungen eingraviert.
- In diesem Ring liegt eine drehbare innere Scheibe, in die senkrecht ein ebenfalls drehbares Rad eingesetzt ist. Wenn du gerade an das Aussehen einer Kreissäge denkst, liegst du nicht völlig falsch.
- Dreht man die Scheibe, so kann man das Rad in eine bestimmte Himmelsrichtung ausrichten.
- Am Rad selbst gibt es einen Zeiger, den man durch Drehen des Rades auf einen bestimmten Winkel einstellen kann. Dazu verfügt es alle

24° („Fünftehtelkreis“) über eine deutliche Einkerbung.

- Jeder „Fünftehtelkreis“ ist durch 9 kleinere Einkerbungen in zehn kleinere Teile aufgeteilt („Zehntelkreis“).

Die Textstellen

Die Textstellen haben die Helden bereits in den anderen Szenarien erhalten. Nun ist es an der Zeit, diese auch gewinnbringend einzusetzen:

- Zuerst wird die Entschlüsselung des Themenkomplexes der Textstelle genannt, mit dem man die richtige Seitenhöhle findet.
- Danach folgt die Himmelsrichtung und der Winkel. Dieser ergibt sich aus den beiden angegebenen normalen Zahlen, von denen die erste den Fünftehtelkreis (24°) und die zweite den Zehntelkreis (2,4°; ist ein Zehntel des Fünftehtelkreises, nicht des Vollkreises) angibt. Mit dem Winkelrad kann so die richtige Stelle in der Seitenhöhle anvisiert werden.
- Die Bedeutung der beiden Zahlen für die Winkelangabe lässt sich mit einer Probe auf *Rechnen* -1 erschließen. Bewanderte Sternenkundler erhalten eine Erleichterung von QS/2 durch eine gelungene Probe auf *Sternkunde*.
- Zum Einstellen des Winkelrades sind erfolgreiche Proben auf *Rechnen* und *Mechanik* notwendig, da die Räder sehr eingerostet sind.
- Die erste bosparanische (römische) Ziffer gibt nun die Nummer des richtigen Regals in diesem Bereich, die zweite den richtigen Abschnitt in diesem an. Die Nummerierung startet dabei unten und nimmt nach oben zu, ist aber auch an den Regalen angebracht.
- Hat man den Abschnitt gefunden, muss man anhand der Textstelle das dort befindliche passende Werk und in diesem die zum Zitat passende Seite finden. Der gesuchte Hinweis ist dort in Form einer kleinen Plakette mit darauf eingraviertem Satz zu finden.

Mit Hilfe der Datensätze können die Einstellungen für das Astrolabium ermittelt werden. Ist dieses korrekt eingestellt, verändert sich dadurch das dargestellte Sternbild in Niobaras Himmelskammer. Die Sternbilder stellen das Vermächtnis Niobaras dar (siehe auch Seite 92).

Die erste Einstellung:

 siehe **Handout 3**

- Der Hinweis deutet auf die Borbarad-Prophezeiungen (*Geschichtswissen* +1) hin und somit auf den Prophezeiungs-Schacht, auf dessen Schild das Sternbild des Drachen zu sehen ist („Fatas' Blick“, zweiter auf der linken Seite, führt nach oben).
- Fundort: Westen, 64,8° (2 x 24° + 7 x 2,4°), 12. Regal, 9. Abschnitt

• Die aventurischen Himmelsrichtungen werden teilweise mit Götternamen benannt: Praios (PRA) für Süden, Efferd (EFF) für Westen, Firun (FIR) für Norden und Rahja (RAH) für Osten.

- Hier finden sich die Al'anfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus, auch Nostria Thamos genannt, aus denen der Satz stammt (*Geschichtswissen* +/-0).
- Nun schlägt man bei den Interpretationen des V. Spruchs nach („Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen“), dort findet man den 1. Satz.
- Falls die Helden nicht von alleine darauf kommen, kann eine Probe auf *Geographie* (Tulamidenlande) +1 oder *Geschichtswissen* (Tulamidenlande) +1 den Zusammenhang klären.
- Der 1. Satz lautet: 1058CCXIII: „wenn Hund und Fuchs gemeinsam laufen und der Herrscher fliegt durchs Gehörn.“

Die zweite Einstellung:

 siehe **Handout 9c**

- Der Spruch deutet auf Bosparans Fall (*Geschichtswissen* +/-0) hin, als Raul, der erste Kaiser des neuen Reichs, Hela-Horas, die letzte Kaiserin des alten Reichs, zwang. Damit ist der Geschichts-Schacht, auf dessen Tafel das Nordlicht zu sehen ist, der richtige („Ymras Seiten“, halboffener Schacht an der östlichen Wand).
- Fundort: Norden, 177,6° (7 x 24° + 4 x 2,4°), 9. Regal, 6. Abschnitt
- Sind das Regal und der 6. Abschnitt gefunden, finden die Helden dort ein Buch mit dem Titel „Die Verluste des 13. FIR“ (der Tag des Brandes der Kusliker Bibliothek im Jahr 0 BF, als „Ingerimms Gaben Hesindes verschlangen“; Probe auf *Geschichtswissen* (Horasreich) -1). Im Einband ist eine Plakette mit dem zweiten Satz.
- Der 2. Satz lautet: 12CCCXLII: „wenn der Held greift nach des Tieres Bein und Uthar noch im Drachen weilt.“

Die dritte Einstellung:

 siehe **Handout 14**

- Der Spruch deutet auf einen gefährlichen Umgang mit dem Namenlosen („Sternenleere“) hin, was auf den Schacht mit dem leeren Schild („gefährliches Wissen“) weist. Dieser geht vom Eingang aus gesehen auf der rechten Seite in die Tiefe.
- Fundort: Südosten, 218,4° (9 x 24° + 1 x 2,4°), unterstes Regal, 1. Abschnitt
- Das Winkelrad selbst fehlt vollständig mitsamt Rahmen. Die Helden können die richtige Richtung entweder mit einer Probe auf *Orientierung* +1 abschätzen oder mit einer Probe auf *Rechnen* -2 anhand der anderen Winkelräder abgleichen. Alternativ kann man ein anderes Winkelrad aus- und an dieser Stelle wieder einbauen, was eine Probe auf *Mechanik* -2 erfordert.
- Das genannte Regal muss erst freigelegt werden und scheint leer, aber dieser Regalabschnitt besteht nicht aus Stein, sondern einem angepassten Holzeinsatz („vergänglich“), der zur Seite geschoben werden kann. Dahinter liegt der dritte Datensatz.
- Der 3. Satz lautet: 1212I: „wenn Uthar vom Drachen verbrannt wird und des Kreuzes Zentrum ist Levthan.“

Eskalationsstufen in der Bibliothek

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	keine Auswirkungen
Stufe 2	Die Leitern schwanken leicht, Proben auf Klettern werden um -1 erschwert. Es bilden sich kleine Risse in der Gewölbedecke.
Stufe 3	Leitern kippen um und ein betroffener Held ist im Regal gefangen. Mit Hilfe von Proben auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) +1 können die Leitern wieder in Position gebracht werden. Ein Held, der im Regal festhängt, kann durch Proben auf Körperbeherrschung -1 oder Klettern -1 auch aus eigener Kraft zurück auf den Boden kommen.
Stufe 4	Durch das starke Vibrieren des Gebäudes stürzen überall Bücher, Schriftrollen und Ähnliches aus den Regalen. Das Auffinden der richtigen Information ist erschwert. Verlange Proben auf Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) -2, um das Gesuchte in dem Chaos zu entdecken.
Stufe 5	Überall fallen Felsbrocken, Regalteile, Leitern und Metallgegenstände aus der Decke. Die Felsbrocken werden immer größer. Die Helden müssen fliehen oder sie werden, wie das hier lagernde Wissen, für immer begraben.

Kolumbarium Ifriitim

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr trefft auf eine längliche Halle mit umlaufenden Simsen, auf denen Dutzende Regale stehen. In großer Höhe seht ihr darin Kanopen und Urnen aufgestellt, die einst wohl von zahlreichen Schriftzeichen verziert waren, die aber größtenteils von Satinavs Hörnern zur Unkenntlichkeit abgeschliffen wurden. Überall im Raum stehen und liegen Kisten und Gegenstände herum, vom einfachen Hammer bis zur Kristallkugel auf einem Samtkissen, die verdächtig nach einem Artefakt aussieht. Auch optische Geräte seht ihr, dazu Metallscheiben, Zahnräder und vieles mehr.



Das Kolumbarium liegt zwei Ebenen über dem Wasserad. Der gut 15 Schritt hohe Raum hat einen Durchmesser von rund 30 Schritt. Er hat verschiedene Funktionen, die du je nach Bedarf wählen kannst. Zum einen können sich in den Regalen wichtige Utensilien befinden, die den Helden bei ihrer Aufgabe helfen können. Dazu zählen Gegenstände für die Himmelskammer (z. B. Linsen, ein FLIM FLAM-Artefakt, Kerzen, Pergamentrollen) oder die Mechanik in den unteren Räumen (Zahnräder, Federn, Werkzeuge, etc.), aber auch für das Astrolabium

(Planeten, Metallstäbe, Werkzeuge, etc.). Dazu können die Helden hier auch Artefakte finden, die ihnen mangelnde Fertigkeiten ersetzen (beispielsweise MOTORICUS-Artefakte, eine Zeichenfeder, die von selbst den Sternenhimmel abzeichnet und Ähnliches).

Die Helden können hier auch Originalabschriften von Niobaras Astralen Geheimnissen und Sternkundlichen Tafeln (jeweils Inhaltsstufe III) finden, die in Leder eingeschlagen und hervorragend erhalten sind.

In einer der Kisten findet sich ein altes magisches Artefakt. Dies hat die Form einer stilisierten Flamme aus Metall, ist aber innen hohl und passt genau auf die Flamme in der Himmelskammer (siehe Seite 91). Stülpt man es auf diese drauf, leuchtet um die Flamme die Kugel eines FLIM FLAM mit QS 4 auf. Dadurch erleidet man in der Kammer keine Abzüge durch die Dunkelheit mehr.

