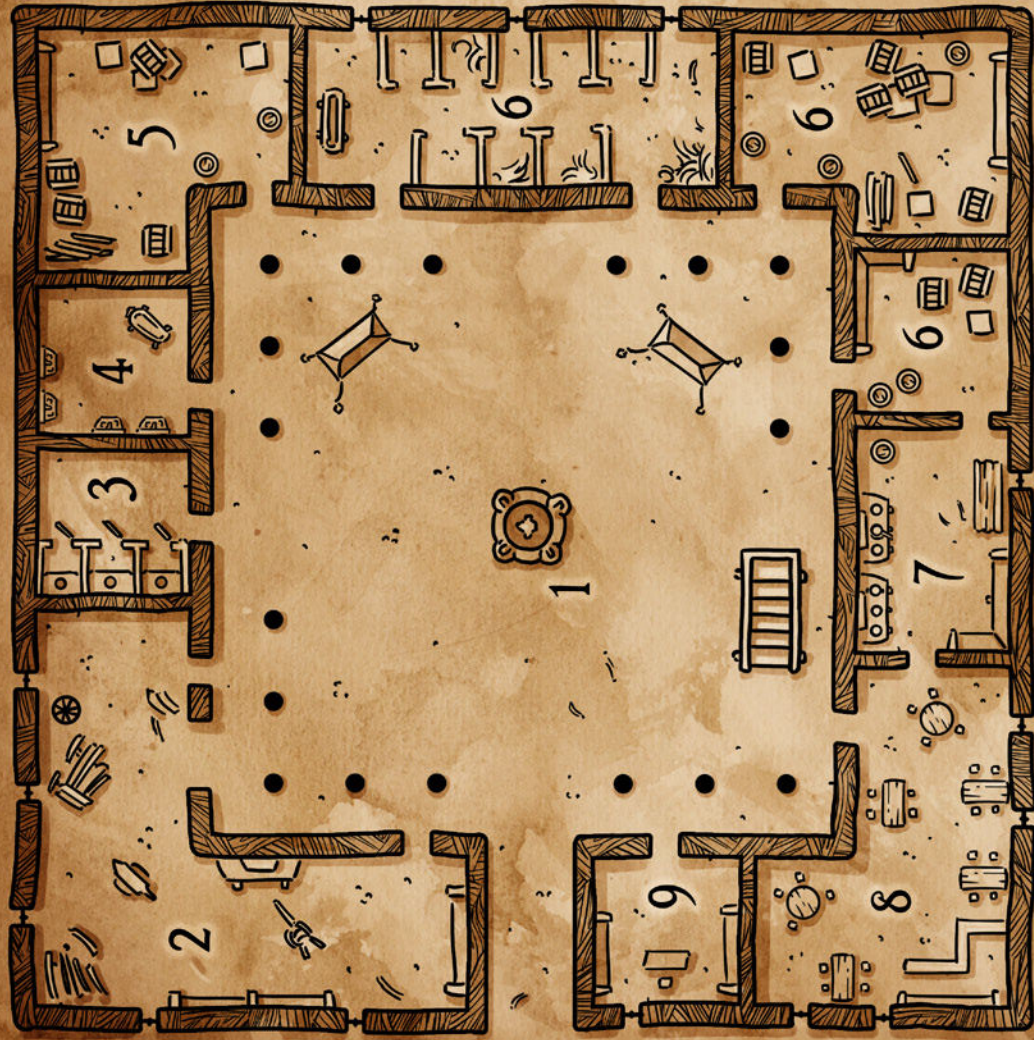


Das Schwarze Auge

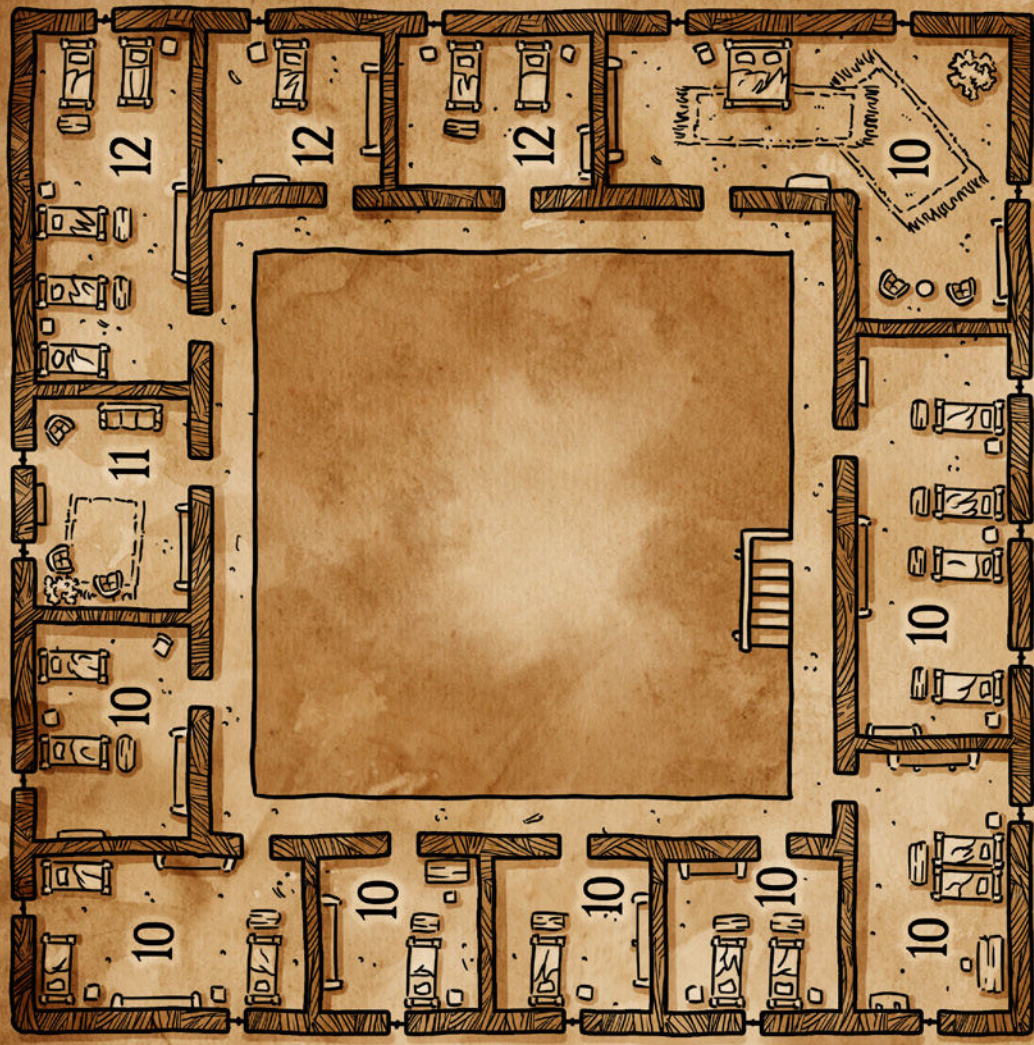
MONDSILBERNE
MYSTERIEN



Die Karawanserei

ERDGESCHOSS:

- 1 Innenhof
- 2 Wagnerei und Hufschmiede
- 3 Latrine
- 4 Bad
- 5 Lager
- 6 Stall
- 7 Küche
- 8 Taverne
- 9 Verwaltung



0BERGESCHOSS:

- 10 Gästezimmer
- 11 Aufenthaltsraum
- 12 Bedienstetenzimmer



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Regeldesign

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr

Autor

Alex Spohr

Lektorat

Philipp Karl, Sandra Karl, Johannes Kaub

Korrektorat

Nathan Fürstenberg, Philipp Karl, Sandra Karl

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nathaniel Park

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Sandra Braun, Regina Kallasch, Marcus Koch, Hanna Möllmann, Nathaniel Park, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer, Stefan Wacker, Lars Weiler, Maurice Wrede, Malte Zirbel

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.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Mit Dank an unsere aufmerksamen Gamma-Leser, Johannes Kaub und Ricardo Montalbano.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Eunuchenerbe	07
Ziegenzirkel	20
Tigertempel	29
Sphingenschatz	39
Anhang	46



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.



Dieses Symbol bedeutet, dass die Person schon vor der Handlung des Abenteuers verstorben ist.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

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

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte der Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere NSCs wie Zauberer oder Geweihte verfügen über eine große Anzahl verschiedener Fertigkeiten, weshalb nicht immer alle Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, vollständig aufgeführt sind, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind.

• **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}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

ABEII – Aventurisches Bestiarium II

• **Das Dornenreich: Mondsilberne Mysterien** ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Das Dornenreich**, deren Kenntnis vorausgesetzt wird, um dieses Abenteuer zu spielen. Wird auf Informationen aus der Spielhilfe verwiesen, verwenden wir das Kürzel RSH (für Regionalspielhilfe) und geben die entsprechende Seitenzahl an.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Qualität, Preise, Schlafplätze

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



Einleitung

Dem Meister zum Geleit

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

