

Das Schwarze Auge



KRALLENSPUREN



SAMRA

01 Gemischtwarenladen
02 Söldnerfestung
Trutzmherwed

G01 Herberge 'Des Altelhr-
würdigen Mund'

G02 Schänke 'Karawanserei'

T01 Perinetempel

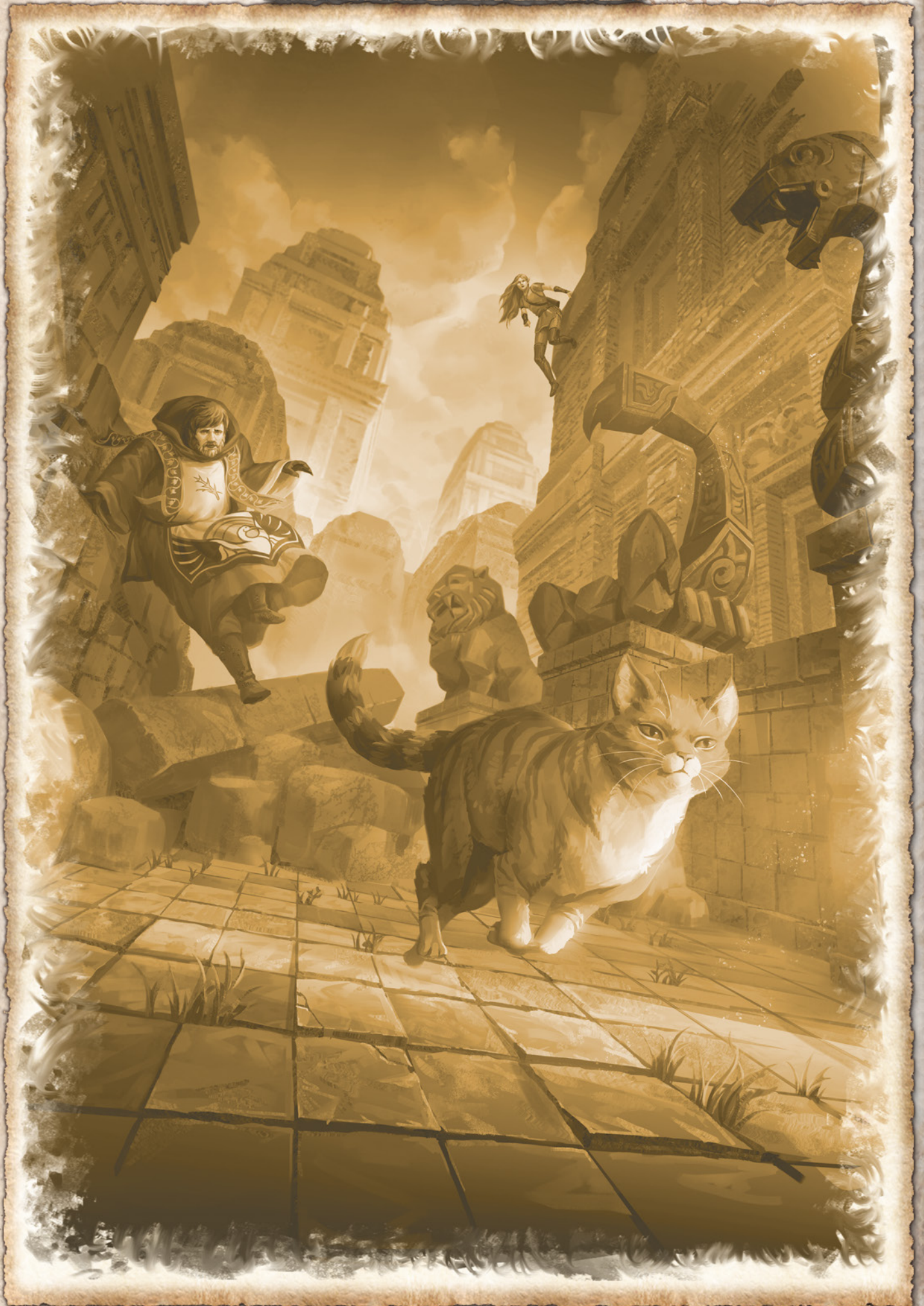
A01 Gehöft

A02 Haus des Söldners

A03 Haus der Tänzerin



Krallenspuren



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen, Niko Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Johannes Kaub

Lektorat

Tara Flink

Korrektorat

Claudia Waller

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nathaniel Park

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Sandra Braun, Tim Brothage, Christof Grobelski, Dagmara Matuszak,
Nikolai Ostertag, Diana Rahfoth, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel,
Fabian Schempp, Maximilian Schiller, Wiebke Scholz

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen.

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

Copyright © 2019 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Julia Arndt, Tara Flink, Clara Grezella, Lisa Kaub, Jan Frieder Milke und Stephan Weber.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Katzenhafte Neugier	13
Krallenspuren	27
Unter Zhamorrah	44
Dämonisches Wirken in Regeln	62



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.

• **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 Fertigkeitwerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Trampeln*^{ABE008}.

AAL – Aventurischer Almanach

ABE – Aventurisches Bestiarium

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie 2

AMAII – Aventurische Magie 3

ARÜ – Aventurische Rüstkammer

☠ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen und Gasthäusern wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätzen 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

Satuarra zum Gruße! In deinen Händen hältst du gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Sind deine Helden bereit, sich einer Dienerin der Niederhöhlen und ihren unheilvollen Machenschaften entgegenzustellen? In **Krallenspuren** führt der Weg der Helden in die geschichtsträchtigen Ruinen von Zhamorrah, einer Stadt, in der gleich mehrere Zivilisationen gefährliche Geheimnisse zurückgelassen haben. Seit Jahrtausenden bevölkert nur vielbeiniges und geschupptes Gezücht die Überreste der einst so stolzen Stadt, sieht man von den zahlreichen halbwilden Katzen ab, welche aus Gründen, die nur ihnen selbst bekannt sind, durch die unheimlichen Ruinenfelder streifen. Ob die Gerüchte über Schreckgespenster und Geisterphänomene in den Ruinen wohl übertrieben sind, die einem aufrechten Aventurier das Blut in den Adern stocken lassen?

In diesem Abenteuer werden deine Helden einer verzweiferten Hexe beistehen, eine unglückselige Dreiecksgeschichte aufdecken, die hesindegefällige Altertumsforschung vorantreiben und womöglich das kleine Örtchen Samra vor einem grausigen Schicksal bewahren können.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

EINLEITUNG

Mit Gadang und Mhanadi durchziehen zwei mächtige Ströme das Land der Tulamiden und halten es mit ihrem langsamen Puls am Leben. Kaum woanders als im Balash, der *Fruchtbaren Sichel*, wo der große Mhanadi regelmäßig über seine Ufer tritt, um seinen fruchtbaren Schlamm zurückzulassen, gedeihen die Früchte der Felder und Haine besser. Und dort, wo der Gadang seine lehmgelben Fluten mit den trägen Wassern des Mhanadi vereint, liegt das Dorf Samra.

Man ist den Anblick von Fremden auf der Durchreise hier freilich gewohnt, liegt Samra doch direkt an der Kreuzung vielfach bereister Straßen, die nach Mherwed und Rashdul im Süden, nach Fasar und Zorgan im Norden, nach Anchopal und Khunchom im Osten und nach Westen ins stark besiedelte Mhanadistan führen. Und doch bleibt man in dem ungewöhnlich kleinen Örtchen gern unter sich und nimmt Reisende nur dann freundlich auf, wenn sie ihre Absicht erklären, bald wieder abzureisen. So mancher Händler hat sich zwar längst mit den Eigenarten der Samraner abgefunden, fragt sich aber dennoch, wie es einem derart von Phex und Peraine gesegneten Ort so sehr an Wachstumswillen und Weltoffenheit mangeln kann.

Die Antwort auf diese Frage liegt zwar im Dunkel der Geschichte begraben, könnte jedoch wenige Meilen östlich des Dorfes unter Staub und Geröll wieder ans Licht geholt werden: in den Ruinen der einstigen Metropole Zhamorrah.

Die ferne Vergangenheit

So klein und unbedeutend Samra einem heutigen Betrachter erscheinen mag, so großartig und erhaben zeigte sich vor Tausenden von Jahren das mächtige Zhamorrah. Einst unter dem Namen *Zsaah'mr* eine große Stadt der krötenartigen Leviatanim, wurde es vor dreitausend Jahren vom legendären ur-tulamidischen König *Rashtul al'Sheik* während seines Feldzuges gegen die Echsenvölker erobert. In den Ruinen der geschleiften Echsenstadt konnte Rashtul so manches ihrer magischen Geheimnisse bergen, die niemals in die Hände der Warmblüter hätten fallen dürfen. So gelang es seinem Sohn und Nachfolger *Bastrabun ibn Rashtul* einige Jahrhunderte später, eines der größten Rituale der Geschichtsschreibung zu wirken, mit dem er den Krieg gegen die Echsenrassen auf einen Schlag beendete: einen magischen Schutzwall, der die kaltblütigen Echsenvölker für alle Zeiten aus den Ländern der Tulamiden fernhalten sollte – Bastrabuns Bann. Und auch wenn der Zauber längst nicht mehr erneuert wird, kann man immer noch mancherorts im aventurischen Süden Überreste des aufwendigen Rituals finden.

Einige Jahrzehnte nachdem die unmittelbare Bedrohung durch die Achaz gebannt worden war, errichtete eine Gruppe von Kophtanim, einem ur-tulamidischen Orden von Priestern und Magiern*, der sich vor allem der Dämonologie und der Chimärologie bediente, mithilfe des magischen Wissens, das von den Echsenvölkern erbeutet worden war, ein Großreich in den Tulamidenlanden. Die *Magiermogule vom Gadang* herrschten zwar vor allem von Fasar aus, errichteten aber auf den Ruinen beim Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi ihre zweite Hauptstadt Zhamorrah. Ihr gemeinsames Wappen war ein Skorpion, und nach ihm wurden auch die Schlachten benannt, die im 14. Jahrhundert vor Bosparans Fall letztlich zum Sturz der Magiermogule führten.

* Die Kophtanim machten keinen Unterschied zwischen magischem und karmalem Wirken, Göttern und Erzdämonen, Beschwörungsritualen und klerikalen Zeremonien.

In diesen sogenannten Skorpionkriegen führte der Sultan von Khunchom *Sulman al'Nassori* sein Heer gen Norden. Zu jener Zeit residierte in Zhamorrah der machtvollste aller Magiermogule, der sagemunwobene *Assarbad von Fasar*. Angesichts der Übermacht von Sulmans Heer traf er eine folgenschwere Entscheidung: Gemeinsam mit seinen Verbündeten beschwor er den *Großen Schwarm*, eine Armee dämonischer Chimärenwesen, der außer Kontrolle geriet und das komplette Sultanat Gorien verwüstete. So gelang es Sulman letztlich, Fasar einzunehmen und Zhamorrah dem Erdboden gleichzumachen. Bis heute haftet der beispiellose Schrecken jener Zeit den finsternen Ruinenfeldern an, und von all den Glücksrittern, die sich in das verfluchte Zhamorrah aufgemacht haben, um seine Geheimnisse zu ergründen, ist kaum einer je zurückgekehrt.

Die Bewohner Samras wissen sehr wohl um die fürchterlichen Ereignisse der Vergangenheit, und wer zu großes Interesse an den Ruinen zeigt, erregt damit oft mehr als nur Misstrauen. Denn wer weiß schon, nach welchem finsternen Geheimnis, das noch immer in den Ruinenfeldern von Zhamorrah schlummert, ein allzu neugieriger Geist trachtet?

Die jüngere Vergangenheit

Eine Bewohnerin des Dorfes Samra jedoch hat sich in den letzten Monaten recht häufig in den Ruinen aufgehalten, und das sogar völlig unbemerkt. Die magisch begabte Tänzerin *Sarjabani saba Chamza*, der selbst zu ihren besten Zeiten nie die Aufmerksamkeit zuteil



geworden ist, die ihr ihrer Ansicht nach zustand, ist bereits vor längerer Zeit einen Pakt mit der unabhängigen Erzdämonin Aphasmayra[•] eingegangen. Von ihrer katzenhaften Herrin hat Sarjabani die Fähigkeit erhalten, sich selbst in eine Katze zu verwandeln und mit ihrem Liebreiz die Menschen für sich einzunehmen. In dieser unauffälligen Gestalt erforschte sie die Ruinen von Zhamorraha. Dabei entdeckte sie eine alte Halle, welche die Kophtanim einst für ihre Dämonenbeschwörungen nutzten, und errichtete an jenem Ort, an dem noch immer die sphärenüberwindende Macht der ur-tulamischen Zauberer zu spüren ist, ihrer Erzdämonin ein Unheiligtum. Von Aphasmayra erhielt sie zudem das Wissen um ein *Magnum Opus* (siehe Seite 63), mit dessen Durchführung sie den Einfluss der Erzdämonin auf Dere nachhaltig stärken würde. Die uralte Ritualhalle eignete sich hervorragend für ein solches Unterfangen, und so

• Die Erzdämonin Aphasmayra wird mit Katzen assoziiert – sowohl mit der Verspieltheit und dem Verwöhntsein von Hauskatzen als auch mit der Grausamkeit und Gefährlichkeit von Raubkatzen. Ihre Beinamen lauten Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron’gu’mur, Geschmeidige Protektorin von U’Tarr und Bringerin des Verdorbenen Fleisches. Einen direkten Gegenspieler im zwölfgöttlichen Pantheon hat sie nicht, und tatsächlich scheint sie ganz eigene Ziele in der Dritten Sphäre zu verfolgen.

begann sie, die notwendigen Komponenten für ihren Plan zu sammeln.

Dabei kamen ihr die dunklen Gaben ihrer erzdämonischen Herrin sehr entgegen: Die zahlreichen Katzen Samras und Zhamorrahas gebrauchte sie als ihre Augen und Ohren, und in Katzengestalt konnte sie den Bewohnern Samras und so manchem Reisenden Impulse eingeben, die ihren Zwecken dienen sollten (siehe Seite 63). Derweil hielt sie jedoch sorgfältig das Bild einer aufrechten und freundlichen Angehörigen der Dorfgemeinschaft aufrecht.

Unter den Samranern erwählte sie den Söldner im

Ruhestand **Jedrech ben el’Zul** als ihren besonderen Verbündeten. Unterstützt von ihren dämonischen Fähigkeiten gelang es ihr, das ehemalige Mitglied der *Sandwölfe*, einer novadischen Söldnertruppe, zu verführen und zu ihrem willigen Werkzeug zu machen. Für den Fall, dass ihr Plan aufgedeckt würde, sollte der wehrhafte Jedrech außerdem ihr Beschützer sein. Denn diese Gefahr war durchaus nicht von der Hand zu weisen – gehörte zu den Katzen, die Samra ihr Zuhause nannten und die Sarjabani zu sich zu rufen und zu befragen pflegte, auch **Arkos**, der Vertrautenkater einer jungen Hexe.

Am Rande des Dorfes Samra lebte bis vor Kurzem die Schöne der Nacht **Mara ay Samra**, die sich vor Jahren aus der hohen Politik der Tulamidenlande in ihr Heimatdorf zurückgezogen hatte, von wo aus sie ihre berühmte Schönheitssalbe verkaufte. Vor einigen Monaten hat sie sich jedoch auf eine längere Reise begeben und nur ihre Schülerin zurückgelassen, die Katzenhexe **Halimyanis Sybiasuni**. Diese versucht nun in Abwesenheit ihrer Lehrmeisterin, in deren Fußstapfen zu treten und ihr Geschäft fortzuführen, fühlt sich von ihren Aufgaben jedoch noch immer überfordert. Sarjabani sieht in der jungen Hexe aufgrund ihrer magischen Fähigkeiten und ihrer einflussreichen Position im Dorf nichtsdestotrotz eine potenzielle Bedrohung ihrer Pläne. So ergreift sie vorbeugende Maßnahmen, um gezielt einen Konflikt zwischen der Hexe und den Bewohnern Samras zu schüren. Mit den Fähigkeiten aus ihrem Dämonenpakt vermag sie es, das Herz eines Menschen für einige Tage mit Selbstsucht und Eitelkeit zu erfüllen, was sie gezielt bei Halimyanis’ Kunden anwandte. Zugleich ließ sie Jedrech den Kater der Hexe, Arkos, entführen. Als Druckmittel gegen die junge Hexe wollte sie den Vertrauten jedoch nicht töten, sondern hält ihn seit ein paar Tagen in einem Käfig gefangen, der einige Meilen entfernt in einem verlassenen Häuschen auf dem Weg zu den Ruinen versteckt ist. Seither versorgt ihn der Söldner regelmäßig mit Futter und Wasser, um ihn am Leben zu halten.

• In den Landen der Tulamiden ist Bey ein niederer Adelstitel. Im Einflussbereich des Kalifats, wo auch Samra liegt, entspricht er etwa dem Rang eines mittelreichischen Barons.



den sie irrend mit den Salben und Tinkturen der Hexe in Verbindung brachten. Die Situation verselbstständigte sich – zu Sarjabanis heimlicher Befriedigung. Was folgte, waren Vorwürfe und Anschuldigungen, bald gingen auch offene Anfeindungen und Beleidigungen Hand in Hand. Während Halimyanis in ihren Nachbarn die Entführer ihres Vertrauten zu erkennen glaubte, war man im Dorf von den bösen Absichten der Hexe überzeugt.

○ Einzig der örtliche Bey  *Habib ben Harun*, der in der nahen Söldnerfestung Trutzmherwed residierte, scherte sich nicht um die Streitigkeiten in Samra. Er verlangte, dass diese Kleinlichkeiten ohne ihn beizulegen seien. Am lautesten von allen Samranern erhob  *Palmeya Selosunya* ihre Stimme gegen Halimyanis, ist sie doch fest – und zurecht – davon überzeugt, dass ihr Gatte Jedrech sie hintergeht. Da sie den untreuen Söldner des Öfteren in Gesellschaft einer Katze gesichtet hat, kurz bevor er sich wieder einmal heimlich davonstahl, liegt für Palmeya auf der Hand: Die Katzenhexe Halimyanis ist die Schuldige. Dass ihr Ehemann sich zu der ganzen Angelegenheit in betretenes Schweigen hüllt, stellt für sie nur einen weiteren Beweis dafür dar, dass Hexenwerk im Spiel sein muss. Das impulsive Wesen der jungen Hexe wiederum trägt wenig zu einer Entschärfung der Lage bei, denn auf wüste Beschimpfungen reagiert sie nicht selten mit Hexenflüchen, die zurückzunehmen sie nur auf Herausgabe ihres Vertrautenkaters hin bereit ist. So schaukelt sich der Konflikt im Dorfe Samra seit Tagen hoch, während die Dämonenpaktiererin vordergründig den Streit zu schlichten versucht, hinter ihrer Fassade jedoch hochzufrieden darauf wartet, dass ihre lang gehegten Pläne bald Früchte tragen. Und während die Stimmung in Samra beständig droht, in Lynchjustiz umzuschlagen, bedarf es eines tapferen Eingriffs von außen, um das Schlimmste zu verhindern.

Die nahe Zukunft

Um den in Samra schwelenden Konflikt einzudämmen, gibt es eine naheliegende Lösung: Der Vertraute Arkos muss gefunden werden. Mit dieser Bitte können sich sowohl Halimyanis als auch die mit Hexenflüchen belegten Dörfler an die Helden wenden, denn taucht der Kater wieder auf, enden auch die Flüche. Der erste Teil des Abenteuers befasst sich mit den Ermittlungen, welche die Helden in Samra anstellen können, um den vermissten Kater letztendlich in seinem Gefängnis östlich der Stadt aufzuspüren. Kaum befreit, gerät Arkos dann in den Bann von Sarjabanis Paktgeschenk *Katzen rufen* und führt seine Retter hinein in die unheimlichen Ruinenfelder von Zhamorrah.

Als Halimyanis das Verschwinden ihres Vertrauten bemerkte, hatten die Dörfler bereits den unvorteilhaften Wandel in der Persönlichkeit einiger ihrer Freunde und Familienmitglieder festgestellt,

Der Ort, an dem sich die Katzen auf Sarjabanis Ruf hin versammeln, ist ein gepflasterter Platz, der direkt oberhalb einer unterirdisch errichteten Beschwörungshalle der Kophtanim liegt. Um einen Zugang zu dem Bau zu öffnen, der noch immer eine unheilvolle Macht ausstrahlt, müssen die Helden eine Stele wiederherstellen, deren oberer Teil als Schutztalisman nach Samra gebracht worden ist.

Zurück im Dorf werden sie feststellen, dass Jedrech bei dem Versuch, eine Komponente für Sarjabanis Ritual aus Halimyanis' Haus zu stehlen, einem Verwandlungsfluch zum Opfer gefallen und anschließend weggelaufen ist, weshalb die Hexe mittlerweile unter Bewachung in der Söldnerfestung steht. Zu allem Überfluss hat sich auch noch der Dämon Qasaar, der *Schnurrende Verschlinger*, an die Fersen der Helden geheftet, um sie langsam in den Wahnsinn zu treiben. Während sie nach dem Verbleib von Jedrech, dem Rest der Stele und den wahren Hintergründen der Ereignisse in Samra forschen, leitet Sarjabanis in aller Ruhe die letzte Phase ihres Plans ein und beginnt mit den Vorbereitungen für ihr *Magnum Opus*.

Wenn Jedrech nach Ende des Fluchs im Morgengrauen zurückkehrt, löst er damit einen Aufruhr aus, denn nur allzu deutlich sind die Krallenspuren auf seinem Rücken zu erkennen. Seine Ehefrau Palmeya hält zurecht die Fingernägel einer Frau für die Ursache der Kratzer. Beschämt und gebrochen eröffnet er nun endlich die Wahrheit hinter Sarjabanis Machenschaften. Bald schon gehen Gerüchte über Dämonenbuhlerei um, Panik vor den finsternen Plänen der Tänzerin macht sich breit, und schnell stellt sich heraus, dass nur die Helden Sarjabanis rechtzeitig aufhalten können.

Mit dem Stelenstück, das sie mit etwas Recherche im Dorf finden können, im Gepäck machen sie sich auf den Rückweg in die Ruinen von Zhamorrah, wo sie den Eingang zu den unterirdischen Hallen der Kophtanim öffnen und sich durch die uralten Gänge mit ihren vergessenen Geheimnissen bis zu dem Unheiligtum der Aphasmayra durchschlagen. Dort ist Sarjabanis mit den Vorbereitungen zu ihrem *Magnum Opus* beschäftigt. Das Abenteuer gipfelt in einem aufreibenden Kampf gegen die Dämonenpaktiererin und die gehörnte Dämonin *Cha'Muyan*.

Zur Wahl der Helden

In Samra ist man allen Fremden gegenüber zunächst einmal misstrauisch, ganz unabhängig von Spezies und Kultur, auch wenn beispielsweise ein Ferkina sicher noch mit deutlich größerem Argwohn beäugt wird. Einige Helden könnten Ansätze zur Lösung der Probleme in Samra verfolgen wollen, die nur schwer mit der Entwicklung der Handlung vereinbar erscheinen – etwa magische oder karmale Maßnahmen gegen die Hexenflüche oder ein gewaltsames Vorgehen gegen Halimyanis. In einem solchen Fall kannst du beispielsweise den Hesindegeweihten Hexander als moralische Stimme oder den Verwalter Habib (siehe Seite 15) als Autorität auftreten lassen. Auch ist es möglich, dass sich Halimyanis in ihrer Verzweiflung vertrauensvoll an die

Neuankömmlinge wendet und um Hilfe bittet – in diesem Fall solltest du sie verstärkt als Sympathieträgerin darstellen.

Das Abenteuer ist für Helden der Erfahrungsstufe *kompetent* bis *meisterlich* konzipiert. Gesellschaftlich versierte Charaktere kommen vor allem im ersten Teil auf ihre Kosten, gegen Ende ist eine gewisse Kampfstärke gefragt. Vor allem Spieler und Helden mit einem Interesse an Entdeckungen und Geschichte eignen sich gut. Außerdem erhältst du an vielen Stellen Anregungen, wie

du deinen Helden fehlende Hinweise zuspiesen oder die Schwierigkeit nach ihren Fähigkeiten anpassen kannst. Nur schwer vereinbar mit dem Inhalt des Abenteuers dürften Heldengruppen sein, für die Gewalt stets das erste Mittel der Wahl zur Lösung von Problemen darstellt. Machtvoller Hellsichtmagie oder entsprechende Liturgien können investigative Teile der Handlung stark abkürzen, sollten am grundlegenden Ablauf des Abenteuers aber nichts ändern. Für die meisten Heldengruppen sollten sich solche Probleme jedoch nicht ergeben.

Die Akteure des Dramas

Die folgenden Personen nehmen im Abenteuer wichtige Rollen ein und kommen in mehreren bedeutsamen Szenen vor. Hintergründe und Hinweise zu ihrer Ausgestaltung sowie ihre Spielwerte sind darum an dieser Stelle zusammengetragen. So weißt du jederzeit, wo du nachschlagen kannst.

1 Sarjabani, die alternde Tänzerin

Profession: meisterliche Tänzerin, intuitive Zauberin

Kurzcharakteristik: 46 Jahre, schwarze Haare, grüne Augen; gepflegtes Äußeres, Körper einer Tänzerin, gutaussehend und reizvoll gekleidet; man sieht ihr jedoch an, dass sie ihre Jugend hinter sich gelassen hat

Motivation: Nach außen hin wahrt Sarjabani das Bild der leidenschaftlichen Tänzerin, die mit Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft stets um die Harmonie in der Dorfgemeinschaft Samras bemüht ist. Im Geheimen jedoch strebt sie danach, den Willen ihrer Paktherrin Aphasmayra zu erfüllen und mit einem unheilvollen *Magnum Opus* den Einfluss der Erzdämonin auf die Dritte Sphäre zu festigen.

Agenda: Zum Zeitpunkt des Abenteuers steckt Sarjabani mitten in den letzten Vorbereitungen für ihr *Magnum Opus*. Unter dem Deckmantel der Streitigkeiten im Dorf, die sie nach außen hin zwar bekämpft, unterschwellig aber noch weiter schürt, sammelt sie die finalen Bestandteile für ihr Vorhaben.

Funktion: Anfänglich eignet sich Sarjabani als potenzielle Sympathieträgerin und Ansprechpartnerin für die Helden. Später im Abenteuer kommt ihr niederhöllischer Plan ans Licht, und sie wird zur gefährlichen Gegenspielerin der Helden. Dann gilt es, ihre Pläne zu durchkreuzen, bevor es zu spät ist.

Hintergrund: In jungen Jahren wurde Sarjabanis magisches Talent erkannt und sie begann eine Ausbildung zur Sharisad, einer tulamidischen Tradition von Zaubertänzern. Sehr bald jedoch zeigte sich ein allzu starkes Verlangen nach Geltung und Anerkennung in der Schülerin, durch ihr Verhalten den anderen jungen Tänzerinnen gegenüber wurde sie untragbar, und ihre Ausbildung blieb unvollendet. Zu einer erfolgreichen Tänzerin reichte das Talent der jungen Frau dennoch, und am Hofe eines manchen Emirs brachte sie es alsbald zu Ansehen und Wohlstand,

indes verkümmerte ihr magisches Talent jedoch zu dem einer Magiedilettantin. Mittlerweile ist die einst schöne und verführerische Tänzerin etwas in die Jahre gekommen, und mit dem Schwinden von Applaus und Bewunderung, wie es naturgemäß mit einem steigenden Alter einhergeht, konnte sich Sarjabani niemals abfinden. Mit ihrer zunehmend verzweifelten Gier nach Anerkennung erregte sie die Aufmerksamkeit der Erzdämonin Aphasmayra. Mit dieser ging sie einen Pakt ein, um sich weiterhin ihrer alten Fähigkeiten zu versichern, ihr Publikum zu verführen und zu bezirzen. Seit der Zeit des Sternenfalls trachtet Aphasmayra nun danach, ihre zuvor eher schwach ausgeprägte Präsenz in der Dritten Sphäre auszubauen, und so gab sie Sarjabani, die sich zu Beginn des Abenteuers im 2. Kreis der Verdammnis (siehe Seite 62) befindet, das Vorhaben ein, das *Magnum Opus der Stadt der Katzen* vorzubereiten und zu wirken.

Darstellung: Als begabte Künstlerin hat Sarjabani Übung darin, die Rolle der wohlmeinenden *guten Seele* des Dorfes anzunehmen, während sie im Verborgenen ihre Pläne vorantreibt. Sie achtet genau darauf, in der Öffentlichkeit nicht mit dem ihr hörigen Söldnerveteranen Jedrech gesehen zu werden, und heizt die Konflikte im Dorf nur an, wenn sie glaubhaft Unwissen oder Ungeschick dafür geltend machen kann.

Besonderheiten: Als Dämonenmal[•] hat sie die Fähigkeit zu lächeln eingebüßt. Wann immer sie es versucht, schließt sie stattdessen genüsslich die Augen und gibt ein zufriedenes Brummen von sich, das einem Schnurren ähnelt. Zudem umschmeichelt sie ihre Gesprächspartner gerne mit sanften Berührungen der Hände.

• Seelenpaktierer erhalten nach dem Schluss ihres Paktes ein sogenanntes Dämonenmal, das mit jedem neuen Kreis der Verdammnis deutlicher wird und dazu dient, die Paktiererin als Dienerin ihrer Herrin zu kennzeichnen. Es ist ein Symbol für den Pakt und passend zum jeweiligen Erzdämon gestaltet. Häufig handelt es sich dabei um eine Veränderung des Körpers, aber auch andersartige Dämonenmale sind möglich.

Sarjabani saba Chamza

MU 13 KL 13 IN 14 CH 16

FF 12 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 29 AsP 23 KaP – INI 14+1W6

AW 8 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6+1

RW kurz

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

Schips: 3

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Große Zauberauswahl II^{AMA225}, Hohe Astralkraft III, Zauberer / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Aura verbergen, Fertigkeitsspezialisierung Tanzen (exotische Tänze), Tradition (Intuitive Zauberer), Zaubergehen

Sprachen/Schriften: Garethi III, Tulamidya III (Muttersprache), Ur-Tulamidya II / Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidya-Zeichen

Talente: Betören 14, Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 15, Kraftakt 4, Malen & Zeichnen 7, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 8, Tanzen 16, Verbergen 2, Willenskraft 13

Zaubertricks: Trocken

Zauber: Duplicatus 13, Hexenkrallen 12, Katzenaugen

○ 12, Krötensprung^{*} 14, Saturias Herrlichkeit 13

Paktgeschenke: Herrschaft über Dämonen I^{♦♦}, Katzen rufen, Magnum Opus I-II, Schmusekätzchen, Selbstsucht erzeugen I-II, Unheiligtum errichten (siehe Seite 64)

Kampfverhalten: Wird sie angegriffen, so bringt Sarjabani sich notfalls zunächst mit dem Paktgeschenk *Schmusekätzchen* oder dem Zauber KRÖTENSprung in Sicherheit. Eine offene Konfrontation geht sie nur ein, wenn sie machtvolle Unterstützung hat (siehe Seite 58).

Flucht: Für gewöhnlich ist es kein Kampf wert, dass Sarjabani dafür ihr Leben aufs Spiel setzt. Erst wenn es darum geht, ihr *Magnum Opus* zu Ende zu bringen, wird sie wie eine Wildkatze kämpfen und nicht fliehen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln: Als Seelenpaktiererin trägt Sarjabani den Makel des Verdammten^{AGÖ072} und zieht dadurch keinerlei Nutzen aus hilfreichen Liturgien.



Die Tradition (intuitive Zauberer) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition intuitiver Zauberer erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Intuitive Zauberer können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale), mit passenden Vorteilen bis zu 5. Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein intuitiver Zauberer einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Intuitive Zauberer können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Intuitive Zauberer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des intuitiven Zauberers aneignen.
- Intuitive Zauberer können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der jeweils üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Intuitive Zauberer verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen intuitive Zauberer Zaubererweiterungen erlernen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 50 Abenteurpunkte

• Sarjabani verfügt über die Zaubererweiterung *Weiter und höher I*^{AMA158}, mit der sie im Endkampf problemlos den Sprung auf den sicheren Balkon schafft (siehe 55). In ihrer Zeit als Tänzerin war sie für ihre gewagten Sprungeinlagen bekannt.

♦♦ Im Verlauf des Abenteuerfinals wird Sarjabani versuchen, in den nächsten Kreis der Verdammnis aufzusteigen, und sich dann das Paktgeschenk *Herrschaft über Dämonen II* aneignen.

1 Halimyanis, die junge Katzenhexe

Profession: kompetente Hexe (Schöne der Nacht)

Kurzcharakteristik: 19 Jahre, krause schwarze Haare, braune Augen; hochgewachsen und schmal, aber gutaussehend; temperamentvoll und manchmal etwas unbeherrscht

Motivation: Halimyanis hat Probleme, der ihr frisch zugefallenen Verantwortung als wichtige Ansprechpartnerin für die Samraner gerecht zu werden. Seit ihr Vertrautenkater Arkos verschwunden ist, verliert sie zusehends die Beherrschung über ihre Gefühlswelt. Ingeheim macht sie zwar die Dorfbewohner für Arkos' Verschwinden verantwortlich, sieht die Ursache für die Streitigkeiten in Samra jedoch in ihrem eigenen Versagen und ihrer Unzulänglichkeit.

Agenda: Der größte Wunsch der Katzenhexe ist es, ihren Vertrauten Arkos in Sicherheit zu wissen. Statt dabei diplomatisch vorzugehen, hat sie sich dazu entschlossen, die Dörfler, die sie für verantwortlich hält, mit Hexenflüchen zu belegen und so mit Gewalt die Herausgabe des Katers zu erwirken.

Funktion: Die Helden werden Halimyanis vermutlich zunächst als Antagonistin erleben, können sich ihr jedoch schnell annähern und sie als Verbündete gewinnen. Als Neuankömmlinge im Dorf sind sie über jeden Zweifel erhaben, etwas mit Arkos' Verschwinden zu tun zu haben.

Hintergrund: Halimyanis ist die Tochter einer südaventurischen Sklavin, die einst nach Fasar verschleppt und an einen der Erhabenen verkauft wurde. Nachdem sie schwanger wurde, floh ihre Mutter in den freien Teil Araniens und brachte schließlich Halimyanis zur Welt. Dort lebten beide in einfachen Verhältnissen als Diener einer Harani, bis die adlige Herrin schließlich zustimmte, das Kind, welches magisches Potenzial zeigte, in Ausbildung bei einer Hexe zu geben. So fand Halimyanis sich bald in der Obhut von 1 Mara ay Samra und ihrem Vertrauentier, dem Pardel Shiko, wieder. Die ehemalige aranische Großwesirin und Sultana von Gorien hatte zu Zeiten der oronischen Invasion überraschend ihre Ämter niedergelegt und war mit ihren beiden jüngsten Kindern nach Samra zurückgekehrt, über das sie als Beyrouni herrschte. Zur Verteidigung Araniens gegen die vorstoßenden Truppen aus dem Moghulat Oron wurde bald darauf die Besatzung der aranischen Festung bei Samra abgezogen, und der Sultan von Rashdul 1 Hasrabal ben Yakuban nutzte die Gunst der Stunde, Samra seinem wachsenden Reich einzuverleiben. Zwar unterstützte Mara zunächst die Widerstandsbestrebungen gegen Hasrabals Besatzer, war jedoch eigentlich so froh darüber, sich aus der hohen Politik zurückgezogen zu haben, dass sie schon bald ihren Alltag auf andere Angelegenheiten ausrichtete. So nahm sie stattdessen Halimyanis auf und konzentrierte sich darauf, ihre Schülerin sorgfältig auf die Rolle einer Schönen der Nacht in der tulamidischen Gesellschaft vorzubereiten. Dazu lehrte sie Halimyanis einige Zauber und Rezepte, mit denen sie sich dereinst

um die Bedürfnisse „ihres Dorfes“ kümmern sollte, allem voran auch die Zusammensetzung einer überaus potenten und haltbaren Schönheitssalbe, um welche die Katzenhexe immer wieder von Nah und Fern ersucht wurde. Außerdem stellte sie sicher, dass ihr Schützling auf ein ansehnliches Repertoire von Hexenflüchen zurückgreifen kann, um sich in der Welt zu behaupten.

Eines Tages jedoch nahm Mara unvermittelt Abschied von ihrer Schülerin, die sie nun für bereit hielt, ihren Platz in Samra auszufüllen, und begab sich gemeinsam mit ihren Kindern auf eine Reise, von der sie auch Monate später noch nicht zurückgekehrt war. Halimyanis, beileibe keine Unbekannte in Samra, mühte sich nach

• Vor Beginn des Abenteuers hat sich Halimyanis mit ihren Hexenflüchen magisch verausgabt und verfügt nur noch über 20 AsP.



Halimyanis Sybiasuni

MU 14 KL 12 IN 14 CH 15

FF 11 GE 13 KO 11 KK 12

LeP 27 AsP 40• KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Schips: 3

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberer / Keine Flugsalbe, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Sofortiger Fluch, Tradition (Hexen)

Sprachen/Schriften: Garethi III, Tulamidya III (Muttersprache) / Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen

Talente: Betören 10, Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 5

Zaubertricks: Duft

Zauber & Magische Handlungen: Balsam Salabunde 10, Bannbaladin 10, Fellwechsel 10, Große Gier 10, Hexenkrallen 10, Motoricus 10, Odem Arcanum 10, Pech an den Hals wünschen 10, Satuarias Herrlichkeit 10, Schlafrauben 10, Warzen sprießen 10, Zunge lähmen 10

Kesselzauber: Schönheitssalbe

Kampfverhalten: Halimyanis wird einem Kampf nach Möglichkeit eher aus dem Weg gehen. Attacken wehrt sie mit Vorliebe ab, indem sie ihren Angreifer mittels FELLWECHSEL in ein Tier verwandelt. Nur wenn sie wirklich wütend wird, stürzt sie sich mit ihren HEXENKRALLEN auf einen Gegner.

Flucht: Zwar setzt Halimyanis eher darauf, ihren Gegner zur Flucht zu bewegen, doch wenn dies scheitert, scheut sie sich auch nicht davor, selbst das Weite zu suchen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Kräften, die Wünsche zu erfüllen, mit denen die Menschen nun plötzlich an sie herantraten. Wie sehr es sie überforderte und wie erschrocken und traurig sie darüber war, auf diese Weise alleingelassen worden zu sein, wollte sie weder sich selbst noch den Hilfesuchenden eingestehen, die Tag für Tag an die Tür des Hauses klopfen. Einzig die Gesellschaft ihres Vertrautenkaters Arkos bewahrte Halimyanis davor, sich der Verzweiflung hinzugeben.

Darstellung: Halimyanis wahrt nach außen hin gerne die Fassade der kühlen, kompetenten Schönen der Nacht. In Momenten emotionaler Belastung kommt gelegentlich ihre Impulsivität zum Vorschein und straft den beherrschten Eindruck mit ausholenden Gesten und lauten Worten Lügen.

Schönheitssalbe



Wirkung: Die Hexe kann eine Salbe brauen, die bei Kulturschaffenden die Stufe ihrer Schönheit um 1 erhöht (Personen mit dem Nachteil *Hässlich I* werden durchschnittlich aussehend, durchschnittlich aussehende Personen erhalten *Gutaussehend I* usw.). Die Hexe kann die Sal-

be auch auf sich selbst anwenden.

Die Wirkung hält 6 Stunden an. Eine Person mit dem Vorteil *Gutaussehend II* kann nicht weiter von der Salbe profitieren.

Voraussetzungen: keine

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Verwandlung

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sofortiger Fluch

Nicht immer will die Hexe warten, bis 24 Stunden vorbei sind, damit ein Fluch wirkt. Durch diese Sonderfertigkeit kann sie Flüche sofort wirksam werden lassen.