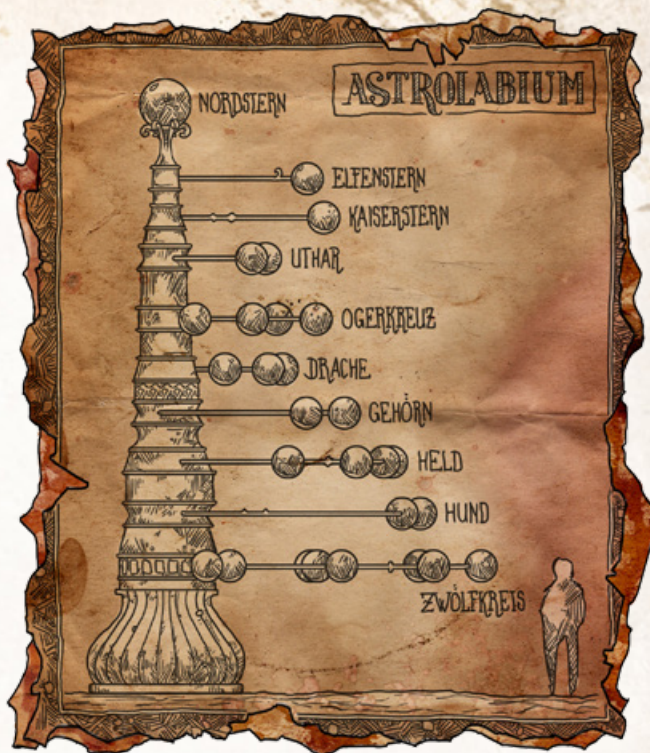
Zum anderen hast du bei einer sehr kampfstarken Gruppe die Möglichkeit, ihr weitere Aufgaben zu stellen. Im Kolumbarium können verschiedene Rohalsche Gefäße zu Bruch gehen. Es heißt, dass Rohal der Weise 77 dieser Gefäße schuf, um gefährliche Dämonen zu bannen. Du kannst auf die Dämonen aus dem **Regelwerk** ab Seite 355 zurückgreifen, um deinen Helden einen spannenden Kampf zu bieten.

Eskalationsstufen im Kolumbarium

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	keine Auswirkungen
Stufe 2	keine Auswirkungen
Stufe 3	Regale gehen zu Bruch und manches Ersatzteil kann dabei beschädigt oder ein Dämon befreit werden.
Stufe 4	Wenn du es möchtest, gehen spätestens jetzt die Gefäße kaputt, da sie von einem Sims herabstürzen und der/die Dämon/-en frei werden.
Stufe 5	Wie überall, wird auch dieser Raum bald durch Felsbrocken verschüttet werden und die Helden haben nur die Möglichkeit zu fliehen. Eindrucksvoll kannst du auch das Heulen eines Dämons beschreiben, welcher aus seinem Gefäß entkommen ist.

Das mechanische Astrolabium

In der dritten Ebene über dem Wasserrad befindet sich das Astrolabium in einem halbkugelförmigen Raum, der einen Durchmesser von 32 Schritt hat. Die Mechanik erfüllt beinahe den ganzen Platz mit ihren auf verschiedenen Bahnen und Ebenen rotierenden Himmelskörpern. Neben der Boden-Ebene, auf der man sich auf großen, schachbrettartigen Marmorplatten bewegt, besitzt der Raum noch drei Umläufe auf jeweils 7 1/2, 10 und 12 Schritt Höhe, die durch zwei Wendeltreppen an der Ost- und Westseite des Raums zugänglich sind.



Boden-Ebene

Hier befindet sich das Astrolabium selbst, das aus magischen wie nichtmagischen Metallen mit allerlei Gravuren sowie Edelsteinen besteht. Auf einer kegelförmigen Rotationsachse, die am Boden einen Durchmesser von 1,5 Schritt hat und sich nach oben bis auf 0,5 Schritt verjüngt, sitzt eine weiße Kugel von 1 Schritt Durchmesser, die den Nordstern darstellt. Die übrigen Gestirne sind kleiner, meist zwischen 30 und 70 Halbfinger durchmessend. Sie sind mittels Streben zu Sternbildern verbunden, wobei mit Ausnahme des Zwölfkreises jedes Sternbild, das am Himmel Mittelaenturiens zu sehen

Flamme der Erleuchtung

Beschreibung: eine stilisierte Flamme aus Metall, die innen hohl ist

Wirkung: In Verbindung mit der Flamme aus der Himmelskammer wird ein dauerhafter Flim Flam aktiviert, der erst endet, wenn der Gegenstand wieder heruntergenommen wird.

Kosten: 150 AsP, 15 zusätzlich permanent

Preis: 1.000 Silbertaler

QS 1: Der Zauber im Artefakt hat 10 oder mehr FP.

QS 2: Der Zauber im Artefakt besitzt etwa 10 bis 12 FP.

QS 3: Der Zauber wirkt dauerhaft.

QS 4: Der Zauber entstammt der Tradition der Gildenmagier.

QS 5: Das Artefakt erzeugt bei Auslösung um die Flamme herum die Leuchtkugel eines FLIM FLAM.

QS 6: Zur Auslösung muss das Artefakt auf ein speziell geformtes Gegenstück gesetzt werden. Nimmt man es wieder ab, erlischt die Leuchtwirkung wieder.

ist, eine eigene Drehachse besitzt und somit individuell verstellt werden kann. Die Achsen stecken ineinander und reichen von unten bis zur Höhe des zugehörigen Himmelskörpers, sodass der Aufbau treppenförmig ist. Ein geschickter Held könnte sicherlich über die stehende Konstruktion nach oben steigen. Die Drehachsen von unten nach oben sind:

- 1: Zwölfkreis: Greif (10 Sterne), Schwert (11 Sterne), Delphin (5 Sterne), Gans (6 Sterne), Rabe (7 Sterne), Schlange (6 Sterne), Eisbär (7 Sterne), Eidechse (9 Sterne), Fuchs (8 Sterne), Storch (8 Sterne), Hammer & Amboss (10 Sterne), Stute (15 Sterne)
- 2: Sternbild Hund (6 Sterne)
- 3: Sternbild Held (9 Sterne)
- 4: Sternbild Gehörn (5 Sterne)
- 5: Sternbild Drache (ca. 32 Sterne)
- 6: Sternbild Ogerkreuz (4 Sterne)
- 7: Sternbild Uthar (3 Sterne)
- 8: Einzelstern Kaiserstern
- 9: Einzelstern Elfenstern

Zwischen Boden und Zwölfkreis sind 1,5 Schritt Abstand, zwischen den Ebenen der einzelnen Achsen ist jeweils nur 0,5 Schritt Platz. Somit steht der Elfenstern in 5,5 Schritt Höhe und wird nur vom Nordstern um einen weiteren halben Schritt überragt. Ebenfalls auf der untersten Ebene befinden sich hinter einer Platte an der Wand ein Zugang zur Mechanik, sowie darüber, mittels eines morschen Gerüsts zugänglich, 9 Hebel (je einer pro Sternenebene), die jeweils individuell ohne feste Zwischenstufen zwischen „Stopp“ (unten) und „sehr schnell vorwärts“ (oben) eingestellt werden können. Stellt man alle auf die gleiche Geschwindigkeit, bewegen die Ebenen sich wie der natürliche Sternenhimmel.

Umläufe

Der unterste Umlauf ist von 380 gleichmäßig am Geländer zur Rauminnenseite hinzeigenden Metallhaken versehen. Hier können die Wandelsterne befestigt werden, Kugeln von ca. 25 Halbfinger Durchmesser, die an zwei gegenüberliegenden Seiten mit einem jeweils 15 Schritt langen Seidenseil versehen sind.

Die beiden obersten Ebenen dienen zur Beobachtung und Interpretation des unten zu sehenden Sternenhimmels, wobei zu Beginn im mittleren Umgang die Wandelsterne zu finden sind.

Die Mechanik bearbeiten

Um an Ergebnisse zu kommen, müssen die Helden verschiedene Sternkonstellationen einstellen, die jeweils eine eigene Mechanik in Gang setzen, um in der Himmelskammer eine Projektion hervorzurufen.

- Die Einstellung können sie durch bloße Muskelkraft mit Proben auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –7 bis –1 je Achse (von unten nach oben) durchführen.
- Es geht auch mit einer Kombination aus Hebeln und Muskelkraft. Die Erschwernis der *Kraftakt*-Probe wird um die halbe QS aus einer Probe auf *Mechanik*

(*Hebel*) gesenkt, wobei auch ein Bonus entstehen darf.

- Sinnvoller ist es jedoch sicherlich, wenn die Mechanik wieder in Gang gesetzt wird. Dann sind noch Proben auf *Mechanik (komplexe Systeme)* –5 nötig, um die Hebel richtig zu bedienen, wobei nach jeder erfolgreichen Anwendung der Fertigkeit die Probe um +1 erleichtert wird (maximal um +3).

Um die korrekte Sternkonstellation einzustellen, ist eine Sammelprobe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* nötig, die je nach einzustellender Konstellation erschwert ist. Passende Literatur (Niobaras Astrale Geheimnisse und Sternkundliche Tafeln) können die Probe zusammen um bis zu +6 erleichtern.