Mondsilberne Mysterien ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Das Dornenreich** und setzt deshalb voraus, dass du die Spielhilfe kennst. Die Handlung greift Motive, Orte und Personen aus der Hintergrundbeschreibung auf und macht das Setting direkt am Spieltisch erlebbar.

Die wichtigsten Informationen für das Abenteuer findest du alle hier im Band, aber du kannst euer Spiel natürlich nach Herzenslust um weitere Elemente aus **Das Dornenreich** ergänzen. An einigen Stellen wird dazu mit dem Kürzel **RSH** auf die Regionalspielhilfe verwiesen, wenn es zu einem Thema, Ort oder einer Person Informationen gibt, die den Rahmen dieses Abenteuers gesprengt hätten und nicht wichtig für den Fortgang der Handlung sind. Aber vielleicht hast du ja Spaß daran, selbst weitere Handlungsstränge einzubinden, weitere Personen ins Spiel zu bringen oder einige der neuen Zauber auszuprobieren. Und natürlich ist es auch ausdrücklich erwünscht, dass die neuen Heldenprofessionen aus der Regionalspielhilfe zum Einsatz kommen. Und nun: Auf ins Abenteuer!

Was bisher geschah

Seit vielen Zeitaltern herrscht die **Sphinx von Ras'Lamasshu** (siehe Seite 41) über die gleichnamige palmyrische Stadt. Sie war den wechselnden menschlichen Herrscherinnen des Landes eine wohlgesonnene Ratgeberin, obwohl ihre Orakelsprüche sich in Mehrdeutigkeit verloren. Ihre Aufgabe sah sie als Buße für die Frevel an, die sie vor sehr langer Zeit auf sich geladen hatte. Im Laufe der Jahrtausende lernte sie die Sterblichen, insbesondere die Menschen, zu schätzen. In der Pyramide, die noch aus der Zeit von Praios' Erstem Volk stammt, lagerte die Sphinx Artefakte verschiedener Kulturen früherer Zeitalter, die sie als Geschenke erhielt. Darunter waren Waffen und weitere, ebenso gefährliche Artefakte, die für Kriegszwecke oder zur Beschwörung von außersphärischen Wesenheiten benutzt

Praios' Erstes Volk und seine Teilung

Viele Wahrheiten verlieren sich in Legenden, doch fest steht, dass es in einem früheren Zeitalter ein Volk gab, das Praios verehrte und sein Erstes Volk genannt wurde. Es hat viele Namen, einer der bekanntesten lautet *Gryphonen*. Im Laufe des Zeitalters der Gryphonen soll es zu einem Glaubenskrieg gekommen sein, der das Volk teilte. Praios griff ein und verdamnte die ketzerischen Gryphonen dazu, als Irrhalken-Dämonen in den Niederhöhlen zu wandeln. Die Zweifler verwandelte er zu Sphingen, damit sie Buße tun, während die loyalsten Gryphonen ihm weiterhin als Greifen dienen.

werden konnten. Um Buße zu tun, sah es die Sphinx als ihre Pflicht an, diese Artefakte sicher zu verwahren. Harmlosere Gegenstände dienten ihr, ebenso wie profane Schätze, als Belohnung für die Sterblichen, die sich in ihre Dienste stellten.