Regel: Mit Einsatz dieser Sonderfertigkeit können Flüche sofort ausgelöst werden, wodurch die Hexe nicht 24 Stunden warten muss (siehe **Regelwerk** Seite 281).

Voraussetzungen: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Fellwechsel

Probe: MU/IN/KO (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Das Opfer dieses Fluchs wird für die Wirkungsdauer in ein Tier oder eine Pflanze der Größenkategorie klein oder winzig verwandelt. Es behält einen kleinen Teil seiner geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen, übernimmt jedoch die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt. Das verwandelte Tier oder die Pflanze besitzt keine magischen oder übernatürlichen Fähigkeiten oder Eigenschaften, überträgt keine Krankheiten und ist nicht giftig. Ausrüstung und Kleidung werden nicht mitverwandelt. Verwandelte können sich nach dem Ende der Wirkungsdauer bruchstückhaft an die Zeit als Tier oder Pflanze erinnern.

AsP-Kosten: 14 AsP

Wirkungsdauer: QS x 3 Tage

Merkmal: Verwandlung

• Dieser Hexenfluch war innerhalb der Schwesternschaften einst deutlich weiter verbreitet als heute. Er wurde vor allem zur Bestrafung ungehorsamer Hexenschülerinnen eingesetzt. Einige Forscher mutmaßen, dass er einst von Gildenmagiern aufgegriffen und zu ihrem **SALANDER** weiterentwickelt wurde und dass die Hexen seinen Einsatz aus Trotz eingestellt haben könnten

Der Weg ins Abenteuer

Damit du für deine Spielgruppe einen Einstieg in die Geschichte um Sarjabani und Halimyanis finden kannst, genügt es an und für sich, dass die Helden Samra einen Besuch abstatten. Mit seiner zentralen Lage an wichtigen Verkehrswegen der Tulamidenlande ist das Dorf ohnehin Zwischenstation auf so mancher Reise. Nachfolgend erhältst du einige Anreize, um deiner Gruppe eine Reise nach Samra schmackhaft zu machen. Die beschriebenen Ausgangsorte, Auftraggeber, Gegenstände und Hintergründe kannst du nach Belieben ausgestalten oder so austauschen, dass sie zu deiner Spielrunde passen.

Altertumsforschung

Etwa zeitgleich mit den Helden wird der Hesindegeweihte **Hexander Ponziani von Kuslik** (siehe Seite 20) in

Samra eintreffen. Der horasische Geweihte hat die Erforschung alter Kulte jenseits des Zwölfgötterglaubens zu seinem Steckenpferd erklärt und hofft, wertvolle Erkenntnisse über die ur-tulamidische Hochkultur zur Zeit der Magiermogule zu erlangen. Dazu möchte er sich in die Ruinen von Zhamorrah wagen, wird jedoch erst sorgfältig all die Fundstücke analysieren, die es in Samra zu entdecken gibt. Hexander ist sich der Gefährlichkeit der Ruinenfelder bewusst, sodass es durchaus denkbar ist, dass er die Helden als Geleitschutz und zur Unterstützung seines Forschungsvorhabens angeworben hat. Bei seinen Nachforschungen in Samra stößt er jedoch schnell auf Widerstand seitens der misstrauischen Bevölkerung. Er hofft aber, das Vertrauen und die Unterstützung der Samraner zu gewinnen, wenn

er dabei hilft, die offenkundigen Konflikte im Dorf zu lösen – oder vielmehr, wenn die Helden dabei helfen, während er selbst sich bereits in die Untersuchung der architektonischen Besonderheiten Samras stürzt.

Familienerbstück

Die Helden werden von **Tabira Yalisuni**, einer Khunchomer Kurtisane, angeworben, von dem wohlhabenden Geldverleiher **Ezmed al'Chadid** in Samra eine Halskette zurückzukaufen, die einst ihrer Mutter gehört hatte und die sie auf einer Reise durch Samra verpfänden musste.



Ezmed ist jedoch zurzeit von Sarjabanis Paktgeschenk **Selbstsucht** erzeugen betroffen und weigert sich, die Auslösesumme zu akzeptieren. Wenn der vermeintliche Hexenfluch gebrochen wird, zeigt der Pfandleiher sich womöglich kooperativer.

Diebesgut

In Fasar sind die Helden dem Dieb **Fekesh Zorgahani** begegnet, der ihnen eine wertvolle Information verkauft hat: Nach einem erfolgreichen Einbruch in den Palast eines Erhabenen, den er mit seiner Partnerin **Rimaya saba Samra** beging, haute diese ihn übers Ohr und schaffte die Beute – ein ungemein wertvolles Teeservice aus Porzellan, das dem Tee auf magische Weise eine einzigartige Würze verleiht – in ihren Heimatort Samra, um Gras über die Sache wachsen zu lassen. Ob die Helden nun das Gestohlene für sich behalten, gewinnbringend versetzen oder zu seinem ehemaligen Besitzer zurückbringen wollen – wenn sie in Samra ankommen, finden sie dort Rimaya vor, die unter Halimyanis' Fluch **PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN** leidet. Eine der gestohlenen Tassen hat sie bereits versehentlich zerbrochen, und seitdem traut sie sich nicht, die Beute aus ihrem sicheren Versteck zu holen. Wenn die Helden den Fluch von ihr nehmen, könnte sie sich dazu überreden lassen, das Diebesgut mit ihnen zu teilen.



Letzte Worte

Die novadische Teemeisterin **Delia bint el'Buchâre** in Mherwed ist verzweifelt. Ihr Vater **Wahib ben Wadi**, ein Angehöriger der *Sandwölfe*, mit dem sie sich wegen ihrer Berufswahl überworfen hatte, hat vor kurzem bei einem Überfall der Ferkinas auf eine Wareneskorte durch das Khoramgebirge sein Leben gelassen. Sie wünscht sich nichts mehr, als zu erfahren, ob ihr Vater ihr ihren Lebenswandel je verziehen hat. Darum hofft sie darauf, dass seine Gefährtin

in den Reihen der *Sandwölfe*, die Achmad'sunni **Umra al'Kira**, in deren Armen er starb, etwas zu berichten hat, das ihren Kummer lindern könnte. Mittlerweile ist die Söldnerin in der Feste Trutzmherwed bei Samra stationiert, und Delia bittet die Gruppe von Helden in ihrem Teehaus darum, sie nach den letzten Worten ihres Vaters zu fragen. Bei ihrem Eintreffen in Samra werden die Helden jedoch Zeuge, wie Umra, die besonders lautstark gegen Halimyanis wettet, von ihr mit dem Fluch **ZUNGE LÄHMEN** belegt wird. Der schnellste Weg, an den Bericht der nicht des Schreibens mächtigen Söldnerin zu gelangen, besteht nun darin, die Bedingungen der Hexe zu erfüllen und den Fluch zu brechen.

Eitelkeiten

Der Herbergsvater des einzigen Gasthofs in Samra **Makash ben Gadul** wurde ein Opfer des Hexenfluchs **WARZEN SPRIESSEN**. Der eitle Mann ist davon überzeugt, seine Entstellung sei eine Katastrophe fürs Geschäft, und wird den durchreisenden (oder aus anderen Gründen in Samra weilenden) Helden gutes Gold bieten, wenn sie eine Rücknahme des Fluchs erwirken.

• In der vom Glauben an Rastullah und seine 99 Gesetze geprägten Gesellschaft der Novadis sind Frauen den Männern grundsätzlich untergeordnet. Ausgenommen hiervon ist nur eine sogenannte *Achmad'sunni*, eine „Tochter der Rache“. Dabei handelt es sich meist um Frauen, denen es gelungen ist, eine Bluttat an ihrer Familie zu sühnen, und die damit bewiesen haben, dass sie sich im Leben behaupten können. Auf diese Weise kann auch eine Frau von der novadischen Männerschaft als gleichwertig akzeptiert werden.



KATZENHAFTE NEUGIER

»Mach zu, Suschka, treib de Ochsen zur Eil' an! Der Tach is noch jung, und vielleicht erreichen mer Borbra ja vorm Dunkel. Was sagste, wieso mer nich einfach in Samra haltmachen? Seltsames Volk hat's da, und ma fühlt sich nich willkommen. Da bleib ich sogar lieber in dem Dorf, wo der Vielfach Verfluchte hergekommen is.«
—Jankow Bornski, bornischer Fernhändler auf dem Weg nach Rashdul

Samra ist ein kleines Dorf am Zusammenfluss von Gading und Mhanadi, in dem vor allem Bauern und Hirten leben. Einige seiner Bewohner bestreiten ihren Lebensunterhalt, indem sie Dienstleistungen für Reisende bereitstellen, doch abgesehen davon bleibt man lieber unter sich. Eine auffällige Brücke führt hier über den Gading, und an den Ufern des Mhanadi, wo dieser zweimal jährlich fruchtbaren Schlamm ablagert, unterhalten die Samraner üppige Felder mit Weizen, Hirse, Kichererbsen und Linsen sowie einige Obsthaine. Die nahegelegene Festung Trutzmherwed beherbergt eine Einheit der *Sandwölfe*, eines novadischen Söldnertrupps in den Diensten des Sultans von Rashdul, in dessen Namen sie Weg- und Brückenzölle erheben. Große steinerne Bauten mit mehr als zwei Stockwerken sucht man in Samra vergebens. Die Bevölkerung hier hat sich recht praktisch mit einer schlichten Lebensweise arrangiert. Die Häuser, Hütten und Katen werden aus allem zusammengezimmert, was gerade zur Hand ist, und bestehen teils aus Holz und Naturstein, aber auch Bruchstücke von Mauern und Säulen aus dem Umkreis der nahegelegenen Ruinenfelder wurden als Baumaterial wiederverwendet. Gepflasterte Wege gibt es nicht, und auch die bedeutende Handelsstraße, die sich von Norden nach Süden mitten durch das Dorf zieht, wurde im Laufe von Jahrtausenden nur von Füßen, Hufen und Karrenrädern geformt.

Samra im Überblick

Einwohner: 250, dazu fast 200 novadische Söldner in der Festung

Herrschaft: Bey Habib ben Harun, eingesetzt von Sultan Hasrabal ben Yakuban

Tempel: Peraine, Schrein des Bastrabun und des Rastullah in der Festung

Handel und Gewerbe: Knotenpunkt für wichtige Handelswege; Anbau vor allem von Granatäpfeln, Hirse, Kichererbsen, Linsen, Pomeranzen und Weizen; Schaf- und Rinderzucht

Gasthäuser: Herberge Des Altherwürdigen Mund (Q4/P5/S20), Schänke Karawanserei (Q2/P2)

Besonderheiten: Ruinenfelder von Zhamorrah etwa vier Meilen östlich



Das Dorf Samra

Eine eigenartige Atmosphäre herrscht im Dörfchen Samra vor. Zwar ist man Fremden gegenüber zunächst einmal nicht abgeneigt, Reisende werden gastlich aufgenommen und man achtet die Gebote Phexens in Geschäftsbeziehungen. Wenn sich jedoch ein Außenstehender anschickt, sich in die Belange der Dorfgemeinschaft einzumischen, stößt er schnell auf Widerstand. Probleme löst man gern allein, und auch die novadischen Besatzer der Söldnerfestung werden kaum als zum Dorf zugehörig empfunden. Umso verwunderlicher ist, dass so mancher Söldner aus Trutzmherwed, der in den Ruhestand eintritt, sich anschließend in Samra niederlässt – und das gilt nicht nur für die novadischen *Sandwölfe*, sondern auch für Angehörige der *Fürstlich Gorisch Berittenen Schützen*, eine dem Maharanyat Aranien zugehörige Söldnereinheit, die hier zuvor stationiert war. Es ist fast so, als übe Samra eine eigenartige, sich langsam aufbauende Anziehungskraft aus, der man sich nur noch schwer entziehen kann. Und wer erst einmal einige Jahre in dem Dorf verbracht hat, dessen Loyalität gilt bald zuallererst der Dorfgemeinschaft.

Ein weiteres Reizthema für die Samraner sind fraglos die Ruinen von Zhamorrah. Man sieht es gar nicht gerne, wenn Außenstehende in der Vergangenheit wühlen, die immerhin aus guten Gründen in Trümmern liegt. Über den Fluch, der über der zerstörten Stadt liegt, weiß man viel zu berichten, aber mit Fremden werden solche Geschichten selten geteilt.

Die ablehnende Haltung der Dörfler gegenüber fremder Einmischung in ihre Belange hat in den letzten Tagen jedoch Risse bekommen. Zu verfahren ist der Konflikt zwischen den Bewohnern und ihrer Hexe, und ein vermittelnder Eingriff von außen erscheint so manchem fluchbelasteten Samraner inzwischen als keine allzu schlechte Idee.

Tulamidische Geschlechterrollen

In weiten Teilen Aventuriens herrscht eine völlige Gleichberichtigung der Geschlechter vor. Gerade in der Region um die Wüste Gor jedoch hat sich aus den wenigen Ausnahmen von dieser Regel ein interessantes Spannungsfeld gebildet. In Aranien besteht traditionell ein Matriarchat, in dem nur selten Männer wichtige öffentliche Ämter bekleiden. Auf der anderen Seite ist unter den Novadis, die seit einiger Zeit Gebiete besetzen, die einst zu Aranien gehörten, ein mehr oder minder strenges Patriarchat verbreitet. In Samra werden diese wichtigen kulturellen Unterschiede meist einfach ignoriert, doch an den grundlegend unterschiedlichen Ansichten seiner Bewohner ändert dies nichts, und in Zeiten von Zwist und Hader bricht sich auch dieser schwelende Konflikt möglicherweise wieder Bahn.

Beschreibung des Dorfes

Eine Karte von Samra findest du im vorderen Umschlag dieses Heftes, nachfolgend sind die wichtigsten Schauplätze des Ortes beschrieben.

Im Zentrum des Dorfes steht ein bescheidener **Peraintempel (T01)**, dessen Priesterin ♀ *Selima umm'el Azizel* (Anfang 40, langes schwarzes Haar; ruhige Ausstrahlung, meist in sich gekehrt; Götter & Kulte 10 (12/12/13), Willenskraft 8 (14/14/13), SK 2) sich vornehmlich um die Belange der Bauern und Hirten kümmert. Ihre Fähigkeiten als Gärtnerin, die sie mit einigen sorgsam umhегten Kletterrosen an den Mauern des Tempels präsentiert, stellen ihre Kenntnisse in der Heilkunst in den Schatten. In der Herberge **Des Altherrwürdigen Mund (G01)** (Q4/P5/S20) versteht sich Herbergsvater ♀ *Makash ben Gadul* (Anfang 50, pomadiertes graues Haar, altbackene Kleidung; eitel und geschäftsorientiert; Handel 11 (12/12/11), Willenskraft 9 (13/12/11), SK 1) darauf, wohlhabenden Händlern eine Unterkunft zu bieten, für die sie bereitwillig einen Teil ihres Gewinns ausgeben. Weniger gut betuchten Reisenden bleibt oft nichts anderes übrig, als es sich in den Stallungen der ehemaligen Karawanserei bequem zu machen, welche die Wirtin ♀ *Rastafani saba Djafar* (Ende 30, dicker dunkelbrauner Zopf, Sommersprossen, hat Angst vor Tieren; Handel 10 (12/12/13), Willenskraft 8 (12/12/13), SK 1) der passend benannten Schänke **Karawanserei (G02)** (Q2/P2/S-) von ihrem Onkel geerbt hat und zunehmend verkommen lässt. Eine Übernachtung im muffigen Stroh bleibt kostenlos.

Wer in Samra einfache Werkzeuge oder andere Alltagsgegenstände erstehen möchte, findet einen **Gemischtwarenladen (01)** vor, einen augenscheinlich bunten und chaotischen Ort, der mit allem möglichen Krimskrams vollgestopft ist. Sein Betreiber ♀ *Nabur Farukandi* (Ende 30, braune Haare, allen Fremden außer zwölfgöttlichen Geweihten gegenüber misstrauisch, leicht fahrig und nervös; Handel (Feilschen) 12 (11/13/15), Willenskraft 8 (13/13/15), SK 1) ist vor Jahren aus dem Moghulat Oron geflohen und hat hier einen Handelsposten aufgebaut. In seinem Sortiment führt Nabur auch Tierfutter und Reisebedarf. Seine Waren ersteht er meist von durchreisenden Händlern, und in seinem bescheidenen Laden stellt er stolz einen ur-tulamidischen Schutztalisman in Form der Statuette eines Löwen aus, den er um keinen Preis je verkaufen würde.

Möchte ein Reisender jedoch die Dienste eines Grob-, Waffen- oder Hufschmieds in Anspruch nehmen, so kann er sein Glück in der **Söldnerfestung Trutzmherwed (02)** versuchen. Mit den fast zweihundert Söldnern aus den Reihen der *Sandwölfe*, die hier stationiert sind, stellt sie fast eine eigene Siedlung neben Samra dar. Söldner und Dörfler hegen füreinander jedoch wenig Zuneigung. Während sich unter den Samranern der Widerwille gegen die plötzlich aufgezwungene Fremdherrschaft durch die Truppen des Sultans von Rashdul



nie so recht gelegt hat, halten viele der abergläubischen Novadis in der Festung die Dörfler für unheimliche Eigenbrötler. Der von Sultan Hasrabal eingesetzte Verwalter **▲ Habib ben Harun** (Anfang 40, kahlrasierter Schädel, aber eindrucksvoller dunkler Bart, buschige Augenbrauen; bärbeißig und hartherzig; Willenskraft 12 (14/13/10), SK 1) legt ebenfalls deutlich größere Sorgfalt bei den Angelegenheiten der Söldnerschaft zutage und überlässt das Dorf am liebsten sich selbst. Dass die ehemalige Beyrouni des Ortes, Halimyanis' Hexenmutter Mara, sich nicht

mehr in Samra aufhält, stellt eine große Erleichterung für ihn dar, und er verbucht es als Sieg. Seither beansprucht er den Titel des *Bey von Samra*.

Im Bannersaal der Söldnerfestung wird in einem Schrein eine mumifizierte Hand ausgestellt, die angeblich von den Überresten des legendären Magiers Bastrabun ibn Rashtul stammt. Seit die *Sandwölfe* die Festung besetzen, wurde der Schrein nun auch zu einer Gebetsstätte für Rastullah umfunktioniert.

Das **Gehöft (A01)**, wie das Heim von Mara ay Samra und Halimyanis im Dorf genannt wird, liegt ein Stück nördlich der Siedlung und ist tatsächlich ein recht ansehnliches und ordentlich gepflegtes Haus. Ein ausgetretener Pfad zeugt von den Stiefeln zahlreicher Kunden und Bittsteller, die sich hier bei Mara eingefunden haben – meist, um sie um ein wenig ihrer berühmten Schönheitssalbe zu ersuchen. Auch nach Maras Fortgang nahm der Besucherstrom nicht ab, und Halimyanis hatte bald ihre liebe Not, die Bedürfnisse ihrer Klienten zu erfüllen. Viele der Vorwürfe, welche die Samraner in letzter Zeit gegen sie erheben, nimmt sie sich tatsächlich sehr zu Herzen. Hat sie bei der Rezeptur der Schönheitssalbe womöglich doch einen Fehler gemacht, der nun zu den Nebenwirkungen führt, wie sie die Dörfler schildern?

Hart treffen sie jedoch die Vorwürfe von **▲ Palmeya Selosunya** (Ende 40, dunkle Haare, selbstbewusstes Auftreten; hat dank des Hexenfluchs SCHLAF RAUBEN nächtelang nicht geschlafen, entsprechend reizbar; Willenskraft 6 (13/12/12), SK 1), wonach Halimyanis ihren Ehemann, den Söldnerveteranen **▲ Jedrech ben el'Zul** (siehe Seite 18), verführt haben soll. Das **Haus des Söldners (A02)** und seiner Angetrauten befindet sich am Nordrand des Dorfes. Die Hexe bereut zwar den Fluch, den sie der armen Palmeya angehängt hat, fürchtet aber um ihre Glaubwürdigkeit und den Respekt vor ihren Kräften als Hexe, sollte sie ihn einfach aufheben.

Die heimliche Dämonenpaktiererin Sarjabani erweckt den Anschein, sich um die Harmonie im Dorf zu sorgen und zwischen der jungen Hexe und ihren Anklägern vermitteln zu wollen. Wenn später Verdacht auf

die gescheiterte Sharisad fällt, können die Helden das **Haus der Tänzerin (A03)** im Westen Samras durchsuchen und dabei Beweise für ihre Machenschaften finden (siehe Seite 39).

Die Suche nach dem Vertrauten **▲ Arkos** (9 Jahre, neugieriger Kater, schwarzes Schildpattmuster mit rotbraunen Flecken um Augen, Beine und Schwanz) wird in Samra selbst ergebnislos bleiben, denn **Arkos' Gefängnis** befindet sich in einer kleinen Lehmhütte in den Hügeln östlich des Dorfes. Die Hütte war einst eine Unterkunft für mutige Schafhirten, die ihre Tiere mit Billigung des aranischen Befehlshabers der Festung Trutzmherwed in der Umgebung der Ruinenfelder weiden ließen. Seit die Feste und das Dorf unter novadischer Herrschaft stehen, haben Hasrabals Söldner diese Art der Nutzung der Ruinen unter Strafe gestellt. Das verlassene Häuschen ist in einer Senke unterhalb eines Hügels verborgen, der in Samra als *Assarbad's Feldherrenhügel* bekannt ist. Seinen Kamm zierte einst eine Kanope, die mit Bastrabuns Bann in Verbindung stand, doch das große, tönernerne Gefäß ist längst zerbrochen und seine Scherben sind nun auf dem Hügel verstreut und von Steppengras überwuchert.

Weitere Einwohner Samras

Nachfolgend sind einige weitere Bewohner des Dorfes und der Söldnerfestung aufgelistet, die du bei Bedarf auftreten und mit den Helden interagieren lassen kannst. Viele von ihnen eignen sich auch, um einen Einstieg ins Abenteuer und einen Grund für einen Besuch der Helden in Samra zu konstruieren (siehe Seite 11).

- ☛ Die Dorfälteste **▲ Afra Ishmasunni** (Anfang 80, brillante Bäuerin, weißes Haar, das sie gern kunstvoll geflochten trägt; Willenskraft 13 (14/14/14), SK 1) ist mit den Jahren leicht senil geworden und schwadroniert gern mit brüchiger Stimme über die „gute alte Zeit“. Sie glaubt, das Dorf stehe noch unter aranischer Herrschaft.
- ☛ Obwohl **▲ Bakri ben Rasha** (17 Jahre, erfahrener Bauer, wilde schwarze Haare, prominente Zahnücke; Willenskraft 5 (12/10/12), SK 0) immer mehr Aufgaben in den Granatapfelhainen seiner Eltern übernimmt, will er eigentlich viel lieber die Welt entdecken. Fremden und Durchreisenden gegenüber verhält er sich für einen Samraner außergewöhnlich offen und interessiert, er gibt sich weltgewandt und macht sich damit gerne mal lächerlich.
- ☛ Der Pfandleiher **▲ Ezmed al'Chadid** (Ende 40, kompetenter Geldverleiher, dunkelbraunes Haar mit Halbglätze, verschlossenes Gesicht; Handel 12 (13/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) gilt ohnehin als eher geschäftstüchtig als leutselig, und dank der Wirkung von Sarjabanis Paktgeschenk *Selbstsucht erzeugen* hat sich dieser Umstand jüngst nur noch verschlimmert. Er bewohnt ein für Samras Verhältnisse großes Haus, das mit den unterschiedlichsten verpfändeten Objekten vollgestopft ist.

- ❖ **❗ Farak ibn Rohalmid** (Ende 70, meisterlicher Bauer, graue Haarreste, geht am Stock; tiefe Falten, schmaler Mund, hat kaum noch Zähne; Willenskraft 11 (14/11/11), SK 2) kann seit einigen Jahren seine Feldarbeit nicht mehr ausüben und konzentriert sich seither darauf, die Leistung der anderen Bauern schlechztureden.
- ❖ Die junge Tochter eines niederen mittelreichischen Adligen, der vor seiner Vergangenheit geflohen ist, lebt unter dem Namen **❗ Gerone Wolltochter** (Anfang 30, erfahrene Schäferin, blond und braungebrannt; Willenskraft 11 (14/13/12), SK 2) in Samra und hütet Schafe in den Hügeln rund um das Dorf. Ihren Mädchenraum, dass ein Ritter aus dem Norden vorbeikommt und sie mitnimmt, hat sie nie ganz abgelegt.
- ❖ Ebenfalls in ihrem Heimatdorf weilt **❗ Rimaya saba Samra** (Mitte 20, meisterliche Einbrecherin und Diebin, langes dunkelblondes Haar, das stets pragmatisch zurückgebunden ist; Taschendiebstahl 12 (14/13/14), Willenskraft 8 (14/13/13), SK 2). Mit dem einnehmenden und zahnreichen Lächeln ihres Pferdegebisses und ihrer sprunghaften und charmannten Art, die um keine Ausrede verlegen ist, hat sie es geschafft, dass niemand in Samra es ihr übel nimmt, das Dorf einst zugunsten von Fasar verlassen zu haben. Sie kommt häufig im Haus ihres altersschwachen Großonkels unter, wenn ihr die großen Städte zu heiß werden, und ist zur Zeit von Halimyanis' Fluch PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN betroffen.
- ❖ In der Söldnerfestung lebt und arbeitet **❗ Omar el'Fenneq** (Ende 40, kompetenter Waffen- und

Grobschmied der *Sandwölfe*, dunkelbrauner Bürstenschnitt, sein linker Arm ist deutlich muskulöser als der rechte; Handel 7 (11/12/11), Metallbearbeitung 12 (13/14/15), Willenskraft 7 (11/12/11), SK 1), der sich häufig nach Samra begibt, um von dem Gemischtwarenhändler Nabur Werkzeuge und Materialien für seine Schmiede zu beziehen.

- ❖ **❗ Selrik ben Nabrik** (Ende 30, kompetenter Bauer, kahlgeschoren, sonnengebräunt, muskelbepackt) ist ein ehemaliger Söldner, der sich in Samra angesiedelt hat und sich eine neue Existenz aufbauen möchte. Er wird von den Einheimischen allmählich akzeptiert und von mehreren alleinstehenden Dörf-
lerinnen und Dörflern umgarnt.
- ❖ **❗ Umra al'Kira** (Anfang 30, meisterliche Söldnerin, kurzes sandfarbenes Haar, buschige Augenbrauen, sieht stets ein wenig gereizt aus, obwohl sie eigentlich sehr freundlich ist; Kriegskunst 12 (14/12/13), Willenskraft 10 (14/12/12), SK 2) wird als „Tochter der Rache“ in der Gesellschaft der Novadis rechtlich wie ein Mann behandelt. Die Vollwaise spricht nicht über die Umstände, unter denen ihre Familie zu Tode gekommen ist und die sie zum Aufnehmen der Blutrache gebracht haben. Die *Sandwölfin* verbringt häufig Zeit im Dorf, wenn ihr die vielen Männer in der Festung zu viel werden.
- ❖ Die junge Urenkelin der Dorfältesten heißt **❗ Zula saba Chani** (11 Jahre, Bauerntochter, langes, ungekämmtes Haar mit einem markanten Rotstich; Willenskraft 3 (11/10/11), SK 0) und gilt im Dorf als neugieriger Wildfang, der stets eine Frage auf den Lippen hat.

Die Tänzerin

Bei der Ankunft der Helden im Dörfchen Samra finden sie einen Pulk von Menschen im Zentrum des Dorfes vor, die sich gegenseitig zu beschimpfen scheinen. Die aufgeheizte Stimmung in der Bevölkerung sollte in dieser Szene deutlich werden, ebenso sollten einige Meisterpersonen vorgestellt oder zumindest kurz angesprochen werden.

deutet mit wilden Gesten auf sein Gesicht, das eine große Warze ziert, eine eindeutig übernachtigte Frau mit hängenden Schultern herrscht ein junges Mädchen an, das von einem zum anderen läuft und fragend an Rücken und Gewändern zupft. Das Zentrum der Aufmerksamkeit jedoch ist eine junge, hochgewachsene Frau mit wilden Locken, deren schrille Stimme sich unverständlich in die allgemeine Aufregung mischt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dorf Samra macht trotz seiner nicht ganz unbedeutenden Lage keinen sehr bemerkenswerten Eindruck auf euch. Hier, wo sich zwei majestätische Flüsse vereinen, gibt es nicht viel mehr als ein paar schlammverkrustete Felder und eine überschaubare Anzahl von Hütten und kleinen Häusern, die größtenteils achtlos zusammengezimmert wirken. Auf einer Fläche, die in dieser Gegend der Welt wohl als Dorfplatz gelten muss, haben sich ein Dutzend Leute versammelt, die erhitzt aufeinander einreden. Einige Bauern schwenken drohend ihre Werkzeuge, ein wohlhabend wirkender Dörf-
ler in einem altmodischen Gewand

Wenn die Helden sich dem Aufruhr nähern und seine Hintergründe aufzudecken suchen, kannst du sie mit einigen der Vorwürfe konfrontieren, welche die Samaraner der jungen Hexe Halimyanis machen (siehe Seite 22). Opfer ihrer Flüche klagen über deren Auswirkungen. Auch Vorwürfe, für die Halimyanis gar nicht verantwortlich ist, sind denkbar, ebenso Wirkungen, die eigentlich von Sarjabanis dämonischen Gaben stammen (siehe Seite 64).

Schrift und Sprache in Samra

In den Tulamidenlanden, zu denen auch der Balash gehört, ist die verbreitetste Sprache ohne Zweifel das Tulamidya. Zwar war Aranien jahrhundertlang ein mittelreichisches Fürstentum, doch vor über 40 Jahren hat es als Mhaharanyat seine Unabhängigkeit erklärt und strebt seither danach, seine Kultur von jener des Mittelreichs abzugrenzen und wieder zurück zu seinen tulamidischen Wurzeln zu finden.

Hier jedoch, in einer Region, die ohnehin stets den äußersten Süden Araniens ausgemacht hatte, fühlte man sich dem tulamidischen Erbe stets stärker verbunden als den aufgezwungenen Traditionen des Mittelreichs. Untereinander sprechen die Einwohner Samras und seines Umlands einen tulamidischen Dialekt, das Mhanadisch-Balashidische. Aufgrund seiner Lage und seiner aranischen Geschichte sind die meisten Einwohner Samras auch in der Lage, Gespräche auf Garethi zu führen. Alle wichtigen Meisterpersonen beherrschen Garethi mindestens auf Stufe II.

Als zentrale Wortführerin von Halimyanis' Anklägern kannst du eine Meisterperson verwenden, die hier vor den Augen der Helden und des Dorfes ein Opfer des Fluchs der Hexe wird, beispielsweise die Söldnerin Umra al'Kira, auf welche die Hexe daraufhin den Fluch ZUNGE LÄHMEN spricht (siehe Seite 12). Als Bedingung für eine Auflösung des Fluches benennt Halimyanis mit kaum beherrschter Stimme die Herausgabe von Arkos, bevor sie sich mit schnellen, weit ausholenden Schritten zu ihrer Hütte am Rande des Dorfes zurückzieht.

Nachdem die Hexe den Fluch ausgesprochen hat, erheben sich neuerlich wütende Stimmen unter den Dörflern. Man klagt lautstark darüber, dass sich Sultan Hasrabals Verwalter nicht um die Probleme des Dorfes schert, und Vorschläge werden laut, das Problem kurzerhand selbst in Angriff zu nehmen und der Hexe zu geben, was sie verdient. Natürlich steht es den Helden frei, beschwichtigend einzugreifen, um die Situation nicht eskalieren zu lassen. Ähnliche Bemühungen unternehmen auch einige Dorfbewohner: Die Perainege-weihte Selima umm'el Azizel eignet sich hierfür gut. Vor allem tritt jedoch die Tänzerin ♀ *Sarjabani saba Chamza* (siehe Seite 8) auf, nähert sich nacheinander den lautesten und wuterfülltesten Dorfbewohnern und beschwichtigt sie mit sanften Worten. Dann lässt sie sich die Situation erklären, zeigt dabei demonstratives Mitgefühl für das Schicksal jedes einzelnen Dörflers, fordert jedoch auch Verständnis für die Position, in der sich Halimyanis befindet. Außerdem verkündet sie, dass sie keinerlei Verdächtigungen aussprechen möchte und sich sicher ist, dass keine böse Absicht dahintersteckt, aber wer auch immer den Kater der Hexe bei sich zu Hause aufgenommen hat, möge ihn doch bitte

zurückbringen. Dies sehe sie als beste Möglichkeit, die unglückselige Lage aufzulösen.

Ein Eingreifen der Helden in diese Einstiegszene ist nicht unbedingt erforderlich. Sie dient hauptsächlich dazu, einige der Akteure des Abenteuers auftreten zu lassen und den zentralen Konflikt kennenzulernen. Entsprechend solltest du die Szene so gestalten, dass sie auch ohne Zutun der Spieler abläuft und sie nicht zwischendurch das Gefühl erhalten, ein Eingreifen ihrerseits sei gefordert.

Wer ist wichtig?

Für die Handlung bedeutsame Personen, die hier auf jeden Fall auftreten sollten, sind natürlich die Hexe Halimyanis und die Tänzerin Sarjabani. Auch die kleine Zula sollte hier kurz in den Fokus der Aufmerksamkeit deiner Spieler geraten, denn sie tritt später im Abenteuer noch einmal auf und treibt mit ihrer Neugierde die Handlung voran (siehe Seite 34).

Nach Sarjabanis Ansprache löst sich die Versammlung auf dem Dorfplatz auf. Die Helden erhalten nun Gelegenheit, ihre Angelegenheiten zu regeln, sich in der Herberge einzuquartieren, einem eventuellen Auftrag in Samra nachzugehen oder sich mit einigen der Dorfbewohner näher bekanntzumachen. Orientiere dich dabei an den Beschreibungen der einzelnen Meisterpersonen und füttere deine Helden Stück für Stück mit weiteren Informationen zum Hintergrund des Streits im Dorf. Bevor sich die Gruppe aufmacht, um Halimyanis selbst zu befragen, sollte ihnen der Söldner Jedrech (siehe Seite 18) begegnen, denn nach dem Gespräch mit der Katzenhexe wird er fürs Erste nicht mehr aufzufinden sein.

Die Klagen der Dörfler

Im Folgenden erhältst du einige Anregungen dafür, welche Vorwürfe die Samraner der jungen Hexe Halimyanis machen. Einige davon haben tatsächlich einen wahren Kern, doch welchem



Bewohner des Dorfes du darüber hinaus welche Anschuldigung in den Mund legst, bleibt dir überlassen. Es ist durchaus denkbar, dass weitere, eigentlich nicht betroffene Dörfler die Vorwürfe ihrer Nachbarn kurzerhand aufgreifen.

- »Seit Tagen habe ich nicht geschlafen! Daran ist nur diese verdammte Hexe schuld!« (Hexenfluch, Palmeya Selosunya)
- »Das Neugeborene meiner Nachbarin will seine Milch nicht mehr trinken. Kannst du dir das vorstellen? Hexenwerk, ganz sicher, das sage ich dir!« (kein Wirken der Hexe oder der Paktiererin, beliebiger Dörfler)
- »Seit ich diese Salbe von ihr verwende, entdecke ich jeden Tag eine neue Warze! Was hat diese Hexe da nur reingemischt?« (Hexenfluch, Makash ben Gadul)
- »Das Korn verfaut mir noch auf dem Feld! Womit hab' ich das nur verdient? Ich hab' dem Hexenweib doch nichts getan!« (kein Wirken der Hexe oder der Paktiererin, beliebiger Dörfler)
- »Nacht für Nacht halten mich meine Schafe mit ihrem Blöken wach. Irgendetwas geht da nachts um und lässt die armen Tiere nicht zur Ruhe kommen – und mich auch nicht!« (kein Wirken der Hexe oder der Paktiererin, beliebiger Dörfler)
- »Meine Jasma war mir immer eine treue und einfühlsame Partnerin, aber seit ein paar Tagen behandelt sie mich nur noch von oben herab. Daran muss dieses gepanschte Zeug der Hexe schuld sein!« (Paktgeschenk, beliebiger Dörfler)
- »Letzte Woche kam ein Brief aus Elburum. Meine arme Mutter hat die Gicht. Wenn da nicht auch die Hexe dahintersteckt!« (kein Wirken der Hexe oder der Paktiererin, beliebiger Dörfler)
- »Das Katzenviech hab' ich mir zugelegt, damit es die Felder frei von Ratten und Ungeziefer hält. Und ständig verschwindet es irgendwohin, streunt andauernd herum, wahrscheinlich auf Befehl dieser Hexe!« (Paktgeschenk, beliebiger Dörfler)
- »Seit Tagen wird die Wäsche nicht trocken, dabei hat es doch gar nicht geregnet. Aber ich habe die Hexe beobachtet, wie sie meine Wäsche angestarrt hat!« (kein Wirken der Hexe oder Paktiererin, beliebiger Dörfler)
- »Vor ein paar Tagen war mein Knecht wegen einer kleinen Wunde bei der Hexe. Jetzt weigert er sich, zu arbeiten! Verlangt mehr Geld! Kannst du dir das vorstellen?« (Paktgeschenk, beliebiger Dörfler)

»Weißt du eigentlich wie es ist, wenn man nichts mehr anfas- sen kann, ohne dass es zu Bruch geht? Ich musste unsere gesamten Tonwaren bereits ersetzen, und alles nur wegen dieser Hexe!« (Hexenfluch, Rimaya saba Samra)

Mehr Zeit in Samra

Wenn du deinen Helden einen langsameren Einstieg in das Abenteuer bieten möchtest, kannst du sie in Samra eine Weile mit Nebenaufgaben beschäftigt halten. Dies kannst du recht einfach erreichen, indem Halimyanis vorerst nicht zu einem Gespräch bereit ist oder nach der aufreibenden Szene auf dem Dorfplatz Samra zunächst einmal für eine Weile verlassen hat, um sich abzureagieren. Währenddessen können die Dorfbewohner mit kleineren Bitten an die Helden herantreten, die sie unter normalen Umständen eher an Halimyanis richten würden. Möglicherweise hat die kleine Zula sich in Schwierigkeiten gebracht und muss in den Hügeln nördlich des Dorfes auf- findig gemacht werden. Ein überforderter Dorfbewohner könnte auf der Suche nach jemandem sein, der seiner hoch- schwangeren Frau durch ihre Niederkunft hindurchhilft, während die Perainegeweihte nicht aufzufinden ist. Eine resolute Samranerin mit aranischem Herzen ist vielleicht auf der Suche nach einer Frau, die ihr einen Brief vorlesen kann – Männern vertraut sie nämlich nicht, und allzu viele des Lesens mächtige Frauen gibt es im Dorf nicht. Indem sie Aufgaben wie diese übernehmen, um deren Erfüllung sich die Bewohner Samras für gewöhnlich an ihre Hexe wenden würden, können sie sich langsam ihr Vertrauen verdienen und eine Beziehung zu ihnen aufbauen.

Es ist auch denkbar, dass Halimyanis erst von den guten Absichten der Helden überzeugt werden muss, indem sie ihr bei den Hilfesuchen der Dörfler unter die Arme greifen, die sie nicht erfüllen kann. Braucht Bakri, der auf einen Liebestrank von der Hexe hofft, vielleicht nur ein wenig guten Zuspruch, um seiner Angebeteten endlich seine Gefühle zu gestehen? Ist der zunehmenden Ver- wirrung der alten Afra womöglich mit einem wohltuen- den Kräutertee beizukommen, für den eine am Grund des Gadangs wachsende Sorte Kräuter notwendig ist? Oder hat die panische Angst, die Wirtin Rastafari vor Tieren jeglicher Art verspürt, sie dazu getrieben, dass sie ihr Zimmer nicht mehr verlässt und seelenheilkundige Be- treuung benötigt? Mit Hilfsbereitschaft und etwas Mühe können die Helden sogar Zugang zu einer so verstockten Dorfgemeinschaft wie jener in Samra finden.