Dauer der Berechnung

QS	Dauer
QS 1:	17 Minuten
QS 2:	14 Minuten
QS 3:	11 Minuten
QS 4:	8 Minuten
QS 5+:	5 Minuten

Die einzelnen Tage bzw. Sternbilder, die es einzustellen gilt, und die man in der Bibliothek finden kann, ergeben sich anhand der gefundenen Datensätze. Die ersten beiden Angaben ergeben jeweils das Jahr in Bezug auf Bosparans Fall (normale Zahlen), und der wievielte Tag



in dem Jahr es ist als bosparanische (römische) Zahl. Es ergibt sich:

1. Satz: 1058CCXIII: „wenn Hund und Fuchs gemeinsam laufen und der Herrscher fliegt durchs Gehörn“
213. Tag (03. TSA) 1058 BF; *Sternkunde* –5
2. Satz: 12CCCXLII: „wenn der Held greift nach des Tieres Bein und Uthar noch im Drachen weilt“
342. Tag (12. RAH) 12 BF; *Sternkunde* –3
3. Satz: 1212I: „wenn Uthar vom Drachen verbrannt wird und des Kreuzes Zentrum ist Levthan“
1. Tag (1. PRA) 1212 BF; *Sternkunde* –6

Eskalationsstufen im Astrolabium

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	Die Mechanik verhakt sich. Die Wandplatte muss mit einer Probe auf Steinbearbeitung (Maurerarbeiten) +1 oder Kraftakt +/-0 geöffnet und die Mechanik mit Mechanik (komplexe Systeme) –1 wieder befreit werden.
Stufe 2	keine Auswirkungen
Stufe 3	Es lösen sich Himmelskörper, die wieder an ihrem Platz befestigt werden müssen, damit das System nicht aus der Balance gerät. Dies kann während des Betriebs mit Proben auf Körperbeherrschung (Akrobatik) –2 bis –6 oder im Stillstand mit einer Erleichterung von +2 geschehen.
Stufe 4	Erschütterungen sorgen dafür, dass das Gerät defekt ist. Irgendetwas hat sich gelöst und ist verhakt, bis eine Sammelprobe auf Mechanik (komplexe Systeme) –1 (5 Minuten, 7 Versuche) gelingt. Bei laufendem System sind zusätzlich noch zwei Proben auf Körperbeherrschung (Akrobatik) –2 als Teil der Sammelprobe nötig.
Stufe 5	Auch hier wirkt sich das nahe Ende dramatisch aus. Die Himmelskörper fallen von ihren Positionen und drohen die Helden zu erschlagen. Die Apparatur kracht und ächzt, und wird bald auseinanderbrechen und die Helden unter sich begraben. Felsbrocken, die aus der Decke brechen, sorgen ebenfalls dafür, dass die Helden diesen Raum verlassen müssen.

Niobaras Himmelskammer

Der Raum liegt vier Ebenen über dem Wasserrad und hat einen Durchmesser von etwa 24 Schritt. Die Decke ist hochgewölbt und wirkt besonders poliert, reflektiert auf jeden Fall sehr gut jede Lichtquelle. In der Mitte des Raums befindet sich eine etwa 9 Schritt durchmessende Kugel aus Metallblech, in deren Oberfläche zahlreiche Linsen und Prismen eingefügt sind. Es gibt, gleichmäßig verteilt, vier Eingänge in die Kugel. Durch diese gelangt man in das Innere, wo es zwei weitere, ineinander liegende Kugeln gibt, die ähnlich aufgebaut sind. Die äußere Kugel hat einen Durchmesser von etwa 9

Schritt, die darin liegenden von 6 und 3 Schritt. In der innersten Kugel ist eine stilisierte Flamme aus Metall fixiert. Wenn man hier einen FLIM FLAM wirkt, dann wird das entstehende Licht durch die eingelassenen Linsen und Prismen nach oben projiziert und bildet so den Sternenhimmel der zugehörigen, möglichen Zukunftsvision von Niobara ab. Dieser Himmel erscheint an der glatt gewölbten Decke. Die Mechanik für die Kugel ist an das Astrolabium gekoppelt und somit von diesem abhängig.

Was ist zu tun?

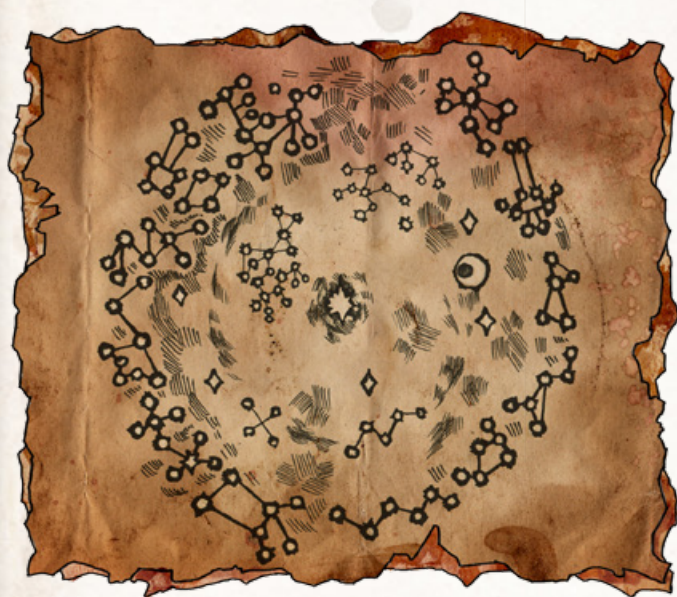
- Zuerst müssen die Helden herausfinden, dass die Konstruktion an die Mechanik des Astrolabiums gekoppelt ist. Dies kann man entweder durch eine einfache Probe auf *Mechanik (komplexe Systeme)* +1 erkennen, oder dadurch, dass die Mechanik des Astrolabiums aktiviert wird und sich hier alles bewegt. Der grobe Plan des MDCA, den die Helden in Vinsalt erlangen konnten, weist ebenfalls darauf hin.
- Weiterhin muss man die „Flamme entzünden“. Bei einem FLIM FLAM, der maximal QS 2 erreicht, kommt der Sicht-Malus zum Tragen, da keine weiteren Lichtquellen möglich sind, um die Sterne exakt zu erkennen (**Regelwerk** Seite 348, Stufe 2). Bei einem helleren FLIM FLAM gibt es das Problem dagegen nicht.
- Um die entstehenden Sternbilder festzuhalten, muss eine Gruppensammelprobe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* –1 und *Malen & Zeichnen (Zeichnen)* +/-0 (10 Minuten, 7 Versuche) gelingen. Sollte die Bewegung der Mechanik wieder einsetzen, hat jeder beteiligte Held noch eine Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* –2, um sich das gleich verschwindende Sternbild soweit einzuprägen, dass er noch eine Probe zur Sammelprobe hinzufügen kann. Maximal können sich vier Helden bei der Niederschrift beteiligen: 2 für *Sternkunde*, 2 für *Malen & Zeichnen*.
- Um die Flamme aus dem Kolumbarium zu montieren, muss bei rotierenden Kugeln (also wenn im Astrolabium die Einstellung verändert wird) eine Probe auf *Körperbeherrschung* –1 gelingen. Bei Misslingen fällt die Flamme herunter und muss zwischen den Kugeln mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* –3 geborgen werden. Bei Misslingen erleidet man 1W6+1 SP durch die rotierenden Kugeln. Stehen die Kugeln still, ist keine Probe zur Montage nötig.

Haben die Helden die Mechanik der Anlage durchschaut und im Astrolabium die korrekten Einstellungen vorgenommen, stehen sie schließlich vor Niobaras Vermächtnis. Jede der drei Einstellungen führt mit Hilfe eines FLIM FLAM oder eines entsprechenden Artefakts zu einer anderen Projektion des Sternenhimmels an der Decke der Himmelskammer. Die Sternbilder stellen mal eine düstere, mal eine verheißungsvolle Zukunft dar, aber auch hier kommt Niobaras Unschärfethesis zum Tragen: Da die Vorhersagen sehr exakt sind, ist die Aussicht auf die weitere Zukunft im Gegenzug entsprechend vage.

Die Kernaussage der Sternenhimmelprojektionen ist: Die Weltzeitwende hat begonnen und noch ist ihr Ausgang ungewiss. Es ist an den Helden, dieses Wissen und die Veränderungen, die der Menschheit bevorstehen, in die Welt zu tragen, oder im Geheimen zu nutzen.

Die Sternenhimmel im MDCA

Durch die drei Rätsel erhalten die Helden die Projektionen von drei Sternenhimmeln in Niobaras Himmelskammer. Um die Auffälligkeiten zwischen den projizierten Sternbildern und dem aktuellen Sternenhimmel zu erkennen, muss pro Sternbild eine Probe auf *Sternkunde (Himmelskartographie)* –1 gelingen.



Das erste Sternbild hat folgende Auffälligkeiten:

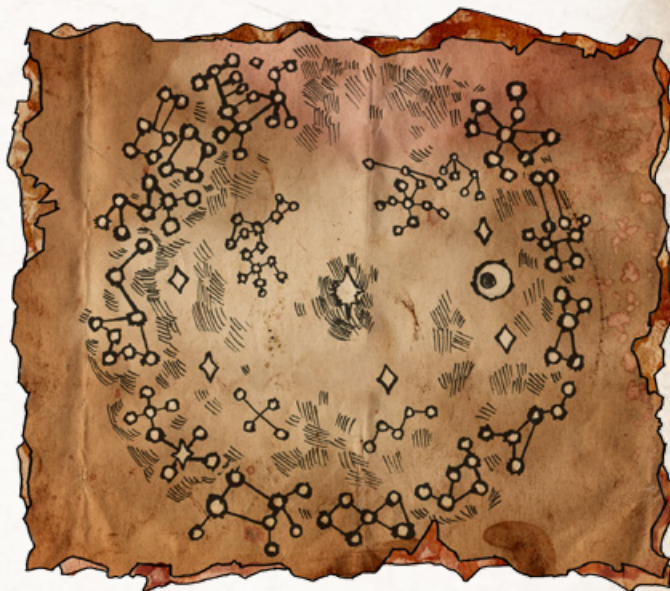
- Zwölfkreis: Alle Sternbilder sind näher in Richtung Hesinde/Firun zusammengedrückt, die Sternenleere ist größer geworden.
- Schwert: Die Spitze von Rondras Sternbild fehlt (der Saarstern).
- Elfenstern: Der Stern und die meisten seiner Begleiter sind verschwunden.
- Drache: Das größte aller Sternbilder hat beinahe die Hälfte seiner Sterne eingebüßt.

Dies ist eine eher negative Ausformung des Sternenhimmels, die den Helden zu denken geben sollte:

- Eine vergrößerte Sternenleere spricht für das Erstarken des Namenlosen.
- Die fehlende Spitze schwächt Rondras Schwert, was für Zwölfgöttergläubige ein schwerer Schlag sein dürfte.
- Das Verschwinden des Elfensterns kann als schlechtes Omen für das Schicksal der Elfenvölker gesehen werden. Andererseits steht der Stern auch für Veränderung, sein Verschwinden kann man auch als Zeichen dafür sehen, dass die vergrößerte Macht des Namenlosen Bestand haben wird.
- Der Drache steht für heftige Auseinandersetzungen. Dass er viele Sterne verloren hat, spricht entweder

dafür, dass viele heftige Schlachten ausgefochten wurden, bei denen er die Sterne verlor, oder dass die Zeit der großen Schlachten vorbei ist. Zusammen mit dem Verschwinden des Elfensterns kann man dies als Zeichen der Stagnation sehen.