Wie andere Sphingen kann die Sphinx von Ras'Lamasshu weder altern noch Nachkommen zeugen. Allerdings ist sie nicht unsterblich und kann durch Krankheit, Gift und äußere Einflüsse sterben. Der Schutz der Pyramide durch sphingische Zauberzeichen kostete sie im Laufe von Jahren, Jahrzehnten und Jahrhunderten einen Großteil ihrer Lebenskraft (ihres sogenannten *Sikaryans*). Deshalb suchte sie einen Weg, sich immer wieder zu regenerieren. Als Sphinx kann sie nicht von den Wundern der alveranischen Götter profitieren, aber durch Nachforschungen fand sie heraus, dass es Götter gab, deren Macht sie nutzen konnte, um ihren Körper wieder mit der notwendigen Kraft auszustatten. *Atvarya*, eine alte Göttin, welche viele frühere Völker – darunter auch die Ur-Tulamiden – verehrten (und die heute als *Satuaria* bekannt ist), schenkte ihren Priestern eine Zeremonie, mit der man den eigenen Körper erneuern konnte. Praios hatte keinen Einfluss darauf, wem *Atvarya* diese Gunst spendete, also entschied sich die Sphinx, ein Bündnis mit der *Atvaryapriesterschaft* einzugehen. In jedem Zyklus zwischen den Zeitaltern muss die Sphinx diese Erneuerungszeremonie durchführen. Aus sich selbst erschafft sie ein Ei, das jedoch unbefruchtet ist. Erst durch die Zeremonie entsteht in dem Ei ein neuer, lebensfähiger Sphingenkörper, auf den sie ihre Seele übertragen kann. Für diese Zeremonie benötigt sie zwei Komponenten, die ihr von der *Atvaryapriesterschaft* zur Verfügung gestellt werden: von *Atvarya* geweihtes Wasser und einen Talisman der Göttin, die Silberschale der *Atvarya*. Die Zeremonie kann nur innerhalb des Zwischenzeitalters ausgeführt werden und auch nur während eines bestimmten Zeitraums, der vom Sternenhimmel vorgegeben wird. Sobald die Zeremonie vollzogen wurde, stirbt der alte Körper der Sphinx und der neue schlüpft aus dem Ei. Der neue Leib ist jung, aber ausgewachsen, und die Seele ist, mit allen Erinnerungen, auf den neuen übertragen worden.

Leider ging die *Atvaryapriesterschaft* während des letzten Zeitalters unter, sodass die Sphinx es dieses Mal schwerer hat, an das Wasser zu kommen, und auch der Talisman ging verloren. Selbst im letzten verbliebenen *Atvaryatempel* in Fasar kann man ihr nicht helfen. An den Orten, wo sie in früheren Zeitaltern beides bekam, ist nichts mehr geblieben außer Ruinen. Die Sphinx hat bereits ihr Ei gelegt und kann die Pyramide nicht verlassen. Der Zeitraum für die Zeremonie rückt näher.

In einer Vision erhält die Sphinx einen Orakelspruch, um ihr eigenes Schicksal in die Hand zu nehmen: Sie soll nach den *Mondsilbernen Mysterien* suchen (siehe Seite 19).

Da sie die Pyramide nicht verlassen kann, schickt sie einen Bewohner von Ras'Lamasshu mit einem Brief nach

Zorgan, um einen alten Freund, den Karawansereibesitzer **Taref as'Sarjabaran** (siehe Seite 9) zu bitten, den *Mondsilbernen Mysterien* auf den Grund zu gehen. Taref schuldet dem Fabelwesen noch einen Gefallen, und als er den Brief erhält, macht er sich sofort daran, Nachforschungen anzustellen. Zwar findet er zunächst nichts heraus, aber er beauftragt den jungen Streuner **Shadabar** (siehe Seite 13), der einer seiner Schützlinge ist und möglicherweise eines Tages die Karawanserei erben wird, die Suche zu vertiefen.

Shadabar bemüht alle seine Kontakte und findet heraus, dass es ein Buch namens *Die Mondsilbernen Mysterien* gibt, die Abschrift eines heiligen Textes aus den Dunklen Zeiten, der von der Atvaryapriesterschaft verfasst wurde. Die letzte verbliebene Abschrift befindet sich in den Händen einer Qabalya namens *Die Erben der Gräber*. Shadabar gelingt es, die Qabalya in Zorgan aufzuspüren und sich des Buches zu bemächtigen. Allerdings wird er ertappt und von der Qabalya gefangen genommen. Deren städtischer Anführer, ein Kophta und Qabalamagier namens **Pershin ibn Purimidim** (siehe Seite 45), verhört ihn (auch mit magischen Mitteln) und findet heraus, dass Shadabar von Taref beauftragt wurde. Er findet außerdem heraus, dass irgendjemand hinter Taref steht und offenbar eine Zeremonie kennt, mit der man sein Leben verlängern kann, also will er sich, ganz im Sinne seiner Qabalya, dieses Wissen aneignen. Noch bevor er und seine Kumpane aktiv werden, gelingt Shadabar die Flucht. Pershin entsendet sofort einen seiner Magier, um den Streuner zu töten, damit er sein Wissen über das Buch und den Aufenthaltsort der Qabalya nicht preisgeben kann. Pershins Handlanger wird dabei von einem in ein Artefakt gebundenen Dämon unterstützt.

Was geschehen wird

Zu Beginn des Abenteuers sind die Helden in der Stadtkarawanserei *Rotes Kamel* in Zorgan zu Gast. Sie werden dort von Taref bewirtet und es verspricht, ein ruhiger und geselliger Abend bei Tanz und Reiswein zu werden. Die abendliche Ruhe wird jedoch unterbrochen, als Shadabar, verfolgt von einem Dämon, den die Erben der Gräber

auf ihn angesetzt haben, die Karawanserei erreicht. Es kommt zu einem Kampf, bei dem die Abenteurer alles geben müssen, um den jungen Streuner zu retten.