Der Söldner

In den ersten Stunden nach der Ankunft der Helden im Dorf Samra lernen sie den Söldner im Ruhestand **Jedrech ben el'Zul** kennen. In welchem Zusammenhang dies geschieht, kannst du von dem Vorgehen deiner Helden abhängig machen. Falls direkt Nachforschungen zu den Hintergründen der Anfeindungen gegen die Hexe ange- stellt werden, kann der eine oder andere Dörfler die Er- mittler an Jedrechs Ehefrau Palmeya verweisen, sodass

die Helden den Veteranen selbst an dem gemeinsamen Haus antreffen können.

Jedrech ist es auch, der die Herberge des Dorfes *Des Alt- ehrwürdigen Mund* mit Brennholz versorgt, sodass er kur- zerhand dort erscheinen kann, während die Helden sich einquartieren. Auch als Besucher der Söldnerfestung Trutzmherwed, wo einige seiner ehemaligen Gefährten stationiert sind, und des Gemischtwarenladens in Samra

kann Jedrech auftreten. Wichtig ist, dass die Helden ihm begegnen, bevor ein handfester Verdacht auf ihn fällt – bevor sie also von Palmeya erfahren, dass sie vermutet, ihr Gatte habe eine Affäre mit Halimyanis. Jedrech wird später, während die Helden die Ruinen von Zhamorrah erkunden, einem Auftrag Sarjabanis folgend in das Haus der jungen Katzenhexe einbrechen. Bevor die Helden den Vertrautenkater Arkos gefunden und befreit haben, sollten sie nach Möglichkeit keine Gelegenheit erhalten, Jedrech bereits vorher aus dem Verkehr zu ziehen.

Jedrech erfüllt seine Aufgaben in der Dorfgemeinschaft weiterhin gewissenhaft und verlässlich, geht seiner Frau und ihren anklagenden Fragen jedoch lieber aus dem Weg. Täglich schleicht er sich aus dem Dorf, um den Kater Arkos in seinem Gefängnis zu versorgen. Ab und zu ist er in Gesellschaft der in Katzengestalt verwandelten Sarjabani zu sehen, die ihm mittels ihres Paktgeschenks *Schmusekätzchen* Aufgaben zuteilt, die Jedrech unter Wahrung stoischer Ruhe unauffällig erfüllt. Alle paar Tage treffen sich die beiden zudem außer Sichtweite des Dorfes, und zu solchen Gelegenheiten setzt Sarjabani ihre Verführungskünste ein, um den ehemaligen Söldner gefügig zu halten. Den mittels SATUARIAS HERRLICHKEIT magisch verstärkten Reizen der alternden Tänzerin hat Jedrech nicht viel entgegenzusetzen.

Bei all diesen Aktivitäten sollten die Helden den Veteranen der *Sandwölfe* nicht erwischen können. So manch ein Dörfler weiß jedoch zu berichten, wie er Jedrech beim Davonstehlen beobachtet hat.

■ Jedrech ben el’Zul, der Söldner im Ruhestand

Profession: meisterlicher Söldner (Wertekasten siehe Seite 57)

Kurzcharakteristik: 54 Jahre, braune Haut und braune Haare, groß und muskulös; eigentlich eine treue Seele, verbirgt sein schlechtes Gewissen hinter stoischer Ruhe und Verslossenheit

Motivation: Jedrech ist zum Objekt der Begierde und zum willigen Werkzeug der Dämonenpaktiererin Sarjabani geworden und kann ihrem betörenden Einfluss nur wenig entgegensetzen. Mittels des Paktgeschenks *Schmusekätzchen* und ihrer magischen Begabung mit dem Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT vermag sie es, seinen Willen nach Belieben zu beugen und ihn für ihre Zwecke einzuspannen. Jedrech erfüllt den Willen seiner Liebhaberin, ohne den Zweck hinter ihren Wünschen zu begreifen, und bemüht sich dabei, dass seine geliebte Ehefrau Palmeya nichts von seiner Verbindung zu Sarjabani erfährt.



Agenda: Seit einiger Zeit fristet der arme Jedrech ein recht zwiegespaltenes Dasein zwischen seiner echten Liebe für Palmeya und dem Verlangen, das ihm Sarjabani eingegeben hat und dem er hilflos ausgeliefert ist. Er versucht, Sarjabani zufriedenzustellen, ohne dass sein Familienleben darunter leidet, doch durch sein heimliches Vorgehen und sein Schweigen verschlimmert er unwissentlich die Situation.

Funktion: Der ehemalige Söldner ist auf den ersten Blick ein ruhiger und verlässlicher Bestandteil der Dorfgemeinschaft, doch bald werden die Helden erkennen, dass er tief in die Probleme des Dorfes verstrickt ist. Er ist der praktisch willenlose Handlanger der Paktiererin Sarjabani und ihr vorbehaltlos zu Diensten, dabei wünscht er sich doch eigentlich, von ihrem unheilvollen Einfluss frei zu sein. Wenn die Helden eine Möglichkeit finden können, ihn aus dem Griff von Sarjabanis Klauen zu lösen, kann er ein wertvoller Verbündeter werden, wahrscheinlicher ist jedoch, dass er als Gegner und Hindernis für die Helden in Erscheinung treten wird.

Hintergrund: Der novadistämmige Jedrech verbrachte bereits seine Jugend in den Reihen der *Sandwölfe*, einer

Gruppe von Söldnern, die mittlerweile im Sold des Sultans von Rashdul, Hasrabal ben Yakuban, steht.

Gewissenhaft und diszipliniert erfüllte er seine Pflicht, stieg sogar in die niederen Offiziersränge auf. Während seiner Zeit als Befehlsempfänger

machte Jedrech sich nie groß Gedanken um seine Zukunft, doch nach dem Vorstoß der

novadischen Truppen nach Norden, im Zuge dessen Hasrabal seinem Reich den Süden Araniens einverleibte, war er am Einmarsch nach Anchopal beteiligt. Dabei erblickte er zum ersten Mal den der Peraine heiligen Hain der Stadt – ein Anblick, der irgend etwas tief in ihm berührte.

Nachdem sich die Wirbel des Herrschaftswechsels in Anchopal einigermaßen gelegt hatten, ersuchte Jedrech seinen Hauptmann darum, aus dem Dienst entlassen zu werden, um sich eine Existenz in den frisch eroberten Gebieten aufbauen zu können. So kam es, dass der schweigsame Söldner sich in Samra niederließ und dort nun einen bescheidenen Obsthain sein

Eigen nennt. Dass sich ein ehemaliger Söldner in Samra niederließ, war

beileibe kein Einzelfall, und es dauerte nicht allzu lange, bis er

in der Gemeinschaft des Dorfes

akzeptiert wurde. Bald verliebte er sich auch in Palmeya, die für ihn das geruh-same Leben verkörpert, nach dem er in Samra gesucht hatte.

Seit Sarjabani ihre Verführungskünste einsetzt, um Jedrech um ihren kleinen Finger

zu wickeln, ist der Söldner sehr darum bemüht, dass seine große Liebe Palmeya nichts davon bemerkt. Sein Rücken ist zwar von Spuren gezeichnet, die Sarjabanis Nägel bei ihren leidenschaftlichen Treffen hinterlassen haben, doch die konnte er bislang vor seiner Gattin verborgen halten. Dass er es jedoch darum seit einiger Zeit entschlossen vermeidet, Palmeya seinen nackten Rücken zu zeigen, macht sie nur noch miss-trauischer – pflegten die beiden zuvor doch ein recht solides Liebesleben.

Darstellung: Jedrech ist auf den ersten Blick eine durch-aus imposante Erscheinung, jedoch von einer friedfertigen Gelassenheit erfüllt, seit er die Reihen der *Sandwölfe* verlassen hat, die auf seine Umgebung geradezu anstec-kend wirkt. Den inneren Zwiespalt, dem er seit eini-ger Zeit dank Sarjabanis Machenschaften unterworfen

ist, verbirgt er sorgfältig hinter seiner Maske stoischer Ruhe, für die er in Samra ohnehin bekannt ist. Der Söld-ner spricht ungern mehr als nötig, tut lästige Fragen mit einem Schulterzucken und einem Brummen ab, und um einen seltenen, finster drohenden Blick ist er auch nicht verlegen, aber zu Gewalt greift er nur im äußer-ten Notfall.

Besonderheiten: In seinem Inneren hegt Jedrech ein tiefes Bedürfnis nach Frieden und Harmonie. Auch wenn er sich selbst insgeheim Vorwürfe macht, dass sein Willen zu schwach ist, um Sarjabanis Einflüsterun-gen zu widerstehen, tut er doch alles dafür, den Schein zu wahren. Er erfüllt gewissenhaft seine Funktion in der Dorfgemeinschaft, bemüht sich um ein normales Zu-sammenleben mit seiner Frau und geht jeglichen Kon-flikten lieber aus dem Weg.

Der Forscher



Ob die Helden nun zusammen mit ihm an-gergeist sind oder nicht, in der einzigen Herberge des Dorfes kommt der Hesinde-geweihte **Hexander Ponziani von Kuslik** unter. Der begeisterungsfähige Gelehrte

aus dem Horasreich ist nach Samra ge-kommen, um seine Forschungen auf seinem Spezialgebiet voranzutreiben: der Altertumsforschung. Speziell interessiert er sich für vergessene Gottheiten und Kulte der Vergangenheit sowie die Glaubensvorstellun-gen alter Kulturen und anderer Spe-zies. Jüngst hatte ihn seine Forschungs-arbeit nach Ras'Lamass-hu geführt, in ein Dorf in der Nähe von Baburin, in dem er an einigen Häu-tern Schmuckelemente fin-den konnte, die auffällige Ge-meinsamkeiten mit den Reliefs auf dem Sockel der berühmten Sphinx von Fasar teilten.

Dieses Dorf – so Hexan-ders Theorie, die er auf einige apo-kryphe Auf-zeichnungen aus den Archi-ven der Hallen der Weis-heit zu Kuslik zurückführt

– wurde einst von einer Spezies von Katzenmenschen bewohnt, wovon auch heute noch die auffällig große Anzahl an Katzen zeugt, die sich dort tummelt. Zur Un-tersuchung und Ausweitung seiner Theorie ist der rüs-tige Horasier nun nach Samra gekommen, denn auch die nahegelegenen Ruinenfelder von Zhamorrah sind bekannt dafür, dass unzählige Katzen sie durchstreifen. Sein Ziel ist es, in einer umfassenden Studie den Bau-stil Samras und Zhamorrahs mit jenem von Ras'Lamass-hu und Teilen Fasars zu vergleichen und eine Verbin-dung zwischen der Hochkultur der Magiermogule vom Gadang, den zuvor in Zhamorrah lebenden Leviatanim und der von ihm postulierten Zivilisation von Katzen-wesen herzustellen.

Hexander ist durch und durch Akademiker, der mit ei-nem interessierten Gesprächspartner voll und ganz in seiner Forschung aufgeht und dabei auch gerne mal mit seinen Erklärungen und Ausführungen über das Ziel hi-nausschießt. Seine Allgemeinbildung ist umfassend, und er wird den Helden bei Problemen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. Seine karmalen Fähigkeiten sind deutlich auf Forschung und Gelehrsamkeit ausgerichtet, weshalb er mitunter auf die Hilfe tapferer Helden an-gewiesen ist, wenn er Feldforschung an Orten betreibt, die gefährlicher sind als eine horasische Studierstube. Trotzdem ist Hexander kein verstaubter Theoretiker und versteht sich durchaus darauf, sein akademisches Interesse hinter Vorsicht und gesunden Menschenver-stand zurückzustellen.

Dass die Ruinen von Zhamorrah ein ausgesprochen gefährliches Forschungsobjekt darstellen, ist dem Ge-weihten der Hesinde durchaus bewusst. Darum ist er zunächst vollauf zufrieden damit, sich mit all den zha-morrischen Relikten und Fragmenten zu beschäftigen, die ihren Weg in das Dorf Samra gefunden haben. Al-lein mit der Untersuchung der vielen Mauerreste und Säulenteile aus den Ruinen, die hier verbaut wurden, wird er tagelang genug zu tun haben. Leider reagieren

die Bewohner Samras nicht gerade wohlwollend auf das Interesse, das Hexander ihrem Dorf und den Ruinenfeldern entgegenbringt. Sie sind nicht gewillt, ihn bei seinem Forschungsvorhaben zu unterstützen, indem sie ihm etwa Einlass in ihre Behausungen gewähren oder ihr Wissen über die Geschichte Zhamorrahs teilen. Hexander, der den schwelenden Konflikt im Dorf durchaus bemerkt hat, hofft daher, die Dörfler mit einer Lösung der Probleme hilfsbereiter zu stimmen. Mit einem solchen Anliegen wendet er sich vertrauensvoll an die Helden – umso früher natürlich, wenn sie ihn ohnehin nach Samra begleitet haben – und bittet sie, das Vertrauen der Samraner und damit ihre Mithilfe bei seiner akademischen Forschung für ihn zu gewinnen.

Hexander, der passionierte Hesindegeweihte

Profession: meisterlicher Hesindegeweihter, kompetenter Entdecker und Gelehrter

Kurzcharakteristik: 61 Jahre, dunkelbraunes, aber überwiegend grau meliertes Haar, das immer dann gestutzt wird, wenn es ihm lästig wird, grüne Augen; aufrechte Statur mit schmalen Schultern; wissbegierig und begeisterungsfähig

Motivation: Als Altertumsforscher ist Hexander stets interessiert an den Relikten vergangener Kulturen und Symbolen der Verehrung vergessener Gottheiten. Nach Samra ist er gekommen, um seine neueste Theorie von einer katzenartigen Hochkultur nachzuprüfen, von der er glaubt, dass sie einst weite Teile des östlichen und südlichen Aventuriens besiedelt hat. Zu diesem Zweck sucht er überall nach Informationen, Inschriften und künstlerischen Darstellungen, die mit den Ruinen von Zhamorrah in Zusammenhang stehen könnten.

Agenda: Um seinen Forschungen im Dorf Samra ungestört nachgehen zu können, ist Hexander ein Stück weit auf die Billigung und Unterstützung der Bewohner angewiesen. Diese sind allerdings nicht dafür bekannt, dass sie es leiden mögen, wenn Fremde sich in ihre Angelegenheiten und die Vergangenheit ihrer Heimat einmischen. Hexander hofft jedoch, eine Annäherung an die Dörfler erwirken zu können, wenn eine Lösung für ihre Streitigkeiten mit Halimyanis gefunden wird.

Funktion: Nicht nur als Auftraggeber und Bittsteller eignet sich der erfahrene Hesindegeweihte, er kann den Helden auch mit seinem nandusgefälligen Allgemeinwissen und seinen profunden Kenntnissen über die Geschichte Samras und Zhamorrahs zur Seite stehen und Fingerzeige in die richtige Richtung geben. Letztlich folgt der Geweihte einem unfehlbaren moralischen Kompass, der ihn dazu veranlassen kann, in allzu verfahrenen Situationen mahnend und schlichtend einzuschreiten.

Hintergrund: Hexander kann auf eine bunte Vergangenheit als Abenteurer und Entdecker zurückblicken, weshalb er noch immer Freunde und Verbündete an den unwahrscheinlichsten Orten in ganz Aventurien hat. Seine Leidenschaft für das Entdeckertum war es,

die ihn zu einer Spätweihe in der Hesindekirche berufen hat. Statt Amt und Würden innerhalb der Kirche anzustreben, hat sich der eher praktisch veranlagte Gelehrte dazu entschieden, seine Studien mit großem Eifer voranzutreiben, statt sich mit der seiner Meinung nach oft müßigen Kirchenpolitik und -hierarchie auseinanderzusetzen. Über den Rang eines Priesters hat er es nie hinausgebracht, zumal er sowohl innerhalb der konservativen Strömung der Pastori als auch bei den liberaleren Satori verrufen ist, bei seinen Forschungen gelegentlich den Pfad dessen zu verlassen, was im Silem-Horas-Edikt als der einzig wahre Glaube festgelegt wurde. Nicht zuletzt deshalb fühlt sich Hexander der Sekte der Freidenker deutlich stärker verbunden.



Hexander Ponziani von Kuslik

MU 13 KL 16 IN 15 CH 13

FF 12 GE 11 KO 12 KK 10

LeP 29 AsP – KaP 40 INI 12+1W6

SK 2 ZK 0 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Basiliskenzunge: AT 13 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Kampfstab: AT 14 PA 10 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Begabung (Geschichtswissen, Götter & Kulte), Geweihter, Pragmatiker / Niedrige Zähigkeit, Prinzipientreue I (Hesindekirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierungen Geschichtswissen (Tulamidenlande), Götter & Kulte (Hesinde), Tradition (Hesindekirche), Verteidigungshaltung

Sprachen/Schriften: Bosparano III, Garethi III (Muttersprache), Tulamidya III, Ur-Tulamidya III, zahlreiche weitere auf I-II / Chrmk, Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidya-Zeichen, zahlreiche weitere

Talente: Einschüchtern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Malen & Zeichnen 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Willenskraft 8, viele Wissenstalente 8+

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bild für die Ewigkeit^{AGÖ143} 10, Entzifferung 14, Erinnern^{AGÖ145} 5, Friedvolle Aura 11, Göttlicher Fingerzeig 6, Ruf der Heimat^{AGÖ135} 4, Wundersame Verständigung 7

Kampfverhalten: Feindseligkeiten versucht Hexander zunächst mit der Liturgie FRIEDVOLLE AURA an der Eskalation zu hindern. Schlägt dies fehl, so erwehrt er sich mit einem Kampfstab seiner Haut.

Flucht: Im Kampf verlässt sich Hexander gern auf wehrhafte Gefährten, sofern welche an seiner Seite sind, und unterstützt diese nach Kräften. Wenn er allein einem Feind gegenübersteht, ist es seine höchste Priorität, sich umsichtig in Sicherheit zu bringen.

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

Darstellung: Seine abwechslungsreiche Vergangenheit als Entdecker hat Hexander trotz seiner theoretischen Ausbildung in der Hesindekirche nie so recht hinter sich lassen können. Zwar ist er auf seine alten Tage vorsichtiger geworden und kann sich kaum mehr des wachsenden Drangs erwehren, lange Gespräche über seine Forschungsergebnisse zu führen, aber im Herzen trägt er noch immer eine ungestillte Sehnsucht nach Abenteuern. Reisenden Helden und Glücksrittern gegenüber ist er darum besonders aufgeschlossen, und er hat keine Bedenken, seine Forschungsinhalte mit jedem zu teilen,

der ein Interesse daran zeigt. Wenn ihm ein neuer Gedanke kommt, kann es passieren, dass er ihm erst einige Momente lang nachhängt, bevor er einen angefangenen Satz zu Ende führt, dabei nestelt er häufig an seinem Schlangenhalsband herum.

Besonderheiten: Hexander verewigt die Eindrücke, die er für bedeutsam hält, in seinem Buch der Schlange, sei es das Aussehen eines interessanten Artefakts, ein denkwürdiger Satz in einem Gespräch oder der Geruch und die Empfindung des morgendlichen Windes nach einer besonders stürmischen Nacht.

Die Hexe

Früher oder später werden die Helden die Katzenhexe ♣ *Halimyanis Sybiasuni* (siehe Seite 10) direkt konfrontieren, um ihre Seite der Geschichte zu erfahren, wie es zu den Streitigkeiten im Dorf gekommen ist. Sie ist zwar nicht gutgelaunt, aber gesprächsbereit – immerhin sind die Helden Neuankömmlinge in Samra und können daher mit Arkos' Verschwinden nichts zu tun haben. Ihr

Haus befindet sich am Rande des Dorfes, wo sie für gewöhnlich die berühmte Schönheitssalbe ihrer Lehrmeisterin vertreibt.

Zu Beginn des Gesprächs wird sich Halimyanis würdevoll und kompetent geben, die Schuld an den Ereignissen im Dorf schiebt sie komplett von sich. Mit dem behutsamen Einsatz von Gesellschaftstalenten – hierzu eignen sich *Bekehren & Überzeugen*, *Betören* und *Überreden* gleichermaßen, notfalls auch *Einschüchtern* – können die Helden erreichen, dass Halimyanis sich ihnen schrittweise öffnet und ihre Version zum Ursprung der Probleme in Samra mit ihnen teilt.

Für sie ist der Auslöser der Streitigkeiten eindeutig das Verschwinden ihres Vertrautenkaters Arkos, dessen Herausgabe sie durch Flüche und Drohungen an die Dorfbewohner zu erwirken sucht. Falls die Helden schon herausgefunden haben, dass einige der Vorwürfe seitens der Samraner bereits seit einem Zeitpunkt vor dem Verschwinden

des Katers erhoben werden, so gibt sie an, damit nichts zu tun zu haben. Die Schönheitssalbe wurde nach dem gleichen Rezept wie immer angefertigt, Nebenwirkungen wie die beschriebenen sind niemals aufgetreten. Eine Spur zu Sarjabani ergibt sich dabei also nicht, stattdessen vermutet Halimyanis, dass ein mit ihren Diensten als Hexe unzufriedener Dörfler Arkos entführt hat. Der erste Fluch, den Sarjabani ausgesprochen hat, traf die Frau des Söldnerveteranen Jedrech, ♣ *Palmeya Selosunya* (siehe Seite 15). Als einige Angehörige von Halimyanis' Kunden über die Nebenwirkungen ihrer Produkte zu klagen begannen, tauchte Palmeya unvermittelt auf und erging sich in wüsten Beschimpfungen gegen die junge Hexe. Palmeya warf ihr vor, ihren Mann verführt und anschließend verzaubert zu haben, sodass er nicht darüber spricht. Ihre Vorwürfe macht die wütende Ehefrau daran fest, dass sie ihren Gatten häufig in Gesellschaft einer im Dorf unbekannten Katze gesehen hat, als er immer wieder für längere Zeit zu verschwinden begann. Da Sarjabani peinlich genau darauf achtete, nicht in ihrer menschlichen Gestalt mit Jedrech beobachtet zu werden, kam die eifersüchtige Palmeya zu der festen Überzeugung, dass die offene Schöne der Nacht Halimyanis die Schuld an Jedrechs Verhalten tragen müsse. Sicher könne die Hexe sich selbst in eine Katze verwandeln, oder eine Katze wäre ohne Zweifel ihr Mittel der Wahl, um ihre niederträchtige Magie an ihren Gatten heranzutragen.

Die lautstarken Anschuldigungen ertrug Halimyanis zunächst tapfer, konnte jedoch keine Beweise anführen, um sie zu entkräften. Tags darauf kehrte ihr Vertrautenkater Arkos von einem seiner Streifzüge durch das Dorf nicht zurück, seither blieb er verschwunden. Palmeya hingegen begann damit, Halimyanis im ganzen Dorf zu verunglimpfen. Als sie ein weiteres Mal zur Hütte der Hexe zurückkehrte, um ihre Anschuldigungen erneut zu erheben, verlor Halimyanis die Beherrschung und belegte Palmeya mit dem Fluch SCHLAF RAUBEN. Ihrerseits war sie nun davon überzeugt, dass die zornige Frau hinter dem Verschwinden Arkos' steckte.

Während der folgenden Tage traten immer wieder Bewohner Samras mit verschiedenen Vorwürfen und Anschuldigungen an sie heran. Oftmals gab sie sich bei



solchen Gelegenheiten ihren Affekten hin und belegte ihre Peiniger mit Hexenflüchen. Als Bedingung für ihre vorzeitige Aufhebung setzte sie die Rückkehr des Katers fest.

Wenn die Helden die Hütte der Hexe aufsuchen, treffen sie Halimyanis in einer Trance in ihrem bequemen Schaukelstuhl an. Just in diesem Moment ist es ihrem Vertrauten nämlich gelungen, mittels des Vertrautentricks UNGESEHENER BEOBACHTER (siehe **Regelwerk** Seite 280) Kontakt zu seiner Hexe aufzunehmen und ihr Hinweise auf seinen Verbleib zukommen zu lassen.

Halimyanis wird im Laufe des Gesprächs mit den Helden versuchen, ihnen das Versprechen abzurufen, dass sie nach Arkos suchen. Sobald sie diese Zusage erhalten hat, teilt sie ihnen die Sinneseindrücke mit, die sie durch ihre Verbindung mit Arkos erhalten hat.

Die Verbindung zu Arkos

Die Vertrautentiere der Hexen beherrschen häufig einige nützliche magische Fähigkeiten, sogenannte Vertrautentricks. Einige von ihnen dienen dazu, die Verbindung mit der an sie gebundenen Hexe auch über große Distanzen aufrechtzuerhalten. Dafür eignet sich etwa der Trick UNGESEHENER BEOBACHTER, mit dem ein Vertrauter seine Sinneseindrücke über eine Entfernung von bis zu sieben Meilen hinweg an seine Hexe übertragen kann. Aktiviert wird die magische Fähigkeit dabei von dem Vertrauten selbst, und die notwendigen AsP-Kosten werden aus seinem Vorrat bezahlt. Die Verbindung kommt nur zustande, wenn die Hexe sich im gleichen Moment mit geschlossenen Augen auf ihren Vertrauten konzentriert.

Seit Arkos' Gefangennahme gelingt es ihm kurz vor der Ankunft der Helden an ihrer Heimstatt zum ersten Mal, eine Verbindung zu Halimyanis herzustellen und ihr damit zu offenbaren, wie die Umgebung seines Gefängnisses aussieht. Bedenke darum bei der Beschreibung der Eindrücke, die Halimyanis an die Helden weitergibt, auch die Tageszeit, zu welcher die Helden die Hütte der Hexe erreichen.

Die genaue Wirkungsweise von Hexenzaubern, Flugmagie und Vertrautentricks sind im Übrigen wohlgehaltene Geheimnisse der Hexenschwesternschaften, und auch Halimyanis wird diese Verschwiegenheit nicht einfach brechen. Den Helden erzählt sie nicht mehr, als sie für die Suche nach Arkos wissen müssen.

Wo ist Arkos?

Arkos befindet sich in einem hölzernen Käfig in einem kleinen Gebäude aus Lehm. Der gestampfte Erdboden der Hütte ist mit schmutzigem Stroh und einigen alten Wollbüscheln bedeckt. Seine Bemühungen, die Stäbe des Käfigs mit Bissen und Krallenhieben zu

beschädigen, hatten keinen Erfolg. Im Inneren des Gefängnisses hat jemand eine Schale mit Wasser und ein paar Streifen Dörrfleisch platziert. Da derjenige sich zurzeit nicht bei Arkos aufhält, erfährt Halimyanis nicht, dass es sich bei Arkos' Entführer und Versorger um den Söldner Jedrech handelt.

Durch ein Fenster kann Arkos den Hang eines Hügels sehen. Es handelt sich dabei um die Ostseite von *Assarbad's Feldherrenhügel*, den Halimyanis allerdings nicht erkennt. Anhand des Stands der Sonne können jedoch die Helden bei einer gelungenen Probe auf *Orientierung (Sonnenstand)* nach dem Bericht der Hexe feststellen, dass das Gebäude östlich eines Hügels liegen muss. Stroh und Wolle auf dem Boden lassen darauf schließen (*Tierkunde* +2), dass die Hütte in Zusammenhang mit den Schafhirten Samras stehen könnte. Den Überlegungen kann Halimyanis außerdem hinzufügen, dass das Versteck des Katers nicht weiter als sieben Meilen von Samra entfernt liegt.

Die Informationen, die sie aus ihrer Verbindung mit Arkos gewonnen hat, reichen noch nicht aus, damit Halimyanis den Aufenthaltsort des Katers zweifelsfrei bestimmen kann. Seitens der Dorfbewohner hat sie derzeit keine Hilfe zu erwarten, und so wird sie, sofern sie auf sich allein gestellt bleibt, die nächsten Tage damit zubringen, die Weidegründe der Samraner Schafe, die sich mittlerweile vorrangig nördlich und westlich der Stadt befinden, systematisch abzusuchen. Das Gebäude, in dem Arkos untergebracht wurde, liegt jedoch östlich des Dorfes auf halbem Weg zu den Ruinenfeldern Zhamorrahs. Es wurde zu Zeiten der aranischen Herrschaft von den Schafhirten des Dorfes verwendet, als der Befehlshaber der Söldnerfestung – ein über jeglichen Aberglauben erhabener Mann – die Ruinenfelder als ergiebige Weidegründe für Samras Schafwirtschaft nutzen wollte. Der neue novadische Verwalter des Dorfes hat diese Nutzung der Gebiete östlich des Dorfes wieder eingestellt, die besagte Unterkunft für Schafe und Schäfer am Fuße von Assarbad's Feldherrenhügel blieb jedoch stehen und wird seither nicht mehr genutzt.

Auf der Suche

Im Gespräch mit mehreren Dorfbewohnern können die Helden immer wieder neue Hinweise erhalten, bis sie schließlich den Aufenthaltsort des Katers weit genug eingrenzen können, um sich auf die Suche nach ihm zu begeben. Den entscheidenden Fingerzeig, der sie zur richtigen Hütte führt, können die Helden von einem der Schäfer des Dorfes erhalten.

Während sie nach dem vermissten Kater suchen, wird Halimyanis zurückbleiben, vorgeblich um ihre magischen Kräfte wiederherzustellen, die sie mit ihren Flüchen gegen die Dorfbewohner strapaziert hat. Tatsächlich hofft Halimyanis darauf, dass Arkos eine neue Verbindung zu ihr herstellt, mit der sie womöglich den Entführer identifizieren kann. Einen guten Teil der Zeit, während der sie auf Neuigkeiten von den Helden wartet, verbringt sie darum weiterhin mit geschlossenen Augen auf dem Stuhl in ihrer Hütte.



Falls du den Helden einen handfesteren Hinweis liefern möchtest, mit dem sie den richtigen Hügel schnell identifizieren können, kann Arkos von seinem Gefängnis aus auf dem Hang des Hügels eine große Tonscherbe ausmachen. Diese gehört zu einer übermannshohen Kanope, die einst auf dem Kamm des Hügels thronte und mit Bastrabuns Bann in Zusammenhang stand. Zwar ist die Kanope längst zerbrochen und über den ganzen Hügel verstreut, aber in Samra ist der Hügel für genau diesen Umstand bei praktisch jedem bekannt – wenn auch nicht bei Halimyanis selbst.



Um es den Helden etwas schwerer zu machen, das korrekte Versteck zu finden, wo Jedrech den Kater Arkos gefangen hält, kannst du die Schäfer wenig hilfsbereit auf die Nachfragen der Helden reagieren lassen. Im weiteren Verlauf ihrer Nachforschungen können ihnen die Dörfler nahelegen, in der Söldnerfestung nachzuforschen, denn immerhin bestimmen mittlerweile die Novadis, wo die Schafhirten ihre Tiere weiden lassen dürfen. **! Habib ben Harun** (siehe Seite 15), der selbsternannte *Bey von Samra*, weiß von der Existenz der kleinen Hütte in den Hügeln im Osten, die mittlerweile auf seine Anweisung hin nicht mehr genutzt wird. Bis sie zum Verwalter der Festung vorgelassen werden, müssen die Helden womöglich durch den einen oder anderen Reifen springen und sich mit Gefälligkeiten und kleineren Aufgaben quer durch die Rangfolge der Söldner hocharbeiten. So hat beispielsweise der Schmied Omar häufig Bedarf an jemandem, der einen kleinen Botengang zu Naburs Laden im Dorf für ihn erledigt. Ein *Sandwolf* könnte sich seinen langgehegten Traum erfüllen wollen, einen fairen Zweikampf bis aufs erste oder zweite Blut gegen eine mittelreichische Ritterin (oder gegen einen horasischen Schwertgesellen oder eine Thorwaler Seefahrerin) zu führen. Und letztlich wird es das eine oder andere Söldnerherz sicher erfreuen können, wenn das eintönige Leben auf der Festung durch eine künstlerische Darbietung oder eine unterhaltsame Geschichte aufgelockert wird.

Aufmerksame Helden können bemerken, dass sie nach ihrem Besuch bei Halimyanis immer wieder von einer Katze mit einem auffällig in Schwarz, Weiß und Rotbraun gemusterten Fell beobachtet werden. Dabei handelt es sich um die verwandelte Sarjabani (die entsprechend in menschlicher Gestalt zurzeit nicht in Samra angetroffen werden kann). Sarjabani wird jedoch darauf achten, nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und sich nicht zu sehr in die Nähe der Helden zu begeben. Dazu treibt sie vor allem ihre Neugierde. Sobald die Helden den entscheidenden Hinweis auf Arkos' Aufenthaltsort erhalten haben, verschwindet sie voraus in Richtung der Ruinenfelder, um sich mit Jedrech zu treffen und ihre Pläne voranzutreiben.

Während ihrer Nachforschungen im Dorf können die Helden auch erfahren, dass Jedrech gelegentlich dabei beobachtet wurde, wie er mit einem Bündel das Dorf in Richtung Osten verließ, nur um einige Stunden später ohne sein Gepäck wieder zurückzukehren. Einen Verdacht hat er mit seinem Verhalten zwar nicht unbedingt erregt, aber mit den richtigen Fragen mag der ein oder andere Gesprächspartner der Helden diese Information für erwähnenswert halten. Der Söldner selbst ist nach dem Gespräch der Helden mit der Hexe nicht mehr im Dorf aufzufinden – er hat sich aufgemacht, Arkos zu versorgen, und trifft sich anschließend auf dem Rückweg mit Sarjabani. Die Helden begegnen ihm erst nach ihrer Rückkehr aus den Ruinen von Zhamorrah wieder (siehe Seite 37).

• Bei Duellen und ehrenhaften Zweikämpfen einigt man sich in vielen Gegenständen Aventuriens zuvor darauf, wann der Kampf beendet ist. Duelle bis zum ersten Blut enden, sobald einer der Kontrahenten eine deutlich sichtbare Verletzung erleidet. Ein Kampf aufs zweite Blut geht so lange, bis einer der Kämpfer kampfunfähig ist oder aufgibt. Gefechte aufs dritte Blut enden meist nur mit dem Tod eines Duellanten.

Der Kater

Die Spur führt die Helden in die Hügel östlich des Dorfes. In dieser Richtung liegen jedoch auch die Ruinenfelder von Zhamorrah, und sowohl die Samraner als auch die Sandwölfe sehen es gar nicht gerne, wenn Außenstehende dort herumschnüffeln. Besonders nachts, wenn sich Erscheinungen angriffslustiger Geister häufen, sind die Ruinen sehr gefährlich. Wer sich dennoch dorthin wagt,

während Praios' – oder Rastul-lahs – Blick schläft, der kann nichts Gutes im Schilde führen. Darum werden zur Dämmerstunde bis zum Morgengrauen Patrouillen von Söldnern aus der Festung Trutzmherwed ausgesandt, welche ein wachsames Auge auf die Ausläufer der Hügel werfen und jedem nächtlichen Wanderer nachdrücklich davon abraten, sich nach Osten zu wagen. Notfalls werden uneinsichtige Besucher auch für die Dauer der Nacht in Haft genommen – zu ihrem eigenen Schutz, versteht sich. •◉

• Da die Helden, nachdem sie Arkos aufgefunden haben, in die Ruinen von Zhamorrah gelockt werden sollen und ein Besuch der Ruinen nachts in der Tat eine schlechte Idee ist, solltest du die Söldnerpatrouillen gegebenenfalls zum Einsatz kommen lassen, um die Suche der Helden bis zum nächsten Morgen hinauszuzögern.

Begegnungen in den Hügeln

Der Weg von Samra nach Osten bis zu Arkos' Gefängnis nimmt etwa eine Stunde in Anspruch und führt durch fruchtbares Land, das in zunehmender Entfernung zu Mhanadi und Gadang mehr und mehr dem kargen Gras der Steppe weicht. Das Ziel der Helden, Assarbad's Feldherrenhügel, erhebt sich genau zwischen zwei ganz ähnlichen Hügeln mit den Namen Yol-SrfSrf im Norden und Katzenbuckel im Süden, die bei mangelhafter Orientierung fälschlicherweise zu ihrem ersten Anlaufpunkt werden könnten. Die Reise kannst du nach Belieben mit den folgenden Ereignissen ausgestalten:

• Auch tagsüber ist gelegentlich eine Patrouille der Sandwölfe unterwegs, um Fremde, die in Richtung der Ruinen unterwegs sind, von ihrem Vorhaben abzubringen. Mit sachlichen Argumenten (Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) –1), einer passenden Ausrede (Probe auf *Überreden* (Manipulieren) –1) oder einem Bestechungsgeld in Höhe von 5 Silbertalern lassen sich die Söldner aber davon überzeugen, dass die Helden wohl einen triftigen Grund für ihre Anwesenheit haben. Auf Einschüchterungsversuche reagieren die stolzen und gut bewaffneten Sandwölfe jedoch ungehalten. Falls du Werte für die Söldner benötigst, kannst du dich an den Angaben für den Räuber im **Aventurischen Almanach** auf Seite 259 orientieren.

• An klaren Tagen kann man von den Kuppen der Hügel, die Samra umgeben, bis zum Plateau der Gorischen Wüste sehen. Steht der Wind hingegen ungünstig, so trägt er ihren Staub beinahe bis nach



Samra. Ein solcher Staubsturm dauert selten länger als einige Minuten, doch wer dem Staub ungeschützt ausgesetzt ist und es nicht schafft, die Luft anzuhalten (Probe auf *Selbstbeherrschung* (Störungen ignorieren) –2), spürt bald ein schmerzhaftes Stechen in der Brust (1 Stufe Schmerz für 4 Stunden).

• Die Gebiete östlich von Samra sind bekannt für die große Zahl halbwilder Katzen, der sogenannten Chaay Zhamorrah, die dort über die Ruinenfelder Zhamorrah's wachen. Auch hier in den Hügeln sind vereinzelte Vertreter der Art auf ihren Streifzügen zu beobachten. An Menschen trauen sie sich meist nicht heran, beobachten sie jedoch gerne aus sicherer Entfernung und großen Augen.

Die Befreiung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst nach dem Überqueren der Kuppe jener Erhebung, die als Assarbad's Feldherrenhügel bekannt ist, könnt ihr die dahinterliegende Senke weit genug einsehen, um die Kate auszumachen, die einst den Schäfern Samras als Unterstand gegen die Launen der gorischen Winde gedient hat. Gegen die östliche Wand des niedrigen Lehmgebäudes türmen sich kleine Dünen roten Staubs, die das allgegenwärtige Geröll und das gelbe Gras der Steppe unter sich begraben haben. Als ihr näherkommt, ertönt aus dem Inneren des Gebäudes ein klägliches Miauen. Ist es nur wieder eine der hiesigen Wildkatzen, oder habt ihr endlich Halimyanis' Vertrautenkater gefunden?



Tatsächlich ist es Arkos, der in seinem kleinen Holzkäfig sitzt und die Helden bereits von Weitem kommen gehört hat. Der Hexenkater spürt, dass die Unbekannten zu seiner Rettung gekommen sein müssen, und im Rahmen seiner arg beschränkten Möglichkeiten stromert er rastlos in seinem Käfig umher und miaut aufgeregt. Die jüngste Portion Dörrfleisch und das Wasser, die Jedrech ihm vorgesetzt hat, hat er noch nicht angerührt.