- Eine weitere beunruhigende Auslegung besteht darin, das Verschwinden vieler Sterne direkt mit der Namenlosen Sternenleere in Verbindung zu bringen, die sich möglicherweise anschickt, den ganzen Himmel zu verschlucken.

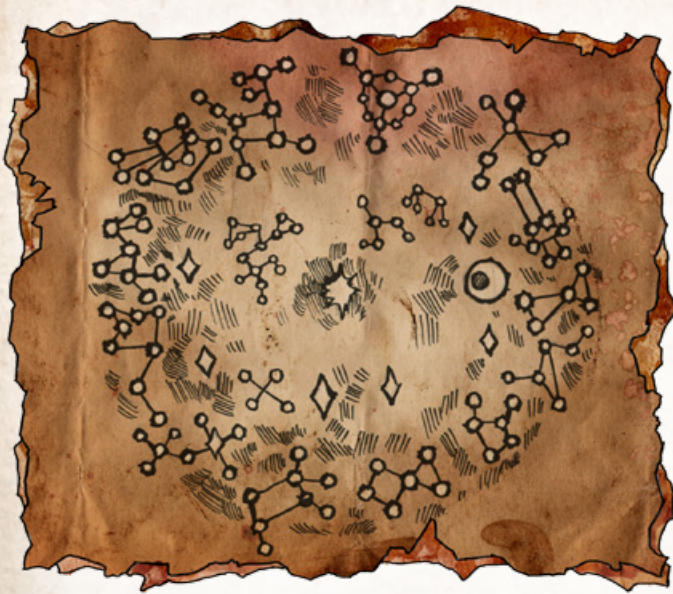


Der zweite Sternenhimmel hat folgende Auffälligkeiten:

- Zwölfkreis: Das Schwert hat seine Spitze verloren, die Schlange (Hesinde) hat sich zu einem Oroboros (sich in den eigenen Schwanz beißende Schlange) verwandelt, der Eisbär (Firun) hat ein neues Bein.
- Held: Der Kaiserstern hat sich als Kopf in das Sternbild des Helden eingefügt.
- Drache: Etwa ein Drittel der Sterne des Drachen sind verschwunden.
- Held: Die Linearkonstellation von einigen Wandeltarnen (Kor, Horas, Nandus) bleibt bestehen und dient dem Held weiterhin als Speer.

Dies ist eine eher positive Darstellung eines möglichen Sternenhimmels, die ermutigen kann:

- Zwar hat Rondras Sternbild einen schweren Schlag erlitten, doch Firun hat an Stärke gewonnen und Hesindes neue Form spricht für Vollkommenheit, Stabilität und Schutz.
- Der Kaiserstern im Helden spricht für einen fähigen Herrscher bzw. eine fähige Herrscherin, der bzw. die die Menschen als gutes Vorbild anführt.
- Verschwindende Sterne im Drachen können hier im größeren Zusammenhang auf weniger Kriege hinweisen.
- Dazu hat der Held noch einen Speer in der Hand, was für die Wehrhaftigkeit der Menschenreiche spricht. Zusammen mit Kaiserstern und Drache kann man hier eine Friedenszeit während der Regentschaft eines heldenhaften Herrschers bzw. einer heldenhaften Herrscherin sehen.



Der dritte Sternenhimmel hat folgende Auffälligkeiten:

- Zwölfkreis: Greif und Stute haben einige Sterne verloren, die zusammen mit den Sternen des (ehemaligen) Gehörns in der Sternenleere ein lila-strahlendes Sternbild in Form des Zeichens des Namenlosen gebildet haben.
- Zwölfkreis: Alle Sternbilder sind rotiert, sodass sie alle auf das neue Sternbild des Namenlosen blicken/deuten; Der Hammer liegt nun auf dem Amboss auf.
- Held: Die Arme des Helden sind verschwunden.
- Wandelsterne: Ein neuer Wandelstern ist erschienen.

Dies ist ein äußerst negativer Anblick, der eine sehr große Macht des Namenlosen zeigt. Die genaue Betrachtung eines solchen Sternenhimmels kann Zwölfgöttergläubige durchaus in große Angst versetzen:

- Alle Sternbilder der Zwölfe sind verändert und der Namenlose ist nun sichtbar. Dies spricht für eine massive Stärkung des Namenlosen, die die anderen Zwölfe in den Grundfesten erschüttert. Zumal sogar Sterne von Stute (Rahja) und Greif (Prais) zum Namenlosen gegangen sind.
- Dass der Hammer auf dem Amboss aufliegt, spricht dafür, dass Ingerimm die Hände gebunden sind. Möglicherweise sind sogar alle der Zwölfe durch das Erscheinen des Namenlosen gebunden, deuten ihre Sternbilder doch sogar auf das neue Sternbild.
- Auch der Held ist besiegt, er hat keine Arme mehr und ist wehrlos.
- Ein neuer Wandelstern in Verbindung mit dem Erscheinen des Namenlosen kann als das Erscheinen eines Halbgotts verstanden werden, der zum Gefolge des Dreizehnten gehört.

Die drei präsentierten Sternbilder stellen natürlich nur Möglichkeiten dar, die nicht eintreten müssen. Die Zukunft ist noch nicht festgeschrieben, die Weltzeitwende

hat eben erst begonnen und es ist noch völlig unklar, was die Zukunft bringt – im Guten wie im Schlechten. Für die, die sich bisher fest auf die Götter verlassen haben, mag das durchaus ein Schock sein, ein geradezu häretischer Gedanke, dass auch die Zwölfe untergehen könnten. Gesichert ist nur, es wird Veränderungen geben und es wird ein Zeitalter der Helden sein.

Eskalationsstufen

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	Eine Linse geht auf 6 Schritt Höhe bei der Bewegung kaputt und muss ersetzt werden. Dies kann durch eine Probe auf Klettern +1 geschehen. Scheitert die Probe, zerschellt die Ersatzlinse auf dem Boden und der Held rutscht hinterher: 3W6 TP Sturzschaden.
Stufe 2	keine Auswirkungen
Stufe 3	Die Mechanik blockiert. Ein Bolzen blockiert eine Welle, während die Kraft des Antriebes weiter Druck ausübt. Damit sie wieder läuft, muss eine Probe auf Mechanik +1 gelingen. Bei Misslingen erleidet der Held 1W6+2 SP.
Stufe 4	keine Auswirkungen
Stufe 5	Auch an der Spitze des MDCA wird die Vergänglichkeit des Werkes deutlich. Die großen Metallblechkugeln drehen sich von der Antriebswelle ab und rollen quer durch den Raum. Sollten die Helden nicht schnell genug reagieren, bleibt ihnen nur der Ausgang über die Antriebswelle, da die Kugeln die Tür blockieren (Klettern +1, bei Misslingen müssen sie neu ansetzen und erleiden 1W6 TP Schaden durch Schnitte von scharfkantigen Metallsplintern, die noch an der Welle hängen).

Die Plattform

Am oberen Ende der Treppe, 5 Ebenen über dem Wasserterrad, befindet sich der offene Ausgang zu einer Beobachtungsplattform. Sie ist kreisrund und hat eine ebene Oberfläche. Roter Staub und Sand haben sich hier angehäuft und werden vom Wind stetig herbeigeweht, sodass einem schnell der Atem und die Sicht genommen werden.

Es liegen noch rudimentäre Reste von Teleskopen auf dem Boden, die aber vom roten Sand begraben und blank geschliffen sind. Falls der Haupteingang des MDCA für Farad und seine Häsher nicht zugänglich sein sollte (eine zu große Karawane der Helden oder gezieltes Verschließen des Eingangsportals), werden die Kultisten den mühsamen Weg über diese Plattform ins MDCA finden, was dann aber einige Zeit dauert.

Eskalationsstufen auf der Plattform

Stufe	Beschreibung
Stufe 0	keine Auswirkungen
Stufe 1	keine Auswirkungen
Stufe 2	Falls der Zugang über das Eingangsportal nicht möglich ist: Die Schergen des Namenlosen unter der Führung von Farad verschaffen sich über die Plattform Zutritt zum MDCA. Egal von wo die Schergen letztendlich kommen, die Helden können ab nun jederzeit auf der Treppe oder in den Räumen auf sie treffen.
Stufe 3	keine Auswirkungen
Stufe 4	keine Auswirkungen
Stufe 5	Die Plattform ist eine weitere Fluchtmöglichkeit. Die Widersacher werden hierüber zu fliehen versuchen, sodass es hier noch auf der zusammenstürzenden Anlage zu einem Kampf kommen kann. Zum Abstieg über die Plattform müssen zudem Tücher vor Mund und Gesicht gehalten, zum anderen drei Proben auf Klettern erschwert um -3, -1 und +/-0 absolviert werden. Bei Misslingen einer der drei Proben kommt der Held nicht weiter, bis eine erneute Probe gelingt, wobei jede wiederholte Probe immer um eins schwerer ist als die vorhergehende. Bei einem Patzer stürzt der Held ab, was beim steilen Abstieg tödliche Folgen hat.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben nun das Vermächtnis Niobaras entdeckt und auch entschlüsselt. Die Rückreise zum Rand der Gor kannst du kurz abhandeln.

Für die vollbrachten Heldentaten haben sich die Helden eine Vielzahl an AP verdient:

- 🔴 8 AP
- 🔴 je 2 AP für jedes aus der Himmelskammer abgezeichnete Sternbild

An dieser Stelle endet das Abenteuer, aber die Auftraggeber und Geschäftspartner der Helden wollen auch noch den ihnen zustehenden Anteil erhalten.