Nach diesem Ereignis wirbt Taref die Helden an, um der Spur der *Mondsilbernen Mysterien* weiter auf den Grund zu gehen, da das Geheimnis um diese wohl bestens gehütet wird und die Sache für Shadabar zu gefährlich ist. Die Abenteurer betreiben in Zorgan noch einige Nachforschungen, können die Erben der Gräber aufspüren und ihnen die *Mondsilbernen Mysterien* abnehmen.

Die Reise der Gruppe geht von Zorgan aus Richtung Elburische Halbinsel und Yalaiad. In Elburien müssen sie einem Kult, der an eine Ziegengöttin glaubt und den Talisman der Atvarya aufbewahrt, unterwandern und ihm das heilige Artefakt abnehmen. Im Yalaiad geht es schließlich darum, ein von Söldnern besetztes Dorf zu befreien und einen dort verborgenen Atvaryatempel zu untersuchen. Im Tempel entdecken sie auch die letzte Komponente für die Zeremonie der Sphinx: von Atvaryapriestern gesegnetes Wasser.

Nach einer langen Reise durch Palmyramis erreichen die Helden schließlich Ras'Lamasshu, wo sie der Sphinx bei der Zeremonie helfen und einen letzten Angriff der Erben der Gräber abwehren müssen.

Zur Wahl der Helden

Das Abenteuer ist so angelegt, dass es sich mit einer rein aranischen Gruppe spielen lässt. Es ist jedoch ebenfalls möglich, dass sich Abenteurer aus anderen Regionen im *Roten Kamel* in Zorgan getroffen haben und den Auftrag annehmen. Wichtig ist zunächst, dass ein Großteil der Gruppe Garethi und/oder Tulamidya beherrscht, die beiden Hauptsprachen Araniens.

Die einzelnen Kapitel bieten für die Helden unterschiedliche Herausforderungen, sodass eine bunte Mischung an Abenteurern und Fähigkeiten am vielversprechendsten ist. Im ersten Teil kommt es zu einem herausfordernden Kampf, anschließend muss jedoch recherchiert werden, sodass Streuner und Gelehrte auf ihre Kosten kommen. In Teil 2 und 3 sind kampferfahrene Helden und Abenteurer, die sich mit dem Überleben in der Wildnis auskennen, gefragt.



EUNUCHENERBE

»Shadabar, diese Aufgabe lege ich vertrauensvoll in deine Hände, o Sohn des Geschicks. Wie einst ich selbst in meiner Jugend, musst du beweisen, dass du dich ungesehen durch die Gassen der Stadt bewegen kannst. Du musst herausfinden, was es mit den Mondsilbernen Mysterien auf sich hat. Erstatte mir Bericht, sobald du mehr darüber weißt. Und sei vorsichtig. Ich kann nicht sagen, ob noch jemand hinter den Mysterien her ist, aber mein Instinkt sagt mir, dass sie von großer Bedeutung sind und, so etwas zieht finstere Mächte an. Halte deine Augen nach Verfolgern offen und sei nicht so leichtsinnig, wie du es sonst bist, o du Sohn eines Mungos. Wenn du jemals meine Nachfolge antreten willst, kannst du das nicht tun, wenn Gulgari dich bereits über das Nirgendmeer getragen hat. Leider kann ich dir keinen weiteren Rat geben. Ich weiß nicht, was es mit diesen Mondsilbernen Mysterien auf sich hat. Es ist deine Aufgabe, es herauszufinden.

Travia und Phex, habt ein Auge auf den Jungen. Er mag ein Dieb sein, aber er ist anständig. Und jetzt geh!«

—Taref as'Sarjabaran, Wirt des Roten Kamels, zu seinem Schützling Shadabar aus Zorgan, wenige Tage vor Beginn des Abenteuers

In diesem Kapitel werden die Helden unmittelbar in die Ereignisse des Abenteuers verwickelt. Im Abschnitt **Im Haus des Eunuchen** lernen die Abenteurer sich kennen, verbringen zunächst einen entspannten Abend in der Karawanserei Rotes Kamel und können sich bei Tanz, Musik und Aranischem Schlauchwein entspannen. Sie lernen zudem Taref kennen und schätzen, der sich persönlich um die Helden kümmert und einen perfekten Gastgeber abgibt.

Hektischer wird es im zweiten Abschnitt **Ein Dämon zu Gast** zugehen. Shadabar, der Streuner und Ziehsohn Tarefs, ist aus dem Kerker der Erben der Gräber entkommen und in die Karawanserei geflohen. Er wird jedoch von einem Blakharaz-Dämon, einem Nemanar, verfolgt, der den Streuner meucheln will. Der Auftritt des Nemanar bewirkt hoffentlich bei den Helden das Bedürfnis, sich für den jungen Mann einsetzen zu müssen, und es entbrennt ein harter Kampf in der Karawanserei.

Im dritten Abschnitt **Ungesehene Beobachter** müssen die Abenteurer mehr über die Erben der Gräber herausfinden, eines ihrer Verstecke in Zorgan aufspüren und ihnen das Buch *Die Mondsilbernen Mysterien* abnehmen. Pershin wird auf die Helden aufmerksam, wagt es jedoch noch nicht, sich direkt mit ihnen anzulegen.

In **Pläneschmiede hinter verschlossenen Karawanse-reitüren** wird Taref mit den Helden besprechen, wie es weitergeht, sofern sie *Die Mondsilbernen Mysterien* erbeutet haben.



Im Haus des Eunuchen

Einstieg

Der Einstieg ins Abenteuer findet im *Roten Kamel* (Q3/P3/S24) in Zorgan statt. Je nach Gruppenzusammensetzung gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden zueinanderfinden können. Wir haben dir einige Beispiele aufgelistet, aus denen du auswählen kannst.