Die stabilen Verbindungen des Käfigs, in dem der Kater tagelang gefangen gehalten wurde, bestehen aus widerstandsfähigem Hanfseil und lassen sich mit einer gelungenen Probe auf *Fesseln (Knotenkunde)* –1 oder einem scharfen Messer lösen. Alternativ lässt sich der ganze Käfig mit einem vorsichtigen Hieb zertrümmern, worauf der Kater jedoch mit einem anklagenden Meckern reagieren wird. Aus seinem Gefängnis befreit, reibt er sich dankbar an den Beinen seiner Retter, ist aber im ersten Moment sicher noch etwas wacklig auf den Beinen. Aus Rache hockt er sich kurzerhand über die Dörrfleischstreifen, welche sein Entführer ihm hingestellt hat, um seine Blase zu entleeren und so sein Missfallen kundzutun, bevor er dann ohne einen Blick zurück die stinkende Schäferhütte verlässt. Draußen im Sonnenschein wartet er zufrieden darauf, dass seine Befreier ihm zurück nach Samra folgen.

Sobald diese sich jedoch Arkos anschließen wollen, erstarrt der Kater in einer überraschten Pose und spitzt suchend die Ohren. Sarjabani setzt gerade ihr Paktgeschenk *Katzen rufen* ein, um die Katzen in den Ruinen von Zhamorrah zu sich zu rufen und nach ihren Beobachtungen der letzten Tage zu befragen, so wie sie es häufig tut. Diesem Ruf ist Arkos bereits in Samra gefolgt, was zu seiner Gefangennahme durch Jedrech geführt hat. Der Kater ist sich sicher, dass der übernatürliche Ruf, den nur er selbst hören kann, nichts Gutes verheißt. Zwar muss er ihm Folge leisten, aber er wird es auf eine Weise tun, die den Helden die Gelegenheit gibt, ihm zu folgen. Auf seinem Weg nach Osten tut er sein Bestes, um den Helden zu signalisieren, dass sie mitkommen sollen, während er sie hinein in die Ruinen von Zhamorrah führt.

Eine Katze in der Heldengruppe?

So mancher Heldengruppe mag selbst eine Katzenhexe angehören – oder womöglich hat auch nur einer der Helden eine Katze weit genug abgerichtet, dass sie ihn auf seinen Abenteuern begleitet. Auch eine solche Katze ist von Sarjabanis Paktgeschenk betroffen und wird damit in die Ruinen gerufen. Anders als Arkos sollte sie jedoch ohne Argwohn reagieren, denn Sarjabani wird ihr wie eine geschätzte Artgenossin und Freundin vorkommen. Einen Einfluss auf den Fortgang des Abenteurers sollte die Anwesenheit einer Katze als Begleiterin der Helden nicht haben. Sobald Sarjabani das Kommen der Helden bemerkt, begibt sie sich in ein Versteck, sodass die Katzen zwar ihrem Ruf an die Stelle folgen, wo

Arkos

MU 14 KL 14 (t) IN 14 CH 14

FF 11 GE 15 KO 7 KK 13 (k)

LeP 24 AsP 18 KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK 3 ZK –1 GS 10

Krallen: AT 16 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 14 TP 1W3 RW kurz

RS/BE: 1/0

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Verbergen 10, Willenskraft 6

Vertrautentricks: Erster unter Gleichen, Hexensinn, Hexenstimme, Ungesehener Beobachter, Zwiegespräch

Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Hexenkatzen zu fliehen. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Hexenstimme

Wirkung: Die Hexe kann mit ihrer Stimme durch ihr Vertrautentier sprechen, um kurze Botschaften zu überbringen. Dabei kann sie nicht automatisch hören oder anderweitig verstehen, was dem Vertrautentier vor Ort geantwortet wurde.

Tierarten: alle

AsP-Kosten: 5 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz

Merkmal: Hellsicht

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

sie das Paktgeschenk ausgelöst hat, sie sich jedoch nicht mit der Paktiererin austauschen, wie es für gewöhnlich der Fall wäre. Eine Katze in der Heldengruppe kann Sarjabani daher auch nicht als die Urheberin des Rufs identifizieren.

Wild- und Großkatzen sind von den Auswirkungen des Paktgeschenks *Katzen rufen* übrigens nicht betroffen. Die Reichweite ihres Paktgeschenks beträgt 2 Meilen, sodass die Katzen aus Samra nicht bis in die Ruinen gerufen werden. Wollte sie die Stubentiger der Samraner herbeirufen, wählte sie stets einen anderen Versammlungsort näher am Dorf. Bei diesem Einsatz ihres Paktgeschenkes hingegen geht es ihr darum, einen Lagebericht zur Umgebung ihres Verstecks zu erhalten.

KRALLENSPUREN

»... verbleibt als einzig vertretbare conclusio, verehrte collegae, dass jene Tradition, die in den vorliegenden Studien rein mit den Disziplinen der Kophtanim und Mudramulim in Verbindung gebracht wird, womöglich zeitlich und räumlich die Herrschaft der Magiermogule übergreifend, zumindest jedoch in ihrer divisio in Zhamorrah, über chimärologische und dämonologische Errungenschaften verfügte, wie sie aus der Zeit der saurischen Besiedelung stammen müssen. Indizien für eine besondere Bedeutung jener transsphärischen Entität hingegen, die gemeinhin bekannt sein dürfte als die Geschmeidige Protektorin von U'Tarr, liegen uns indes zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht in ausreichender Quantität vor, als dass wir den Thesen des jungen Adepten ...«

—gehört während einer disputatio an der Schule der variablen Form zu Mirham, 1041 BF

So manches vergessene Geheimnis und so manche unentdeckte Gefahr verbergen sich in den Ruinen der Stadt Zhamorrah, von wo einst einer der Magiermogule vom Gadang seine Herrschaft ausübte. Auch wenn die Stadt während der Skorpionkriege dem Erdboden gleichgemacht wurde, ist noch immer der unheilvolle Einfluss der Kräfte zu spüren, die hier einst mit dem Großen Schwarm in die Dritte Sphäre gerufen wurden. Auch die Helden, die Arkos hinein in die Ausläufer der Ruinen folgen, werden bald feststellen, dass Zhamorrah kein einladender Ort ist. Von seinem Gefängnis aus wird Arkos Sarjabanis Ruf etwa anderthalb Meilen weit nach Osten folgen und dabei bis in die Ruinen vordringen.

In den Ruinen

Im Verlauf der Verfolgung des Vertrautenkaters können die Helden feststellen, dass Steine, Staub und Stepengras hier die Ruinen einer ehemals großen Stadt verbergen. Reste von Mauern, Treppen und Säulen sind an verschiedenen Stellen zu sehen, doch seit Jahrhunderten bemühen sich Dornensträucher, die Zeugnisse vergangener Zeiten zu überwuchern. Die Strukturen bestehen überwiegend aus Basalt, doch vereinzelt sind auch Granit, Sandstein und andere Gesteinsarten zum Bau verwendet worden. Vereinzelt sind die Überreste zerstörter Skulpturen und Reliefs zu entdecken, selten haben gar Teile von Inschriften die Zeiten überdauert. Hierher, in die Randgebiete der Ruinenfelder, haben sich immer wieder Menschen gewagt, um beispielsweise Materialien für ihre eigenen Bauten in Samra zu finden, sodass kaum ein Stein noch auf dem anderen steht und nur wenige intakte Strukturen übrig geblieben sind. Doch je weiter die Helden nach Osten vordringen, umso



• Vor allem in den Tulamidenlanden ist die Tradition verbreitet, die einzelnen Buchstaben der Eigennamen von Personen, Orten und Göttern in einer kunstvollen Ligatur, einer sogenannten *tughra*, zu verschleifen, die mehr Ähnlichkeit mit einer magischen Sigille als mit der ursprünglichen Schrift hat.

Siegels des hiesigen Magiermoguls. Dass die magische Disziplin der Chimärologie in Zhamorrah hochgehalten wurde, ist an den Überresten von Skulpturen ersichtlich, die unterschiedliche Mensch-Tier-Chimären zeigen. Die fragmentarischen Inschriften benannten einst in Zelemja mit der Schrift Chrmk und in ur-tulamidischen *tughrahim*• Straßen und Plätze, verewigten Lobpreisungen an die Magiermogule oder huldigten längst vergessenen Gottheiten. Auf jeder steinernen Oberfläche im Bereich der Ruinen tauchen immer wieder flimmernde Symbole auf, die sich beständig jeglicher Entzifferung auf magischem oder karmalem Wege widersetzen. Bei den geisterhaften Zeichen, die selbst auf steinernen Objekten auftauchen, die von außen nach Zhamorrah gebracht wurden, handelt es sich um die komplizierten Wort- und Deutsymbole des Chuchas, einer uralten Schrift der Echsenvölker von Zze Tha. Übersetzungsversuche der schwer fassbaren Symbole haben dazu geführt, dass sie von den wenigen Gelehrten, die um ihre Existenz wissen, für Warnungen gehalten werden, die mit einem echsischen Fluch aus grauer Vorzeit über der ganzen Stadt in Verbindung stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon nach kurzer Zeit in den Ruinen von Zhamorrah beschleicht euch die Befürchtung, dass an all dem Gerede über einen Fluch, der über der Stadt liegt, womöglich sehr wohl etwas dran sein könnte. Es ist hellichter Tag, und trotzdem huschen dunkle Schatten zwischen den steinernen Überresten hin und her. Wann immer der Wind aufheult, scheint er geisterhafte Stimmen, sogar Schreie mit sich zu tragen, die sich aber gleich wieder verlieren. Einmal glaubt ihr beinahe, um eine Ecke blicke euch ein verschwommener Schemen an, doch die Erscheinung wird gleich wieder von der stickigen, staubschwangeren Luft verschluckt. Das Gefühl, dass euch irgend etwas aus feindselig funkelnden Augen beobachtet, hält sich aber noch eine ganze Weile.

mehr haben die Ruinen, die sie vorfinden, in ihrer ursprünglichen Form überlebt. Symboliken, die beim Bau Zhamorrahs immer wieder Anwendung fanden, sind Darstellungen von Skorpionen und Schlangen, vereinzelt auch von Löwen, Pferden und Stieren in bedrohlichen Posen, sowie das Zeichen eines stilisierten Rubins, des persönlichen

nicht nur auf sie scheinen die Hinterlassenschaften der Magiermogule eine unwiderstehliche Anziehungskraft auszuüben: Einem aufmerksamen Beobachter wird auffallen, dass eine überraschend große Zahl an Tieren in den Ruinen haust. Eidechsen und Skorpione sonnen sich auf den warmen Steinen, Schlangen winden sich zischelnd im hohen Gras, fette Käfer und langbeinige Mücken tummeln sich allerorts in dichten Schwärmen. Die Ruinen von Zhamorrah sind kein angenehmer Ort, und genau das solltest du deinen Helden bei der Beschreibung ihrer Eindrücke vermitteln. Dennoch zieht es Arkos immer tiefer in die Ruinenfelder, und erwartungsvoll hält er regelmäßig inne, um sicherzustellen, dass die Helden ihm noch folgen.

Zu tief in die Ruinen

Eine umfassende Untersuchung der Ruinen von Zhamorrah ist weder Thema dieses Abenteuers, noch ist es ein Unterfangen, dass einer Heldengruppe ohne Weiteres gelingen kann. Je tiefer man in die Ruinen vordringt, desto greifbarer wird die immense Bedrohung, die von ihnen ausgeht, und die unerforschten Tiefen Zhamorrahs bergen noch so manches Geheimnis, das zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht ans Licht kommen sollte. Falls deine Spieler ihre Helden trotz aller Warnungen immer tiefer in die Ruinen führen wollen und dadurch die von diesem Abenteuer gesteckten Grenzen überschreiten, kannst du sie zunächst mit immer intensiver werdenden Vorzeichen und Warnungen konfrontieren: Erscheinungen von Geistern häufen sich, darunter Menschen in heller Panik, von Hass und Zorn getriebene Echsenmenschen, bis hin zu Erscheinungen einer unbekannten dämonischen Macht. Lasse dich bei deinen Ausführungen von den Ereignissen in den Ruinen inspirieren, und gestehe deinen Helden ein weiteres Vordringen nur unter Beweis ihrer Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) zu. Irgendwann solltest du nicht mehr davor zurückschrecken, die tollkühnen Entdecker mit handfesten Bedrohungen zu konfrontieren, seien es die Angriffe von Gespenstern, ihren Geist beeinflussende Schreckensbilder, zu tollwütigen Bestien gewordene Wildtiere oder gar unterbewusste Einflüsterungen, welche die Abenteurer dazu zwingen, sich gegeneinander zu wenden. In den Ruinen von Zhamorrah den Tod zu finden, ist nicht schwierig. Eben solche Erlebnisse erwarten eine Heldengruppe, die sich auch nach Einbruch der Nacht noch in den Ruinen von Zhamorrah aufhält. Der Fluch über der Stadt entfaltet dann seine volle Wirkung, und Geister lassen jeden Lebenden deutlich spüren, dass er nicht willkommen ist. Von ihren von Zorn und Hass erfüllten Attacken werden Entdecker und Abenteurer schnell in die Flucht geschlagen – das heißt, wenn sie nicht selbst in die Reihen der ruhelosen Seelen eintreten wollen ...

Stummen Wächtern gleich streifen zahlreiche halbwilde Katzen durch die unheimlichen Ruinenfelder, und

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 (Meisterentscheid).
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Begegnungen in den Ruinen

Immer dann, wenn die Helden in den Ruinenfeldern unterwegs sind, kannst du sie mit verschiedenen Ereignissen konfrontieren, wofür du nachfolgend einige Vorschläge erhältst.

- Mitten am Tag erscheint direkt vor den Helden eine geisterhafte Gestalt in einer weiten Kutte, die in unzusammenhängenden Fetzen von Ur-Tulamida auf die Lebenden einredet. Die Erscheinung verschwindet genauso plötzlich wieder, wie sie aufgetaucht ist. Du kannst sie jedoch dazu heranziehen, die Helden ein Stück weit durch die Ruinen oder zu einem anderen Ereignis zu führen, etwa wenn sie Arkos aus den Augen verloren haben.
- In Sand und Staub, die einen Großteil des Raums zwischen den steinernen Überresten der Stadt einnehmen, sind Spuren zu sehen. Wer gut im

Fährtsensuchen (tierische Spuren) ist, kann sie sicher als die Spuren von zahlreichen Katzen identifizieren (QS 2) und womöglich auch ausmachen, dass sie allesamt tiefer in die Ruinen führen (QS 3).

- In der stillen Luft über den Ruinen ist nach und nach immer lauter der Lärm einer Schlacht zu hören, in dem die Helden auch Schreie und Rufe in einer unbekannten Sprache ausmachen können. Die Geräusche schwellen immer weiter an, werden irgendwann von dem Summen eines riesigen Insektenschwarms überlagert und schließlich übertönt – bis die ganze Sinnestäuschung jäh abbricht und sich widerhallende Stille breitmacht.
- Ein Trupp aus drei Söldnern der *Sandwölfe* patrouilliert auf dem Gelände der Ruinenfelder, um unliebsame Besucher zu verjagen (siehe Seite 25).
- Zwischen Geröll und Gestrüpp bietet sich ein beklemmender Anblick: Ein junger Feuerskorpion stellt sich tapfer einem deutlich größeren Gegner entgegen. Das Tier, dessen Anblick jedem Betrachter ein Schaudern durchs Rückgrat schickt, sieht aus wie eine absurde Mischung aus Spinne und Skorpion. Es scheint sich um eine Chimäre zu handeln: Mit ihren Beißwerkzeugen trennt sie mühelos eine der Scheren des kleinen Skorpions ab und fährt fort, ihn genüsslich zu zerteilen.



Khoramsbestie

Größe: 1,70 bis 1,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,80 bis 2,00 Schritt (mit Schwanz); 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 65 bis 80 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 15 CH 12

FF 11 GE 14 KO 12 KK 14

LeP 24 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 0 ZK 0 GS 11

Biss: AT 13 TP 1W6+4(+Krankheit)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 5

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Trophäen (Gebiss, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Überlegene Gegner oder Gegner in Überzahl greifen Khoramsbestien normalerweise nicht an, es sei denn, sie sind ausgehungert oder fühlen sich bedroht.

Flucht: bei Verlust von 50 % der LeP; Ist die Hälfte der Rotte tot oder geflohen, flieht der Rest.

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** Khoramsbestien sind vor allem in der Nacht aktiv.

☞ **QS 2:** Ihre Bisse sind gefährlich, da sie als Aasfresser leicht Krankheiten übertragen können.

☞ **QS 3+:** In größeren Gruppen sind Khoramsbestien mutiger und aggressiver.

Jagd: –3

Sonderregeln:

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

***Krankheit:** Khoramsbestien können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch Khoramsbestien muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-8 (keine Krankheit), 9-14 (Wundfieber), 15-17 (Lutanas), 18-20 (Tollwut^{AAL129}). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, erhält er den Status *Krank* (siehe **Regelwerk** Seite 36).



☞ Verborgen unter einem Dornenstrauch entdeckt einer der Helden einen metallischen Schimmer. Dabei handelt es sich um einen alten Dolch, den ein Skorpion-Symbol als aus der Zeit der Magiermogle stammend ausweist. Die Waffe ist stumpf, durch den gorischen Flugsand jedoch einigermaßen blank gehalten, und ein Sammler oder Historiker wird dafür sicher bis zu 10 Dukaten zahlen. Ohne Handschuhe verursacht das Bergen des Dolches ein paar schmerzhaftes Kratzer (2 SP).

☞ Eine Rotte von (Anzahl der Helden +6) Khoramsbestien, welche die Ruinenfelder auf der Suche nach Nahrung durchstreifen, fällt über die Helden her. Nach 1W3 KR werden sie durch einen

huschenden Schatten erschreckt und ergreifen win-selnd die Flucht.

☞ Um eine verfallene Säule rankt sich eine Kletterpflanze mit blutroten Blättern. Dabei handelt es sich um *Blutblatt*, eine Pflanze, die nur bei vorhandener Magie wächst und gedeiht. Dass die Ruinen von Zhamorrah von Magie durchdrungen sind, ist nicht weiter überraschend, aber einmal geerntet, können die Blätter auch genutzt werden, um astrale Ströme zu erkennen.

Blutblatt

Suchschwierigkeit: –1

Bestimmungsschwierigkeit: –1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: 1 Anwendung Blutblatt in den Boden gesteckt vertrocknet innerhalb von 15 Minuten, es sei denn, der Ort hat eine magische Präsenz (Kraftlinie oder -knoten, geeigneter Ritualort usw.). Ein Kranz aus Blutblatt sorgt dafür, dass Zauberer ohne AsP keine Kopfschmerzen bekommen, wie es sonst meist der Fall ist.

Preis: 3 S / 7 S



Die Versammlung der Katzen

Arkos' Ziel in Zhamorrah ist eine größere freie Fläche, ein ehemaliger Platz der Stadt, auf der Sarjabani ihr Paktgeschenk aktiviert hat. Während der Kater und die Helden dem Versammlungsort näherkommen, können sie in der Umgebung mehr und mehr Katzen bemerken, die ihrerseits dem Ruf der Dämonenpaktiererin gefolgt sind und sich nun hier einfinden. Sobald die Helden den gepflasterten Platz einsehen können, bietet sich ihnen ein bemerkenswertes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von Weitem konntet ihr das Mauzen, Fauchen und Meckern unzähliger Katzen hören, doch der Anblick, der sich nun bietet, übertrifft all eure Erwartungen: Auf einem gepflasterten Platz mitten in der Ruinenstadt haben sich mehr als ein Dutzend Katzen eingefunden. Einige wuseln und scharwenzeln wild durcheinander, andere haben sich auf den warmen Steinen niedergelassen und liegen eng aneinandergeschmiegt da. Ganz offensichtlich hat etwas an diesem Ort sie angezogen, doch ihre neugierig klagenden Stimmen verraten euch nicht, was das gewesen sein könnte. Auch Arkos könnt ihr zwischen den vielen wilden Katzen der Ruinen ausmachen. Und so ganz könnt auch ihr euch des Gefühls nicht erwehren, dass diesem Ort eine besondere Ausstrahlung innewohnt.



Der Platz, auf dem sich die Katzen versammelt haben, ist als regelmäßiges Fünfeck angelegt. Rundherum markieren ihn fünf etwa mannshohe Stelen, jede einzelne gekrönt von der wehrhaften Darstellung eines anderen Tiers. Auf den mit ur-tulamidischen Symbolen verzierten Sockeln thronen ein Skorpion, ein Pferd, eine Kobra

und ein Stier. Die fünfte Stele ist unvollständig, ihre obere Hälfte wurde entfernt und es fehlt jede Spur davon. Das Pflaster des Platzes überspannt ein altes Gebäude der Kophtanim, eine unter die Erde gebaute Beschwörungshalle, die an einem Ort mit einer die Beschwörungsmagie begünstigenden Konstellation von Kraftlinien errichtet wurde. Dass sich dieses alte Gewölbe unter den Füßen der Helden befindet, können sie von außen kaum erahnen, und ein magisch versiegelter Zugang ins Innere des Bauwerks kann nur mithilfe der Stelen geöffnet werden, die Wächtern gleich den fünfeckigen Platz umgeben.

Die Beschwörungshalle der Kophtanim ist verbunden mit einem Geflecht an Gängen und Sälen, die sich noch immer größtenteils unversehrt unter der Oberfläche Zhamorrahs erstrecken. Sarjabani, die durch Untersuchungen der Stelen an diesem spürbar machtvollen Ort von der Existenz der Hallen unter Zhamorrah erfahren konnte, hat jedoch in ihrer Katzengestalt einen Zugang in das Gewölbe entdeckt, wo ein Teil der Decke eingestürzt ist. Der dadurch entstandene Spalt ist von außen kaum zu finden, unterscheidet er sich doch optisch nicht von all den anderen Stellen, wo einst stolze Gebäude nun in Trümmern liegen – und es ist auch nicht vorgesehen, dass die Helden den katzengeeigneten Eingang in die unterirdischen Bereiche der Ruinenstadt entdecken. Die neugierige Sarjabani jedoch hat das alte Heiligtum der Kophtanim teilweise erkundet und ihrer erzdämonischen Herrin dort unten ein Unheiligtum errichtet, wo sie nun die Komponenten für das *Magnum Opus* zusammenträgt, das sie über Samra wirken möchte. Nun hat sie mit den Gaben ihrer Herrin die Katzen Zhamorrahs zu sich gerufen, denn wie von kleinen Spionen erfährt sie von den samtpfotigen Streunern so manches, was sich in der Umgebung der Ruinen zugetragen



hat, während sie ihre Augen anderswo hatte. Dass nun die Helden an dem Ort auftauchen, den sie für ihr Gespräch mit den Katzen der Ruinen auserkoren hatte, hat sie so nicht erwartet. Daher hält sie sich in der Nähe versteckt und beobachtet in Katzengestalt verdrießlich, was Arkos' Befreier in den Ruinen treiben mögen.

All dies sollen die Helden zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht erfahren. Wichtig ist, dass du ihre Aufmerksamkeit auf die Stelen am Rand des Platzes lenkst – speziell auf die Tatsache, dass eine davon unvollständig ist. Falls einer der Helden des Ur-Tulamidischen mächtig ist, kann er auf den Sockeln der intakten Stelen den Teil eines Textes ausmachen, der erklärt, wie der Eingang zum Heiligtum der Kophtanim zu öffnen ist (siehe Seite 40). Für eine vollständige Entschlüsselung des Textes sowie für das Öffnen des Zugangs muss die unvollständige Stele wiederhergestellt werden. Das fehlende Stück wurde von **Nabur Farukandi** (siehe Seite 14), dem Betreiber des Gemischtwarenladens in Samra, entfernt und in seinen Laden gebracht. Als der oronische Flüchtling sein Geschäft im Dorf errichtete, durchstreifte er, den Traditionen Samras folgend, die Ruinenfelder, um einen Teil der alten Stadt auch in seinem Haus einzusetzen. Dabei gelangte er auf den Platz, unter dem sich der Eingang zu den

Hallen der Kophtanim befand, und ein einziges Symbol konnte er auf den Stelen entziffern: das ur-tulamidische Zeichen für „Schutz“. So entschied er sich, das Kunstobjekt mit der wohlwollenden Inschrift als Glücksbringer mitzunehmen und in seinem Geschäft gut sichtbar aufzustellen.

Falls die Helden bereits Naburs Gemischtwarenladen einen Besuch abgestattet haben, könnte einer von ihnen sich an ebenjenes Objekt erinnern. In jedem Fall kannst du deinen Helden ein wenig Gelegenheit geben, sich am Versammlungsort der Katzen umzuschauen. Die Katzen lassen sich von der Ankunft der Helden nicht stören, doch die Wirkung des Paktgeschenks verfliegt bei jeder Katze 15 Minuten nachdem sie den Ort erreicht hat, an den sie gerufen wurde. Während die Helden den Platz untersuchen, werden die Ruinenkatzen also nach und nach wieder verschwinden, bis die Helden, Arkos und Qasaar (siehe unten) letztlich allein zurückbleiben.

Der Vertrautenkater wiederum wusste nur zu genau, dass der merkwürdigen Szene in den Ruinen eine gewisse Bedeutung beizumessen ist. Deshalb hat er bei Erreichen des Platzes erneut seinen Vertrautentrick **UNGEGEHENER BEOBACHTER** eingesetzt, sodass Halimyanis das Treiben der Katzen durch seine Augen beobachten konnte. Nun, nach Ende der Versammlung, gibt Arkos seiner Hexe mit dem Vertrautentrick **HEXENSTIMME** (siehe Seite 26) Gelegenheit, sich direkt an die Helden zu wenden und sich zu dem eben Geschehenen zu äußern. Während ihrer Ansprache jedoch dringt Jedrech auf Befehl Sarjabanis

in die Hütte der Hexe ein, um eine letzte Zutat für ihr erzdämonisches *Magnum Opus* zu besorgen: frischen Baldrian. Halimyanis bemerkt den Söldner und wird abgelenkt, was zu einem Abbruch ihrer Verbindung mit Arkos führt. Die Helden erhalten somit einen Anreiz, schnellstmöglich nach Samra zurückzukehren, um herauszufinden, was der Katzenhexe widerfahren sein mag.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein jäher Schrecken durchfährt euch, als der Vertrautenkater Arkos ganz unvermittelt zu sprechen beginnt. Einige Herzschläge dauert es, bis ihr bemerkt, dass es die Stimme Halimyanis' ist, die ihr da hört.

„Ich habe alles mit angesehen“, verkündet der Kater. „Ganz schön verrückt. Aber ihr habt Arkos gefunden, das vergesse ich euch nie! Kommt schnell zurück nach Samra, dann erzähle ich euch, was ich ... Hey, was soll das? Was willst du denn hier? Na warte, ich wer...!“

Die Verbindung der Hexe mit ihrem Vertrauten scheint abgebrochen zu sein. Arkos selbst steht erst wie vom Donner gerührt da, tänzelt dann aufgeregt maunzend umher, als könne er es kaum erwarten, mit euch gemeinsam in Richtung Samra aufzubrechen.



Der Qasaar

Von der Ankunft der Helden zeigen sich die Katzen Zhamorrahs bemerkenswert unbeeindruckt – mit einer Ausnahme: Ein kleines, niedliches samtschwarzes Kätzchen mit großen grünen Augen nähert sich vorsichtig den Helden und versucht auf drollige Art, Freundschaft mit einem von ihnen zu schließen. Sollte sein auserwählter Spielpartner irgendwohin gehen, heftet es sich vorsichtig an seine Fersen.

Zwar soll es deinen Helden schwerfallen, dem Charme des winzigen Wesens zu widerstehen, und mit

tapsiger Beharrlichkeit tut es sein



Qasaar

Größe: 0,30 Schritt

Gewicht: keines

MU 18 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 17

FF 10 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 13 (k)

LeP 15 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6

VW 14 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10

Biss: **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Krallen: **AT** 15 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 3 (max. 1x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht 1, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Krallen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 1, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: winzig

Typus: Dämon (niederer, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Qasaar meidet Kämpfe, aber wenn man ihn gegen seinen Willen auf den Arm nehmen möchte oder von einem Sessel entfernt, dann kratzt oder beißt er. Wird er als Dämon enttarnt, ist er bereit, sich zu verteidigen, flieht aber lieber vor seinen Gegnern, als es auf einen Kampf ankommen zu lassen.

Flucht: bei Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• **QS 1:** Qasaar ist ein Katzendämon.

• **QS 2:** Im Grunde ist Qasaar harmlos, aber er kann seinen neuen Besitzer durch ständiges Miauen nerven.

• **QS 3+:** Qasaar mag klein und harmlos wirken, kann einen aber im Laufe der nächsten Tage in den Wahnsinn treiben. Mit Katzenminze kann man ihn sich für eine Stunde pro Tag vom Hals schaffen.



Sonderregeln:

Katzenminze: Qasaar liebt Katzenminze und lässt sich dadurch 1 Stunde pro Tag von seinem Terrorisieren-Dienst abhalten.

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen verfügt Qasaar über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengötter seiner dämonischen Herrin.

Rattenschreck: Ratten erleiden 2 Stufen Furcht, wenn sie Qasaar im Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich Qasaar auf weniger als 13 Schritt zu nähern.

Ausweichen in den Limbus: Bis zu 3x in 24 Stunden kann der Dämon mittels einer freien Aktion in den Limbus verschwinden und an einem beliebigen Ort bis zu 50 Meilen entfernt wieder auftauchen. Diese Fähigkeit verwendet Qasaar immer dann, wenn er ein- oder ausgesperrt wird und sein Opfer nicht mehr erreichen kann.

Zusätzliche Dienste:

Terrorisieren: Das Ziel wird durch Aufmerksamkeitsgesuche Qasaars in den Wahnsinn getrieben. Alle 1W3 Tage erleidet das Opfer 1 Stufe Verwirrung, die nicht verschwindet, solange Qasaar es terrorisiert. Dadurch werden alle verbliebenen Dienste des Dämons verbraucht. Qasaar verfolgt sein Opfer bis zu 26 Tage lang.

Bestes, sich den Zweibeinern anzubiedern, dennoch solltest du nach Möglichkeit verhindern, die Spieler mit Würfeln auf Willenskraft oder ähnliche Proben in Alarmbereitschaft zu versetzen.

Bei dem Kätzchen handelt es sich um Qasaar, einen niederen Dämon aus dem Gefolge Aphasmayras, auch bekannt als der Schnurrende Verschlinger. In ihrem Versteck hat Sarjabani den Dämon mittels ihres Paktgeschenks *Herrschaft über Dämonen I* beschworen und ihm den Dienst Terrorisieren gegen die Helden auferlegt. Getarnt als süßes Kätzchen wählt der Dämon zunächst einen aus der Heldengruppe als sein primäres Opfer, biedert sich verspielt an und beginnt, ihm überallhin zu folgen. Sobald der Held das nächste Mal eine Rast einlegt und zu schlafen versucht, wird Qasaar alles daransetzen, ihn wachzuhalten. Immer wieder fordert das Kätzchen Aufmerksamkeit von seinem neuen „Besitzer“ ein, lässt ihn kurz darauf jedoch wieder links liegen. Kaum jemand würde jedoch Verdacht schöpfen, dass hinter dem herablassenden Gebaren des

niedlichen Wesens der berechnende Geist eines Dieners der Niederhöhlen stecken könnte.

An Qasaars drolligem Verhalten ändert sich jedoch einiges, sollte das auserkorene Opfer es wagen, einer anderen Katze Zuneigung entgegenkommen zu lassen. In solchen Momenten nämlich zeigt der Dämon sein wahres Gesicht, stürzt sich wütend auf seinen Konkurrenten und versucht, ihn zu töten. Eine solche Situation könnte sich schnell mit Arkos ergeben, auch wenn dieser sich instinktiv von Qasaar und dem von ihm ausgewählten Helden fernhält. Eine solche Konfrontation kannst du später gut

• Hierbei handelt es sich um eine besondere Weisensfähigkeit^{AMAIIO60}, mit der ein Dämon für gewöhnlich von einem machtvollen Beschwörer ausgestattet wird. Sarjabanis Qasaar hat die Fähigkeit direkt von Aphasmayra erhalten, die damit ihr Wohlwollen für die Aktivitäten ihrer Dienerin ausdrücken will.

heranziehen, wenn Qasaar bereits Gelegenheit hatte, zur Geltung zu kommen, und du das Bedrohungsszenario für die Helden verdichten möchtest.

Sollte Qasaar auf gewöhnliche Weise bekämpft und augenscheinlich getötet werden, während er aber tatsächlich noch LeP besitzt, so ist es gut möglich, dass die schlaue Kreatur sich nur totstellt, um wenig später völlig wiederhergestellt erneut aufzutauchen und ihren Terror wiederaufzunehmen. Selbst ein Gefängnis mit festen Wänden hält das perfide Wesen nicht auf.

Sarjabanis Pläne

Mit der Herbeirufung Qasaars verfolgt Sarjabani vor allem das Ziel, die Heldengruppe zu zermürben und sich selbst die Zeit zu verschaffen, ihr *Magnum Opus* zu Ende zu bringen. Durch den Einsatz ihres Paktgeschenks *Herrschaft über Dämonen I* braucht Sarjabani solange ihre Toleranz für den Status *Dämonische Auszeichnung* auf, wie Qasaar in der Dritten Sphäre weilt. Damit werden ihr alle weiteren Einsätze ihrer dämonischen Fähigkeiten bis auf Weiteres deutlich ins Gesicht geschrieben stehen, sodass sich die eitle Tänzerin fürs Erste nicht mehr

auf ihre Paktgeschenke verlassen kann, solange sie sich weiter in Samra sehen lassen möchte. Sobald sie jedoch feststellt, dass Jedrech die ihm übertragene Aufgabe nicht erfüllen wird, begibt sie sich im Schutz der Nacht selbst ins Dorf, um dort die letzte Zutat für ihr Ritual zu besorgen. Anschließend zieht sie sich in ihr Unheiligtum zurück, wo sie mit den Vorbereitungen beginnt. Ab diesem Zeitpunkt verbleiben den Helden acht Stunden, um ihr das Handwerk zu legen und das drohende *Magnum Opus* abzuwenden.

Das Maß der Aktivität Qasaars, einen eventuellen Konflikt mit Arkos oder einer anderen Katze sowie eine mögliche Rückkehr des Dämons nach seiner Enttarnung kannst du so gestalten, dass es dem Tempo der Entwicklung der Handlung in deiner Spielrunde angemessen ist. Falls die Helden bereits am Abend nach ihrer Rückkehr nach Samra viele Informationen zusammentragen, eignet sich Qasaar, sie vor ihrer Rückkehr nach Zhamorrah ein wenig intensiver zu beschäftigen. Heldengruppen, die bei ihren Nachforschungen ohnehin bereits in Zeitnot geraten, kannst du hingegen zugestehen, ohne weitere Einmischung des Dämons in Kapitel 3 überzutreten.

Zurück in Samra

Den Rückweg der Helden nach Samra kannst du wieder nach Belieben ausgestalten. Er eignet sich, um das eine oder andere bislang noch nicht angebrachte Ereignis in den Ruinen oder in den Hügeln auftreten zu lassen. Auch dieses Mal wird Arkos vorausseilen und sich nur gelegentlich umdrehen, um zu überprüfen, ob seine Retter ihm noch folgen – immerhin ahnt er, dass ihn in Samra nicht bloß die Wiedervereinigung mit Halimyanis erwartet.

Sobald die Helden Samra erreichen, werden sie schnell in Erfahrung bringen können, was in ihrer Abwesenheit geschehen ist. Als der Söldner Jedrech unter dem Einfluss von Sarjabanis Paktgeschenk *Schmusekätzchen* in die Hütte der Hexe Halimyanis eindrang, um dort

den für das *Magnum Opus* nötigen frischen Baldrian zu stehlen,

brach die Verbindung der Schönen der Nacht zu ihrem Vertrautenkater ab – wie die Helden direkt miterleben konnten. Baldrian gehört zu den grundlegenden Ingredienzien für die Schönheitssalbe, sodass Halimyanis und ihre Lehrmeisterin Mara einige der sonst nicht in den Tulamidenlanden heimische Pflanzen in ihrer Hütte anbauen. Bevor der unter dem Bann der Paktiererin stehende Jedrech sein Werk vollbringen konnte, stellte sich ihm Halimyanis wütend entgegen und bedachte ihn mit wüsten Beschimpfungen, die den großen Mann zurückweichen ließen. Einmal mehr steigerte die junge Hexe sich in ihre Wut hinein, die sie auf die Bewohner Samras verspürte, und sie ließ ihre gesamte restliche magische Kraft in den Hexenfluch *FELLWECHSEL* hineinfließen. Mittels der Sonderfertigkeit *Sofortiger Fluch* bewirkte Halimyanis, dass Jedrech augenblicklich in einen hässlichen Kater verwandelt wurde, der sogleich erschrocken aus dem Dorf in die nördlich gelegenen Hügel floh und sich dort versteckte.

Das ganze Schauspiel beobachtete die kleine ♣ Zula (siehe Seite 16), und unter ihrem Weinen und ihren Rufen dauerte es nicht lange, bis sich ein Großteil des Dorfes zusammengefunden hatte – und auch eine Gruppe von Sandwölfen auf ihrem täglichen Kontrollgang, auf dem sie in Samra nach dem Rechten sehen. Von Jedrech blieb indes keine Spur außer seiner Kleidung, die ihm bei seiner Verwandlung von den Schultern gegliitten war und nun vor der Hütte der Hexe auf dem Boden lag. Unter den wütenden Forderungen und Drohungen der Dörfler blieb den Söldnern keine andere Wahl, als die junge Halimyanis nun letztlich zu einer



• Die folgenden Szenen gehen davon aus, dass die Befreiung Arkos', die Katzenversammlung und die Verwandlung von Jedrech nachmittags stattfinden. Jedrech kehrt somit in den frühen Morgenstunden in menschlicher Gestalt zurück nach Samra, sodass Qasaar in der Zwischenzeit die Gelegenheit erhält, die Helden vom Schlafen abzuhalten, bevor die Handlung weiter vorangetrieben wird. In deiner Spielrunde kannst du leicht eine zeitliche Verschiebung erreichen, indem Halimyanis' Fluch einfach eine andere Wirkungsdauer erzielt. Die Verwandlung Jedrechs kann somit leicht bereits nach 3 Stunden (QS 1) enden oder bis zu 15 Stunden (unter Einsatz eines Schicksalspunkts für QS verbessern) anhalten.



• nicht. Und so harret Halimyanis nun im Kerker der Rückkehr Jedrechs, der wohl bis zu seiner Rückverwandlung verschwunden bleiben wird, und ihrer anschließenden Verurteilung durch Habib. Um den Fluch frühzeitig fallenzulassen, fehlen ihr die magischen Reserven, so bleibt ihr also nur, die 12 Stunden seiner Wirkungsdauer abzuwarten.

Was tun die Samraner?

Von den Geschehnissen ist besonders Jedrechs Frau Palmeya schwer mitgenommen. Sie sieht ihr Misstrauen gegen Halimyanis bestätigt und bittet jeden, der ihr ein Ohr schenkt, man möge sich doch endlich zusammentun und geschlossen eine Bestrafung der Hexe fordern. Stark bemüht, die aufgelöste Palmeya zu beruhigen und um Geduld zu ersuchen, ist Sarjabani, die allerdings erst einige Zeit nach der Rückkehr der Helden wieder im Dorf auftaucht. Die Verurteilung der Hexe hinauszuzögern passt hervorragend zu ihrem Plan, denn so ist Samra mit sich selbst beschäftigt, während sie in aller Ruhe ihr *Magnum Opus* zu Ende bringen kann. Die Paktiererin wird sich auch nicht scheuen, die Helden zu ersuchen, damit sie womöglich zwischen den Dorfbewohnern und den Söldnern in ihrer Festung vermitteln. Auch um die aussichtslose Suche nach dem verwandelten Jedrech kann Sarjabani bitten – Hauptsache, die Helden sind beschäftigt und verfolgen die Spuren und Hinweise aus Zhamorrah nicht weiter.