Ausklang

Die Helden wurden von den verschiedensten Auftraggebern angeworben und ausgeschickt, um die Geheimnisse zu lüften, die Rohal und Niobara einst hinterlassen haben. Eine der ersten Fragen, die sich die Helden stellen werden, ist vermutlich die, wem sie welche Informationen zugänglich machen sollen. Dabei liegt es völlig in ihrer Hand, in welchem Umfang sie das erhaltene Wissen und errungene Schätze ihren Auftraggebern aushändigen wollen, was natürlich zu Konflikten führen kann. Während ein Teil der Hesindekirche, die Satori, und die Nanduskirche sehr offen mit den Erkenntnissen umgehen und versuchen werden, die Bevölkerung auf die bevorstehenden Veränderungen vorzubereiten, wird der andere Teil der Hesindekirche, die Pastori, genau das Gegenteil versuchen, nämlich das Wissen für sich zu behalten. Sie werden aber genauere Nachforschungen über die Auswirkungen anstellen, die einfache Bevölkerung werden sie durch solches Wissen nicht beunruhigen wollen. Die Anhänger des Namenlosen sehen natürlich die Gunst der Stunde für ihren Herrn gekommen

und werden alles daran setzen, ihrem Gott zu einem Machtzuwachs zu verhelfen, um letztendlich seine Ketten zu sprengen.

Die eher finanziell interessierten Parteien, wie zum Beispiel Stoorrebrandt, werden eher zurückhaltend mit den Informationen umgehen und versuchen, diese zu ihrem Vorteil zu nutzen, indem sie Vorkehrungen treffen und versuchen, rechtzeitig für die kommenden Veränderungen in Stellung zu sein. Doch nicht nur finanzielle Erwägungen werden sie leiten, sondern auch die Möglichkeit, ihren politischen Einfluss zu vergrößern. Es liegt nun an dir als Meister und auch an den Helden, wie die Auswirkungen auf euer Aventurien sein werden. Über kurz oder lang wird der bald einsetzende Sternenfalle allen Aventuriern verdeutlichen, dass die Weltzeitwende begonnen hat und nun ein Zeitalter der Helden beginnt. Der erlangte Ruhm und das Ansehen hat die Abenteurer in den Augen der meisten ihrer Auftraggeber zu vertrauensvollen Handelspartnern gemacht, was sie jederzeit in weitere Abenteuer führen kann.

ANHÄNGE



Personen und Werte

Im Folgenden findest du einige wichtige Spielwerte für Meisterpersonen, die den Spielern an vielen Stellen begegnen können. Je nach Spielverlauf werden sich deine Spieler gegen Schergen des Namenlosen zur Wehr setzen müssen. Dazu findest du im Folgenden eine Zusammenstellung *erfahrener* Anhänger des Namenlosen.

Sobald Farad selbst (Werte für ihn findest am Anfang des Kapitels) die verschiedenen Kulte des Namenlosen koordiniert, stellt er situationsabhängig möglichst unscheinbare (Bettler in Fasar oder Kämpfer als Straßenräuber auf Reisen) oder angsteinflößende Gruppen (bis zu drei Geweihte und mehrere Bettler oder zwei Meuchler) zusammen. Magische Mitglieder des Kultes hält er für besondere Situationen wie das Finale zurück.

Zu Beginn des Abenteuers (**Die ersten Hinweise**, ab Seite 17 und **Sich mehrendes Wissen**, ab Seite 42) versucht Farad primär, etwas über die Helden zu erfahren, ihre Kampfkraft einzuschätzen und ihre Reaktionen in verschiedenen Situationen zu testen. Sobald sie ihm in Fasar begegnet sind und er sie persönlich kennengelernt hat, versucht er sie abzulenken, um vor oder an ihrer statt an weitere Informationen zu gelangen. Doch sind sie ihm gleichzeitig auch eine Hilfe, da er in ihrem Kielwasser untertauchen kann, um das Vermächtnis Niobaras schließlich an sich zu reißen. Dies versucht er im Finale auch mit entsprechenden Mitteln. Doch nicht alle von ihm gerufenen Kultisten bewältigen den Weg zum MDCA problemlos (reduzierte LeP) und Probleme, wie das Zurechtfinden in dem unübersichtlichen Bauwerk, machen auch den Kultisten zu schaffen. Neben den weiteren Auswirkungen der Eskalationsstufen, die natürlich auch die Kultisten betreffen, sollte es für die Helden eine machbare Herausforderung sein, sich immer wieder mit kleinen Gruppen ihrer Gegner während des Finales auseinanderzusetzen.

Bei der Zusammenstellung der Namenlosen Gruppen, die den Helden das Leben schwermachen, solltest du darauf achten, dass deine Spieler auch eine faire Chance haben, den Kampf zu gewinnen. Zu Beginn (Svelltland) haben es deine Spieler nur mit zwei Mitgliedern des Namenlosen Kultes zu tun – so kannst du die Zahl und Zusammensetzung der Gegner langsam im Abenteuerverlauf erhöhen, sodass du deinen Spielern im Finale einen wirklich kräftezehrenden, aber überstehbaren Kampf gegen Farads Männer bieten kannst.

❖ Farad el Haras

MU 16 KL 16 IN 18 CH 18

FF 11 GE 12 KO 13 KK 12

LeP 33 AsP 43 KaP 43

SK 3 ZK 1 AW 6

GS 8 INI 14+1W6

Schip 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Tradition (Gildemagier), Tradition (Namenloser), Wuchtschlag I

Sprachen: Bosparano III, Garethi III, Mohisch III, Tulamidya III, Ur-Tulamidya III

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya, Ur-Tulamidya

Vorteile: Geweihter, Zauberer

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 12

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 14 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE 0 / 0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 12

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 12, Gassenwissen 12, Überreden 17, Willenskraft 16

Natur: Orientierung 7, Wildnisleben 7

Wissen: Geographie 12, Geschichtswissen 17, Götter & Kulte 17, Magiekunde 14, Sternkunde 15

Handwerk: Alchimie 15, Handel 18

Zaubertricks: Abkühlung, Duft

Zauber: Armatrutz 12, Balsam Salabunde 10, Bannbadin 15, Blick in die Gedanken 16, Corpofesso 14, Duplicatus 14, Gardianum 14, Ignifaxius 10, Invocatio minor 13, Respondami 16, Transversalis 16

Liturgien: Des Einen Bezaubernder Sphärenklang 14, Göttliches Zeichen 15, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes 11, Namenlose Zweifel 13, Pech und Schwefel 15

Ausrüstung: je nach Situation

Kampfverhalten: Farad el Haras ist ein sehr vorsichtiger und paranoider Mensch. Er wird sich nie in einen Kampf stürzen, wenn es nicht sein muss, sondern lässt lieber für sich kämpfen. Ist er gezwungen selbst einzugreifen, wird er auf seine Zauber zurückgreifen und mit Corpofesso und Ignifaxius seine Gegner aus der Distanz ausschalten (er modifiziert hierbei gerne die Reichweite der Zauber). Als Vorsichtsmaßnahme trägt er meist magische Ringe mit Duplicatus (14 FP) und Armatrutz (12 FP) bei sich. Ist er in die Ecke gedrängt, wird er auch Liturgien einsetzen.

Flucht: Farad flieht beim ersten Anzeichen von Ärger mit einem Transversalis.





Gelehrter (durchschnittlich)

MU 12 KL 13 IN 12 CH 12

FF 12 GE 10 KO 9 KK 10

LeP 23 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 0 AW 5 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 4 TP 1W6

RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Garethi III, Tulamidya III, Bosparano I, Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Vorteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Etikette 4, Gassenwissen 3, Geographie 6, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 5, Magiekunde 3, Mechanik 3, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 3, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 4, Sinnesschärfe 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4, Tierkunde 3, Überreden 5, zwei Talente je nach Spezialgebiet auf 10

Zauber/Liturgien: keine

Kampfverhalten: Gelehrte versuchen bei ersten Anzeichen von Ärger zu fliehen. Angriffen setzen sie sich mit allem zur Wehr, dem sie habhaft werden können: Bücher, Lineale, Federkiele usw.

Flucht: individuell, spätestens nach einer Stufe *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 17 LeP, 11 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Erfahren: KL 14 statt 13, IN 13 statt 12; Geographie 7 statt 6, Geschichtswissen 8 statt 6, Magiekunde 5 statt 3, Mechanik 4 statt 3, Rechtskunde 7 statt 5, Sinnesschärfe 6 statt 4, Sphärenkunde 4 statt 2, Überreden 7 statt 5. Vier Talente je nach Spezialgebiet auf 10. Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Sprache (Bosparano II statt I, dazu eine weitere je nach Spezialgebiet II), Schrift (Nanduria-Zeichen, dazu eine weitere je nach Spezialgebiet)

Kompetent: MU 14 statt 12, KL 15 statt 13, IN 14 statt 12, CH 14 statt 12; Etikette 6 statt 4, Geographie 8 statt 6, Geschichtswissen 9 statt 6, Magiekunde 6 statt 3, Mechanik 5 statt 3, Menschenkenntnis 6 statt 4, Rechnen 8 statt 6, Rechtskunde 8 statt 5, Sinnesschärfe 7 statt 4, Sphärenkunde 5 statt 2, Sternkunde 6 statt 4, Überreden 8 statt 5. Zwei Talente je nach Spezialgebiet auf 13, drei weitere auf 11. Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Sprache (Bosparano III statt I, dazu bis zu 3 weitere Sprachen je nach Spezialgebiet III), Schrift (Nanduria-Zeichen, dazu bis zu 3 weitere je nach Spezialgebiet), weitere je nach Spezialgebiet (z. B. Gildenrecht, Heraldik, Kartographie)



Hesindegeweihter (durchschnittlich)

MU 12 KL 14 IN 12 CH 12

FF 11 GE 10 KO 10 KK 9

LeP 25 AsP – KaP 34 INI 11+1W6

SK 1 ZK 0 AW 5 GS 8

Basiliskenzunge: AT 11 PA 4 TP

1W6+2 RW kurz

Waffenlos: AT 7 PA 3 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Garethi III, Tulamidya III, Bosparano II, Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen; Tradition (Hesindekirche)

Vorteile: Geweihter; Prinzipientreue I (Hesindekirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Talente: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 4, Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 7, Magiekunde 5, Mechanik 5, Menschenkenntnis 4, Pflanzenkunde 5, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 5, Sinnesschärfe 5, Sphärenkunde 5, Sternkunde 5, Tierkunde 5, Überreden 2, Willenskraft 6, zwei Talente je nach Spezialgebiet auf 10

Zauber/Liturgien: Zwölf Segnungen; Entzifferung 5, Friedvolle Aura 6, Göttlicher Fingerzeig 3, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Objektsegen 4

Kampfverhalten: Geweihte versuchen, Konflikte zu entschärfen (Friedvolle Aura), oder sich möglichst schnell aus ihnen zurückzuziehen, wenn nicht heiliger Boden in Gefahr ist.