- Die Abenteuerer waren die Begleiter einer Karawane und haben die Kamele und ihren Auftraggeber bis nach Zorgan ins *Rote Kamel* eskortiert. Gemeinsam mit ihren Reisegefährten wollen sie den Abend in der Karawanserei ausklingen lassen.
- Zauberer unter den Helden könnten eine Botschaft von *Methelessa ya Comari* (siehe **RSH** Seite 109), der Spektabilität der Schule des Seienden Scheins, erhalten haben. Sie sucht eine Gruppe, die ihr bei einer phexgefalligen Aufgabe hilft: Sie will aus der Stadt Rashdul einen ganz bestimmten Wandspiegel stehlen lassen, dem man magische Kräfte nachsagt. Sie benötigt ihn für ein magisches Spiegelkabinett, was sie den Helden jedoch verschweigt (siehe **RSH** Seite 187). Der Zauberspiegel soll sich im Besitz der Schwester des Wesirs befinden, und entsprechend schwierig ist es, ihn zu entwenden.

Zur Beauftragung kommt es jedoch vorerst nicht, da die Abenteuerer auf *Methelessa* warten müssen (sie ist gerade unterwegs und nicht in Zorgan). Dafür hat ihre Spektabilität den Helden Zimmer im *Roten Kamel* spendiert, damit sie die Wartezeit überbrücken können. Gleich am ersten Abend kommt es aber zu den nachfolgenden Ereignissen in der Karawanserei.

- Wer Kontakte zu den Kirchen hat oder als besonders zwölfgöttergläubig gilt, könnte vom hiesigen Rondra-, Rahja- oder Hesindetempel kontaktiert worden sein. Vielleicht sollen die Helden der Herkunft der Rosendschinne auf den Grund gehen (siehe **RSH** Seite 170), oder eine wichtige Lieferung an die Kobragarde in Malqis (siehe Seite 32) überbringen. In diesem Fall könnten die Kirchen die Abenteuerer ebenfalls zunächst im *Roten Kamel* einquartiert haben, und die Ereignisse nehmen ihren Lauf.
- Die Mada Basari suchen noch Helden, die sich im *Roten Kamel* vorstellen und in den nächsten Tagen eine Expedition Richtung Raschtulswall begleiten. Es wird angeblich nach Meteoreisen gesucht, da über Palmyramis ein Sternenregen beobachtet wurde (siehe **RSH** Seite 165). Tatsächlich sind die fallenden Sterne ein Zeichen für die Zeit, in der die Sphinx die Erneuerungszeremonie abhalten muss, was die Abenteuerer aber noch nicht wissen können. Die Expedition muss allerdings wohl ohne die Helden stattfinden, denn sie werden vorher in die Ereignisse des Abenteuers und Shadabars Flucht verwickelt.
- Sollten die Helden Taref bereits aus einem früheren Abenteuer kennen, bietet sich die Möglichkeit, ihm nach einem bestandenen Abenteuer einen Besuch abzustatten.

Zorgan, die Mondsilberne

»Perle am Barun-Ulah, Schönste der Schönen, die Mondsilberne, Herz Araniens. die Stadt der Spiegel, erhabene Hauptstadt der Mhaharani mit den heilenden Händen, Hort des Friedens und des Handels, Garten der Rahja. Unsere Hauptstadt Zorgan trägt ihre Beinamen zurecht!«
—Tsafira saba Harischeth, Zorganer Schreiberin, 1040 BF



»Auf den ersten Blick mag Zorgan nur schöne Seiten besitzen, aber wenn du genau hinschaust, wirst du sehen, dass der Schein genauso trügt, wie der Zauber eines Scharlatans.«
—Darion aus Gareth, Streuner im aranischen Exil, 1041 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Zorghana

Einwohner: 20.000

Herrschaft: Radjar Amaryd al'Nabab, vertreten durch Palastwesira Nadjara saba Sulcheka

Tempel: Boron, Efferd, Firun, Hesinde, Ingerimm, Perraine (zusätzlich mehrere Schreine), Phex, Praios, Rahja Rondra, Travia, Tsa, Schreine verschiedener Heiliger (vor allem Arkos I. von Zorgahan, Khabla, Niobara von Anchopal und Therbûn von Malkid)

Handel und Gewerbe: Aranischer Schlauchwein, Edelsteine (vor allem Amethyst, Diamant, Lapislazuli, Rubin, Saphir, Smaragd, Türkis), Gold, Lederwaren, Mais, Mondsilber, Papier, Papyrus, Pergament, Porzellan, Schmuck, Stoffe (vor allem Baumwolle, Damast, Plüsch, Samt), Obst (vor allem Arangen, Granatapfel, Orangen, Pfirsiche), Raschtulswaller, Silber, Weizen, Zwiebeln

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Zorganer Rosengarten, Mondsilberpalast, Sternpalast, Krak al'Shah

Stimmung in der Stadt: Zorgan rühmt sich, die schönste und prächtigste aller aranischen Städte zu sein. Die Zorganer sind weltoffen, gelten aber auch als etwas hochnäsiger und ignorieren die Schattenseiten ihrer Stadt.

Die Stadt im Spiel: Zorgan ist eine Stadt wie aus 1.001 Rausch. Hier können tulamidische Stadtabenteurer um gerissene Diebe, böse Wesiras und mächtige Dschinne ihren Anfang nehmen.

Eine detaillierte Beschreibung Zorgans findest du in der **RSH** Seite 51.

Das Rote Kamel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum ein anderes Gasthaus genießt für Abenteuerinnen einen besseren Ruf als das Rote Kamel. Die Karawanserei verstrahlt den lieblichen Duft aranischer Märchen. Und noch viel

wichtiger: Hier soll es saubere Betten und gutes Essen zu einem anständigen Preis geben.

Zwischen den Flügeln des Eingangstores erwartet euch ein glatzköpfiger Mann in einem hellen Mantel, der euch mit einer Hand zuwinkt und mit der anderen bedeutet, einzutreten. Er grinst breit und verneigt sich mehrfach, bis er sicher ist, dass ihr ihn gesehen habt und auf ihn zu geht.

„Oh ehrenwerte Effendis! Ihr scheint weither zu kommen. Tretet ein in das Rote Kamel und lasst eure Sorgen hinter euch. Hier findet ihr ein sauberes Bett, guten Dattelwein und auch etwas zu Essen. Rahja und Travia wollen es so, dass heute sogar ein Majuna auftritt. Kommt herein.“ Ihr habt von dem Mann gehört: Taref as'Sarjabaran wird er genannt, und im Haus des Eunuchen soll schon so manches Abenteuer seinen Anfang genommen haben.