Da Halimyanis mittlerweile die Gastfreundschaft des Kerkermeisters von Trutzmherwed genießt, können die

Befragung – und zu ihrem eigenen Schutz – mit zur Festung Trutzmherwed zu nehmen. Halimyanis, die ihre letzten astralen Reserven an Jedrech verbraucht hatte, hatte den Sandwölfen nichts mehr entgegenzusetzen.

Sie wurde in der Festung eingekerkert und von Verwalter Habib ben Harun, der sich nun nicht mehr aus den Streitigkeiten im Dorf heraushalten konnte, zu den Geschehnissen befragt. Kurz darauf entsandte Habib einen Trupp seiner Söldner, um den geflüchteten Jedrech in seiner Katergestalt aufzuspüren. Mit ihren schweren Stiefeln haben die Novadis zwar wirksam alle Spuren zunichtegemacht, welche Jedrech hinterlassen haben mag, ausfindig machen konnten sie ihn jedoch

Helden ihre Version der Geschehnisse zunächst nicht ohne Weiteres erfahren. Die Beobachtungen der jungen Zula und das Gerede samt Fehldeutungen und Übertreibungen, mit dem sie im Dorf diskutiert werden, sollte ihnen jedoch recht schnell zu Ohren kommen. Helden, die in der Söldnerfestung vorstellig werden, um Halimyanis persönlich zu befragen, werden sicher nicht einfach zu ihr durchgelassen, können den Verwalter Habib aber möglicherweise davon überzeugen, dass er sich nicht weiter mit der Angelegenheit beschäftigen muss, wenn er stattdessen ihnen die Verantwortung für eine Aufklärung des Vorfalls überträgt. Eine entsprechende Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (Diskussionsführung oder Einzelgespräch) kann mit passenden Argumenten um bis zu +2 erleichtert sein, andere Ansätze und Ideen kannst du nach eigenem Ermessen ebenfalls zulassen. Einer Bestechung gegenüber dürften die Sandwölfe deutlich aufgeschlossener sein als einem Einschüchterungsversuch, und bereits mit 2 Dukaten können sich die Helden das Privileg eines Gefangenenbesuchs erkaufen. Ein Versuch, sich heimlich in die gut bewachte Festung mit ihrer fast zweihundert Köpfe zählenden Besatzung einzuschleichen, sollte hingegen nur äußerst fähigen Helden glücken.

Die Katzenhexe freut sich trotz der Umstände, die Helden zu sehen, und wird sich überschwänglich für die Rettung Arkos' bedanken. Sie wird ihre Sicht der Geschehnisse mit den Helden teilen und kann ihnen eine Vorstellung davon geben, wie lange der Verwandlungsfluch wirken wird, auch wenn es ihr in ihrem erschöpften Zustand gerade nicht möglich ist, ihn vorzeitig aufzuheben. Vor allem wenn die Helden bei ihren Untersuchungen in Samra von Jedrechs heimlichen Aktivitäten und seinen Ausflügen in die östlichen Hügel erfahren haben, erhärtet sich Halimyanis' Verdacht, dass der ehemalige Söldner hinter der Entführung ihres Vertrauten steckt. Über seine Beweggründe weiß sie zwar nichts, jedoch vermutet sie, dass sie selbst der Grund und das Ziel für Jedrechs Eindringen in ihr Haus gewesen sein muss. Auf den Gedanken, er könnte es auf ein Objekt in ihrem Besitz abgesehen haben, kommt sie von selbst nicht. Dass er sich ihr gegenüber nicht aggressiv verhalten hat, könnte aber sehr wohl einen der Helden auf den Gedanken bringen, das Gehöft der Hexe unter Bewachung zu stellen. Einen solchen Gedanken kann Halimyanis durchaus nachvollziehen, weshalb sie die Helden bittet, bis zur Aufklärung der ganzen unglückseligen Angelegenheit ein Auge auf ihre Wohnstätte zu haben.

Was tun die Helden?

Solange Halimyanis sich in Gefangenschaft befindet, folgt Arkos den Helden und beobachtet ihre Ermittlungen. Bedeutsame Szenen wird der Kater mittels des Vertrautentricks UNGESEHENER BEOBACHTER mit Halimyanis zu teilen versuchen; hierzu solltest du jedoch seinen Vorrat an Astralenergie nachhalten. Auch Qasaar wird seinem ausgewählten Helden bei dessen Aktivitäten nicht von der Seite weichen, die beiden

Vierbeiner sind sich jedoch nicht besonders grün und halten Abstand zueinander. Deine Spieler könnten folgende nächste Schritte in Erwägung ziehen:

- ☛ Möglicherweise entscheiden die Helden, sich selbst auf die Suche nach Jedrech zu begeben. Du kannst ihnen dazu Proben auf *Fährtsuchen* (*tierische Spuren*) abverlangen, sie in die Hügel nördlich der Stadt führen, nach Beliebten Wildtiere auftauchen lassen – allem voran natürlich die ikonischen Katzen der Region – oder die Begegnung mit einem *Sandwolf* herbeiführen, der von seiner eigenen fruchtlosen Suche nach Jedrech zurückkehrt. Die häufigen Versammlungen wütender Dorfbewohner vor Halimyanis' Haus in den letzten Tagen, die vielen streunenden Katzen der Region und die wenig vorsichtigen Versuche der *Sandwölfe*, die Spur des verwandelten Jedrech aufzunehmen, machen es zwar nicht allzu schwierig, eine Fährte zu finden, aber dabei die richtige zu erwischen, ist so gut wie unmöglich. Die Gebiete nördlich des Dorfes bieten einem verängstigten Kater eine Unmenge geeigneter Versteckmöglichkeiten.
- ☛ Wollen die Helden das Haus des Söldners Jedrech durchsuchen, so benötigen sie dazu das Einverständnis von Palmeya. Eine Unterstützerin ihres Vorhabens finden sie wiederum in Sarjabani, immerhin ist die Paktiererin zuversichtlich, dass in Jedrechs Umfeld keine Spur zu finden ist, die weiter zu ihr führt – denn wenn sie eines ist, dann vorsichtig! Die Bemühungen der Helden hält sie insgeheim für Zeitverschwendung, weshalb sie sie selbstverständlich befürwortet. Tatsächlich ist im Haus des ehemaligen Söldners nichts Verdächtiges oder Ungewöhnliches zu finden. Das Haus besteht aus einem Schlafzimmer, in dem sich einige Kommoden mit Kleidung und persönlichen Gegenständen befinden, einer durchschnittlich ausgestatteten Küche, einer Wohnstube mit schlichten, hölzernen Möbeln und einigen dekorativen Schnitzereien und einem Schuppen, in dem vor allem Werkzeug zum Ackerbau aufbewahrt werden.
- ☛ Eine Befragung der Dorfbewohner, um Informationen über Jedrechs mögliche Absichten zu erhalten, fördert verschiedene Gerüchte zutage, mehr jedoch nicht. So mancher Samraner ist überzeugt davon, dass Halimyanis ihres Geliebten überdrüssig geworden ist und ihn darum verzaubert hat. Vereinzelt mag es auch Stimmen geben, die ein Verhältnis zwischen den beiden für Humbug halten und vermuten, dass Jedrech die Hexe in der Absicht bedrängt hat, Palmeyas Fluch zu beenden. Sofern sie nicht bereits davon wissen, kannst du den Helden hier auch noch einmal schildern, wie Jedrech in den letzten Tagen beim Aufbruch in die östlichen Hügel mit seinem geschnürten Bündel beobachtet wurde. Der Gemischtwarenhändler Nabur kann sich auch daran erinnern, dass Jedrech in den letzten Tagen recht häufig Dörrfleisch eingekauft hat.

☛ Der Altertumsforscher Hexander hat zwar am Rande Notiz von den Geschehnissen im Dorf genommen, ist jedoch bereits in seine Dokumentation der Fundstücke vertieft, die er in den ihm zugänglichen Bereichen Samras entdeckt hat. Wie geplant, überlässt er es den Helden, sich mit den Samranern auseinanderzusetzen. Berichte ihrer Beobachtungen und Erlebnisse in den Ruinen von Zhamorrah findet er hingegen hochinteressant, und völlig unabhängig davon, womit er eigentlich beschäftigt war, löchert er die Helden sofort mit Fragen und schreibt ihre Schilderungen mit, sobald das Thema aufkommt. Bei der Suche nach der Bedeutung der Stelen, die sie am Versammlungsplatz der Katzen gefunden haben, ist Hexander gern behilflich (siehe Seite 40).

☛ Womöglich kommen die Helden zu der Überlegung, dass sie die verwaiste Hütte der Katzenhexe besser nicht aus den Augen lassen sollten. Abhängig davon, wie die Helden ihre Wache organisieren, kann es für Sarjabani schwierig werden, in der folgenden Nacht den Baldrian zu stehlen, den sie dringend für ihr *Magnum Opus* benötigt. Sollte ein unbeobachteter Einstieg für einen Menschen kaum möglich sein, steht ihr noch ihre Katzengestalt mit dem Paktgeschenk *Schmusekätzchen* zur Verfügung, denn auch als Katze wird sie problemlos einen Beutel des aromatischen Krauts identifizieren und mitnehmen können. Danach begibt sie sich mit ihrer Beute sofort in die Ruinen von Zhamorrah und lässt sich – nun unter *Dämonischer Auszehrung* leidend – fürs Erste nicht mehr im Dorf sehen. Sollten die Helden es auch einer Katze eindeutig unmöglich machen, unbemerkt in Halimyanis' Hexenküche zu gelangen, greift die Paktiererin zu einer List: Nach Mitternacht klopft sie an die Tür der Hexenhütte und gibt vor, auf der Suche nach frischem Baldrian zu sein, mit dem sie die Nerven Palmeyas ein wenig beruhigen möchte. Zwar kann die Arme dank ihres Hexenfluchs noch immer keinen Schlaf finden, aber mit einem guten Kräutertee legt sich ja vielleicht wenigstens ihre Aufregung. Wenn auch dies keinen Erfolg verspricht, harrt Sarjabani bis zu Jedrechs Rückkehr bei Morgengrauen aus und nutzt das dabei entstehende Chaos, um den Baldrian zu entwenden.

☛ Als intuitive Zauberin verfügt Sarjabani über keinen besonders beeindruckenden Vorrat an Astalenergie. Wenn sie also nachts in Halimyanis' Hexenküche einbricht, um den Baldrian zu stehlen, lässt sie auch einige fertige Zaubерtränke mitgehen, die Halimyanis hier aufbewahrt und vergessen hat – sonst hätte sie die Elixiere womöglich schon selbst geschluckt. Damit erhält Sarjabani im Finalkampf (siehe Seite 58) mehr Optionen. Falls die Helden die Küche der Hexe bereits vorher durchsucht und alle nützlichen Elixiere mitgenommen haben, kann natürlich auch die Tänzerin hier nichts mehr entdecken.

Ab jetzt drängt die Zeit!

Sobald sie des Baldrians habhaft geworden ist, hat Sarjabani alle Komponenten für ihr *Magnum Opus* zusammen. Sie begibt sich nun zu ihrem Unheiligtum unter den Ruinen von Zhamorrah, ist unterwegs penibel darauf bedacht, dass niemand sie beobachtet, und bereitet das dämonische Ritual vor. Zusammen mit ihrem Weg in ihre Zufluchtsstätte braucht sie dafür mindestens zehn Stunden. Dass sie nun unter Zeitdruck stehen, um der Schurkin das Handwerk zu legen, erfahren die Helden jedoch vermutlich erst am Morgen. Solltest du der Meinung sein, dass die Zeit zu knapp bemessen ist, kannst du auch eine längere Vorbereitungszeit für das *Magnum Opus* veranschlagen. Ewig solltest du die dämonische Beschwörung jedoch nicht hinauszögern, und falls die Helden den Ernst der Lage bewusst ignorieren, sollte es auch durchaus möglich sein, dass das Ritual zu seiner folgensweren Vollendung kommt.

Nächtlicher Terror

Unabhängig davon, wo die Helden sich nachts ausruhen wollen – sei es in der Herberge *Des Altehrwürdigen Mund*, im Stall der Schänke *Karawanserei* oder im Haus der Katzenhexe Halimyanis – der Dämon Qasaar wird alles daran setzen, dass sein auserkorenes Opfer keine Gelegenheit zur Erholung erhält. Wann immer der betroffene Held dabei ist, einzuschlafen, fordert Qasaar seine Aufmerksamkeit, lässt ein klägliches Miauen hören, reibt seinen Körper an dem des Helden, schlägt eventuell sogar wie im Spiel seine Krallen in nackte Füße, die unter einer Bettdecke hervorlugen. Geht der Held auf die

Allüren des Kätzchens ein, entfernt dieses sich jedes Mal stolzierend, lässt sich in einigem Abstand nieder und taxiert sein Opfer, bis dieses wieder Anstalten macht, einzuschlafen, um es erneut davon abzuhalten.

Qasaar aus dem Zimmer auszusperrern führt nur zu kläglichem Maunzen, welches das Potenzial birgt, auch andere Schlafende im gleichen Gebäude zu wecken und ihren Unmut auf den Plan zu rufen, und falls seine Schreie ignoriert werden, kann Qasaar in einem unbeobachteten Moment auch einfach wieder an der Seite seines Opfers auftauchen – Türen halten einen Dämon nicht auf! Gestehe deinen Spielern ruhig zu, kreative Ansätze zu verfolgen, wie sie mit dem nervtötenden Wesen umgehen wollen. Ein dauerhafter Erfolg, der ihnen einen Nachtschlaf mit normaler Regeneration ermöglicht, sollte jedoch kaum zu erzielen sein.

Denkbar ist, dass das Opfer Qasaars sich mit seinem samtpfotigen Begleiter woandershin begibt, um zumindest seinen Gefährten eine ruhige Nacht zu ermöglichen. Möchte ein Held mit offener Gewalt gegen das niedliche Kätzchen vorgehen, so muss ihm zunächst eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, die du nach eigenem Ermessen auch erschweren kannst – vor allem für Helden, die bereits Freundschaft mit der pelzigen Kreatur geschlossen haben. Bedenke im Falle eines Kampfes, dass Qasaar sich mit Vorliebe totstellt, um wenig später erneut aufzutauchen und seinen Dienst fortzusetzen. Lasse jeden Helden, der in dieser Nacht am Schlafen gehindert wird, mit 1W6 würfeln. Bei einer 1 oder 2 erleidet der Betreffende Held 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit einer ungestörten Regenerationsphase verschwindet.

Der nächste Morgen

Die Verwandlung Jedrechs beeinflusst nicht nur seine Gestalt, sondern auch seinen Geist. In dem ungewohnten Körper eines Katers und eines Teils seines Verstandes verlustig gegangen, sucht er sein Heil in der Flucht aus Samra und verbirgt sich unter dichtem Buschwerk mehrere Meilen nördlich der Stadt, wo kaum eine Chance darauf besteht, dass er entdeckt wird. Dort verbringt er die gesamte Nacht in Furcht, schläft möglicherweise irgendwann ein, bis der Fluch der Hexe letztlich endet. Ohne sein Fell in Katergestalt ist Jedrech den Dornen der Büsche und der kalten Nachtluft schutzlos ausgeliefert, sodass er mitten in der Nacht aufwacht. Der unangenehmen Situation möchte er so schnell wie möglich entkommen, also macht er sich auf den Weg zurück nach Samra.

Im Morgengrauen erreicht Jedrech das Dorf und steuert sein eigenes Zuhause an, wo er seine nach wie vor schlaflose Ehefrau Palmeya vorfindet, die neben ihrer Hütte mit dem Ausklopfen eines Teppichs beschäftigt ist. Die besorgte Ehefrau freut sich zunächst darüber, dass ihr Gatte unverseht zurückgekehrt ist, doch zum ersten Mal erblickt sie nun die Spuren, die Sarjabanis Fingernägel bei ihren gemeinsamen Momenten mit Jedrech auf dessen

Was soll schon schiefgehen?

Die eine oder andere Heldengruppe mag über magische oder karmale Fähigkeiten verfügen, die es kaum plausibel erscheinen lassen, dass Jedrech nicht vorzeitig gefunden werden kann. Auch ein kritischer Erfolg bei einer Probe auf *Fähr tensuchen* oder ein Zauberspruch für Halimyanis, der es ihr möglich macht, Jedrechs Fluch aufzuheben, können die Situation grundlegend verändern. Halte in diesem Fall nicht krampfhaft daran fest, wie das Abenteuer eigentlich ablaufen sollte. Bei einer vorzeitigen Rückkehr Jedrechs gerät Sarjabani schlicht in Zugzwang, da der Söldner nun ihre wahren Absichten enthüllen könnte, also verzichtet sie beim Diebstahl des Baldrians zur Not auf ein allzu heimliches Vorgehen und setzt im Zweifel auch vor Zeugen ihre dämonischen Fähigkeiten ein. Mach es den Helden schwer, die Paktiererin aufzuhalten und festzusetzen. Sie wird alle Register ziehen und alle ihr zur Verfügung stehenden Mittel in die Waagschale werfen, um mit ihrer pflanzlichen Beute in die Ruinen zu entkommen. Hat sie sich erstmal erfolgreich in ihre unheilige Zuflucht zurückgezogen, stehen die Helden doch wieder vor der Frage, wie sie ihr folgen sollen.

Rücken hinterlassen haben. Bislang ist es dem zwiegespaltenen Söldner gelungen, die immer wieder aufgefrischten Kratzer vor Palmeya verborgen zu halten, doch nun, nackt von seiner Nacht als Kater zurückgekehrt, kann er sie nicht länger verstecken. In launischer Reizbarkeit, die mit den vielen Nächten ohne Schlaf einhergeht, bricht bei diesem Anblick der aufgestaute ohnmächtige Zorn aus Palmeya hervor und sie beginnt, Jedrech unverhohlen mit wütenden Schreien zu beschimpfen, und geht mit dem Teppichklopfer auf ihn los.

Der Tumult reicht aus, um alle Bewohner und Besucher des Dorfes aus dem Schlaf zu reißen, deshalb dauert es nicht lange, bis sich viele Schaulustige vor Jedrechs und Palmeyas Hütte eingefunden haben. Sarjabani tritt hier nicht mehr auf, sie sollte sich mittlerweile bereits in ihrem Unheiligtum unter Zhamorrah eingefunden haben. Jeder Held, der sich im Dorf Samra aufhält, wird von dem Lärm jedoch sicher auf den Plan gerufen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt einer Frauenstimme, die mit wüstem Keifen die kühle Luft des unschuldigen Morgengrauens zerfetzt, zu einem der Häuser im Zentrum des Dorfes. Es hat sich bereits eine Traube von Schaulustigen versammelt, und zwischen den Zuschauern hindurch erhascht ihr so manchen Blick darauf, was vor sich geht: Es ist wieder einmal Palmeya, die mit sich überschlagender Stimme auf einen völlig nackten Mann einredet. Es scheint so, als sei Jedrech wieder ein Mensch und zudem nach Samra zurückgekehrt. Seinen breiten Rücken jedoch zieren schmerzhaft aussehende Striemen, Krallenspuren, wie sie von Leidenschaft getriebene Fingernägel hinterlassen haben mögen.

Jedrech lässt die Beschimpfungen und Schläge seiner Frau schweigend und betreten dreinblickend über sich ergehen; auch dass er unbekleidet von halb Samra bedrängt wird, stört ihn nicht mehr. Sein schlechtes Gewissen ist nun so stark, dass Sarjabanis Bann von ihm abfällt und er sich trotzig seinem Schicksal ergibt.

Es obliegt nun den Helden, die keifende Palmeya einmal mehr zu beruhigen und Jedrech die Chance zu verschaffen, sich zu erklären. Der reumütige Söldner beantwortet alle Fragen der Helden wahrheitsgemäß, während er weiterhin schamerfüllt zu Boden blickt. Er eröffnet, dass es Sarjabani war, die ihn verführt hat, und versucht dabei nicht, sich herauszureden und übernatürliches Wirken für seine Willensschwäche geltend zu machen. Auf passende Nachfrage berichtet er jedoch von Sarjabanis Fähigkeit, sich in eine Katze zu verwandeln, erzählt, wie er den Kater der jungen Hexe eingefangen, eingesperrt und versorgt hat, und eröffnet auch, dass er auf Sarjabanis Wunsch hin auf der Suche nach frischem Baldrian in Halimyanis' Heim eingedrungen ist. Was sie damit vorhat, weiß er nicht, doch er hofft, dass sich ihr jemand, der über einen stärkeren Willen verfügt als er, entgegenstellen wird, denn er hält sie für gefährlich. An die Zeit als Kater erinnert er sich nur bruchstückhaft.

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass das ganze Dorf die Ausführungen des untreuen Ehemannes mitanhört, was natürlich sofort zu Getuschel hinter vorgehaltener Hand führt. Man macht sich zum Haus der Tänzerin Sarjabani auf, um sie selbst zu Wort kommen zu lassen, und stellt bald fest, dass sie sich nicht im Dorf aufhält.

Doch einer der Dörfler reagiert auf Jedrechs Geschichte besonders alarmiert: Der Gemischtwarenhändler Nabur Farukandi, der zur Zeit der oronischen Herrschaft aus Zorgan geflohen ist und sich in Samra ein neues Leben aufgebaut hat, sieht in den Berichten des Söldners in Verbindung mit den Kratzspuren auf seinem Rücken



unmissverständlich das Wirken der Erzdämonin Belkelel. Für ihn steht fest, dass Sarjabani die Herrin der Blutigen Ekstase verehrt und finstere und gefährliche Pläne hegen muss. Traumatische Erlebnisse aus der Zeit des Moghulats Oron kommen hoch, und er gerät in Panik. Sollten die Helden sich nun nicht selbst dazu entschließen, dem Verdacht gegen Sarjabani nachzugehen, so wird Nabur zur treibenden Kraft hinter den Ermittlungen.

Auch der Hesindegeweihte Hexander wurde von den Ereignissen in Samra aus dem Schlaf gerissen, hört sich aufmerksam an, was besprochen wird, und gesteht ein, dass die Befürchtungen Naburs möglicherweise nicht ganz unbegründet sind. Auch er treibt die Helden dazu an, die wahren Hintergründe aufzuklären.

Das Haus der Tänzerin

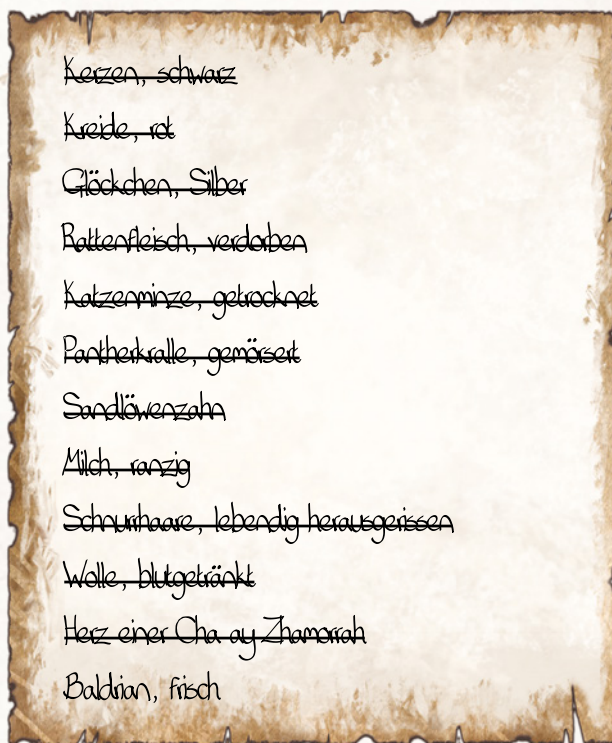
Ihre Spurensuche werden die Helden in Sarjabanis Zuhause beginnen wollen. Zutritt verschaffen können sie sich mit einer gelungenen Probe auf *Schlösser knacken* (*Bartschlösser*) -1 oder auf *Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*). Auf den ersten Blick ist in der hübsch eingerichteten Wohnstätte mit ihrem hochwertigen Seidenbett, den Möbeln aus schwerem Holz und den bunten Teppichen nichts Ungewöhnliches zu entdecken. In einer Ecke des Wohnraums liegen jedoch achtlos einige Kleidungsstücke, die mit Blut getränkt sind (dem einer *Cha ay Zhamorrah* aus den Ruinen, der die Tänzerin kürzlich das Herz herausgeschnitten hat). Unter einem der Teppiche (*Sinnesschärfe* (*Suchen*) +2) ist unter einem lockeren Brett ein Loch in den Erdboden gegraben worden, in dem sich ein kleines Kästchen aus Rosenholz befindet. Die rahmgefällig mit Rosenschnitzereien und Granatsteinen verzierte Schatulle enthält einige Zettel und Pergamentblätter. Darauf hat Sarjabani Zeichnungen der vier Stelen angefertigt, die sich auf dem Platz in den Ruinen befinden. Wenn deine Spieler sich nicht von alleine daran erinnern, wo sie die dargestellten Skulpturen schon einmal gesehen haben, kannst du sie daran erinnern. Die ur-tulamidischen Inschriften hat die Paktiererin ebenfalls sorgfältig aufgeschrieben. Eine Übersetzung findet sich nicht in ihren Aufzeichnungen, ebenso wenig hat sie die fünfte Stele in Naburs Gemischtwarenladen abgezeichnet, doch sollten die Helden es versäumt haben, eigene Abschriften der Inschriften auf den Stelen in Zhamorrah anzufertigen, können sie anhand dieser Zeichnungen – gegebenenfalls mit der Hilfe Hexanders, der des Ur-Tulamidischen mächtig ist – die Bedeutung der Skulpturen erfahren (siehe Seite 40).

Sarjabani selbst hat anhand der Inschriften auf den vier intakten Stelen von der Existenz der unterirdischen Beschwörungshalle erfahren und in ihrer Katzensgestalt einen alternativen Eingang entdeckt, sodass sie nicht auf die fünfte Stele angewiesen ist.

Zwischen den Aufzeichnungen, welche die Tänzerin in ihrem Haus versteckt hat, befindet sich auch ein Zettel, der verschiedene Objekte und Ingredienzien auflistet.

Hier hat Sarjabani die Komponenten für ihr *Magnum Opus* aufgeschrieben und jedes Mal, wenn sie eine davon auftreiben konnte, eine der Zeilen durchgestrichen. Die letzte, noch nicht durchgestrichene Zeile enthält den Eintrag „Baldrian, frisch“.

Mit einer gelungenen Probe auf *Magiekunde* (*Rituale*) -2 kann ein Held errahnen, dass die absonderliche Liste von Gegenständen auf dämonisches Wirken abzielt.



Auf den übrigen Pergamentblättern hat Sarjabani immer wieder eine komplexe ur-tulamidische Ligatur geübt, die stark verklärt und mit einiger Phantasie das Wort *Gron'gu'mur* bildet. Zu erkennen ist dies jedoch nur für jemandem, dem eine Probe auf *Malen & Zeichnen* -4 gelingt und der des Ur-Tulamidischen in Wort und Schrift mächtig ist – der Hesindegeweihte Hexander etwa könnte die Bedeutung der Liturgie erschließen, falls die Helden ihm die Schreibübung vorlegen. Eine anschließende Probe auf *Götter & Kulte* -4 (*Aphasmayra*) könnte eröffnen, dass die Liturgie nicht mit Belkelel, sondern mit der unabhängigen Dämonin Aphasmayra in Verbindung zu bringen ist.

Was wohl als Nächstes passiert?

Nachdem Jedrech die wahren Hintergründe der Ereignisse in Samra eröffnet hat, entfallen viele der Vorwürfe und Verdächtigungen gegen Halimyanis. Während die Dorfbewohner die neuen Entwicklungen in Samra zerreden, kommt auch der Verdacht auf, dass Sarjabani als vermeintliche Anhängerin der Erzdämonin Belkelel, der *Meisterin der Schwarzfaulen Lust*, für einige der Vorfälle verantwortlich sein könnte, die bisher den Nebenwirkungen von Halimyanis' Schönheitssalbe zugeschrieben wurden. Nicht von der Hand zu weisen ist jedoch die Tatsache, dass die junge Katzenhexe Flüche gegen die Bewohner

Samras gesprochen hat, und so wird es einige Zeit dauern, ihren Bewachern in Trutzmherwed die Situation zu erklären. Halimyanis steht nach der Befreiung Arkos' und der Enttarnung Sarjabanis einer friedlichen Einigung mit den Dorfbewohnern nicht weiter im Weg. Sobald sie wieder auf freiem Fuß und mit ihrem Vertrauten vereint ist, enden die von ihr ausgesprochenen Flüche ohnehin, und die Schöne der Nacht schafft es sogar, ihren Stolz weit genug zu überwinden, um sich bei ihren Opfern zu entschuldigen – natürlich abgesehen von Jedrech.

Jedrechs Geständnis hingegen wirft zwar kein gutes Licht auf ihn, doch eines Verbrechens hat er sich nicht direkt schuldig gemacht. Zwar können die Helden erreichen, dass der ehemalige Söldner bis zur endgültigen Auflösung der Bedrohung in der Söldnerfestung in Gewahrsam genommen wird, doch ohne ihr Zutun wird es nicht dazu kommen. Sollte Jedrech auf freiem Fuß bleiben, so muss er sich allerdings noch eine Weile dem Zorn seiner Ehefrau und so mancher übler Nachrede seiner Nachbarn stellen.



Vor allem, wenn die Helden bereits bei ihrem ersten Besuch in den Ruinen von Zhamorrah Schaden erlitten haben, den sie bislang nicht vollständig regenerieren konnten, kannst du die Perainege-weihte Selima umm'el Azizel den Segen ihrer Göttin herabrufen lassen. Zumindest eine notdürftige Wundversorgung bringt die eher landwirtschaftlich versierte Priesterin sicher zustande.



Um den Helden ein weiteres Hindernis in den Weg zu legen, kannst du auch entscheiden, dass Jedrech wieder in den Bann der Dämonenpaktiererin zurückfällt, sobald sich die frühmorgendliche Aufregung gelegt hat. Sollten die Helden ihn nicht aus dem Verkehr gezogen haben, verfolgt er sie dann heimlich, wenn sie nach Zhamorrah zurückkehren, und greift möglicherweise in den Finalkampf ein, um Sarjabani Zeit zu verschaffen (siehe Seite 57).

All dies sind jedoch mittelfristige Entwicklungen. Akut treibt vor allem Nabur mit seinen Befürchtungen zur Eile an, Sarjabani ausfindig und dingfest zu machen. Seine Furcht vor niederhöllischen Mächten schüchtert die abergläubischen novadischen Sandwölfe, die in Samra eigentlich die Verantwortung tragen, so sehr ein, dass sie lieber nach magischer Verstärkung aus Rashdul schicken, statt selbst aktiv zu werden. Bis diese eintrifft, werden jedoch Tage vergehen, und vor allem, wenn die Helden die Liste der Komponenten für Sarjabanis *Magnum Opus* gefunden haben, mahnen Hexander und Nabur, dass es bis dahin wahrscheinlich zu spät sein wird. Weder der Hesindege-weihte Hexander noch die örtliche Vorsteherin des Perainetempels sehen sich imstande, sich einer erzdämonischen Bedrohung entgegenzustellen – und so fällt die Aufgabe, Sarjabanis Pläne zu durchkreuzen, der Heldengruppe zu.

Die fünfte Stele

Wenn die Helden selbst die Inschriften der vier Stelen in Zhamorrah untersuchen oder zum Beispiel eine Abschrift anfertigen und Hexander präsentieren, so ist schnell fest-

zustellen, dass sie einen zusammenhängenden Text bilden, der jedoch unvollständig ist. Zum gleichen Ergebnis ist Sarjabani bereits in ihren Aufzeichnungen gelangt.



Der Text der Stelen

Im Namen Anandushas, des Schlangenleibigen, sei dieser Ort der Macht beansprucht, zu Ehren des Rubins, zu Ehren des Skorpions und zu Ehren aller Fünf Deiner Götter. Möge der Ruf der Jünger des Sternenkreises von hier, wo er dünn und durchlässig ist, weit über den Wall der Sterne hinausschallen. Tief unter Deinen Straßen und Plätzen schlummert jener Ort der Macht, wo Pfade hinführen, die den Jüngern des Sternenkreises gehören. Kein Unwürdiger soll diesen Ort betreten, solange nicht Deine Fünf Götter Wacht halten und Schutz bieten gegen jenes, was von außen herandrängt.

• Dieser fortlaufende Text ist auf die fünf Stelen verteilt. Die kursiv markierten Textteile befinden sich auf der fünften Stele in Naburs Laden, fehlen also, wenn der Text aus den übrigen vier Stelen rekonstruiert werden soll.

Möglicherweise fahnden die Helden bereits am Tag von Arkos' Befreiung in Samra nach dem Stück der unvollständigen Stele. Spätestens nach Sarjabanis Enttarnung und dem Fund der Aufzeichnungen in ihrem Haus wird die Bedeutung der Stelen und ihrer Inschrift offensichtlich. Sollten die Helden

nicht bereits selbst in Naburs Gemischtwarenladen gewesen sein und die dort ausgestellte Skulptur gesehen haben, kann so ziemlich jeder Samraner – allen voran natürlich Nabur selbst – den entscheidenden Fingerzeig liefern, wenn er Sarjabanis Zeichnungen zu Gesicht bekommt. Eine gründliche Durchsuchung Samras, ohne auf die Hilfe der Einheimischen zurückzugreifen, dauert hingegen Stunden – immerhin sind die Stelen recht dekorativ –, und ob das Ausstellungsstück im Gemischtwarenladen dabei überhaupt entdeckt wird, ist nicht garantiert.

Wollen die Helden von Nabur bereits vor der Rückkehr Jedrechs und der Enttarnung von Sarjabani die Stele in ihren Besitz bringen, ist Nabur einem ehrlichen Handel sicher nicht abgeneigt. Für weniger als 20 Dukaten trennt er sich von seinem Schutztalisman aber nur wenn die Helden eine Vergleichsprobe auf *Handel (Feilschen)* gewinnen. Er verfügt über einen FW von 12 und Eigenschaftswerte von 11/13/15. Falls sich deine Heldengruppe auf anderem Wege der Stele bemächtigen möchte, erregen sie damit hoffentlich nicht das Missfallen der *Sandwölfe*, denn seit Jedrech verwandelt und Halimyanis gefangen genommen wurde, ist die Geduld der Ordnungshüter in Samra deutlich strapaziert.



Bei der Entschlüsselung der Botschaft ist Hexander gerne behilflich. Der Text der Inschriften ist schnell übersetzt, eine Interpretation gestaltet sich aber etwas schwieriger. Zwar kann Hexander jede einzelne der nachfolgenden Informationen beisteuern, doch für die Spieler ist es sicher deutlich befriedigender, wenn du ihnen zunächst Zeit gibst, selbst hinter die Bedeutung der Sätze zu blicken. Gestehe ihnen dafür zu, passende Proben abzulegen, und ziehe Hexander und sein Wissen nur als letzte Option hinzu, um den Helden Wissen zuzuspielen, auf das sie nicht selbst kommen.

Probe auf Götter & Kulte (Aranien oder Tulamidenlande)

QS 1 – Anandusha, der Schlangenleibige, ist keine Gottheit, die heutzutage noch verehrt wird.

QS 2 – Der Namen „Anandusha“ deutet auf eine Verbindung zum Halbgott Nandus hin, der im Zwölfgötterglauben als Sohn der als Schlange dargestellten Hesinde gilt.

QS 3 – Das ur-tulamidische Pantheon besteht teilweise aus Gottheiten, die auch heute noch unter anderem Namen und Bedingungen verehrt werden. Die genaue Zusammensetzung der Glaubenswelt unterschied sich

jedoch bereits von Stadt zu Stadt zum Teil sehr. Eine zumindest teilweise Darstellung als Tier ist typisch für Abbildungen ur-tulamidischer Gottheiten.

QS 4+ – Anandusha ist ein ur-tulamidischer Gott, der als Schutzgott der Stadt Zhamorrah galt. Einflüsse seiner damaligen Verehrungsform sind auch heute noch in den tulamidischen Traditionen der Hesinde- und Nanduskirche zu erkennen.

Probe auf Geschichtswissen (Aranien oder Tulamidenlande)

QS 1 – Die Ruinenstadt Zhamorrah wurde vor Jahrtausenden vernichtet.

QS 2 – Sie gehörte einst zu einem mächtigen Reich, das die sogenannten *Magiermogule vom Gadang* errichtet hatten. Ihr Symboltier war der Skorpion, und die Kriege, in denen ihr Reich unterging, werden auch als *Skorpionkriege* bezeichnet.

QS 3 – Zhamorrah wurde 1327 v. BF von *Sulman al'Nassori*, dem Sultan von Khunchom, dem Erdboden gleichgemacht. Kurz darauf rief er sich zum ersten *Diamantenen Sultan* aus.

QS 4+ – Das persönliche Zeichen des Magiermoguls von Zhamorrah war der Rubin. Zu seinem Sturz und damit zur Zerstörung Zhamorrahs führte letzten Endes der Hochmut des Groß-Kophta *Assarbad von Fasar*.

Probe auf Magiekunde

QS 1 – Die moderne Gildenmagie entstand aus unterschiedlichen Traditionen verschiedener Kulturen, darunter auch ur-tulamidische Einflüsse.

QS 2 – Die Ur-Tulamiden kannten zwei besondere Schulen der Magie: Kophtanim und Mudramulim.

QS 3 – Die wichtigste Ausbildungsstätte der Kophtanim, der sogenannte *Sternenkreis*, war der Vorläufer der heutigen Pentagramm-Akademie in Rashdul.

QS 4+ – Die Kophtanim beschäftigten sich vor allem mit der Erschaffung von Chimären sowie mit der Beschwörung von Dämonen.

Probe auf Sphärenkunde (Sphärenwesen oder 7. Sphäre)

QS 1 – Der Sternenwall hindert Dämonen daran, in die Schöpfung einzufallen.

QS 2 – An bestimmten Orten ist die Beschwörung von Dämonen einfacher.

QS 3 – Die genaue Position solcher Orte verändert sich mitunter im Laufe der Zeit, aber es gibt auch Orte mit einer dauerhaften magischen Präsenz.

QS 4+ – Durch gemeinschaftliche Bemühungen kann es Zauberern gelingen, Orte mit gewünschten magischen Eigenschaften zu schaffen oder zu stabilisieren. Dazu werden nicht nur magische Mittel wie Rituale und Zauberzeichen eingesetzt, sondern auch verschiedene Strukturen beim Bau von Gebäuden oder beim Anlegen von Straßen und Wegen.

Anhand der Stele mit der Löwenstatuette ist zudem festzustellen, dass sich die Skulptur, der Kopf der Stele, vom Rest unabhängig drehen und ausrichten lässt. Vor diesem Hintergrund ist zu vermuten – wenn notwendig mit Hexanders Unterstützung – dass die Statuetten auf dem Platz in einer Art und Weise auszurichten sind, dass sie „Wache und Schutz“ symbolisieren: Die wehrhaften Tierdarstellungen müssen so gedreht werden, dass sie vom Platz aus nach außen schauen.

Dazu muss natürlich auch der Teil der fünften Stele, den Nabur aus den Ruinen entfernt hat, wieder zurückgebracht werden. Wenn die Helden ihm versichern, dass er dadurch mithilft, der vermeintlichen Belkelel-Anhängerin Sarjabani das Handwerk zu legen, gibt der Gemischtwarenhändler seinen Glücksbringer mit Freude freiwillig her. Auch auf weitere Ausrüstung, mit der die Helden sich auf ihre Rückkehr nach Zhamorrah vorbereiten wollen, gibt Nabur womöglich einen großzügigen Rabatt.