Flucht: individuell, spätestens nach einer Stufe *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Kompetent: MU 13 statt 12, KL 16 statt 14, IN 14 statt 12, CH 14 statt 12, FF 12 statt 11; SK 2 statt 1, KaP 36 statt 34; Bekehren & Überzeugen 8 statt 6, Etikette 6 statt 4, Geographie 7 statt 5, Geschichtswissen 7 statt 5, Götter & Kulte 10 statt 7, Magiekunde 7 statt 5, Mechanik 7 statt 5, Menschenkenntnis 8 statt 4, Rechnen 7 statt 6, Rechtskunde 7 statt 5, Sagen & Legenden 7 statt 5, Sphärenkunde 7 statt 5, Sternkunde 7 statt 5, Willenskraft 8 statt 6. Eine weitere Sonderfertigkeit (z. B. Analytiker, Gildenrecht, Heraldik) oder zwei Talente je nach Spezialgebiet auf 12. Entzifferung 7 statt 5, Magiesicht 8 statt 6, Objektsegen 7 statt 4, Schlangentab 4, Schlangenzunge 4

Brillant: MU 13 statt 12, KL 18 statt 14, IN 14 statt 12, CH 15 statt 12, FF 12 statt 11; SK 3 statt 1, KaP 38 statt 34; Bekehren & Überzeugen 14 statt 6, Etikette 10 statt 4, Geographie 10 statt 5, Geschichtswissen 10 statt 5, Götter & Kulte 15 statt 7, Magiekunde 10 statt 5, Mechanik 10 statt 5, Menschenkenntnis 12 statt 4, Rechnen 10 statt 6, Rechtskunde 10 statt 5, Sagen & Legenden 8 statt 5, Sphärenkunde 12 statt 5, Sternkunde 12 statt 5, Willenskraft 12 statt 6. Zwei weitere Sonderfertigkeit (z. B. Analytiker, Gildenrecht, Heraldik) und zwei Talente je nach Spezialgebiet auf 18. Entzifferung 10 statt 5, Magieschutz 10 statt 7, Magiesicht 10 statt 6, Objektsegen 10 statt 4, Schlangentab 10, Schlangenzunge 10, Wundersame Verständigung 7

Kultist des Namenlosen: Bettler

MU 13 KL 10 IN 12 CH 10

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 1 ZK 2 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Keule: AT 11 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Basiliskenzunge: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW kurz

Stein: FK 11 LZ 1 TP 1W6 RW 2/10/15

Wurfmesser: FK 11 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I

Vorteile/Nachteile: Körperliche Auffälligkeit, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)

Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft 7

Kampfverhalten: rücksichtslose Angriffe, Hinterhalte, versuchen, eine Überzahl herzustellen

Flucht: kämpfen fanatisch bis zum letzten Blutstropfen und sterben lieber, als sich gefangen nehmen und befragen zu lassen

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Kultist des Namenlosen: Kämpfer

MU 14 KL 8 IN 14 CH 8

FF 13 GE 14 KO 14 KK 15

LeP 33 AsP – KaP – INI 11+1W6

SK 1 ZK 2 AW 5 GS 5

Säbel: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Khunchomer: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Doppelkhunchomer: AT 14 PA 5 TP 2W6+3 RW mittel

Wurfdolch: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 2/10/15

Leichte Armbrust: FK 14 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 5/2

Sonderfertigkeiten: Vorstoß, Wuchtschlag I+II, Finte I

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 5

Kampfverhalten: direkte Angriffe konzentriert auf einen Gegner, den er abzuschlachten versucht; Dabei vertraut er im Zweifel auf seine Rüstung und wagt den Vorstoß.

Flucht: Wie alle für diesen Auftrag Ausgewählten ist er bereit, sein Leben für den Namenlosen wegzuwenden. Verhandlungen wird er nicht führen und seine goldene Maske verrät weder Furcht noch Zweifel.

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Kultist des Namenlosen: Meuchler

MU 13 KL 11 IN 13 CH 11

FF 14 GE 13 KO 13 KK 11

LeP 31 AsP – KaP – INI 12

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 7

Basiliskenzunge: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Leichte Armbrust: FK 13 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE 2/1

Sonderfertigkeiten: Geländekunde Wüstenkundig, Präziser Schuss/Wurf I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz)

Talente: Einschüchtern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Sphärenkunde 4, Verbergen 10, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Schüsse aus dem Hinterhalt

Flucht: nur zum Nachladen und um Abstand zu gewinnen

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Kultist des Namenlosen: Hexe

MU 14 KL 14 IN 15 CH 14

FF 11 GE 11 KO 10 KK 11

LeP 25 AsP 34 KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 0 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Anführer, Tradition (Hexe)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn), Unauffällig, Zauberer, Fuchssinn

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 10, Götter & Kulte 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Sphärenkunde 8, Überreden 7, Verbergen 7, Willenskraft 7

Zauber: Pech an den Hals wünschen 7, Blick in die Gedanken 7, Hexenkrallen 10, Katzenaugen 8, Odem 5, Penetrizzel 10, Spinnenlauf 5

Kampfverhalten: Sie nutzt Sturzangriffe mit Hexenkrallen vom Fluggerät aus, das wie ein gefährliches Geschoss weiter saust. Dazu greift sie nach Augen und empfindlichen Körperteilen, spricht Zauber und Flüche von schwer erreichbaren Stellen aus. Außerdem unterstützt sie ihre Komplizen hellseherisch.

Flucht: Sie zieht sich immer wieder aus dem Kampf zurück, um dann erneut aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Kultist des Namenlosen: Vorsteher (Geweiht)

MU 15 KL 14 IN 13 CH 13

FF 10 GE 10 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP – KaP 35 INI 13+1W6

SK 2 ZK 0 AW 5 GS 8

Basiliskenzunge: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Namenloser)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Arroganz), Verstümmelt

Talente: Bekehren & Überzeugen 10, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 10, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 1, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 1, Sphärenkunde 8, Sternkunde 8, Verbergen 4, Willenskraft 10

Liturgien: Des Einen Bezaubernder Sphärenklang 7, Göttliches Zeichen 7, Namenlose Zweifel 7

Kampfverhalten: Wirken von Liturgien aus dem Hinterhalt und Säen von Zweifel, Koordination der Angriffe und Lenken zu den Urnen

Flucht: Er lässt sich von Kultmitgliedern decken, flieht bei *Schmerz III* (1-3 auf 1W6) oder kämpft bis zum Tod (4-6 auf 1W6).

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Kultist des Namenlosen: Bettler (Geweiht)

MU 13 KL 13 IN 13 CH 13

FF 11 GE 11 KO 11 KK 11

LeP 27 AsP – KaP 33 INI 12+1W6

SK 2 ZK 1 AW 6 GS 8

Basiliskenzunge: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Tradition (Namenloser)

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Arroganz), Verstümmelt

Talente: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 8, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 1, Sphärenkunde 6, Sternkunde 2, Verbergen 4, Willenskraft 8

Liturgien: Herbeirufung der Heerscharen des Namenlosen 5, Namenloser Zweifel 7, Pech und Schwefel 7

Kampfverhalten: Wirken von Liturgien aus dem Hinterhalt und Säen von Zweifel, Koordination der Angriffe und Lenken zu den Urnen

Flucht: Er versucht sich nach Kräften zu wehren, bis er *Schmerz III* erreicht.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Bürgerin

MU 12 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 9 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel: AT 7 PA 2 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 2, Handwerkstalent, das sie für ihren Beruf nutzt 10

Kampfverhalten: Bürger kämpfen nur selten, sondern gehen gewalttätigen Konflikten aus dem Weg. Müssen sie sich zur Wehr setzen, so greifen sie meist auf einen Knüppel oder ihren Dolch zurück, aber sie versuchen nach Möglichkeit zu fliehen, anstatt weiterzukämpfen.

Flucht: individuell; Spätestens nach einer Stufe Schmerz versuchen Bürger zu fliehen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Gardist

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 13 PA 4 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 13 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 4/1 (Kettenrüstung)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde, Schwert), Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I (Waffenlos, Hellebarde, Schwert)

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

Kampfverhalten: Gardisten versuchen Gegner mit der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. In enger Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem, gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: individuell; Spätestens nach zwei Stufen Schmerz versuchen Gardisten zu fliehen.

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



Räuber

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 13

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

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

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)

Talente: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Räuber greifen in Überzahl einzelne Helden an und benutzen Wuchtschläge mit ihrer Streitaxt. Vorher versuchen sie aber, mittels Fernangriffen den Kampf schnell für sich zu entscheiden. Außerdem bevorzugen sie einen Überfall aus dem Hinterhalt anstatt eines rundergefallenen Kampfes.

Flucht: individuell; Spätestens nach zwei Stufen Schmerz versuchen Räuber zu fliehen.

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



Pech und Schwefel

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um ZK)

Wirkung: Aus den Fingern des Geweihten schießt ein Strahl schwarzer Flammen, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Geweihte muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken der Liturgie zu treffen. Das Treffen ist in der Liturgiedauer begriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) TP Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Furcht*.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: Namenloser

Steigerungsfaktor: C

Des Einen bezaubernder Sphärenklang

Probe: IN/CH/CH

Wirkung: Diese Liturgie des Namenlosen erzeugt Bilder im Geist des Opfers und lässt es verführerische Melodien hören. Das Opfer erhält den Status *Hörigkeit* und ist dem Geweihten hörig. Es wird auch Freunde angreifen, wenn der Priester es befiehlt. Alle 5 Minuten ist eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um die QS der Liturgie erlaubt, um sich von der Beherrschung zu lösen. Auch zu Beginn der Wirkung ist diese Probe erlaubt.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Status

An dieser Stelle findest du, ergänzend zu den Status-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 34), den neuen Status *Hörigkeit*.