• Das Rote Kamel (Q3/P3/S24)• ist eine typische Stadtkarawanserei, von deren Art her es unzählige in Aranien gibt.

Was das Rote Kamel so besonders macht, ist Taref as'Sarjabaran, der Wirt und Besitzer. Der Eunuch verbirgt so manches Geheimnis, und in seiner Karawanserei begannen bereits zahlreiche Abenteuer, fast so, als ob das Rote Kamel unter Aves' Einfluss stehen würde.

Der Brief der Sphinx hat Taref dazu bewogen, einen seiner aussichtsreichen Erben, den gewieften Streuner Shadabar, mit der Suche nach den Mondsilbernen Mysterien zu beauftragen. Was aber selbst Taref nicht ahnen kann: Shadabar ist auf eine Qabalya gestoßen, die Erben der Gräber (siehe Seite 46). Der Zorganer Ableger der Gruppe unter Kophta Pershin nahm ihn gefangen, erfuhr so von der Bedeutung des von ihnen aufbewahrten Buches (siehe Seite 19) und machte sich daran, mehr darüber herauszufinden, da Unsterblichkeit zu erlangen eine der Hauptziele der Qabalya ist – und damit auch Pershins Obsession.

Bevor es mit einem lebensgefährlichen Kampf weitergeht, wollen wir dir aber zunächst die Karawanserei, ihren Besitzer und die Gäste des heutigen Abends vorstellen, damit du den Helden einen zunächst ruhigen und beschaulichen Abend bereiten kannst.

■ Taref as'Sarjabaran, Wirt des Roten Kamels

Kurzcharakteristik: *1007 BF, meisterlicher Wirt, wortgewaltiger Gastgeber, herausragender Dienstleister, glatzköpfiger Mann mit dunklem Teint, leichten Glupschaugen und dicklichem Körper, überraschend hohe Stimme; trägt stets Kaftan und Pantoffeln aus hochwertigen Stoffen; übertrieben, fast unterwürfig freundlich

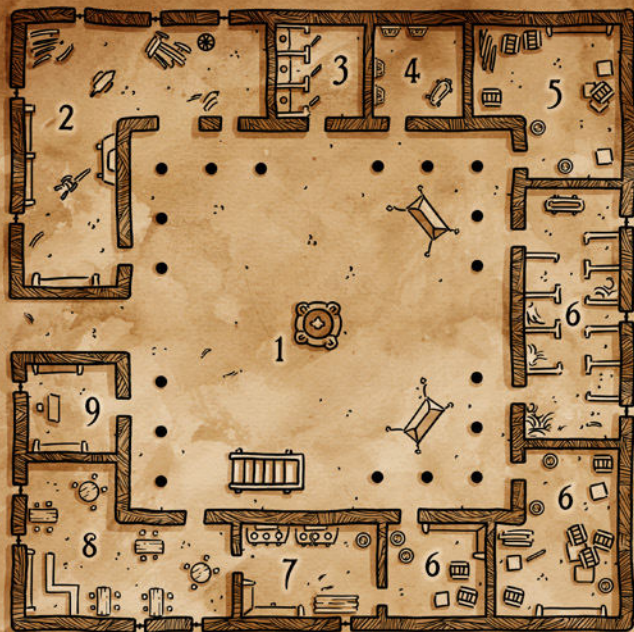
Funktion: Taref und das Rote Kamel sind ein klassischer Anlaufpunkt für Helden in Zorgan und oftmals

Ausgangspunkt für spannende Abenteuer. Du wirst Taref zudem in anderen Publikationen begegnen können. In diesem Abenteuer fungiert Taref sowohl als kurioser Wirt und Gastgeber der Helden als auch – etwas später – als Auftraggeber.

Hintergrund: Das Rote Kamel ist Tarefs ganzer Stolz, und die Zufriedenheit seiner Gäste steht für ihn an oberster Stelle. Mit der Sprachgewalt eines Krämers betont er pausenlos die Annehmlichkeiten seiner Karawanserei und schmäht in regelmäßig eingestreuten Nebensätzen die Konkurrenz – vor allem seinen Nachbarn ■ Feruzef, den Wirt des Weißen Kamels. Tarefs Familie lebte früher in Elburum, floh jedoch nach Dimionas Machtübernahme nach Zorgan. Taref selbst wurde während der Flucht von Ferkinas gefangen und von Oronis verstümmelt. Die meisten Menschen nennen ihn seitdem hinter vorgehaltener Hand nur noch den „Eunuchen“. Darauf angesprochen gibt sich der sonst so auskunftsfreudige Wirt überraschend wortkarg.

Darstellung: Taref gleicht mehr einem gerissenen Händler als einem traviagefälligen Wirt. Rede mit sanfter, hoher Stimme und unterstreiche deine Sätze mit ausladenden Armbewegungen. Werde nicht müde, dich zu verbeugen, und schmeichle deinen Gästen, indem du ihre herausragenden Eigenschaften mit blumigen Umschreibungen lobst („o du erhabene Gebieterin der Djinnim“ für eine Magierin, „o kraftstrotzender Sohn eines Stiers“ für einen Kämpfer). Stelle dich selbst pausenlos als „unbedeutend“ oder „unwürdig“ in ihren Heldenschatten.