Aufbruch in die Ruinen

Nachdem den Helden klargeworden ist, dass Sarjabani die wahre Bedrohung in Samra darstellt, sollte ihnen auch die drängende Zeit bewusst sein – nötigenfalls dank der Stimmen von Nabur und Hexander. Bei der Rückkehr in die Ruinen und der Verfolgung der intriganten Tänzerin ist daher Eile geboten. Wenn Jedrech im Morgengrauen zurückgekehrt ist, fällt der Zeitpunkt, zu dem die Helden sich wieder in die Ruinenfelder begeben möchten, aller Wahrscheinlichkeit nach auf den Morgen oder Vormittag des Tages – in jedem Fall herrscht Tageslicht. Sollte der Verlauf des Abenteuers in deiner Spielrunde jedoch abweichen, dann könnten deine Helden auf den Gedanken kommen, nachts aufbrechen zu wollen.

Ein nächtlicher Aufenthalt in den Ruinen ist – wie bereits dargelegt – eine äußerst schlechte Idee. Die schiere Häufigkeit und Intensität der Geistererscheinungen, die sich gerne auch aggressiv gegen eindringende Helden richten, macht die Erforschung der Ruinen bei Nacht praktisch unmöglich; außerdem sind die *Sandwölfe* nach wie vor entschlossen, nachts niemanden in die Nähe der Ruinen zu lassen. Sarjabani kennt den Weg zu ihrem Heiligtum gut genug, um in Katzengestalt dennoch in die Ruinen und bis zu ihrer Zuflucht zu gelangen, wo der Einfluss der Erzdämonin Aphasmayra sie vor dem Fluch über Zhamorrah abschirmt.

Der Stelenkopf aus Naburs Laden wiegt gut 10 Stein, sollte von einem kräftigen Helden also durchaus zu tragen sein.

Hilfe und Begleitung

Im Finale dieses Abenteuers erwartet die Helden ein herausfordernder Kampf gegen einen gehörnten Dämon. Um ihre Überlebenschancen zu verbessern, können verschiedene Charaktere ihnen zusätzliche Hilfe zukommen lassen. Einige Anregungen findest du hier.



Zur Unterstützung der Helden überreicht Hexander ihnen sein Schlangenamulett. Der Träger des hesindegefälligen Symbols kann dreimal die Liturgie ENTZIFFERUNG mit 4 QS auslösen, mit der auch wenig sprach- und schriftgewandte Heldengruppen ein Mittel an die Hand bekommen, einige der Inschriften auf ihrem Weg durch die Ruinen Zhamorrah zu entziffern. Allerdings wirkt die Liturgie nicht auf die in den Ruinenfeldern

allgegenwärtigen Chuchas-Glyphen. Das Amulett führt Hexander stets als Talisman bei sich, um für Fälle gewappnet zu sein, wenn selbst seine umfassenden linguistischen Fähigkeiten an ihre Grenzen stoßen.



Naburs Furcht davor, dass ihm ähnlich schreckliche Dinge wie damals in Oron zustoßen könnten, ist stärker als sein Geschäftssinn. Gemeinsam mit seiner Schutzstele drängt er den Helden förmlich einen Tiegel mit Waffenbalsam (QS 3, siehe **Regelwerk** Seite 273) als Geschenk auf, dessen Inhalt für zwei Anwendungen reicht.



Palmeya ist von den Ereignissen des Morgens und ihrem langen Schlafentzug sehr mitgenommen, ist jedoch beeindruckt von dem Einsatz, den die Helden bisher schon für das Wohl Samras gezeigt haben, und von dem Mut, mit dem sie sich Sarjabani entgegenstellen wollen. Zur ihrer Stärkung drückt sie jedem Helden ein Stück ihres im ganzen Dorf berühmten Arangenbrotes in die Hand. Wer das süße Gebäckstück verspeist, erhält 1 Schip zurück (bis zu seinem Maximum). Mehr als ein Stück zu essen, hat keinen weiteren Effekt – selbst dann nicht, wenn dem Helden weitere Schips zu seinem Maximum fehlen.



In ihrer Küche bewahrt Halimyanis einige nützliche Tränke und Salben auf. Zu finden sind dort 2 Heiltränke (jeweils QS 3) und 1 Zaubertrank (QS 4). Wird sie danach gefragt, überlässt Halimyanis den tapferen Helden die Elixiere gern.

Sollte es den Helden bislang nicht gelungen sein, sich endgültig um den Dämon Qasaar zu kümmern, wird er sein ausgewähltes Opfer auch auf dem Weg zurück in die Ruinen verfolgen und sich dabei als sein neuer Tierbegleiter gebärden. Arkos hingegen bleibt zurück und lässt sich beim Eingang zur Söldnerfestung Trutzmherwed nieder, wo er darauf wartet, dass Halimyanis freigelassen wird. Deine Heldengruppe mag möglicherweise versuchen, die eine oder andere Meisterperson vom Mitkommen zu überzeugen – als nützlich könnten sich sicher Hexanders Wissen und Halimyanis' Magie erweisen, auch könnte Jedrech dazu angehalten werden, der Gruppe seine Kampfkraft und seine Erfahrung als Söldner zu leihen und damit Abbitte für seine Taten zu leisten.



Wenn Jedrech sich der Heldengruppe anschließt, gibt dir das Gelegenheit, im

Finalkampf die Herausforderung für die Helden anzupassen. Stellt sich heraus, dass Sarjabani mehr Unterstützung benötigt, gerät der Söldner wieder unter ihren Bann und fällt den Helden in den Rücken. Wenn du feststellst, dass die Gefahren der unterirdischen Ruine möglicherweise zu viel für deine Helden sein könnten, verstärkt er im Finale ihre Kampfkraft. Zudem ist der schweigsame und in sich gekehrte Jedrech ein Charakter, der ohne großen darstellerischen Aufwand deinerseits dabei sein kann. Seine Kampfwerte findest du auf Seite 57.

Die Entscheidung, ob du den Bitten der Helden nachgeben und tatsächlich einen NSC mit ins Finale führen möchtest, obliegt letztendlich dir. Nachfolgend erhältst du einige Argumente an die Hand, mit denen du ablehnen kannst.

- ☛ Zwar möchte Hexander die Ruinen unbedingt mit eigenen Augen sehen, doch er fürchtet, im Kampf gegen eine mutmaßliche Dämonenanhängerin mehr Hindernis als Hilfe zu sein. Darum bleibt er zurück in Samra und hilft, eine Panik zu verhindern.
- ☛ Nach den vielen Flügen der vergangenen Tage ist Halimyanis' Astralenergie völlig erschöpft. Zudem sind die Söldner bei ihrer Gefangennahme nicht mit allzu viel Feingefühl vorgegangen. Einen Besuch in den Ruinen hält sie für sich für zu gefährlich.
- ☛ Falls du Jedrech davon abhalten möchtest, sich dem Zug der Helden gegen Sarjabani anzuschließen, kannst du entscheiden, dass er von den Sandwölfen weggesperrt wird, bis sich der komplette

Sachverhalt geklärt hat und die Dämonenpaktiererin unschädlich gemacht wurde. Auch Palmea, die einigen Gesprächsbedarf mit ihrem Gatten sieht, kann ihn in Samra halten.

- ☛ Unter novadischen Söldnern ist abergläubische Furcht vor übernatürlichem Wirken weit verbreitet. Eine Unterstützung seitens der Sandwölfe bleibt darum schlicht aus, weil Habib keine seiner Männer oder Frauen in eine derart gefährliche und unkontrollierte Situation schicken möchte.

Auf zum Finale!

Auf dem Weg der Helden in die Ruinenfelder kannst du noch einige bisher nicht angebrachte **Begegnungen in den Hügeln** (siehe Seite 25) und **Begegnungen in den Ruinen** (siehe Seite 29) auftauchen lassen. Mit diesen Mitteln kannst du den Zeitdruck, den deine Spieler empfinden sollten, noch ein wenig verstärken.

Weiterhin sind immer wieder die eine oder andere *Chay Zhamorrah* in den Ruinen zu sehen, eine Versammlung wie beim ersten Besuch der Helden bildet sich jedoch nicht. Der Platz mit den fünf Stelen liegt verlassen da. Das Artefakt aus Naburs Gemischtwarenladen passt perfekt auf die Spitze der unvollständigen Stele, und sobald alle fünf Tierskulpturen so gedreht wurden, dass sie dem Zentrum des Platzes ihren Rücken zuwenden, geht ein leichtes Zittern durch den Boden. Im Mittelpunkt des Platzes senken sich langsam und sanft die Steine ab und bilden eine Wendeltreppe, die nach unten führt, hinein in die uralte Beschwörungshalle der Kophtanim.



UNTER ZHAMORRAH

»Doch wann immer du einer Cha ay Zhamorrah begegnest, sieh dich vor und traue ihr nicht! Du erinnerst dich wohl an das Schicksal der schönen Ecathandrina, die sich mit der Geschmeidigen Protektorin von Grongumur einließ, nicht wahr? Jenes Märchen trägt viel Wahrheit in sich. Doch sind sie launisch, die wachsamen Augen in den Ruinen, so wie alle Katzen, und so manch einer berichtet, dass auch sie der Bringerin des Verdorbenen Fleisches dienen mögen. Was es indes wirklich ist, das sie in Zhamorrah bewachen, weiß wohl allein Satuaria ...«

—Mara ay Samra, zu ihrer Schülerin Halimyanis Sybiasuni, 1036 BF

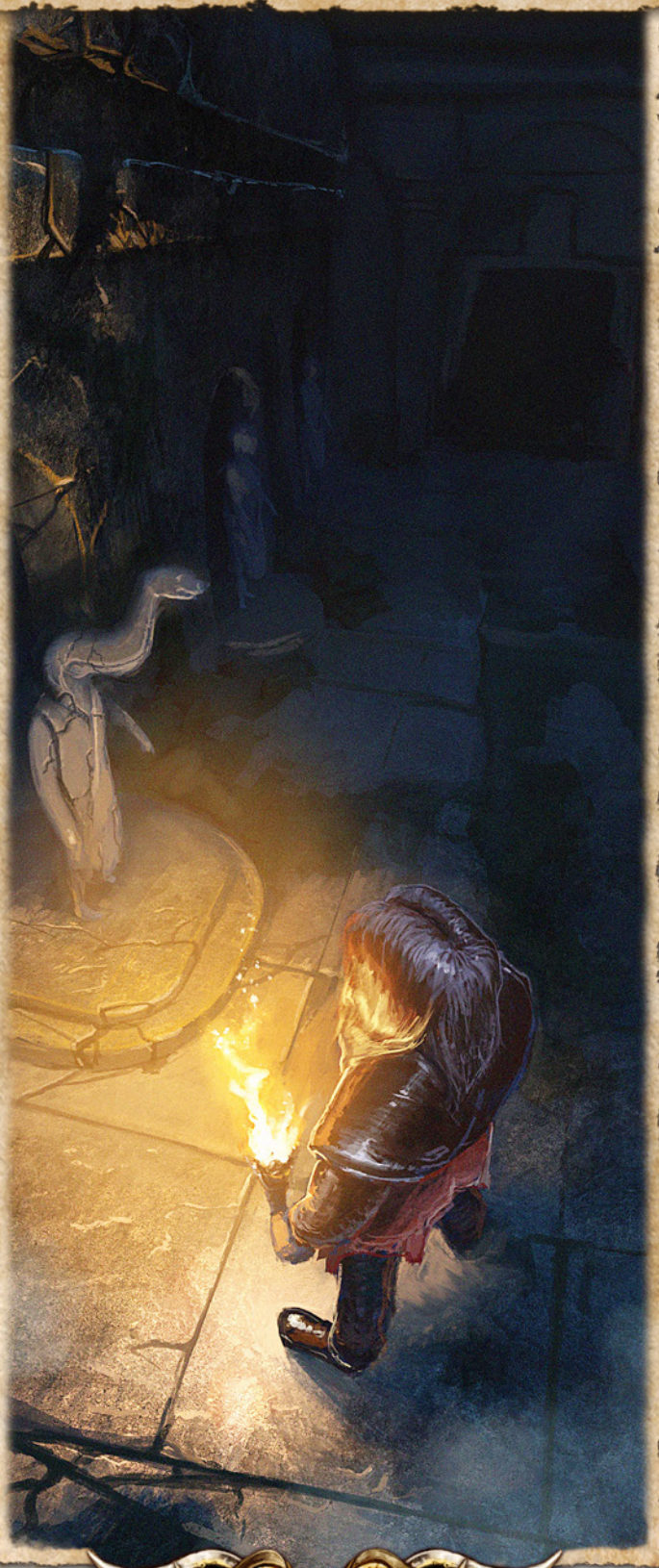
Die Hallen der Kophtanim

Unter den Straßen Zhamorrahs erstreckte sich einst ein Geflecht von Gängen und Hallen, die bereits allein durch ihre Anordnung und ihre Architektur einen Raum in ihrer Mitte schufen, wo dämonische Beschwörungen besonders mühelos durchzuführen waren. Fünf Gebäudedeflügel umgaben diese besondere Halle, und sie wurden von den Magiertraditionen der Kophtanim und der Mudramulim sowie weiteren bedeutenden Mitgliedern der ur-tulamidischen Gesellschaft unterschiedlichen Funktionen zugeführt. Das sorgfältig verborgene Innere des Komplexes jedoch, der zentrale „Ort der Macht“, war einzig und allein hochrangigen Magiern und Priestern vorbehalten.

Der Gebäudeteil, zu dem sich die Helden nun Zutritt verschafft haben, beherbergte einst Räume, in denen Schüler und Lehrer der Schule der Kophtanim lebten und wirkten. Öffentlich zugänglich waren die Räumlichkeiten nie, doch mag der eine oder andere Außenstehende in die vorderen Bereiche vorgedrungen sein – natürlich nur mit Billigung des obersten Kophta.

Eine Karte der Gebäudeteile, die den Helden zugänglich sind, findest du im hinteren Innumschlag dieses Hefts. Nachfolgend sind die einzelnen Räume und Hallen genau beschrieben.

Sofern keine Lichtquellen erwähnt sind, gibt es in den Gängen unter Zhamorrah auch keine. Die Helden werden häufig auf mitgebrachte Ausrüstung und magische oder karmale Fähigkeiten zurückgreifen müssen, um etwas sehen zu können. Ohne angemessene Beleuchtung solltest du entsprechend situative Erschwernisse für alle Handlungen der Helden verhängen (siehe **Regelwerk** Seite 348).



Eingangshalle (01)

Beschreibung: Von dem Platz der fünf Stelen aus führt eine Wendeltreppe hinab in das vergessene Reich der Kophtanim von Zhamorrah. Es ist dunkel hier, aber nicht komplett finster, denn nicht nur aus dem Loch über der Treppe dringt Tageslicht herein, sondern auch durch einige Spalten zwischen den Steinen, welche die Decke bilden. Jahrtausende lag dieser Ort verborgen, und obwohl er die Zerstörung Zhamorrahs recht gut überstanden hat, so ist Satinavs Zahn doch nicht spurlos an den uralten Mauern vorübergezogen. Doch so unregelmäßig und schief die Ziegel der Decke auch stehen mögen, sie halten, auch wenn so mancher Schritt der Helden an diesem Ort, der längst nicht mehr an menschliche Füße gewöhnt ist, Staub herabrieseln lässt.

Der Raum öffnet sich am Fuß der Treppe zu einer größeren Halle, deren Mitte ein komplexes Mosaik ziert. Das Muster erinnert an einen Bannkreis mit einem Durchmesser von wenigstens sechs Schritt, und es scheint sich aus verschiedenen Arten von Stein und Metall zusammenzusetzen. An den Wänden stehen lebensgroße Skulpturen, die Menschen mit Tierköpfen zu zeigen scheinen.

Bei der Beschreibung einzelner Skulpturen kannst du dich von deiner Phantasie leiten lassen. Ob ein Schakalkopf auf einem Männerkörper oder die Augen einer Libelle im Gesicht einer Frau, ob gekreuzte Vogelschwinge vor einer weiblichen Brust oder überlange Hörner auf einem bärtigen Haupt, deinen Ideen sind hier kaum Grenzen gesetzt, solange du darauf achtest, dass entsprechende Tierarten im tulamidischen Raum vorstellbar sind. Auf allzu dämonisch angehauchte Darstellungen solltest du an dieser Stelle jedoch verzichten.

Hintergrund: Verwendet wurde dieser Raum nicht nur als Eingang in die Hallen der Kophtanim, sondern auch zur Durchführung einfacher Beschwörungsrituale, für Demonstrationen, Schulungen und Übungen.

Proben:

- ☛ **Götter & Kulte** -2: Der Held weiß zu berichten, dass die Ur-Tulamiden ihre Gottheiten nicht selten als Menschen mit tierischen Körperteilen darstellten, eventuell kann er sogar Vermutungen anstellen (QS 3+), um was für Gottheiten es sich handeln könnte.
- ☛ **Magiekunde** -3: Der Held erinnert sich, dass gerade die Kophtanim zu Zeiten der Magiermogule vom Gadang für ihre Experimente im Bereich der Mensch-Tier-Chimärologie bekannt waren.

Verbindungen: Zwei schmale und niedrige Durchgänge führen an den Seiten des Raumes in zwei kleinere Räume (02), die Türen aus Holz liegen längst in zersplitterten Resten am Boden. Die beiden Durchgänge an der Rückwand (03, 04) sind mit stabilerem Holz verschlossen, die Türen sind intakt, lassen sich jedoch nur mit einer Probe auf *Kraftakt* oder mit Waffengewalt öffnen. Auf der Seite der Wendeltreppe, die dem Mosaik im Boden gegenüberliegt, führte einst ein Gang weiter, der jedoch komplett eingestürzt und nicht mehr zu verwenden ist.

Die Götterwelt der Ur-Tulamiden

Nachfolgend erhältst du einige Anregungen für Gottheiten, die zu Zeiten der Ur-Tulamiden Verehrung fanden, wofür sie standen und wie sie dargestellt wurden. Die Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder historische Korrektheit, sondern spiegelt gängige zeitgenössische Theorien aventurischer Gelehrter wider.

- ☛ *Adschaja*, Freude, Harmonie, Leben und Schönheit; Kuh
- ☛ *Alef Aytan*, schelmenartige Gottheit; Ziege
- ☛ *Anandusha*, verbotene Geheimnisse, Stadtgott von Zhamorrah; Schlange
- ☛ *Atvarya*, Wildnis; Kröte, aber auch Affe, Katze, Schlange und Spinne, häufig mit weiblichen und männlichen Geschlechtsmerkmalen zugleich
- ☛ *Avesha*, Handel und Reise, Erzfeind der Schlangen; Schreitvogel oder Marder
- ☛ *Bal Mhanad*, Flussgottheit, Krokodil
- ☛ *Bylharas*, Fruchtbarkeit und Heilung; Käfer und Insekten
- ☛ *Bylmares*, List, Tücke und Gift; Skorpion oder Spinne
- ☛ *Bymazar*, Magie und Wissen; Falke oder Mumie, häufig mit maskiertem Gesicht oder vier Armen
- ☛ *Chalhiban*, Zeit und Prophezeiung; sitzende Frau ohne Gesichtszüge
- ☛ *Chor* oder *Khor*, Gewalt und Donner; Löwe oder Skorpion
- ☛ *Feqz*, Magie, Nacht, Erzfeind der Echsen; Marder, Mungo und Ratte
- ☛ *Gadanga*, Flussgöttin; Fisch
- ☛ *Rahandra*, Landwirtschaft und Regen; männlicher Löwe
- ☛ *Rahul*, unbekannte Aspekte; Stier, zudem lange Hauer im Unterkiefer
- ☛ *Ras' Ragh*, auch *Rasch Ragh*, Fruchtbarkeit und Männlichkeit, Sonne oder Wetter; Stier
- ☛ *Umm Ghulshach*, Tod; Geier

Seitenräume (02)

Beschreibung: Niedrige Decken überspannen diese schlichten Kammern. Einige Möbel haben hier die Zeit überdauert: je ein einzelner Tisch, einige Hocker, drei Betten, alles aus demselben grauen Gestein gefertigt, zweckmäßig und schmucklos.

Hintergrund: Die beiden Kammern dienten als Aufenthaltsräume für niederrangige Angehörige der Kophtanim, die sich hier bei langwierigen Ritualen bereithielten. Sie wurden zudem als Wartekammer für Besucher und Bittsteller genutzt, die man hier ausharren ließ, bis man die Zeit fand, sich mit ihnen auseinanderzusetzen.

Proben: -

Verbindungen: Aus jedem Raum führt lediglich der Durchgang zurück in die Eingangshalle (01), durch den man hineingelangt ist.

Bibliothek (03)

Beschreibung: Die Wände dieses Saals sind verborgen hinter steinernen Regalen, die in langen Reihen staubige Fächer enthalten. In der Mitte des Raumes, wo keine Regale stehen, schmiegen sich unbequeme Bänke an steinerne Tische mit eingearbeiteten Haltern für Kerzen und Öllampen. Dem ganzen Raum haftet das muffige Aroma vom Staub der Jahrhunderte an. Bis auf brüchige und vertrocknete Reste von Leder und Pergament sind die Regalreihen leer – und dafür gibt es einen guten Grund, denn zwischen den steinernen Möbelstücken hat sich eine Riesenameise eingenistet, die sich von den Überresten der hier gelagerten Aufzeichnungen der Kophtanim ernährt hat. Auf das Eindringen der Helden reagiert das Wesen äußerst ungehalten: Es geht mit klackernden Beißzangen zum Angriff über.

Hintergrund: Auf den Regalreihen dieser Bibliothek verwahrten die Kophtanim von Zhamorrah einst zahlreiche Aufzeichnungen ihres täglichen Lebens, Berichte und Tagebücher, Anleitungen und Unterrichtsmitschriften, Protokolle und Briefwechsel. Auch das eine oder andere Lehrbuch studierten die hier lebenden angehenden Magier sorgfältig an einem der steinernen Lesetische. Besonders sorgfältig und schonend gestaltete sich die Lagerung nicht, und selbst jene Dokumente, die sich bislang vor dem Hunger des riesigen Insekts verbergen konnten, sind kaum mehr zu entziffern – ein durchaus schmerzlicher Verlust für die Geschichtswissenschaft, aber ihre wirklich brisanten Geheimnisse bewahrten die ur-tulamidischen Zauberer ohnehin nicht hier auf.

Proben:

- ☛ **Sinnesschärfe (Suchen)** –5: Mit spitzen Fingern gelingt es dem Helden, ein etwas größeres Fragment einer Pergamentrolle anzuheben, ohne dass sie zu dem Staub zerfällt, der jede freie Fläche zu



bedecken scheint. Verblichene Zeichen sind darauf zu sehen, aber ihre Bedeutung ist kaum mehr auszumachen. Mit magischer oder karmaler Unterstützung lässt sich das Dokument möglicherweise weit genug entziffern oder wiederherstellen, um zu erkennen, dass es sich um eine Schreibübung handelt, mit der sich offenbar ein junger Kophtanim die richtige Schwungtechnik für komplexe ur-tulamidische Ligaturen anzueignen versuchte.

Riesenameise

Größe: 1,20 bis 2,00 Schritt

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

LeP 28 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 6

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+3(+Säure)* **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Verbeißen

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 11, Verbergen 13, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: 15 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Riesenameisen sehen im Prinzip jedes Lebewesen, das menschengroß oder kleiner ist, als Nahrung an. Sie versuchen, sich in ein Opfer zu verbeißen, bis es tot ist.

Flucht: bei Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Im Gegensatz zu ihren staatenbildenden Verwandten sind Riesenameisen Einzelgänger.
- ☛ **QS 2:** Ihre Beißzangen sind mit einer Säure getränkt, die über Zeit auch stärkste Rüstungen auflösen kann.
- ☛ **QS 3+:** Die Herkunft der Riesenameisen ist ungeklärt, die beliebteste Theorie ist jedoch, dass sie aus chimärologischen Experimenten der Magiermogule vom Gadang hervorgegangen sind (oder aus anderen Dimensionen stammen).

Jagd: –4

Sonderregeln:

***Säure:** Wer durch den Angriff einer Riesenameise verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen^{ARÜ114}.



Verbindungen: Eine schwere Holztür verschließt das Portal, das zurück in die Eingangshalle (01) führt, sofern die Helden nicht auf diesem Wege hineingelangt sind. Um sie zu öffnen, ist eine gelungene Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* nötig. Gegenüber der Eingangshalle befindet sich ein weiteres solches Portal, doch der Türsturz ist eingebrochen, und die einst darüber befindlichen Steine versperren den Durchgang komplett. Die Tür, die einst den Durchgang zum zentralen Korridor (04) versperrte, ist zerstört – hier ist die Riesennameise eingedrungen.

Korridor (04)

Beschreibung: Dieser lange Gang weist zu beiden Seiten eine Vielzahl von Türen auf. Obwohl die Decke an einigen Stellen eingestürzt ist und sich Trümmerhaufen an vielen Stellen auf dem Boden befinden, dringt kein Licht von außen hinein, abhängig von der Lichtquelle der Helden verliert sich der Gang also nach wenigen Schritten in der Dunkelheit.

Der Boden des Korridors besteht aus klar abgesetzten quadratischen Steinplatten mit einer Kantenlänge von gut über 1 Schritt. Zwischen den Türen flankieren weitere Statuen von Mischwesen aus Tier und Mensch den Gang, ab und zu gibt es leere Fackelhalter an der Wand, unter der Decke zieht sich beiderseits auf voller Länge des Gangs eine Bordüre mit verschlungenen ur-tulamischen Glyphen entlang.

Nach mehr als 30 Schritt biegt der Korridor im rechten Winkel nach rechts ab. Dieser Gangabschnitt enthält keine weiteren Türen an den Seitenwänden, sehr wohl jedoch die menschengroßen Statuen, und er endet nach etwas weniger als 20 Schritt in einer Wand mit einem breiten, ausladenden Portal.

Hintergrund: Der Korridor verbindet die verschiedenen Räumlichkeiten des Gebäudes miteinander. Für alle Mitglieder der Magierkaste war nur der vordere Gangabschnitt zugänglich; der Bereich hinter der Biegung war den höheren Rängen vorbehalten. Davor warnt deutlich sichtbar die Bordüre, die sich als Band den gesamten Gang entlangzieht.

Proben:

☞ **Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)** –1: Der Held schafft es, die verschlungenen Glyphen der Inschrift an den Wänden voneinander zu unterscheiden. Falls er die ur-tulamische Schrift lesen und verstehen kann – oder unter der Wirkung der Liturgie Entzifferung steht – erkennt er, dass die Bordüre zunächst mit Lobpreisungen an den Mogul von Zhamorrah und an den Groß-Kophta beginnt (die beide nicht namentlich genannt werden, sodass man die Inschrift nicht nachträglich ändern musste, falls die Ämter neu besetzt wurden) und letztlich irgendwann in Warnungen übergeht. Der Text warnt vor den Fallen, welche das Allerheiligste des Gebäudekomplexes schützen und sich im zweiten Abschnitt des Korridors befinden.

Proben, die sich mit den Fallen auseinandersetzen, sind unter **Ein Korridor voller Fallen** (siehe Seite 48) beschrieben.

Verbindungen: An den ersten Abschnitt des Korridors schließen die Eingangshalle (01), die Bibliothek (03), eine Vielzahl von Zellen (05), der Gemeinschaftsraum (06), der Gang mit den Tierkäfigen (08), das Alchimielabor (09) und der Lagerraum (10) an. Eine Beschreibung des jeweiligen Durchgangs und einer eventuellen Tür findest du bei den Beschreibungen des entsprechenden Raums. Im hinteren, mit Fallen gespickten Teil des Korridors gibt es nur einen Durchgang: ein offenstehendes, steinernes Portal, dessen breite Öffnung in die dunkle Halle der Geschichten (11) hineinführt.

Der Text der Bordüre

Gepriesen seien der Träger
des Rubins, der Herr von
Zhamorrah, und der Wahrer des
Sternenkreises, der Groß-Kophta,
gepriesen sei Anandusha, der
Schlangenleibige, gepriesen seien
die Sterne und Wandelsterne des
Himmels! Ehre sei dem Träger
des Rubins, dem Herrn von
Zhamorrah, und dem Wahrer
des Sternkreises, dem Groß-
Kophta, Ehre sei Anandusha,
dem Schlangenleibigen, Ehre sei
den Sternen und Wandelsternen
des Himmels! Gefürchtet sollen
sein der Träger des Rubins, der
Herr von Zhamorrah, und der
Wahrer des Sternkreises, der
Groß-Kophta, gefürchtet soll sein
Anandusha, der Schlangenleibige,
gefürchtet sollen sein die Sterne
und Wandelsterne des Himmels!
Ein jeder füge sich seinem
Schicksal, seiner Rolle, seinen
Grenzen. Geh zurück! Hüte dich
vor dem weitreichenden Stachel
des Skorpions! Wage es nicht, vor
das Antlitz Anandushas zu treten!
Halte dich fern aus der Mitte all
der anderen, die über den Wall
der Sterne wachen! Kehre um!

Ein Korridor voller Fallen

Um die Privatgemächer des obersten Kophta sowie den Zugang zur zentralen Beschwörungshalle vor Unbefugten zu schützen, befindet sich im Abschnitt des Korridors hinter der Abbiegung eine Reihe von Bodenfallen. Es handelt sich dabei um Bodenplatten, die bei Belastung auf mechanischem Wege eine Blockade lösen und anschließend wegklappen – gemeinsam mit derjenigen Platte, die in Richtung der Stelle liegt, wo der Korridor abbiegt. Ein Gegengewicht sorgt anschließend dafür, dass beide Platten wieder in die vorherige Position zurückkehren. Zwar sind es stets zwei Platten, unter denen sich eine Fallgrube auftut, aber ausgelöst wird die ausgeklügelte Falle nur, wenn die hintere der beiden (aus Sicht der Helden, wenn sie den Gangabschnitt zum ersten Mal erreichen) mit mindestens 20 Stein belastet wird.

Der Gang zwischen gegenüberliegenden Paaren von Statuen ist je drei Bodenplatten breit. Welche Platten Fallen verbergen, kann aus dem Text der Bordüre herausgelesen werden: Gefährlich sind demnach jene Platten, welche gegenüber von einer Statue mit den Körperteilen eines Skorpions liegen (der „weitreichende Stachel des Skorpions“), sowie diejenigen, die sich direkt vor einer Statue mit schlangenartigen Komponenten (das „Antlitz Anandushas“) liegen. Zwischen Statuen, auf die beides nicht zutrifft, ist jeweils die mittlere Platte gefährlich (die Mitte all der anderen, die über den Wall der Sterne wachen).

Der hintere Abschnitt des Korridors ist in keinem guten Zustand. Zwar ist die Decke intakt, aber im Laufe der Jahrhunderte hat sich der Boden teilweise verschoben, sodass die Platten eine ungleichmäßige Fläche bilden. Um dennoch zu erkennen, welche Platte einen Fallenmechanismus auslösen könnte, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –4 nötig. Falls der suchende Held bereits mit der Funktionsweise der Fallen vertraut ist, beträgt die Erschwernis nur noch –2.

Löst ein unvorsichtiger Held eine der Fallen aus, so kannst du ihm bei einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* –3 zugehen, dich geistesgegenwärtig auf eine benachbarte Platte zu werfen, um dem Sturz zu entgehen – allerdings nicht beim ersten Mal, denn im Reflex, einer bislang unbekannten Falle zu entkommen, wird wohl jeder Held zunächst instinktiv einen Schritt zurück machen, was in diesem Fall allerdings keine Rettung bringt.

Unter den zurückklappenden Bodenplatten befindet sich jeweils eine drei Schritt tiefe Grube, aus der sich jemand, der hineingefallen ist, aus eigener Kraft nicht mehr befreien kann. In der einen oder anderen Fallgrube sind womöglich die Überreste menschlicher Knochen zu finden – die Mühe, einen Eindringling zu befreien, der hier hineingeraten war, machten sich die

Kophtanim meist nicht. Ein Held, der hineinfällt, erleidet 3W6 TP Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340) und kann mit der Unterstützung der übrigen Helden befreit werden.

Mit den Hinweisen aus dem Text der Bordüre ist es nicht allzu schwierig, die gefährlichen Bodenplatten zu umgehen. Entschärft werden können sie ebenfalls mit einem geeigneten Werkzeug oder einem Gegenstand, der sich zwischen den Platten verkeilen lässt, und einer Probe auf *Schlösserknacken (Fallen entschärfen)* –2. Auf dem Gangabschnitt befinden sich insgesamt fünf Statuenpaare mit jeweils einer gefährlichen Bodenplatte; die genaue Position der Fallen kannst du zusammen mit der Beschreibung der Statuen nach Belieben anpassen.



Denkbar ist beispielsweise, dass es in dem Gang keinerlei Darstellungen von Skorpionen oder Schlangen gibt, sodass es genügt, die Mitte des Ganges zu meiden. Oder aber, es gibt nur Darstellungen des schlangenköpfigen Anandusha, sodass allein die mittleren Platten gefahrlos betreten werden können.

Zellen (05)

Beschreibung: Zu beiden Seiten des Korridors gibt es überall Türen, die in winzige Räume führen. Manche davon sind intakt und geschlossen, andere stehen offen, sind aufgebrochen oder anderweitig zerstört, verschlossen ist jedoch keine davon. Jede der kleinen Kammern beherbergt ein steinernes Podest in Kniehöhe, das bereits einen Großteil des verfügbaren Raumes einnimmt. An jeder Rückwand befindet sich

ein Relief, das meist eine der mittlerweile vertrauten menschenähnlichen Wesen mit Tierköpfen darstellt, doch in einigen der Räume sind auch Wesenheiten mit unverkennbar dämonischem Einfluss gezeigt.

Hintergrund: Die winzigen Räume dienten als Orte des Rückzugs und der Meditation für die hier lebenden Kophtanim. Die Podeste wurden dabei sowohl als Betten genutzt, boten jedoch auch eine Stelle, um in sich zu gehen und über die Geheimnisse des Kosmos nachzudenken. Dazu wurde in jedem der Räume die Darstellung einer anderen Gottheit angebracht – und auch einige erzdämonische Wesenheiten erfuhren damals götterähnliche Verehrung. Anregungen für die Beschreibung der Reliefs findest du auf Seite 45.



Proben:

- ☞ **Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen) -2:** In einer der Kammern entdeckt ein Held eine einigermaßen gut erhaltene Pergamentrolle, die zwischen dem steinernen Podest und der dahinterliegenden Wand klemmt. Darauf ist mit etwas Mühe eine krude Zeichnung zu erkennen, in der sich eine weibliche Gestalt, die über vier Brüste zu verfügen scheint, einem gehörnten Wesen mit einem enormen Phallus hingibt.

Verbindungen: Aus jeder der Zellen führt nur ein Durchgang auf den zentralen Korridor (04) hinaus.

Gemeinschaftsraum (06)

Beschreibung: Dieser lange Saal enthält regelmäßig angeordnete Reihen steinerner Tische und Bänke. Auf einigen davon befinden sich noch immer Schüsseln und Becher aus Ton, auch der eine oder andere metallene Kerzenhalter ist zu sehen. Von einem zerstörten Treppenaufgang im hinteren Teil des Raumes dringt zudem gedämpftes Licht in den Raum, und über allem liegt ein unheimlich wabernder Nebel, dem ein ganz eigenes, schwaches Leuchten innewohnt.

Beim Eintritt der Helden verdichtet sich der Nebel langsam an einigen Stellen, und nach einigen Augenblicken bilden sich zwei geisterhafte Gestalten heraus. Die humanoiden Erscheinungen scheinen sich in einem hitzigen Streit zu befinden, gestikulieren wild, und wer ganz genau hinhört, kann sogar ihre fast unhörbaren Stimmen vernehmen, mit denen sich die beiden unverständlich anschreien. Nach einer kurzen Weile ziehen die beiden Geister Waffen und gehen aufeinander los, und während sie sich entschlossen bekämpfen, verschwimmen ihre Konturen und sie lösen sich erneut im Nebel auf.

Hintergrund: Diese Halle diente den Kophtanim von Zhamorrah einst als Aufenthaltsraum und Speisesaal. Ihre Versorgung war in Wirtschaftsgebäuden organisiert, die sich oberhalb der Halle befanden, die Zerstörung Zhamorrahs jedoch nicht überstanden haben. Die verfallene Treppe an der Rückwand des Saals führte einst dorthin.

Um die Hintergründe des Untergangs von Zhamorrah ranken sich die unterschiedlichsten Legenden und Geschichten. Einige davon behaupten, es sei zu einer Spaltung innerhalb der Magierkaste gekommen, als Groß-Kophta Assarbad von Fasar sich gegen den in Zhamorrah herrschenden Magiermogul stellte. Ob der Streit, den die armen Geisterseelen wohl bis in alle Ewigkeit immer wieder durchleben müssen, wohl damit in Zusammenhang steht, lässt sich nur noch mutmaßen.

Proben: –

Verbindungen: Die breite Tür zum Korridor (04) ist vor langer Zeit aufgebrochen worden und liegt in Trümmern am Boden. Ein Durchgang zur Bibliothek ist eingestürzt und nicht mehr nutzbar, ihm gegenüber führte einst eine weitere Tür in einen angrenzenden

Raum, der nicht mehr betreten werden kann. Im hinteren Bereich führte eine Treppe hinauf zu den Wirtschaftsgebäuden, die nun zerstört sind; von hier dringen einige Strahlen Tageslicht nach unten. Daneben gibt es ein Portal mit einer schweren Tür aus Stein, die nur angelehnt ist und einst den Weg in den Brunnenraum (07) versperrte.

Brunnenraum (07)

Beschreibung: Bei Betreten der Kammer fällt direkt die kreisrunde, einen guten Schritt breite Öffnung im hinteren Teil auf, die in den Boden führt. Überreste einer hölzernen Konstruktion, die sich einst über dem Loch befunden haben mag, zieren seinen Rand.

Als nächstes fällt auf, dass die Luft in diesem Raum deutlich kälter ist als im Rest der Anlage. Linker- und rechterhand haben einige Bretter uralter Kisten, Metallreifen und Holzdauben von Fässern überdauert, auch einige bauchige Amphoren aus Ton sind zu sehen, ein paar davon sogar unversehrt. Mancherorts sind dunkle Flecken auf dem Boden zurückgeblieben, weiße Körner liegen in einer Ecke des Raumes, und zwischen dem trockenen Holz sind nicht minder vertrocknete bräunliche Klumpen zu erkennen.

An vielen Stellen an den Wänden sind in Kopfhöhe einzelne verschlungene Symbole eingraviert. Ein Blick in den gähnenden Schacht enthüllt mehrere Schritt weiter unten einen dunklen Wasserspiegel.

Hintergrund: Bei dem Schacht handelt es sich um einen Brunnen, über den sich die hier lebenden Kophtanim mit Wasser versorgten. Auch als Lager für Nahrungsmittel fand der Raum Verwendung, und mit sorgfältig angebrachten und immer wieder erneuerten Zaubersymbolen in alten Amulashtra-Glyphen konnte die ganze Kammer auf eine Temperatur runtergekühlt werden, die Satinavs Zahn wirksam verlangsamte.

Das Wasser am Grund des Brunnens ist nicht mehr sehr schmackhaft, und wer es trinkt, riskiert, sich mit dem *Flinken Difar* anzustecken (1-14 auf W20, 70 %, siehe **Regelwerk** Seite 343).

Proben:

- ☞ **Lebensmittelbearbeitung:** Die weiße Substanz am Boden als Salz zu erkennen, ist nicht sehr schwierig (QS 1), ein gewitzter Beobachter mag sogar vermuten, dass einige der dunklen Flecken auf den Steinen von aus den Fässern ausgelaufenem Wein oder im Laufe der Jahrhunderte vollständig verwesenen Fleisch stammen (QS 2) und dass die verrotteten und ausgetrockneten Überreste von Obst und Gemüse Rückstände bilden könnten, die dem ähneln, was in den Trümmern der Fässer und Kisten sichtbar ist (QS 3).