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der Hörigkeit leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig und der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Ratten herbei, die häufig als Diener des Namenlosen angesehen werden. Die Tiere stehen unter der vollständigen Kontrolle des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS x 10 Ratten aus dem Nichts (Werte der Ratten siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171).

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Tiere (Ratten)

Verbreitung: Namenloser

Namenloses Vergessen

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Liturgie verdrängt jegliche Erinnerung des Opfers an sein früheres Leben. Der Geweihte kann dem Opfer bestimmte Ziele suggerieren und ihm einreden, dass sie auf der gleichen Seite stehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Namenlose Zweifel

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die betroffene Person stellt innerhalb des Wirkungszeitraums ihre eigenen moralischen Vorstellungen infrage und verliert den Glauben an ihre Götter oder ihre Prinzipien. Während der Wirkungsdauer sind Opfer der Liturgie bereit, Nachteile wie *Prinzipientreue* und *Verpflichtungen* zu ignorieren oder ins Gegenteil zu verkehren. Überzeugte Vegetarier essen Fleisch, ehrenhafte Krieger kämpfen aus dem Hinterhalt und ein Novadi wird sich achtlos über jedes der 99 Gesetze hinwegsetzen.

Liturgiedauer: 4 Aktion

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Namenloser

Die Tradition (Namenloser Kult) als Sonderfertigkeit

- **Namenloses Grauen:** Der Geweihte ist in der Lage, Namenlose Dämonen zu beschwören. Er kann dazu sowohl KaP als auch AsP einsetzen.
- Der Geweihte kann weitere Selbstopfer ausführen, um höhere Grade zu erreichen.
- Namenlose Wirkungen, etwa Rattenpilze, haben auf Geweihte des Namenlosen keinen negativen Einfluss mehr.
- Bei der Modifikation *Erzwingen* erhält der Geweihte bei Liturgien/Zeremonien eine Erleichterung von 2 statt 1.
- Wohlgefällige Talente: Bekehren & Überzeugen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen, Verkleiden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Selbstopfer des 1. Grads

AP-Wert: 170 AP



Glossar – Begriffesammlung für Niobaras Vermächtnis

- al'anfanische Prophezeiungen** — rätselhafte Sätze, die der Prophet Thamos Nostriacus aufschrieb und die die Ereignisse der Borbarad-Krise vorhersagten
- Altaia** — einstige Stadt mit einem berühmten Orakel im Westen der Insel Altoum
- Astrolabium** — Gerät zur Darstellung des Sternenhimmels
- Bastrabun ibn Raschtul** — Sohn Rashtuls, zweiter Scheik'al'Scheik der Tulamiden, herrschte 1779-1757 v. BF
- Bastrabuns Bann** — magischer Wall, den einst Bastrabun wider die Echsen errichtete; im Zuge der Borbarad-Krise wiederentdeckt und teilweise neu errichtet
- Blutulme** — seltene Ulmenart, die ein rotes Harz hat; der Hesinde heilig; Holz wird gerne für Zauberstäbe genutzt
- Elementares Hexagramm** — Sechseck, das von sechs verschiedenen magischen Kraftlinien gebildet wird; die Eckpunkte bilden den Elementen zugeordnete Orte
- Galotta** — ehemaliger Hofmagier des Mittelreichs, dann Reichsverräter und Verbündeter Borbarads und Heptarch, im Jahr des Feuers gestorben
- Goldfelsen** — Gebirge zwischen Khôm-Wüste und Horasreich, an das sich südlich die Hohen Eternen anschließen
- Gor** — Tafelberg in den Tulamidenlanden; auf ihm liegt eine lebensfeindliche Wüste mit rotem Sand
- Graue Stäbe (ODL)** — Magierorden, der der Grauen Gilde als bewaffnete Garde dient
- Hasrabal von Gorien** — zaubermächtiger Sultan, Anhänger Rastullahs, der über das Sultanat Gorien herrscht und regelmäßig die angrenzenden Tulamidenlande und Aranien bedroht
- Haimamud** — tulamidischer Name für Geschichtenerzähler
- (magische) Kraftlinie** — Fluss magischer Kraft, der sich häufig schnurgerade über große Distanzen erstreckt
- Karfunkel** — Stein, in dem sich die Seele eines Drachen befindet, der auch den Tod des Körpers überdauert
- Magierkriege** — Zeit nach dem Verschwinden Rohals des Weisen, als die vorher geeinte Magierschaft zerfiel und gegeneinander Krieg führte
- MDCA** — Al'Mhana-Dscharot al'Chaima'ashtranim (Tulamida; althehrwürdiges Zentrum des Sternenzelts); versteckte ehemalige Wirkungsstätte Niobaras am Rande der Gor; in bereits existierenden älteren Gebäuden eingerichtet
- Meridian** — gedachte Linie am Himmel, die sich ergibt, wenn man vom Horizont eine senkrechte Linie zieht, die durch den Losstern (Nordstern) führt
- Mhanadistan** — Region der Tulamidenlande am Oberlauf des Mahandi
- Niobara von Anchopal** — gilt als größte Sternkundin der Vergangenheit und als begnadete Prophetin; Heilige der Nandus-Kirche
- Palmyrabad** — Stadt im westlichen Aranien, bekannt für seinen Dattelwein
- Priesterkaiser** — Reihe von Praiosgeweihten, die als Kaiser das Mittelreich beherrschten, als die Praioskirche die Macht inne hatte
- Raschtul al'Sheik** — erster oberster Herrscher der Urtulamiden, herrschte 2009-1179 v. BF
- Reichsbehüter** — Titel, den Rohal der Weise als Herrscher des Mittelreichs trug
- Rohal der Weise** — gilt als größter Magier aller Zeiten; beendete die Zeit der Priesterkaiser und herrschte danach als Reichsbehüter; verschwand beim Kampf gegen den Schwarzmagier Borbarad
- Rohalsches Gefäß** — von Rohal erstellte, verschlossene Gefäße, in die er Dämonen bannte
- Rohalswächter (OCR)** — weißmagischer Orden wider finstere Zauberei, der sich auf Rohal den Weisen beruft; auf Bosparano Ordo Custodum in nomine Rohale, kurz: OCR
- Rorwhed** — kreisförmiges Gebirge im Svelltland östlich von Tiefhusen
- Schlund** — ingerimmheiliger Vulkan in der gleichnamigen Grafschaft, die südlich von Gareth im mittelreichischen Königreich Garetien liegt
- Svelltscher Städtebund** — ehemaliger Bund der Städte am Svellt, der im Krieg gegen die Orks unterging
- Thamos Nostriacus** — Heiliger der Nanduskirche und Patron der Prophetie; lebte um 500 BF; Autor der Al'Anfanischen Prophezeiungen
- Tiefhusen** — Stadt am Svellt, die zum ehemaligen Svelltschen Städtebund gehörte
- Tjolmar** — Stadt am Svellt, die zum ehemaligen Svelltschen Städtebund gehörte
- Töchter Niobaras** — aranische Geheimgesellschaft, die sich in Niobaras Fußstapfen mit dem Studium der Sterne, Horoskopen und Prophezeiungen beschäftigt
- Wagenhalt** — Stadt einige Meilen nördlich von Gareth, in der einst Rohal erschien, indem er aus dem Stamm einer Blutulme stieg
- Wandelstern** — helle Himmelskörper, die sich im Gegensatz zu den übrigen Sternen am Himmel frei zu bewegen scheinen
- Weltzeitwende** — Zeit des Umbruchs zwischen dem Ende eines Zeitalters und dem Beginn des nächsten.
- Zenit** — der höchste Stand eines Sternbilds am Himmel

Handouts

Mauern einst aus Stein erbaut,
Wissen dort gehütet liegt.
Verborgen wird sein lange Zeit,
Ort an dem ich's niederschrieb.
Wohin ich, der Weise, zeige,
folget dem Pfad,
und sucht geschickt.
So wird der Himmel offen steh'n,
zu sehen, was sich viele fragen,
wohin wird führen euch die Zeit.

Handout 1: Stoorrebrandts Pergament (S. 28)

Nicht hier, sondern dort,
An fernen Orten,
Wo Krone wurde aus Federn,
Wo drei Herzens Stimmen sprechen,
Wo alte Flammen ruhen im Schlafe,
Wird der Weg euch gewiesen.
Doch um dort es zu finden,
Gehet zu den Linden,
Folget nun des Fingers Zeigen,
Die Rätsel sich dort jedoch nicht zu Ende neigen.

Handout 2: Das steinerne Buch (S. 31)

Wenn der rotglühende Schicksalsort
Nostrias al'anfanische Worte enthüllt,
soll die aufgehende Saat
euch den Himmel schauen lassen.
EFF | 2 + 7 | XII - IX

Handout 3: Rätsel von Burg Hohenwacht (S. 41)

Ihr, die Weisheit | sucht, verzagt | nicht und |
schreitet fort, | dann werdet ihr | sie erhalten, |
in Mhana-Dscharot im | Schlangental. | Bian-
ora von Zorgan

Handout 4: Deckenrelief von Burg Hohenwacht (S. 41)

Wenn Dunkle Zeiten kommen und gehen
und Menschen blau schimmernd Alveran
vor sich sehen
Der Kaiser Zwist vergangen ist, da einer
für ihr Reich gestorben ist
dann suche nach der Rätsel List.

Handout 5: Khelbaras erstes Rätsel (S. 43)

Wandelt sich ein Sternbild auch, wisse, die
Zeit nimmt ihren Lauf. Und manches, was
vergessen ward, anderer dann später barg.
Fleißig lerne selbst und lehre deine Kinder,
mehret euer Wissen, eines fernen Tages
wird einer die Lösung dieses Rätsels finden:
Wenn der Bann von Rashtuls Sohn erneut
gesprochen wurde, werden sich die Zeichen
häufen und sich die Eile im neunflüssigen
Ei offenbaren. In der Sultansstadt wird
immerwährend gehütet und geschützt das
Wissen sein.