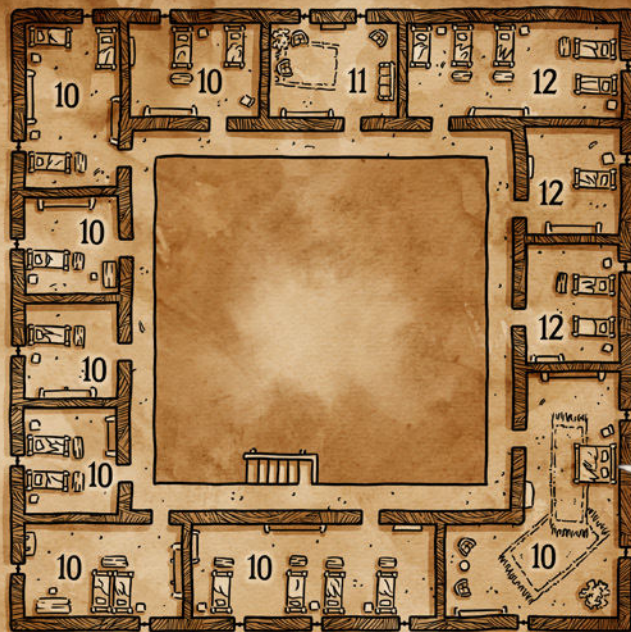




Die Karawanserei

ERDGESCHOSS:

- | | |
|----------------------------|--------------|
| 1 Innenhof | 5 Lager |
| 2 Wagnerei und Hufschmiede | 6 Stall |
| 3 Latrine | 7 Küche |
| 4 Bad | 8 Taverne |
| | 9 Verwaltung |



OBERGECHOSS:

- | |
|-----------------------|
| 10 Gästezimmer |
| 11 Aufenthaltsraum |
| 12 Bedienstetenzimmer |

5 Schritt

Preise im Roten Kamel

Zwar lieben es die Tulamiden, zu feilschen, doch die Preise für ein Mahl oder Getränke in Tarefs Stube sind davon ausgenommen. Über die Preise für die Unterkunft kann jedoch gerne nach Herzenslust verhandelt werden.

Auswahl:

Krug Wasser	6 Kreuzer
Krug Tee	7 Kreuzer
Becherchen Schnaps	2 Heller
Becher (Reis-)Wein	3 Heller
Einfache Mahlzeit	5 Heller
Süßwaren (Marzipan)	6 Heller
Straußenei-Omelett	6 Heller
Zimmer pro Nacht	3 Silbertaler
Mehrbettzimmer	1 Silbertaler

Man kann sowohl in mittelländischer Währung zahlen als auch in aranischer. Dabei sind Dinar (Dukat), Schekel (Silber), Hallah (Heller) und Kurush (Kreuzer) jedoch lieber gesehen. Kunden mit aranischen Münzen haben einen gewissen Vorteil beim Feilschen: Proben auf *Handel* (Feilschen) sind um +1 erleichtert, wenn in aranischer Währung gezahlt wird.

Schicksal: Taref wird auch in künftigen Publikationen wieder als Auftraggeber oder Gastgeber in Erscheinung treten.

Wichtige Werte: Lippenlesen, Ortskenntnis (Zorgan, Elburum), Vertrauenerweckend, Schlechte Eigenschaft (Goldgier); Gassenwissen 12 (14/14/15), Lebensmittelbearbeitung 14 (14/12/12), Menschenkenntnis 14 (14/14/15), Überreden 11 (12/14/15), Willenskraft 12 (12/14/15), SK 2

Kampfverhalten: Taref kämpft nicht, dafür hat er Wachen – und die Helden.

»Tretet ein, mein Haus ist das beste am Platz, Sahibs und Sahibas, und hört nicht darauf, was Feruzef über seine heruntergekommene Kaschemme, das Weiße Kamel, für Lügen verbreiten lässt. Flöhe und Läuse werdet ihr dort vorfinden! Kehrt bei mir ein für saubere Betten, Musikanten und gutes Essen!«

Mehr zu Taref as'Sarjabaran siehe **RSH** Seite 9.

Ereignisse im Roten Kamel

Nachdem die Helden sich entschieden haben, den Abend im *Roten Kamel* zu verbringen, kannst du auf einige der folgenden Ereignisse zurückgreifen.

- Taref begrüßt die Abenteurer persönlich, führt sie zu einem Tisch im Innenhof und berichtet ihnen in blumigen Worten von den vielen Vorteilen, in seiner Karawanserei abgestiegen zu sein. Er schenkt ihnen Dattel- oder Reiswein ein, der erste Becher geht aufs Haus.

- Auch für das leibliche Wohl ist gesorgt, und Taref tischt nicht nur die üblichen Wirtshausspeisen auf, sondern hat außerdem einige aranische Spezialitäten im Angebot (etwa Marzipan, Straußeneier und Zorgangarnelen).
- Einige der Gäste reden, für die Helden hörbar, aber nur, wenn Taref nicht in der Nähe ist, über die Straßenkinder, die der Eunuch angeblich unter seine Fittiche genommen hat. Es fällt häufiger die Vermutung, dass er eines der Kinder zu seinem Erben ausbilden will. Dabei fallen die Namen des Kochs Shuka, des jungen Streuners Shadabar und Tarefs Verwandter Ayshira Oyan.
- Vielleicht werden die Helden gar Zeuge eines kleinen Streitgesprächs zwischen Taref und seinem Nachbarn **■ Feruzef** (*1004 BF, schwarze Haare, schwarze Augen, absolut durchschnittlich in allem; Willenskraft 5 (12/12/12), SK 1), dem Wirt des *Weißes Kamels*. Beide streiten sich wieder einmal, wessen Gaststube zuerst da war, welche die bessere ist oder wem Phexens Gunst gehört.

Gerüchte im Roten Kamel

Während des geselligen Abends können die Helden einige Gerüchte aufschnappen.

- Taref soll angeblich vorhaben, seine Karawanserei zu verkaufen (-), noch dazu an den Wirt des *Weißes Kamels* (-).
- Die Straßenkinder, die Taref versorgt, sollen für ihn spionieren (+). Einige von ihnen sind mittlerweile erwachsen, und Taref überlegt sich, ob er einen oder eine von ihnen als seinen Nachfolger oder Erbin einsetzen soll, falls ihm mal etwas zustößt (+).
- Dieser Eunuch soll früher für die Oronis gearbeitet haben (-), und vielleicht betet er noch heute diese finstere Göttin an (-).
- Taref ist völlig harmlos (+/-), er würde niemanden etwas zuleide tun (-) und ist doch nur ein Verehrer Traviats (+).
- Der Reiswein, den Taref immer bekommt, soll von Maraskanern hierher geschmuggelt worden sein (+/-).
- Vor vielen Jahren soll er während eines Abenteuers fast gestorben sein (+), seine ehemalige Geliebte hat ihn aber gerettet (+/-), und nun steht er für immer in ihrer Schuld (+/-). Sie soll eine Oronierin (-) / in Wahrheit der Rahjageweihte Assaban von Zorgan (-) / eine Rosendschinni (-) / eine lebendige Statue (-) / eine geflügelte Löwin (+/-) gewesen sein. (Taref schuldet der Sphinx sein Leben, aber sie waren nie ein Liebespaar.)
- Der ist doch gar kein Eunuch, der tut nur so (-)!