- ☞ **Magiekunde -3** (für einen Kenner der SF Zaubersymbole nicht erschwert): Bei den Symbolen an den Wänden handelt es sich um eine sehr alte Form von Arkanoglyphen. Einige Komponenten deuten auf eine Wirkung hin, die mit dem Element Eis in Zusammenhang steht. Zaubersymbole, die nicht

♦ Tatsächlich deutet die Temperatur des Raumes darauf hin, dass irgendjemand die Zauberzeichen vor nicht allzu langer Zeit ausgelöst haben muss. Dabei handelte es sich um Sarjabani, die über die Fähigkeit verfügt, Zauberzeichen zu aktivieren, und die bei ihrer Erkundung die Wirkung dieser Zeichen ausprobiert hat.

Mudra des Elementaren Eises

Wirkung: Eine Reihe von Zauberzeichen legt einen Bereich fest, in dem das elementare Gleichgewicht zugunsten des Elementes Eis verschoben wird. Die Temperatur der Umgebung sinkt dadurch langsam, aber stetig ab, und zwar umso weiter, je länger die Zeichen wirken. Eine Aktivierung setzt den Effekt für 24 Stunden in Gang, doch bis sich das elementare Gleichgewicht danach wieder komplett hergestellt hat, kann es – je nach lokalen Bedingungen – zwischen wenigen Stunden bis hin zu mehreren Monaten dauern.

AsP-Kosten: 2 AsP pro Rechtschritt (hier 12 AsP)

Merkmal: Elementar

Tierkäfige (08)

Beschreibung: Schwere steinerne Türen verschließen eine Reihe von kleinen Kammern, die sich an einen gewundenen Nebengang des Hauptkorridors anschließen. Einige der Steinplatten liegen zersplittert auf dem Boden des Gangs, andere sind noch intakt und lassen sich nur mit einer gelungenen Probe auf *Kraftakt* –3 bewegen, andere Räume sind Opfer von Einstürzen geworden und völlig unzugänglich.

Die Räumchen sind allesamt sehr schlicht, es gibt keinerlei Möbel oder Einrichtungsgegenstände, sieht man einmal von den eisernen Klammern und Fesseln ab, die mit schweren Ketten an den Wänden befestigt sind.

Während die offenstehenden Räume ansonsten allesamt leer sind, bieten einige der anderen einen erschreckenden Anblick: die Knochen eines vollständigen Skeletts, eine Reihe schillernder Schuppen oder auch ein Satz Zähne. Reste von Chitinpanzern und Hornflügeln liegen herum, in einer der Kammern findet sich gar die

abgelegte, brüchige Haut eines Wesens, das halb Spinne und halb Skorpion zu sein scheint. Für einiges davon könnte ein zwielichtiger Alchimist so manchen Silbertaler springen lassen.

Hintergrund: In diesen Zwingern hielten die Kophtanim Zhamorahs Tiere – und auch andere Wesen

regelmäßig mit Astralenergie versorgt werden, verlieren nach einer gewissen Zeit ihre Wirkung. ○

Verbindungen: Der einzige Ausgang dieses Raumes führt zurück in den Gemeinschaftsraum (06). Über den Brunnenschacht wurde eine Verbindung zu einem natürlichen Grundwasservorkommen geschaffen, einen Durchgang für die Helden gibt es dort nicht.

– gefangen, an denen sie ihre chimärologischen Experimente durchführen konnten. Von dem gut erreichbaren Gang aus wurden die bedauernswerten Geschöpfe zu den Ritualplätzen der Eingangshalle (01) oder der Beschwörungshalle (14) geführt, und auch die Nähe zum Alchimiellabor (09) war ganz bewusst gewählt worden.

Proben:

🐾 **Tierkunde** –3: Auch wenn sie auf den ersten Blick wie die Überreste von Tieren aussehen, wohnt den Funden in den kleinen Kammern etwas Widernatürliches inne. Die Proportionen des Skeletts passen nicht zusammen, die Schuppen besitzen die Farbe und den Glanz von Insektenschuppen, erinnern in Beschaffenheit und Festigkeit aber eher an Reptilien, und die einzelnen Zähne mit ihren abstrusen Unterschieden in Form und Größe könnten niemals zusammen das Gebiss eines echten Tieres formen.

Verbindungen: Während keine Tür die Verbindung zum Korridor (04) versperrte, sind viele der Käfigtüren noch intakt. Vom Gang mit den Käfigen führten einst drei weitere Durchgänge in mittlerweile eingestürzte und nicht mehr zugängliche Teile des Gebäudes. Eine recht schmale und unauffällige Tür aus einfachem Holz, die noch immer den ihr einst angedachten Dienst verrichtet, führt am Ende des Ganges ins Alchimiellabor (09).

Alchimiellabor (09)

Beschreibung: Große steinerne Tische und Regale sowie ein umgestürzter Hocker fallen in diesem Raum als erstes ins Auge. Überall sind jedoch tönernen Gefäße zu sehen, Schalen und Phiolen – letztere zum Teil gar aus einer Art trübem Glas –, dazu metallene Ständer und andere Gegenstände. Röhrchen, Nadeln und Rinnen aus verschiedensten Materialien, zum Teil Rückstände von Pulvern und Steinchen in verschiedenen Farbtönen oder Flüssigkeitsreste – wobei es sich meist bloß um Lampenöl handelt. Einige der Gerätschaften und Behälter, die größtenteils doch eher in Scherben auf dem Tisch und in den Regalen verteilt sind, tragen Symbole, die dem Kundigen einst ihre Funktion oder ihren Inhalt preisgegeben haben mögen.

Hintergrund: In diesem Raum wurden einst alchemistische Experimente durchgeführt, wovon noch immer antike Retorten, Kalzinierschalen und Destillaten zeugen, die zum Teil gar noch zu gebrauchen sein könnten. Besonders hochwertig oder gut eingerichtet war dieses Laboratorium jedoch nie – die wahre Kunst der Alchimie wurde in einem anderen Teil des Gebäudekomplexes betrieben –, und so sind hier auch keine außergewöhnlichen Schätze zu entdecken.

Proben:

🐉 **Alchimie** –1: Zwar ist der Raum unschwer als ehemaliges Laboratorium zu erkennen, doch bleibt dem kundigen Blick nicht verborgen, dass es hier wohl kaum zu bahnbrechenden Entdeckungen gekommen ist. Die Ausstattung – sieht man von ihrem bloßen Alter ab – scheint noch vollständig vorhanden zu sein, genügte wohl aber eher einem Schüler der Alchimie als Übungsstätte denn einem Meister



der Elixiere als sein Allerheiligstes. Über einfache Handversuche hinausgehend, wird hier nur wenig echte Alchimie betrieben worden sein.

• **Sinnesschärfe (Suchen)** -2: Zwischen Scherben und Phiolen entdeckt einer der Helden ein tönernes Tiegelchen mitsamt Deckel, beides intakt. Darin befindet sich ein glitzerndes Pulver, das mit einer gelungenen Probe auf *Alchimie* -2 als eine Art Bannstaub (1 Anwendung, QS 2, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) identifiziert werden kann.

• **Sinnesschärfe (Suchen)** -4: In der hintersten Ecke des Laboratoriums ist eine auffällig gearbeitete Phirole unter den Tisch gerollt. In das glasartige Material ist eine Schlange geritzt, und das Innere des sorgsam mit einem hölzernen Stopfen verschlossenen Gläschens ist sauber, trocken und völlig glatt.

Verbindungen: Durch eine unverschlossene Holztür gelangt man aus dem Labor auf den Gang mit den Tierkäfigen (08). Der Durchgang zum Korridor (04) ist mit einer schweren Holztür versperrt, die von innen verriegelt ist – um sie von außen zu öffnen, ist also eine Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) nötig – und die zudem klemmt. Wird sie mit Gewalt geöffnet (*Kraftakt* (*Eintreten & Zertrümmern*) -1), so besteht die Gefahr, dass das Tiegelchen mit dem Bannstaub aus dem Regal stürzt und sich sein Inhalt über den Fußboden verteilt (50 %, 1-10 auf 1W20). Ein Zauberer, der in Hautkontakt mit dem Staub gerät (nach *Meisterentscheid*), muss womöglich seine Wirkung hinnehmen.

• Genau wie bei dem Zauber *INVOCATIO MINIMA* folgt es tatsächlich keinerlei Regeln, welche Art dämonische Substanz herbeigerufen wird. Das Artefakt hat aber bereits zu Zeiten der Magiermogule den einen oder anderen Alchimisten, der nicht an die undurchschaubar chaotische Natur der Niederhöhlen glauben wollte, schier in den Wahnsinn getrieben.

Schlangenglasphirole

Beschreibung: In diese Phirole aus dunkelgrünem, leicht schimmerndem Kristall wurde eine hübsch ausgearbeitete Schlange geritzt, die sich dreimal um das ganze Gefäß herumwindet und sich schließlich selbst die Zähne in die Schwanzspitze schlägt.

Wirkung: Einmal pro Woche kann die Magie der Phirole entfesselt werden, indem man eine Flüssigkeit hineinfüllt. Ähnlich einem *INVOCATIO MINIMA* (FW 13) taucht bis zu 1 Schank dämonischer Substanz auf, während der vorherige Inhalt spurlos verschwindet. Ob dabei Schwefeldämpfe, eine beißende Säure oder flüssiges Feuer erscheinen, wirkt zunächst zufällig – aber ob es wohl einen Einfluss hat, welche Flüssigkeit umgewandelt wird? Was passiert wohl

• mit Schweiß, Tränen oder gar Blut?•

Kosten: 50 AsP, 6 zusätzlich permanent

Preis: 1.075 Silbertaler

Lagerraum (10)

Beschreibung: Sollte es den Helden gelingen, sich Zutritt zu diesem gut gesicherten Lager zu verschaffen, so eröffnet sich ihnen ein großer Raum, der einst viele steinerne Regale beherbergte. Einige der Regale sind umgestürzt und liegen nun zerschmettert am Boden, der zudem mit den Scherben tönerner Täfelchen und Kartuschen übersät ist. Überall liegen Figürchen und Statuetten herum, die häufig Tiere darstellen, gelegentlich aber auch dämonische Kreaturen, und die aus den unterschiedlichsten Materialien bestehen: Es gibt Figuren aus Sandstein oder Granit, aus Steineichenholz oder Elfenbein, aus Topaz oder Amethyst, sogar eines aus Gold und eines aus grüner Jade (wobei es nach deiner Entscheidung Proben auf passende Handwerkstalente erfordert, um das jeweilige Material zu erkennen). Nur wenige der Figürchen sind unversehrt. Bei der Auswahl passender Tiere und der Beschreibung der Figürchen kannst du dich an den Hinweisen auf Seite 45 orientieren.

Des Weiteren werden in diesem Raum einige aufwendig verzierte Stäbe aus verschiedenen Holzsorten aufbewahrt, komplexe und filigrane Gerätschaften aus Metall sind zu entdecken, und auch das eine oder andere tönernen Täfelchen mit kunstvollen ur-tulamidischen Ligaturen hat die Jahrtausende einigermaßen gut überstanden.

Hintergrund: Hier lagerten die Kophtanim all jene Objekte ein, die sie in ihren Ritualen als Paraphernalia und Donaria^{••} verwendeten. Figürchen von Göttern und Dämonen machten angeblich ihre Anrufungen einfacher, der korrekte Stand der Gestirne war stets mit komplizierten mechanischen Werkzeugen sicherzustellen, und wem es gelang, den *Wahren Namen* eines Dämons herauszufinden, der ließ ihn in aufwendig angefertigten Kartuschen aus Ton verwewigen, die hier gesammelt aufbewahrt wurden. Bei den kunstvollen hölzernen Stäben, in deren Köpfe nicht selten geschliffene Kristalle eingelassen waren, handelt es sich um sogenannte *Zepter der Macht*, die Vorläufer der heutigen tulamidischen Magierstäbe, die den Kophtanim schon damals als Traditionsartefakte mit speziellen Objektritualen dienten. Nutzbare Magie wohnt den uralten Relikten zwar längst nicht mehr inne, aber eine magische

•• Als *Paraphernalia* wird die Gesamtheit der notwendigen Umstände bei einem Beschwörungsrituals bezeichnet. Dazu gehören der korrekte Ort, die passende Zeit mit einer begünstigenden Konstellation der Gestirne, adäquate Gewandung und Ausrüstung für den Beschwörer, meist sorgfältig mit Beschwörungskreide gezeichnete Kreise und Sigillen, nützliches Wissen wie etwa der *Wahre Name* eines zu beschwörenden Dämons sowie die sogenannten *Donaria*, Gegenstände, die während des Beschwörungsrituals als Opfer dargebracht werden.

Analyse macht dennoch einen gewissen Rest an astraler Ausstrahlung sichtbar, die den Szeptern noch immer anhaftet. Bei derart alten Artefakten ist dies eher ungewöhnlich, doch war es unter ur-tulamidischen Magiern gängig, dass solche Traditionsartefakte von Meister auf Schüler weitervererbt wurden, und die dafür notwendigen Objektrituale hinterlassen auch nach Jahrhunderten noch ihre Spuren.

Proben:

☛ **Götter & Kulte** (Aranien oder Tulamidenlande) oder **Magiekunde** -4: In den Glaubensvorstellungen der Ur-Tulamiden wohnte jeder bildlichen Darstellung einer Gottheit ein Teil ihrer Essenz inne. Daher glaubte man, Statuetten und Figuren von Göttern und Dämonen verleihen Macht über die jeweilige Wesenheit. Kleine Nachbildungen von Tieren waren unabdingbare Utensilien sowohl für magische Rituale als auch für zeremonielle Anrufungen – zwischen magischem und karmalem Wirken unterschied man ohnehin nicht.

☛ **Sinnesschärfe** (Suchen oder Wahrnehmen) -2: Einem der Helden fällt ein kleines Astrolabium aus Silber in die Hände, dessen Mechanik allem Anschein nach noch völlig intakt ist. Dass das Firmament, welches es abzubilden vermag, schon vor der Zeit des Sternenfalls als völlig veraltet gelten musste, schmälert seinen Wert für an Kunst und Geschichte interessierte Sammler und Gelehrte kaum – ein solcher mag gut und gerne 20 Dukaten für das Objekt zahlen.

☛ **Sphärenkunde** (Sphärenwesen oder 7. Sphäre) -3: Wer die ur-tulamidischen Inschriften auf den Tontäfelchen entziffern kann, könnte sie eventuell als das erkennen, was sie sind: Kartuschen, die den *Wahren Namen* von Dämonen preisgeben. Zwar ist kaum einer davon noch vollständig, und selbst mit viel Mühe besteht wenig Hoffnung, die zersplitterten Täfelchen je wieder zusammensetzen zu können,

aber zwei Kartuschen sind durchaus noch zu gebrauchen: Sie tragen die *Wahren Namen* des Dämons Karunga, eines niederen Dieners des Amazeroth, der als Bote beschworen wurde, sowie des Deolgolup, eines niederen Dämons aus Agrimoths Gefolge, der metallene Rüstungen beseelen und somit als Wächter dienen kann. •○•••



Wenn du deiner Heldengruppe ein machtvolleres Mittel gegen Cha'Muyan in die Hand geben möchtest, ist hier gar ein Tontäfelchen mit dem *Wahren Namen* der katzengehaltigen Dämonin zu finden.

• Wer Kenntnis über den *Wahren Namen* eines Dämons besitzt, für den sind Proben auf Fertigkeiten, um diesen zu beschwören oder zu bannen, um +1 erleichtert. Die Kenntnis des *Wahren Namens* modifiziert jedoch nicht die Anrufungsschwierigkeit des Dämons. Zudem sinken SK und ZK des Dämons um jeweils 4 gegen Zauber und Liturgien, wenn der Zauberer oder Geweihte den *Wahren Namen* des Dämons kennt.

Verbindungen: Der Durchgang, der sich auf der dem Alchimiellabor (09) gegenüberliegenden Seite des Korridors (04) befindet, ist mit einer besonders schweren und stabilen Steintür gesichert. Diese ist so sorgfältig gefertigt, dass sie noch vollkommen intakt ist, wurde jedoch mit einer dauerhaften Variante des CLAUDIBUS^{AMIII122} gesichert. Um den Durchgang zu öffnen, sind Proben auf *Schlösserknacken* (Bartschlösser), *Kraftakt* (Eintreten & Zerstümmern) sowie einen FORAMEN dadurch um jeweils -4 erschwert. Die Tür verfügt trotz ihres hohen Alters über 300 Strukturpunkte. Einen funktionierenden Schlüssel gibt es nicht mehr.

Halle der Geschichten (11)

Beschreibung: Skulpturen, Fresken und Reliefs zieren die Wände dieser langgezogenen Halle, und aus einem offenstehenden Durchgang an ihrem Ende dringt helles Licht hinein. Die Strahlen erhellen ein ehemals farbenfrohes, mittlerweile leicht ausgebleichenes Fresko an der schmalen Wand. Es zeigt eine humanoide Gestalt in einer weiten Robe, die triumphierend einen roten Rubin emporhält, während um sie herum eine Stadt, in der mehrere krötenartige Gestalten in Panik auseinanderstreben, von Blitz und Donner verheert wird.

Auch die anderen Wände sind mit ähnlichen Darstellungen verziert, die meist Figuren mit menschlichen Proportionen in weiten Gewändern zeigen. Allgegenwärtig ist das Zeichen des Skorpions, auch der Rubin kommt einige Male vor. Die meisten Szenen zeigen Kämpfe einzelner berobter Gestalten gegen Horden reptilienartiger Wesen, wobei es mehrfach so aussieht, als geböten die Robenträger über Armeen von Spinnen und Schwärme von verzerrt dargestellten Insekten. Vielfach werden die Echsengehaltigen in heillosen Flucht dargestellt. Unter den mittlerweile vertraut anmutenden Skulpturen des Raums herrschen Darstellungen von Skorpionen und Schlangen vor. An einer Stelle thront gar eine majestätische Raubkatze, und dahinter zeigt ein schlecht erhaltenes Fresko anscheinend, wie sich ein Rudel großer Katzen über eine Gruppe Schlangen hermacht.

Am Inhalt dieses Raumes dürfte Hexander außerordentlich interessiert sein. ••○••••••••••

Hintergrund: In diesem Raum werden die Errungenschaften der Magiermogule vom Gadang glorifiziert, die Siege der Herrscher von Zhamorrah in bunten Farben geschildert und ihre Gegner, die Echsenvölker, herabgewürdigt. Die Darstellungen erzählen von der ewigen Feindschaft mit Achaz, Marus und

•• Die vielfältigen Darstellungen in dieser Halle könnten die eine oder andere Heldengruppe zum längeren Verweilen verführen. Der Raum liegt aber nah genug an der Beschwörungshalle, wo Sarjabani ihr *Magnum Opus* durchführt, damit du deine Helden mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) die lauten Anrufungen der Paktiererin bemerken lassen kannst.

Leviatanim, deuten die chimärologischen Forschungen der hier ansässigen Kophtanim an und geben glanzvolle Ausblicke auf die Zukunft, wie man sie sich damals erhoffte.

Proben:

☞ Einem Helden, der passende Proben auf *Geschichtswissen* (Aranien oder Tulamidenlande), *Götter & Kulte* oder *Magiekunde*, jeweils um -4 erschwert, schafft, ist es möglich, die eine oder andere der dargestellten Szenen zu interpretieren. Orientiere dich dabei an den Schilderungen über **Die ferne Vergangenheit** (siehe Seite 5).



Um den Helden bereits jetzt einen Eindruck von dem späteren Kampf gegen Cha'Muyan zu geben, kannst du ihre Aufmerksamkeit besonders auf eines der Fresken an der Wand lenken. Es zeigt menschenähnliche Gestalten, die von einer riesigen schwarzen Raubkatze verfolgt werden. In einer zweiten Szene ist die gleiche Katze dargestellt, wie sie ihre Aufmerksamkeit friedlich auf ein totes Rind richtet, welches die flüchtenden Menschen ihr allem Anschein nach vorgeworfen haben.

Verbindungen: Von der Halle aus sind der fallengespickte Teil des Korridors (04) und das Prunkgemach (12) des obersten Kophta durch offene Durchgänge ohne Türen erreichbar.

Prunkgemach (12)

Beschreibung: Durch ein Loch in der Decke fallen die Strahlen der Sonne in diese Kammer und fluten sie mit genug Licht, um auch ohne weitere Hilfsmittel sehen zu können. Einst mag dieser Raum opulent eingerichtet gewesen sein, doch wurde er bei der Zerstörung der Stadt arg in Mitleidenschaft gezogen. Unter den steinernen Trümmern der teilweise eingestürzten Decke sind noch immer die Reste von Möbeln aus schwerem Holz zu sehen, mitunter ist gar der allgegenwärtige Staub als

Überbleibsel von schweren Stoffen und Tüchern zu errahnen, die einst die Wände bedeckt haben mögen. Von der ehemaligen Pracht der Kammer ist jedoch nichts mehr übrig.

Das klaffende Loch in der Decke ist zwar nicht breit genug, dass ein Mensch hindurchgelangen könnte, aber als Einstiegsmöglichkeit für ein Lebewesen von Katzengröße reicht es aus. Mit passendem Werkzeug, zweckdienlicher Magie oder karmalem Wirken lässt sich die Öffnung möglicherweise weit genug vergrößern, um den Helden später als schneller und bequemer Ausgang zu dienen.

Hintergrund: Dieses ehemalige Schlafgemach des obersten Kophtas der Anlage dient der in eine Katze verwandelten Sarjabani als Zugang zu den Gängen unter Zhamorrah.

Proben: –

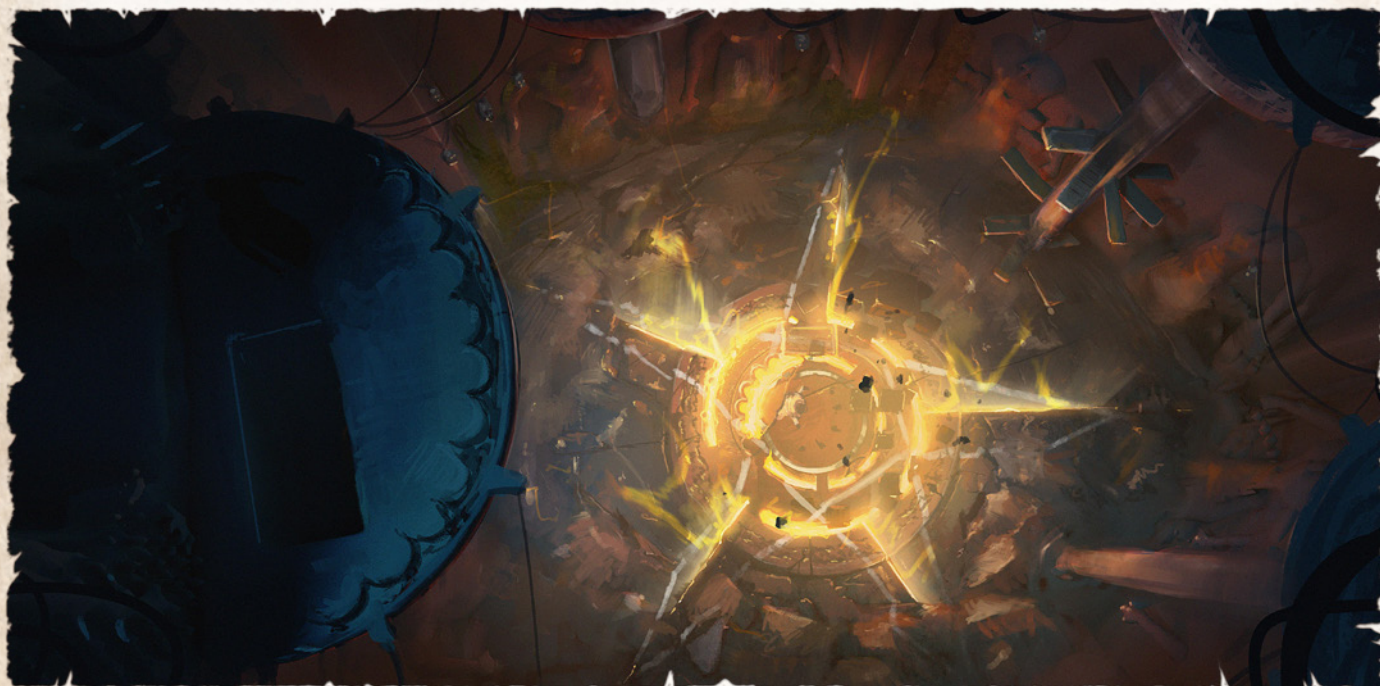
Verbindungen: Offene Durchgänge führen in die Halle der Geschichten (11) und auf einen Balkon (13) über der Beschwörungshalle. Der oberste Kophta hatte offenbar wenig für Türen übrig, denn es sind auch keine Überreste von ihnen zu finden.

Balkon (13)

Beschreibung: Statt in einen geschlossenen Raum treten die Helden auf eine Plattform heraus, von der aus man wie auf einem freischwebenden Balkon eine riesige Halle überblickt. An den Seiten der fünfeckigen Halle gibt es weitere solcher Balkone, und von jedem führte einst eine Treppe nach unten zum Boden des Raums, doch sie alle sind mittlerweile zerstört.

Der Balkon wird von einer steinernen, stellenweise zerstörten Balustrade begrenzt. Nah am Rand gibt es einige Sitzbänke aus Stein, ganz so, als hätten hier einst Menschen Platz genommen, um die Geschehnisse am Boden der Halle zu beobachten.

Von unten ist deutlich der Singsang zu hören, mit dem Sarjabani ihr *Magnum Opus* in Gang setzen möchte. Bei



Betreten des Raumes überkommt die Helden zudem ein Gefühl der Beunruhigung. Ihre Nackenhaare stellen sich auf, ein ranziger Duft erfüllt ihre Nasen, ihr Herzschlag beschleunigt sich. Wenn die Helden den Balkon erreichen, treten sie ins Finale des Abenteuers ein.

Hintergrund: Das zentrale Allerheiligste der Dämonologen Zhamorrahs war einst mit fünf Gebäudeflügeln verbunden, die alle eine andere Funktion erfüllten und eine andere Kaste von Zauberern beherbergten. Ein begehbarer Zugang besteht nur noch über die Hallen der Kophtanim, durch welche sich auch die Helden bis hierher vorgearbeitet haben. Der Balkon diente tatsächlich als Galerie zur Beobachtung komplexer Beschwörungen in der Halle, wie auch als Ort für Vorträge und Besprechungen. Bis hierher konnten jedoch nur die bedeutungsvollsten Bewohner Zhamorrahs unbehelligt vordringen – oder jene mit einer persönlichen Einladung.

Die gesamte Halle wurde mittlerweile von Sarjabani als Unheiligtum der Erzdämonin Aphasmayra geweiht, und deren raubtierhaftes Wesen ist es, das jeden bei Betreten des Raumes umfängt.

Proben:

☞ *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1: Wer auch immer das Unheiligtum der Aphasmayra betritt, spürt sofort die Präsenz seiner grausamen, raubtierhaften Herrin. Jene, die schwachen Herzens sind, erleiden 1 Stufe *Furcht*, solange sie sich in der unheiligen Halle aufhalten.

☞ *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)*: Ein Blick vom Balkon auf den Boden der Beschwörungshalle zeigt Sarjabani, die im Zentrum eines komplexen Beschwörungskreises steht und mit theatralischen Gesten eine Beschwörungsformel rezitiert. Ihre Worte sind an ihre erzdämonische Herrin gerichtet. Erhellte wird die Szene von einigen trüben Kerzen, die sie um den Mittelpunkt der Halle aufgestellt hat und in deren Kreis verschiedene Gegenstände zu liegen scheinen. Ein Fernkampfangriff von hier oben muss eine Distanz von 13 Schritten überwinden.

Abhängig vom Vorgehen der Helden – etwa davon, ob sie eine starke Lichtquelle mit sich führen, ob sie sich schleichend fortbewegen und wie vorsichtig sie von der Balustrade hinabschauen – ist eine passend modifizierte Probe auf *Verbergen (Schleichen oder Sich verstecken)* angebracht, um festzustellen, ob Sarjabani die Helden bereits jetzt bemerkt. Da sie aus keiner anderen Richtung mit Eindringlingen rechnet, behält sie während ihren Anrufungen die Treppe zum Balkon, auf dem die Helden stehen, im Blick, sodass es schwierig sein dürfte, unbemerkt bis nach unten zu gelangen (*Verbergen* –5 gegen Sarjabanis *Sinnesschärfe*). Sarjabanis mögliche Reaktion auf ein Eindringen der Helden ist im Kontext des Finales beschrieben (siehe Seite 60).

Verbindungen: Der Balkon liegt direkt außen am Prunkgemach (12). Eine Treppe führt hinab in die Beschwörungshalle (14).

Beschwörungshalle (14)

Beschreibung: Den Rand der fünfeckig angelegten Halle mit ihren Balkonen in einigen Schritten Höhe zieren Skulpturen und Statuen, wie die Helden sie auch aus anderen Teilen des Gebäudekomplexes kennen. Vorherrschend sind hier Darstellungen von Schlangen, Ratten und Insekten. Besonders auffällig ist jedoch der große Beschwörungskreis, der in Linien aus Silber und Goldenspiegelndem Metall in den steinernen Boden eingelassen ist. Grundlage für den Kreis ist ein Pentagramm, umgeben wird er von feinen Linien, ebenfalls aus Metall, die Schriftzeichen zu formen scheinen. Trotz zahlreicher Trümmer und Bruchstücke von Decke, Wänden und Treppen, die auf dem Boden der Halle verteilt sind, ist der Beschwörungskreis recht gut erhalten. Die unheilvolle Atmosphäre des Ortes scheint beinahe greifbar zu sein.

Das Zentrum des Kreises hat Sarjabani die Komponenten für ihr *Magnum Opus* versammelt. Bis die Helden nah genug herangekommen sind, um die Objekte im Detail zu erkennen (siehe Seite 39), wird die Paktiererin ihre Anrufungen aber vermutlich schon unterbrochen haben, um sich ihnen entgegenzustellen.

Hintergrund: Bei dieser Halle handelt es sich um den „Ort der Macht“, der den ur-tulamidischen Magiern die Dämonenbeschwörung erleichterte. Seine machtvolle magische Ausstrahlung prädestinierte den Raum in Sarjabanis Augen geradezu dafür, ihrer erzdämonischen Herrin geweiht zu werden.

Proben:

☞ *Magiekunde* –3: Der Held erkennt, dass die in den Boden eingelassenen Linien aus Silber und Gold einen mächtigen Bannkreis gegen gehörnte Dämonen bilden. Für einen Kenner der *SF Zauberzeichen* ist die Probe nicht erschwert. ○

Die Schrift, welche den Beschwörungskreis umgibt, ist in Zhayad-Zeichen geschrieben. Wer die Schrift als solche erkennt, darf eine Probe auf *Geschichtswissen* –4 ablegen und weiß dann, dass die Erfindung des Zhayad bislang eigentlich in der Epoche des Fran-Horas vermutet wurde – mehr als sieben Jahrhunderte nach dem Untergang Zhamorrahs.

Verbindungen: Von den fünf Treppen, die einst über je einen Balkon (13) in die verschiedenen Flügel des Gebäudekomplexes führten, ist nur noch eine einzige intakt.

• Der Bannkreis ist durchaus geeignet, im Finalkampf die gehörnte Dämonin Cha'Muyan in Schach zu halten. Ein Zauberer, der über die *SF Zauberzeichen* verfügt, kann den Kreis in einem Kurzritual aktivieren, wenn seine Gefährten den Dämon in der Zwischenzeit beschäftigen können (siehe *Regelwerk* Seite 266).

Das Finale

Den Helden steht nun der Höhepunkt des Abenteuers bevor – die Konfrontation mit der Dämonenpaktiererin Sarjabani. Der genaue Verlauf des Finales hängt stark von den Handlungen der Helden ab, darum erhältst du hier keine starre Beschreibung einer fertigen Szene an die Hand, sondern dynamische Möglichkeiten, wie Sarjabani auf das Eindringen und Eingreifen der Helden reagieren kann.

Zur Ausgangslage

Wenn die Helden den Balkon über der Beschwörungshalle erreichen, steckt Sarjabani aller Wahrscheinlichkeit nach mitten in ihrem *Magnum Opus*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr durch den Durchgang hinaustretet, ändert sich die Qualität der Luft schlagartig, und es ist fast, als tretet ihr in eine ranzige Dunstwolke ein, die an den Geruch eines Raubtieres erinnert. Unwillkürlich spannen sich eure Rückenmuskeln an, eure Pupillen erweitern sich, eure Körper sind plötzlich in Alarmbereitschaft. Die Halle ist viel größer als all jene, durch die ihr hierher gelangt seid, sie scheint sich sogar weit nach unten zu erstrecken, und von dort dringt ein unheimlicher Singsang zu euch herauf.



Je nachdem, wie lange die Helden für ihren Weg hierher gebraucht haben, befindet sich Sarjabani in einer anderen Phase des Rituals. Ihre Vorbereitungen dauern acht Stunden, während derer sie unentwegt Beschwörungsformeln und Anrufungen an die Erzdämonin Aphasmyra auf Tulamidya und Ur-Tulamidya richten muss. An Diplomatie und Verhandlung ist die Paktiererin nicht interessiert; Eindringlinge greift sie unbarmherzig an.

• Während der **ersten Stunden** ist die schurkische Tänzerin damit beschäftigt, die Paraphernalia und Donaria ihres Rituals korrekt aufzustellen. Dabei bewegt sie sich durch den Raum und wendet dem Balkon und der Treppe, über welche die Helden nach unten gelangen können, gelegentlich den Rücken zu. Mit einer gelungenen Probe auf *Verbergen (Schleichen)* –2 kann es deshalb gelingen, von ihr unbemerkt den Grund der Halle zu erreichen.

• Der anschließende **Hauptteil des Rituals** stellt die kritische Phase dar, während der Sarjabani sich andauernd voll auf ihre Beschwörungen konzentrieren muss. Proben auf *Sinnesschärfe*, um die Helden zu entdecken, sind während dieser Zeit für sie um –2 erschwert. Zudem kann das *Magnum Opus* während dieser Phase nicht mehr unterbrochen werden, ohne dass all seine mühsam versammelten Komponenten unbrauchbar werden. Sarjabani wird deshalb ihre Konzentration erst dann aufgeben,

wenn ihre Vorkehrungen zur Abwehr der Helden versagen und sie dazu gezwungen wird, sich selbst mit den Eindringlingen zu beschäftigen.

• Haben die Helden sich die Zeit für eine sorgfältige Vorbereitung in Samra und eine gründliche Erforschung der Ruinen genommen, treffen sie aller Wahrscheinlichkeit nach dann in der Beschwörungshalle ein, wenn sich das Ritual bereits in einer **fortgeschrittenen Phase** befindet. Während der letzten Stunden ist es Sarjabani tatsächlich möglich, ihre Anrufungen für einige Minuten zu unterbrechen und später wiederaufzunehmen. Sobald sie ein Eindringen der Helden bemerkt, wird sie daher sofort dazu übergehen, sie zu bekämpfen.

• Eine Heldengruppe, die sich dem Zeitdruck der Lage verweigert, erreicht Sarjabanis Unheiligtum womöglich erst in den **letzten Minuten** vor Vollendung des *Magnum Opus*. Die Manifestation dämonischer Essenz ist zu diesem Zeitpunkt bereits spürbar, die raubtierhafte Atmosphäre in der Beschwörungshalle verdichtet sich immer mehr. Sollten sich die Helden noch in Gesellschaft des Dämons Qasaar befinden, wird er in diesem Fall sofort zum Angriff übergehen, sobald er in die Halle hineintritt. Das Ritual ist nun nur noch aufzuhalten, indem Sarjabani getötet oder aus dem Unheiligtum hinausgetrieben wird. Selbst wenn sie ihre Anrufungen unterbricht, strebt das *Magnum Opus* weiterhin von selbst seiner Vollendung entgegen, solange die Paktiererin sich in der Beschwörungshalle aufhält.

Sicherheitsvorkehrungen

Vor Beginn ihres *Magnum Opus* hat Sarjabani sich die Zeit genommen, ein uraltes Sicherheitssystem der Mudramulim von Zhamorrah* zu aktivieren: Am Fuße der Treppe desjenigen Balkons, über den die Helden auftauchen werden, sind zwei unauffällige Zauberzeichen in die letzte Stufe eingelassen. Indem die Paktiererin ihre Astralenergie in die Zeichen einfließen lässt, macht sie eine magische Falle scharf, die ausgelöst wird, sobald ein Kulturschaffender die letzte Treppenstufe betritt, und die dann zwei Golems aktiviert, die unter der Treppe bereitstehen. Die Golems greifen anschließend jedes Lebewesen an, das sich in der Beschwörungshalle aufhält. Sarjabani entkommt dem, indem sie mittels des Zaubers **KRÖTENSPRUNG** auf einen der beiden Balkone springt, zu denen keine intakte Treppe mehr führt. Die sanft glühenden Zauberzeichen befinden sich

• Während der Skorpionkriege bot der Khunchomer Sultan Sulman al'Nassori ein machtvolles Heer von Mudramulim gegen die Magiermogule vom Gadang auf, deren Armee vor allem Unterstützung durch Koph-tanim genoss. Beide Zaubertraditionen waren dennoch im jeweils anderen Reich ebenso verbreitet, wenn auch nicht gleichermaßen hochentwickelt.



auf der vertikalen Oberfläche der letzten Treppenstufe und sind daher nur mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) –4 zu bemerken, bevor es zu spät ist. Ein Auslösen der Falle lässt sich einfach vermeiden, indem man nicht auf die letzte Stufe der Treppe tritt, ebenso kann sie vor einer Auslösung mit einer Portion Bannstaub sicher entschärft werden.

Die Golems bestehen aus weichem Sandstein. Auf ihrer Brust sind drei Glyphen in einer alten Form des Amulashtra zu erkennen, aus denen ein Kenner der SF *Zauberzeichen*, der auch der Schrift des Ur-Tulamida mächtig ist, die jeweiligen Bedeutungen *Schutz*, *Wandlung* und *Befehl* erkennen kann. Sie verlassen den Boden der Beschwörungshalle nicht und versuchen entsprechend auch nicht, einem Helden zu folgen, der die intakte Treppe hinaufläuft.

Mudra des Steinernen Wächters

Wirkung: Dieses Zauberzeichen formt eine magische Falle, die mit weiteren Zauberzeichen auf einem in der Nähe befindlichen Golem verbunden ist und ihn auf einen bestimmten Auslöser hin für 3 Minuten zum Leben erweckt. Der erweckte Golem greift alle Lebewesen in der Nähe an, nicht nur diejenigen, welche das Mudra ausgelöst haben. Die Falle bleibt für 24 Stunden scharf, kann jedoch nur ein einziges Mal ausgelöst werden, bevor sie erneut mit Astralenergie versorgt werden muss.

AsP-Kosten: 7 AsP (hier zweimal, in Summe also 14 AsP)

Merkmal: Dämonisch

Die Wirkungsdauer von 3 Minuten wurde gewählt, damit sich die Helden bei Erscheinen der gehörnten Dämonin Cha'Muyan ganz auf diese gefährliche Gegnerin konzentrieren können. Wenn du möchtest, kannst du die Golems natürlich auch weiterkämpfen lassen und es den Helden damit deutlich schwerer machen. Da sie die Dämonin nicht als Lebewesen wahrnehmen, richten die Wächtergolems ihre Angriffe nicht gegen Cha'Muyan.



Wächtergolem

Größe: 1,80 Schritt

Gewicht: 200 Stein

MU 15 **KL** 5 **IN** 8 **CH** 11

FF 8 **GE** 8 **KO** 17 **KK** 15

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 10+1W6

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

Waffenlos: AT 10 TP 1W6+5 RW kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 1, Körperbeherrschung 2, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft 5

Anzahl: 2

Größenkategorie: mittel

Typus: Golem, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Beute: keine

Kampfverhalten: Ein Wächtergolem bewegt sich schwerfällig auf den ihm am nächsten befindlichen Gegner zu und greift ohne Taktik mit Wuchtschlägen an.

Flucht: keine

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Golems bestehen aus unterschiedlichen Materialien – manche weicher, manche härter. Sie befolgen unbeirrbar ihre Befehle.
- **QS 2:** Auch wenn sie sich mit Waffengewalt bekämpfen lassen, ist es doch meist klüger, sich von einem Golem fernzuhalten. Oft sind sie so langsam, dass dies durchaus möglich ist.
- **QS 3+:** Golems zu erschaffen und zu kontrollieren ist eine Form dämonischer Magie, die heutzutage vielerorts verboten ist.

Sonderregeln:

Immunität gegen Feuer: Durch Feuer ist der Wächtergolem nicht zu verletzen.

Vom Wesen der Golems

Bei Golems handelt es sich um Kreaturen, die aus unbelebter Materie bestehen und durch einen Magier zwecks der Erfüllung bestimmter Aufgaben oder Tätigkeiten mit Leben erfüllt wurden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Golems können nur durch die Zustände *Verwirrung* und *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Golems keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Golems sind körperlich auf *Dere* existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z. B. *Tsa*) 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.
- Golems sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Verwandlung.
- Golems sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Golems können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Golems nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Golems sind immun gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Armbrüste und Bögen.
- Golems können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Das Schicksal des Söldners

Nachdem Jedrech im Morgengrauen nach Samra zurückgekehrt ist und die Gefahr aufgedeckt hat, die von Sarjabani ausgeht, hat er seine Rolle im Abenteuer erfüllt. Es hängt von den Handlungen deiner Heldengruppe ab, was danach mit ihm geschehen ist. Womöglich wurde er von den *Sandwölfen* in Gewahrsam genommen; in diesem Fall spielt er im Finale keine Rolle mehr. Es ist aber auch denkbar, dass er sich den Helden angeschlossen hat, um Sarjabani das Handwerk zu legen. Wenn du möchtest, kann er ihnen auch heimlich in die Ruinen gefolgt sein, um nun unvermittelt aufzutauchen und in den Endkampf einzugreifen.

Auf welcher Seite er dabei steht, kannst du von der Wehrhaftigkeit der Helden abhängig machen. Könnten sie seine Unterstützung vielleicht gerade gut gebrauchen? Oder möchtest du ihnen einen weiteren Gegner entgegenwerfen? Es soll ja keine Langeweile bei den tapferen Recken aufkommen!

Für beide Entscheidungen könnte Jedrech triftige Gründe anführen. Nach all der Zeit unter Sarjabanis Bann hegt selbst der sonst recht stoische Söldner einen Groll gegen die Tänzerin, dem er sicher mit Freude Luft machen würde. Andererseits kann es durchaus sein, dass es ihm noch nicht gelungen ist, den Einfluss der Paktiererin vollständig abzuschütteln, und fällt er vielleicht wieder darauf zurück, ihr zu Willen zu sein.

Jedrechs Kampfkraft kannst du gezielt einsetzen, um einer der beiden Parteien unter die Arme zu greifen, falls er sinnvollerweise die Beschwörungshalle erreicht haben kann.

Tiefer in die Niederhöhlen

Sobald Sarjabani zu der Überzeugung gelangt, dass die Einmischung der Helden ihre Pläne gefährdet und dass sie sich nun in Zugzwang befindet, greift sie zu einem gefährlichen Mittel: Sie ruft ihre Paktherrin an, ihr mehr Macht zu verleihen. Regeltechnisch führt sie dazu eine Paktprobe aus, um in den nächsten Kreis der Verdammnis aufzusteigen (siehe Seite 62).

Zwar erfordert die Paktprobe nur eine freie Aktion, dennoch bringt Sarjabani sich zunächst außer Reichweite

Jedrech ben el'Zul

MU 15 KL 11 IN 11 CH 12

FF 12 GE 13 KO 15 KK 15

LeP 42 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 3 AW 7 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6+1

RW kurz

Säbel: AT 18 PA 11 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Waffenbegabung (Schwerter), Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Einhändiger Kampf*, Finte I (Waffenlos, Säbel), Vorstoß (Waffenlos, Säbel), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, Säbel)

Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Jedrech kämpft mit Entschlossenheit und Umsicht, setzt Wuchtschläge und Vorstöße ein, wenn er sich seiner Sache sicher ist, und achtet es, wenn sein Gegner sich ergibt. Droht er zu unterliegen, kämpft er trotzdem todesverachtend weiter – sei es wegen Sarjabanis Bann, unter dem er steht, oder weil er glaubt, nur auf diese Weise die Schuld sühnen zu können, die er auf sich geladen hat.

Flucht: Jedrech flieht nicht. Dieses Gefecht führt er bis zu seinem Ende.

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



des Zugriffs der Helden. Sobald diese den Boden der Beschwörungshalle erreichen, bringt sie sich mittels des Zaubers KRÖTENSprung auf einem der beiden Balkone in Sicherheit, zu denen keine intakte Treppe mehr führt. Dort ist sie geschützt vor Angriffen im Nahkampf, sofern keiner der Helden ihr folgen kann, und auch gegen Fernkampfangriffe von unten genießt sie Deckung.

Sobald sie sich in Sicherheit wähnt, ruft Sarjabani mit lauter Stimme ihre Herrin an:

• Der Bonus dieser Sonderfertigkeit ist in den Kampfwerten bereits eingerechnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich stößt sich Sarjabani vom Boden ab, segelt unglaublich hoch durch die Luft und landet mit katzenhafter Eleganz auf einem Balkon. Stolz streckt sie ihren Rücken durch, hebt den Kopf und beginnt zu intonieren: „O Aphasmayra, meine Herrin! Geschmeidige Protektorin von U'Tarr! Verleihe mir die Macht, meine Ziele zu erreichen und deinen Willen zu erfüllen!“ Ein Beben geht durch den Körper der Tänzerin, ihr Rücken verkrümmt sich zu einem Buckel und ein kehliger Schrei entfährt ihr, der euch an eine angriffslustige Katze denken lässt, die mit allen Mitteln ihr Revier verteidigen will. Mit

schriller Stimme ruft sie: „Entsende deine Dienerin, schicke mir die Schleicherin in den Schatten! Möge sie unsere Feinde das Fürchten lehren!“



Die Probe auf *Willenskraft*, mit der Sarjabani in den 3. Kreis der Verdammnis aufsteigen möchte, ist für sie dadurch, dass sie sich in einem Unheiligtum ihrer Pakt herrin befindet und dass sie sich in ihren Hass auf die eindringenden Helden hineinsteigert, nur um -3 erschwert. Sollte sie zudem unter Stufen des Zustands *Dämonische Auszehrung* leiden, erleichtert jede davon die Probe zusätzlich. Falls Qasaar nicht bereits ausgetrieben oder vernichtet wurde, verbraucht allein dessen Anwesenheit in der Dritten Sphäre bereits jene Stufen des Zustands, welche die Paktiererin pro Tag ignorieren kann. Für den Weg in ihr Unheiligtum musste Sarjabani ihr Paktgeschenk *Schmusekätzchen* einsetzen. Die daraus resultierende Stufe *Dämonische Auszehrung* hat sie nur dann wieder abgebaut, wenn seither mindestens sechs Stunden vergangen sind. Eventuell hat sie durch den Einsatz ihrer Paktgeschenke in Samra weitere Stufen *Dämonische Auszehrung* erlitten, die unter Umständen noch nicht wieder abgebaut sind. Damit ihr die Probe auf *Willenskraft* und damit der Aufstieg in den nächsten Kreis der Verdammnis gelingt, opfert Sarjabani nötigenfalls auch einen Schicksalspunkt für einen *Neuen Wurf* (siehe **Regelwerk** Seite 30).

Als Paktiererin im 3. Kreis der Verdammnis verliert Sarjabani nicht nur alle Stufen *Dämonische Auszehrung*, an denen sie leidet, sondern sie erhält auch Zugriff auf neue Paktgeschenke. Von ihrer Herrin erhält sie nun

das Paktgeschenk *Herrschaft über Dämonen II* (das sie regeltechnisch auch direkt mit Abenteurpunkten aus ihrem Vorrat bezahlt), mit dem sie einen gehörnten Diener Aphasmayras herbeirufen kann. Mit Erlangen der neuen Stufe des Paktgeschenks deaktiviert sich die vorherige Stufe augenblicklich – Qasaar wird also in die Siebte Sphäre zurückgeschickt – und die übliche Sperrzeit, während der die Fähigkeit anschließend nicht eingesetzt werden kann, entfällt.

Mit ihrer zweiten Anrufung beschwört Sarjabani nun einen gehörnten Dämon aus der Domäne ihrer Pakt herrin: eine Cha'Muyan. Der Dämon erscheint erst nach 3 Minuten, während derer sich Sarjabani weiterhin außer Reichweite der Helden zu halten versucht, ohne jedoch das Unheiligtum zu verlassen.

Die Herbeirufung des Dämons Cha'Muyan verursacht 4 Stufen *Dämonische Auszehrung*, von denen Sarjabani als Paktiererin im 3. Kreis der Verdammnis 1 Stufe nicht ignorieren kann. Im Folgenden ist sie also deutlich von ihren dämonischen Aktivitäten gezeichnet und erhält zudem Erschwernisse auf all ihre Proben (siehe Seite 62).

Nach Sarjabanis gelungener Paktprobe und der Anrufung Cha'Muyans kannst du allen Helden eine Probe auf *Sphärenkunde* (*Sphärenwesen* oder 7. *Sphäre*) -2 zugestehen. Wer sie besteht, kennt den Beinamen, unter dem die Paktiererin die Dämonin anruft, und ahnt somit, womit die Helden es zu tun bekommen werden. Damit erhalten die Helden nun die Gelegenheit, Vorkehrungen für die Ankunft der gehörnten Dämonin zu treffen, indem sie beispielsweise mit der Aktivierung des Bannkreises im Zentrum der Halle beginnen. Erschwert wird dies möglicherweise durch die Angriffe der beiden Golems und Jedrechs.



Ob Sarjabani ihre Paktprobe gelingt oder nicht, kannst du letzten Endes auch willkürlich selbst festlegen. Ohne ihren Aufstieg in den nächsten Kreis der Verdammnis wird der Finalkampf deutlich einfacher, aber büßt auch einiges an Dramatik ein.

Mit Zähnen und Klauen

Spätestens ab dem Moment, da Sarjabani Cha'Muyan herbeiruft, solltest du beginnen, das Voranschreiten der Zeit in Kampfrunden zu bemessen. Es dauert zwischen 36 und 60 KR, bis der Dämon auftaucht. Sarjabani geht während dieser Zeit Kampfhandlungen aus dem Weg und bleibt auf ihrem Balkon in Deckung. Möglicherweise haben die Helden mit den Wächtergolems und mit Jedrech alle Hände voll zu tun und kommen ohnehin nicht dazu, direkte Maßnahmen gegen Sarjabani zu ergreifen. Die Dämonin Cha'Muyan, die *Schleicherin in den Schatten*, erscheint in Abhängigkeit des Zwecks, zu dem sie gerufen wird, in ganz unterschiedlichen Gestalten und Formen. Da Sarjabani bei der Herbeirufung den Kampf gegen die eindringenden Helden im Sinn hatte, taucht bald darauf ein schwarzer Panther von ungeheurer Größe mit mächtigen Pranken und gefährlich blitzenden Zähnen auf. Das Ungetüm stürzt sich auf Befehl der Paktiererin hin sofort auf den Helden, der ihm am nächsten steht.



Cha'Muyan

Größe: 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 2,60 Schritt (mit Schwanz); 0,90 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 16

FF 12 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 18

LeP 70 **AsP** 46 **KaP** – **INI** 18+1W6

VW 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 12

Biss: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Prankenhieb: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 4/0

Aktionen: 3 (max. 1x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geschör, Geruch & Geschmack) / Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Biss, Prankenhieb), Finte I-II (Prankenhieb), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 15, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 9, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Zauber: Blitz dich find 10, Horriphobus 10

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Aphasmayra), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –6

Beute: keine

Kampfverhalten: Cha'Muyan erwehrt sich mit ihren Angriffen bevorzugt mehrerer Feinde auf einmal. Die Verteidigung ihrer Gegner umgeht sie gern mit Finten. Steht sie nur einem Herausforderer gegenüber, verbeißt sie sich in ihn und bringt den Kampf so schnell zu einem blutigen Ende.

Flucht: Cha'Muyan flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

- ☛ **QS 1:** Cha'Muyan ist ein Dämon aus dem Gefolge der Aphasmayra. Sie gilt als gehörnte Dämonin, obwohl ihre derische Manifestation keine Hörner besitzt.
- ☛ **QS 2:** Abhängig von den Absichten, die mit ihrer Beschwörung verfolgt werden sollen, kann sie in der Gestalt verschiedener Großkatzen auftauchen. Ihnen allen ist gemein, dass sie kaum ein Anzeichen dämonischer Verzerrung zeigen. Darum ist auch ungeklärt, über wie viele Hörner sie verfügt.
- ☛ **QS 3+:** Mit ihrer erzdämonischen Herrin teilt Cha'Muyan ihre Verspieltheit und ihre

Launenhaftigkeit. Ohne einen antreibenden Beschwörer ist es durchaus möglich, sie mit einer angemessenen Gabe abzulenken oder zu bestechen.

Sonderregeln:

Keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten und geweihten Objekten: Anders als viele Dämonen verfügt Cha'Muyan über keine Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen der Gegengottheiten seiner dämonischen Herrin.

Resistenz gegen magische und geweihte Angriffe: Angriffe mit magischen oder geweihten Waffen verursachen ebenso wie profane Waffen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

Launenhaftigkeit und Eigensinn: Mit einem passenden Geschenk, beispielsweise mit einem Opfertier oder einem bunten Spielzeug, lässt sich Cha'Muyan von ihrem Dienst abbringen. Dazu ist eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* –3 nötig, bei deren Gelingen die Dämonin sich dem Geschenk zuwendet und vom Kampf ablässt, solange sie nicht angegriffen wird. Nach 3W6 KR verliert sie das Interesse an der Gabe und nimmt ihren ursprünglichen Dienst wieder auf. Dies ist jedoch nur in Abwesenheit (oder nach dem Tod) der Beschwörerin möglich, die Cha'Muyan ihren Dienst auferlegt hat.

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine unmodifizierte Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig aufstehen, so ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF



Sobald Cha'Muyan erscheint und zum Angriff gegen die Helden übergeht, springt auch Sarjabani von ihrem Balkon herab und stürzt sich ihrerseits in den Kampf. Je nachdem, wie viele AsP die Paktiererin zu diesem Zeitpunkt übrig hat, bereitet sie eventuell zuvor ihre Hexenkrallen vor, verwendet für den Abstieg einen weiteren KRÖTENSprung und ruft mittels DUPLICATUS einige

Doppelbilder von sich herbei. Halte hierzu im Hinterkopf, dass Sarjabani als intuitive Magierin nur über 20 AsP verfügt, dass sie bereits 14 davon zur Aktivierung der Wächtergolems eingesetzt hat und seither keine Zeit zum Regenerieren hatte. Falls sie Zaubertränke dabei hat, schluckt sie diese außerdem zuvor.

Zeit für Heldentaten!

Was in der zu einem Unheiligtum umfunktionierten Beschwörungshalle geschieht, hängt maßgeblich von den Aktionen deiner Spieler ab. Nachfolgend erhältst du eine Übersicht von möglichen Maßnahmen, welche die Helden treffen könnten, und passende Reaktionen Sarjabanis darauf.

- Auf das Eindringen der Helden kann die Paktiererin erst reagieren, wenn sie die Helden bemerkt. Gehehe ihr hierzu Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe* gegen *Verbergen* (*Schleichen* oder *Sich verstecken*) der Helden zu, die je nach Situation modifiziert sind. Spätestens, wenn Sarjabani durch die Helden Schaden erleidet, unterbricht sie in jedem Fall ihre Beschwörungen und versucht, sich auf einen Balkon in Sicherheit zu bringen.
- Gleichmaßen reagiert die Tänzerin auf Angriffe mit Zaubern, Liturgien oder Fernkampfwaffen, welche die Helden bereits vom Balkon aus gegen sie richten könnten. Solange es ihr nicht unmöglich gemacht wird, ist Sarjabanis Mittel der Wahl, eine Paktprobe abzulegen und die Beschwörung von Cha'Muyan einzuleiten.
- Einem der Helden könnte es gelingen, seinerseits auf den Balkon zu gelangen, auf den sich Sarjabani zurückgezogen hat. In einem solchen Fall musst du in Abhängigkeit des konkreten Falles entscheiden, ob sie es für aussichtsreicher hält, sich einem einzelnen Angreifer entgegenzustellen, oder ob sie mit einem weiteren KRÖTENSprung auf einen anderen Balkon zu fliehen versucht.
- Wenn deine Helden Anstrengungen unternehmen, den Balkon unter Sarjabanis Füßen zu zerstören, und wenn es so scheint, als könnten diese Anstrengungen von Erfolg gekrönt sein, so begibt sich die Paktiererin mittels ihres Paktgeschenks *Schmusekätzchen* in Katzengestalt. Solchermaßen verwandelt, verbessert sich ihr FW in *Verbergen* auf 12, und sie versucht, sich in der Beschwörungshalle zu verstecken, bis Cha'Muyan erscheint. Bedenke dabei, dass aufgrund der Lichtverhältnisse möglicherweise Sichtmodifikatoren zum Tragen kommen, wenn die Helden nach der schwer fassbaren Katze suchen.
- Eine solche Verwandlung zieht Sarjabani ebenfalls in Betracht, wenn sie bemerkt, dass es den Helden gelingt, sie trotz ihres Rückzugs auf schwer zugängliche Balkone ins Visier zu nehmen.
- Sobald Sarjabani in den 3. Kreis der Verdammnis aufgestiegen ist und die Dämonin Cha'Muyan herbeigerufen hat, wird sie sich den Helden nicht länger ergeben, sondern nötigenfalls kämpfend untergehen. Gelingt es den Helden jedoch, die gehörnte Dämonin zu besiegen, ohne Sarjabani zu töten, kannst du entscheiden, ob die Paktiererin aufgibt und sich in das Schicksal fügt, das die Helden ihr angedeihen lassen wollen. Auf eine Begnadigung des Beys von Samra wird sie kaum hoffen können, als Dämonenanbeterin droht ihr der Strick.

- Selbst wenn es den Helden gelingt, Sarjabani zu töten, bevor Cha'Muyan erscheint, ist die Ankunft der Dämonin damit nicht abzuwenden. Die Pforten sind bereits geöffnet, die *Schleicherin in den Schatten* ist unterwegs. Ohne ihre Beschwörerin, die ihr sofort einen Angriffsbefehl erteilen kann, zeigt sich die Dämonin aber zunächst womöglich weniger aggressiv, könnte vielleicht gar an einer Unterhaltung interessiert sein – zumindest solange, bis das, was die Helden zu sagen haben, sie langweilt. Bevorzugt heixische oder intuitiv magisch begabte Helden könnte sie zu einem Bündnis mit ihrer erzdämonischen Herrin überzeugen wollen. Ob sie anschließend trotzdem ihren grausamen Spieltrieb ausleben möchte, bevor sie in die Niederhöhlen zurückkehrt, bleibt dir überlassen.
- Der Augenblick von Sarjabanis Tod eignet sich gut für eine eindrucksvolle Szene, in der Aphasmayra die Seele ihrer gescheiterten Dienerin beansprucht. Es ist denkbar, dass auch Cha'Muyan innehält, um den Niedergang ihrer Beschwörerin zu betrachten. Weiterhin einen Kampf auf Leben und Tod gegen die mächtige Dämonin zu führen, könnte den meisten Heldengruppen wohl zum Verhängnis werden. Ob das katzenhafte Wesen nach Sarjabanis Fahrt in die Niederhöhlen von ihren Angriffen ablässt und das Gespräch sucht oder gelangweilt wieder in ihre Sphäre zurückkehrt, bleibt daher dir überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von einem letzten Hieb getroffen, sinkt Sarjabani auf Hände und Knie und stößt einen wütenden Schrei aus, wie eine getretene Katze. Plötzlich schlägt der dämonisch verzerrte Ausdruck in ihrem Gesicht in Schmerz um, dann in blankes Entsetzen. Auf ihrer Haut erscheinen wie aus dem Nichts Krallenspuren, aus denen rotes Blut hervorsprudelt. Die Tänzerin bleckt die Zähne, und ein letzter, verzweifelter Laut, der irgendwo zwischen einem Keuchen und einem Fauchen liegt, entspringt ihr. Dann bricht sie in sich zusammen. Vor euren Augen verwest ihr Körper, ihr Fleisch fault ihr von den Knochen und löst sich auf, und binnen weniger Augenblicke bleibt nichts anderes mehr von ihr übrig als die bunten Gewänder, mit denen sie sich an ihre welkende Schönheit zu klammern versucht hatte.



Was, wenn wir scheitern?

Eines sollte den Helden bereits vor ihrem Aufbruch aus Samra klargeworden sein: Außer ihnen gibt es niemanden, der Sarjabani noch aufhalten könnte. Falls sie sich also zu lange Zeit lassen oder bei ihrer Verfolgung der Paktiererin scheitern, kommt ihr *Magnum Opus* früher oder später zur Vollendung. Eine große Menge dämonischer Essenz fließt aus der Domäne Aphasmayras in

die Dritte Sphäre und findet ihren Weg nach Samra, in die größte Ansammlung von sterblichen Seelen in der näheren Umgebung, die für die *Bringerin des Verdorbenen Fleisches* von Interesse sind.

Wie ein ranziger Gestank legt sich der dämonische Hauch über das ganze Dorf mitsamt seiner Söldnerfeste, und wer ihn einatmet, dem stockt das Blut in den Adern. Grausame Visionen von Blut und Fleisch überkommen die Opfer des *Magnum Opus*, ein widerwärtiger Hunger überflutet ihr Bewusstsein, und wenn sie wieder zur Besinnung kommen, haben sie sich grundlegend verändert.

In der Gestalt von Hunderten von Katzen finden sich die Bewohner von Samra und Trutzmherwed wieder, als zerzauste und unterernährte Kreaturen, erfüllt von Gier nach Fleisch, Grausamkeit und Kurzweil, und in den folgenden Wochen werden sie sich in die ganzen

Tulamidenlande verstreuen, um ihren eigensinnigen Bedürfnissen nachzugehen. Wer einer der verfluchten Kreaturen begegnet, der wird von der gleichen Selbstsucht erfüllt, die auch die Katzen antreibt, und dessen Seele wird der Domäne der *Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron'gu'mur* nähergebracht.

Dass Samra sich indes völlig entvölkert zeigt, wird nicht allzu lange unerkannt bleiben, und in Zukunft wird das Dorf von Reisenden noch stärker gemieden, als es bislang bereits der Fall war. Wenn seine ehemaligen Bewohner viele Jahre später ihre menschliche Gestalt zurückerlangen, wird es jedoch kaum mehr ein einladendes Zuhause geben, zu dem sie zurückkehren könnten. Es bleibt zu erwarten, dass sie sich auch weiterhin jener Selbstsucht hingeben, die ihnen einst das *Magnum Opus* der eitlen Tänzerin eingegeben hat – und wer mag ahnen, welche Unbill wohl noch daraus entstehen wird?

Ausklang

Nach ihrem Sieg über die schändliche Dämonenpaktiererin Sarjabani können die Helden die Donaria sicherstellen, die sie für ihr *Magnum Opus* gesammelt hatte. Von dem schrecklichen Schicksal, vor dem sie Samra bewahrt haben, können sie sich ihre eigene Vorstellung machen, und vielleicht kann ja auch Hexander die eine oder andere Vermutung über die Pläne der gealterten Tänzerin anstellen. Wenn sie aus den unterirdischen Hallen ans Tageslicht zurückkehren, haben sich einige *Cha ay Zhamorrah* versammelt und blicken ihnen zufrieden und anerkennend entgegen – oder empfinden die Helden den Empfang durch die Katzen eher als unheimliches und bedrohliches Säbelrasseln der katzenhaften Erzdämonin Aphasmayra?

Die Rückkehr der Helden ins Dorf kannst du nach Belieben mit bislang nicht aufgetretenen Ereignissen ausgestalten oder auch in wenigen Sätzen abhandeln. Die größte Gefahr ist überstanden – das heißt, solange die Helden nicht beschließen, bis zum Einbruch der Nacht in den Ruinen zu verweilen.

In Samra herrscht große Freude über die Rückkehr der Helden. Es besteht kein Zweifel, dass sie ein furchtbares Unheil abgewendet haben. Und nach all der Aufregung erhalten die Helden nun auch Gelegenheit, sich um jene Angelegenheiten zu kümmern, die sie ursprünglich erst nach Samra geführt haben.

Falls Jedrech noch am Leben ist, wird er sich in den nächsten Tagen mit Palmeya aussprechen. Halimyanis kommt frei, hebt all ihre Flüche auf und ist übergücklich, wieder mit Arkos vereint zu sein. Vor allem Nabor ist erleichtert, dass die dämonische Gefahr gebannt ist, die von Sarjabanis Machenschaften ausging. Hexander wiederum erfährt nun deutlich mehr Kooperationsbereitschaft

für seine Forschungsbestrebungen seitens der Samraner. Auch die Entdeckungen der Helden in Zhamorrah möchte er nur zu gern mit eigenen Augen sehen, und in Anerkennung der Dienste der Helden lässt der selbsternannte Bey von Samra Habib zu, dass der horasische Forscher den einen oder anderen Blick auf das Innere der Ruinen erhascht. Als Geweihter der Zwölfgötter hat Hexander wohl ein Interesse daran, das schändliche Unheiligtum der Aphasmayra, das sich unter der Oberfläche Zhamorrah verbirgt, möglichst bald vom Antlitz Deres zu tilgen – doch das mag wohl das Thema eines ganz eigenen Abenteuers sein.

Der Mühen Lohn

Für den Sieg über die Paktiererin Sarjabani und die Dämonin Cha'Muyan hat sich jeder Held **21 Abenteuerpunkte** verdient. Außerdem erhalten alle Helden weitere **4 Abenteuerpunkte**, für welche sie mit Hexanders Hilfe eine der Sonderfertigkeiten *Schrift (Ur-Tulamidya-Zeichen)*, *Sprache (Ur-Tulamidya) I-III* oder die *Fertigkeitsspezialisierung (Geschichtswissen, Tulamidenlande)* erwerben oder das Talent Geschichtswissen steigern dürfen. In ihrer Abwesenheit hat Nabor eine Belohnung im Wert von **20 Dukaten** für jeden der Helden organisieren können, dazu können sie all ihre Fundstücke aus den Ruinen behalten. Halimyanis ist den Helden so dankbar, dass sie jedem nach Wahl zwei Heil- oder Zaubertränke (mit jeweils 4 QS) braut – mit einer Hexenkollegin teilt sie womöglich gar das Rezept für ihre Schönheitssalbe.

DÄMONISCHES WIRKEN IN REGELN



Kreise der Verdammnis

Der Weg in die Niederhöllen wird bei einem Seelenpaktierer in den sogenannten Kreisen der Verdammnis (KdV) gemessen. Es gibt sieben Kreise, und jeder Seelenpaktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämon erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn oder seiner Herrin gegenüber versagt hat und deswegen etwas gutmachen muss. Wer schließlich den siebten Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert.

Paktgeschenke

Paktgeschenke sind im Grunde Sonderfertigkeiten, die man nur über einen Pakt erlangen kann. Jedes Mal, wenn eine Seelenpaktierer in einen neuen KdV aufsteigt, erhält sie Zugang zu machtvolleren Paktgeschenken, die sie sich mit Abenteurpunkten kaufen kann. Eine Seelenpaktierer in kann maximal über $7 + \text{KdV}$ Paktgeschenke verfügen. Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Die Paktierer in kann mit ihren AP alle Paktgeschenke der Domäne ihres Erzdämons oder mitallgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange sie die Voraussetzungen erfüllt.

Unter der *Verbreitung* ist angegeben, Paktierer welches Erzdämons Zugriff auf das Paktgeschenk haben. Die *Verbreitung Allgemein* bedeutet, dass es ein Paktgeschenk ist, welches jede Paktierer in wählen kann. Ist hingegen ein Erzdämon genannt, kann nur ein Pakt mit dieser Wesenheit das Paktgeschenk verleihen.

Unter *Kreis* ist aufgeführt, ab welchem Kreis der Verdammnis ein Paktierer das Paktgeschenk auswählen kann. Die *AP-Kosten* geben die Kosten an AP an, welche die Paktierer in aufwenden muss, um sich das Paktgeschenk anzueignen.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann die Paktierer in Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Eine Paktierer in, die ihre Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie ihr KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet sie diese Stufen nicht; erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Eine Paktierer in im 3. Kreis der Verdammnis könnte

also beispielsweise 3 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenke-Fähigkeiten am Tag ignorieren, jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. Dämonische Auszehrung baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Stufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert die Paktierer in 1 LeP und 1 AsP weniger; alle Proben sind um -1 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +1 erleichtert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert die Paktierer in nur die Hälfte an LeP und AsP; alle Proben sind um -2 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +2 erleichtert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert die Paktierer in keine LeP oder AsP; alle Proben sind um -3 erschwert; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen um +3 erleichtert.
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert die Paktierer in keine LeP oder AsP; eine Paktprobe mit dem gewählten Erzdämon ist hingegen immer noch möglich und um +4 erleichtert.

Paktprobe

Die Paktprobe kommt zum Einsatz, wenn eine Paktierer in in einen höheren Kreis der Verdammnis aufsteigen möchte. Obwohl Erzdämonen Paktierer auf Dere benötigen, um die Ordnung zu untergraben, gewähren sie nicht jedem Sterblichen ihre Gunst. Am Ende ist für einen Erzdämonen der Tod eines Paktierers einkalkuliert und geplant – immerhin will er dessen Seele. Bis es soweit ist, hat der Paktierer aber eine Aufgabe zu erfüllen. Eine Paktprobe entscheidet darüber, ob die Paktierer in genügend Willen besitzt, um sich in den Augen des Erzdämons als geeignetes Werkzeug anzubieten. Hierfür ist eine Probe auf *Willenskraft* -7 notwendig, die jedoch durch verschiedene Umstände modifiziert wird. So wird der Aufstieg Sarjabanis in den 3. KdV am Ende des Abenteuers beispielsweise um jeweils +2 erleichtert, wenn sie die Paktprobe im Unheiligtum ihrer Herrin ablegt und wenn sie sich vorher in ihren Hass auf die Helden und ihr Gefühl von Überlegenheit hineinsteigern kann. Weiter erleichtert wird der Pakt, wenn Sarjabani zu diesem

Zeitpunkt über Stufen des Zustands *Dämonische Auszehrung* verfügt.

Gelingt die Probe, betritt die Seelenpaktiererin den nächsten Kreis der Verdammnis. Ihr Dämonenmal vergrößert sich. Zudem hat sie nun Zugang zu Paktgeschenken des entsprechenden KdV mit der Verbreitung *allgemein* und der Domäne ihres ausgewählten Erzdämons, die sie mit AP aktivieren kann. Sie verliert zudem alle Stufen *Dämonische Auszehrung*, unter denen sie aktuell leidet.

Misslingt die Probe, so kann die Paktiererin nicht in den nächsten KdV aufsteigen. Sie verliert auf der Stelle KdV x W3 LeP. Eine Paktprobe dauert nur 1 freie Aktion und kann – theoretisch – so oft wiederholt werden wie jede Erfolgsprobe (siehe **Regelwerk** Seite 25). Der Erzdämon kann entscheiden, dass er aktuell keine weiteren Paktproben erlaubt, und erst zu einem späteren Zeitpunkt zustimmen, dass die Paktiererin es wieder versuchen darf.

Herrschaft über Dämonen I-II

Eine der wichtigsten Kräfte vieler Paktierer ist die Fähigkeit, Dämonen ihres Paktherrn zu beschwören und zu beherrschen.

Wirkung: Die Paktiererin kann einen Dämon aus dem Gefolge ihres Paktherrn beschwören. Sie muss dazu keine Probe ablegen, die Beschwörung gelingt immer. Bei Stufe I des Paktgeschenkes kann die Paktiererin nur niedere Dämonen rufen, bei Stufe II gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern. Der Dämon erscheint nach 5-KdV/2 Aktionen/Minuten (Stufe I/II). Die Paktiererin kann immer nur einen einzigen Dämon beschwören und kontrollieren, weitere Dämonen kann sie über dieses Paktgeschenk nicht gleichzeitig rufen. Sie hat KdV Dienste für den Dämon zur Verfügung. Nachdem der Dämon vernichtet wurde oder alle Dienste verbraucht wurden und er sich wieder in die 7. Sphäre zurückzieht, kann die Paktiererin die Fähigkeit für 13-KdV Tage nicht mehr einsetzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht permanente Stufen *Dämonische Auszehrung*, solange der Dämon in der 3. Sphäre verweilt (bei Stufe I/II: 2/4 Stufen).

Verbreitung: allgemein

Kreis: Stufe I/II: 1/3

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte pro Stufe

Katzen rufen

Katzen sind das Symboltier der unabhängigen Dämonin Aphasmayra. Ihre Anhängerinnen können Katzen rufen und mit ihnen sprechen.

Wirkung: Mit diesem Paktgeschenk kann die Paktiererin alle Hauskatzen in einem Radius von KdV Meilen zu sich rufen und sich mit ihnen unterhalten. Die Katzen sind zutraulich und beantworten gerne ihre Fragen, so als ob die Paktiererin eine

gute Freundin wäre. Was die Katzen wissen, entscheidet der Meister. Die Katzen suchen die Gesellschaft der Paktiererin für 15 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Magnum Opus I-II

Ein *Magnum Opus* ist eine massenhafte Beschwörung dämonischer Essenzen und eine der unheilvollsten Kräfte, die ein Paktierer erlangen kann.

Wirkung: Jeder Erzdämon kann seinen Dienern das Wissen um ein individuelles *Magnum Opus* mit unterschiedlichen Auswirkungen gewähren. Für jeden Kreis der Verdammnis kann ein neues, jeweils mächtigeres *Magnum Opus* erlernt werden, dessen Auswirkungen stärker und umfassender sind.

Im Falle Aphasmayras ist zu erwarten, dass die dämonische Entfesselung die Körper und Seelen von Kulturschaffenden befällt, die armen Opfer in die Gestalt von Katzen zwingt und ihre Persönlichkeit pervertiert, wie es der grausamen und verspielten Erzdämonin wohlgefällig ist.

Die Vorbereitungen eines *Magnum Opus* dauern mindestens 8 Stunden. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 4 Stufen *Dämonische Auszehrung* und der Paktierer verliert dabei 2W6 (+ Stufe des *Magnum Opus* in W6) LeP.

Verbreitung: allgemein

AP-Kosten: 25 Abenteurpunkte pro Stufe

Schmusekätzchen

Paktiererinnen der Aphasmayra verfügen teilweise über die Fähigkeit, sich in ein süßes Kätzchen zu verwandeln und Menschen unterbewusst zu manipulieren.

Wirkung: Die Paktiererin verwandelt sich in eine Hauskatze. Die Werte entsprechen denen einer normalen Katze, allerdings sind die geistigen Eigenschaften und die SK die der Paktiererin.



Auch ihre Fertigkeitswerte bleiben gleich. Diese Katze erscheint allen Kulturschaffenden als ein Tier, das sie gerne streicheln würden, und sie hegen keine Abneigung gegen das Kätzchen. Um das Kätzchen anzugreifen, muss eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um KdV gelingen. In Katzengestalt kann die Paktiererin subtil durch eine Berührung einem einzigen Kulturschaffenden einen unterbewussten Befehl geben (ähnlich einem ZAUBERZWANG mit QS 4). Die Wirkung hält maximal KdV Tage an, die Paktiererin kann sich aber dazu entscheiden, die Fähigkeit früher abzubauen. Dazu benötigt sie 1 freie Aktion. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Selbstsucht erzeugen I-IV

Mit einem bloßen Blick kann eine Paktiererin der Aphasmayra ihrem Opfer den Geltungssinn und die Selbstsucht eingeben, die man Katzen nachsagt.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die *Schlechte Eigenschaft Selbstsucht*. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Aphasmayra

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte pro Stufe

Unheiligtum errichten

Unheiligtümer sind Orte, an denen die Kraft eines Erzdämons spürbar ist und die eine ähnliche Funktion für Paktierer haben wie die Tempel von Göttern für Geweihte.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Ort bis zu einer Fläche von 200 Rechtschritt zu einem Unheiligtum seines Erzdämons machen. Das entsprechende Ritual dauert 7 Stunden. Danach gilt der Ort für KdV Monate als Unheiligtum. Geweihte haben beim Wirken von Zeremonien zu beachten, dass für sie an diesem Ort Erschwernisse gelten (siehe **Regelwerk** Seite 313). Paktierer des Erzdämons, dem das Unheiligtum geweiht ist, regenerieren in ihrer Regenerationsphase 1W6 LeP zusätzlich (nach Anrechnung des Verlustes durch *Dämonische Auszehrung*). Zudem ist hier das Beschwören von Dämonen aus der Domäne des Erzdämons um 1 erleichtert. Ein Paktierer kann kein weiteres Unheiligtum erschaffen, während das vorherige noch aktiv ist. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 3 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 2

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte



DIE HALLEN DER KOPHTANIM

- 01 Eingangshalle
- 02 Seitenräume
- 03 Bibliothek
- 04 Korridor
- 05 Zellen
- 06 Gemeinschaftsraum
- 07 Brunnenraum
- 08 Tierkäfige
- 09 Alchimielabor
- 10 Lagerraum
- 11 Halle der Geschichten
- 12 Prunkgemach
- 13 Balkon
- 14 Beschwörungshalle

10 Schritt





Krallenspuren

von Johannes Kaub

Als gastlicher und weltoffener Ort konnte das Dörfchen Samra wohl noch nie gelten, trotz seiner zentralen Lage an gleich mehreren bedeutenden Handelswegen durch die Lande der Tulamiden. Seit der Zeit der Skorpionkriege greift der Schatten der nahegelegenen Ruinen von Zhamorrah um sich und sät Aberglauben und Misstrauen in den Herzen der Samraner. Und so hat Hexander Ponziani von Kuslik, ein Geweihter der Hesinde aus dem Horasreich, seine liebe Not, die Dorfbewohner zur Mithilfe zu bewegen – dabei geht es ihm doch nur darum, zum Wohle aller und der Göttin zum Wohlgefallen die Mysterien dieses geschichtsträchtigen Ortes zu ergründen!

Seit einiger Zeit jedoch ist die sonst so eingeschworene Dorfgemeinschaft ins Wanken geraten. Wie viel an den wütenden Vorwürfen der Dorfbewohner gegen die junge Katzenhexe des Dorfes dran ist, wer tatsächlich hinter dem Verschwinden ihres Vertrautenkaters steckt und ob tatsächlich ein Dämonenbündler seine Finger im Spiel hat, wie hinter vorgehaltener Hand gemunkelt wird; all das wird ohne einen unvoreingenommenen Blick von außen kaum zu beantworten sein. Und so fällt es tapferen Helden zu, die Geschehnisse um Samra aufzuklären und letztlich das Dorf vor einem grausigen Schicksal zu bewahren – all das unter den wachsamen Augen der allgegenwärtigen Ruinenkatzen von Zhamorrah.



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 ebenso hilfs- wie
risikobereite Helden

Genre: Mystery- & Dungeonabenteuer

Voraussetzungen: Neugier, Forscherdrang, Beharrlichkeit und Bereitschaft, das Offensichtliche zu hinterfragen

Ort: Samra und die Ruinen von Zhamorrah

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Wissen

Kampf

Gesellschaft

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25345PDF