Handout 6: Khelbaras Rätsel aus Bianoras Notizbuch (S. 44)

Wohl wissend, dass du vieles weißt,
und blickst oder erahnst, was werden mag,
selbst wenn du auch zum Weltenende reist,
sieh doch, was die Tochter Zauberhaftes gab,
und Frevel gleichfalls genannt ward.
Ihr Haus in einer Palme Stadt,
das Sternenzelt dir Aufschluss geben mag,
mit den lichten Geheimnissen gingen wir
ins Grab.

Handout 7: Chanas Abschrift von Astrale Geheimnisse (S. 48)



Esmalda al'Mudra
12. HES 545 BF – 2. RAH 638 BF
(das Symbol Esmaldas: ein vierstrahliger
Stern in einer rechteckigen, aber abge-
rundeten Umrandung)
Ehrwürdige Meisterschülerin der Niobara
Begründerin Keshal Cumrats
Deren Erbe sich an ihrem 400. Todestag
offenbaren soll.

Handout 8: Esmaldas Grabinschrift (S. 52)

2 und 3 stehen mit welcher Zahl in götterge-
fälligem Produkt der Erkenntnis?

Weitere Fragen der List findest du, wenn du
weißt, wohin die Zahlen deuten:

Dort halte Ausschau nach der Tafel in ihres
Kindes Haus.

Handout 9a: Sternenkarte 1 (S. 54)

Der Ort sei: 1 mal und 9 pro; 0 mal und 3
pro; 5 mal und 12 pro; 0 mal und 3 pro; 2 mal
und 36 pro

Handout 9b: Sternenkarte 2 (S. 54)

Himmel über dem Al'Mhana-Dscharot
al'Chaima'ashtanim am letzten Tage:

Der Tag, als unter dem Kaiserstern zur Zei-
tenwende der Erste die Letzte bezwungen hat-
te und Ingerimms Gaben Hesindes verschlan-
gen, bewahrt das Wissen über die neue Zeit.
FIR | 7+4 | IX-VI

Handout 9c: Sternenkarte 3 (S. 54)

Drei sind wir, zwei waren sie, eine davon die
Deuterin. Zusammen das Wissen gestreut, da-
mit sie sie finden, in der Hoffnung, dass Wis-
sen erwächst und Erkenntnis erblüht. Betend,
dass Richte finden, nicht Falsche verführen.

Handout 9d: Sternenkarte 4 (S. 54)

Der in die Sterne blickt und den die Füße tragen
Von Ei zu Palmen – er soll nicht versagen.
Er, der Weise, war, ist und wird sein,
Er schließt die alte Stadt auf seinen Händen ein.
Der Schlange Biss manchen Erkenntnis verspricht,
Anderen Gift sie spritzt ins Gesicht.
Wenn Sterne vergehen, wenn Sterne kommen,
Durch Licht und Lichtes Licht vernommen,
Soll Weisheit sein durch Menschelein.

Handout 10: Bianoras Pergament (S. 57)

In der Nacht zu ihrer Erleuchtung, zur Stunde
der Geister, seht den Schein ihrer Tochter.
Verborgen ist dort hinter Barrieren des Festen
das, was ihr sucht.
So folget der Spur des Lichts, sobald es durch des
Beobachtenden Auge gelaufen ist. RS

Handout 11: Lucaras Pergament im Hesindetempel (S. 59)

Um zu bergen, was verborgen, suche im Heim
der Weisen:

Himmelsrichtung | Fünfzehntelkreis + Zehntel-
kreis | Regal-Abschnitt

Bringe die Sterne zum dortigen Stand und die
Lichter werden dir ihr Vermächtnis zeigen.

Handout 12: Vinsalter Rätsel (S. 62)

Und so wurde mir berichtet, dass die Tocht-
er des Nandus vorhergesagt hat, dass SIE
nicht vorherbestimmt haben, wie Dere sich
in Zukunft verändern wird.

Sobald, so soll sie gesagt haben, SIE das Zei-
chen geben, indem ein Teil IHRER Heim-
statt niederfährt auf jene Stadt, die schon ein-
mal den Zorn EFFERDS verspürte, sollen
wir achtgeben und auf die Lichter am nächtl-
ichen Himmel blicken – dabei sollen wir nicht
nur verharren, sondern selbst handeln, denn
dann ist die Zeit gekommen, in der wir uns
vor und für JENE beweisen müssen.

Ich habe auch Nachricht vom Bau eines
Tempels und Teleskopes im Delta des Flusses
erhalten, von wo aus eine Schülerin der Pro-
phetin, der Gefährtin Rohals, mir die Vor-
hersagen von dieser schickte, die sie im altehr-
würdigen Zentrum des Sternenzeltens erhielt:
An dem Ort, an dem DREI STIMMEN
sprechen, an dem Ort, von dem aus man
den Zenit der Harfe am besten sehen kann,
gibt es eine vierte Stimme, die jene erwartet,
die einst kommen werden, um von ihr eine
Antwort zu erfragen, was in Zukunft sein
wird, was ist und was war – die Nandus-
tochter soll sie dort führen und ihnen zur
Seite stehen. Dort liegt in der Tiefe die Stim-
me verborgen, der SC ...

Handout 13: Argelions Text (S. 65)

Nur die Wagemutigsten werden einen Blick hin-
ter die Sternenleere wagen, hinter das Vergängli-
che schauen und der Finsternis ins Auge blicken.
PRA-RAH | 9+1 | I-I

Handout 14: Rätsel von Altoum (S. 72)

Wenn der Held nach dem Herz des Drachen sticht, ist der einzige Zeitpunkt, zu dem es noch einmal möglich sein wird, Niobaras Hinterlassenschaft zu betreten. Danach wird der versteckte Ort, der bei einem Stück Fluss liegt, der unterirdisch dem Chaluk zufließt, nie wieder betretbar/benutzbar sein.

Leider mussten die Schülerinnen im Mha-na-Dscharot al'Chaima'ashtranim die Mechanik und die Artefakte unbeaufsichtigt zurücklassen, denn Niobara hatte es so gewünscht. Schwester Esmalda aber nahm den Schlüssel an sich und schwor, ihn bei ihrem Leben zu schützen, bis die richtige Zeit gekommen sei.

Der Weg aus dem Schlangental, in dem das Mha-Dscharot al'Chaima'ashtranim liegt, ließ die Schwestern gleich zu Beginn uneins werden. Einige Zeit diskutierten sie, ob sie zur westlichen oder zur östlichen Oase gehen sollten. Nach einiger Zeit entschieden sie sich, nach Westen, zu der Stadt ihrer Meisterin, zu gehen. Die wenigen Tage, die sie unterwegs waren, fühlten sich wie Wochen an und der rote Sand der Wüste fraß sich schmerzhaft in unsere Schuhe. Beinahe wäre auch Bianora am Stich eines Skorpiones zugrunde gegangen, doch mit vereinten Kräften schafften es Esmalda und Chania, sie zu retten.

Handout 16: In Khunchom zusammengetragenes Wissen (S. 74)



Handout 15: Chanias Siegel (S. 73)

Lass Leomars Linke die deine führen und erspüre mein Zeichen, setze den Fuß, wie Raul der Gerechte es tat, und dir wird der Weg offen sein. Der Fuchs wurd' bestohlen und so fehlt ihm 7 ab seiner Nase. Der Kopf des Hammers mag helfen, der Stute Hufe zu beschlagen, doch niemals wird er treffen auf des Greifen Flügelspitzen. Während die Schlange gerade hinaufkriecht den Hang, erwartet sie der Echse Auge. Doch scharf wie dies Auge mag nur des Schwertes äußere Schneide sein.

Handout 17: Faredions metallene Scheibe (S. 78)

UCURIOFFENBARTDENSCHLUESSEL: Ucuroffenbart den Schlüssel

Handout 18: Die Entschlüsselung von Esmaldas letzter Aufgabe (S. 78)

Madamal: „Madas Geheimnisse“ – Magie

Held: „Große Taten“ – Heldensagen

Sternennebel: „Nachthimmel“ – Sternentafeln

Simia: „Simias Gaben“ – Ideen und philosophische Überlegungen

Nordlicht: „Ymrans Seiten“ – Geschichte

Drache: „Fatas' Blick“ – Prophezeiungen

Zwölfkreis: „Alverans Pforten“ – Wissen über Götter und Kulte

Sternenleere: [keine Inschrift] – Gefährliches Wissen

Handout 19: Die Obsidianplatte im Funduq al'Mhanach (S. 87)



Niobaras Vermächtnis

von Fabian Sinnesbichler, Björn Hinrichs, Philipp Neitzel, Norman Kobel, Tjorven Müller und Nikolai Hoch

Große Veränderungen stehen Aventurien am Beginn der Heldenzeit bevor. Doch nicht nur heute fragen sich die Aventurier, was wohl kommen mag, schon vor vielen Jahrhunderten warf Niobara von Anchopal einen Blick in die Zukunft. Was sie damals sah ist heute unbekannt, doch wusste sie, wie dringend die Menschen ihr Wissen brauchen werden. So verbarg sie mit der Hilfe ihrer Getreuen ihr Vermächtnis hinter einem dichten Schleier aus Rätseln.

Um Niobaras Vermächtnis bergen und verstehen zu können, durchleben die Helden eine Schnitzeljagd nach alten Rätseln, die sie quer durch Aventurien führt: vom Svelltland über das Mittelreich, durch Aranien, Mhanadistan, das Horasreich bis in die Südsee. Dabei sind ein wacher Geist und gute Kombinationsgabe von Nöten – ebenso wie geschickte Finger. Doch werden die Helden zur rechten Zeit kommen? Und werden sie ihre finsternen Gegner schlagen können? Nur die Zukunft kann dies zeigen ...



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 rätselfreudige Helden

Genre: Reise-Abenteuer

Voraussetzungen: Freude an zahlreichen Rätseln, Reiselust und archäologischer Forscherdrang, ab und an auch scharfer Stahl

Ort: Svelltland bis Südmeer

Zeit: bis zum Rahjamond 1038 BF

Komplexität (Spieler/Meister): erfahren / erfahren

Erfahrung der Helden: kompetent

Wichtige Fertigkeiten:

Wissenstalente



Handwerkstalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25313PDF