Gäste im Roten Kamel

Die Helden sind nicht die einzigen Gäste im *Roten Kamel*. Wir stellen dir an dieser Stelle einige der Personen vor, die ebenfalls anwesend sind.

■ Leitlin von Perricum (34, 1,80 Schritt, dunkelblonde Haare, braune Augen, gebräunte Haut, redet gerne über

seine Reisen, Götter & Kulte 11 (13/13/14), Willenskraft 10 (14/14/14), Zechen 7 (13/12/12), SK 2), ein mittelreichischer Praiosgeweihter, der zu Gast in der Stadt ist, weil er dem Wahrer der Ordnung aus Perricum eine Nachricht überbringen sollte. Er mag den Aranischen Schlauchwein und wird im Laufe des Abends immer betrunken und fröhlicher. Zu Beginn des Kampfes gegen den Dämon ist er durch den vielen Wein bereits eingeschlafen.

■ Zefiru ibn Faluzina (32, 1,50 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, Nasen- und Lippenringe, stark geschminkt, redet nicht viel und gibt sich geheimnisvoll; Betören 9 (14/15/15), Tanzen 13 (12/15/15), Willenskraft 8 (14/12/15), SK 1) wurde von Taref für diesen Abend als Majuna angeworben, um die Gäste zu unterhalten. Während er auftritt, erscheinen Shadabar und der Nemanar (siehe Seite 12).

■ Parmajin der Pflücker (41, 1,67 Schritt, schwarze, lange Haare mit Hochsteckfrisur, blaue Augen, verströmt einen Geruch nach Jasmin, lacht herzlich; Pflanzenkunde (11/14/14), Willenskraft 8 (14/13/13), SK 1) ist ein maraskanischer Exilant, der in Zorgan Anstellung als Blütenpflücker gefunden hat. Er liebt seine neue Heimat und ist mit einer Aranierin verheiratet. Im *Roten Kamel* ist er häufig zu Gast, weil es hier Reiswein und Tee aus seiner Heimat gibt.

■ Rahjabel saba Ushraman (43, 1,59 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, korpulent, Hände mit zahlreichen Goldringen geschmückt, küsst immer wieder abergläubisch ihr Phexamulett; Rechtskunde 15 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) ist eine Kadia aus Sulaminah. Sie ist Stammgast bei Taref, dem sie immer wieder Avancen macht, die dieser aber immer wieder charmant ignoriert.

■ Ischnabar der Irrwitz (33, 1,76 Schritt, braune Haare und längerer Bart, schwarze Augen, spitzer Zauberschutz, auffällige Kleidung mit Perlen und Glöckchen, hat große Angst vor übernatürlichen Wesen; Gaukeleien 12 (13/14/14), Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) ist ein Scharlatan der Schule des Seienden Scheins. Er ist privat im *Roten Kamel*, um dem Rummel um seine Person zu entgehen. Vor ein paar Tagen gelang ihm eine sensationell gute Illusion, seitdem bittet ihn jeder Zorganer um eine Demonstration und eine Unterschrift.

■ Ayshira Oyan (*1018 BF, 1,70 Schritt groß, schwarze Haare, grüne Augen, einnehmendes Lächeln, Teetrinkerin und Turbanträgerin; Handel 12 (14/13/14), Willenskraft 10 (14/13/14), SK 2) ist eine Fernhändlerin und Verwandte von Taref. Falls die Helden fremdländische Waren kaufen möchten, sind sie bei ihr an der richtigen Adresse. Heute besucht sie aber nur Taref, trinkt einen Becher Arangenscherbet und will dem Majuna zusehen. Solltest du weitere Werte benötigen, so kannst du auf die Spielwerte einer erfahrenen Bürgerin im *Aventurischen Almanach* Seite 258 zurückgreifen.

Personal im Roten Kamel

Am heutigen Tag sind nur wenige Angestellte im *Roten Kamel* anzutreffen, da Taref ihnen aus reiner

Traviagefähigkeit einen Tag frei gegeben hat. Dennoch haben nicht alle einen Ruhetag erhalten:

♣ **Faizal** (40, 1,60 Schritt, graumelierte Haare, wilder Bart, braune Augen, spricht perfekt Ferkina und schaut hübschen Frauen heimlich hinterher; Willenskraft 7 (12/11/10), SK 1) und **Dscharid** (29, 1,70 Schritt, schwarze Haare, zum Zopf gebunden, grüne Augen, gutaushend, hat Rosenparfüm aufgetragen; Willenskraft 6 (11/12/14), SK 1) sind die beiden Wachen, die sich die meiste Zeit im Innenhof aufhalten. Sobald der Dämon auftaucht, fliehen sie.

♣ **Shuka** (20, Halbutulu, 1,65 Schritt, kurze blauschwarze Haare, braune Augen, korpulent, trägt nur weiße Kleidung; Lebensmittelbearbeitung 11 (13/13/13), Willenskraft 5 (13/13/11), SK 1), der Aushilfskoch, macht hervorragende Piddas, aber Taref lässt ihn nur „anspruchsvollere“ Gerichte zubereiten. Sollte sich unter der Heldengruppe eine Frau befinden, beginnt er stark zu schwitzen und verdreht häufig Sätze, weil er so nervös ist. Er ist eines von Tarefs Straßenkindern.

♣ **Madshira** (18, 1,63 Schritt, dunkelblonde Haare, blaue Augen, gepflegte Hände, leise, etwas piepsige Stimme; Willenskraft 1 (10/9/13), SK 0) ist eine neue Angestellte, die sich in der Küche nützlich macht und die Betten herrichtet. