

Das Schwarze Auge



GEFANGEN IN DER GRUFT
DER KÖNIGIN



Gefangen in der Gruft der Königin



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Jeanette Marsteller, mit Beiträgen von Nikolai Hoch

Lektorat & Korrektorat

Nikolai Hoch, Ariane Willumeit

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Christian Schob

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Steffen Brand, Tim Brothage,
Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Nadine Schäkel,
Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Signi icant 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 die Testspieler Alex, Flo, Krissi und Simon, sowie an Andreas Busse, Julian Härtl, Michael Heinz, Nikolai Hoch, Alexander Mai, Alexander Marsteller und Philipp Neitzel.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Jäger des verlorenen Grabmals	09
Gefangen in der Dunkelheit	29
Gefahren & Geheimnisse	60
Anhang	63



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.

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 irrelevant sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



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

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

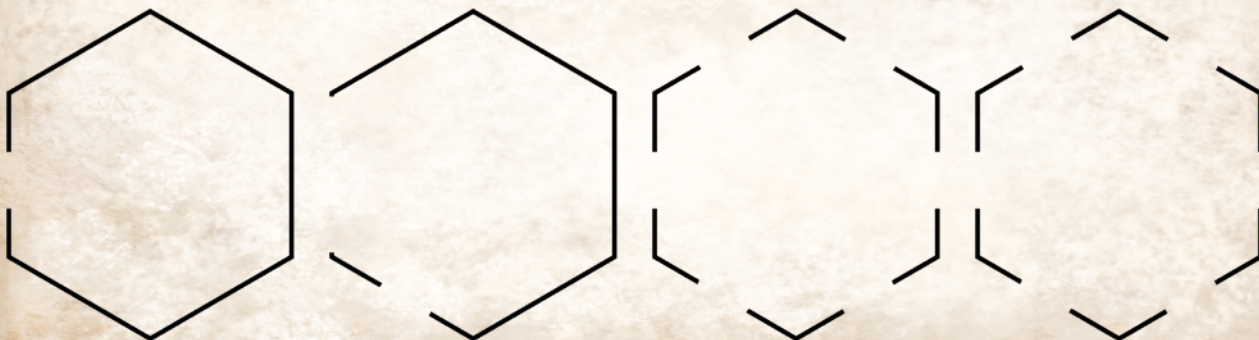
Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft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

Dem Meister zum Geleit

Phex zum Gruß! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen, das deine Helden tief in die Vergangenheit Aventuriens führen wird. Mehr als tausend Jahre zogen ins Land, seit das sagenumwobene Volk der Al'Hani unterging. Seine Lieder verklangen, seine Legenden verblassten, sein Wissen wurde vergessen, seine Kinder verstreuten sich in alle Winde ... bis heute. Unter der Oberfläche des geschundenen Landes Tobrien, auf dem die Al'Hani einst ihr blühendes Reich errichteten, schlummert ein uraltes Heiligtum. Und genau hier werden deine Helden **Gefangen in der Gruft der Königin**. Es ist an deinen Helden, die Geheimnisse des vergessenen Grabmals zu enthüllen, seine Fallen zu überwinden und seine Schätze zurück ans Licht der Welt zu bringen. Willkommen in Tobrien!

Ein Vorlage mit mehr Waben und weitere Handouts zu diesem Abenteuer findest du als Download auf www.ulisse-spiele.de.

Wabenvorlage



EINLEITUNG



Das befreite Tobrien

Das ehemalige Siedlungsgebiet der Al'Hani, in dem auch die Gruft der Königin liegt, ist heute als Tobrien bekannt. Sowohl der Anfangsort des Abenteuers als auch die genaue Lage des Grabmals kannst du innerhalb dieses Gebietes frei verorten, weshalb wir dir im Folgenden einen Überblick über die Region und ihre Geschichte bieten. Weiterführende Informationen findest du im **Aventurischen Almanach** bei den Schildlanden (Seite 37) sowie unter Warunkei & Schattenlande (Seite 54).

Tobrien im Überblick

Einwohner: je nach Grenzlage etwa 80.000 Menschen, dazu einige hundert Zwerge, Orks und Goblins

Herrschaft: Herzog Bernfried von Ehrenstein (nominell; stellenweise ist der Anspruch noch nicht umgesetzt), lokale Markgrafschaften in Beilunk (Gwidûhenna von Faldahon) und Warunk (Sumudan von Bregelsaum)

Wichtige Städte: Beilunk (7.500), Mendena (6.000), Perainefurten (4.400, Hauptstadt des Herzogtums), Eslamsbrück (3.500), Warunk (3.500), Altzoll (1.400), Ilsur (1.200)

Religion: Zwölfgötterglaube in den befreiten Gebieten, vor allem Firun; weit verbreitet sind lokale Heilige, der Sumuglaube und sogar noch halb-offene Dämonenverehrung

Wichtige Handelswaren: Pottasche für die Porzellanherstellung, Wolltuch, Met, Kupfer, Pflaumenschnaps, Pferde (Warunker), Safran

Die Geschichte Tobriens

Die menschliche Besiedlung Tobriens begann etwa 1600 v. BF mit der Einwanderung zweier tulamidischer Stämme aus dem Süden, den Al'Hani und den Beni Nurbad. Sie verschmolzen zu einem Volk und gründeten bedeutende Städte, etwa War-Hunk (heute Warunk) und Beyel-Unukh (heute Beilunk). Das Reich der Al'Hani wurde von Tulamiden wie Bosparanern stets bedroht und 301 v. BF endgültig zerstört. Es folgten unruhige Zeiten, in denen Goblins und Orks das Land verheerten, bis 180 BF die Theateritter auf ihrem Weg ins Bornland Tobrien befreiten. Obwohl die Region als nordöstliche Randprovinz des Mittelreichs weiterhin mit allerlei Fährnissen zu kämpfen hatte, hat doch kein Ereignis die tobrischen Lande so geprägt wie die Invasion des Dämonenmeisters Borbarad. 1019 BF fielen seine Horden von Osten her

über das Herzogtum her und verwandelten das einst blühende Land in eine Brutstätte übelster Alpträume. Fast zwei Jahrzehnte lang wurden die nun als *Schattenlande* bekannten Regionen von Dämonenpaktierern und Borbaradianern geknechtet. Trotz aller Rückeroberungsbemühungen wurden große Erfolge erst vor wenigen Jahren gefeiert, etwa als 1039 BF endlich Mendena und damit die Ostküste von den Truppen des Erzverräters Haffax befreit werden konnte. Diese aufreibende und finstere Vergangenheit hat den Menschenschlag Tobriens hart, misstrauisch und zynisch werden lassen, was die Befriedung des Herzogtums weiterhin schwierig gestaltet. Bis in den Seelen der Menschen wieder Frieden einkehren kann, wird noch viel Wasser die Tobimora hinabfließen müssen.

Glaube und Aberglaube

Die schmerzlichen Erfahrungen der jüngsten Vergangenheit haben zu einer großen Glaubensvielfalt unter den Tobriern geführt. Aus Verzweiflung oder Opportunismus hatten sich viele gerade an die Verehrung der Erzdämonen gewöhnt, als die mittelreichischen Truppen einritten und mit demselben Eifer die Rückkehr zur Zwölfgötterverehrung forderten. Viele Tobrier hat dieser ständige Glaubenskonflikt verbittert, sodass ihre Götteranbetung kaum mehr als ein Lippenbekenntnis ist. Andere haben sich in alte Kulte, etwa die Anbetung der Erdmutter Sumu, geflüchtet und manche suchten ihr Heil gar in uralten Verehrungsformen, die noch auf alhanische Siedler zurückgehen. Fest steht nur, dass keine zwei Tobrier sich in ihren Glaubensvorstellungen gleichen, was gerade bei tief zwölfgöttergläubigen Helden auf großes Unverständnis treffen dürfte.

Tobrische Namen

Neben typisch mittelreichischen Namen findet man in Tobrien besonders solche, die mit Wolf- und Eber- gebildet werden, aber auch immer noch vereinzelt Personen, deren Namen an (Erz-)Dämonen gemahnen.

Männlich: Eberhardt, Eberwulf, Firnwulf, Globoman, Jarlak, Kunibald, Rude, Sildroyan, Tyakraman, Wolfhardt, Wolfhelm, Yerodin, Zordan

Weiblich: Arnwulfe, Dalkeshja, Eberlieb, Firunja, Grimwulfe, Ilsebra, Merishja, Morlenja, Renja, Wulfriede, Xarfira, Ysilie, Zylva

Nachnamen: Alttendorfer, Birkenoff, Donnersinn, Eberling, Erlenseer, Ilsurer, Knochenhacker, Lammersen, Schäfchenbauer, Rauerding, Wulfsen, Ysilier

Die Al'Hani

Die Al'Hani waren ein ursprünglich tulamidisches Volk, das aufgrund einer Prophezeiung um 1600 v. BF nach Norden auswanderte, um dort ungehindert seinen Glauben an die Göttinnen Heshinja (Hesinde) und Mokoscha ausleben zu können. Die beiden Stämme, die aus dem Süden in Richtung des heutigen Tobriens zogen, waren die Al'Hani und die Beni Nurbad. Sie ließen sich entlang der Tobimora nieder und gründeten zahlreiche Städte, von denen einige (Beilunk, Warunk) auch heute noch existieren.

Mit den Diamantenen Sultanen hatten die Alani lange zu kämpfen, bis sich im Jahre 1016 v. BF die alhanische Priesterkönigin *Bilkis* mit dem Diamantenen Sultan *Sheranbil I.* vermählte. Dieser Frieden ermöglichte es den Al'Hani, sich auf ihre bosparanischen Feinde zu konzentrieren, besetzte Gebiete zurückzuerobern und zu nie gekannter Größe aufzusteigen.

Die Geschichte des Königinnenreichs

868 v. BF rief die als Heldenkönigin verklärte *Hashandru III.* das Königinnenreich Alhanien aus und wurde so in den Augen der Bosparaner zur Erzfeindin. An der Seite ihres Gemahls und obersten Nurbadi (Leibwächters) *Thayan* schlug sie zahlreiche entscheidende Schlachten gegen die Bosparaner und festigte so die Herrschaft der Al'Hani über die tobrischen Lande. Ihre Regierungszeit gilt daher als Goldene Ära der Al'Hani und viele ihrer Nachfolgerinnen versuchten, an den Ruhm Hashandrus anzuknüpfen. Jahrhundertlang war das Königinnenreich eine Blüte der Kultur und Magie, bis sich (entgegen der Tradition, nach der nur Frauen regieren durften) 338 v. BF *Amagomer der Blutige* zum Herrscher aufschwang. Seinen Beinamen erhielt er durch die blutige Tyrannei, mit der er das Land überzog. Sein eigener Ziehsohn, der legendäre Schmied *Sildroyan*, erschlug den Tyrannen schließlich und herrschte an der Seite der letzten alhanischen Königin *Merishja* bis 301 v. BF. In diesem Jahr erreichte der Alhanienfeldzug des bosparanischen Herrschers *Jel-Horas*, dem die Al'Hani besonders verhasst waren, seinen grausamen Höhepunkt: *Merishja* und *Sildroyan* wurden gefangen und öffentlich in Beilunk verbrannt. Die alhanischen Königsinsignien gingen verloren, viele Zauberpriesterinnen wurden hingerichtet und das Königinnenreich wurde dem bosparanischen Reich als Herzogtum Tobrien einverleibt. Die letzten Al'Hani Tobriens flohen zu ihren Verwandten ins Bornland, wo aus ihren Nachkommen schließlich die heutigen Norbarden* wurden.

Magie und Glaube

Die Glaubenswelt der Al'Hani ähnelte stark jener der heutigen Norbarden. Sie betrachteten sich als auserwähltes Volk der Göttinnen Heshinja und Mokoscha, was ihre gesamte Weltsicht prägte. Der Glaube an Heshinja, die göttliche Schlange, führte dazu, dass Magie, Schreibkunst und Wissbegier bei den Al'Hani als große Tugenden galten. Die alhanischen Zauberpriesterinnen waren Götterdienerinnen und Magiekundige in einem. Ihre enormen magischen Fähigkeiten, allen voran ihre machtvollen Zaubersymbole, faszinieren Forscher bis heute.

Besondere Dienste leistete ihnen dabei ein Zaubersymbole aus Kristall, das aus heutiger Sicht als alhanisches Traditionsartefakt zu bezeichnen wäre. Keines dieser Artefakte blieb jedoch erhalten und selbst unter gebildeten Artefaktmagiern existiert nur noch vages Wissen über die Kristallpendel der Al'Hani.

Neben Heshinja verehrten die Al'Hani die Göttin der Gemeinschaft, Mokoscha. Die Herkunft der zweiten alhanischen Göttin ist unklar, geht aber nach Meinung einiger Gelehrter ebenfalls auf urtulamidische Kulte zurück. Böse Zungen behaupten gar, sie sei eine Schwester der Erzdämonin *Mishkara*, der wimmelnden Widersacherin *Peraines*. Geweihte Priesterinnen der Mokoscha gab es jedenfalls damals wie heute nicht, da sich alle Al'Hani als Diener und Kinder Mokoschas verstanden. Sicher ist, dass Mokoscha als Biene oder gar Bienenkönigin dargestellt wurde. Honig, Waben und Stachel waren ihre heiligen Symbole. Die Gemeinschaft aller Gläubigen lag ihr besonders am Herzen, was die enge Verbundenheit unter den einzelnen Stämmen der Al'Hani ebenso erklärt wie das Gemeinschaftsgefühl der heutigen Norbarden.

Sprache und Schrift

Die Sprache der Al'Hani war das *Alaani*, das auch heute noch von den Norbarden gesprochen wird. Obwohl seit der Ära des Alhanierreiches viel Zeit vergangen ist, hat die Sprache sich kaum gewandelt, so dass ein Held, der über die Sprache *Alaani* verfügt, auch die Sprache der Al'Hani verstehen kann. Die von den Al'Hani genutzte Schrift, das Alte *Alaani* (siehe **Regelwerk** Seite 224) ist heute jedoch auch unter Norbarden nicht mehr gebräuchlich, die sich mittlerweile der sehr viel simpleren Kusliker Zeichen bedienen (siehe **Regelwerk** Seite 222). Wichtig werden die Sprach- und Schriftkenntnisse der Helden beim Entschlüsseln von alten Inschriften innerhalb des Grabmals (siehe Seite 31) oder der Kommunikation mit dem Geist der Priesterin *Hanija* (siehe Seite 32).

Alhanische Namen

Die Al'Hani gaben ihren Kindern bedeutungsvolle Namen, die im Rahmen einer Prophezeiung ausgewählt wurden und auf ihre Persönlichkeit anspielten. Nachnamen waren unbekannt; wenn nötig, fügte man den Herkunftsort oder den Namen eines Elternteils mit *sun*i (Tochter von) oder *omer* (Sohn von) an.

* Den meisten Norbarden ist ihre Abstammung zwar grundsätzlich bekannt, doch viel Wissen über die Zeit ihrer Blüte ist ihnen nicht erhalten geblieben. Nur manchen ist klar, dass der Name ihrer Sprache, *Alaani*, auf die Al'Hani zurückgeht, während sich die Volksbezeichnung *Norbade* von den Beni Nurbad herleitet. Dieser Stamm, der mit den Al'Hani verschmolz, stellte lange Zeit die männlichen Leibwächter der Königinnen, Nurbadi genannt. Nur wenige heutige Gelehrte wie *Wulfriede Birkenhain* (siehe Seite 13) können alle diese Begriffe auseinander halten. Wenn deine Helden durcheinander kommen, ist das für aventurische Verhältnisse also normal

Männlich: Amadin (rächender Kämpfer), Fedaji (der Kriegsführende), Hamakil (der Hitzige), Kargemil (der Weitgeiste), Laromir (der Nachgeborene), Mikail (der Fragende), Thajan (der Furchtlose), Zhuljar (der Blutige)

Weiblich: Agnitha (furchtloses Mädchen), Bilkis (weise Träumerin), Danutja (die Gerechte), Harandra (edle Zauberin), Ibrani (junge Erhabene), Nurja (die Leuchtende), Shashinja (erleuchtete Herrscherin), Thesija (die Fordernde)

Verbindung zur Theaterritter-Kampagne

Das Schicksal der Al'Hani und ihrer Nachkommen, der Norbarden, ist auch in der Theaterritter-Kampagne von Bedeutung. Es bietet sich daher an, dieses Abenteuer mit der Kampagne zu verknüpfen. Gefangen in der Gruft der Königin eignet sich als nervenaufreibendes Einstiegsabenteuer vor der Ankunft im Bornland oder als spannender Dungeoncrawl zwischen den Abenteuern. Mit einigen Anpassungen kann die Handlung auch komplett ins Bornland verlegt werden. In diesem Fall musst du eine andere Stadt für den Einstieg wählen (etwa Festum oder Norburg) und die Beschreibung der Reise zur Gruft an die Landschaft des Bornlands anpassen. Wichtig ist auch, dass in diesem Fall eine andere Königin hier bestattet sein sollte – Hashandru III. war eine Heldin Alhaniens und wäre nicht außerhalb der Grenzen des von ihr gegründeten Königinnenreichs bestattet worden. Fühle dich frei, mithilfe der Namensliste eine eigene alhanische Herrscherin zu bestimmen.



Was bisher geschah

Die Gruft der Königin wurde zu einer Zeit erbaut, als an menschliche Geschichtsschreibung nicht einmal zu denken war. Im siebten Äon herrschten die Vielbeinigen über Aventurien. Unter ihnen gab es ein staatenbildendes Volk intelligenter Insekten, das Ähnlichkeiten mit Bienen, Termiten und Ameisen aufwies. Diese Wesen zogen ihre Brut in unterirdischen, wabenförmigen Bauten von gigantischem Ausmaß auf. Die meisten dieser Bauten verfielen nach dem Ende des Äons und wurden von den Erdschichten neuerer Zeitalter für immer begraben. Einer dieser Bauten kam jedoch im Jahr 1020 v. BF wieder ans Tageslicht, als alhanische Feldarbeiter einen durch Erdrutsche freigelegten Eingang fanden. Die herbeigerufene Priesterkönigin Bilkis kam zu dem Schluss, dass der wabenförmige Bau ein Geschenk Mokoschas sein musste, und ließ ihn von Arbeitern zum Tempel ausbauen. Zu einem Grabmal wurde der ehemalige Brutbau erst, als man gegen Ende des 9. Jhd. v. BF der legendären Königin Hashandru III. die große Ehre zuteilwerden ließ, hier in Mokoschas heiligem Schoß bestattet zu werden. Zu ihrem Schutz begannen die alhanischen Zauberpriesterinnen, das Heiligtum mit Fallen und Zaubersymbolen zu versehen.

Als Jel-Horas 301 v. BF das Königinnenreich in die Knie zwang, fürchteten die Priesterinnen und Wächter den Zorn der Bosparaner. Um zu verhindern, dass diese das Grab Hashandrus schändeten, setzten sie die teilweise

maroden Fallen wieder instand und ersannen neue Herausforderungen, die nur ein gläubiger Alhanier, niemals jedoch ein Bosparaner überwinden können sollte. Dann nahmen sie sich selbst das Leben, um das Geheimnis des Grabmals für immer vor gierigen Blicken zu bewahren. Weit über 1000 Jahre lang hütete die Erde Tobriens dieses Geheimnis, bis sich vor kurzem die Geschichte wiederholte und ein Erdrutsch den alten Eingang erneut freilegte. Die eigenwillige Glücksritzerin Nella entdeckte den Eingang und klaubte einige alhanische Relikte zusammen, bevor sie im Angesicht einer furchterregenden Statue den Mut verlor und floh.

Was geschehen wird

Nella verkauft ihre Fundstücke an einen befreundeten Hehler, Salik Raffzahn. Über verschlungene Pfade erfahren die Helden von diesen Relikten und werden angeworben, das Geheimnis ihrer Herkunft zu lüften. Sie müssen also den Weg der Fundstücke über ihre Verkäufer bis zum Hehler zurückverfolgen. Diesen gilt es mit Silberzunge, Gewalt oder List davon zu überzeugen, seine Quelle preiszugeben: Nella. So kommen die Helden ihr auf die Spur, müssen sie aber erst in einer rasanten Verfolgungsjagd stellen, bevor sie ihnen schließlich den Weg zum Grabmal weist. Dort werden sie von einer Falle eingeschlossen und selbst zu Gefangenen in der Gruft. Nun gilt es, den alten Rätselpfad der Al'Hani zu beschreiten, um dem schaurigen Gemäuer zu entkommen. Dazu müssen sie tief in die Geschichte und Glaubenswelt der Al'Hani eindringen, um die Fallen und Rätsel des Grabmals zu überwinden und es schließlich wieder lebend verlassen zu können.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer richtet sich an Helden des Erfahrungsgrads *Meisterlich*, was aber durch Anpassung der Probenmodifikatoren und Meisterpersonen-Werte leicht geändert werden kann. Es empfiehlt sich jedoch, die Schwierigkeit nicht zu weit zu senken, da sonst die Bedrohungen und Herausforderungen des Grabmals nicht mehr inneraventurisch realistisch wirken. Für eines der Rätsel ist es zudem wichtig, dass wenigstens 3 Helden vorhanden sind. Geeignet sind generell alle Arten von Helden. Besonders glänzen werden solche, die sich mit dem Erkunden alter Kultstätten auskennen, also Gelehrte und magische Forscher, aber auch solche, die Fallen entschärfen oder überwinden können. Da im Grabmal noch einige Kriegermumien ewige Wacht halten, werden auch kämpferische Charaktere auf ihre Kosten kommen. Wichtig wäre es, dass wenigstens einer der Charaktere mit *Gassenwissen* und Silberzunge besticht, da sich ansonsten die Suche nach Nella sehr zäh gestalten dürfte. Weiterhin ist es wünschenswert, wenn zumindest einer der Helden die Sprache *Alaani* beherrscht, um mit dem Geist einer jung verstorbenen Zauberpriesterin zu kommunizieren und alte Inschriften zu entziffern, wofür darüber hinaus auch Kenntnisse in der Schrift *Altes Alaani* notwendig sind. Andernfalls haben wir mit dem Tagebuch einer Gelehrten aber auch an

eine Übersetzungshilfe gedacht, auf die du zurückgreifen kannst, wenn das nicht der Fall ist.

Besonders interessant ist das Abenteuer für Charaktere, die sich ohnehin für die Kultur der Al'Hani interessieren, etwa Norbarden auf der Suche nach ihren Wurzeln oder Magier, die Zaubersprüche erforschen wollen. Charaktere, die sich als Erben Bosparans verstehen (vermutlich also Horasier), können hier die ungewohnte Erfahrung machen, als uraltes Feindbild dargestellt zu werden. Für sehr überzeugte Zwölfgöttergläubige dürften die zahlreichen Anspielungen auf den Mokoscha-Glauben ebenfalls eine spielerisch reizvolle Herausforderung bieten.

Exotische Charaktere stellen kein grundsätzliches Problem dar. Gerade an der Ostküste haben die Tobrier in den letzten Jahrzehnten Erfahrungen mit allerlei Gestalten gemacht, sodass selbst fremde Spezies wenig Aufsehen erregen – der gemeine Tobrier begegnet schlichtweg allen Fremden mit gesundem Misstrauen, egal wie sie aussehen. Dennoch gibt es einige Charakterkonzepte, die möglicherweise Schwierigkeiten bereiten werden:

- **Hellsichtsmagier** können gerade im ersten Teil des Abenteuers bei der Suche nach Nella schnell den Plot sprengen. Du kannst das Problem umgehen, indem die Zeit drängt und damit nicht genug Astralenergie regeneriert werden kann, um die Gedanken aller Informanten zu lesen. Zudem lässt nicht jeder NSC eine derartige Beeinflussung ohne Widerstand über sich ergehen. Andererseits solltest du einem Spielermagier, der seine Fähigkeiten inneraventurisch sinnvoll nutzen will, nicht zu viele Steine in den Weg legen. Letztlich ist das Herzstück des Abenteuers die Erkundung des Grabmals und wenn deine Spielgruppe sich einig ist, kann der Weg dahin problemlos auf magische Weise verkürzt werden.

- **Fanatiker**, seien es Geweihte der Zwölf oder einfach nur überzeugte Gläubige, können einem respektvollen Umgang mit den Hinterlassenschaften der Al'Hani schnell im Weg stehen. Verständigt euch am besten vor der Charakterwahl, ob ihr als Gruppe die Relikte lieber erforschen, verkaufen oder zerstören wollt. Ein Konflikt innerhalb der Gruppe kann zwar rollenspielerisch reizvoll sein, aber auch schnell die Stimmung kippen und den Spielspaß verderben.

- **Körperliche Einschränkungen**, etwa fehlende Beine oder extreme Unsportlichkeit, können einen Charakter bei der fallengespickten Erkundung eines Grabmals schnell außer Gefecht setzen. Wer einen solchen Charakter spielen will, sollte sich bewusst sein, dass er möglicherweise über weite Teile des Abenteuers mitgeschleift wird und wenig zur Lösung beitragen kann.

- **Ängste**, besonders Raum- und Dunkelangst, sind in diesem Abenteuer ein wirklich sehr handfester Nachteil. Er kann rollenspielerisch sehr interessant sein, aber auch leicht dazu führen, dass der Charakter in Panik verfällt und nur noch schwer spielbar wird.

Hilfe, wir sind eingeschlossen!

Wie der Titel bereits ankündigt, werden die Helden *gefangen in der Gruft der Königin*. Dadurch entsteht ein immenser Zeit- und Erfolgsdruck, der die Atmosphäre des Abenteuers maßgeblich prägt. Angelehnt ist dieses Szenario an sogenannte Escape-Room-Spiele, bei denen man innerhalb einer vorgegebenen Zeit verschiedene Rätsel lösen muss, um nicht für immer eingesperrt zu sein. Kläre im Vorfeld ab, ob ihr als Gruppe auf diese Atmosphäre Lust habt. Falls nicht, lasst die Steinfalle, welche die Helden einsperrt, einfach weg. Die Helden erkunden dann ganz ohne Zeitdruck das Grabmal wie bei einem normalen Dungeon-Abenteuer. Ein weiteres Genre-Element, das ihr im Vorfeld klären solltet, sind die Rätsel und damit verbundenen verschlossenen Türen. Spieler, die es gewohnt sind, alle Türen knacken zu können, werden an verpflichtender Rätsellösung wenig Spaß haben (siehe auch Seite 7).



JÄGER DES VERLORENEN GRABMALS



Bevor deine Helden die vergessenen Geheimnisse der Königinnengruft erkunden können, müssen sie die Gruft zunächst einmal finden. Da Satinav, der Herr der Zeit, das Heiligtum erst vor kurzem wieder ans Tageslicht gebracht hat, gibt es nur wenige, die von seiner Existenz wissen. Den Weg dahin kennt nur eine: Nella, die junge Abenteurerin, die den Eingang durch Zufall entdeckte und die dort gefundenen Relikte an einen Hehler verkaufte. Im ersten Kapitel gilt es, Nella auf die Spur zu kommen und von ihr eine Wegbeschreibung zur Ruine zu erhalten. Du kannst dieses Kapitel kurz halten, wenn du dich ganz auf die Erkundung des Grabmals konzentrieren willst, und solltest dann vor allem auf die Vorbereitungen am Kapitelende Wert legen. Legst du die Suche nach Nella dagegen lang an, kommen deine Helden mehr in den Genuss des heutigen Tobriens und werden bereits das Finden der Gruft als Erfolg verbuchen können.

Eine spannende Variante des ersten Kapitels wäre außerdem, die Suche nach der Gruft als Rückblende zu erzählen. In diesem Fall könntet ihr mit der Erkundung des Grabmals beginnen und, nachdem die Felsen die Helden eingeschlossen haben, in der Zeit zurückspringen.

Das Abenteuer beginnt in...

Die Suche nach der Königinnengruft kann an vielen Orten des ehemaligen Alhanierreichs beginnen. Du kannst eine Stadt auswählen, die zur aktuellen Reisegeschichte deiner Heldengruppe passt oder die du besonders interessant findest. Wichtig ist nur, dass die Stadt hinreichend groß ist, um eine Suche im Hehlermilieu zu ermöglichen. Infrage kommen deshalb alle Städte, die in der Tobrienbeschreibung (siehe Seite 5) namentlich erwähnt werden. Für ihre Beschreibung kannst du dich auf den **Aventurischen Almanach** stützen. Im Folgenden bieten wir dir Gestaltungshinweise für drei beispielhafte Städte an, in denen die Helden nach Nella suchen könnten. Diese Hinweise helfen dir dabei, die Besonderheiten der Stadt im Spiel darzustellen, das stadttypische Flair aufkommen zu lassen und die Meisterpersonen des ersten Kapitels mit der Stadt zu verknüpfen.

Meisterpersonen der Suche

Um die Suche nach Nella lebendiger zu gestalten, werden die Helden an verschiedene Personen geraten, mit denen sie diskutieren, verhandeln und auch streiten können. Je nachdem, in welcher Stadt eure Suche spielt, verhalten sich diese Personen ein wenig anders. Eine Stadt wie Mendena beispielsweise hat schon (fast) alles gesehen



Der rote Faden

Die folgenden Informationen sollen dir dabei helfen, den Überblick in diesem Kapitel zu behalten. Hier siehst du auf einen Blick, was passieren muss, damit deine Helden den Weg zur Königinnengruft finden:

1. Die Helden werden beauftragt, dem Verkauf von alhanischen Relikten in einer tobrischen Stadt nachzugehen, die für einen stolzen Preis den Besitzer gewechselt haben sollen. Alternativ erfahren die Helden selbst davon und machen sich eigenständig auf die Suche.
2. Die Helden ermitteln bei verschiedenen Personen und finden heraus, was verkauft wurde und vor allem: *von wem* (einem von drei möglichen Verkäufern).
3. Die Helden ermitteln unter den Verkäufern und erhalten die Information, sie diese die Relikte von dem Goblin *Chruuk* kauften, der als Mittelsmann eines Hehlers arbeitet.
4. Die Helden suchen und finden *Chruuk* und erfahren durch Gewalt, List oder Überredungskunst, wer der Hehler ist und wo man ihn finden kann.
5. Die Helden wenden sich an den Hehler *Salik* und bekommen heraus, dass er die Relikte von der Glücksritzerin *Nella* gekauft hat.
6. Nach einer aufregenden Suche und vielleicht auch einer halbsbrecherischen Verfolgungsjagd gibt Nella ihnen preis, woher die Relikte ursprünglich stammen.

und lässt sich von einem Moha oder Fjarningen Barbaren nicht beeindrucken. Gerade der Umgang mit Adligen und Geweihten unterscheidet sich von Stadt zu Stadt, weshalb wir dir für jede der drei Beispiel-Städte Hinweise dazu geben, wie die zentralen Meisterpersonen des ersten Kapitels agieren. Die vollständige Beschreibung dieser fünf Figuren findest du ab Seite 15, doch zum besseren Verständnis stellen wir sie dir hier kurz vor:

- ♣ *Kunibald*, der Wirt, ist ein möglicher Verkäufer von Hehlerware. Er führt eine kleine Taverne.
- ♣ *Rude Wollmacher* ist ein opportunistischer Schmuckhändler, der ebenfalls als Verkäufer infrage kommt.
- ♣ *Renja*, die Kräuterfrau, ist eine schrullige Gestalt, die allerlei Tand für abergläubische Tobrier verkauft. Auch sie könnte als Verkäuferin der Relikte dienen.
- ♣ *Chruuk*, der Goblin, ist der Mittelsmann des Hehlers, über den die Al'Hani-Relikte an die Verkäufer gelangt sind. Ihn müssen die Helden dazu bewegen, Kontakt zum Hehler herzustellen oder die Lage des Hehlerverstecks preiszugeben.
- ♣ *Salik Raffzahn* ist besagter Hehler. Er kennt Nella persönlich und muss deshalb dazu gebracht werden, ihren Namen und ihren Aufenthaltsort preiszugeben.

Eslamsbrück

Das heutige Eslamsbrück wurde von den Heptarchen Xeraan und Leonardo 1028 BF neu gegründet, nachdem das Pandämonium, ein gewaltiges Unheiligtum in Form

einer dreizehnstufigen Pyramide, im Jahr davor einstürzte und Teile der ursprünglichen Stadt unter sich begrub. Da die neue Stadt weitgehend von Dämonen errichtet wurde, mutet sie für Besucher noch heute unwirklich und ungemütlich an. Die Gebäude wirken oft düster, als wären sie aus schwarzem Gestein erwachsen, und bilden ein unharmonisches Stadtbild. 1039 BF eroberte der mittelreichische Schwertzug die Stadt, doch die Spuren der schattenländischen Besatzung sind noch lange nicht getilgt.

Eslamsbrück im Überblick

Einwohner: 3.500

Herrschaft: Ein von Herzog Bernfried eingesetzter Trutzbogt für den Wiederaufbau

Tempel: Phex, Schreine von Tsa und Peraine, dazu die Ruine eines Borbaradtempels

Handel und Gewerbe: Wichtiger Umschlagsplatz mit Flusshafen an der Tobimora

Gasthäuser: Gasthaus *Goldenes Ei* (Q3/P2/S20), Schänke *Zum Greifen* (Q3/P2/S5), Taverne *Talergrab* (Q2/P3)

Besonderheiten: Die Ruine des Pandämoniums

Die Atmosphäre in Eslamsbrück

Die folgenden Hinweise helfen dir, Eslamsbrück am Spieltisch zum Leben zu erwecken:

- ♣ Die Ruine des Pandämoniums, einst eine riesige dreizehnseitige Pyramide, steht noch immer zwei Meilen westlich und erinnert an die Schrecken der jüngsten Vergangenheit. Im Herzogtum wird noch diskutiert, wie man das Unheiligtum am besten vernichten kann, und bis dahin ist jeglicher Zutritt untersagt. Gelegentlich kann man in der Umgebung der Ruine auf Patrouillen von Borongeweihten, Golariten, Praioten, Rondrianern oder Draconitern treffen, von denen fast zu jeder Zeit kleine Gruppen in der Stadt weilen. Windige Schmuggler, die seit der Invasion nichts mehr schreckt, nutzen die Umgebung der Pyramide als Versteck.
- ♣ Die Stadt liegt direkt an einer wichtigen Brücke über die Tobimora. Dadurch herrscht ständiger Warenverkehr, der dazu führt, dass sich auch Diebstähle, Bettelei und Schlägereien in Eslamsbrück häufen.
- ♣ Die Stimmung in der Stadt ist geschäftig, aber voller Furcht. Hatte man sich gerade an die Herrschaft der Schatten gewöhnt, muss man nun vor dem Herzog buckeln.
- ♣ Seit der Rückerobertung hat die Phexkirche, die als einzige zwölfgöttliche Kirche auch während der Besatzungszeit einen Schrein in Eslamsbrück unterhielt, großen Einfluss in der Stadt. Kein Handel wird ohne ihren Segen geschlossen und es gibt fast nichts, wovon die Geweihten nicht wüssten.

Wichtige Meisterpersonen in Eslamsbrück

- ♣ *Kunibald*, der Wirt, kam mit dem Schwertzug nach Eslamsbrück und gründete für das Soldvolk die Taverne *Talergrab*. Er gibt sich gleichgültig gegenüber

Höhergestellten und würde vorzugsweise nur mit einfachem Volk verkehren.

- *Rude Wollmacher*, der Schmuckhändler, machte in Eslamsbrück schon immer Geschäfte mit beiden Seiten und entwickelte sich zum aalglatten Opportunisten. Er biedert sich Adligen und Geweihten vordergründig an, um sie hinterrücks übers Ohr zu hauen.
- *Renja*, die Kräuterfrau, haust etwas außerhalb der Stadt, weil sie sich seit der Umsiedlung weigert, die „dämonisch verseuchte Niederhölle von einer Stadt“ zu betreten. Geweihten und Adligen begegnet sie ablehnend, weil sie sich von diesen während der Besatzung im Stich gelassen gefühlt hat.
- *Chruuk*, der Goblin, musste unter den Heptarchen die Straßen von Unrat und Fäkalien befreien. Von den Mittelreichern wird er seit der Rückeroberung jedoch kaum besser behandelt, weshalb er sehr verbittert wurde.
- Der Hehler *Salik Raffzahn* lebt schon seit Jahren in Eslamsbrück. Er machte mal bessere, mal schlechtere Geschäfte und ist überaus pragmatisch. Er kennt keinen Gott außer seinem eigenen Vorteil, weshalb er vermehrt mit der wiedererstarkenden Phexkirche aneinander gerät. Phexgeweihten begegnet er daher mit entsprechender Respektlosigkeit.

Mendena

Als die Invasoren kamen, war Mendena eine kleine Hafenstadt von geringer Bedeutung. Unter den Heptarchen Xeraan und Haffax wuchs die Stadt jedoch innerhalb weniger Jahre zu einer Metropole mit über 10.000 Einwohnern an, von denen viele nicht menschlich waren. Aufrecht gehende Meereswesen, Sklaven aus dem Süden oder Kriegsgefangene waren kein seltener Anblick auf den Straßen. Während andernorts jedoch Dämonen durch die Gassen liefen, bemühte sich Mendena immer, den Anschein von Sicherheit und Gutbürgerlichkeit zu wahren. Die Rückeroberung Mendenas durch den Schwertzug der Kaiserin wurde im Mittelreich als ein besonders gutes Omen gefeiert, obwohl der Sieg mit viel Blut bezahlt werden musste.

Mendena im Überblick

Einwohner: 6.000

Herrschaft: Ein von Herzog Bernfried eingesetzter Trutzvogt für den Wiederaufbau

Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rondra, Tsä, Travia, Ingerimm, Schreine von Hesinde und Praios

Handel und Gewerbe: Zentrum des Fernhandels an der Ostküste, Schiffbau, Fischfang, Tuchmacherei, Bierbrauerei

Gasthäuser: Hotel *Samtener Divan* (Q5/P6/S10), Herberge *Gute Heimkehr* (Q2/P3/S30), Gasthaus *Gänsedaune* (Q5/P5/S8), Bierstube *Tobrischer Hof* (Q4/P6), Taverne *Krakonierbraut* (Q1/P3), Taverne *Voller Humpen* (Q4/P5)

Die Atmosphäre in Mendena

Um Mendena für deine Helden erlebbar zu machen, kannst du auf folgende Ideen zurückgreifen:

- Mendena gilt als Symbol des befreiten Tobriens, leidet aber nach wie vor unter den zahlreichen Umstellungen der letzten Jahre. Auf den Straßen hört man viele Menschen über die neue Herrschaft murren.
- Das Stadtbild ist eine bizarre Mischung aus halb im Schlamm versunkenen Fachwerkhäuschen und riesigen, von Dämonenhand errichteten Steinbauten.
- Durch dämonische Verseuchung ist das Trinkwasser der Stadt noch immer kaum genießbar. Wer garantiert sauberes Wasser will, muss dafür an öffentlichen Stellen bezahlen.
- Etwas außerhalb der Stadt liegt die Arena Aquatica, ein Kolosseum aus der Zeit der Heptarchen, das auch heute noch für Theater und Schaukämpfe genutzt wird.

Wichtige Meisterpersonen in Mendena

- *Kunibald*, der Wirt, betreibt in Mendena die Herberge *Gute Heimkehr*. Diese wurde bei der Rückeroberung stark beschädigt, was in ihm einen unstillbaren Hass auf Soldaten, Ritter und Krieger geweckt hat, die er für „rücksichtslose Bastarde“ hält.
- Der Schmuckhändler *Rude Wollmacher* war in Mendena ein enger Parteigänger des goldgierigen Heptarchen Xeraan, weshalb er heute von den mittelreichischen Befreiern streng überwacht wird. Eine solche schikanierende Patrouille könnte sein Gespräch mit den Helden unterbrechen.
- *Renja*, die Kräuterfrau, lebt im tiefergelegenen und schlammigen Fischviertel, das regelmäßig unter Wasser steht. Sie ist über die Rückeroberung hoch erfreut und tritt gerade kampftüchtigen Adligen deshalb mit großer Dankbarkeit entgegen.
- Der Goblin *Chruuk* fällt im Völkergemisch Mendenas kaum auf, was es schwieriger macht, ihn zu finden. Entsprechende Proben sollten erschwert werden. Gleichzeitig ist er aber auch weniger unterwürfig und misstrauisch, was ein Gespräch mit ihm erleichtern sollte.
- Der Hehler *Salik Raffzahn* kam nach der Befreiung Mendenas hierher und stieg in die Geschäfte aller jener ein, die von den Mittelreichern als Dämonenbündler angesehen wurden, was ihn schnell sehr reich gemacht hat. In Mendena sollte Salik eine höhere Anzahl an Wächtern zur Verfügung stehen, außerdem sollte sein Versteck durch mehr oder verbesserte Fallen gesichert sein.

Perainefurten

Wie Mendena war Perainefurten vor der Invasion ein eher unbedeutendes tobrisches Dorf. Als die Dämonenknechte den Herzog jedoch aus seiner alten Hauptstadt Ysilia vertrieben, flüchtete er hinter die Mauern Perainefurtens und machte den Ort damit zum Zentrum Weißtobriens. Viele Flüchtlinge folgten ihm nach und ließen die Stadt schnell zu einem Leuchtfeuer der Hoffnung anwachsen. Auch nach der Rückeroberung weiter Teile

Tobriens residieren Herzog Bernfried und seine Berater, das Zwölgöttliche Konzil, weiterhin in Perainefurten. Anders als viele ihrer Brüder mussten die Bewohner Perainefurtens eher wenig Unbill ertragen, auch wenn sie dies bestreiten würden. Doch Dämonenknechtschaft, Knochenzehnte oder andere seelische Grausamkeiten sind den Bewohnern der Stadt stets erspart geblieben.

Perainefurten im Überblick

Einwohner: 4.400

Herrschaft: Ein Vogt im Namen von Herzog Bernfried

Tempel: Peraine, Rondra, Travia, Efferd, Boron, Phex, Firun

Handel und Gewerbe: Feldfrüchte; florierender Schwarzmarkt

Gasthäuser: Gasthaus *Gleißender Stahl* (Q3/P3/S20),

Gasthaus *Das Schwarze Ferkel* (Q4/P5/S15), Her-

berge *Zum wiehernden Ross* (Q3/P3/S18)

Die Atmosphäre in Perainefurten

Die Stimmung in Perainefurten ist weniger düster als an vielen anderen Orten Tobriens:

- Viele Bürger sind optimistisch und gehen neue Herausforderungen tatkräftig an. Auch wenn sie mit Hunger und Flüchtlingsströmen kämpfen mussten, blieben ihnen die wahren Schrecken Schwarztobriens erspart.
- Die Kornspeicher der Stadt werden sehr streng bewacht, um gegen Hungersnöte gewappnet zu sein. Die Einwohner der Stadt würden Essen nie verderben lassen, sondern verwerten alles weiter, solange es genießbar ist.
- Um Streitigkeiten unter den vielen Bewaffneten in der Stadt zu vermeiden, wird um Mitternacht eine Glocke geläutet. Danach darf kein Alkohol mehr ausgeschenkt werden, was strikt überwacht wird.
- Der Mangel an lebenswichtigen Waren hat in den letzten Jahren immer wieder zu absurd hohen Preisen und damit zu einem blühenden Schwarzmarkt geführt. Königin des Schwarzhandels ist ♀ Firnja Siebenrüb, die Gerüchten zufolge aberwitzig reich sein soll.

Wichtige Meisterpersonen in Perainefurten

- *Kunibald*, der Wirt, betreibt die Herberge *Zum wiehernden Ross*. Er lebt gut vom wieder erstarkenden Reiseverkehr Richtung Tobrien, weshalb er sich um betuchte Reisende besonders bemüht.
- *Rude Wollmacher*, der Schmuckhändler, hat gute Beziehungen zum Zwölgöttlichen Konzil und tritt daher sehr selbstbewusst und arrogant auf. Selbst niederen Adligen, Kriegern und Gelehrten gegenüber zeigt er seine Arroganz – nur bei Geweihten wechselt er sofort zu kriecherischem Schleimen.
- *Renja*, die Kräuterfrau, pflegt einen freundschaftlichen Streit mit den örtlichen Perainegeweihten über ihre kruden Glaubensansichten und gilt allgemein als harmlose Spinnerin. Sie ist stadtbekannt und daher leicht zu finden.
- *Chruuk*, der Goblin, wird nur ungern in der Stadt geduldet. Oft muss er abfällige Sprüche und sogar

Schläge von Wildfremden erdulden. Nähern sich ihm die Helden, wird er daher aus Furcht versuchen zu fliehen, was zu einer kurzen Verfolgungsjagd führen kann.

- *Salik Raffzahn*, der Hehler, verdankt seinen Aufstieg Firnja Siebenrüb, mit der er einst ein Verhältnis hatte. Seitdem die beiden getrennte Wege gehen, mag zwar Phex auf Saliks Seite stehen, doch die Siebenrüb-Sippe sähe den Konkurrenten gerne tot. Du kannst das Abenteuer hier erweitern, indem Salik für die Informationen über Nella als Gegenleistung eine Sabotage am Eigentum der Siebenrübs (oder ähnliche Aktionen) verlangt.

Namen, Namen, Namen

Hier findest du eine Liste mit Namen für generische Orte und Personen. Mit ihnen kannst du die obigen Stadtbeschreibungen ergänzen oder eine der anderen tobri- schen Städte weiter ausschmücken.

Tavernen

- *Zum Waidmann* (Q3/P3/S10), gutbürgerliches Gasthaus, Spezialität: Wildeintopf
- *Boronsruh* (Q2/P2/S12), düstere Kaschemme, auf deren Schild das Wort *Thargunsruh* notdürftig mit dem heutigen Namen überpinselt wurde
- *Bei Janka* (Q3/P2), Treffpunkt der Spieler und Säufer, gute Gelegenheit für ein Wettzechen

Händler

- ♂ *Sumulieb Sensenbrech*, Altwarenhändlerin (39, ver- härrt, wirkt zehn Jahre älter; klingt beim Sprechen immer angewidert; Handel 10 (12/13/12), Willens- kraft 6 (11/13/12), SK 1)
- ♂ *Gunifred aus Shamaham*, Safranhändler (27, schiefe Zähne, die er durch häufiges Lachen jedem zeigt; aufgeschlossen, hält sich für witzig, heißt eigentlich Thargunifred; Handel 13 (13/12/12), Willenskraft 3 (12/12/12), SK 1)
- ♂ *Vito Hasenberg*, Tuchhändler (51, beleibt, schwitzt stark; willfähriger Überläufer während der dämoni- schen Besatzung, der jetzt duckmäuserisch um sein Leben fürchtet; Handel 11 (12/12/13), Willenskraft 7 (13/12/13), SK 2) • ○

Persönlichkeiten

- Der Weibel der Stadt- garde ♂ *Rondwig Bit- terwein* (41, stark vernarbt, zwei feh- lende Finger an der linken Hand; hart, unnachgiebig, hu- morlos und von allen gefürchtet; Willens- kraft 9 (12/14/11), SK 2) ist gebürtiger Tobrier, der als jun- ger Mann vor den

• Falls die Helden am Ende des Kapitels bei der Verfol- gungsjagd scheitern, spielt *Vito Hasenbergs Tuchhandel* eine Rolle. Es ist daher rat- sam, den Händler und sein Geschäft (siehe Seite 25) bereits bei der Suche kurz zu erwähnen, damit die Helden im Notfall auf dieses Wissen zurückgreifen können.

Invasoren floh und im Zuge der Rückeroberungen an vordersten Front kämpfte. Er versucht mit allen Mitteln, den alten, zwölfgöttergläubigen Status Quo wiederherzustellen.

Die Peraine-Akoluthin ♀ *Tsanja* (27, dicker brauner Flechtzopf, kreideblasse Haut; lächelt unterwürfig, spricht betont freundlich; Willenskraft 3 (11/13/12), SK 1) gilt als gute Seele der Stadt, weil sie sich aufopferungsvoll um Kranke und Verwundete kümmert. In Wahrheit ist ihr Peraineglaube nur geheuchelt, denn sie hält die Zwölf für schwach und opfert heimlich weiter Agrimoth, damit er die Felder nicht verheert.

Die Schreiberin ♀ *Dythlind* (36, tiefe Sorgenfalten auf der Stirn, kurz geschorene blonde Haare; antwortet sehr leise, vermeidet Augenkontakt; Willenskraft 4 (14/12/10), SK 1) kam mit dem mittelreichischen Heerzug gegen Haffax nach Tobrien und blieb, weil sie sich in einen Soldaten verliebte. Durch ihre Tätigkeit weiß sie über Vieles Bescheid, fürchtet aber gleichzeitig den Zorn der Obrigkeit, weswegen sie sich sehr verschwiegen gibt.

Einstiege und Heldenmotivation

Es gibt verschiedene Wege, deine Helden auf die Spur der Al'Hani-Relikte und damit zum Grabmal der Königin zu führen. Wichtig ist nur, dass die Helden vom Verkauf einiger ungewöhnlicher Objekte erfahren, deren wahrer historischer bzw. materieller Wert noch nicht vielen Personen offenbar geworden ist. Den Helden muss bereits zu Anfang klar werden, dass irgendwo ein uralter Schatz seiner Entdeckung harrt und dass jetzt die Zeit für mutige Helden gekommen ist, danach zu suchen. Im Folgenden findest du einige Beispiele für Einstiege, aber auch Ideen dazu, wie du den Weg ins Abenteuer an die Bedürfnisse deiner Gruppe anpassen kannst.

Die Gelehrte

Fachkundige, aber auch etwas zwielichtig wirkende Helden werden von der in Würde gealterten Gelehrten ♀ *Wulfriede Birkenhain* (64, kurze graue Locken, dicke rosige Wangen; spricht langsam wie mit einem ahnungslosen Kind; Willenskraft 6 (15/12/11), SK 1) angeworben. Dieser sind Gerüchte über Hehlerware zu Ohren gekommen, die verdächtig nach alhanischer Kunst aussah. Als Expertin für die Geschichte der Al'Hani ist sie sehr daran interessiert, schreckt aber vor einer Recherche im Hehlermilieu und einer beschwerlichen Reise ins Umland zurück, weswegen sie auf jüngere Recken setzt. Wulfriede ist bereit, für nähere Informationen über die Fundstücke eine Dukate zu bezahlen. Wenn sich abzeichnet, dass ein noch unerforschter Ort die Quelle der Relikte ist, bietet sie den Helden weitere 5 Dukaten pro Person für dessen Erforschung an und verspricht, für Abschriften und gefundene Relikte gut zu bezahlen. Wulfriede besitzt anfangs keines der Fundstücke, also müssen die Helden den Gerüchten über den Verkauf in der Stadt folgen. Die anfängliche Sammelprobe auf *Gassenwissen* (siehe 14) ist deshalb herausfordernder, weshalb sie um 3 statt um 2 erschwert ist.

Der Ritter

Der landlose Ritter ♀ *Delo von Binsfurt* (31, kurze blonde Haare, abstehende Ohren; ruhig, freundlicher Hundeblick; Willenskraft 2 (11/13/11), SK 0) bekam von seiner Geliebten Rondara ein bronzenes Amulett geschenkt, dessen Abbildung seinem Wappen (einem Bienenstachel) ähnelt. Er hat bei der Gelehrten Wulfriede Birkenhain nach dem Ursprung des Amuletts geforscht und ist nun überzeugt, von den Königinnen Alhaniens abstammen. Da seine Familie bei der Invasion alles Land verlor und er seitdem von der Hand in den Mund leben musste, würde eine solche Herkunft seinen Ruf stark aufwerten. Er schickt aufrechte Helden aus, um die Spur des Amuletts zu verfolgen und Beweise für seine ruhmreiche Herkunft zu finden. Für ihre Untersuchungen bietet er den Helden 1 Dukate pro Person – mehr kann er nicht aufbringen. Delo kann den Helden sein Amulett zeigen, verleiht es aber nur ungern. Dennoch helfen seine Hinweise, wodurch die anfängliche Sammelprobe auf *Gassenwissen* nur um 1 statt um 2 erschwert ist.

Die Norbarden

Die Helden werden Zeugen, wie zwei junge Norbarden, ♀ *Patril* und ♀ *Kergil Lenejeff*, von Schlägern bedroht werden. Ihr geplatzter Handel mit den Schlägern steht im Zusammenhang mit den von Nella versetzten Stücken: Nachdem der durchreisenden Lenejeff-Sippe zu Ohren kam, womit in der Stadt gehandelt wird, versuchten sie, das vermeintliche Erbe ihrer Ahnen selbst an sich zu bringen. Aufgrund ihrer begrenzten finanziellen Mittel versuchten sie, die alhanischen Relikte mit *norbardischer Überredungskunst* an sich zu bringen. Die Schläger ließen sich jedoch nicht über den Tisch ziehen und wollen sich dafür nun mit Gewalt revanchieren.

Nach der Rettung bitten die beiden dankbaren Jungen die Helden zu ihrer Sippe. Ihre Muhme ♀ *Rasescha Lenejeff* (55, ergrauende rote Haare, klein wie ein Zwerg, aber sehr drahtig gebaut; spricht betont deutlich und duldet keinen Widerspruch; Willenskraft 8 (14/13/14), SK 2) verhandelt mit ihnen über eine mögliche Hilfe bei der Suche nach dem Ursprung der alhanischen Fundstücke. Als Gegenleistung bietet man ihnen nur wenig Geld, dafür aber Tauschwaren und die ewige Freundschaft der Sippe. In diesem Fall erhalten die Helden gleich zu Beginn mehr Hintergrundwissen über die Al'Hani, wenn auch z. T. verklärt bzw. verzerrt, was eventuelle Recherchen vor der Abreise um 2 erleichtert.

Einstiege kombinieren

Es ist möglich, die verschiedenen Einstiege zu kombinieren. Ritter Delo und die Gelehrte Wulfriede sind einander beispielsweise bekannt und alle drei vorgeschlagenen Auftraggeber können gleichzeitig als Informationsquelle während der Suche dienen. Für eine Gruppenzusammenführung bietet es sich auch an, verschiedene Helden durch unterschiedliche Auftraggeber ins Spiel zu bringen, um jedem eine persönliche Motivation zur Zusammenarbeit zu geben.



Auf eigene Faust

Deine Helden können auch ohne einen Auftraggeber in die Ereignisse verwickelt werden, wenn sie selbst auf die Relikte aufmerksam werden. Wie das geschieht, hängt stark von der Zusammensetzung eurer Gruppe ab. Möglicherweise bekommt ein Held auf dem Markt ein ungewöhnliches Amulett mit Bernstein-Intarsien angeboten oder ein reicher Bürger bittet den reisenden

Gelehrten um die Begutachtung eines jüngst gekauften Rings, den er seiner Gemahlin schenken will. Du kannst auch wichtige Meisterpersonen dieses Kapitels auf diese Weise bereits einführen. Manche Heldengruppen motiviert eigenes Interesse mehr als die Aussicht auf ein paar Dukaten, aber es kann ihnen auch den Druck nehmen, einem Auftraggeber Rede und Antwort stehen zu müssen.

Die Herkunft der Relikte

Um mehr über die alhanischen Relikte zu erfahren, müssen die Helden sich in der Stadt umhören. Sollten deine Spieler direkt Ideen haben, wo sie mit der Suche beginnen wollen (Markt, Schwarzmarkt, Phextempel), passe die folgende Probe an. Du kannst die Spurensuche mithilfe einer Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* –2 abbilden, an deren Ende die Helden einen der drei Verkäufer finden werden, die von Salik Raffzahn Fehlerware erhalten haben. Das Probenintervall beträgt 4 Stunden, kann aber bei größeren Städten nach oben (und bei kleineren nach unten) korrigiert werden. Besonders gute Ideen für Anlaufstellen kannst du mit einer gesenkten Erschwernis belohnen. Es wäre auch denkbar, dass man für eine gütige Spende an den Phextempel Hilfestellung in Form von Probenerleichterung bekommt, wobei die Helden pro 1 Punkt Erleichterung auch mindestens eine Dukate springen lassen sollten. Wenn du möchtest, kannst du die Proben als kurze Gespräche mit einigen der unten aufgeführten Meisterpersonen abbilden, um die Suche lebendiger zu gestalten. Für noch mehr Spieltiefe kannst du auch auf die Fokusregeln aus dem **Aventurischen Kompendium** (siehe dort Seite 45) zurückgreifen.

Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* –2

QS 6 – Die Helden stoßen auf eine Person, die von den Relikten gehört hat. Diese Person war zwar beim Verkauf nicht dabei, kennt aber jemanden, der mehr wissen könnte und verweist an diese Person.

QS 10 – Die Helden finden jemanden, der den entscheidenden Hinweis auf einen oder mehrere der drei Verkäufer (siehe Seite 15) geben kann.

Eine misslungene Probe führt zu einer Person, die nicht hilfreich ist und den Helden nur Zeit stiehlt. Patzt der Suchende sogar, ist er in ernsthaften Schwierigkeiten gelandet. Vielleicht ist er an einen windigen Händler geraten, der ihm wertlosen Tand aufschwätzen will, und muss deshalb eine Vergleichsprobe auf seine *Willenskraft* gegen *Handel* 6 (12/12/12) ablegen. Möglicherweise ist er auch in eine zwielichtige Ecke der Stadt geraten, die Gefahr für Leib und Leben bietet. Vielleicht wird er von Schlägern überfallen, von Räubern bedroht oder von dämonischen Überbleibseln aus der Besatzungszeit attackiert.

Mit wem rede ich?

Um die Suche nach der Herkunft der Relikte spannender zu gestalten, kannst du die folgenden Personen als Gesprächspartner und potenzielle Informanten verwenden.

- ☛ **Waschfrau** ♀ *Hiltrud* (39, struppige dunkelblonde Haare, die sie mit einer Haube zu zähmen versucht; kurz angebunden und schroff, es sei denn man bietet ihr Geld oder die Aufmerksamkeit eines hübschen Mannes; Stoffbearbeitung 10 (10/13/13), Willenskraft 4 (11/12/12), SK 1) bekommt auf dem Markt beim Waschen viele Gerüchte mit.
- ☛ **Bäckerlehrling** ♂ *Nibelwulf* (15, Hasenzähne, bleiches Gesicht; wirkt sehr nervös und verhält sich auffallend unterwürfig; Willenskraft 2 (10/12/12, SK 0) ist gerade dabei, Besorgungen für seinen Meister zu machen.
- ☛ **Nachtwächter** ♂ *Wolfhelm* (26, wäre gutaussehend, wenn er nicht so grimmig und bärbeißig schauen würde; ernsthaft, misstrauisch, aber für ein Bier immer zu haben; Willenskraft 5 (11/12/13), SK 1) bereitet sich gerade auf seine Nachtschicht vor.
- ☛ **Zahnreißerin** ♀ *Morlenja* (42, hünenhaft groß, raspelkurze dunkle Haare; lacht viel, nicht zimperlich; Heilkunde Wunden 8 (11/13/13), Willenskraft 6 (11/14/12), SK 1) kennt fast jeden in der Stadt und hört viele Geschichten.
- ☛ **Dienstbote** ♂ *Firutin* (21, groß und schlaksig, gut gekleidet; lispelt leicht beim Sprechen, was er durch übermäßiges Lächeln zu übertünchen versucht; Willenskraft 5 (12/12/13), SK 1) arbeitet für einen reichen Händler und weiß daher so manches.
- ☛ **Die alte Vettel** ♀ *Zylva* (72, warzige Nase, ein fehlendes Ohr, das sie mit ihren langen weißen Haaren überdeckt; redet meist hektisch, schläft aber schnell ein, wenn sie gerade nicht spricht; Willenskraft 7 (13/15/12), SK 1) sitzt den ganzen Tag an ihrem Fenster und beobachtet das Treiben der Stadt.
- ☛ **Hure** ♀ *Maila* (19, roter Pferdeschwanz, Sommersprossen; hemdsärmelig und witzig, hat beim Lachen Grübchen; Betören 10 (10/14/14), Willenskraft 4 (10/13/14), SK 1) weiß viel, gibt das aber nur gegen Bezahlung preis.
- ☛ **Ausrufer** ♂ *Ronwulf* (44, beeindruckendes Doppelkinn, dicke Wurstfinger; redet auch privat sehr laut, frönt dem Glücksspiel; Gassenwissen 12 (12/13/13), Willenskraft 6 (12/13/13), SK 1) kennt alle öffentlichen Neuigkeiten der Stadt.



Hehlerware

Sollten die Helden nicht bereits durch ihren Einstieg eines der alhanischen Relikte kennen, sollten sie im Zuge ihrer Nachforschungen auch in Erfahrung bringen, welche Objekte tatsächlich verkauft wurden. Die genaue Anzahl kannst du frei bestimmen. Mögliche Relikte, die Nella gefunden und über Salik hat verkaufen lassen, sind:

- Eine teilweise zerbrochene Tontafel mit alhanischen Zahlglyphen. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass es sich dabei um Warenlisten für ein Vorratslager handelt.
- Eine zwar beschädigte, aber noch gut erkennbare Schlange aus Gold, Eisen und grünen Edelsteinen. Sie ist etwa so lang wie ein Unterarm und scheint kein Schmuck, sondern viel mehr eine Art Tischdekoration gewesen zu sein.
- Ein Amulett aus Bronze und Ton in Form eines spitz zulaufenden Bienenstachels.
- Eine angelaufene Goldmünze, die ein schachbrettartiges Muster zeigt. Auf der Rückseite ist die alhanische Zahlglyphe für die Ziffer 1 zu erkennen.
- Ein silbernes Amulett, das die Form einer sechseckigen Wabe hat. Darauf war ursprünglich wohl eine Inschrift oder Gravur, die jedoch nicht mehr erkennbar ist.

Die Verkäufer finden

Die Helden wissen, dass nur wenige Personen in der Stadt alhanische Relikte verkauft haben. Einen dieser drei müssen sie nun aufsuchen, um von ihm mehr über den Unterhändler, den Goblin *Chruuk* (siehe Seite 17), der ihnen die Ware verkauft hat, oder gar über den ursprünglichen Hehler, Salik Raffzahn, zu erfahren. Diese Szene kann über Vergleichsproben auf Gesellschaftstalente abgehandelt, aber auch rein rollenspielerisch gelöst werden, je nach Vorliebe deiner Gruppe. Welchen der drei deine Helden finden, kannst du vom Verlauf der bisherigen Gespräche oder deinen persönlichen Vorlieben abhängig machen. Sollten die Helden bei einem der Verkäufer auf Granit beißen, kannst du die anderen benutzen, um sie schließlich dennoch zu Chruuk und über ihn zu Salik zu führen.

Der Wirt

Die bodenständige, schmutzige Variante ist der Wirt ♀ *Kunibald* (50, blass, lichter werdendes Haar, buschiger Bart; wirkt leicht pampig und hat an allem etwas auszusetzen; Willenskraft 8 (12/13/11), SK 1). Er betreibt ein lokales Gasthaus, in dem er seine Ware verkauft. Wer über die SF

Füchsisch verfügt, kann Zinken am Tresen erkennen, die Kunibald als kleinkriminellen An- und Verkäufer ausweisen. Er arbeitet nur notgedrungen mit Salik Raffzahn zusammen, da dieser ihn sonst aus dem Geschäft drängen oder direkt einige Knochen brechen würde. Er kennt Salik jedoch nicht persönlich oder namentlich, sondern weiß lediglich, dass es einen „Mann, der die Fäden zieht“ gibt. Persönlich ist er nur Saliks Schlägern und seinem Unterhändler, dem Goblin

Chruuk, begegnet. Man kann Kunibald auf verschiedene Arten dazu bringen, Chruuks Namen herauszurücken:

- **Einschüchtern:** Kunibald ist zwar ein erfahrener Wirt, den nichts so leicht aus der Bahn wirft, aber auch ihm kann man Angst machen. Gelingt den Helden eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Verhör*) -1 gegen Kunibalds *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) +2, wechselt er von seiner pampigen Art zu unterwürfiger Panik. Er wird den Helden dann recht schnell Auskünfte über Chruuk geben.
- **Bestechung:** Für Geld tut Kunibald fast alles. Um seine Quelle preiszugeben, verlangt er jedoch horrend 20 Silbertaler. Mit einer Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) kann der Preis pro erzielter Netto-QS um 2 Taler gesenkt werden. Kunibald würfelt auf *Handel* 8 (11/14/12). Nach erfolgter Bezahlung erzählt er ruhig und brühwarm alles, was er über Chruuk weiß und dass es auch noch einen Mann im Hintergrund gibt.
- **Wetten:** Kunibald ist Spieler aus Leidenschaft. Wenn die Helden ihm freundlich genug begegnen, kann er die Information als Wetteinsatz gegen Geld (mindestens 5 Silbertaler) anbieten. Am liebsten würde er darauf wetten, dass kein Held seinen Stammkunden ♀ *Hagen Maurenbrecher* (28, glatzköpfig, breit wie ein Bär, Säufernase) im Armdrücken besiegt. Dazu wäre eine Vergleichsprobe zwischen einem Helden und Hagen nötig. Hagen würfelt auf *Kraftakt* 10 (14/15/15). Aber auch ein klassisches Würfelspiel gegen Kunibald mittels einer Vergleichsprobe gegen *Brett- & Glücksspiel* 8 (11/11/14) würde ihm gefallen.

Der Schmuckhändler

Möchtest du deine Helden mit dem Konflikt zwischen Schein und Sein konfrontieren, schicke sie zu ♀ *Rude Wollmacher* (42, faltige, sonnengebräunte Haut, schmierig wirkende dunkle Haare, teure Kleidung; grinst verschlagen, macht geheuchelte Komplimente; Willenskraft 10 (13/12/12), SK 1). Der Schmuckhändler gibt sich als Mann der feinen Gesellschaft, verschweigt aber, dass ein Großteil seiner Ware aus unlauteren Geschäften stammt. Er ist einer von Saliks besten Kunden und würde dessen Namen daher nur unter großem Druck (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Folter*) -3) preisgeben. Es ist viel leichter, ihm den Namen und andere Informationen über den Goblin *Chruuk* zu entlocken. Rude hasst den Goblin inbrünstig, weil er diesen für ein „ekelerregendes Tier“ hält, und hätte nichts dagegen, wenn die Helden Chruuk „aus dem Weg räumen“ würden.

- **Schmeicheln:** Man muss kein Menschenkenner sein, um zu bemerken, dass Rude sich für etwas Besseres hält. Diese Eitelkeit kann man ausnutzen, um ihm

seine Quelle zu entlocken. Dazu ist eine Probe auf *Etikette (Klatsch & Tratsch oder leichte Unterhaltung)* –1 nötig, um sich entsprechend vornehm zu geben. Die halben QS der Probe erleichtern die folgende Vergleichsprobe auf Überreden (Schmeicheln) gegen Rudes *Willenskraft* (Überreden widerstehen). Ist diese geschafft, erzählt Rude im heiteren Plauderton von seiner Abscheu gegenüber dem Goblin Chruuk und dass dieser als Unterhändler für einen Hehler tätig ist.

- **Verkaufsgespräch:** Rude will seine Ware an den Mann bringen. Sprechen die Helden ihn auf die gewünschte Information an, versucht er, ihnen im Gegenzug seine Schmuckstücke aufzuschwatzen. Zur Lösung dieser Situation wäre beispielsweise eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* möglich, wobei Rude auf *Handel* 12 (12/12/12) würfelt. Gewinnt der Held, bekommt er den Namen und Informationen zu Chruuk, ohne etwas kaufen zu müssen. Verliert er dagegen, hat ihm Rude pro Netto-QS Schmuck im Wert von 5 S angedreht. Bei einem Patzer beleidigt der Held Rude derart, dass dieser ihm Hausverbot erteilt.

- **Hilfe:** Eine Hand wäscht die andere. Helfen die Helden Rude bei etwas, das diesem zuwider ist, verrät er im Gegenzug gerne alles über Chruuk, ohne dabei jedoch Salik zu erwähnen. Denkbar wären hier lästige Reparaturen, die du über (Sammel-)Proben auf Handwerkstalenten wie *Holzbearbeitung* abbilden kannst. Da gute Handwerker in Tobrien nach wie vor rar sind, kann Rudes Haus viele Reparaturen und Ausbesserungen (kaputte Fensterläden, zerfallende Treppe, löchriges Dach ...) vertragen. Nutze die Gelegenheit, um Helden mit eher selten genutzten Talenten glänzen zu lassen.

Die Kräuterfrau

Um die bizarre und mystische Seite Tobriens zu betonen, kannst du 🧙 *Renja* die Kräuterfrau (Alter schwer zu schätzen, bizarrer Kopfschmuck aus Ästen, Federn und Grünzeug, faltiges, von Ruß und Erde verdrecktes Gesicht; wirkt schrullig, reißt oft unvermittelt die Augen weit auf; *Willenskraft* 8 (13/15/11), SK 2) ins Spiel bringen. Sie verkauft Tinkturen, Heilbehandlungen und Schutztalismane aller Art. Die abergläubischen Tobrier misstrauen ihr zwar, kaufen jedoch ihre Waren, weil sie die bösen Geister mehr fürchten als Renja. Durch diese Ablehnung sehnt sich Renja jedoch insgeheim nach Kontakt und wird jede Gelegenheit nutzen, einen wahren Sturzbach aus Worten über unvoreingenommene Helden hereinbrechen zu lassen. Am liebsten spricht sie dabei über das Land und seine Geister. Ihre Glaubenswelt ist eine krude Mischung aus alhanischem, zwölfgöttlichem und schattenländischem Aberglauben, die sie ungefragt mit jedem Besucher teilt. Sie kennt Salik zwar flüchtig, spricht aber lieber mit seinem Unterhändler Chruuk, den sie liebevoll „den witzigen Rostpelz“ nennt.

- **Einschüchtern:** Man kann Renja mit Gewalt überzeugen, von Chruuk zu erzählen, auch wenn ihr das eigene Leben nicht so wichtig ist. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung oder Verhör)*

gegen Renjas *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* +1 nötig. Da Renja von vielen Einwohnern trotz ihrer Verschrobenheit als Hilfe gegen die Finsternis geschätzt wird, führt offene, lautstarke Gewalt jedoch schnell dazu, dass zornige Bürger vor ihrer Hütte auftauchen, um sie zu verteidigen.

- **Geschichten anhören:** Renja redet gerne und viel über das Schicksal Tobriens. Es ist möglich, ihr lange genug zuzuhören, um ihr dabei unauffällig die gewünschte Information zu entlocken. Um zu sehen, wer länger durchhält, lege eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* zwischen Renja und dem zuhörenden Helden ab. Gewinnt der Held, erfährt er von Chruuk und zumindest Saliks Namen. Gewinnt Renja, schläft der Held beinahe ein und muss nach einem anderen Weg suchen, um an die Information zu kommen.

- **Religiöser Disput:** Besonders leicht kann man Renjas Interesse und Herz gewinnen, wenn man mit ihr über ihre wirren Glaubensansichten diskutiert. Dieses Gespräch kannst du ausspielen, wozu du dich an den Informationen auf Seite 5 orientieren kannst, oder durch eine Vergleichsprobe zwischen *Götter & Kulte* abbilden, bei der Renja auf einen Wert von 9 (11/11/15) würfelt. Wer gewinnt, hat den anderen nachhaltig beeindruckt. Gewinnt der Held, bekommt er die gesuchten Informationen. Gewinnt Renja, hat sie den Helden ins Grübeln gebracht, was diesem für 24 Stunden alle Teilproben auf IN um 1 erschwert.

Zu kurz oder zu lang?

Wenn du die städtische Episode dieses Abenteuers länger gestalten möchtest, kannst du die Spuren breiter ausfächern und miteinander verknüpfen. Vielleicht müssen die Helden erst alle drei Verkäufer finden, bevor sie genug Informationen gesammelt haben, um Chruuk ausfindig zu machen? Andererseits lässt sich die Suche auch abkürzen, falls deine Spielrunde wenig Freude an Interaktion mit Meisterpersonen hat oder keine Charaktere vorhanden sind, deren Kompetenzen im Bereich der Gesellschafttalente liegen. In diesem Fall kannst du die Zwischenstation der Verkäufer streichen und die Helden direkt zu Chruuk führen, der wiederum ihr Schlüssel zu Salik ist.



Der Unterhändler

Nach dem Gespräch mit einem oder mehreren der Verkäufer wissen die Helden, dass es gilt, den Goblin Chruuk zu finden, denn er ist offensichtlich der schnellste Weg, den eigentlichen Hehler ausfindig zu machen. Wenn die Helden sich nach Chruuk umhören, können sie ihn mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* finden. Modifiziere die Probe danach, wie viel die Helden bereits über Chruuk wissen und wie sehr er in der Stadt auffällt, in der ihr spielt. Sobald die Helden ihn gefunden haben, müssen sie entscheiden, wie sie sich ihm nähern.

Probe auf Gassenwissen

Kritischer Erfolg – Die Helden können Chruuk nicht nur ausfindig machen, sondern auch weitere nützliche Informationen über ihn erhalten. Alle Gesellschaftsproben im Umgang mit ihm sind um +1 erleichtert.

Gelungen – Die Helden finden Chruuk auf den Straßen der Stadt, ohne von ihm bemerkt worden zu sein.

Misslungen – Chruuk bemerkt, dass jemand nach ihm sucht. Die Helden finden ihn zwar, können sich ihm aber nicht mehr ungesehen nähern.

Patzer – Die Helden finden einen Goblin namens Gruuk, der einer reisenden Söldnerbande angehört. Diese sieht es nicht gern, wenn ihr „Maskottchen“ belästigt wird und droht mit einer handfesten Prügelei.

Sollten die Helden durch großes Geschick bereits Saliks Namen kennen, könnten sie auch versuchen, direkt mehr über ihn herauszufinden (siehe Probenkasten). Auch hier wird ihnen jedoch klar, dass der schnellste Weg zu Salik über seinen Mittelsmann Chruuk führt.

Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) –2

QS 1 – Salik Raffzahn ist eine Größe der lokalen Unterwelt. Es heißt, er habe ein Versteck, aber dessen Lage ist nur wenigen bekannt. Der Goblin Chruuk ist sein Unterhändler, der die Laifarbeit übernimmt.

QS 2 – Die Helden erfahren etwas über Saliks Persönlichkeit und Vorgeschichte. Orientiere dich an den Gestaltungshinweisen der einzelnen Orte (Seite 10) sowie Saliks Personenbeschreibung (Seite 20).

QS 3+ – Saliks Versteck soll gut gesichert sein. Wer nicht weiß, wo es ist und wie man hinein kommt, der wird es kaum finden.

List

Chruuk ist gerissen, aber nicht gegen jede Art von Heimtücke gefeit. Man kann ihm auf phexischem Wege die gewünschten Informationen entlocken, womöglich sogar so, dass dieser es nicht einmal bemerkt. Mit einer Vergleichsprobe auf *Gassenwissen (Beschatten)* gegen Chruuks *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* kann man ihn beispielsweise zu Saliks Versteck verfolgen. Um den Vorgang zu beschleunigen, könnte ein Held Chruuk auch vorgaukeln, Salik habe nach ihm geschickt oder ein Notfall sei passiert, der seine Anwesenheit erfordert (Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* gegen Chruuks *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)*). Den Ideen deiner Helden sind hier wenige Grenzen gesetzt.

Gewalt

Manche Helden haben nach einer langen Suche keinen Nerv mehr für weitere Spielereien, vor allem, wenn es um einen Goblin geht. Wenn man Chruuk umzingelt und ihm körperliche Gewalt androht (oder gar antut), wird er schließlich auch den Weg zu seinem Herrn verraten. Denkbar wäre hier ein kurzer Kampf, aber auch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen Chruuks

Willenskraft. Erleichtere oder erschwere die Probe, wenn die Helden besonders gewalttätig wirken (oder eben nicht). Diese Variante sorgt möglicherweise dafür, dass Salik vorgewarnt wird oder sich misstrauisch verhält, weil Chruuk nicht wie erwartet zurückkehrt. Stellen die Helden sich beim Versuch der Gewaltandrohung besonders tollpatschig an, ergreift Chruuk die Flucht. Wende die Regeln für Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** ab Seite 349) an.

Silberzunge

Gesprächige Helden können versuchen, Chruuk die Lage des Verstecks auf diplomatischem Wege zu entlocken. Fast alle Fälle laufen jedoch auf eine oder mehrere Vergleichsproben zwischen den Helden und Chruuk hinaus. Ob sie ihn unter einem Vorwand ausfragen (*Einschüchtern (Verhör)*), ihm durch gute Behandlung und Freundlichkeit schmeicheln (*Überreden (Manipulieren)*) oder ihn sogar mit der Wahrheit zur Mithilfe überreden wollen (*Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)*), hängt ganz von der gewünschten Vorgehensweise ab. Erschwere oder erleichtere die Proben abhängig davon, wie sehr die Argumente der Helden Chruuk überzeugen. Orientiere dich dafür an seiner Beschreibung.

Chruuk, der Goblin 1

Kurzcharakteristik: 17, erfahrener, vom Leben hart gezeichneter Hehlergehilfe

Hintergrund: An seine Familie kann Chruuk sich nicht erinnern. Er wurde während der schattenländischen Besatzungszeit geboren und musste schon immer Dreck fressen. Mit 17 ist er für einen Goblin bereits seit einiger Zeit erwachsen und vom Schicksal abgestumpft. Seit er vor zwei Jahren Salik kennenlernte, geht es für ihn jedoch bergauf, weshalb er alles daran setzt, sein neues Leben als respektiertes Mitglied von Saliks Bande zu erhalten.

Chruuk

MU 10 KL 10 IN 14 CH 13

FF 14 GE 16 KO 12 KK 11

LeP 26 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK –1 ZK 0 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 8 TP 1W6+2

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 6, Sinnesschärfe 9, Überreden 5, Verbergen 7, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Ist er nicht in Gesellschaft von Saliks Schlägern, versucht Chruuk jeden Kampf zu vermeiden. Er greift nicht an, sondern ergibt sich oder flieht.

Flucht: Chruuk wird bei der ersten sich bietenden Gelegenheit fliehen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



Aussehen: Chruuk ist wie alle Goblins stark rötlich behaart und geht leicht gebeugt, was ihn noch kleiner wirken lässt, als er mit seinen 1,50 Schritt eigentlich ist. Dennoch trägt er bürgerliche menschliche Kleidung und bemüht sich, selbstbewusster aufzutreten, als Goblins es sonst tun.

Funktion: (Un-)freiwilliger Informationsgeber

Darstellung: Lass deine Schultern hängen und öffne die Augen weit. Du versuchst zwar, selbstsicher zu wirken, knickst aber schnell ein. Denn eigentlich bist du es gewohnt, von Stärkeren Schläge zu kassieren, weshalb du dich oft entschuldigst und schnell panisch wirst, wenn dich jemand bedroht. Sprich hektisch, verheddere dich in deinen eigenen Gedanken und versuche, bei vorurteilsfreien Helden Mitleid zu erzeugen.

»Ich bitte dich, Herr, ich habe nichts getan! Ich bin Chruuk, ich bin anständig, ich bin nützlich, ich diene gut.«

»Tu mir nichts! Tu mir nichts!«

Das Hehlerversteck

„Das beste Versteck ist das, in dem dich niemand vermutet.“ Getreu diesem Motto hat sich Chruuks Herr, der Hehler Salik Raffzahn, nicht etwa in einer schummrigen Höhle eingenistet, sondern tätigt seine Geschäfte in einem ganz gewöhnlichen Stadthäuschen. Das zweistöckige Fachwerkhäus mit der grün getünchten Fassade steht irgendwo in einer der anständigeren Ecken der Stadt, ohne dass allen Nachbarn klar wäre, was tagtäglich vor ihrer Nase passiert. Käufer und Verkäufer spazieren durch Vorder- oder Hintereingang meist völlig unbehelligt in Saliks Haus. Sollten die Helden sich in der Gegend nach dem Haus erkundigen, wird man ihnen genau das berichten. Soweit es seine Nachbarn betrifft, ist Salik der Schreiber Geldor Rübensack, ein hart arbeitender, anständiger Kerl. Was genau die Helden tun, sobald sie das grüne Haus erreichen, ist ihnen überlassen. Daher findest du hier eine Beschreibung des Verstecks, um auf ihre Vorschläge reagieren zu können:

Erdgeschoss

Es gibt zwei Türen, durch die man das Hehlerversteck betreten kann. Zur Straße hin gelangt man in die **Wachstube (1)**, in der zu fast jeder Tageszeit zwei von Saliks Schlägern sitzen. Bekannte Kunden werden von ihnen klaglos vorgelassen, doch auf neue Gesichter reagieren sie misstrauisch (könnte ja jemand von der Garde sein). Sie sind jedoch klug genug, die Scharade des „Schreibers Geldor Rübensack“ vorerst aufrecht zu erhalten. Durch die Wachstube gelangt man in die **Halle (2)**, die zudem einen Ausgang in den Hinterhof bietet. Dieser Raum ist Saliks Repräsentationszimmer, das er mit Wandteppichen und Geweißen geschmückt hat. In der Mitte steht eine große Holztafel, an der er meist allein, manchmal aber auch mit sehr guten Kunden speist. Darüber hängt ein großer Kronleuchter, der einst zum Inventar einer herrschaftlichen Villa gehörte und auf verschlungenen Pfaden zu Salik fand.

Durch eine unscheinbare Tür erreicht man über die Halle auch die **Bibliothek (3)**, wie Salik den Raum scherzhaft nennt. Hier bewahrt er zahllose Schreibstücke auf, die

ihm für seine Fassade als Schreiber dienen. Unter ihnen versteckt er aber auch seine Geschäftsbücher. Wichtiger als seine Verkaufszahlen ist Salik nur die **Küche (4)**, da er sich selbst als großen Koch mit visionären Ideen sieht, denn was er kocht, ist für tobrische Verhältnisse tatsächlich recht ausgefallen. Seine Schläger, die in der Küche Pause machen und Kartenspielen dürfen, scherzen heimlich hinter Saliks Rücken über dessen Kochleidenschaft. Weit hinten in der Halle, versteckt unter der Treppe, führt eine weitere Tür in **Saliks Kammer (5)**, in der er gelegentlich auch schläft. Nur von hier aus kann man die **Goldgrube (6)** erreichen, einen fensterlosen Raum, in dem die wertvollsten Schmuggelgüter, vor allem aber der Erlös von Saliks Hehlerhandwerk aufbewahrt wird.

Obergeschoss

Über die Treppe aus der Halle erreicht man einen Balkon, von dem man gut auf die Tafel nach unten blicken kann. Hier zweigen drei Räume ab. An der Längsseite kann man zwei recht vollgestopfte **Lagerräume (8)** betreten, die sich nicht wesentlich voneinander unterscheiden. Einzig an der Wand zur Straße hat der eine **Lagerraum (8A)** ein Fenster, das jedoch vor einiger Zeit vernagelt wurde, damit man über das Vordach nicht so einfach ins Haus eindringen kann. Im letzten Raum des Gebäudes hat Salik eine **Fälscherwerkstatt (9)** mit Tischen, Arbeitsbänken und Regalen einrichten lassen. Hier arbeiten bis zu vier seiner Handlanger daran, Urkunden und Wachssiegel anzufertigen, die gegen klingende Münze verkauft werden.

Einbrechen und herumschleichen

Wer das Hehlerversteck ohne Erlaubnis durchstreift, wird an manchen Stellen auf Widerstand stoßen. Um darauf zu reagieren, wenn deine Helden gewaltsam oder geheim in Saliks Hehlerversteck eindringen wollen, bedenke: es ist nicht einfach, unbemerkt in das Haus zu gelangen. Hinter der Vordertür warten Schläger und im Hinterhof laufen Gänse und Hühner frei herum. Während die Hühner nur für lästigen Gestank sorgen, sind die Gänse aufmerksam wie Wachhunde. Wenn sich jemand durch den Hinterhof nähert, fangen sie schnell an, lautstark zu schnattern. Wer das vermeiden will, muss eine Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –2 bestehen, die nachts nur um –1 erschwert ist. Einfacher ist es, über das Vordach einzusteigen. Das vernagelte Fenster über dem Vordach ist zwar leicht zu erreichen (*Klettern (Fassadenklettern)* +2), muss aber erst von den Holzlatten befreit werden. Wer das möglichst lautlos tun will, dem sollte eine Sammelprobe auf *Holzbearbeitung*, 1 Minute, 7 Versuche erlaubt, gelingen, an der höchstens zwei Helden mitwirken dürfen. Man kann die Bretter natürlich auch mit einem *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* +1 gewaltsam entfernen – allerdings ist das weithin zu hören. Wenn deine Helden durch das Haus schleichen, sollte ihnen klar werden, dass das Versteck nie ganz menschenleer ist. Selbst wenn Salik abwesend sein sollte, lässt er mindestens zwei oder drei Schläger zurück, die seinen Unterschlupf bewachen. Wo sich diese gerade aufhalten, kannst du selbst entscheiden (Essen sie in der Küche?

Geht einer zum Wasserlassen auf den Innenhof?). Auch einer oder mehrere Fälscher könnten im Obergeschoss anwesend sein. Um unbemerkt an ihnen vorbeizukommen, sind Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe* 6 (11/13/13) nötig, die je nach Situation für eine oder beide Seiten modifiziert werden können. Erschwere die Proben der Helden z. B., wenn sie gerade durch einen vollgekrumten Lagerraum schleichen.

Schlösser und Sicherungen

Salik ist ein vorsichtiger Mann. Wer in sich in seinem Haus genauso frei bewegen will wie er, sollte also geschickt mit Dietrichen umgehen können.

Die Tür zwischen **Halle (2)** und **Bibliothek (3)** ist stets verschlossen; den Schlüssel trägt Salik um den Hals. Um sie zu öffnen, ist eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 5 Sekunden, 7 Versuche erlaubt.

Auch die Tür zu **Saliks Schlafzimmer (5)** ist verschlossen. Es gibt zwei Schlüssel dazu: einer steckt in Saliks Brusttasche, der andere unter einer hässlichen Gipsbüste auf dem Kaminsims in der **Halle (2)**. Auch hier ist eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*, 5 Sekunden, 5 Versuche erlaubt, nötig.

Die **Goldgrube (6)** ist Salik heilig. Er hat sich ein Kombinationsschloss in die Tür einbauen lassen und es zudem mit einer Dornenfalle gesichert (*Sinnesschärfe (Suchen)* oder *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -1). Der Dorn richtet 1W6+2 TP an und ist mit Kelmon (siehe **Regelwerk** Seite 342) vergiftet. Die Falle kann mittels *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* -2 entschärft werden. Nur unter Folter würde Salik die Kombination (91369) preisgeben. Um diese Hürde zu überwinden, ist eine Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Kombinationsschlösser)*, 1 Minute, 5 Versuche erlaubt, abzulegen.

Was sollen wir tun?

Die Helden müssen zu Salik vordringen, um endlich zu erfahren, wie die alhanischen Relikte in die Stadt gekommen sind. Wie die Helden genau vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Reagiere mithilfe der Beschreibung des Verstecks und der anwesenden Personen auf die Ideen und Vorschläge deiner Spieler. Von Salik können die Helden schließlich nicht nur Nellas Namen in Erfahrung bringen, der Hehler kann ihnen neben einigen Informationen zu der jungen Abenteurerin (orientiere dich dabei an den Angaben auf Seite 24) auch davon berichten, was Nella ihm über den Fundort der Relikte, einer unheimlichen und verschütteten Ruine, erzählt hat.

Im Folgenden findest du einige Hinweise für die wahrscheinlichsten Herangehensweisen deiner Helden:

Angriff ist die beste Verteidigung

Kampfstarke Truppen, aber auch besonders rechtstreue Zeitgenossen haben vermutlich keine Lust, mit einem

Halsabschneider wie Salik zu verhandeln. Eine Stürmung des Verstecks ist schwierig, aber machbar. Für das Umgehen von Fallen bleibt dann allerdings wenig Zeit. Orientiere dich für die Kampfwerte von Saliks Schlägern an kompetenten Räufern (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259) und bedenke, dass diese die Räumlichkeiten viel besser kennen als die Helden. Sie können leicht in eine *vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) bringen. Es ist auch möglich, dass deine Helden für ein derartiges Unterfangen auf Unterstützung seitens der Stadtgarde oder verfeindeter Hehler setzen. Diese müssten erst überzeugt werden, wären aber grundsätzlich bereit, Salik den Garaus zu machen. In diesem Fall erfahren die Helden vermutlich durch eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung, Folter oder Verhör)* gegen Saliks *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* von Nella.

Still und leise

Wer nicht mit der Tür ins Haus fallen will, versucht vielleicht zunächst, selbige unbemerkt zu öffnen. Auf Phexens Pfad gibt es verschiedene Wege, in das Versteck einzudringen, entweder um es auszukundschaften oder unbemerkt bis zu Salik vorzudringen. Geübte Phexensjünger erkennen mit einer Probe auf *Gassenwissen (Orts einschätzung)* -1, dass der einfachste Weg über das vernagelte Fenster im ersten Stock ins Versteck führt. Wer sich erfolgreich heimlich in Saliks Versteck schleicht, verärgert ihn nicht etwa, sondern erwirbt seinen Respekt. Er bezahlt jedem Helden 5 Silbertaler für das „Überprüfen der Sicherheitseinrichtungen“ und ist eher bereit, ihnen in einem offenen Gespräch zu lauschen. Erleichtere alle Proben auf Gesellschaftstalente im Umgang mit ihm um +1. Ob und wie sie von Nella erfahren, hängt vom weiteren Vorgehen der Helden ab.

Überzeugende Vorwände

Wer nicht mit Gewalt oder Dietrichen in das Versteck eindringen will, kann sich auch eine überzeugende Geschichte ausdenken, die ihn zu Salik führt. Denkbar wäre es, sich als potenzieller Ankäufer oder als Abenteurer mit Hehlerware auszugeben. Hier liegt die Schwierigkeit nicht darin, zu Salik vorgelassen zu werden, sondern die Scharade gegen Saliks *Menschenkenntnis* aufrecht zu erhalten (durch Proben auf *Überreden (Manipulieren)*). Selbst wenn die Helden enttarnt werden, muss das jedoch nicht ihren Misserfolg bedeuten. Je nachdem, wie das Gespräch verlaufen ist, wird Salik ihrem eigentlichen Ansinnen vielleicht dennoch lauschen (siehe unten) – oder sie von seinen Schlägern aus dem Versteck prügeln lassen.

Ehrlich währt am längsten

Eine kühne, aber spannende Variante ist es, von Anfang an mit offenen Karten zu spielen. Saliks Schläger sind nicht leicht davon zu überzeugen, jemanden wegen irgendwelcher Hehlerware zu Salik vorzulassen. Gelingt den Helden jedoch eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* gegen die *Willenskraft* 7 (14/13/10) der Türwachen, erhalten sie Einlass. Salik zeigt sich amüsiert über den Mut der Helden und räumt

ihnen ein halbes Stundenmaß seiner kostbaren Zeit ein, um ihm ihre Bitte vorzutragen, während er speist. Dieses Gespräch kannst du ausspielen und/oder durch mehrere Vergleichsproben auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen Saliks *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) abbilden. Gewinnen die Helden, verweist er sie an Nella. Verlieren sie, komplimentiert er die Helden letztlich höflich hinaus.

Eine Hand wäscht die andere

Optionaler Inhalt

Sollte deine Gruppe an Stadtabenteuern in zwielichtigem Umfeld Spaß haben, kannst du das Abenteuer hier um eine kurze Episode erweitern. Möglich ist dies, wenn die Helden Salik ohne Gewalt begegnen und um die Informationen bitten oder feilschen. In diesem Fall willigt er ein, stellt aber eine Bedingung – die Helden müssen auch etwas für ihn tun. Dabei kann es sich um einen Botendienst handeln, der gar nicht so einfach ist wie geplant, oder einen Einbruch. Gerade in einer Stadt wie Perainefurten, in der Salik mit Firnja Siebenrüb eine mächtige Intimfeindin hat, bietet sich ein schmutziges Sabotage-Szenario an. Dieser Handel zwischen Salik und den Helden kann auch die Beziehung zwischen ihnen stärken, was besonders nützlich ist, wenn die Helden jemanden suchen, der die Schätze aus dem Grab für sie in klingende Münze verwandeln kann.

Salik Raffzahn, Hehler 1

Kurzcharakteristik: 44, meisterlicher Hehler, kompetenter Ganove ohne Gewissen, aber mit guten Manieren, Gourmetkoch aus Leidenschaft

Hintergrund: Niemand weiß genau, woher Salik stammt und er selbst erzählt jedem eine andere Geschichte. Je nach ausgewählter Stadt hat er möglicherweise aber eine



bekannte Vorgeschichte (etwa in Perainefurten seine Affäre mit Firnja Siebenrüb). Sicher ist nur, dass er seit einiger Zeit zu den Unterweltgrößen der Stadt zählt und dort einen guten Ruf genießt. In den Gassen munkelt man, er sei hart, aber durchaus gerecht und großzügig, wenn er es für angemessen hält.

Aussehen: Auf der Straße würde Salik niemandem auffallen. Er ist durchschnittlich groß und von kräftiger Statur, achtet aber sorgfältig darauf, keinen Wohlstandsbauch anzusetzen. Seine Haare sind dunkel, sehr gepflegt und zweckmäßig kurz. Eines seiner Ohren ist mit zwei glänzenden Ringen geschmückt. Er pflegt stets dunkle Kleidung aus gehobenen Stoffen zu tragen, die seinen Status als wohlhabender Geschäftsmann unterstreicht.

Funktion: zunächst unbekanntes Ziel und Hindernis für die Helden, kann aber später zu einem Helfer werden

Darstellung: Halte deine Schultern gerade und erwidere jeden Blick selbstbewusst. Lass die Helden sprechen und lächle ab und zu süffisant. Du sprichst nur, wenn es nötig

Salik Raffzahn

MU 13 KL 14 IN 15 CH 14

FF 10 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 32 SK 2 AsP - ZK 1

KaP - AW 6 GS 8 INI 12+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Füchsisch, Fertigkeitsspezialisierungen (Einschüchtern (Drohung), Überreden (Manipulieren), Handel (Feilschen), Lebensmittelbearbeitung (Backen), Hehlerei

Sprachen: Muttersprache Garethi, Tulamidya III

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Begabung (Handel), Unscheinbar

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Schlechte Angewohnheit (Duzer)

Kampftechniken: Raufen 10, Hieb Waffen 14

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Streitaxt: AT 15 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Taschendiebstahl 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 10, Etikette 5, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 8, Überreden 10, Willenskraft 9

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 6, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 3, Rechnen 8, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Fahrzeuge 6, Handel 12, Lebensmittelbearbeitung 10, Schlösserknacken 7

Kampfverhalten: Salik lässt für sich kämpfen. Falls nötig, versucht er sich zu verteidigen und wartet auf eine Gelegenheit zur Flucht

Flucht: bei Schmerz 1

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



ist und auch dann oft mit ironischem Unterton. Meistens lässt du deine Unterhändler oder Schläger für dich sprechen. Wenn du doch etwas sagst, dann bist du gewohnt, dass man jedem deiner Worte mit Respekt lauscht. Dabei bist du gerne sehr direkt und für einen Gauner ungewöhnlich ehrlich – du hast die Wahrheit nicht zu fürchten, denn du hast Geld. Und egal, wer vor dir steht – du duzt jeden.

(ironischer Tonfall) »Ach, wirklich? Wie interessant. Sprich weiter.«

Wenn die Helden scheitern

Es gibt viele Möglichkeiten für die Helden, die ihnen den Weg zu Nella verbauen. Wenn sie Salik nicht überzeugen können, Nellas Namen preiszugeben, oder ihn sogar vorher töten, stecken sie in einer Sackgasse. In diesem Fall erfährt Nella jedoch von Salik oder anderen Kontakten, dass nach ihr gesucht wird. Sie lässt vom Botenmädchen ♀ Alwide (14, kurzes rotes Haar, schielt leicht; Willenskraft 1 (10/10/12), SK 0) eine Nachricht in die Herberge der Helden überbringen.

Hört gefälligst auf, hier
so dreist rumzuschnüffeln.
Was ich mache, geht euch
gar nichts an.
Verzieht euch!

Dadurch haben die Helden jedoch erneut eine Spur zu Nella, denn Alwide hat sie persönlich getroffen und erzählt davon auch brühwarm. Dennoch müssen die Helden Nella nun aufwändig verfolgen und eine Sammelprobe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* –2, 4 Stunden, ablegen. Orientiere dich dafür an der Sammelprobe auf Seite 14. Was Alwide den Helden mitteilen kann, ist:

- Eine junge Frau hat ihr 8 Heller dafür gezahlt, diese Nachricht zu überbringen.
- Die Frau war durchschnittlich groß, hatte lange rot-blonde Haare mit kleinen Zöpfen und viele Sommersprossen. Sie trug eine blaue Tunika.
- Die Frau beschrieb mindestens einen der Helden (den auffälligsten) genau, was bedeutet, dass Nella hinlänglich über das Aussehen der Helden informiert sein muss.
- Die Botschaft bekam Alwide in einer Seitengasse des Marktplatzes vor etwa zwei Stundengläsern. Seitdem hat sie nach den Helden gesucht.

Schnappt sie euch!

Endlich! Die Helden wissen, dass eine junge Abenteurerin namens Nella die Relikte in einer verschütteten Ruine geborgen und dann gewinnbringend an Salik verkauft hat. Je nachdem, wie viel Spaß deine Gruppe an einer weiteren Suche hat, kannst du sie nun direkt zu Nella führen oder sie zunächst nach der Glücksritterin suchen lassen (*Gassenwissen*). Letzteres bietet sich an, wenn du noch weitere städtische Meisterpersonen

einbringen willst, und ist notwendig, wenn deine Helden bei Salik auf Granit gebissen haben (siehe **Wenn die Helden scheitern** auf dieser Seite).

Die Helden finden Nella schließlich in einer ruhigen Seitengasse. Sie befindet sich etwa 10 Schritt entfernt von ihnen im Gespräch mit einem Bekannten, für den du auch auf eine bereits bekannte Meisterperson der Stadt zurückgreifen kannst. Wenn Nella bemerkt, dass sich ihr jemand nähert, wird sie sofort die Flucht antreten, da sie die Helden für eine ernsthafte Bedrohung hält, und es kommt zu einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd (siehe unten sowie **Regelwerk** Seite 349). Jeder Held, der sich Nella nicht offen nähert, sondern sich anschleichen will, muss sie eine Vergleichsprobe (siehe unten) ablegen. Erleichtere Nellas Probe um +1, wenn die Helden nach ihrem Besuch bei Salik nicht direkt nach ihr suchen und Salik damit Zeit geben, Nella zu warnen. Sollten die Helden Nella nur durch deren eigene Botschaft gefunden haben, erleichterte Nellas Probe um +3, da sie mit einem Überfall rechnet.

Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* –1 gegen Nellas *Sinnesschärfe*

Kritischer Erfolg – Der Held bewegt sich nahezu unsichtbar. Er kommt an Nella heran, ohne dass sie etwas bemerkt.

Gelungen – Der Held kann sich Nella nähern, bevor er von deren Gesprächspartner bemerkt wird. Pro Netto-QS ist er 1 Schritt näher an Nella herangekommen.

Misslungen – Nella bemerkt die Helden bereits aus dem Augenwinkel und flieht. Die Verfolgungsjagd beginnt wie beschrieben.

Patzer – Der Held wirkt auf Nellas Gesprächspartner wie eine ernsthafte Gefahr, also versucht dieser, den Helden aufzuhalten. Für die erste Probe darf der Spieler nur GS/2 zu seinem FW für die Verfolgungsjagd (siehe **Regelwerk** Seite 349) addieren.

Die Verfolgungsjagd in Regeln

Um Nellas Flucht auszuspielen, benutze die Regeln für Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349) mit einigen Ergänzungen:

- Gewürfelt wird nicht nur auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, sondern je nach Fortbewegungsart auch auf andere Talente. Achte bei jeder Etappe auf die angegebenen Proben.
- Bei einigen Fortbewegungsarten wie Springen oder Klettern wird anstatt der GS nur GS/2 auf den FW addiert. Dazu wird zunächst die GS halbiert und das Ergebnis danach mit evtl. anfallenden Zuständen verrechnet, wozu auch *Belastung* zählt.
- Die Helden verfolgen Nella durch eine belebte Stadt, was sie mit Hindernissen konfrontieren wird, die Zeit und Geschwindigkeit kosten. Achte bei jeder Etappe auf die angegebene effektive Geschwindigkeit.
- Die Verfolgungsjagd dauert nicht nur 5 KR. Sie endet, wenn die Helden Nella schnappen, wenn Nella mehr als 30 Schritt zwischen sich und ihre Verfolger gebracht hat oder wenn Nella am Ende auf der Hauptstraße untertauchen kann.



• Ein Beispiel: Nella rennt los. Sie addiert ihre effektive GS von 8 auf ihren FW in *Körperbeherrschung* und kommt so auf FW 16, von dem sie nach der Probe 10 FP übrig behält. Sie ist damit 20 Schritt vom Startpunkt der Helden entfernt. Tjalva rennt ihr nach und behält 8 FP übrig, ist also bei 8 Schritt. Carolan, der sich herangeschlichen hat, startet bereits bei 2 Schritt und behält 12 FP übrig, ist also bereits bei 14 Schritt angekommen. Es empfiehlt sich, die Entfernungen auf einem Blatt Papier oder mithilfe von kleinen Spielsteinchen für alle Spieler deutlich zu machen.

Durch die Gasse (1 KR)

Sobald Nella die Helden bemerkt, eilt sie zum Ende der Gasse und biegt um eine Ecke. Tauben, die dort saßen, flattern panisch in alle Richtungen davon. Eine Katze

- Die Anzahl der KR pro Szene gibt an, wie lange die entsprechende Szene dauert und entsprechend wie viele Proben innerhalb der Szene abgelegt werden müssen. Selbst wenn die Helden nicht so weit gekommen sein sollten wie Nella, lass sie nach Ablauf der KR die Proben der nächsten Szene würfeln.

Zu Beginn der Verfolgungsjagd stehen die Helden am Eingang der Gasse 10 Schritt von Nella entfernt, es sei denn, sie haben sich näher herangeschlichen. Pro KR addieren alle Beteiligten ihre effektive Geschwindigkeit auf den FW der jeweils erforderlichen Probe, bevor sie diese ablegen. Nellas FP erhöhen den Abstand, die FP der Helden reduzieren ihn entsprechend.

jault erschrocken auf. Alle Beteiligten würfeln eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, zu der sie ihre volle GS addieren dürfen.

Ab nach oben! (2 KR)

Nella sucht ihr Heil in der Flucht nach oben. Sie springt behände über einige aufgestapelte Kisten, um auf ein Vordach zu gelangen. Von dort klettert sie an den Fensterrahmen des Fachwerkhäuses bis zu einem Fenster im dritten Stock.

- Um über die Kisten zu springen, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* +1 nötig, auf die nur GS/2 addiert werden dürfen. Misslingt die Probe, gerät man ins Taumeln und muss sie in der nächsten KR wiederholen.
- Aufs Dach kommt man mit einer Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)*, bei der wieder nur GS/2 auf den FW addiert werden dürfen. Misslingt die Probe, hängt man fest und muss sie in der nächsten KR wiederholen.

Unanständige Umwege (2 KR)

Ohne zu zögern schwingt sich Nella durch das Fenster im 3. Stock und landet unvermittelt im Schlafzimmer eines Bordells. Hier sind gerade ein Mann und zwei Frauen rahjagefällig beschäftigt. Durch die Tür des Zimmers geht es auf einen Gang und von dort aus durchs Hinterhofenster hinaus auf die Dächer der Stadt.

- Das Liebesspiel der drei lenkt leicht von der Verfolgungsjagd ab. Nella wie auch Helden müssen als freie Aktion eine Probe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* -1 ablegen, die bei besonders pruden

Charakteren auch um -2 erschwert werden kann. Misslingt die Probe, darf der Held seine GS nicht auf die erste der folgenden Probe addieren, weil er zu verduzt ist, um schnell zu reagieren.

- Der Weg durch das Bordell erfordert 2 Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, auf die wegen der herumlaufenden und überaus erstaunten Gäste nur GS/2 addiert werden darf.
- Sind die Verfolger Nella dicht auf den Fersen, stößt sie ihnen im Gang eine erschrockene Kundin in die Arme (kostet 1 KR). Die Helden müssen eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zeren)* oder *Einschüchtern (Drohung)* ablegen, um das menschliche Hindernis loszuwerden (kostet 1 KR). Bei Misslingen muss die Probe wiederholt werden, bevor jemand Nella weiter folgen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das erschrockene Kreischen mehrerer Kehlen begrüßt euch, als ihr euch beherzt durch das Fenster schwingt. Statt der flüchtenden Nella bietet sich euch hier ein ganz anderer, unerwarteter Anblick: ihr seid in einem Schlafzimmer gelandet. Und nicht in einem beliebigen Schlafzimmer – die drei nackten Menschen auf dem Bett, die euch mit weit aufgerissenen Augen anstarren, lassen keinen Zweifel an der rahjagefälligen Natur dieser Einrichtung erkennen. Eine der beiden Frauen faucht euch an: „Was soll dieser Aufruhr?“ Doch ihr habt keine Zeit für sie, denn aus dem angrenzenden Gang hört ihr weitere Schreie. Offenbar flieht Nella gerade schnurstracks durch dieses Bordell ...

Über die Dächer (4 KR)

Mit einem beherzten Sprung aus dem Fenster landet Nella auf einem geschindelten Dach und eilt davon.

- Alle Beteiligten rennen über Dachfirsten oder springen über Häuserschluchten. Beginnend mit dem anfänglichen Sprung wird abwechselnd auf *Körperbeherrschung (Springen)* +1, volle GS, und *Körperbeherrschung (Laufen)* -1, GS/2, gewürfelt.
- Misslingt die Probe, rutscht der Held aus. Er darf in der nächsten Probe seine GS nicht zum FW addieren.
- Patzt einer der Beteiligten, stürzt er gut 1W6+4 Schritt in die Tiefe (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Abwärts! (2 KR)

Aus einem Lagerhaus ragt ein Holzbalken heraus, der mit einem Seilzug als Lastenkrane für das oberste Stockwerk genutzt wird. Er funktioniert aber auch abwärts sehr gut, was Nella ausnutzen wird.

- Um an die Spitze des Balkens zu gelangen, kann man entweder beherzt springen (*Körperbeherrschung (Springen)* -2, volle GS) oder vorsichtig balancieren (*Körperbeherrschung (Balance)*, GS/2).
- Zum Abseilen ist eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* notwendig, bei der sich jeder entscheiden kann, wie schnell er abwärts rutschen will. Um die vollen GS

addieren zu dürfen, muss er 1W3 SP durch kleine Brandblasen hinnehmen, ansonsten werden nur GS/2 addiert.

- Alternativ kann man auch den Seilzug-Mechanismus nutzen, um schnell hinab zu sausen. Dazu ist eine Probe auf *Mechanik (Hebel)* -1 nötig, auf deren FP bei Gelingen nicht die GS, sondern stattdessen ein fixer Wert von 10 addiert wird.
- Die Helden können Nella am Seil nur nacheinander folgen. Sind sich die Spieler nicht sofort einig, wer zuerst geht, entscheidet die höhere INI des Helden oder Nella gewinnt eine KR. Alle Helden folgen einander dann in 1 KR Abstand oder müssen einen anderen Weg nach unten wählen.
- Wer sich nicht auf das Seil verlassen will, muss eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* -1 ablegen, zu der nur GS/2 addiert werden dürfen.

Auf und davon (2 KR)

Nella steuert nun geradewegs auf die belebte Hauptstraße zu. Wenn sie diese nach den 2 KR erreicht hat, ohne erwischt zu werden, kann sie im Gewühl untertauchen und entkommt.

- Für das Rennen durch die Gassen werden erneut Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)*, volle GS, abgelegt.
- Sind die Verfolger dicht hinter Nella, tritt sie gegen einen Marktkarren (sie darf nur GS-2 addieren), dessen Inhalt sich vor den Helden auf die Straße ergießt. Um nicht über die herumrollenden Kohlköpfe zu stolpern, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)*, GS/2, notwendig. Misslingt diese, macht man keine Strecke gut und muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht zu stürzen (Sturz kostet 1 KR).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenn die Helden Nella schnappen

Ha! Endlich bekommst du den Saum von Nellas Tunika zu fassen. Ruckartig ziehst du daran, um sie an der weiteren Flucht zu hindern. Sie versucht sich zu wehren, taumelt, wirbelt herum – aber du wirst nicht aufgeben. Nicht jetzt, nachdem du sie so hartnäckig verfolgen musstest. Du siehst in ihre weit aufgerissenen Augen, spürst ihren bebenden Atem und dir wird auf einmal klar, dass sie Angst hat. Angst vor dir. Welches Missverständnis liegt hier vor?

Wenn Nella entkommt

Die junge Frau stürmt auf die Hauptstraße zu, behände und flink wie eine Wildkatze. Noch einmal dreht sie sich um und ihre rotblonden Haare tanzen im Wind. Ist das... ein Lächeln? Ein Schmunzeln? Fast wirkt es, als hätte sie ihren Spaß mit euch gehabt, doch dann ist sie auch schon verschwunden. Verschluckt von der gesichtslosen Menge der Reisenden auf der Hauptstraße. Diese junge Abenteurerin werdet ihr so schnell wohl nicht wiedersehen.

Nella die Abenteurerin 1

Kurzcharakteristik: 22, erfahrene Glücksritterin, abenteuerlustige junge Frau auf der Suche nach alten Geheimnissen und Profit

Hintergrund: Nella stammt aus Garetien. Vor über einem Jahr geriet sie in den Besitz einer alhanischen Münze, deren Spur sie durch halb Aventurien führte, wobei sie einiges über die Al'Hani lernte und sich enthusiastisch ins Abenteuerleben stürzte. Am Ende ihrer Reise lernte sie Salik kennen, für den sie seitdem hin und wieder arbeitet. In Tobrien ist sie geblieben, weil hier nach der Befreiung zahlreiche neue und alte Geheimnisse nur auf ihre Entdeckung warten.

Aussehen: Nella wirkt jünger, als sie ist, was vor allem ihrer rosigen Gesichtshaut und der niedlichen Stupsnase geschuldet ist. Sie hat langes rotblondes Haar, das sie mal offen, mal geflochten trägt. Sie trägt abenteuertaugliche Kleidung, die durch verschiedene Fuchssymbole bereits ihre Verehrung für Phex zum Ausdruck bringt. Meist zielt ein schalkhaftes Lachen ihre Lippen.

Funktion: die gesuchte Person, deren Informationen den Weg zum Grabmal weisen

Darstellung: Lächle spitzbübisch, solange dich niemand bedroht. Du bist jung, motiviert und voller Neugier. Es stört dich nicht, Fehler zuzugeben, aber ebenso gerne weist du andere auf ihre Fehler hin. Mache oft Anspielungen auf Phex – du bist zwar keine Geweihte, aber doch eine sehr überzeugte Gläubige. Wenn das Gespräch ernst zu werden droht, versuche deinem Gesprächspartner entgegen zu kommen und die Situation zu entschärfen. Nur, wenn es nicht anders geht, legst du deinen Humor beiseite und sprichst dann ruhig und ernsthaft.

»Wenn du die richtige Frage stellst, bekommst du auch die richtige Antwort. Aber ein bisschen Grips musst du schon selbst aufbringen. Wir wollen den alveranischen Fuchs ja nicht enttäuschen!«

Hab ich dich endlich!

Haben die Helden Nella endlich erwischt, werden sie diese sicherlich ausfragen wollen. Es kostet ein wenig Überzeugungskraft, um ihr klar zu machen, dass sie aufgrund eines Missverständnisses vor den Helden geflohen ist, da diese sie nicht wegen Hehlerei einsperren wollen. Lege dazu eine Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch)

Nella

MU 14 KL 12 IN 14 CH 12

FF 12 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 32 SK 2 AsP – ZK 1

KaP – AW 8 GS 8 INI 15+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Finte I, Präziser Stich I

Sprachen: Muttersprache Garethi, Bosparano I, Alaani I

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Begabung (Körperbeherrschung), Fuchssinn, Vertrauenerweckend

Nachteile: Angst vor Insekten II, Moralkodex (Phexkirche), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Raufen 10, Fechtwaffen 10

Waffenlos: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Rapier: AT 13 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Taschendiebstahl 7

Gesellschaft: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 10, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Wildnisleben 7

Wissen: Geographie 6, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 7, Magiekunde 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 10

Handwerk: Handel 5, Heilkunde Wunden 5, Schlösserknacken 7

Ausrüstung: Rapier, Reisepaket

Kampfverhalten: Nella wird nur kämpfen, wenn sie sich verteidigen muss. Dann setzt sie aber gerne ihr Rapier und den Präzisen Stich oder eine Finte ein.

Flucht: bei Schmerz II

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



gegen Nellas Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) ab. Erschwere Nellas Probe, wenn sie sehr früh geschnappt wurde, da sie dann von den Fähigkeiten der Helden eingeschüchtert ist. Alternativ können die Helden Nella auch hart angehen oder verhören (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Verhör*) gegen Nellas Willenskraft). Vielleicht wollen die Helden das Gespräch auch an einen ruhigen Ort verlegen, wenn sie unterwegs für viel Aufsehen gesorgt haben. Sie erhalten von Nella schließlich die folgenden Informationen:

• Nella tut so, als wüsste sie nichts über die Al'Hani. Sie habe die Relikte nur gefunden und verkauft, weil sie diese für wertvoll hielt. Tatsächlich hat sie sich längst informiert und kann bei der Vorbereitung der Expedition als Informationsquelle dienen (Nellas Hilfe erleichtert alle drei Proben um 1, siehe Seite 26).

• Die Relikte stammen aus einer verschütteten Ruine. Der Zugang dazu war ein enger Tunnel, von dem Nella vermutet, dass er durch einen Erdbeben entstanden ist. •○.....

- Im Inneren fand sie einen düsteren Raum, in dem sich bereits einige Wofsratten versteckten. Nachdem sie diese vertrieben hatte, klaubte Nella einige Fundstücke zusammen.
- Weitere Schätze lagern dort mit Sicherheit noch in der Dunkelheit.
- Schließlich stieß sie auf ein grauenerregendes Monstrum mit zahllosen Gliedmaßen, vor dem sie Reißaus nahm. (Inzwischen ist ihr selbst klar, dass es sich dabei um eine Statue gehandelt haben muss. Das gibt sie aber nur sehr ungern zu, da es ihr peinlich ist.)
- Den Weg zum Tunnelleingang kann Nella sehr genau beschreiben. Passe ihn daran an, wo du das Grabmal verorten willst. Beispielhaft wäre eine Beschreibung wie: *Folge der Straße nach (Name der nächsten größeren Stadt in einer Himmelsrichtung einfügen) für einen halben Tag, halte dich dann am kahlen Felsen mit der einzelnen, abgestorbenen Kiefer (Himmelsrichtung nach Wahl einfügen). Wenn du den kleinen Bachlauf erreichst, kannst du ein Stück flussabwärts eine Stelle finden, an der du ihn fast trockenen Fußes überqueren kannst – aber nimm dich vor den (verfluchten Bäumen, Untoten, Wölfen – Bedrohung nach Wahl einfügen) in Acht, die es dort gibt. Folge dann dem Wildwechsel bis zu der Anhöhe, der Hügel mit der Trauerweide, den du von dort sehen kannst, ist der Hügel, unter dem die Ruine verborgen ist.*

Was tun mit Nella?

Auch wenn Nella den Helden das Leben schwer gemacht hat, ist sie keine herkömmliche Verbrecherin. Je nach Weltsicht und Rechtslage in der jeweiligen Stadt ist sie eine gewöhnliche Abenteurerin, engagierte Phexensjüngerin oder schlicht eine Kleinkriminelle. Ob die Helden sie an die Garde ausliefern, liegt ganz bei ihnen, allerdings wird Nella versuchen, ein solches Schicksal zu vermeiden. Sie bietet den Helden Geld oder Kontakte im Tausch für ihre Freiheit an. Sollten die Helden vorhaben, das Grab selbst zu plündern, könnten gute Beziehungen zu Nella und Salik nützlich sein. Es wäre auch denkbar, dass die Helden Nella dazu verpflichten wollen, ihnen den Weg zu zeigen oder sie gar in die Gruft zu begleiten. Während Nella schnell bereit ist, im Tausch für ihre Freiheit die Wildnisführerin zu spielen, kann man sie nur mit viel Gold (25 Dukaten und mehr, zusätzlich zu einem gerechten Anteil der Beute) oder harter Gewaltandrohung dazu bewegen, noch einmal in das Grab

zu kriechen. Bedenke dabei auch, dass eine begleitende Meisterperson für dich als Spielleiter zusätzlichen Verwaltungsaufwand bedeutet.

Wenn die Helden scheitern

Sollte Nella den Helden entkommen, ist noch nicht alles verloren. Am folgenden Tag erreicht sie die folgende Botschaft der jungen Glücksritterin, die ihnen zwar weiterhilft, aber

zunächst auch phexgefällig etwas Grips erfordert. Damit sorgst du dafür, dass deine Helden den Weg zur Gruft trotz aller Widrigkeiten finden können.

Wie es scheint, hab ich euch falsch eingeschätzt. Ich dachte, ihr wollt mir ans Leder, aber nach diesem wilden Ritt gestern habe ich mich noch mal umgehört. Wo ich diese Schmuckstücke und den Kram her habe, wollt ihr wissen? Na, also, weil das gestern wirklich unterhaltsam war, will ich mal nicht so sein. Ich geb euch einen Hinweis:

Fuchs und Hase sagen sich in diesem Ort echt gute Nacht. Das lidlose Auge weint steinerne Tränen, doch nicht alle davon sind felsenfest. Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.

Die letzten Sätze sind ein kleines Rätsel, mit dem die Helden sich in Phexens Augen beweisen müssen. Es gibt eine Gasse, in der ein Haus mit Fuchsornamentik über dem Eingang direkt neben dem Geschäft *Tuchhandel Vito Hasenberg* steht. Mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* –1 kann man dies herausfinden. Das äußerste linke Erdgeschossfenster am Tuchhandel hat keine Fensterläden mehr (das lidlose Auge). Einer der Steine der Backsteinmauer darunter (die steinernen Tränen) ist lose, was man mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* erkennen kann. Dahinter hat Nella ein Pergament mit der Wegbeschreibung zum Grabmal versteckt. Orientiere dich dazu an den Angaben auf Seite 24.

Vorbereitungen

Die Helden können nun entscheiden, ob sie sofort zu dem mysteriösen Fundort der alhanischen Relikte aufbrechen oder sich zunächst vorbereiten wollen. Sollten deine Spieler im Eifer des Gefechts nicht darüber nachdenken, gestehe ihnen eine Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau oder Lagersuche)* +2 zu, um daran zu denken, dass man eine Reise nicht völlig überhastet antreten sollte. Im Folgenden bieten wir dir einige Hinweise zu naheliegenden Vorbereitungsmöglichkeiten deiner Helden.

Ausrüstung

Die Helden müssen sich auf eine Überlandreise einstellen, deren Länge davon abhängt, wie tief du die Gruft in der Wildnis platzierst. Außerdem benötigen sie alles für die Erkundung eines alten Gemäuers. Ihr könnt für den Einkauf auf die Pakete aus dem **Regelwerk** ab Seite 364 zurückgreifen. Habt ihr Spaß am Feilschen, kann über den Preis auch noch verhandelt werden, was leichter oder schwerer ist,

• Auch wenn du als Spielleiter weißt, dass es sich um ein Grabmal handelt, ist Nella dies dennoch nicht bewusst. Für sie ist die Höhle einfach nur ein unheimlicher Ort. Die Helden können daher höchstens mutmaßen, dass es sich um eine Gruft handeln könnte. Genaues Wissen über die wahre Natur der Anlage erhalten sie erst nach ihrer Ankunft.

je mehr Freunde oder Feinde sich die Helden bisher in der Stadt gemacht haben. Stehen sie beispielsweise in Saliks Gunst, können sie bis zu 50 % der Kosten sparen, vor allem, wenn sie ihm ein Erstkaufrecht an ihren Funden zusichern. Wenn du keine detaillierte Übersicht aller mitgeführten Gegenstände führen willst, kannst du die Ausrüstung auch mithilfe der folgenden Optionalregel abhandeln.

Genau die richtige Ausrüstung

Optionale Regel

Möchte deine Spielrunde nicht für jeden einzelnen Ausrüstungsgegenstand entscheiden, ob sie ihn eingekauft hat, so kannst du folgende Optionalregel benutzen: Jedes Mal, wenn ein Held einen Gegenstand auf der Reise oder in der Gruft benötigt, wird eine Probe auf *Wildnisleben* gewürfelt. Je nach Nützlichkeit (Fackel in der Dunkelheit, Proviant, wenn das Essen knapp wird) kannst du die Probe um 1-5 Punkte erschweren. Bei einfachen Dingen und in weniger wichtigen Situationen kannst du die Probe auch erleichtern. Bei Gelingen, ist der Gegenstand eingekauft worden. Die Helden müssen sich entsprechend die Kosten des Gegenstands + zusätzlich 25 % abziehen. Die Mehrkosten spiegeln die geringere Zeit fürs Feilschen und einen Ausgleich für diese Optionalregel dar. Wie voll die Rucksäcke der Helden sind, entscheidet der Meister. Diese Optionalregel macht das Spiel weder komplexer noch einfacher, erspart aber einigen buchhalterischen Aufwand bei der Planung der Expedition.

Hintergrundwissen

So manchem Helden, allen voran den Gelehrten unter ihnen – wird es vielleicht in den Sinn kommen, sich auf das vorzubereiten, was sie am Ziel ihrer Suche erwarten könnten. Die Helden wissen zwar, dass es sich um einen Bau aus alhanischer Zeit handeln muss, doch womit sie dort genau rechnen müssen, ist unklar. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich über die Al'Hani zu informieren, die auch von der gewählten Stadt abhängen. Je nachdem, wo die Helden nach Wissen suchen, solltest du die folgenden Proben modifizieren. Falls mehrere Quellen befragt werden, gilt der Durchschnittsmodifikator aus dem höchsten Malus und dem höchsten Bonus. Ohne eine Person oder ein Buch zuziehen, ist jede Probe um -4 erschwert, da nur sehr gebildete Helden von sich aus etwas über die Al'Hani wissen.

- **Die Gelehrte** Wulfriede Birkenhain (siehe Seite 13) weiß viel über die Zeit der Al'Hani. Sie kann mit ihrem umfangreichen Wissen besonders viel zur Vorbereitung der Helden beitragen (alle drei Proben +2).
- **Die Lenejeff-Sippe** (siehe Seite 13) hat einen sehr emotionalen, aber auch verklärten Blick auf ihre Vorfahren (*Geschichtswissen* -2, *Götter & Kulte* +1, *Sagen & Legenden* +1).
- Nennenswerte öffentliche **Bibliotheken** findet man in Tobrien kaum, aber mit etwas Glück besitzt ein reicher Kaufmann oder eine lokale Adlige nützliche Werke (in Städten unter 3.000 Einwohnern: alle drei Proben -1, in Städten über 3.000 Einwohnern: alle drei Proben +/-0).
- **Andere Quellen:** Je nach Stadt könnten die Helden auf verschiedene Ansprechpartner kommen. Die

Phexkirche ist beispielsweise bekannt dafür, Informationen auftreiben zu können, auch wenn geschichtliches Wissen eher Hesinde zufallen würde. Reagiere auf Vorschläge deiner Spieler und gestehe ihnen, falls die gewählte Quelle tatsächlich etwas über die Al'Hani wissen könnte, Proben im Rahmen von -3 bis +1 zu. Nur spezialisierte Gelehrte wie Wulfriede wissen so viel, dass ein höherer Bonus angemessen wäre.

Gib deinen Spielern je nach erzielten QS Wissen über die Al'Hani preis (siehe Seite 5). Dieses Wissen wird den Helden später in der Gruft beim Lösen von Rätseln helfen, da sie ein mehr oder weniger tiefes Verständnis der alhanischen Kultur entwickelt haben.

Im Folgenden werden die Talente *Geschichtswissen (Tobrien)* und *Sagen & Legenden (Tobrien)* weitgehend deckungsgleich verwendet, weil die Zeit der Al'Hani so lange zurück liegt, dass die Übergänge zwischen Mythos und greifbarer Geschichtsschreibung fließend sind. Die Spieler sollten sich an dieser Stelle entscheiden, auf welches der beiden Talente sie künftig setzen wollen. Lass in jedem Fall alle Spieler die drei folgenden Proben auf Hintergrundwissen ablegen, unabhängig davon, ob sich ihre Helden tatsächlich informieren. Vom Ergebnis hängt später im Grab ab, wie schwierig Proben zum Lösen von Rätseln für den betreffenden Helden sind.



Probe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* oder *Sagen & Legenden (Tobrien)*

- QS 1-2** – Der Held hat eine grundlegende Ahnung von der Zeit des Alhanier-Reichs. Er weiß es zeitlich grob einzuordnen und kennt wichtige Namen wie den der Priesterkönigin Bilkis, Amagomer den Blutigen oder Sildroyan den Schmied.
- QS 3-4** – Der Held weiß, dass die Al'Hani aus zwei tulamidischen Stämmen hervorgingen. Auch über Königin Haschandru III., der Gründung des Königinnenreichs und dem ewigen Kampf gegen Bosparan weiß der Held etwas.
- QS 5-6** – Der Held weiß prinzipiell alles, was man aus heutiger Sicht über die Zeit der Al'Hani wissen kann. Er kennt Namen und ungefähre Daten der wichtigen Ereignisse und kann die Beweggründe der Personen nachvollziehen.

Probe auf *Götter & Kulte (Hesinde/Heshinja oder Mokoscha)*

- QS 1-2** – Der Held weiß, dass die Al'Hani ähnlich wie heutige Norbarden die Göttinnen Heshinja und Mokoscha verehrten. Er kann Heshinja mit Hesinde identifizieren und weiß, welchen hohen Stellenwert Weisheit und Gemeinschaftssinn für die Al'Hani hatten.
- QS 3-4** – Der Held kennt gängige Darstellungsformen von Heshinja (Schlange) und Mokoscha (Biene). Er kennt auch Details des Glaubens, weiß also beispielsweise, dass Heshinja von ihren Gläubigen die ständige Schulung ihres Geistes verlangte, was diese durch zahlreiche Rätsel umzusetzen versuchten.

QS 5-6 – Der Held hat die Glaubenswelt der Al'Hani weitgehend durchdrungen. Ihm ist klar, dass den Al'Hani das Leben nach dem Tod zwar wichtig war, aber nicht so sehr wie die Gemeinschaft ihres lebenden Volkes. Grabbeigaben zu entnehmen, um sie für die Lebenden zu verwenden, wäre in den Augen der Al'Hani z. B. kein Frevel.

Probe auf Magiekunde

QS 1-2 – Der Held ist sich bewusst, dass die Al'Hani über mächtige Magie verfügten, die weitgehend in Vergessenheit geraten ist. Besonders bekannt sind ihre Zaubersymbole.

QS 3-4 – Der Held weiß, dass manche alhanischen Zaubersymbole noch heute wirken könnten. Er hat auch von den Fähigkeiten der Zauberpriesterinnen und ihren machtvollen Flügen gehört.

QS 5-6 – Der Held weiß außergewöhnlich viel über die vergessene Zauberkunst der Al'Hani. Die Wirkungsweise und Vielfalt der Zaubersymbole ist für ihn kein Rätsel und er ist sich sicher, dass diese u. a. auch für magische Fallen Verwendung fanden.

Die QS/2 der gelungenen Probe ergeben für alle passenden Proben im Grab jeweils eine Erleichterung von +1. Wer also bei der Probe auf *Götter & Kulte* 3 QS erzielt hat, erhält für alle Proben auf *Götter & Kulte*, die sich mit den Al'Hani beschäftigen, im Grab eine Erleichterung in Höhe von 2 Punkten. Misslingt eine der drei Proben, so erhält der Held keine Erleichterung für die passenden Proben. Ein Patzer überzeugt ihn dagegen von völlig falschen Annahmen über die Al'Hani, was die betreffenden Proben um -2 erschwert. Ein kritischer Erfolg verdoppelt jeweils die Erleichterung.

Das Tagebuch

Es ist für das Überleben in der Gruft sehr hilfreich, die Sprache und die Glyphen des Alten Alaani verstehen zu können. Nur wenige Helden bringen diese seltene Fähigkeit mit, weshalb du deiner Gruppe eine Hilfe an die Hand geben kannst. Sofern sie Wulfriede nicht bereits als Auftraggeberin oder Informationsquelle kennen, solltest du die Helden spätestens jetzt auf die Gelehrte aufmerksam machen. Um ihre Hilfe zu bitten, ist bei der Aussicht auf derart bahnbrechende Funde nicht schwer. Sie gibt den Helden eines ihrer Notizbücher mit, in dem sie Wissen über die Al'Hani festgehalten hat. Für ein eingehendes Studium des Büchleins werden die Helden vermutlich wenig Zeit aufbringen wollen, doch die darin vorhandenen Aufzeichnungen mit Schriftzeichen und Übersetzungshinweisen ist für sich schon Gold wert. Mit dem Tagebuch ist es möglich, auch ohne Kenntnisse der Sprache *Alaani* oder der Glyphen des *Alten Alaani* die Inschriften in der Gruft zu entziffern, allerdings kostet dies jeweils doppelt so viel Zeit (siehe Seite 31).

Durchs befreite Tobrien

Hat deine Gruppe Spaß an Wildnisepisoden, dehne die Reise zur Gruft ruhig auf mehrere Tage aus. Weniger als 2 Tage sollte sie jedoch nicht dauern, da sonst auch andere



Personen außer Nella den Tunneleingang bemerkt haben müssten. Du kannst die Reise in wenigen Worten oder aber mit einigen Proben abhandeln. Möglich wäre beispielsweise, dass der führende Held eine Probe auf *Orientierung* pro Tag ablegt, um Nellas Beschreibung zu folgen. Vom Erfolg dieser Probe hängt ab, wie gangbar der gewählte Weg ist.

- ☛ Patzer – Die Helden kommen vom Weg ab. Sie verlieren einen Tag Reisezeit und treffen überdies auf etwas, das ihnen gefährlich werden kann. Außerdem erleiden sie bei der Reise 1W6 SP.
- ☛ Misslungen – Die Helden irren eine Weile lang ziellos umher. Alle reisenden Helden müssen eine Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau oder Lagersuche)* -2 ablegen, bei deren Misslingen sie 1W3 SP erleiden.
- ☛ QS 1-2 – Der gewählte Weg ist zielführend, aber holprig. Alle reisenden Helden müssen eine Probe auf *Wildnisleben (Lageraufbau oder Lagersuche)* +1 ablegen, bei deren Misslingen sie 1W3-1 SP erleiden.
- ☛ QS 3+ – Der gewählte Weg ist sehr gut. Die Helden müssen keine zusätzliche Probe ablegen.

Begegnungen am Wegesrand

Tobrien ist ein vielschichtiges Land. Vielerorts herrschen noch Ödnis, Verwüstung oder gar pervertierte Natur, doch manche Flecken kämpfen bereits erfolgreich gegen die Verunreinigung an. Andere dagegen waren nie verdorben und blühen nun in ganzer Pracht. Entscheide selbst, ob du deinen Helden die Trostlosigkeit der Region oder aber ihre hoffnungsvolle Seite präsentieren willst – oder eine Mischung aus beidem. Die folgenden kleinen Beschreibungen kannst du in die Reise einfließen lassen, um Tobrien am Spieltisch zum Leben zu erwecken:

- ☛ Ein kalter Wind heult über die karge Ebene. Der gelblich-braune Boden ist aufgeweicht und schlammig. Nur wenige Flechten und ein paar verkümmelte Bäume wachsen hier, das Land wirkt trostlos und beinahe tot.



- Gerade einmal ein halbes Stundenmaß später beginnt die Landschaft unvermittelt zu blühen. Knospende Büsche, saftig grüne, junge Bäumchen und bunte Blumen durchbrechen das eintönige Gelbbraun. Hier kämpft der tobrische Lebenswille sichtbar gegen die dämonische Zerstörung.
- Ein Schwarm dunkler Vögel kreist krächzend über dem Weg, den die Helden nehmen. Aus dem Augenwinkel könnte man meinen, sie hätten drei statt zwei Augen. Sind das wirklich normale Tiere?
- Die Helden passieren ein Gehöft. Das Hauptgebäude ist teilweise von einem Feuer zerstört worden, befindet sich aber im Wiederaufbau. Als die Handwerker jedoch die Helden bemerken, fliehen sie voller Misstrauen ins Haus.
- Etwas abseits des Weges wurde frische Erde aufgetürmt. Es handelt sich hierbei um Gräber, die ein reisender Golgarit errichtete, nachdem er mehrere Untote erschlagen hatte.
- Ein grünlicher Tümpel am Wegesrand lässt einen widerlichen Fäulnisgeruch zu den Helden hinüberwehen. Auf einem Stein im Tümpel hockt eine fette Kröte, welche die Helden zu beobachten scheint. Ist sie das Vertrautentier einer Hexe, ein hässlicher Daimonid oder nur eine einfache Kröte? Entscheide selbst.

Auch eine Begegnung mit oder ein Kampf gegen wilde, möglicherweise sogar dämonisch pervertierte Tiere wäre hier möglich, um die Reise abwechslungsreicher zu gestalten. Orientiere dich dafür an den Werten eines Hundes (siehe **Regelwerk** Seite 360) oder eines Grimwolves (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168).

Wenn du deinen Helden die wahrhaft erschreckende und gefährliche Seite Tobriens zeigen willst und Zugriff auf das **Aventurische Bestiarium** hast, kannst du sie auch auf einen Weißen Hetzer treffen lassen (**Aventurisches Bestiarium** Seite 78): Ein grauenhaftes Ungetüm mit zwei wolfsähnlichen Köpfen und bis zu acht Beinen wirkt es wie eine Verhöhnung des tobrischen Wappentiers, dem doppelköpfigen Wolf.

Am Ende der Reise steht ein unscheinbarer Hügel, auf dem eine große Trauerweide steht. Am Fuß des Hügels hat Nella mit Ästen der Weide und kleinen Gesteinsbrocken den Tunneleingang blockiert. Hat man ihn freigeräumt, muss man sich durch den etwa 10 Schritt langen Tunnel zwängen, was eine Probe auf *Körperbeherrschung* +3 erfordert. Bei Misslingen erleidet der Held 1W3 SP durch Abschürfungen. Für Helden mit dem Nachteil *Angst vor engen Räumen* ist der richtige Zeitpunkt gekommen, sich 1 Stufe *Furcht* zu notieren, die solange bestehen bleibt, bis er die Gruft wieder verlässt.

GEFANGEN IN DER DUNKELHEIT

Die Helden betreten nun die Gruft der Königin. Im Folgenden findest du Hintergrundinformationen zum Grabmal, eine Beschreibung aller Räumlichkeiten und des Geistes der Priesterin Hanija, sowie eine genauere Übersicht über den Rätselpfad, den die Al'Hani zur hesinjagefälligen Prüfung ausgelegt haben. Bitte beachte, dass sich nicht alle Rätsel auf nur einen Raum beschränken. Um dir die Übersicht über die Rätsel und die dazugehörigen Hinweise zu erleichtern, findest du ab Seite 31 ein paar grundsätzliche Erläuterungen sowie eine Tabelle zur Übersicht.

Bei einem so großen Dungeon ist es leicht, die Übersicht zu verlieren. Hier ein paar Hinweise:

- In der Gruft gibt es keine natürlichen Lichtquellen. Die Helden müssen auf z. B. Fackeln zurückgreifen, was auch bedeutet, dass sie sich nicht zu weit voneinander entfernen dürfen oder jeder seine eigene Fackel tragen muss. Greife auf die Sichtmodifikatoren (**Regelwerk** Seite 399) zurück. Räume mit entzündeten Feuerschalen gelten als Tageslicht – du kannst den Helden die Arbeit also schwerer oder leichter machen, indem du mehr oder weniger funktionsfähige Feuerschalen in den Räumen platzierst.
- Bei allen folgenden Proben auf *Geschichtswissen*, *Sagen & Legenden*, *Götter & Kulte* und *Magiekunde* gelten die Boni bzw. Mali, die sich die Helden bei der Vorbereitung am Ende von Kapitel 1 erspielt haben (siehe Seite 26). Sie werden mit den Modifikatoren der jeweiligen Probe verrechnet und machen es dadurch möglich, durch gute Recherche auch schwierige Herausforderungen zu meistern. Erinnerung: deine Spieler daran und lass sie selbst über ihre Boni Buch führen.
- Einigt euch als Gruppe, ob die Spieler Proben auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) selbst würfeln sollen. Es kann den Reiz des Verborgenen erhöhen, wenn du als Spielleiter stattdessen verdeckt würfelst und den Spielern mitteilst, was sie bemerken.
- Selbst den mutigsten Helden kann es nach längerem Ausharren in der Dunkelheit und mit Schrecken hinter jeder Ecke unbehaglich werden. Um die Atmosphäre der unheimlichen Gruft noch besser ins Spielerlebnis zu integrieren, findest du im Anhang des Abenteuers außerdem einen Auszug spezieller **Panik-Regeln** (siehe Seite 63), um die Spannung für dich und deine Spieler zu erhöhen.



Um die Erkundung der Gruft am Spieltisch plastisch darzustellen, kannst du die Wabenvorlage auf Seite 4 kopieren und ausschneiden. So erhalten deine Spieler für jeden neuen Raum eine Wabe, die sie anlegen und auf der sie Türen, Fallen etc. verzeichnen können. Die Wabenstruktur des Grabmals ermöglicht es dir auch, problemlos eigene Räume an den vorgegebenen Plan anzubauen, wenn du die Schatzsuche noch länger gestalten möchtest, sei es

durch weitere Räume oder noch mehr Rätsel, dann bieten wir dir dafür einige Hilfestellungen im Kapitel **Gefahren & Geheimnisse** (siehe Seite 60). Die meisten Fallen und Gegner sind optional und können weggelassen werden, wenn du deinen Helden mehr Ruhe zum Rätseln gönnen willst. Auch die Angaben zu vorhandenen Schätzen sind nur Vorschläge. Wenn du deine Helden reich belohnen willst, füge weitere Belohnungen hinzu.

Geschichte des Grabmals

Der Ursprung der Königinnengruft verliert sich in den Nebeln des siebten Äons, als die Vielbeinigen die Anlage zur Brutpflege errichteten. Kein menschlicher Gelehrter weiß heute etwas über diese Zeit zu berichten. Wahrscheinlich wird die bizarre Architektur bei den Helden daher nur ein mulmiges Gefühl erzeugen, ohne dass sie verstehen könnten, welche Herkunft die Hallen tatsächlich haben. Selbst die weise Priesterkönigin Bilkis, in deren Auftrag die Al'Hani ab 1020 v.BF. die Gruft ausbauten, hielt den Bau fälschlicherweise für ein göttliches Geschenk Mokoschas. Schon zu ihrer Zeit waren von dem ursprünglich riesigen Bau nur noch zwei Ebenen übrig, die über Jahrhunderte hinweg bearbeitet werden mussten, um zu ihrer heutigen Form zu gelangen. Für die Al'Hani erfüllte die Anlage einen kultischen Zweck – man verehrte Mokoscha und Heshinja, versuchte den Willen der Göttinnen tief in ihrem Schoß zu ergründen und nahm Pilger aus dem ganzen Königinnenreich auf. Obwohl die Heldenkönigin Hashandru III. hier bestattet wurde, glich der Ort weniger einem stillen Grab als einem geschäftigen Tempel. Die düstere Totenruhe legte sich erst über das Gemäuer, als die Bosparaner das Königinnenreich zerschlugen. Um ihren heiligen Ort vor den bosparanischen Erzfeinden zu bewahren, verschlossen

ihn die Priesterinnen und nahmen sich selbst das Leben. So wurde der einst geschäftige Tempelbau tatsächlich zu einer Gruft – und sollte für 8 Jahrhunderte in Vergessenheit geraten, bis die ersten Grabräuber ihn entdeckten.

Die ersten Grabräuber

Wie einst Bilkis und in neuerer Zeit Nella entdeckten auch die ersten Plünderer, die das Grab erreichten, den Ort nur durch Zufall. Beim Versuch, ein Massengrab für die Opfer einer Seuche auszuheben, stießen tobrische Bauern im Jahr 530 BF auf den Eingang und machten sich sofort daran, die Ruine zu plündern. Die ersten Räume, welche die Helden betreten werden, sind daher bar jeglicher Schätze. Von den ursprünglich 6 Bauern, die in das Grab eindringen, überlebten nur zwei. Das erste Rätsel vermochten sie nicht zu lösen, da niemand von ihnen die alhanischen Inschriften lesen konnte. Ihnen gelang es aber, völlig ausgehungert und halb verdurstet einen kleinen Durchgang durch die Felsbrocken zu graben, die sie im Immenheiligtum eingeschlossen hatten. Die kläglichen Überreste ihrer Gefährten liegen noch heute dort und zeigen den Helden deutlich, welches Schicksal sie erwartet, wenn sie nicht schnell handeln.

Der Rätselpfad

Du erhältst zu jedem Rätsel in den Räumen eine genauere Beschreibung, einen Lösungsweg und ggf. auch ein detailliertes Rätselbild, das du den Spielern als Handout austeilen kannst. Mache dich in jedem Fall gründlich mit den jeweiligen Lösungen der Rätsel vertraut. Es ist nicht auszuschließen, dass deine Spieler weitere Lösungswege entdecken werden, deshalb ist es wichtig, dass du einschätzen kannst, wann ein Rätsel als gelöst gilt und damit (meist) eine Tür öffnet. Um dir direkt auf einen Blick die wichtigsten Informationen zu liefern, findest du am Anfang jeder Rätselbeschreibung eine kurze Übersicht wie folgt:

Name des Rätsels und Kennbuchstabe

Weitere Informationen

- ☛ **Raum:** In welchem Raum befindet sich das Objekt, an dem man das Rätsel lösen kann?
- ☛ **Hinweise:** Welche Hinweise gibt es und wo findet man sie?

☛ **Tür:** Welche Tür wird durch das Lösen geöffnet?

Jedes Rätsel ist mit einem Buchstaben von A bis I gekennzeichnet. Alle zu dem jeweiligen Rätsel gehörenden **Hinweise** sind dem Buchstaben nachstehend durchnummeriert. Bei dem Hinweis F2 handelt es sich also um den zweiten Hinweis zu **Rätsel F**.

Die meisten Rätsel können deine Spieler selbst lösen, wobei in einigen Fällen jedoch Voraussetzungen durch gelungene Proben der Helden erfüllt sein müssen (z. B. bei **Rätsel D** um die **Schlangenstatue** in Raum **UG03**, siehe Seite 43). Alternativ, oder wenn ihr in eurer Spielrunde derartige Situationen generell lieber anhand der

• Den Begriff *Hinweis* benutzen wir in diesem Abenteuer der Einfachheit halber nicht nur für Hinweise im Sinne von Tipps zur Lösung eines Rätsels, sondern auch für Puzzleteile, die benötigt werden, um ein Rätsel zu lösen.

Spielwerte eurer Helden löst, können die Rätsel auch durch die jeweils angegebenen Proben gelöst werden.

Scheitern?

Für alle Rätsel gilt, dass die Helden durchaus im ersten Anlauf scheitern dürfen. Sollte das passieren, kannst du

auf den Geist Hanija (siehe Seite 32) zurückgreifen, um zu helfen.

Dennoch entmutigt ein solches Versagen, weshalb alle Spieler bei jedem falschen Lösungsversuch eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* +1 ablegen müssen, bei deren Scheitern sie 1 Stufe *Furcht* erhalten.

Rätsel	Bezeichnung	Raum	Hinweise	Fundort	Seite	Art
A	Immenrätsel	EG05	A1	EG05	38	Inscription
			A2	EG05	39	Zahlglyphen-Inscription auf dem Sockel der Statue
B	Der geheime Durchgang	EG06	B1	EG06	40	Der Blick der Statue
C	Der Zahlenkreis	UG01	-	-	41	-
D	Die Schlangenstatue	UG03	D1	UG03	43	Inscription
E	Kombinationsschloss - Die Schönheit des Dreiecks	UG04	E1	UG04	45	Inscription an der Tür zu UG06
			E2	EG05	39	Gravur von 2 Dreiecken auf der Immenstatue
			E3	UG03	44	3 eingeritzte Dreiecke im Geheimfach der Schlangenstatue
			E4	UG05	47	4 in die Wand am Tunnelende eingeritzte Dreiecke neben der Wandmalerei eines Pferdes
F	Der verwobene Raum	UG04/ UG05	F1	UG04	45	Inscription an der Tür zu UG08
			F2	UG05	46	Inaktives Zauberzeichen an der Wand von UG05 beim Wort „Anfang“, das durch Berührung aktiviert wird
			F3	UG04	46	Aufleuchtende Zauberzeichen an den Wänden von UG04, die nach Berühren des Zauberzeichens an der Tunnelwand von UG05 beim Wort „Anfang“ aufleuchten
			F4	UG05	47	Zahlglyphen an der Tunnelwand beim Wort „Ende“
G	Der Sarkophag	UG06	G1	UG06	49	Zahlglyphen der Al'Hani in den Verzierungen des Sarkophages
H	Die Türme von War'hunk		H1	UG01	41	Der Spielstein in der Schlangengrube
			H2	UG06	49	Der Spielstein aus dem Sarkophag im Honiglager
I	Das Wabenmosaik	UG02	I1	UG03	44	Mosaikteil im Geheimfach der Schlangenstatue
			I2	UG07	50	Mosaikteil im Bienenstock
			I3	UG09	53	Mosaikteil unter den Schätzen

• Diese Tabelle soll dir das schnelle Auffinden von Informationen zu den einzelnen Rätseln und den dazugehörigen Hinweisen erleichtern.

Die Entzifferung von Inschriften

Hashandrus Grabmal ist voller Inschriften, die teilweise erst für Heshinjas Rätselpfad, teilweise aber auch schon früher angelegt wurden. Durch die Entzifferung der Inschriften können die Helden nicht nur dem Rätselpfad

in die Freiheit folgen, sondern auch den ursprünglichen Zweck des Heiligtums ergründen.

Für die Entzifferung sind an vielen Stellen Sammelproben auf die Talente *Geschichtswissen*, *Sagen & Legenden*, *Götter & Kulte* und auch *Magiekunde* vorgesehen. Diese

• Wenn die Helden sich im Vorfeld der Expedition gut vorbereitet haben, sind diese Proben eventuell zusätzlich erleichtert. Siehe Seite 26.

du deinen Spielern bei 6 QS bereits Teilinformationen zur Verfügung stellen.

Eine standardmäßige Übersetzung, d. h. nicht über die bereits im Text angegebenen Modifikatoren hinaus erschwerte oder erleichterte Probe, erfordert die Kenntnis von *Alaani III* sowie der Schrift *Altes Alaani*. Jede fehlende Stufe in der Sprache *Alaani* führt zu einer kumulativen Erschwernis von 1 und zu einer kumulativen Verdopplung der Dauer des Intervalls der Sammelprobe. Ohne *Alaani I* ist keine Übersetzung der Inschriften möglich.

Das **Tagebuch** der Gelehrten *Wulfriede Birkenhain* (siehe Seite 13) ermöglicht die Entzifferung der Inschriften im Grabmal trotz fehlender Kenntnisse in *Alaani* oder der Schrift *Altes Alaani*. In diesem Fall ersetzt das Tagebuch *Alaani I* sowie die Schrift *Altes Alaani*. Wenn eine Heldin bereits über Sprachkenntnisse in *Alaani* verfügt, wird die Probe hingegen um 1 erleichtert. In jedem Fall führt die Benutzung des Tagebuchs aber zu einer kumulativen Verdopplung der Dauer des Intervalls der Sammelprobe. Wenn die Heldin neben Sprachkenntnissen in *Alaani* auch Kenntnisse des Alten *Alaani* aufweist, könnte sie eine Entzifferung ohne Hilfe des Tagebuchs

Proben dienen nicht der Übersetzung allein, sondern dazu, das Geschriebene in einen sinnvollen Kontext zu setzen und es zu verstehen. •○•••••

Sofern keine anderen Angaben vorliegen, kannst

versuchen, die Benutzung des Tagebuchs würde jedoch ihre Probe erleichtern, dafür aber auch mehr Zeit kosten – dennoch hat sie in diesem Fall die Qual der Wahl. Wenn mehrere Verdoppelungen des Probenintervalls notwendig sind, werden zunächst alle Verdoppelungen addiert und dann mit dem Probenintervall verrechnet. Eine Verdopplung macht aus einem Probenintervall von 10 Minuten ein Probenintervall von 20 Minuten, zwei Verdoppelungen werden zu einer Vervierfachung addiert und machen aus einem Probenintervall von 10 Minuten ein Probenintervall von 40 Minuten, drei Verdoppelungen werden zu einer Versechsfachung addiert und machen aus einem Probenintervall von 10 Minuten ein Probenintervall von 60 Minuten usw.

Beispiel: Mirhiban versucht sich an der Entzifferung einer alten Inschrift, die die Al'Hani im Grabmal hinterlassen haben, wofür eine Sammelprobe auf Götter & Kulte, 10 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig ist. Sie verfügt über Alaani I (Probe um 2 erschwert, Intervalldauer zweimal verdoppelt), aber nicht über die Schrift Altes Alaani. Glücklicherweise hat die Gelehrte Wulfriede ihr ein Tagebuch mit Aufzeichnungen zu den Al'Hani zur Verfügung gestellt, das ihr helfen wird, ihre fehlenden Schriftkenntnisse des Alten Alaani auszugleichen (Probe möglich und um 1 erleichtert, Intervalldauer verdoppelt). Nach Verrechnung aller Probenmodifikatoren ist die Sammelprobe auf Götter & Kulte um 1 Punkt erschwert (-2 durch fehlende Sprachkenntnisse +1 durch das Tagebuch = -1 erschwert), allerdings wird jedes Intervall einen Zeitraum von 60 Minuten in Anspruch nehmen.

Hanija, die Gefesselte

„Ich ... ich kann das nicht.“ *Hanijas schlanke Finger, fest um den Griff des Dolchs geschlungen, begannen zu zittern wie Herbstlaub. Nurja, die pausbäckige Priesterin, die bislang so liebevoll gewirkt hatte, verdunkelte ihren Blick und trat auf Hanija zu.*

„Es ist eine Ehre, für den Schutz deines Volkes, deiner Göttinnen und deiner Königin zu sterben. Der Tod ist nicht das Ende, sondern der Anfang von etwas Neuem. Er macht dich zu etwas Größerem, zu einem wahren Teil unserer Gemeinschaft ...“

Hanija schüttelte panisch den Kopf. „Nein. Ich habe es mir anders überlegt. Ich kann das nicht. Ich kann das nicht!“

„Du hast keine Wahl!“, donnerte *Nurja* ihr entgegen. Schützend hielt *Hanija* den Dolch vor sich, doch sofort spürte sie *Nurjas* kräftige Hände über ihren eigenen. Einen Herzschlag später trieb ein stechender Schmerz ihr den Atem aus der Brust. Verständnislos starrte das Mädchen seiner Mentorin in die Augen. „Fürchte dich nicht, Kind.“, flüsterte *Nurja*. „Es wird alles gut.“

Aber es wurde nicht gut. Nur schwarz.

Hanija suni Zibilkis war die jüngste der acht Zauberpriesterinnen des Heiligtums. Obwohl fest im Glauben, verließ sie im Angesicht ihres frühen Freitods der Mut. Sie starb dennoch durch die Hand ihrer Glaubensschwester *Nurja*, wurde von der Verzweiflung über ihr jähes Ende

jedoch von ihrem Weg über das Nirgendmeer abgehalten. Als ruhelose Seele fand sie sich an den Ort gefesselt, der einst ihr Zuhause und nun ihr Grab war. Anders als viele gefesselte Seelen ist *Hanija* sich ihres Zustandes jedoch gegenwärtig und verfügt allgemein noch über ein gut ausgeprägtes Bewusstsein. Ihr ist zwar nicht klar, wie viel Zeit seit ihrem Tod genau vergangen ist, doch dass es viele Generationen sein müssen, vermutet *Hanija* durchaus. So lange schon sehnt sie sich nach Aufmerksamkeit, nach irgendetwas, das die graue Stille des Todes durchbricht, vor der sie sich zu Lebzeiten so gefürchtet hat. Sie wird von zwei widerstrebenden Gefühlen gepeinigt, die sie an *Dere* ketten: zum einen ihre Wut über die Ungerechtigkeit ihres frühen Ablebens, zum anderen der tiefe Wunsch, das Grabmal zu beschützen. *Hanija* wird sich bemerkbar machen, sobald sie der Helden in „ihrem“ Tempel gewahr wird. Zwar wird sie zunächst versuchen, still das Treiben der Lebenden zu beobachten, doch ihre Neugier und ihre Sehnsucht nach dem Leben sind groß. An geeigneter Stelle, spätestens aber nachdem die Helden das erste Mal an einem Rätsel scheitern oder nachdem sie das Untergeschoss betreten, sorgt *Hanija* für erste Spukerscheinungen. Wenn sie es für angemessen hält, wird sie sich

den Helden offenbaren, zunächst als formlose Stimme, später auch als geisterhafte Silhouette. Sie kann überall und zu jeder Zeit auftauchen, aber auch genauso gut für einige Zeit stumm bleiben – ihr Denken bewegt sich nicht mehr in den Bahnen von Minuten und Stunden. Beachte bei der Kontaktaufnahme und der Kommunikation zwischen Hanija und den Helden, dass der Geist nur die Sprachen Alaani und Bosparano beherrscht. Wenn keiner der Helden über eine dieser Sprachen verfügt, ist die Verständigung mit dem Geist sehr mühsam, sollte aber mit dem Tagebuch der Gelehrten dennoch möglich sein.

Funktion im Spiel

Hanija weiß viel über die Hintergründe der Anlage. Sollten die Helden danach fragen, gewähre ihnen durch ihren Mund Einblicke in die Geschichte des Tempels und des alhanischen Volkes. Vor allem aber ist Hanija dazu da, den Helden bei der Lösung von Rätseln zu helfen, wenn diese nicht mehr weiter wissen. Anstatt Fertigkeitsproben mit steigender Erschwernis zu wiederholen, was schnell in langatmige Würfelei ausarten kann, haben sie so die Möglichkeit, mit einer Meisterperson zu interagieren. Hanija war an der Erstellung des Rätselpfads beteiligt und kennt daher sowohl die Hinweise als auch die Lösungen. Insgeheim wünscht sie sich, dass jemand die Prüfungen Heshinjas besteht und das Grab wieder ans Tageslicht zurückholt, deshalb ist sie bereit, den Helden zu helfen. Ein Rätsel für die Helden

im Alleingang zu lösen, widerspräche jedoch ihren religiösen Überzeugungen.

Als Gefesselte Seele ist Hanija an den Ort ihres Todes gebunden. Sie kann die Gruft nicht verlassen, denn dort starb sie. Zum einen ist sie jedoch, im Gegensatz zu vielen anderen Geistern, in der Lage mit Sterblichen zu sprechen. Zum anderen ist sie fast immer unsichtbar. Sie kann ihre Unsichtbarkeit einmal pro Nacht für 10 KR aufheben und erscheint dann als durchscheinende, unheimliche Gestalt, die aber als Hanija zu erkennen ist. Jeder Kulturschaffende, der sie so zum ersten Mal sieht, muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Er erleidet 3-QS/2 Stufen *Furcht*. Sieht er Hanija ein weiteres Mal, ist diese Probe nicht mehr notwendig und Hanija muss, um *Furcht* zu erzeugen, auf den HORRIPHOBUS zurückgreifen. Bei einem Wechsel von unsichtbar zu sichtbar erleidet jedes Lebewesen, das sie nicht vorher bemerkt hat, den Status *Überrascht*, gleich, ob es sich vor ihr fürchtet oder nicht.

Mithilfe des Zaubers *MOTORICUS* ist Hanija in der Lage, Gegenstände zu bewegen und so auf sich aufmerksam zu machen.

LeP und AsP von Hanija regenerieren sich bei Sonnenuntergang jeweils mit 2W6, sodass sie deutlich schneller wieder bei Kräften ist als ein Lebewesen.

Die Priesterin hat als Gefesselte Seele noch immer keine Ruhe gefunden. Erst, wenn das Haupträtsel gelöst wurde, ist ihre Seele frei.

Hilfe von Hanija

Zu Beginn sollte Hanija ihre Hilfe von selbst anbieten, damit die Spieler begreifen, dass sie darauf zurückgreifen können – später rufen die Helden vermutlich aus eigenem Antrieb nach dem Geist. Doch keine Hilfe ohne Gegenleistung – Hanija hätte auch eine gute Phexgeheilte abgegeben. Über die Geschichte des Grabmals spricht sie zwar gerne, sofern die Helden ihr sympathisch sind, aber Hinweise auf den Rätselpfad muss man sich verdienen. Mache den Preis, welchen Hanija verlangt, von der Tiefe des gewünschten bzw. benötigten Hinweises abhängig. Müssen die Helden nur noch einmal genauer hinsehen, um ein Rätsel lösen zu können, ist dieser Hinweis eher „günstig“. Wer dagegen explizit wissen will, in welchem Raum sich das letzte noch fehlende Mosaikteil befindet, der wird Hanija hohen Tribut zollen müssen. Du kannst ihre Forderungen sowohl mit Proben (meist *Handel*, *Überreden* oder *Bekehren & Überzeugen*) als auch mit Rollenspiel sowie einer Mischung aus beidem abhandeln. Da den Helden ab dem Betreten des Grabmals kein anderer Ansprechpartner als sie selbst zur Verfügung steht, kann ein Gespräch mit der einzigen vorhandenen Meisterperson außerdem eine willkommene Abwechslung darstellen. Um diese kleinen Verhandlungen über Hinweise und deren Preis auszuspielen, orientiere dich an folgenden Vorschlägen:



Hanijas Preis

- Hanija ist ausgesprochen neugierig. Sie könnte ein persönliches Gespräch verlangen, nach dessen Ende sie einen tieferen Einblick in die Seele des Helden gewonnen hat. Vergleichende Proben auf Gesellschaftstalenten zwischen ihr und dem betreffenden Helden sind für Hanija künftig um 1 erleichtert. Sprechen die beiden weiter miteinander, erhält Hanija weitere kumulative Boni (je +1, bis zu einem Maximum von +3).
- Erzähl mir eine Geschichte! Hanija interessiert sich für die Welt außerhalb des Grabmals und all das, was seit ihrem Tod passiert ist. Lass den Helden erzählen, was er für spannend hält, und mache im Zweifel vom Ergebnis einer Probe auf *Sagen & Legenden* abhängig, wie zufrieden Hanija mit der Geschichte ist.
- Der Drang zu leben ist für Hanija manchmal übermächtig. Sie könnte (gerade für größere Hinweise) verlangen, noch einmal vom süßen Leben kosten zu dürfen, indem ihr einer der Helden 1W6 Lebenspunkte spendet, die sie seufzend in sich aufsaugt.
- Nach Jahrhunderten der Einsamkeit hungert Hanija nach Aufmerksamkeit. Wer ein einfühlsames Gespräch mit ihr führen will, muss eine Probe auf *Heilkunde Seele* bestehen, von deren QS solltest du abhängig machen, wie sehr sich Hanija wertgeschätzt fühlt.
- Hanija hat eine verspielte, leicht boshafte Seite. Sie könnte verlangen, dass die Helden einen bestimmten Gegenstand von einem Ort zum anderen tragen, einfach um die Helden herumzukommandieren und ihnen beim Schleppen zuzusehen. So kannst du Helden auch an Orte führen, die sie bisher übersehen haben.

1 Hanija, die ruhelose Seele ☠

Kurzcharakteristik: 19 (zum Todeszeitpunkt), unerfahrene Zauberpriesterin, die als Geist jedoch Jahrhunderte Zeit hatte, um die Anlage zu erforschen

Funktion: Hinweisgeberin für die Helden

Hintergrund: Hanija war einst ein gewöhnliches Mädchen, das in den Dienst der Göttinnen treten wollte. Schon zu Lebzeiten ließ sie es manchmal am nötigen Ernst und Eifer mangeln, daher verwundert es nicht, dass sie nicht glücklich über den geplanten Freitod aller Priesterinnen war. Sie wehrte sich gegen ihren Tod, was ihre Seele an Dere gefesselt hat. In den Jahrhunderten ihres Geisterdaseins ist ihr dieser Umstand bewusst geworden, ebenso wie die Tatsache, dass sie sich nach Frieden und Erlösung sehnt.

Darstellung: Sprich meistens flüsternd – du bist ein körperloser Geist. Nur wenn dich jemand verärgert, wirst du urplötzlich so laut, dass deine Stimme in den Schädeln der Lebenden dröhnt. Wechsele deine Stimmung ohne Vorwarnung von neugierig über amüsiert

Hanija

MU 13 KL 13 IN 14 CH 13

FF 13 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 29 SK 2 AsP 34 ZK 1

KaP – AW 6 GS 8 INI 12+1W6

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen

Sprachen: Muttersprache Altes Alaani

III, Bosparano II

Schriften:

Vorteile: Begabung (Malen & Zeichnen)

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue I (Heshinja-Kult), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Kampftechniken: Raufen 10

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W3 SP RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Tanzen 8

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 9, Etikette 8, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Willenskraft 7

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 10, Pflanzenkunde 6, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 10, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 12, Magiekunde 10, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 10

Handwerk: Malen & Zeichnen 12

Zauber: Horripobus 12, Motoricus 10

Ausrüstung: –

Kampfverhalten: versucht Kämpfe zu vermeiden

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Anmerkungen: da es sich bei Hanija um einen Geist handelt, kommen einige besondere Regeln zum Einsatz, siehe unten).



zu beleidigt oder gar verärgert. Du bist hin- und hergerissen zwischen dem verspielten Kind, das nicht sterben wollte, und der aufrechten Priesterin, die Heshinjas Gebote befolgen und den Rätselpfad gelöst sehen will.

(wenn sie sich das erste Mal zu erkennen gibt) »Fas-zi-nierend! Ihr seid am Leben ... und ihr seid hier, in meiner Gruft!«

»Natürlich kann ich dir helfen. Natürlich! Und wieso auch nicht? Aber sag mir, was bekomme ich dafür von dir? Was bist du bereit zu geben, damit Hanija dir hilft? Oh, ich habe da eine fantastische Idee ...«

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes

vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden. ○...
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☛ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☛ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien,

erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.

• Geister können z. B. vor bestimmten heiligen Objekten *Furcht* oder *Schmerzen* verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

Aufbau des Grabmals

Die zwei noch nutzbaren Stockwerke wurden von den Al'Hani aus- und umgebaut, um sie als Tempel und Grabmal nutzbar zu machen. Ursprünglich wurde das gesamte Gebäude aus Stein und dem Speichel der Vielbeinigen erbaut, was der Anlage ein düsteres und bizarres Aussehen verleiht. Alle Wände, die nicht von den Al'Hani bearbeitet wurden, sind aus grobporigem Gestein, das je nach Lichteinfall staubgrau oder glänzend grünlich wirkt. Die organischen Strukturen wirken manchmal geradezu wie riesige Gerippe oder die Innenwände eines übergroßen Magens.

Zwischen den beiden noch vorhandenen Stockwerken liegt eine massive Steindecke von 1 bis 3 Schritt Dicke. Die Räume sind alle sechseckigen Waben nachempfunden und messen etwa 10 Schritt im Durchmesser, allerdings sind die Wände oft von unterschiedlicher Stärke, was die Räume teilweise unregelmäßig und kleiner wirken lässt. Ursprünglich waren die Räume durch offene Durchgänge verbunden. Diese haben die Al'Hani teilweise zugemauert und nur menschengroße Steintüren in die neuen Wände eingesetzt.

Die folgende **Raumbeschreibung** folgt dem wahrscheinlichsten Pfad der Helden, der im Erdgeschoss beginnt und dann nach unten führt. Sie folgen alle demselben Muster: zunächst findest du die wichtigsten Informationen über den Raum auf einen Blick. Danach werden die Eigenarten des Raums beschrieben und manchmal um einen Vorlesetext ergänzt. Eventuelle Rätsel werden erklärt, Schätze mit dem Warenwert angegeben. Wer den historischen Hintergrund der Objekte zu schätzen weiß, wird jedoch ein Vielfaches dafür bezahlen.

Beispielhafte Übersicht

- ☛ **Übergänge:** In welche Räume gelange ich von hier aus? Handelt es sich um frei passierbare Durchgänge, Türen, verschlossene Türen oder sogar Geheimtüren oder mit Fallen gesicherte Türen?
- ☛ **Rätsel:** Welche Rätsel sind hier zu finden?
- ☛ **Hinweise:** Welche Hinweise kann ich hier finden?
- ☛ **Fallen:** Gibt es hier Fallen, und falls ja, welche?
- ☛ **Gegner:** Gibt es hier Gegner, und falls ja, welche?

Manche Türen im Grab sind mit Rätseln gesichert, verfügen also nicht über normale Schlösser. Findige Phexensjünger könnten dennoch auf die Idee kommen, statt der Rätsellösung lieber ihre Dietriche oder Panzerknacker-Fähigkeiten einzusetzen. Bei manchen Türen mag das schwierig, aber unter Umständen möglich sein, z. B. bei der Zahlenkreis-Tür in UG01, die wie ein Kombinationsschloss funktioniert. Andere, wie die letzte Rätseltür, haben einen verborgenen, nicht in die Tür selbst integrierten Auslöser und können daher nicht geknackt werden. Entscheide im Zweifelsfall selbst, welche Rätsel mit den Werkzeugen der Helden umgangen werden können und welche nicht.





Alhanische Zauberszeichen

An vielen Stellen im Grabmal haben die Al'Hani Zauberszeichen angebracht, die sowohl der Lösung von Heshinjas Rätselpfad dienen können, aber auch als Auslöser für Fallen genutzt werden oder bestimmte magische Effekte hervorrufen können. Die alhanischen Zauberszeichen funktionieren ähnlich wie die Schutz- und Bannkreise (siehe **Regelwerk** Seite 266). Da es jedoch keine bekannten alhanischen Zauberpriesterinnen mehr gibt, gibt es auch (wahrscheinlich) keine Lehrmeisterinnen mehr, die sich darauf verstehen, solche Zeichen anzubringen oder an Schüler weiterzugeben.

• Eine aventurische Redewendung. Satinav ist der Herr der Zeit.

Alle alhanischen Zauberszeichen im Grabmal sind mit einem ergänzenden Zauberszeichen versehen, das sie konserviert, sodass Satinavs Hörner ihnen nichts anhaben können.

Der Eingang (EG01)

- Übergänge: zu EG02 (Durchgang)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: die Vielbeiner-Statue
- Gegner: keine

Zu Zeiten der Al'Hani betrat man den Raum durch ein großes Portal, das jedoch vollständig verschüttet ist. Stattdessen erreicht man ihn nun kriechend durch den Schacht, den der Erdrutsch freigelegt hat. Ab jetzt kommen die Helden ohne künstliches Licht nicht mehr weiter. Der Boden ist uneben und dreckig, es liegen frische Tierfäkalien und auch eine tote Wolfsratte herum. Alhanische Relikte sucht man hier vergebens – diese hat Nella bereits mitgenommen. Am Durchgang zur **Wandelhalle (EG02)** wacht die von Nella bereits angekündigte Vielbeiner-Statue.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas ist ... seltsam an diesem Ort. Die Wände umschlingen euch wie eine düstere Umarmung. Sie wirken nicht grob und unbebaut wie die einer natürlichen Höhle, doch auch menschliches Mauerwerk sucht ihr vergebens. Irgendjemand ... irgendetwas ... muss sie geschaffen haben. Ihr wagt euch weiter vor, umgeben nur vom tanzenden Schein eurer Fackeln, und leuchtet in die finstere Stille. Es ist ruhig hier, fast schon gespenstisch still, und irgendetwas an dieser Ruhe stellt jedes noch so feine Haar an euren Körpern auf. War da etwas, eine Bewegung? Ein Geräusch? Ihr dreht euch um, einmal, zweimal, doch da ist nichts ... oder doch?

Einer der Helden sollte in diesem Moment des versteinerten Vielbeiners ansichtig werden. Zeig dem Spieler das Bild oder beschreibe zunächst, wie das vielbeinige Ungetüm aus der Decke heraus zu wuchern scheint und ihn aus zahllosen toten Augen anstarrt. Jeder, der dieses bizarre Monstrum sieht (und damit jeder, der tiefer in die Gruft eindringen will), muss eine Probe auf **Willenskraft (Bedrohungen standhalten)** ablegen, die je nach Situation um -1 bis -3 erschwert sein sollte. Für den ersten, der die Statue sieht, ist sie aufgrund der Überraschung in jedem Fall um -3 erschwert. Auch Angst vor Insekten kann hier zum Tragen kommen.

Probe auf Willenskraft (Bedrohung widerstehen)

Gelingen – Der Held verkraftet den Anblick des Vielbeiners gut.

Misslungen – Der Held erhält 1 Stufe **Furcht**.

Untersuchung der Statue

Neugierige Helden werden die Statue sicher untersuchen wollen. Dass es sich dabei um eine Art insektoides Wesen handelt, ist schnell erkannt (**Tierkunde (Wildtiere)** +3). Ein solches Wesen hat jedoch kein aventurischer Gelehrter je gesehen. Nur Helden, denen eine Probe auf **Sagen & Legenden** -5 gelingt, haben schon einmal wirre Theorien über ein Zeitalter der Vielbeinigen gehört und können Vermutungen über das Wesen anstellen. Wer sich gut mit Gesteinen auskennt, kann über eine Probe

auf *Steinbearbeitung* –1 erkennen, dass die Statue auffällig gut gearbeitet wurde, und ab 3 QS sogar die Vermutung äußern, dass dieses Wesen nicht gemeißelt, sondern versteinert wurde.

Die Wandelhalle (EG02)

- Übergänge: zu EG03 (Durchgang), zu EG04 (offene Tür), zu EG05 (eingestürzter Durchgang)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: keine
- Gegner: keine

Dies war ursprünglich ein Durchgangsraum für Besucher des Heiligtums. Die Wände sind blankpoliert und waren mit Malereien verziert, die jedoch fast vollständig verblasst sind. Nischen in den Wänden lassen vermuten, dass hier kunstvolle Gegenstände ausgestellt wurden, die jedoch bereits von den ersten Grabräubern mitgenommen wurden. Verschiedene Durchgänge führen von hier aus in andere Räume, wobei der mit Felsbrocken versperrte Weg geradeaus (nach **EG05**, siehe unten) am auffälligsten ist. Ein Skelett auf der Schwelle zwischen **EG02** und **EG04** zeugt von den Grabräubern, die den Helden zuvorgekommen sind. Der Unglückselige löste eine Druckplatte (zu erkennen mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) +1) aus und wurde von einem aus der Decke schießenden Speer aufgespießt und wurde von seinen Gefährten zurückgelassen. Der Speer befindet sich noch heute inmitten der bleichen Knochen.

An einer Stelle tropft Wasser von der Decke, das sich in einer leicht grünlich wirkenden Pfütze am Boden sammelt. Das Gestein des Grabmals enthält das mineralische Gift **Tulmadron** (siehe Seite 57), das von den Al'Hani in geringen Dosierungen genutzt wurde, um bei kultischen Handlungen Halluzinationen hervorzurufen. Das Gift hat sich in dem Wasser gelöst.

Die Helden werden später in der darunterliegenden Kammer erneut auf das Wasser treffen und könnten sich dann erinnern, das Wasser aufgrund seiner grünlichen Farbe besser nicht zu trinken (siehe **Mosaikhalle UG02**).

Der Durchgang zum **Immenheiligtum (EG05)** ist seit dem Besuch der ersten Grabräuber von großen Felsbrocken versperrt, die nur so weit beiseite geräumt wurden, dass ein Mensch kriechend hindurch passt. Wer nicht selbst durch den Engpass kraxeln will (*Klettern* –1, bei Misslingen rutscht man ab und erleidet 1W3 SP), muss weitere Steine entfernen. Das jedoch ist selbst jetzt, wo kein Druck von oben mehr auf den Steinen lastet, harte Arbeit. Gelingt eine Gruppensammelprobe auf *Kraftakt* (*Stemmen & Heben*) +1, 1 Stunde, beliebig viele Versuche, so ist die Probe auf *Klettern* für den Weg ins **Immenheiligtum** um +3 erleichtert. Dies sollte den Helden jedoch auch zeigen, wie schwierig es ist, sich einen Weg durch das Gestein zu bahnen.

Der Wachraum (EG03)

- Übergänge: zu EG02 (Durchgang)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine

- Fallen: keine
- Gegner: Höhlenspinne

Früher taten hier Nurbadi-Krieger ihren Dienst zum Schutz des Heiligtums, was man an den Wandmalereien mit einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen* (*Tobrien*) –3 oder *Sagen & Legenden* (*Tobrien*) –3 erkennen kann. Seitdem das Grabmal wieder von außen zugänglich ist, hat sich hier eine Höhlenspinne (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 158) eingenistet. Sie hat die hintere Raumhälfte in ein dichtes Fadengespinnt gehüllt, das den Blick auf die darunter liegende eingestürzte Wand zwischen **UG10** und **UG11** verbirgt. Die Spinne wartet, bis etwas ihr Netz berührt, und greift dann blitzschnell an.



Um eine kampfstärke Gruppe etwas mehr herauszufordern, kannst du eine zweite Höhlenspinne an der Decke platzieren.



Bei weniger kämpferisch veranlagte Gruppen ist zwar das Netz vorhanden, die Spinne jedoch ist gerade außerhalb des Grabmals auf Beutezug.

Der Andachtsraum (EG04)

- Übergänge: zu EG02 (offene Tür), zu EG07 (Geheimtür)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: Trittfalle mit Speer (bereits ausgelöst)
- Gegner: keine

Einst war dies eine Art Empfangszimmer für die Gläubigen mit in die Wand gearbeiteten Regalen und Sitznischen. Was immer hier aber an Schätzen zu finden war, wurde schon von den ersten Grabräubern geplündert. Eine versteckte Tür führt ins **Treppenhaus (EG07)**, ist jedoch nur für bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) –5 zu entdecken. Ein Öffnungsmechanismus findet sich hier nicht, und die Wand einzureißen wäre ein tagelanges, schweißtreibendes Unterfangen. Im Durchgang zur **Wandelhalle (EG02)** liegt das Skelett eines Grabräubers, der hier Opfer einer Speerfalle wurde (siehe oben).

Das Immenheiligtum (EG05)

- Übergänge: zu EG02 (eingestürzter Durchgang), zu EG06 (Geheimtür, wird durch das Immenrätsel geöffnet)
- Rätsel: Immenrätsel (A)
- Hinweise: zwei Inschriften (A1, A2), eingravierte Dreiecke an der Immenstatue (E2)
- Fallen: Steinfalle (ausgelöst durch Zauberzeichen), Fallen an den falschen Stacheln der Statue
- Gegner: keine

Dies ist der wichtigste Raum des Stockwerks. Beschreibe den Raum erst genauer, sobald alle Helden angekommen sind und löse danach die Steinfalle aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Golden glänzt die Statue in der Mitte des Raumes. An den Wänden prangen unzählige Inschriften, teilweise verblasst, teilweise so klar erkennbar, als hätte man sie gestern erst angebracht. Neugier und Faszination übermannen euch beinahe, als ihr etwas hört. Erst ist es nur ein leises Knacken, doch nur einen Herzschlag später schwillt es zum donnernden Tosen eines wahren Erdbebens heran. Der Boden erzittert, Staub rieselt von der Decke. Eure Beine drohen, euch den Dienst zu versagen, als eine Reihe wuchtiger Schläge versucht, euch von den Beinen zu reißen. Dann, mit einem letzten dumpfen Grollen, ist es vorbei. Als der Staub sich legt, erkennt ihr im Licht eurer Fackeln etwas, das euch einen eiskalten Schauer über den Rücken jagt: der Eingang ist verschüttet.



Das Zauberzeichen ZEICHEN DER TELEKINESE hat die Steinplatte über dem Durchgang bewegt, was neues Geröll nach unten regnen lässt und die Helden einschließt. Dieser Moment kommt vielleicht nicht völlig unerwartet, sollte jedoch auch gestandene Helden schockieren, denn der eingestürzte Durchgang war der scheinbar einzige Weg in den Raum hinein und aus ihm heraus. Eine Flucht scheint plötzlich unmöglich und ein grausamer Tod durch Ersticken oder Verdursten dafür umso wahrscheinlicher.

Zeichen der Telekinese

Wirkung: Das Zauberzeichen kann leblose Objekte bewegen. Es wird ausgelöst, wenn sich in einem Radius von 24 Schritt um das Zeichen herum mindestens ein Kulturschaffender länger als 5 Minuten aufhält. Die Wirkung kann durch ein Lösungswort ein- und ausgeschaltet werden.

Im Abenteuer dient es dazu, eine Steinfalltür auszulösen, um den Eingang zu blockieren.

AsP-Kosten: 4 AsP pro 100 Stein Gewicht

Merkmal: Telekinese

Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) –3

Gelungen – Der Held trägt sein Schicksal mit Fassung. Er kann sich auf die Suche nach einem Ausweg konzentrieren.

Misslungen – Der Held erhält 1 Stufe *Furcht* und eventuell einen Panik-Status. Solange der Held keinen Panik-Status hat, baut sich die *Furcht* innerhalb von 5 Minuten ab.



Wenn du es den Helden ein bisschen schwerer machen willst, dann kann das plötzliche eingesperrt sein nach einer misslungenen Probe auf Willenskraft auch direkt 2 Stufen *Furcht* verursachen, was die Wahrscheinlichkeit für einen Panik-Status erhöht.

Nach dem ersten Schreck werden die Helden sicher versuchen, allem Anschein zum Trotz einen Ausweg zu finden. Ein kundiger Held erkennt nach einer Probe auf *Steinbearbeitung* (Maurerarbeiten) +1, dass der immense Druck von oben die Felsbrocken stabil zusammenpresst, weshalb das Freischaufeln Tage dauern würde. Den Helden bleibt daher nach dem anfänglichen Schrecken nur die Wahl, sich im Raum umzuschauen. Dabei hilft es, die im Raum vorhandenen Feuerschalen zu entzünden. Deren Öl ist zwar alt und eingetrocknet, kann aber mit etwas Aufwand wieder zum Brennen gebracht werden (Probe auf *Wildnisleben* (Feuermachen) +1). So kann man die geheime Tür nach EG06 entdecken, die jedoch keinen erkennbaren Öffnungsmechanismus aufweist.

Die Inschrift

Wer sich gründlich im Raum umsieht, kann an den Wänden verblasste Alaani-Schriftzeichen entdecken (Hinweis A1). Sie alle zu entziffern und sinnvoll zu deuten folgt den Regeln zur Entzifferung von Inschriften (siehe Seite 31) und ist ein anstrengendes Unterfangen. Dazu ist eine Sammelprobe auf *Götter & Kulte* (Hesinde/Heshinja oder Mokoscha) –2, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, nötig, bei der alternativ auch einmal pro Held auf *Geschichtswissen* (Tobrien) –2 geprobt werden darf. ○ Sollten die Helden ohne eigene Sprachkenntnisse, aber mit Wulfriedes Tagebuch arbeiten, ändert sich das Zeitintervall, siehe auch Seite 31.

Bei einem Teilerfolg (6 QS) begreifen die Helden, dass die Inschrift als Hilfe für ihre missliche Lage gedacht war. Sobald 10 QS erreicht wurden, lies den Helden die Inschrift vor oder kopiere sie als Handout.

EWIG PRÜFT HESHINJA, WER WAGEMUTIG
DIE EIGENE KLUGHEIT ÜBERSCHÄTZT.
DOCH EWIG GEWÄHRT AUCH MOKOSCHA
DIE LIEBE EINER HELFENDEN HAND. DIESER
ORT IST BEIDEN HEILIG UND VERLANGT
DEINEN RESPEKT. BEWEIST DU DEMUT,
KLUGHEIT UND GEMEINSCHAFTSSINN,
KANNST DU UNTER HESHINJAS UND
MOKOSCHAS AUGEN BESTEHEN. DIR SOLLEN
GRÖSSTE SCHÄTZE GESCHENKT WERDEN.
DOCH WAR ES NUR DIE GIER, DIE DICH IN
DIESE HEILIGEN HALLEN TRIEB, DANN WIRD
HESHINJA DICH MITTORHEIT SCHLAGEN
UND MOKOSCHA DICH VON DEINEN
GEFÄHRTEN ENTZWEIEN. DU WIRST NIE
WIEDER ANS LICHT DES TAGES TRETEN.
BEWEISE NUN DEINE KÜHNHEIT UND GREIFE
INS UNGEWISSE, AUCH WENN DER
STECHENDE SCHMERZ DIR DROHT. PRÜFE
GENAU UND VOLLENDE DIE REIHE SO, WIE
DIE ANDEREN SICH ERGEBEN, DANN WEIST
SICH DIR DER WEG, WELCHER MOKOSCHA
NICHT ERZÜRNT.

• Wenn die Helden sich im Vorfeld der Expedition gut vorbereitet haben, sind diese Proben eventuell zusätzlich erleichtert. Siehe Seite 26.

Die Immenstatue

Die Statue ist ein in sich verschlungenes Kunstwerk aus Granit und vergoldetem Metall, das die Al'Hani anfertigen ließen. Auf einem sich windenden Sockel erheben sich drei goldene Bienen, die erst nach längerem Hinsehen klar voneinander zu unterscheiden sind. Ihre Stacheln glänzen im Licht der Fackeln und wirken rasiermesserscharf. Man muss die Statue aber noch genauer untersuchen, um mit einer Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, mehrere Auffälligkeiten zu bemerken. Gib den Spielern bei 10 QS das Detailbild der Statue oder teile ihnen die untenstehenden Ergebnisse mit. Wenn du magst, kannst du statt eines Teilerfolgs bei 6 QS auch bei je 2 QS eine der folgenden Informationen enthüllen:

- Alle drei Stachel ragen so weit hervor, dass man um sie herum bzw. hinter sie greifen könnte. Was dahinter ist, lässt sich jedoch nicht erkennen.
- Die Stachel sind zwar aus massivem Metall, könnten jedoch beweglich sein. Es scheint, dass sie ein- bzw. ausgefahren werden können.
- Auf dem Rücken einer der drei Bienen ist ein Quadrat mit schrägem Strich eingeritzt. (**Hinweis E2**, wird für ein späteres Rätsel benötigt)
- In den Sockel sind drei Reihenfolgen alhanischer Zahlglyphen eingeritzt: 4763, 2542 und 698x, wobei das x eine blankpolierte Lücke darstellt, an der eindeutig etwas fehlt. (**Hinweis A2**)



- Die Hinterleiber der drei Bienen weisen eine unterschiedliche Anzahl von Rillen auf. Die unterste hat nur 2 Rillen, die mittlere 4 und die oberste 5. (Wichtig für die Lösung des **Rätsels A**)

Das Immenrätsel (Rätsel A)

Der Zugang zu EG06

- **Raum:** EG05
- **Hinweise:** A1 (Inscription in EG05), A2 (Zahlglyphen-Inscription auf dem Sockel der Statue in EG05)
- **Tür:** zu EG06

Das erste Rätsel des Rätselpfades ist in der Immenstatue verborgen. Es wurde erdacht, um die Kombinationsgabe möglicher Eindringlinge auf eine erste Probe zu stellen. Um es zu lösen, muss man nicht zwangsläufig die Inschrift an den Wänden entziffern, doch hilft der darin verborgene Hinweis, um zu verstehen, dass man unter einen der Stachel greifen soll. Nichts anderes ist mit dem „stechenden Schmerz“ und „Mokoschas Zorn“ gemeint. Um zu ermitteln, welcher Stachel der ungefährliche ist, muss man die Statue genau untersuchen. Im Sockel eingraviert finden sich drei Zahlenfolgen, von denen 2 vollständig sind, während bei der dritten eine Ziffer fehlt. Wenn deine Spieler das Rätsel nicht selbst lösen wollen, kannst du ihnen die Lösung auch nach einer gelungenen Probe auf *Rechnen* -1 zugänglich machen. Misslingt die Probe, kommt der Held nicht weiter und muss sich vorerst geschlagen geben. Bei einem Patzer gelangt er zu einem für ihn überzeugenden, aber leider falschen Ergebnis, was zu einer schmerzhaften Begegnung mit einem der falschen Stachel führen wird. Um das Rätsel am Spieltisch zu lösen, muss man nur die Rechenschritte der vollständigen Reihen nachverfolgen:

4	7	6	3
2	5	4	2
+3	-1	:2	=
6	9	8	x

Daraus ergibt sich für die unvollständige Reihe, dass die 8 am Ende durch 2 dividiert werden muss, was zu einem Ergebnis von 4 führt. Um das Rätsel zu lösen, müssen die Helden also unter den Stachel der Biene greifen, die vier Rillen aufweist. Dort lässt sich ein Druckschalter ertasten, der die Tür zu **EG06** öffnet. Auch hinter den falschen Stacheln befinden sich Schalter, allerdings lösen diese eine Mechanik aus, die den Stachel hervorschnellen lässt. Er bohrt sich in den Unterarm desjenigen, der den Schalter betätigt hat, und verursacht so 1W6+2 TP.

- Wenn du die Falle noch ein wenig gefährlicher machen möchtest, dann kann der Stachel zusätzlich noch mit einem alten alhanischen Bienengift vergiftet sein.

Alhanisches Bienengift

Stufe: 5

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Halluzinationen (2 Stufen *Verwirrung*) / leichte Halluzinationen (1 Stufe *Verwirrung*)

Beginn: 10 KR

Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten

Kosten: 400 Silbertaler

Sollte deinen Spielern der Zusammenhang zwischen Ergebnis und Rillenzahl nicht klar werden, lass sie eine Probe auf *Sinnesschärfe* oder *Rechnen* ablegen. Misslingt auch diese, müssen die Helden ausprobieren oder die Probe mit dem Aufschlag für wiederholte Proben (**Regelwerk** Seite 25) erneut versuchen. Dieses Scheitern weckt die Aufmerksamkeit des Geistes der Priesterin Hanija (siehe Seite 32). Alle Helden hören ein unheimliches Geräusch, das entfernt an das Lachen eines Kindes erinnert.

Die Sakristei (EG06)

- Übergänge: zu EG05 (Geheimtür), zu UG01 (geheime Bodenluke)
- Rätsel: Der geheime Durchgang (B)
- Hinweise: Der Blick der Statue (B1)
- Fallen: keine
- Gegner: keine

Inschriften und Wandmalereien lassen auf einen kultischen Zweck des Raumes schließen (Sammelprobe auf *Götter & Kulte* (*Hesinde/Heshinja* oder *Mokoscha*) -2, 1 Minute, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31), was auch erklärt, warum hier einige wertvolle zeremonielle Gegenstände in Wandnischen aufbewahrt wurden. Unter ihnen befinden sich ein goldglänzender Dolch mit einem Smaragd im Griff (15 Dukaten), eine versilberte Wasserschale (2 Dukaten) und einige gut erhaltene Tafeln aus gebranntem Ton, die mit Schriftzeichen bedeckt sind (4 Silbertaler für die darauf zu findenden Informationen). In der Mitte des Raumes steht eine steinerne, 2 Schritt hohe Statue, die eine Zauberpriesterin darstellt und das **Rätsel B, den geheimen Durchgang** enthält. Sie wird von zwei weiteren Feuerschalen voll vertrocknetem Öl eingerahmt (Probe auf *Wildnisleben* (*Feuerma-*

Der geheime Durchgang (Rätsel B)

Der Zugang zu UG01

- **Raum:** EG06
- **Hinweise:** B1 (Der Blick der Statue in EG06)
- **Tür:** zu UG01

Das zweite Rätsel ist relativ simpel, kann aber schnell übersehen werden, wenn sich die Helden von der Euphorie über die erste geöffnete Tür und die Schätze der Sakristei blenden lassen. Nach einiger Zeit werden sie zwangsläufig bemerken, dass keine Tür aus dem Raum herausführt. Nichts im Raum ist so auffällig wie die Priesterinnenstatue und nach einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -2 bemerken sie den **Blick der Statue**, der auf eine unregelmäßige Steinplatte im Boden fällt (**Hinweis B1**). Suchen sie gezielt nach

Hinweisen an der Statue, können sie alternativ auch eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) -1 ablegen.

Die Platte lässt sich anheben und der Weg nach unten ist mit einem Seil, das an der Statue befestigt wird, keine große Herausforderung (Probe auf *Klettern* +3). Ansonsten bleibt jedoch nur ein Sprung in den 8 Schritt tiefen Abgrund (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Sollte keiner der Helden die Bodenplatte bemerken, gibt es scheinbar keinen Ausweg aus dem Raum, was die *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) der Helden auf eine harte Probe stellt.

Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten)

Gelingen – Der Held weigert sich, die Ausweglosigkeit zu akzeptieren.

Misslingen – Der Held erhält 1 Stufe *Furcht* und eventuell einen Panik-Status. Solange der Held keinen Panik-Status hat, baut sich die *Furcht* innerhalb von 5 Minuten ab.



Das obere Treppenhaus (EG07) • ○ • • • • •

- Übergänge: zu EG04 (Geheimtür), zu UG13 (Treppe)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: keine
- Gegner: keine

• Die Beschreibung dieses Raumes findest du auch am Ende der Beschreibung des Grabmals auf Seite 48.

Diesen Raum können die Helden erst betreten, nachdem sie alle Rätsel von Heshinjas Pfad gelöst haben. Die Al'Hani haben hier mit einer breiten Treppe Erd- und Untergeschoss verbunden. Am oberen Ende der Treppe ist eine steinerne Schlange in die Wand eingelassen, die sich über mehrere Schritt Wandfläche windet. Für sich genommen stellt auch sie ein beeindruckendes Kunstwerk dar, denn dort, wo die Zeit gnädig mit dem Stein war, sind sogar noch fein gearbeitete Schuppen erkennbar. Die Helden werden sich jedoch vermutlich mehr für die Tür interessieren, die vom weit aufgerissenen Maul der Schlange gebildet wird. Sie ist verschlossen und hat kein erkennbares Schloss. Eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) +1 offenbart jedoch schnell, dass der aus der Wand hervorragende Schwanz der Schlange als Hebel die Geheimtür in den **Andachtsraum (EG04)** öffnet. Wahrscheinlich endet an dieser Stelle das Abenteuer, da die Anspannung von den Spielern abfallen wird, sobald sie zurück im Erdgeschoss sind und der Weg in die Freiheit offensteht. Ihr könnt den Abtransport der Schätze und eine erneute, gründlichere Untersuchung des Grabmals ausspielen oder als Epilog abhandeln. Weitere Informationen zum Ausklang des Abenteuers findest du auf Seite 59.

Die Schlangengrube (UG01)

- Übergänge: zu UG02 (Rätseltür), zu UG11 (Geheimtür)
- Rätsel: Der Zahlenkreis (C)

- 🐍 Hinweise: Spielstein (H1)
- 🐍 Fallen: Illusionsfalle
- 🐍 Gegner: keine

Die Helden erreichen diesen Raum von oben kommend, vermutlich einzeln nacheinander an einem Seil. Es kann ratsam sein, eine Fackel nach unten zu werfen, um bereits zu sehen, wo man landen wird. Sobald die erste Person vollständig durch die etwa 2 Schritt dicke Decke in den Raum eingedrungen ist, löst das Zauberzeichen ZEICHEN DER SCHLANGENGRUBE nahe der Luke einen Illusionszauber aus. Überall im Raum scheinen sich plötzlich zischende Schlangen zu winden, die bedrohlich in Richtung der herabkommenden Helden fauchen.

Zeichen der Schlangengrube

Wirkung: Das Zauberzeichen löst die Illusion einer Schlangengrube aus, wenn sich ein Kulturschaffender bis auf 2 Schritt nähert. Die Illusion funktioniert ähnlich wie ein OCULUS ILLUSIONIS mit 12 FP und hält 5 Minuten an. Jeder Kulturschaffende, der die Illusion sieht, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –3 und dem Zauberzeichen mit FW 12 (14/14/14) ablegen. Bei Misslingen erhält er 1 Stufe *Furcht* und kann die Schlangen nicht passieren. Im Abenteuer dient das Zauberzeichen als Hindernis.

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Illusion

Um die Illusion zu durchschauen, muss eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen FW 12 (14/14/14) (die Wirkung des Zauberzeichens) gelingen. Diese Probe kann um 1 erleichtert sein, sofern der Held ahnt, dass es sich um eine Illusion handelt (siehe **Regelwerk** Seite 259). Das Zauberzeichen selbst können die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdecken, so könnten sie auf die Idee kommen, dass etwas mit den Schlangen nicht stimmt. Sobald die Illusion überwunden wurde, können sich die Helden gefahrlos in der Kammer bewegen. Der Raum wirkt kahl und gespenstisch leer, was daran liegt, dass die Priesterinnen ihn vor ihrem Freitod räumten. Die Wertgegenstände aus diesem Raum finden sich heute in der **Schlafkammer (UG09)**. Deshalb fällt es nicht schwer, mittels einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +3 einen einzelnen, sechseckigen **Spielstein (H1)** in einer der Raumecken zu bemerken. Dieser wird für **Rätsel (H)** benötigt.

Eine Tür in der südwestlichen Wand führt in die **Mosikhalle (UG02)** und weist drei übergroße konzentrische Ringe auf, die in den Stein der Tür eingelassen wurden. Auf ihnen sind alhanische Zahlglyphen erkennbar, und es benötigt nur wenig Phantasie, um zu erkennen, dass die Ringe gegeneinander verschiebbar sind. Im Zentrum der Ringe findet sich eine runde, nicht bewegliche Metallplatte, die ebenfalls eine Zahlenglyphe trägt. Die Tür lässt sich erst öffnen, wenn **Rätsel (C)** gelöst wurde.

Nur wenn Helden explizit die Wände des Raums absuchen, dürfen sie eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –4 ablegen.



Bei Gelingen entdecken sie in der südöstlichen Wand eine Geheimtür, die in das **Gemach der Priesterinnen (UG11)** führt und nur mit großer Mühe erkennbar ist. Die Geheimtür kann geöffnet werden, wenn bei einer Sammelprobe auf *Schlösser knacken* –3, 15 Sekunden, 4 Versuche erlaubt, 10 QS erzielt werden. Es ist jedoch keineswegs notwendig, die Tür zu öffnen – die Helden können den angrenzenden Raum auch später auf anderem Wege erreichen.

Der Zahlenkreis (Rätsel C)

Der Zugang zu UG02

- 🐍 **Raum:** UG01
- 🐍 **Hinweise:** Keine
- 🐍 **Tür:** zu UG02

In die schwere Steintür zwischen **UG01** und **UG02** sind drei übergroße konzentrische und verschiebbare Metallringe eingelassen. Auf ihnen sind auf sechs gedachten Linien von der Mitte aus Zahlglyphen von 1 bis 9 eingraviert. Die Glyphe in der Mitte ist unbeweglich. Ziel ist es, die drei Metallringe so zu verschieben, dass die in einer Reihe stehenden Zahlen in Summe die unbewegliche Zahl in der Mitte ergeben. Sobald die Helden bemerken, dass die Metallringe beweglich sind, dürfte sich ihnen der grundlegende Mechanismus erschließen, und sie müssen nur noch probieren und rechnen. Du kannst das Rätsel als Handout ausschneiden, damit deine Spieler am Tisch knobeln können, oder die Lösung über eine Sammelprobe auf *Rechnen (Strichrechnung)* +2, 1 Minute, abbilden. Sobald die richtige Kombination (siehe Bild) eingestellt ist, öffnet sich die Tür.



Die Mosaikhalle (UG02)

- Übergänge: zu UG01 (Rätseltür), zu UG03 und UG04 (Durchgänge), zu UG13 (Rätseltür)
- Rätsel: Das Wabenmosaik (I)
- Hinweise: keine
- Fallen: giftiges Wasser, Speerfalle im Durchgang zu UG04
- Gegner: keine

Die Mosaikhalle weist zahlreiche Durchgänge und Rätseltüren auf, weshalb es sehr wahrscheinlich ist, dass die Helden ihn mehrmals aufsuchen. Mittels einer Probe auf *Wildnisleben (Feuermachen)* +1 können die vier noch vorhandenen Feuerschalen im Raum entzündet werden, was das Rätseln im Raum erleichtert. Der Durchgang zu **UG04** ist mit einer Falle gesichert (siehe unten).

Dies ist der zentrale Raum des Untergeschosses. Ihren Namen verdankt die Mosaikhalle dem einstmaligen großen Bodenmosaik in der Mitte des Raumes, das nach Hashandrus Bestattung zu ihren Ehren angefertigt wurde. Ursprünglich zeigte es ihr Konterfei, doch die alte Pracht des Kunstwerks lässt sich heute nur noch erahnen, da an einigen – insgesamt sieben – Stellen einzelne Teile aus dem Kunstwerk herausgebrochen sind. Bei einer genaueren Untersuchung des Mosaiks und einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +2, können die Helden feststellen, dass die freien Stellen am Boden symmetrische Formen aufweisen und dass die kleinen Mosaiksteine jeweils auf größeren, sechseckigen Tafeln angebracht worden sind, von denen drei unauffindbar sind (die **Hinweise I1, I2 und I3**), alle anderen jedoch im Raum verstreut sind. Sie zu finden ist die zentrale Aufgabe des Rätselpfades (**Rätsel I**). Wenn die Helden alle fehlenden Teile korrekt eingesetzt haben, öffnet sich ihnen die Tür in die Freiheit, die Tür in **das untere Treppenhaus (UG13)**.

Das Wabenmosaik (Rätsel I)

Der Zugang zurück zum Erdgeschoss

- **Raum:** UG02
- **Hinweise:** Drei fehlende Mosaikteile (I1-I3), zu finden im Geheimfach der Schlangenstatue in UG03

(I1), im Bienenstock in UG07 (I2) und unter den Schätzen in UG09 (I3)

• **Tür:** zu UG13

Das Mosaik zu komplettieren ist die große, letzte Herausforderung des Rätselpfades. Den Helden wird vermutlich schnell auffallen, dass in der Mosaikhalle Teile des Bodenmosaiks fehlen. Einige davon finden sie im selben Raum und können beginnen, das Bild wie ein Puzzle zu vervollständigen. Die letzten drei Teile (**Hinweise I1, I2 und I3**) sind jedoch in anderen Räumen der Gruft versteckt und können nur gefunden werden, wenn man alle anderen Rätsel des Pfades gelöst hat. Du kannst das Mosaik ausschneiden und den Spielern die fehlenden Einzelteile zukommen lassen, sobald ihre Helden diese gefunden haben. Welche drei Teile du auswählst, ist dabei unerheblich. Alle anderen Teile sollten die Spieler bereits erhalten, wenn sie sich das erste Mal mit dem Mosaik beschäftigen. Alternativ kann das Bild auch mit einer gelungenen Probe auf *Malen & Zeichnen* +1 wieder zusammengesetzt werden, sobald alle Teile vorhanden sind. Wenn das Mosaik korrekt vervollständigt wurde, verrät eine gelungene Probe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –3 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* –3, dass die Helden hier eine der größten Heldinnen der alhanischen Geschichte vor sich sehen: Hashandru III., die Königin von Alhanien. Dann öffnet sich mit der Tür ins **untere Treppenhaus (UG13, siehe Seite 59)** die Tür in die Freiheit.

Davon abgesehen ist der Raum weitgehend leer – einen kultischen Zweck erfüllte er nie, sondern war Wandelhalle und Treffpunkt für die Tempelbewohner. Unweit des Mosaiks hat sich eine größere Pfütze aus von der Decke tropfendem Wasser gebildet. Sollten die Helden von diesem Wasser kosten, kommen sie mit dem darin gelösten Tulmadron (siehe Seite 57) in Kontakt und vergiften sich dadurch selbst. Wem eine Probe auf *Orientierung (unter Tage)* gelingt, der erinnert sich an die ungesund wirkende Pfütze, die direkt über diesem Raum liegt, und ist daher gewarnt.

Achtung, Falle!

Der große, torbogenartige Durchgang zwischen den Räumen **UG02** und **UG04** ist mit einer Trittfalle gesichert. Um die drei Druckplatten, welche die Falle auslösen können, zu bemerken, ist jeweils eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 notwendig. Sollten die Helden mit einer Falle rechnen und ausdrücklich danach suchen, kannst du sie alternativ auch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –2 ablegen lassen. Den Mechanismus selbst kann man mit einer Probe auf *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* +1 unschädlich machen. Wenn die Falle ausgelöst wird, schießen auf der gesamten Breite des Durchgangs Speere aus beiden Wänden aufeinander zu und verursachen 3 x 1W6+4 TP. Die Helden können dann noch Proben auf Ausweichen oder Schilde-PA einsetzen, um sich jeweils gegen die 3 Speere zu verteidigen. Wie in einem regulären Kampf ist die zweite Probe um 3 und die dritte um 6 erschwert.



Heshinjas Schoß (UG03)

- Übergänge: zu UG02 (Durchgang)
- Rätsel: Die Schlangenstatue (D)
- Hinweise: Wandinschrift (D1), eingeritzte Dreiecke im Geheimfach der Schlangenstatue (F3), Mosaikteil im Geheimfach der Schlangenstatue (I1)
- Fallen: keine
- Gegner: keine

Diesem Raum ist deutlich anzusehen, dass er der Göttin Heshinja gewidmet war. Inschriften sowie Schlangen-, Schuppen- und Schriftrollen-Symbole sind überall an den Wänden zu erkennen, doch vor allem fällt die **große Schlangenstatue (D)** in der Mitte des Raumes in den Blick der Helden. Ähnlich der Immenstatue aus **EG05** zeigt sie drei goldene, in einander verschlungene Schlangen, die auf einem Sockel thronen, was nahelegt, dass auch diese Statue Teil eines Rätsels ist. Zusammen mit den Inschriften an der Wand kann man nicht nur das Rätsel lösen, sondern auch genauere Vermutungen über den Zweck des Raumes anstellen. Die Entzifferung der Inschriften erfordert eine Sammelprobe auf *Götter & Kulte (Hesinde/Heshinja)* –2, 10 Minuten, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31.

Sammelprobe auf Götter & Kulte (Hesinde/Heshinja)

6 QS – Dieser Raum ist nicht nur besonders verziert; in ihm wurden wahrscheinlich Gottesdienste zu Ehren Heshinjas abgehalten. Es ist sehr wahrscheinlich, dass der Raum damals wie heute Heshinja/Hesinde geweiht war.
10 QS – Eine der Inschriften klingt wie ein Rätselspruch.

Tatsächlich gilt der gesamte Raum auch heute noch als der Hesinde zweifach geweihter Boden. Durch geweihte Orte verletzte Wesen, etwa Dämonen, erhalten also 1W6 SP pro 10 KR, die bei Widersachern Hesindes sogar verdoppelt werden. Sobald die Helden bei 10 QS den Rätselspruch identifiziert haben, gib ihnen die folgenden Informationen (**Wandinschrift D1**).

**HESHINJA, DIE GÖTTLICHE SCHLANGE.
 HESHINJAS TUGEND IST DIE NEUGIER, IHR
 SEGEN DIE GEDULD, IHRE GABE DIE
 WEISHEIT. SIE WARTET AB, BEOBACHTET
 UND SCHLÜSSFOLGERT. SIE PROBIERT UND
 VERWIRFT, SIE STEHT STILL UND SIE ROLLT,
 SIE HÖRT AUFMERKSAM ZU. NUR WENN
 NEUGIER, GEDULD UND WEISHEIT ZUR
 SELBEN ZEIT AM SELBEN ORT VERBINT SIND,
 OFFENBAREN SICH HESHINJAS
 GEHEIMNISSE.**

Die Schlangenstatue (Rätsel D)

Das erste Puzzleteil

- **Raum:** UG03
- **Hinweise:** D1 (Inschrift in UG03)
- **Tür:** zum Geheimfach im Sockel der Statue, enthält Mosaikteil I1 sowie Hinweis E3 (eingeritzte Dreiecke)

Dieses Rätsel ist eine Art Geschicklichkeitsspiel. Die drei Schlangen der Statue sind hohl, was man bei der Untersuchung der Statue schnell bemerkt (keine Probe notwendig).

Auf dem Sockel sind unter Staub begraben mehrere kleine Steinkugeln zu finden, die genau in die Öffnungen am Schlund der Schlangen passen. Wirft man eine Kugel hinein, so ist nach einer gewissen Zeit ein Klicken zu hören. Ziel ist es, in alle drei Schlangen Kugeln zu werfen, sodass sich diese in der Mitte treffen, denn nur gemeinsam sind sie schwer genug, um den Schalter zu betätigen. Die **Inschrift (D1)** verrät, dass man durch Zuhören und Ausprobieren die richtigen Abstände heraus bekommt, wozu zunächst eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 notwendig ist, um durch aufmerksames Lauschen zu ermitteln, wann die Kugeln die richtige Stelle in der Schlange passieren.

Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1, max. 5 Proben erlaubt

6 QS – Der Held hat nur eine grobe Idee, wann er die Kugeln einwerfen muss. Die folgende Probe auf *Rechnen* ist um 3 erschwert.

10 QS – Der Held hat die Klickgeräusche ausgiebig erforscht. Seine Probe auf *Rechnen* ist nicht erschwert.

Nur wenn die mindestens ein Teilerfolg erzielt wurde, kann ein Held mittels einer Probe auf *Rechnen* die richtigen Einwurf-Zeitpunkte abschätzen, wann welche Schlange „gefüttert“ werden muss. Ist das Rätsel gelöst, öffnet sich ein Geheimfach im Sockel. Darin befinden sich eines der drei fehlenden **Mosaikteile (I1)** sowie die **ingeritzten Dreiecke (E3)** (siehe Abbildung), die für **Rätsel E** noch wichtig sind.



Neben der Rätselstatue fällt beim Untersuchen des Raums auch eine reich verzierte **steinerne Truhe** auf. Sie ist mit einem Schloss aus mehreren metallischen Riegeln gesichert, das mit einer Sammelprobe auf *Schlösser knacken (Kombinationsschlösser)* +1, 30 Sekunden, 5 Versuche erlaubt, geknackt werden kann. In der Truhe wurden liturgische Gegenstände (Schriftrollen, goldene Siegel, Ringe, Armbänder) aufbewahrt, die insgesamt einem Warenwert von 250 Dukaten entsprechen. Besonders auffällig und wertvoll ist ein vergoldeter Stirnreif, in den ein Smaragd eingelassen wurde. Er ist auf den Wandgemälden zu sehen, wo er von einer Heshinja-Priesterin getragen



wird. Auf ihm liegt ein WEISHEITSEGEN (siehe **Regelwerk** Seite 323), der einmal pro Monat seinem Träger zugutekommt. Goldgierige Helden sollten im Angesicht der geöffneten Truhe eine Probe auf Willenskraft ablegen müssen, um sich nicht sofort die Taschen vollzustopfen oder von den Gedanken an die goldenen Gegenstände abgelenkt zu sein (1 Stufe *Verwirrung*).

Das Prisma (UG04)

- Übergänge: zu UG02 (Durchgang mit Falle), zu UG05 (Durchgang), zu UG06 und UG08 (Rätseltüren)
- Rätsel: Die Schönheit des Dreiecks (E), der verwobene Raum (F)
- Hinweise: Inschrift an der Tür zu UG06 (E1), Inschrift an der Tür zu UG08 (F1), Glyphen im Facettenbild (F3)
- Fallen: Speerfalle im Durchgang zu UG02 (siehe Seite 42)
- Gegner: keine

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im rötlich-gelben Schein eurer Fackeln erwacht dieser Raum plötzlich zu neuem Leben. Wo eben noch dumpfe, stille Finsternis herrschte, hält nun das Leben Einzug – zum ersten Mal seit hunderten von Jahren. Von den Wänden strahlen euch Zeichen und Symbole entgegen, viele von ihnen kaum verblasst und noch so gut lesbar, als hätten die Priesterinnen sie eben erst verewigt. Doch die wahre Schönheit dieses Raumes bemerkt ihr erst, als ihr den flackernden Lichtschein nach oben richtet: Dort, hoch über euren Köpfen, glänzen und blitzen spiegelglatte Flächen in warmen und feurigen Tönen. Wie ein gewaltiges Prisma bricht die Decke dieses Raumes das Licht eurer Fackeln, wirft es zurück und zeichnet bunt schillernde Muster auf eure Gesichter. Welchen Zweck diese unnatürlich wirkende Pracht wohl einst gehabt haben muss?



Dieser Raum geht in seiner bizarren Schönheit auf die Vielbeinigen zurück, die an der gewölbten Kuppeldecke aus ihrem Speichel eine Art Prisma erschufen. Zahllose spiegelnde Flächen brechen und reflektieren das Licht der Fackeln, Öllampen und anderer Lichtquellen, und nur, wer über Facettenaugen verfügt, kann die ganze Pracht des Kunstwerks genießen. Für die Al'Hani war die Decke ein Geschenk Mocoschas, das nur in Betrachtung durch eine Gemeinschaft Sinn ergab. An den Wänden finden sich zahlreiche Inschriften. Für die Lösung der Rätsel sind zwar lediglich die Inschriften an den Rätseltüren (siehe unten) notwendig, jedoch können gelehrte Helden viel Zeit in diesem Raum verbringen und mehr über den Hintergrund der Gruft erfahren. Die Entzifferung der Inschriften erfordert eine Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –3, oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* –3, je 10 Minuten, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31.

Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –3 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* –3

6 QS – Dieser Ort war gleichermaßen Grab und Tempel. Er wurde von der berühmten Priesterin Bilkis entdeckt und als Geschenk Mocoschas bewohnbar gemacht. Einst lebten hier mehrere Dutzend Menschen.

10 QS – Die Anlage dient als Gruft der Heldenkönigin Hashandru III. Um sie zu schützen wurden Fallen und Wächter eingesetzt.

Wie geht es weiter?

Sobald sich deine Helden an der Pracht der Decke und der Inschriften sattgesehen haben, stehen ihnen drei weitere Möglichkeiten offen, um von hier aus weiterzukommen:

- Durchgang zu **UG05**: Hier befindet sich keine Tür, dafür aber drei über- und nebeneinander platzierte Tunnelleingänge zum Gangsystem im angrenzenden Raum, dem **Bau (UG05)**.
- Rätseltür zu **UG06**: Mehrere bewegliche metallische Walzen in der Tür erwecken den Eindruck, es könnte sich um ein Kombinationsschloss (**Rätsel E: Die Schönheit des Dreiecks**) handeln. Darüber sind drei Tiersymbole zu erkennen: eine Biene, eine Schlange und ein Pferd. Hier können die Helden mit einer Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –1 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* –1, je 1 Minute, beliebig viele Versuche, eine verblasste Inschrift entziffern, siehe auch Seite 31 (**Hinweis E1**):

DREIFACH MUSST DU PRÜFEN, OB DEIN GEIST BESTEHT. DER FLEISS DER BIENE, DIE WEISHEIT DER SCHLANGE, DIE TREUE DES PFERDS. SIE ALLE BENÖTIGST DU, WENN AUCH IN UNTERSCHIEDLICHEM MASS.

- Rätseltür zu **UG08**: Diese Tür hat ein Feld mit vier großen, metallischen Tasten, auf denen die alhanschen Zahlglyphen für die Zahlen 1-4 stehen. Um das Feld herum zieht sich eine verschnörkelte Inschrift, die religiösen Ursprungs ist. Eine erfolgreiche Sammelprobe auf *Götter & Kulte (Mocoscha)* –2, 1 Minute, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31, offenbart, dass es sich dabei um mehrere Worte handelt (**Hinweis F1**), die zu **Rätsel F: Der verwobene Raum** gehören. Dieses Rätsel betont den Gemeinschaftssinn der Al'Hani, denn es kann nur von mehreren Helden gemeinsam gelöst werden. Die Wörter auf der Rätseltür zu **UG08** deuten dabei an, dass man sich zuvor vertrauensvoll in die Dunkelheit des **Baus (UG05)** begeben muss, um dort etwas in Gang zu setzen.

DUNKELHEIT, UMARMUNG, BERÜHRUNG, VERTRAUEN, GEMEINSCHAFT.



- ☛ In diesem Raum befindet sich zwar noch ein weiterer Hinweis zu **Rätsel F (Hinweis F3)**, dieser wird jedoch erst sichtbar, wenn die Helden das noch inaktive Zauberzeichen (**Hinweis F2**) im **Bau UG05** berühren (siehe Seite 47).

Die Schönheit des Dreiecks (Rätsel E)

Der Durchgang zu UG06

- ☛ **Raum:** UG04
- ☛ **Hinweise:** E1 (Inscription an der Tür zu UG06 in UG04), Anzahl der eingravierten Dreiecke E2-E4, zu finden in EG05 (E2), UG03 (E3) und UG05 (E4)
- ☛ **Tür:** zu UG06

Es bedarf keiner großen Neugier, um zu bemerken, dass die Metallwalzen an der Rätseltür drehbar sind. Jeder der drei Abschnitte unter den Symbolen Biene, Schlange und Pferd ist separat auf eine der Zahlglyphen von 0-9 einstellbar, also stellt sich nur die Frage, welche Zahlen eingestellt werden müssen. Der Hinweis in der Wandinschrift deutet mehrfach auf die Zahl drei, die mit den Tieren verknüpft sein muss. Gemeint sind die **Statuen von Bienen (Hinweis E2 in EG05)**, **Schlangen (Hinweis E3 in UG03)** sowie das **Wandbild eines Pferdes (Hinweis E4 in UG05)**, an bzw. neben denen jeweils ein Symbol zu finden ist. Bemerken die Spieler dies nicht unterwegs selbst, kannst du ihnen durch den Geist der Priesterin Hanija (siehe Seite 32) oder eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* an der passenden Stelle einen Hinweis zukommen lassen. Jedes dieser

Symbole besteht aus mehreren Dreiecken, die gezählt werden müssen. Daraus ergibt sich, dass unter der Biene eine 2, unter der Schlange eine 3 und unter dem Pferd eine 4 auf den Walzen eingestellt werden müssen, damit die Tür sich öffnet. Die jeweils korrekte Anzahl der dargestellten Dreiecke kannst du auch mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2 ermitteln lassen.

Der verwobene Raum (Rätsel F)

Hinweise für den Durchgang nach UG08

- ☛ **Raum:** UG04 und UG05
- ☛ **Hinweise:** F1 (Inscription an der Tür zu UG08 in UG04), F2 (Zauberzeichen in UG05), F3 (Zauberzeichen in UG04), F4 (Zahlglyphen in UG05)
- ☛ **Tür:** zu UG08

Zunächst muss das inaktive Zauberzeichen ZEICHEN DER LEUCHTKRAFT, das an einem der Tunnelenden von **UG05** (siehe Seite 47) über dem Wort „Anfang“ steht, berührt werden. Dadurch werden andere Zauberzeichen ZEICHEN DER LEUCHTKRAFT im **Prisma-Raum UG04** ausgelöst, welche, solange wie das Zauberzeichen in **UG05** beim Wort „Anfang“ berührt wird, die Decke dort in ein funkelnendes Licht tauchen und weitere Zauberzeichen an den Wänden von **UG04** auftauchen lassen (**Hinweis F3**). Passe die Anzahl der Zauberzeichen im **Prisma-Raum UG04**, die gleichzeitig berührt werden müssen, an deine Gruppenstärke an: Spieleranzahl -2.

Unter den Zauberzeichen stehen eingeritzte Wörter wie „Einigkeit“, „Berührung“, „Umarmung“, „Vertrauen“ usw. Sobald alle Symbole im **Prisma-Raum** berührt werden, schließt sich der Kreis und an dem Tunnelende des **Baus (UG05)**, über dem das Wort „Ende“ prangt (siehe unten), kann der letzte Held durch ein weiteres ZEICHEN DER LEUCHTKRAFT vier aufleuchtende Zahlglyphen ablesen (**Hinweis F4**): 1-4-4-3. Diese Kombination öffnet die Rätseltür zu **UG08**.

Zeichen der Leuchtkraft

Wirkung: Das Zeichen leuchtet auf, sobald ein passendes Zeichen berührt wurde.

Im Abenteuer dient dieses Zauberzeichen für ein Leuchträtsel.

AsP-Kosten: 3 AsP

Merkmal: Elementar

Der Bau (UG05)

- 🐜 Übergänge: zu UG04
- 🐜 Rätsel: Der verwobene Raum (E)
- 🐜 Hinweise: 4 Dreiecke neben einem Pferd an einer Wand (E4), Leuchtschrift-Zauberzeichen (F2 und F4)
- 🐜 Fallen: Zauberzeichen-Falle (ZEICHEN DES SCHLAFS)
- 🐜 Gegner: keine

Dieser Raum ist der vermutlich eigenartigste der gesamten Anlage. Er hat weder einen klaren Boden noch eine Decke, sondern besteht aus porösem Gestein, das von zahllosen sich windenden Gängen durchzogen ist. Dadurch erinnert er eher an einen Ameisen- oder Termitenbau als an einen normalen Raum. Die Brut der Vielbeinigen zog sich in diese Tunnel zurück, um in stiller Dunkelheit die erste Häutung zu vollziehen. Für die Al'Hani dagegen erschien der Raum ein Rätsel Mokokshas zu sein, das sie als spirituelle Herausforderung verstanden. Manche der Gänge wurden von den Al'Hani künstlich erweitert oder durch Mauerwerk abgestützt, andere dagegen sind noch immer so verwoben und eng, wie die Vielbeinigen sie zurückgelassen haben.

Es ist notwendig, die Tunnel kriechend zu erkunden, um dem Rätselpfad zu folgen (siehe Seite 46).

Helden mit dem Nachteil *Angst vor engen Räumen* müssen jedoch zunächst eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) – Stufe ihrer Angst ablegen, um sich in die beklemmende Enge zu trauen. Und selbst dann gilt, dass sie *Furcht* wegen ihres Nachteils erleiden. Das Kriechen selbst fällt nicht schwer, doch die verschlungenen Tunnel machen es nahezu unmöglich, einem klaren Weg zu folgen. Jeder Held, der durch den Bau kriecht, muss eine Probe auf Orientierung (*unter Tage*) –1 ablegen und zudem 1W6 werfen. Bei einer 1 kriecht er an einer Zauberzeichenfalle mit dem ZEICHEN DES SCHLAFS (nur wahrnehmbar mit Sinnesschärfe (*Fuchssinn*)) vorbei, die auslöst und *Betäubung* verursacht. Die Al'Hani haben insgesamt 3 dieser Fallen in den Tunneln angebracht. Wurden alle 3 ausgelöst, muss kein W6 mehr gewürfelt werden.



Die verwobenen Tunnel im **Bau** enden an zwei wichtigen Punkten. Das erste Tunnelende weist einige in die Wand geritzte Dreiecke neben der Wandmalerei eines Pferdes auf (**Hinweis E4**), die zu dem Rätsel an der Tür nach **UG06** im Raum des **Prismas (UG04)** gehören. Außerdem wurde hier das alhanische Wort „Ende“ angebracht und an dieser Stelle wird **Hinweis F4** erscheinen, sobald alle zu **Rätsel F** gehörenden Zauberzeichen berührt werden. Am zweiten wichtigen Tunnelende befindet sich ein deutlich erkennbares, aber **nicht aktives Zauberzeichen**, unter dem das alhanische Wort „Anfang“ (**Hinweis F2**) eingeritzt wurde.



Probe auf Orientierung (unter Tage) –1

Kritischer Erfolg – Der Held kann sich ein geistiges Bild des Baus machen. Er erreicht sein Ziel, wahrscheinlich eines der beiden Tunnelenden, und muss keine weiteren Proben mehr ablegen, wenn er erneut durch den Bau kriechen will.

Gelungen – Der Held findet eines der beiden Tunnelenden.

Misslungen – Der Held braucht sehr lange, um endlich ein Tunnelende zu finden. Er muss eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) +1 ablegen, bei deren Misslingen er 1 Stufe *Furcht* erhält.

Patzer – Der Held bleibt stecken. Er muss durch einen anderen Helden, dem die Probe auf Orientierung gelingt, gerettet werden. Zudem muss er eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) –3 ablegen, bei deren Misslingen er 1 Stufe *Furcht* erhält.

Zeichen des Schlafs

Wirkung: Das Zauberzeichen löst bei einem Kulturschaffenden, der das Zeichen berührt, Müdigkeit aus. Der Held erleidet 4 Stufen *Betäubung* abzüglich QS/2 aus einer Probe auf Selbstbeherrschung. Erleidet ein Held durch das Zauberzeichen 4 Stufen *Betäubung*, fällt er in einen tiefen Schlaf, aus dem er nur durch heftiges Rütteln oder übernatürliche Maßnahmen, nicht jedoch durch Lärm, dem Rufen seines Namens oder andere Geräusche wieder geweckt werden kann.

Im Abenteuer wird das Zauberzeichen für eine Falle verwendet.

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Einfluss

Das Honiglager (UG06 und UG07)

- Übergänge: zu UG04 (Rätseltür)
- Rätsel: Der Sarkophag (G)
- Hinweise: Zahlentasten am Sarkophag (G1), Spielstein im Sarkophag (H2), Mosaikteil (I2) im Bienenstock
- Fallen: Zauberzeichen-Fallen: ZEICHEN DER BIENENWAND, ZEICHEN DES RIESIGEN TIERS
- Gegner: entfesselter Hundertfüßer

Dies ist der größte Raum der Anlage, da die Wand zwischen den beiden Räumen vollständig entfernt wurde. Ursprünglich wurde dieser Doppelraum für die Vorratshaltung verwendet, was man an den zahlreichen herumstehenden Tonkrügen erkennen kann. Im vorderen Teil des Raums (**UG06**) steht ein Nurbadi-Sarkophag (der **Rätsel G** verbirgt).

Das Rätsel des Sarkophags (G)

- **Raum:** UG06
- **Hinweise:** G1 (Zahlglyphen auf den Tasten am Sarkophag)
- **Tür:** zum Inneren des Sarkophags, enthält einen Spielstein (H2)



Dieses Rätsel wurde von den Priesterinnen ersonnen, um grabplündernde Bosparaner zu bestrafen. Auf dem Sarkophag befindet sich ein Feld aus 8 steinernen Tasten (siehe Abbildung), die bei Druck leicht nachgeben. Auf ihnen befinden sich die bosparanischen Ziffern I bis VIII. Ziel ist es, die Tasten nacheinander in der richtigen Reihenfolge zu drücken – doch die bosparanischen Ziffern sind eine Falle. Helden, denen eine Probe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* –2 gelingt, kommen Zweifel, ob die Al'Hani ausgerechnet die Ziffern ihrer Erzfeinde benutzt hätten. Tatsächlich finden sich verborgen in den Verzierungen auf den Tasten auch die alhanischen Zahlglyphen (**Hinweis G1**), welche die Spieler auf dem Handout finden können, alternativ erkennen die Helden nach einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 die verborgenen Zahlglyphen. Werden diese in der korrekten Reihenfolge von 1-8 gedrückt (die Reihenfolge 3, 5, 7, 6, 2, 8, 1, 4 der bosparanischen Ziffern), öffnet sich der Sarkophag gefahrlos und gibt einen weiteren sechseckigen **Spielstein (H2)** preis. Drückt man die Tasten in der Reihenfolge der bosparanischen Bezifferung von I-VIII oder irgendeiner anderen Reihenfolge, öffnet sich der Sarkophag zwar, doch greift die zornige Kriegermumie (siehe Seite 55) darin unvermittelt an, was als Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) gilt.

Der erste Held, der den hinteren Teil des Raumes (**UG07**) betritt, löst eine Falle bestehend aus zwei Zauberzeichen aus, die an der Stelle der ehemaligen Trennwand angebracht wurden. Erkennbar sind diese Zauberzeichen nur durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Fuchssinn)* –1. Das Zauberzeichen ZEICHEN DER BIENENWAND löst die angst-einflößende Illusion eines riesigen Bienenschwarms direkt hinter dem Helden aus. Das Zauberzeichen ZEICHEN DES RIESIGEN TIERS entfesselt einen im hinteren Raum zufällig vorbeikrabbelnden Hundertfüßer, der innerhalb von 3 KR zu riesiger Größe heranwächst und den Helden angreift, der die Falle ausgelöst hat. Nach weiteren 10 KR schrumpft er wieder auf seine alte Größe, doch bis dahin kann er einer ganzen Heldengruppe schwer zusetzen.

Zeichen der Bienenwand

Wirkung: Das Zauberzeichen löst die Illusion einer Mauer aus Bienen aus, wenn sich ein Kulturschaffender bis auf 2 Schritt nähert. Um die Mauer zu durchschreiten, muss dem Helden eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –5 gelingen. Ein Held kann 1 Aktion aufwenden und mit einer Wiederholungsprobe erneut versuchen, die Barriere zu durchdringen. Die Mauer ist maximal 10 Schritt lang und 4 Schritt hoch und hält 30 KR. Im Abenteuer dient das Zauberzeichen als Hindernis.

AsP-Kosten: 16 AsP

Merkmal: Illusion

Zeichen des riesigen Tiers

Wirkung: Das nächstgelegene Tier der Größenkategorie winzig vergrößert sich und bekommt die

Größenkategorie riesig. Die Verwandlung dauert 3 KR. Ausgelöst wird das Zeichen, sobald sich ein Kulturschaffender bis auf 2 Schritt nähert. Die Wirkung hält 10 KR an. Über die Werte des Tiers entscheidet der Meister. Im Abenteuer dient das Zauberzeichen dazu, den Hundertfüßer zu vergrößern.

AsP-Kosten: 20 AsP

Merkmal: Verwandlung

Riesenhundertfüßer

Größe: 8,00 bis 8,50 Schritt

Gewicht: 4.000 bis 5.000 Stein

MU 17 **KL** 8 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 12 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 19

LeP 100 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 4 **SK** 3 **ZK** 2 **GS** 9

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+5(+Gift)* **RW** mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile:

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 12

Größenkategorie: riesig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Gift (40 S)

Kampfverhalten: Der Riesenhundertfüßer versucht sich um einen Helden zu schlingen und sich in ihn zu verbeißen.

Flucht: Riesenhundertfüßer fliehen nicht, sondern sind sehr aggressiv, selbst, wenn sie einen aussichtslosen Kampf eingehen. Sie verfolgen fliehende Angreifer solange, bis diese außerhalb ihrer Wahrnehmung sind.

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere)

☛ **QS 1:** Hundertfüßer sind üblicherweise klein und harmlos, einige Arten sind aber auch giftig.

☛ **QS 2:** Dieser Hundertfüßer ist giftig und ein Fleischfresser.

☛ **QS 3+:** Hundertfüßer sind nicht sonderlich klug und versuchen sich in ihre Opfer zu verbeißen. Sie kämpfen gewöhnlich bis zum Tod.

Sonderregeln:

*) **Riesenhundertfüßergift:** Das Gift ist bei einem kleinen Hundertfüßer relativ harmlos für einen Menschen, in dieser Größe aber ein gefährliches Tötungsgift. Der Schaden ist kumulativ.

Stufe: 5

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 400 Silbertaler



Wahrlich kampfkraftige Truppen können den Hundertfüßer trotz seiner enormen Größe eigenständig ausschalten – in diesem Fall schrumpft er nicht nach 10 KR, sondern erst nach seinem Ableben.



Sollten deine Helden durch das Monstrum in arge Bedrängnis geraten, kann es auch bereits nach 5 KR wieder schrumpfen.

Den hinteren Teil des Raumes (**UG07**) dominiert eine gewaltige Statue aus grobem Stein, die an die Form eines Bienenstocks gemahnt. Dessen Waben sind hohl und dienen als Regalfächer, in denen Tonkrüge mit geheiligtem Honig aufbewahrt wurden. Auch wenn der Honig kristallisiert und dadurch sehr zähflüssig geworden ist, kann man ihn auch heute noch genießen.

Die Aufbewahrung des Honigs war für die Al'Hani ein heiliger Prozess, was die Helden am eigenen Leib spüren werden: Wer den Bienenstock oder die Honigtöpfe berührt, löst das Zauberzeichen **ZEICHEN DES GEMEINSCHAFTSSINNS** aus, das ihn stärker an die Gemeinschaft binden (siehe Kasten). In einigen der Wabenfächer stehen auch kleine Bienenstatuetten (2 Dukaten) und kunstvoll verzierte Tongefäße (1 Dukate). Vor allem aber finden die Helden hier das zweite **Mosaikteil (I2)**, das sie für die Lösung des finalen Rätsels, das **Wabenmosaik (Rätsel I)**, benötigen. Wenn du magst, kannst du hier weitere Schätze in kleinen Truhen verstauen, um die Helden für den Sieg über den Hundertfüßer zu belohnen.



Heilender Honig: Die heilsamen Kräfte des Honigs könnten für geschundene Helden von unschätzbarem Wert sein. Wer eine Portion Honig isst,

erhält einmal pro Tag 1W6+2 LeP zurück. Auch einen SchiP kannst du auf diesem Wege zurückgeben. Insgesamt finden sich 3W6+10 Portionen in dem Honiglager.

Zeichen des Gemeinschaftssinns

Wirkung: Im Abenteuer dient das Zauberzeichen dazu, Helden mit der Schlechten Eigenschaft Gemeinschaftssinn zu belegen. Sobald ein Kulturschaffender das Zauberzeichen berührt, muss er eine Probe auf Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) ablegen. Er bekommt für 24 Stunden die Schlechte Eigenschaft Gemeinschaftssinn. Für jede QS verringert sich die Dauer um 3 Stunden. Helden mit SK 3 oder mehr sind gegen die Magie des Zauberzeichens immun und müssen keine Probe ablegen.

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

Gemeinschaftssinn

Die Zauberpriesterinnen der Al'Hani versahen den Bienenstock mit dem Zauberzeichen **ZEICHEN DES GEMEINSCHAFTSSINNS**, die jeden Gläubigen daran erinnern sollten, dass er Teil einer Gemeinschaft war. Sobald ein Held den Bienenstock berührt, erhält er die Schlechte Eigenschaft Gemeinschaftssinn. In passenden Situationen kann der Meister eine Probe auf Willenskraft verlangen, bei deren Misslingen der Held dem Gemeinschaftssinn nachgibt. Er wird in diesem Fall alles für die Gruppe tun, aber seine individuellen Bedürfnisse hintenanstellen. Er geht zuerst Risiken ein, deckt den Rückzug, versucht Streit zu schlichten usw.



Der Aufenthaltsraum (UG08)

- Übergänge: zu UG04 (Rätseltür), zu UG09 (Rätseltür), zu UG10 (eingestürzt)
- Rätsel: Die Türme von War'Hunk (H)
- Hinweise: keine
- Fallen: keine
- Gegner: keine hungrige Riesenamöbe

Hier hielten sich Tempeldiener auf, spielten, aßen und tranken. Im Schmutz des unebenen Bodens lassen sich Tonscherben und andere Überreste persönlicher Gegenstände finden, die darauf schließen lassen, dass dies ein eher privater Raum war. Unter ihnen können sich auch einige Schätze, etwa Schmuck, im Wert von bis zu 5 Dukaten befinden. Die Südostwand ist größtenteils eingestürzt, sodass ein Übergang zu **UG10** möglich ist, den die Priesterinnen für den Rätselpfad nicht eingeplant hatten.

Durch den Einsturz kam auch der erste lebende Bewohner der Gruft seit hunderten von Jahren hier hinein: eine **Riesenamöbe** hat, noch bevor die im oberen Stockwerk hausende Höhlenspinne den Durchgang eingesponnen hat, den Weg hinunter in die Gruft gefunden. Seit einigen Monaten wabert die

Amöbe nun unglücklich zwischen **Aufenthaltsraum (UG08)** und der **Kammer der Nurbadi (UG10)**, in die sie sich mit Mühe zwängen kann, hin und her. Sobald die Helden den Raum betreten, sind sie für die ausgehungerte Amöbe im wahrsten Sinne des Wortes ein gefundenes Fressen.



Sind deine Helden angeschlagen, kannst du ihre Chancen verbessern, indem die Amöbe bereits Schaden genommen hat. In diesem Fall ist sie erkennbar bereits mit einer der alhanischen Kriegermumien aus



Riesenamöbe

Größe: nicht genau bestimmbar

Gewicht: 150 bis 750 Stein

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 17

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 10 +1W6

VW 3 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3

Scheinarm: **AT** 6 **TP** 1W3+KR/2* **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Scheinarm)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: verschiedene Metallgegenstände im Wert von 1W6 Dukaten

Kampfverhalten: Riesenamöben lauern zunächst ihrem Opfer auf und versuchen es dann zu verschlingen. Entkommt ein Opfer, verfolgen sie es langsam, aber stetig bis zu 13 Stunden lang.

Flucht: bei unter 6 LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Riesenamöben kennen keinen Schmerz.
- **QS 2:** Riesenamöben verfolgen ein Opfer sehr lange.
- **QS 3+:** Im Inneren einer Riesenamöbe wird Metall und Stein nicht verdaut. Manchmal findet man also in ihr wahre Schätze.

Sonderregeln:

Immunität gegen Fechtwaffen (außer Rapier), Hieb Waffen (außer Axttypen), Kettenwaffen, Lanzen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen (außer Axttypen) und Zweihandhieb Waffen (außer Axttypen), alle Fernkampftechniken (außer Wurfaxttypen): Die genannten Kampftechniken richten bei Riesenamöben keine TP an.

***) Verschlingen:** Pro KR, in der sich ein Held im Klammergriff befindet, wird er mehr und mehr verschlungen, was sich in mehr TP ausdrückt.

der **Kammer der Nurbadi (UG10)** aneinandergeraten, was sie bereits bis zu 10 LeP gekostet hat.



Wenn die Helden noch ein wenig Hilfestellung oder Ausrüstung gebrauchen können, kannst du diese auch z. B. in Form eines Heiltranks, eines Artefaktes, einer Waffe oder eines Werkzeugs als Beute in der Riesenamöbe platzieren.

Um unbeschadet über das Geröll[•] in die **Kammer der Nurbadi (UG10)** zu gelangen, muss eine Probe auf **Klettern** +2 gelingen, ansonsten rutscht man aus und erhält den Status *Liegend*, was durchaus eine Gefahr darstellt (siehe Seite 54).

[•] Sollte einer der Helden hier nach oben sehen, bemerkt er klebrig-weiße Spinnfäden, die das Loch an der Decke verschließen. Tatsächlich ist dies das Loch im Boden des **Wachraums (EG03)**, über dem sich die Höhlenspinne eingenistet hat. Findige Helden könnten dies als Ausgang benutzen wollen, was schwierig, aber nicht unmöglich ist. Wenn ein Held auf magische Weise hinauffliegen oder an den Wänden über Kopf klettern kann, um sich mit der eventuell noch lebenden Spinne und ihrem Netz zu befassen und ein Seil oder ähnliches für seine Gefährten hier zu befestigen, könnte es unter Umständen gelingen. Auf diesem Weg kann man entkommen, ohne die letzten Rätsel zu lösen, wird es beim Abtransport der Schätze jedoch viel schwerer haben, als über das Treppenhaus.



Das Zauberspiel

Haben die Helden die Amöbe erfolgreich bezwungen, wartet auf sie der wahre Schatz des Raumes – das verzauberte Brettspiel, das nahe einer Wand auf einem steinernen Tisch steht. Dabei handelt es sich um **Die Türme von War'Hunk**, ein altes Logikspiel der Al'Hani, wie man mit einer gelungenen Probe auf **Brett- & Glücksspiel (Brettspiele)** –3 erkennen kann. Das Spiel besteht aus einem Spielbrett und 75 Spielsteinen, von denen die Helden bereits zwei haben finden können (**H1** in **UG01**, **H2** in **UG06**). Es ist augenscheinlich fest auf dem Tisch fixiert, wofür das Zaubersymbol **ZEICHEN DER VERANKERUNG** sorgt. Wer die Inschrift auf dem Brett studiert (siehe Seite 52), erkennt schnell den unglaublichen historischen und auch magischen Wert dieses kleinen Kunstwerks.

Zeichen der Verankerung

Wirkung: Das Zaubersymbol fixiert ein Objekt von maximal 10 Stein Gewicht für 24 Stunden an ein anderes Objekt. Das fixierte Objekt kann während der Wirkungsdauer nicht von dem anderen Objekt gelöst werden. Physische Gewalteinwirkung kann es beschädigen, aber nicht von dem anderen Objekt lösen. Der Zauberer kann eine Bedingung nennen (Schlüsselwort, spezielle Handlung, die mit dem Objekt ausgeführt werden muss), damit die Magie des Zeichens vorzeitig endet.

Die Wirkung des Zeichens ist in der Gruft permanent, so dass sich das Brettspiel nicht nach 24 Stunden von dem Tisch löst (siehe Seite 36).

Im Abenteuer dient das Zauberzeichen dazu, das alte Brettspiel zu fixieren. • **AsP-Kosten:** 10 AsP
Merkmal: Objekt

Die Türme von War'Hunk (H)

Der Durchgang zu UG09

• **Raum:** UG08

• **Hinweise:** H1 (Spielstein in UG01), H2 (Spielstein im Sarkophag in UG06)

• **Tür:** zu UG09

Das verzauberte Brettspiel ist ein Logikrätsel, bei dem man kleine Türme aus Spielsteinen bilden muss. Die Regeln können die Helden einer Inschrift am Spielbrettrand entnehmen (Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* -1, 5 Minuten, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31). Es gilt, dass höhere Türme die Sicht auf niedrigere Türme verdecken, wenn sie aus einer der vier Blickrichtungen, vom Rand des Spielbretts gesehen, dahinter liegen. Ein Turm von Höhe 3 verdeckt einen der Höhe 2, und ein Turm der Höhe 5 verdeckt alle anderen. Pro Zeile und Spalte darf jede Turmhöhe von 1-5 genau einmal vorkommen. Die Glyphen am Spielrand geben an, wie viele Türme von dort aus zu sehen sind – steht dort eine 1, ist also nur ein Turm zu sehen, was bedeutet, dass der höchste Turm hier ganz am Rand stehen muss, da er alle anderen verdeckt. Eine gelungene Probe auf *Magiekunde* -1 offenbart weitere Details zu dem Logikspiel.



Probe auf *Magiekunde* -1

QS 1 – Bei diesem Brettspiel handelt es sich um ein verzaubertes Exemplar. Offenbar erkennt es selbst, wann das damit spielbare Logikrätsel gelöst ist.

QS 2+ – Das Brettspiel ist ein uraltes Meisterstück aus den Händen der Khunchomer Objektmagier.

Der Geist der verstorbenen Priesterin Hanija (siehe Seite 32) kann den Helden berichten, dass das verzauberte Logikspiel

von einem Diamantenen Sultan bei den berühmten Mudramulim in Auftrag gegeben wurde. Es war ein Hochzeitsgeschenk an seine alhanische Gemahlin, die Zauberpriesterin Bilkis. Die Mudramulim waren eine urtulamidische Zauberertradition, die zu den größten Objektmagiern der alten Tulamiden zählten, wie die Helden nach einer gelungenen Probe auf *Geschichtswissen (Aranien, Kalifat oder Tulamidenlande)* -2 wissen. Um das Rätsel zu lösen, kannst du die Spieler selbst knobeln und Zahlen eintragen lassen oder reale Spielsteine verwenden. Alternativ können die Helden das Rätsel mit einer Sammelprobe auf *Brett- & Kartenspiel (Brettspiele)* -1, 7 Versuche erlaubt, lösen. Wenn sie innerhalb von 7 Versuchen keine 10 QS erreichen, haben sie sich bei der Lösung verrannt und müssen neu beginnen. Das gelöste Rätsel sieht folgendermaßen aus:



Wenn die korrekte Anzahl Spielsteine auf das Brett gelegt wird, ist dieses **Rätsel (H)** gelöst und die Rätseltür in die **Schlafkammer (UG09)** öffnet sich. Das Spielbrett kann man nun auch bewegen, was angesichts seines nahezu unschätzbaren Wertes (mindestens 100 Dukaten, für Artefaktmagier ein Vielfaches) durchaus naheliegend ist.

Die Schlafkammer (UG09)

• **Übergänge:** zu UG08 (Rätseltür)

• **Rätsel:** keine

• **Hinweise:** Mosaikteil (I3)

• **Fallen:** keine

• **Gegner:** Dämon

Ursprünglich schliefen hier die Tempeldiener in zahlreichen engen Schlafnischen. Als die Gruft aufgegeben wurde, schafften die Priesterinnen wichtige und wertvolle Gegenstände eilig in diesen Raum, um sie aus den leichter zugänglichen Räumen zu entfernen. Helden, die den Raum betreten, bietet sich daher ein endloses Meer aus Kisten

und Kanopen. • Nicht alle davon enthalten noch brauchbare Schätze, doch je nach Vorliebe deiner Spielrunde kannst du hier einige besondere Stücke platzieren. Denkbar wären:

• Kanopen sind vasenähnliche Krüge.

- Gold- oder Silberschmuck
- Reichverzierte kultische Gegenstände wie Zeremonienstäbe
- Noch erhaltene Tontafeln
- Statuetten aus edlem Stein

• Wenn die Helden sich im Vorfeld der Expedition gut vorbereitet haben, ist diese Probe eventuell zusätzlich erleichtert. Siehe Seite 26.

In jedem Fall befindet sich das **dritte Mosaikteil (I3)** und eine glänzende schwarze Kanope unter den Gegenständen im Raum. Die schwarze Kanope trägt einige auffällige Glyphen, die mit einer gelungenen Probe auf **Magiekunde -2*** identifiziert werden können.

Probe auf *Magiekunde* -2

QS 1 – Bei den Glyphen handelt es sich um alhanische Bannglyphen.

QS 2 – Die Glyphen dienen zur Bannung von Dämonen.

QS 3 – Auch gehörnte Dämonen können mit derartigen Glyphen gebannt werden.

QS 4 – Die Glyphen dienen zur Bannung von gehörnten Dämonen aus der Domäne Amazeroths.

QS 5+ – Bei dem gebannten Dämon handelt es sich um den viergehörnten Tasgul'Golin,

Öffnet ein Held die Kanope, bricht er damit das Siegel des Zaubers Zeichens **ZEICHEN DES DÄMONENBANNS**. In der

Tasgul'Golin

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt

Gewicht: keines

MU 20 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 13

FF 12 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 17

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 7 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Spiegelschwert: **AT** 16 **PA** 7 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

RS/BE: 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor absoluter Dunkelheit II (erzeugt bei Tasgul'Golin den Zustand *Furcht*, auch wenn üblicherweise Dämonen diesen Zustand nicht erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Feindgespür, Finte I-III (Waffenlos, Spiegelschwert), Vorstoß, Wuchtschlag I (Waffenlos, Spiegelschwert)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 4, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 16, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Amazeroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -4

Kampfverhalten: Tasgul'Golin bewacht geheimes Wissen und ist ein Wächterdämon. Er versucht seine Feinde – und dass sind potenziell alle Kulturschaffenden, die nicht sein Beschwörer sind – zu töten, indem er sie mit Finten angreift.

Flucht: Der Dämon flieht nur, wenn er sich davon verspricht, seine Gegner später besser angreifen zu können, beispielsweise aus dem Hinterhalt. Sollte er komplett in Dunkelheit eingesperrt sein, versucht er ebenfalls zu entkommen, da er sich davor fürchtet.

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- **QS 1:** Tasgul'Golin ist ein viergehörnter Dämon aus Amazeroths Gefolge.
- **QS 2:** Man erzählt sich, dass Tasgul'Golin die Nähe von Gotongis sucht, um sie zu erschrecken.
- **QS 3+:** Er ist nur schwer zu besiegen, da viele Waffen fast wirkungslos an ihm abprallen und er Zauber zurückwirft. Aber ein magischer oder geweihter Kriegshammer kann dem Spiegeldämon schweren Schaden zufügen.

Sonderregeln:

Schreckgestalt I: Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Pro Begegnung ist beim ersten Anblick eines Wesens mit der Kraft *Schreckgestalt* eine gelungene Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) – Stufe der Kraft notwendig, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erhalten. Bei mehreren unterschiedlichen Stufen der Kraft zählt nur der höchste Modifikator. Der Spielleiter kann bei Begegnungen mit einer großen Anzahl von Wesen mit *Schreckgestalt* den Modifikator um bis zu 3 Punkte erhöhen.



Der Dämon stellt eine potenzielle Panikursache dar. Helden, die mindestens 1 Stufe *Furcht* durch seinen Anblick erleiden, verfallen gegebenenfalls in Panik (siehe **Panik-Regeln** Seite 63).



Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Tasgul'Golin ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Hesinde und des Nandus. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen Gottheiten mit den Aspekten Wissen und Bildung ein.

Empfindlichkeit gegenüber Hieb- und Zweihandwaffen: Die genannten Kampftechniken richten bei Tasgul'Golin + 6 TP an und sein RS sinkt dagegen auf 0.

Immunität gegen Armbrüste, Bögen, Dolche, Fechtwaffen, Lanzen, Raufen: Die genannten Kampftechniken richten bei Tasgul'Golin keine TP an.

Spiegelschutz: Jeglicher Zauber, der auf den Dämon gewirkt wird, wird von dessen spiegelnder Oberfläche auf den Zauberer zurückgeworfen. Die QS des Zaubers werden dabei um 1 reduziert. Bei Zaubern, die um SK oder ZK modifiziert sind, wird zusätzlich die SK oder ZK von der QS abgezogen. Sinkt die QS dadurch auf 0 oder weniger, wirkt der Zauber nicht mehr. Ist die QS 1 oder höher, wirkt sie entsprechend auf den Zauberer.

Verwirrende Spiegelung: Solange sich ein Gegner in Angriffsdistanz des Dämons aufhält, muss er zu Beginn jeder KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) ablegen, ansonsten erhält er bis zum Ende der KR 4-QS/2 Stufen *Verwirrung*.

Dämonen-Regeln: Für Tasgul'Golin gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Kanope hatten die Priesterinnen einen Dämon namens Tasgul'Golin gebannt, den sie in der Eile am Ende ihrer Tage nicht exorzieren konnten. Für seine Freiheit wird er sich bei den Helden bedanken, indem er sie gnadenlos angreift. Der Dämon hat eine humanoide Gestalt, deren Oberfläche komplett verspiegelt ist. Er verfügt über kein Gesicht, aber eine kronenartige Kopfbedeckung, die in vier zusammenlaufende Hörnern übergeht.

Zeichen des Dämonenbanns

Wirkung: Das Zauberzeichen kann einen Dämon in einem Gefäß einsperren, sodass er nicht ohne Weiteres entkommen kann. Voraussetzung ist jedoch, dass der Erschaffer des Zeichens den Wahren Namen des Dämons kennt. Im Abenteuer dient das Zeichen dazu, einen Dämon aus alten Zeiten gefangen zu halten, den die Helden möglicherweise leichtsinnig befreien.

AsP-Kosten: 12 AsP für niedere Dämonen, 24 AsP für gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern, 36 AsP für Dämonen mit mehr als 5 Hörnern

Merkmal: Antimagie



Wenn der Dämon den Helden stark zusetzt, können sie sich in **Heshinjas Schoß (UG03)** retten, sofern ihnen klar ist, dass der Boden dort geweiht ist. Nach einigen schmerzhaften Angriffsversuchen (3 KR) wird der Dämon dort von ihnen ablassen und aus der Gruft fliehen.

Die Kammer der Nurbadi (UG10)

- Übergänge: zu UG08 (eingestürzte Wand), zu UG11 und UG12 (verschlossene Türen)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: Giffalle an der Tür zu UG12
- Gegner: Kriegermumien

Diesen Raum hatten die Priesterinnen nicht für Heshinjas Rätselpfad vorgesehen, doch durch einen Einsturz der Wand zwischen **UG08** und **UG10** ist er nun für die Helden betretbar. In dieser Kammer wurden die Wächter des Tempels in insgesamt acht verzierten Sarkophagen zur ewigen Ruhe gebettet. Die Aufgabe, Hashandru zu beschützen, nehmen zwei von ihnen auch als ruhelose Mumien weiterhin wahr und werden daher eindringende Helden angreifen, weshalb eine misslungene Kletterpartie über den Geröllhaufen zwischen dem **Aufenthaltsraum (UG08)** und der **Kammer der Nurbadi** unerwartet gefährlich sein kann. Ab dem Zeitpunkt, zu dem sich der erste Held bis auf 4 Schritt den Sarkophagen nähert, erwachen die Mumien aufgrund des Zauberzeichens **ZEICHEN DER EWIGEN WACHT** und benötigen 2 KR, um sich aus ihren Sarkophagen zu erheben. Da wenig Licht vorhanden ist und das Klettern über das Geröll einigen Lärm verursacht, bemerken die Helden ihre Gegner möglicherweise erst, wenn sie angegriffen werden. Mit einer Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* gegen die *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* -2 der Helden kannst du ermitteln, ob die Helden den Status Überrascht erleiden oder direkt handeln können.



Zeichen der ewigen Wacht

Wirkung: Sobald sich ein Kulturschaffender bis auf 4 Schritt dem Zeichen nähert, erwacht die Leiche, auf der das Zauberzeichen angebracht wurde, zu untotem Leben (und greift im Regelfall den Kulturschaffenden an). Im Abenteuer dient das Zauberzeichen dazu, die Mumien zu erwecken.

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Dämonisch



Zwei Mumien sind keine Herausforderung für deine Helden? Dann schick bis zu acht, vielleicht auch in unterschiedlichen Abständen, aufeinander folgende Kampfgruppen oder aus den dunkelsten Ecken des Raumes, um die Helden in Bedrängnis zu bringen.



Deine Helden sind schon stark angeschlagen? Gib ihnen mehr Zeit, um das Erwachen der Mumien zu bemerken, damit sie diese schon mit vereinten Kräften erschlagen können, bevor sie überhaupt die Sarkophage verlassen haben.

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.

Nurbadi Kriegermumie

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 20 bis 40 Stein

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 45 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6+8 RW kurz

Langschwert: AT 14 PA 7 TP 1W6+12 RW mittel

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern) II, Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Wenn sie ein Opfer bemerken, können sie versuchen, ihr Opfer zu umgehen und von hinten anzugreifen oder in der Dunkelheit zu lauern.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“. Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Mumien sind besonders starke Untote.

☛ **QS 2:** Mumien sind empfindlich gegenüber Feuer. Und sie übertragen Krankheiten wie Wundfieber. Sie mögen zudem kein Licht.

☛ **QS 3+:** Mumien halten Abstand von Geiern.

Sonderregeln:

Schreckgestalt I: Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Pro Begegnung ist beim ersten Anblick eines Wesens mit der Kraft *Schreckgestalt* eine gelungene Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) – Stufe der Kraft notwendig, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erhalten. Bei mehreren unterschiedlichen Stufen der Kraft zählt nur der höchste Modifikator. Der Spielleiter kann bei Begegnungen mit einer großen Anzahl von Wesen mit *Schreckgestalt* den Modifikator um bis zu 3 Punkte erhöhen.



Die Mumie stellt eine potenzielle Panikursache dar. Helden, die mindestens 1 Stufe *Furcht* durch ihren Anblick erleiden, verfallen gegebenenfalls in Panik (siehe **Panik-Regeln** Seite 63).



*) **Krankheitsüberträger:** Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

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

Mumifiziert: Die Mumifizierung konserviert den untoten Leib einer Mumie, Mumien sind deshalb von dem Verlust von 1W6 LeP pro Monat ihrer Existenz ausgenommen.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 54).



- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- ☛ Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- ☛ Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☛ Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.



- ☛ Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- ☛ Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Sobald etwas Ruhe einkehrt, können die Helden den Raum genauer untersuchen. Insgesamt acht verzierte Sarkophage stehen hier, deren Inschriften nach einer Entzifferung (Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* -2 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* -2, je 1 Minute, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31) erkennen lassen, dass hier die Nurbadi-Krieger des Tempels bestattet wurden. Ein Blick auf die erschlagenen Mumien offenbart, dass alle ein Zauberzeichen auf der Stirn tragen. Gelingt eine Probe auf *Magiekunde* -3, weiß der Held, dass die Glyphe zur magischen Belebung eines Leichnams diene. Die beiden Türen in der Nord- und der Nordostwand, die aus dem Raum führen, sind deutlich zu erkennen, aber verschlossen. Um die Tür in das **Gemach der Priesterinnen (UG11)** zu öffnen, ist eine gelungene Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +3 erforderlich. Die Beschreibung der aufwändig verzierten Tür in die eigentliche **Gruft der Königin**, die Tür zu **UG12**, findest du bei der Beschreibung der Gruft auf Seite 57.

Bemerkenswert ist auch eine mannshohe Wandnische, die mit reich verzierten, aber leicht morschen Holzläden verschlossen ist. Man kann die Verriegelung entweder mit Geschick (*Schlösserknacken* -1) oder roher Gewalt (*Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* +1) öffnen und wird so eines **Wandaltars** ansichtig, an dem die Nurbadi die Stärke der Gemeinschaft verehrten. Neben längst zerfallenen Opfergaben findet man hier auf einem steinernen Halter eine Waffe von besonderer Schönheit.

Anscharon, die Königsklinge

Aus den Inschriften auf dem Altar geht hervor, dass der prächtige Krummsäbel den Namen **Anscharon** (*Alaani*: Klinge des weisen Herrschers) trägt. Studiert ein Held die Inschriften und Piktogramme, kann er eine Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* -2 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* -2, je 1 Minute, beliebig viele Versuche, ablegen, siehe auch Seite 31.

Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* -2

6 QS – Die Klinge wurde bei der Versiegelung des Grabmals hier aufgebahrt und wartet seitdem auf einen würdigen Träger, der damit die Seele der Al'Hani verteidigt.

Anscharon

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Anscharon	Schwerter	1W6+5	KK 15	+1/+1	mittel	1,25 Stn	90 HF	120 S / 1.800 S (für Sammler)

Anmerkung Das Schwert ist permanent magisch.

Waffenvorteil: Setzt der Träger der Waffe das Manöver Vorstoß ein, erleidet sein Gegner eine Erschwernis von 1 auf Verteidigung.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Waffe -1 TP an.

10 QS – Die Klinge gehörte einst Hashandrus Leibwächter und Ehemann *Thayan*, der mit den anderen Nurbadi-Kriegern hier bestattet wurde.

Aufmerksame Helden bemerken auch die formschönen Glyphen auf der Waffe, die Kenner (gelungene Probe auf *Magiekunde* -2) als alhanische Zauberzeichen identifizieren können.

Waffeneigenschaften

Waffeneigenschaften sind eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.



Die hier vorgestellte Waffe verfügt nicht nur über die bereits bekannten Werte aus dem **Regelwerk**, sondern auch über Waffeneigenschaften. Dabei handelt es sich um spezielle Vor- und Nachteile für Waffen, die nur zum Tragen kommen, wenn du mit der Fokusregel spielst. Diese Vor- und Nachteile wiegen sich auf, sodass die Waffe nicht besser oder schlechter wird. Aber durch die Waffeneigenschaften kommen die individuelleren Merkmale einer Waffe besser zur Geltung und dadurch wird das Spiel deutlich komplexer.

Das Gemach der Priesterinnen (UG11)

- ☛ Übergänge: zu UG01 (Geheimtür), zu UG10 und UG12 (verschlossene Türen)
- ☛ Rätsel: keine
- ☛ Hinweise: keine
- ☛ Fallen: Giftfalle an der Tür zu UG12
- ☛ Gegner: keine

Wie auch die **Kammer der Nurbadi** sollte dieses Gemach eigentlich nicht betreten werden. Man kann die Geheimtür aus der **Schlangengrube (UG01)** hierher zwar knacken, wahrscheinlicher aber ist es, dass die Helden aus der **Kammer der Nurbadi (UG10)** in diesen Raum gelangen. Um die Tür in die **Kammer der Nurbadi** zu öffnen, sofern sie noch verschlossen ist, ist eine gelungene Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)* +3 erforderlich. Die Beschreibung der aufwändig verzierten Tür in die eigentliche **Gruft der Königin**, die Tür zu **UG12**, findest du bei der Beschreibung der Gruft auf Seite 57.

Hier, im ehemaligen Schlafgemach der Priesterinnen, finden sich nur wenige Inschriften, dafür aber längliche Wandnischen, in denen man schlafen konnte. Heute befinden sich hier die mumifizierten Überreste von acht Priesterinnen, darunter auch die **Gebeine Hanijas**.

(siehe Seite 32). Wer die Leichen genauer untersucht (*Sinnesschärfe (Suchen)* +1), bemerkt, dass eine von ihnen nur auf natürliche Art ausgetrocknet, nicht aber aufwändig einbalsamiert wurde. Dies war Nurja, die ranghöchste Priesterin, die sich erst das Leben nahm, nachdem sie ihre Glaubensschwester einbalsamiert hatte. Alle Mumien tragen goldene Amulette um den Hals, auf denen in einer sechseckigen Wabe eine Schlange zu sehen ist. Der einstige *OBJEKTSEGEN* auf ihnen ist erloschen, doch besitzen sie aufgrund des Materials einen Warenwert von 2 Dukaten. Der immaterielle Wert für Hesindgläubige oder Erben der Al'Hani lässt sich dagegen kaum beziffern, allerdings dürften manche Helden es als Grabschändung empfinden, die Amulette an sich zu nehmen.

Die Gruft der Königin (UG12)

- Übergänge: zu UG10 und UG11 (verschlossene und fallengesicherte Türen)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: vergiftete Nadeln an den Türen, Fluch bei Öffnen des Sarkophags
- Gegner: keine

Haben die Helden die Inschriften in der Mosaikhalle entziffert, wissen sie längst, dass in einem der Räume das Grab einer berühmten Königin zu finden sein muss. Die Türen, die aus **UG10** und **UG11** hierher führen, lassen durch ihre schiere Pracht keinen Zweifel daran, dass die Helden diesem Grab nun zum Greifen nah sind. Die Türen sind dementsprechend aufwändig verziert und zudem mit Fallen gesichert. Nur eine erfolgreiche Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* -3 warnt vor der **vergifteten Nadel** im Schloss, die, sofern sie entdeckt wurde, mit einer Probe auf *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* -2 ausgeschaltet werden kann. Das Öffnen der Tür erfordert eine gelungene Sammelprobe auf *Schlösserknacken (Kombinationsschlösser)*, 5 Minuten, 3 Versuche. Misslingt eine der Fertigkeitssproben, sticht die Giftnadel zu und verursacht 1W6+2 TP sowie die Giftwirkung. Ein Patzer löst die Nadel ebenfalls aus, aber zudem brechen auch die Dietriche bzw. das verwendete Werkzeug wird unbrauchbar. Bei 10 QS öffnet sich die Tür, bei 6 QS hat der Held zumindest die Wirkungsweise des Schlosses durchschaut und kann es an der zweiten Tür ruhiger angehen lassen. In diesem Fall darf er am zweiten Schloss bis zu 5 Versuche ablegen.



Die Giftnadel kann unachtsame Helden durchaus töten. Wenn du das vermeiden willst, wirkt das Gift aufgrund seines hohen Alters nur noch schmerzhaft und verwirrend, erzeugt aber keine SP mehr.

• Tulmadron •

Aus dem Gestein der Gruft selbst gewannen die Al'Hani das mineralische Gift Tulmadron (siehe **Regelwerk** Seite 342), das sie in geringen Dosen nutzten, um Halluzinationen hervorzurufen. Als die Priesterinnen das Grab aufgaben, wurde jedoch auch ein Teil der Giftvorräte

benutzt, um die Türen zu Hashandrus Gruft zu sichern und mittels des Zauberzeichens **ZEICHEN DER KONSERVIERUNG** gegen Verfall geschützt.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, mineralisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP/KR, Halluzinationen (1 Stufe *Verwirrung*), Schmerzen (2 Stufen *Schmerz*) / 1W3 SP/KR, leichte Schmerzen (1 Stufe *Schmerz*)

Beginn: 20 KR

Dauer: 50 KR / 25 KR

Kosten: 1.250 Silbertaler

Zeichen der Konservierung

Wirkung: Dieses Zauberzeichen konserviert Gift, sodass es eine unendliche Haltbarkeit aufweist.

Im Abenteuer dient das Zauberzeichen dazu, das Gift der Nadelfallen an den Türschlössern zur Gruft der Königin vor dem Verfall zu bewahren.

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Zeit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich! Nach all den Mühen, all dem Zittern, Schwitzen und Bluten ist es geschafft. Mit einem hörbaren „Klick!“ ergibt sich das Schloss euren Öffnungsversuchen und gewährt euch Zutritt zu jenem Ort, von dem ihr bislang nur träumen konntet. Vorsichtig dringt das Licht eurer Fackeln vor, als ihr euch in den Raum wagt, und dann ... dann seht ihr ihn.: einen Sarkophag, größer und schöner als alle anderen, die ihr zuvor gesehen habt, umrahmt von glänzenden Feuerschalen und unzähligen blitzenden Grabbeigaben. Gold, Silber, Bronze, Eisen, Juwelen ... Sie alle funkeln euch entgegen und doch schafft ihr es kaum, euren Blick vom Sarkophag abzuwenden. In seinen Deckel eingelassen seht ihr das steinerne Abbild einer schlafenden Frau, die Hände in ewigem Frieden gefaltet. Sie strahlt Ruhe und Frieden aus, aber auch eine Erhabenheit, wie sie nur einer wahren Königin gegeben ist. Dies ist sie – die Gruft der Königin!



Die Gruft Hashandrus bietet einen prachtvollen und erhebenden Anblick, vor allem, wenn man zuvor die sechs Feuerschalen entzündet. Überall im Raum stehen kostbare Grabbeigaben: steinerne Truhen voller Münzen und Schmuck, silbrige, gemmenverzierte Kelche, kultische Gegenstände in Form von Schlangen und Bienen ... Allein der Materialwert der hier versammelten Schätze beläuft sich auf mindestens 5.000 Dukaten, doch könnte vieles davon von unschätzbarem Wert sein.

Der größte Schatz verbirgt sich jedoch in einer ausgesprochen schlichten, aber unglaublich schweren **Bleikiste**. Sie ist lediglich verriegelt und ohne Aufwand zu öffnen, enthält aber einen besonderen Schatz: nicht zerfallene Schriftrollen aus der Feder der Al'Hani. Die

• Zwerge sind häufig immun gegen Tulmadron.



aventurische Gelehrtschaft würde für einen solchen Fund über Leichen gehen und auch die Helden sollten gut überlegen, wem sie von dieser Kostbarkeit erzählen. Ob es sich dabei im Detail um historische Dokumente, religiöse Texte oder magische Geheimnisse handelt, kannst du weitestgehend an die Vorlieben deiner Spieler anpassen. Auf dem einen oder anderen Wege werden sie jedoch eines Tages in Gelehrtenkreisen als die *Hashandru Fragmente* Bekanntheit erlangen.

Auf einem Podest in der Mitte steht ein wahrhaft fürstlicher **Sarkophag**, dessen Deckplatte die Königin im Relief zeigt. In ihr Kleid wurde ein von Hashandru selbst verfasstes Gedicht eingraviert, das ihre Hoffnung auf eine friedvolle Zukunft der Al'Hani zum Ausdruck bringt. Da es durch simple Schönheit besticht, ist es recht einfach zu entziffern (Sammelprobe auf *Geschichtswissen (Tobrien)* -1 oder *Sagen & Legenden (Tobrien)* -1, 5 Minuten, beliebig

Zauberpendel

Magische Analyse

QS 1: Der Gegenstand scheint eine rituelle Bedeutung zu haben und war möglicherweise magisch.

QS 2: Bei dem Pendel handelt es sich offenbar um ein magisches Artefakt, das eine kleine Menge astraler Kräfte in sich birgt.

QS 3: Das Pendel könnte eine Art Traditionsartefakt der Al'Hani gewesen sein, ähnlich wie der Magierstab eines Gildenmagiers.

viele Versuche, siehe auch Seite 31) und sollte den Helden deutlich machen, dass Hashandru einer Entwendung ihrer Schätze zugestimmt hätte, solange diese zum Wohl der Gemeinschaft aller Lebenden verwendet würden. Selbst ihr Traditionsartefakt, das kostbare Kristallpendel mit einem kunstvoll geschliffenen Smaragd, das um den Hals des Reliefs gelegt wurde, würde Hashandru in die Hände einer würdigen Erbin legen. Für magisch interessierte Helden stellt dies einen Jahrhundertfund dar, der sie ebenso begeistern wie demütig stimmen sollte (Materialwert: 50 Dukaten, der ideelle Wert beträgt nach Meisterentscheid ein Vielfaches davon).

UND DOCH TRÄUME ICH VON WIESEN,
GRÜN WIE DIE SCHUPPEN HESHINJAS,
UND VON LACHENDEN KINDERN,
DIE EINANDER AN DEN HÄNDEN HALTEN.
DER TAG WIRD KOMMEN,
DA KEIN KAMPF MEHR NÖTIG IST
UND DAS VOLK DER AL'HANI
IN FRIEDEN LEBEN KANN.
ALLES, WAS ICH WAR,
GAB ICH FÜR DIESES ZIEL.
ALLES, WAS MIR NUN NOCH BLEIBT,
GÄBE ICH HIN,
WÄRE MIR NUR SICHER,
ES STÄRKTE MEIN ERBE.
KEIN GOLD, KEIN SILBER,
KEIN KRISTALL DER WELT
IST VOM SELBEN WERT WIE
DIE LIEBE DER GEMEINSCHAFT.
MOKOSCHA HÜTE UND
BESCHÜTZE MEINE KINDER,
HESHINJA HÜTE UND
BESCHÜTZE MEINEN EWIGEN SCHLAF.

Wenn die Helden es trotz allem wagen sollten, Hashandru in ihrer letzten Ruhe zu stören, indem sie den Sarkophag öffnen (*Kraftakt (Stemmen & Heben)* -2), löst eine karmale Falle am Sarkophag einen Fluch aus, der alle Helden innerhalb einer Reichweite von 32 Schritt trifft: Alle Betroffenen verlieren 2 Punkte KL, darüber hinaus wirkt der Fluch wie der Hexenfluch **PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN** (siehe **Regelwerk** Seite 282). Der Fluch wirkt permanent und kann nur gebrochen werden, wenn alle Schätze, die aus der Gruft entwendet werden, in die Hände von rechtmäßigen Erben der Al'Hani übergeben werden, was in diesem Fall neben dem Volk der Norbarden aber auch die Hesindekirche sowie die Barbaren des Gjalskerlandes einschließen könnte. Alle Helden die von dem Fluch betroffen sind, wissen intuitiv, wie der Fluch gebrochen werden kann. Wer davor nicht durch die Inschrift gewarnt wird, bemerkt die Gefahr möglicherweise durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Fuchssinn)*.

Das untere Treppenhaus (UG13)

- Übergänge: zu UG02 (Rätseltür), zu EG07 (Treppe)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: keine
- Gegner: keine

Sobald das Mosaik der Königin wieder vollständig ist, wurde Heshinjas Prüfung erfüllt. Die Tür zum unteren Treppenhaus öffnet sich und gibt endlich den Weg zurück an die Oberfläche frei. Wenn du magst, kannst du hier weitere Schätze platzieren, die von den Priesterinnen als eigentliche Belohnung gedacht waren. Helden, die trotz aller Strapazen noch auf Inschriften achten, können auf einer Bodenplatte Schriftzeichen bemerken (*Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) +1*). Hier hat die letzte der Priesterinnen, Nurja, ihre Beweggründe für die Versiegelung des Tempels und die Errichtung des Rätselpfads niedergelegt. Was die Helden nicht bereits selbst erkannt oder dank Hanija erfahren haben, kannst du ihnen an dieser Stelle durch die Entzifferung der Inschriften durch eine Sammelprobe auf *Götter & Kulte (Hesinde/Heshinja oder Mokoscha) -1, 5 Minuten*, beliebig viele Versuche, siehe auch Seite 31, mitteilen.

Das obere Treppenhaus (EG07)*

- Übergänge: zu EG04 (Geheimtür), zu UG13 (Treppe)
- Rätsel: keine
- Hinweise: keine
- Fallen: keine
- Gegner: keine

Diesen Raum können die Helden erst betreten, nachdem sie alle Rätsel von Heshinjas Pfad gelöst haben. Die Al'Hani haben hier mit einer breiten Treppe Erd- und Untergeschoss verbunden. Am oberen Ende der Treppe ist eine steinerne Schlange in die Wand eingelassen, die sich über mehrere Schritt Wandfläche windet. Für sich genommen stellt auch sie ein beeindruckendes Kunstwerk dar, denn dort, wo die Zeit gnädig mit dem Stein war, sind sogar noch fein gearbeitete Schuppen erkennbar. Die Helden werden sich jedoch vermutlich mehr für die Tür interessieren, die vom weit aufgerissenen Maul der Schlange gebildet wird. Sie ist verschlossen und hat kein erkennbares Schloss. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) +1* offenbart jedoch schnell, dass der aus der Wand hervorragende Schwanz der Schlange als Hebel die Geheimtür in den **Andachtsraum (EG04)** öffnet.

Wahrscheinlich endet an dieser Stelle das Abenteuer, da die Anspannung von den Spielern abfallen wird, sobald sie zurück im Erdgeschoss sind und der Weg in die Freiheit offensteht. Ihr könnt den Abtransport der Schätze und eine erneute, gründlichere Untersuchung des Grabmals ausspielen oder als Epilog abhandeln.

Die Beschreibung dieses Raumes findest du auch bei der Beschreibung des Erdgeschosses auf Seite 48.

Ausklang

Was die Helden nach dem Verlassen der Gruft mit ihrem Wissen (und ihrer daraus erwachsenden Verantwortung) anfangen, ist ganz ihnen überlassen. Nehmen sie Schätze mit oder lassen sie alles unangetastet? Erfüllen sie Heshandrus Wunsch, die Wertgegenstände zum Wohle ihrer Nachkommen und des Friedens zwischen allen Lebewesen einzusetzen oder verprassen sie das Geld? Studieren sie die gefundenen Artefakte und Schriftzeugnisse selbst oder übergeben sie diese an geeignete Forscher? Wem erzählen sie vom Grab oder schütten sie es sogar eigenhändig wieder zu? Warte ab, was deine Spieler planen und reagiere entsprechend. Der Ausgang ihrer Entscheidungen hängt in erster Linie davon ab, wie klug sie sich bei deren Umsetzung anstellen.

Ganoven wie Salik Raffzahn sind natürlich gerne bereit, die gefundenen Relikte zu verhökern, könnten aber im Angesicht solcher Summen darüber nachdenken, die Helden als Mitwisser auszuschalten und den gesamten Profit selbst einzustreichen. Stellen die Helden sich aber geschickt an, können sie so auch zu von Salik respektierten Handelspartnern werden. Auch die Gelehrte Wulfriede Birkenhain wäre überaus beglückt, wenn die Helden sie über ihre Funde informieren, könnte in ihrer Begeisterung jedoch über das Ziel hinausschießen und weitere Forscher, aber auch zwielichtiges Gesindel auf das Grabmal aufmerksam machen. Und nicht zuletzt hätte die Lenejeff-Sippe, stellvertretend für alle Norbarden, ein großes Interesse an den Erkenntnissen über ihre Urahnen. Sie könnten sich aber auch zum Problem für die Helden entwickeln, wenn diese den Eindruck erwecken, nicht angemessen und respektvoll mit dem Erbe der Al'Hani umzugehen.

Belohnung

Es hängt allein von den Entscheidungen der Helden ab, welche Art Belohnung sie am Ende aus der Gruft der Königin mitnehmen. An materiellen Schätzen herrscht kein Mangel, aber auch das neugewonnene Wissen über eine untergegangene Kultur ist für viele Helden wertvoll. Um diese Erkenntnisse abzubilden, dürfen die Helden das unten stehende Berufsgeheimnis erwerben. Zudem sind sie in der Gruft der Königin vermutlich über ihre körperlichen und seelischen Grenzen hinausgewachsen, haben Durst, Furcht und Verzweiflung getrotzt und sich daher **30 AP** redlich verdient.

Al'Hani (Geheimwissen)

Verfügt ein Held über dieses Geheimwissen, so kennt er die Bräuche sowie die Geschichte des Untergangs der alhani-schen Kultur.

Voraussetzungen: Geschichtswissen 8, Sagen & Legenden 8

AP-Wert: 1

Abenteuerpunkt

Nach Meisterentscheid ist eine beliebige KL-Teilprobe auf Geschichtswissen (Bornland oder Tobrien) und Sagen & Legenden (Bornland oder Tobrien) um 1 erleichtert, wenn es speziell um die Al'Hani geht.

GEFAHREN & GEHEIMNISSE



Mehr?

Die bisher beschriebenen Räume müssen nicht alles gewesen sein. Wenn du die Erkundung des Grabmals weiter ausdehnen willst, kannst du dank der Wabenstruktur problemlos weitere Räume anfügen. Überlege dir dazu, welchen Zweck der Raum ursprünglich erfüllte, denn seine Funktion sollte zu seiner Lage passen. Weitere ehemalige Schlafräume solltest du beispielsweise an die bisherigen **Schlafkammern (UG09-UG11)** anfügen und nicht an den **Bau (UG05)**, durch den man jedes Mal vor dem Schlafen kriechen müsste. Wichtig ist auch, dass du dir über den rollenspielerischen Zweck des Raumes klar wirst. Dient er einem weiteren großen Rätsel als Bühne? Findet man hier besondere Schätze, die mit der ehemaligen Funktion des Raumes zusammenhängen (etwa Schriftrollen oder Tontafeln in einer Bibliothek)? Willst du einem großen Gegner entsprechend viel Platz einräumen? Wenn du diese Fragen für dich beantworten kannst, wird sich der Raum nahtlos in das bisherige Gebäude einfügen.

Um das Dungeon-Erlebnis zu erweitern, musst du aber nicht zwangsläufig auf weitere Räume zurückgreifen. Es ist auch möglich, zusätzliche Herausforderungen in den vorgegebenen Räumen zu platzieren, wenn du beispielsweise mit erfahreneren Helden spielen möchtest.

Mehr Rätsel

Heshinjas Pfad prüft Helden wie Spieler auf vielfältige Art, kann aber für sehr geübte Rätselfüchse durchaus zu einfach sein. Du kannst nach Belieben weitere Rätsel hinzufügen, die entweder Teil des Rätselpfads sind oder aber für sich allein stehen. Letzteres wäre beim Rätselschloss einer Schatzkiste oder einer einzelnen Tür der Fall, hinter der keine Hinweise für andere Rätsel verborgen liegen. Wenn du ein Rätsel dagegen in den Pfad integrieren willst, kannst du notwendige Hinweise in anderen Räumen platzieren, um so festzulegen, welche Räume passiert werden müssen, um das Rätsel lösen zu können. Am einfachsten ist es, ein Rätsel zu integrieren, indem es am Ende den Weg zu einem weiteren Mosaikteil für das finale **Rätsel (I)** freigibt.

Rätseltypen

Mit ein wenig Aufwand lässt sich fast jedes bekannte Rätsel an den aventurischen Hintergrund eines alhansischen Grabs anpassen. Zahllose vorgefertigte Rätsel findest du in Rätselheften oder im Internet. Gut geeignete Knobelaufgaben wären:

• **Zahlenrätsel:** Von Sudokus in allen Varianten (in diese Kategorie fallen auch die Türme von War'Hunk) über Zahlenreihen (wie auf der Immensstatue) und Rechenaufgaben (der Zahlenkreis) ist alles denkbar. Einfach auf die Al'Hani anzupassen ist z. B. das Binero, eine Art Sudoku, bei dem nur 1 und 0 eingesetzt werden müssen. Dabei müssen pro Zeile und Spalte jeweils gleich viele 1 und 0 vorkommen, und es dürfen nie mehr als 2 gleiche Ziffern nebeneinander stehen, in etwa so: 1-0-0-1-0-1, aber nicht 1-1-1-0-0-0. Ersetzt man die Ziffern durch kleine Symbole von Schlägen und Bienen für die beiden Göttinnen der Al'Hani, hat man ein stimmiges Rätsel für die Gruft erschaffen.

• **Worträtsel:** In diese Kategorie fallen klassische Kreuzworträtsel, Wortsalate, Wortschlangen und ähnliche Rätsel. Ersetzte man die Wörter inhaltlich durch solche, die zu den Al'Hani passen (Gemeinschaft, Biene, Wabe, Schlange, Weisheit ...), lassen sie sich leicht in die Gruft integrieren. Dabei sind vor allem solche Rätsel passend, die in Form von Sinnsprüchen oder Gedichten vorkommen (wie das Gedicht auf Hashandrus Sarkophag).

• **Bildrätsel:** Die einfachste Variante sind sogenannte Rebus-Rätsel, bei denen durch Ersetzen oder Weglassen von Buchstaben aus den Namen für dargestellte Objekte ein Lösungswort entsteht. Wesentlich aufwendiger, aber auch spannender sind Wimmelbilder, auf denen die Lösung in einer Vielfalt unwichtiger Objekte verborgen ist. Alhanische Waldmalereien könnten durch ein solches Wimmelbild dargestellt werden.

• **Puzzles:** Das typische Puzzle ist in Form des Königinnenmosaiks bereits in der Gruft vorhanden, doch kann der Klassiker auch als Verschiebe-, Streichholz- oder (reales) 3D-Puzzle erneut im Abenteuer auftauchen. Als spannend, aber auch teuer haben sich echte Kombinationsschlösser erwiesen, die anhand einer aventurischen Anleitung (etwa in einer Inschrift) bedient werden müssen.

• **Logikrätsel:** Bei diesen Rätseln geht es darum, Informationen zu kombinieren und per Ausschlussverfahren zu einer Lösung zu gelangen. Oft sind die Informationen in eine kleine Geschichte eingebettet, die sich leicht auf aventurische Hintergründe ummünzen lässt. Ein klassisches Beispiel sind die beiden Torwächter, von denen einer stets die Wahrheit spricht und einer stets lügt. Man darf nur eine einzige Frage stellen – wie findet man die richtige Tür?

Mehr Gegner

Bei den vorgesehenen Gegnern in der Gruft ist manchmal bereits angegeben, wie du sie zu einer größeren Herausforderung für deine Helden machen kannst. Sollte das nicht ausreichen, kannst du natürlich weitere Schurken

Ein weiteres Rätsel

Das folgende Rätsel ist spielfertig ausgearbeitet und kann von dir frei in der Gruft platziert werden. Gut passen würde es z. B. ins **Honiglager (UG07)** um das dort gelagerte **Mosaikteil (I2)** zu erhalten. Die Helden finden einen irdenen Krug, der auf einer Druckplatte steht, und zwei weitere Krüge unterschiedlicher Größe daneben. Auf den Krügen sind die Glyphen für die Zahlen 8, 5 und 3 angebracht (im Folgenden kurz als Gefäß 8, Gefäß 5 und Gefäß 3 bezeichnet), auf der Druckplatte selbst steht jedoch die Glyphe für die Zahl 4. Die Zahlen auf den Krügen geben an, wie viele Maß (*irdisch*: Liter) das Gefäß fassen kann, die auf der Druckplatte hingegen das erforderliche Gewicht zu ihrer Auslösung. Es gilt also, mithilfe der drei Krüge exakt 4 Maß abzumessen und auf die Druckplatte zu stellen. Da die Helden vermutlich nicht ihr kostbares Wasser dafür riskieren wollen (falls sie überhaupt ausreichend mit sich führen), kann hier der geheiligte Honig verwendet werden, was schnell zu einer klebrigen Angelegenheit wird. Auch das grünliche Wasser aus der Mosaikhalle lässt sich dafür verwenden, kann aber durch das darin gelöste Tulmadron schnell zur Gefahr für unachtsame Helden werden. Das Rätsel kann durch logisches Denken der Spieler, aber auch eine Talentprobe (siehe unten) gelöst werden:

- Man befüllt das Gefäß 8 bis zum Rand und gießt dann daraus das Gefäß 5 voll. So hat man ein volles Gefäß mit 5 Maß und noch 3 Maß im Gefäß 8.
- Aus Gefäß 5 füllt man nun das Gefäß 3. Diese exakt 3 Maß gießt man zurück in Gefäß 8, in dem sich nun 6 Maß befinden.
- Die restlichen 2 Maß aus Gefäß 5 gießt man nun in Gefäß 3. Danach füllt man Gefäß 5 erneut mithilfe von Gefäß 8 voll auf. Man hat jetzt also 2 (in Gefäß 3), 5 (in Gefäß 5) und 1 (in Gefäß 8) Maß abgemessen.
- Man füllt das verbleibende Volumen in Gefäß 3, welches im Moment 2 Maß enthält, mit 1 Maß aus dem vollen Gefäß 5 auf und kommt damit auf 3 (in Gefäß 3), 4 (in Gefäß 5) und 1 Maß (in Gefäß 8).
- Nun kann man Gefäß 5, das exakt 4 Liter enthält, auf die Druckplatte stellen und das Rätsel damit lösen.

Wenn deine Spieler keinen Spaß an der Lösung von derartigen Rätseln am Spieltisch haben, kannst du ihnen alternativ auch eine gelungene Probe auf *Rechnen (Strichrechnung)* für die Lösung abverlangen.

auf den Plan rufen. Bedenke dabei aber, warum sich dieses Monster in der Gruft aufhalten sollte. War es nicht wie die Kriegermumien schon seit Jahrhunderten dort, hatte

es seit dem letzten Einsturz nur wenige Wochen Zeit, um sich hier einzunisten. Riesige Wesen wie Höhlendrachen würden zudem nicht durch den Zugangstunnel passen. Sinnvolle Optionen für weitere Gegnertypen wären:

- **Wolfsratten:** Diese größeren und deutlich aggressiveren Verwandten der gemeinen Ratten siedeln sich oft in verfallenen Ruinen an – wieso also nicht auch hier? Sie leben üblicherweise in großen Populationen von 2W6+6 bis hin zu 3W20+100 Individuen und was ihnen an Größe fehlt, machen sie durch ihre Schnelligkeit und einer großen Überzahl wett. Selbst die kampferprobtesten Helden können angesichts einer solchen Bedrohung gründlich ins Schwitzen kommen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 171).
- **Ghule:** Auch wenn das Grab erst seit kurzem wieder zugänglich ist, könnten sich einige der Leichenfresser hierher verirrt haben. Sie stürzten im Wachraum in die Tiefe, noch bevor die Höhlenspinne dort ihr Netz spinnen konnte, und flohen dann panisch vor den Kriegermumien. Ihre Hoffnung auf totes Fleisch haben sie jedoch noch nicht aufgegeben (siehe **Aventurisches Bestiarium** Seite 24).
- **Skelette:** Dank der ersten gescheiterten Grabräuber befinden sich noch einige Gebeine in der Gruft. Diese könnten zu untotem Leben erwachen und die Helden angreifen (siehe **Aventurisches Bestiarium** Seite 72, oder **Katakomben & Ruinen** Seite 15).
- **Geister:** Wenn die sterblichen Überreste der Grabräuber sich nicht erheben, dann vielleicht ihre ruhelosen Seelen. Diese sollten jedoch, anders als Hanija, nicht über ein Bewusstsein verfügen, sondern sich als Spuk manifestieren (siehe **Aventurisches Bestiarium** Seite 22).
- **Dämonen & Dschinne:** Es ist möglich, dass die Al'Hani weitere Dämonen in Kanopen gebannt haben, die von unachtsamen Helden geöffnet werden. Gut möglich wäre ein Heshtoth (siehe **Regelwerk** Seite 357). Wenn du für Abwechslung sorgen willst, könnten die Priesterinnen aber auch einen wütenden Feuerschinn (siehe **Regelwerk** Seite 360) gefangen haben.

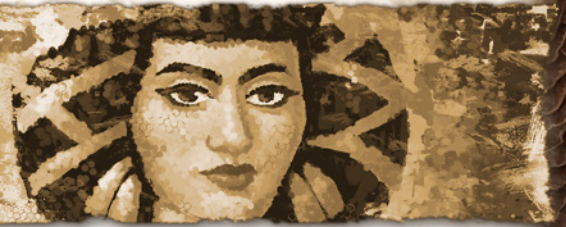
Mehr Fallen

Wenn du weitere Fallen ergänzen willst, frage dich zuerst, welchen Zweck diese Falle erfüllen soll. Nicht jede Falle muss mit Schmerzen oder dem Tod enden. Da die Al'Hani durchaus wollten, dass ihre Nachkommen eines Tages das Grab zurückeroberten, wären zu viele tödliche Fallen aus ihrer Sicht nicht sinnvoll gewesen. Nutze deshalb auch Fallen, welche den Geist der Helden herausfordern (Illusionen) oder die kommenden Herausforderungen erschweren (Fallen, die Zustände wie *Verwirrung*, *Furcht*, *Paralyse* etc. auslösen). Vergiss dabei nicht, dass die Falle vor über 1000 Jahren errichtet wurde und heute noch funktionieren muss. Wartungsintensive Mechaniken sind daher eher unlogisch.

Für jede Falle solltest du dir notieren, ob und wie man sie entdecken kann: handelt es sich um eine profane Falle – genügt eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*), die je nachdem, wie gut die Falle getarnt ist, auch erschwert sein kann. Sucht ein Held mittels *Sinnesschärfe* (*Suchen*) gezielt nach einem Auslöser oder einer Falle, ist die Probe zusätzlich um 1 Punkt erleichtert. Fallen, die mit normalen Sinnen nicht zu bemerken wären, können Helden mit *Fuchssinn* möglicherweise dennoch aufspüren. Überlege dir auch, ob und wie man die Falle entschärfen kann, sofern man sie rechtzeitig bemerkt. Naheliegender sind Proben auf *Schlösserknacken* (*Fallen entschärfen*), die du je nach Komplexität des Auslösers auch als Sammelprobe gestalten kannst. Gut einsetzbare Fallen für die Gruft wären: • ○

• Weitere Anregungen findest du im **Meisterschirm Katakomben & Ruinen** sowie im DSA5-Spielkartenset **Falltüren & Speergruben**.

- **Stolperdrähte:** Der simple Klassiker. Ein knapp über dem Boden gespannter Draht wird zerrissen, sobald jemand dagegen stößt, und löst damit eine Mechanik aus (etwa herabfallende Beile). Diese Falle ist relativ leicht zu entdecken und zu entschärfen, was einem Helden möglicherweise ein dringend benötigtes Erfolgserlebnis beschern kann.
- **Illusionen:** Illusionen sollen meist vom richtigen Weg ablenken, Zeit kosten oder direkt zu gefährlicheren Fallen, etwa Speergruben, führen. Nicht jede Illusion muss jedoch magischer Natur sein. Auch profane optische Illusionen können die Helden herausfordern und sind fester Bestandteil des Grabräuber-Genres.
- **Fallgruben:** Runter geht's immer. Ob offen sichtbar oder durch Trittplatten geöffnet – Fallgruben sind eine absolut klassische Fallenvariante, die durch Sturzschaden schnell tödlich enden kann. Die Möglichkeiten, eine schlichte Grube durch Speere, Säure oder eine Rutsche in unergründliche Finsternis zu variieren, sind beinahe unbegrenzt.
- **Bewegte Waffen:** Ob pendelnde Klingen, Fallbeile, aus dem Boden schießende Kreissägen oder durch Druckplatten ausgelöste Armbrüste, die Bolzen aus Wandlöchern verschießen – hier ist mechanisch vieles machbar. Am besten passen zur Gruft jedoch Speere sowie Klingen, die denen der Nurbadi-Krieger ähneln.
- **Zauberzeichen:** Für ihre Zauberzeichen waren die Al'Hani berühmt, also liegt es nahe, diese auch häufig zu verwenden. Einige Beispiele für die Möglichkeiten ihres Einsatzes findest du bereits im Abenteuer. Ergänze bei Bedarf eigene Zauberzeichen-Fallen und orientiere dich bei ihrer Wirkung an den Zaubersprüchen aus dem **Regelwerk**.



Panik-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zustand *Furcht*. Neben der herkömmlichen *Furcht*, die dazu führt, dass ein Held schwerer agieren kann und Probenerschwernisse erhält, gibt es noch eine weitere Stufe der Angst: die Panik. Im Unterschied zur *Furcht* handelt es sich bei Panik meistens um konkrete Auswirkungen auf das Handeln eines Helden, ausgelöst beispielsweise durch furchtbare, übernatürliche Wesenheiten oder Ereignisse, aber auch durch Verzweiflung in einer scheinbar ausweglosen Situation, z. B., wenn ein Held in einer tödlichen Falle sitzt und ihm die Zeit davonrennt.



Panik in der Gruft der Königin

Du kannst davon ausgehen, dass an allen Stellen in der Gruft, an denen ein Held *Furcht* erleiden könnte, die Panik-Regeln eingesetzt werden können. Besonders passende Situationen haben wir mit dem Paniksymbol gekennzeichnet. Du kannst als Meister aber selbstverständlich entscheiden, ob es einige Situationen gibt, in denen diese Regeln keine Anwendung finden.



Panikursache

Panik funktioniert grundlegend über den Zustand *Furcht*, kann diesen in besonderen Fällen allerdings auch ablösen.

- Panikursachen sorgen zunächst dafür, dass der Held wie bei anderen Situationen Zustandsstufen *Furcht* erhalten kann. Gegebenenfalls muss eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) abgelegt werden, um zu überprüfen, ob der Held eine Furchtstufe erhält. Diese Probe kann durch die jeweilige Panikursache modifiziert sein (siehe Tabelle **Beispiele für Panikursachen**).
- Erhält ein Held mindestens eine Furchtstufe durch die Panikursache, muss er zusätzlich noch 1W6 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seiner aktuellen Furchtstufe, erleidet er einen Panik-Status.
- Die 1W6-Probe wird durch die SK des Helden modifiziert: Eine SK von über 2 erhöht das Würfelergebnis um 1, eine SK von 1 oder niedriger senkt es um 1. Ausgewürfelte Ergebnisse von niedriger als 1 werden wie eine 1 behandelt, alles über 6, wie eine gewürfelte 6.
- Sollte der Held durch die Panikursache keine Furchtstufe bekommen, so muss er auch keine 1W6-Probe ablegen, um festzustellen, ob er einen Panik-Status erhält. Er muss in diesem Fall selbst dann keine 1W6-Probe ablegen, wenn er unter noch anhaltenden Furchtstufen leidet, die durch andere oder frühere Panikursachen ausgelöst wurden.

- Während eine spezifische Panikursache nur einmal Panik bei einem Helden hervorrufen kann, kann *Furcht* wiederholt ausgelöst werden. Beispielsweise wird eine spezifische Quetschfalle beim ersten Mal bei einem Helden Panik auslösen können. Gerät er nochmal in die gleiche Quetschfalle, dann löst sie höchstens noch *Furcht* aus (eine andere Quetschfalle kann bei ihm aber weiterhin einmal Panik auslösen).

Beispiel: Geron befindet sich in einer lebensbedrohlichen Quetschfalle, die eine Panikursache darstellt. Der Meister verlangt eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) -1. Geron misslingt die Probe, sodass er 1 Stufe Furcht erleidet. Nun muss mit 1W6 gewürfelt werden, um festzustellen, ob Geron in Panik verfällt. Seine aktuelle Furchtstufe ist 1, seine SK beträgt 2, sodass das Würfelergebnis nicht weiter modifiziert wird. Leider würfelt seine Spielerin eine 1. Geron verfällt in Panik!

Beispiele für Panikursachen

Panikursache	Modifikator der Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten)
Der Held befindet sich in einer lebensbedrohlichen Falle	+/-0 bis -2
Wesen mit der Kraft der Schreckgestalt	-Stufe der Kraft
Anblick einer grauenvoll verstümmelten Leiche	+/-0 bis -1
Ein Opfer wird grauenvoll zugerichtet	+/-0 bis -2

- Innerhalb einer Begegnung muss jeder Held nur einmal eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) ablegen, selbst, wenn er mehreren Wesen mit der Kraft Schreckgestalt gegenübersteht. Der Spieler kann in einer solchen Situation jedoch entscheiden, den Modifikator der Probe um bis zu 3 Punkte zu erhöhen. Haben mehrere verschiedene Wesen die Kraft, muss dennoch nur eine einzige Probe abgelegt werden, in diesem Fall wird die Probe auf Willenskraft gegen die höchste Stufe in Schreckgestalt gewürfelt.



Tag für Tag ...



Alle 24 Stunden, die die Helden in der Gruft eingeschlossen sind, müssen sie auf jeden Fall eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) würfeln, um nicht in Panik zu verfallen.

Dauer des Panik-Status

- Jeder Panik-Status bietet unterschiedliche Zeiteinheiten, die angeben, wie lange der Status anhält. Je nach Panik-Status kannst du als Meister die Zeiteinheit bestimmen oder mit 1W6 auswürfeln.
- Die genaue Anzahl der KR, Minuten, Tage usw. wird mit einem Wurf auf 1W6+1 festgelegt.
- Sollte der Held während eines wirkenden Panik-Status den gleichen Panik-Status erneut erhalten, so erhöht sich der Zeitraum um eine Zeiteinheitstufe. Sollte bereits die höchste Zeiteinheit wirken, so verdoppelt sich der zu Beginn ausgewürfelte Zeitraum, ohne dass eine Probe erlaubt ist.
Brabbelt ein Held z. B. für 5 ausgewürfelte Stunden und erleidet er den Panik-Status erneut, erhöht sich die Zeit auf 5 Tage. Erhält er den Status erneut, brabbelt er $5 \times 2 = 10$ Tage, danach 20 Tage, dann 40 Tage usw.
- Solange ein Panik-Status wirkt, kann keine Zustandsstufe *Furcht* abgebaut werden.

Panik-Status

Der Meister kann den Panik-Status frei wählen oder dem Zufall überlassen:

Zugfällig bestimmter Panik-Status

1W20	Panik-Status	1W20	Panik-Status
1-3	Angriffslust	11-13	Phobie
4-6	Ohnmacht	14-16	Schreikrampf
7-8	Brabbeln	17-19	Stumpfsinn
9-10	Hysterie	20	Wegrennen

Angriffslust

Der Held wird von einer unbändigen Angriffslust gegenüber der Panikursache gepackt. Er verfällt in den Status *Blutrausch* (ohne, dass dieser nach 2W20 KR endet) und greift die Panikursache an.

Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Ohnmacht

Der Held verliert auf der Stelle das Bewusstsein. Er erhält die Status *Bewusstlos* und *Liegend*.

Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-5), Stunden (6)

Brabbeln

Ein brabbelnder Held kann sich nicht mehr richtig artikulieren. Bei Zaubern und Liturgien bedeutet dies, dass er die Formel bzw. das Gebet nicht aufsagen kann und somit eine Erschwernis von 2 Punkten für deren Weglassen erhält.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Hysterie

Durch die Panikursache verfällt der Held in Hysterie, was sich in blindem Aktionismus und Aufgeregtheit äußert. Dadurch erleidet der Held bei allen Proben eine Erschwernis von 2.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Phobie

Der Abenteurer bekommt vor der Panikursache oder einem vom Meister festgelegten Auslöser panische Angst und erhält für die Dauer des Panik-Status den Nachteil *Angst vor ... III*.

Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5-6)

Schreikrampf

Der Held fängt an zu schreien. Während dieser Zeit erhält er den Status *Handlungsunfähig*. Darüber hinaus sind Proben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu hören, um 2 erleichtert.

Zeiteinheit: KR (1-4), Minuten (5-6)

Stumpfsinn

Sobald der Held diesen Panik-Status erleidet, gebt er sich in eine Fötalposition. Dadurch erhält er den Status *Bewegungsunfähig*, *Handlungsunfähig* und *Liegend*.

Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-6)

Wegrennen

Der Held läuft auf der Stelle vor der Panikursache davon. Er versucht so viel Platz zwischen sich und die Ursache zu bringen, wie er kann. Dazu benutzt er während des Panik-Status alle Handlungen für seine Bewegung. Sollte der Held nicht weiter vorankommen, so erleidet er bis zum Ende des Panik-Status zusätzlich den Status *Handlungsunfähig*.

Sollte die Panikursache ein Wesen sein, so steht ihm sofort ein Passierschlag gegen den Helden zu.

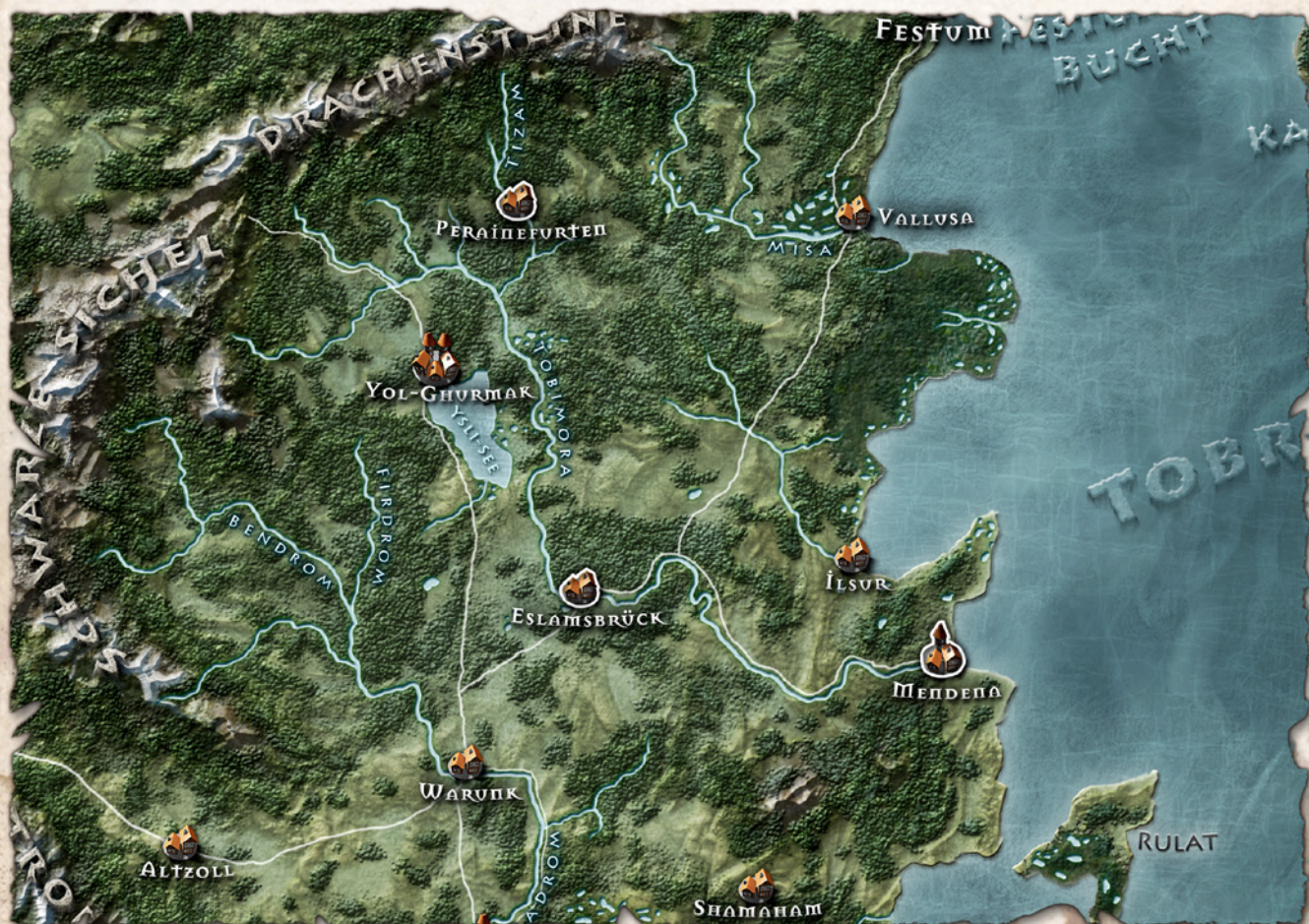
Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Beispiel: Der Meister überlässt Geron's Panik-Status dem Zufall und würfelt eine 10 auf der Tabelle, Geron verfällt also in Hysterie. Nun bestimmt seine Spielerin mit 1W6, welche Zeiteinheit gilt. Sie würfelt eine 1, Geron's Panik wird also nur für die Zeiteinheit Kampfunden (KR) anhalten. Geron's Spielerin würfelt nun die genaue Anzahl der Zeiteinheiten. Ihr Wurf mit 1W6+1 ergibt 4. Zum Glück für Geron hält die Hysterie also nur 4 KR an.

Heilung von Panik-Status

Panik kann selbst gestandene Helden schnell in ein verzweifelteres Häufchen Elend verwandeln, was die Erkundung des Grabmals erheblich erschweren kann. Ein Held kann jedoch versuchen, einem anderen Helden, der unter einem Panik-Status leidet, zu helfen.

- Dazu muss er eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen und 1 Zeiteinheit aufwenden, mit der der Panik-Status auf den Patienten wirkt. Die Probe ist um die Furchtstufe des Patienten erschwert.
- Am Ende der Probe kann er die Zeit, die der Panik-Status noch anhält, um QS/2 Einheiten reduzieren. Sollte die Zeit dabei auf 0 fallen, so endet Panik-Status am Ende der KR, in der die Aktion für die Probe aufgewendet wurde. Misslingt die Probe, erhöht sich die Dauer des Panik-Status um 1W3 Einheiten.
- Die Probe kann mehrfach wiederholt werden, wenn entsprechend Zeit investiert wird.
- Ein Held darf selbst nicht über einen Panik-Status verfügen, wenn er eine solche Probe ablegen will.





Gefangen in der Gruft der Königin

von Jeanette Marsteller

Habsucht. Neugier. Hoffnung. Tatendrang. Die Gründe, die euch in dieses längst vergessene Grab geführt haben, mögen vielfältig gewesen sein, doch jetzt ist euer Los dasselbe: ihr seid gefangen. Der Ausweg ist versperrt, die Luft wird knapp, die Enge bedrückend. Vermoderte Skelette lassen in euch das beklemmende Gefühl aufkommen, dass ihr nicht die Ersten seid, die hier teuer für ihren Wagemut bezahlen müssen.

Wie konnte es nur so weit kommen? Als ihr euch ins befreite Tobrien aufmachtet, ahnte keiner von euch, in welcher großen Gefahr ihr geratet würdet. Befremdliche Relikte einer verlorenen Kultur waren es, die euch auf die Spur eines uralten Geheimnisses brachten. Tief musstet ihr in die Unterwelt eintauchen, um die Spur dieser Artefakte an den Ort zurück zu verfolgen, an dem findige Grabräuber sie erbeutet hatten. Und ihr wart euch sicher: es gibt noch mehr. Mehr zu sehen, mehr zu entdecken, mehr zu holen.

Doch nun seid ihr selbst gefangen in der Gruft der Königin. Euch bleibt nur eine einzige Chance: besteht die Herausforderungen des Grabmals! Überwindet mörderische Fallen, löst uralte Rätsel und überwindet zornige Kriegermumien – sonst ist eure Zeit auf Dere bald veronnen.



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 schatzsuchende und
rätselfreudige Helden

Genre: Dungeon-Abenteuer

Voraussetzungen: Neugier, Wagemut und unerschütterlicher Überlebenswille

Ort: Befreites Tobrien

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	♦	♦	♦	♦
Körper	♦	♦	♦	♦
Wissen	♦	♦	♦	♦
<i>Lebendige Geschichte</i>	♦	♦	♦	♦

Zur Vertiefung der Spielmechaniken sowie des Hintergrundes empfehlen wir das **DSA5 Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Zum Spielen des Abenteuers sind diese Bände jedoch nicht erforderlich.

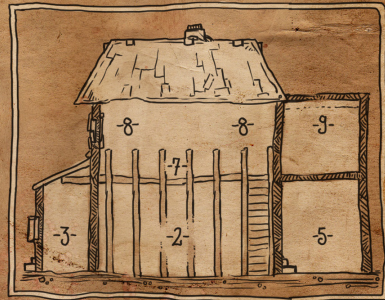
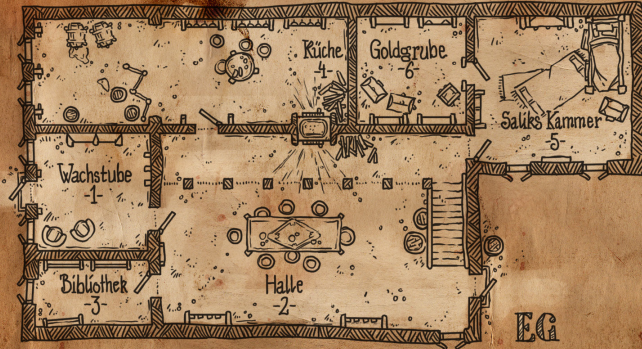
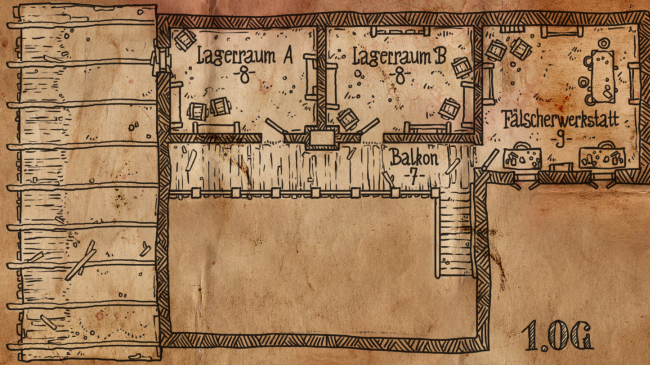


www.ulisses-spiele.de

US25330PDF

Hehlerversleck

Von Salik Raftzahn



DAS GRAB

- EG01 Eingang
- EG02 Wandelhalle
- EG03 Wachraum
- EG04 Andachtsraum
- EG05 Immenheiligtum
- EG06 Sakristei
- EG07 Oberes Treppenhaus

- UG01 Schlangengrube
- UG02 Mosaikhalle
- UG03 Heshinjas Schoß
- UG04 Prisma
- UG05 Bau
- UG06 Honiglager I
- UG07 Honiglager II
- UG08 Aufenthaltsraum
- UG09 Schlafkammer
- UG10 Kammer der Nurbadi
- UG11 Gemach der Priesterinnen
- UG12 Gruft der Königin
- UG13 Unteres Treppenhaus

10 Schritt



JÄGER DES VERLORENEN GRABMALS

Seite 21

Hört gefälligst auf, hier
so dreist rumzuschnüffeln.
Was ich mache, geht euch
gar nichts an.
Verzieht euch!

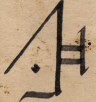
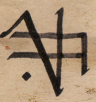
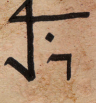
Seite 25

Wie es scheint, hab ich euch falsch
eingeschätzt. Ich dachte, ihr wollt
mir ans Leder, aber nach diesem
wilden Ritt gestern habe ich mich
noch mal umgehört. Wo ich diese
Schmuckstücke und den Kram her
habe, wollt ihr wissen? Na, also, weil
das gestern wirklich unterhaltsam
war, will ich mal nicht so sein. Ich
geb euch einen Hinweis:

Fuchs und Hase sagen sich in diesem
Ort echt gute Nacht. Das lidlose
Augen weint steinerne Tränen, doch
nicht alle davon sind felsentfest.
Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.

Seite 27

Glyphen des Alten Alaani

0		5	
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	

GEFANGEN IN DER DUNKELHEIT

Seite 38

EWIG PRÜFT HESHINJA, WER WAGEMUTIG DIE EIGENE KLUGHEIT ÜBERSCHÄTZT. DOCH EWIG GEWÄHRT AUCH MOKOSCHA DIE LIEBE EINER HELFENDEN HAND. DIESER ORT IST BEIDEN HEILIG UND VERLANGT DEINEN RESPEKT. BEWEIST DU DEMUT, KLUGHEIT UND GEMEINSCHAFTSSINN, KANNST DU UNTER HESHINJAS UND MOKOSCHAS AUGEN BESTEHEN. DIR SOLLEN GRÖSSTE SCHÄTZE GESCHENKT WERDEN. DOCH WAR ES NUR DIE GIER, DIE DICH IN DIESE HEILIGEN HALLEN TRIEB, DANN WIRD HESHINJA DICH MIT TORHEIT SCHLÄGEN UND MOKOSCHA DICH VON DEINEN GEFÄHRTEN ENTZWEIEN. DU WIRST NIE WIEDER ANS LICHT DES TAGES TRETEN. BEWEISE NUN DEINE KÜHNHEIT UND GREIFE INS UNGEWISSE, AUCH WENN DER STECHENDE SCHMERZ DIR DROHT. PRÜFE GENAU UND VOLLENDE DIE REIHE SO, WIE DIE ANDEREN SICH ERGEBEN, DANN WEIST SICH DIR DER WEG, WELCHER MOKOSCHA NICHT ERZÜRNTE.

Seite 43

HESHINJA, DIE GÖTTLICHE SCHLANGE. HESHINJAS TUGEND IST DIE NEUGIER, IHR SEGNE DIE GEDULD, IHRE GABE DIE WEISHEIT. SIE WARTET AB, BEOBACHTET UND SCHLUSSFOLGERT. SIE PROBIERT UND VERWIRFT, SIE STEHT STILL UND SIE ROLLT, SIE HÖRT AUFMERKSAM ZU. NUR WENN NEUGIER, GEDULD UND WEISHEIT ZUR SELBEN ZEIT AM SELBEN ORT VERBINT SIND, OFFENBAREN SICH HESHINJAS GEHEIMNISSE.

Seite 45

DREIFACH MUSST DU PRÜFEN, OB DEIN GEIST BESTEHT. DER FLEISS DER BIENE, DIE WEISHEIT DER SCHLANGE, DIE TREUE DES PFERDS. SIE ALLE BENÖTIGST DU, WENN AUCH IN UNTERSCHIEDLICHEM MASS.

DUNKELHEIT, UMARMUNG, BERÜHRUNG, VERTRAUEN, GEMEINSCHAFT.

Seite 42

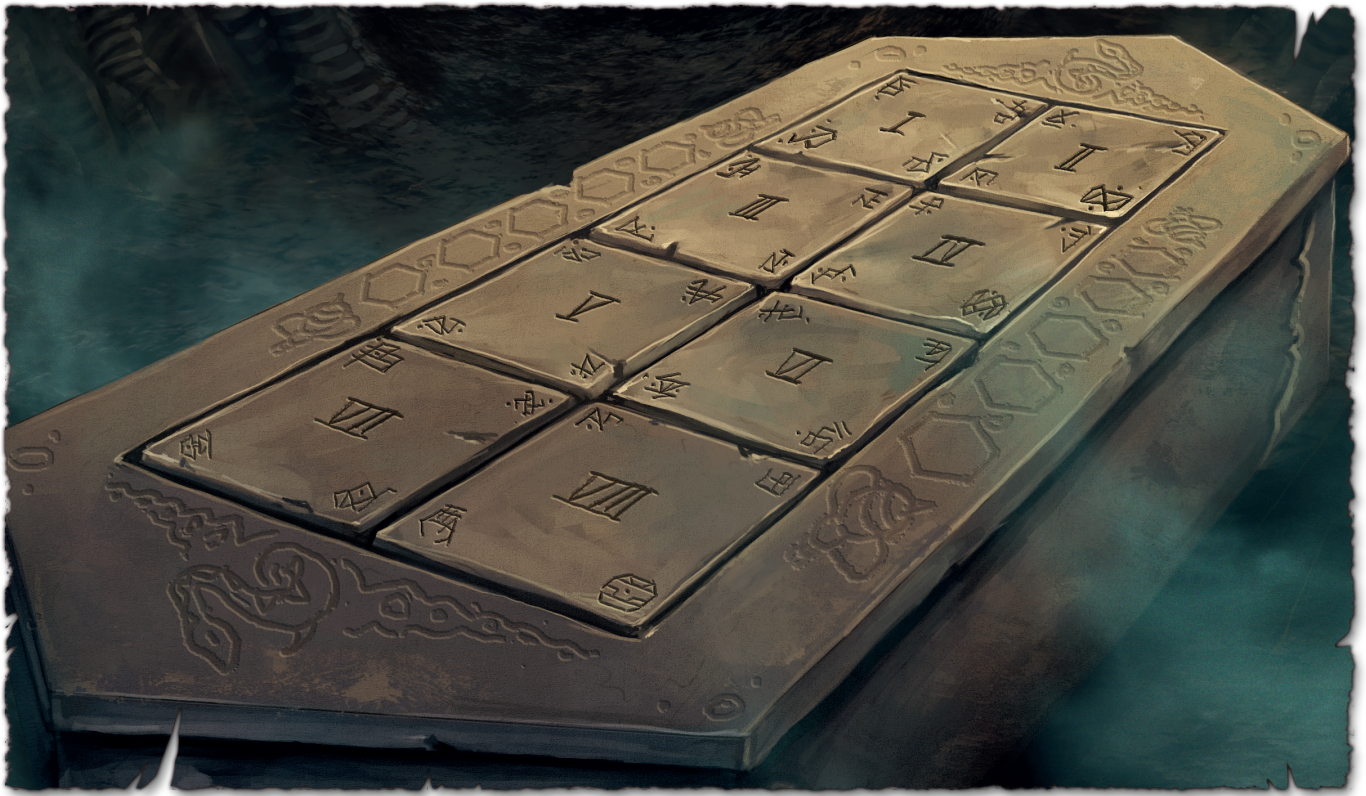


Seite 44



Seite 47





UND DOCH TRÄUME ICH VON WIESEN,
 GRÜN WIE DIE SCHUPPEN HESHINJAS,
 UND VON LACHENDEN KINDERN,
 DIE EINANDER AN DEN HÄNDEN HALTEN.
 DER TAG WIRD KOMMEN,
 DA KEIN KAMPF MEHR NÖTIG IST
 UND DAS VOLK DER AL'HANI
 IN FRIEDEN LEBEN KANN.
 ALLES, WAS ICH WAR,
 GAB ICH FÜR DIESES ZIEL.
 ALLES, WAS MIR NUN NOCH BLEIBT,
 GÄBE ICH HIN,
 WÄRE MIR NUR SICHER,
 ES STÄRKTE MEIN ERBE.
 KEIN GOLD, KEIN SILBER,
 KEIN KRISTALL DER WELT
 IST VOM SELBEN WERT WIE
 DIE LIEBE DER GEMEINSCHAFT.
 MOKOSCHA HÜTE UND
 BESCHÜTZE MEINE KINDER,
 HESHINJA HÜTE UND
 BESCHÜTZE MEINEN EWIGEN SCHLAF.

Wabenvorlage

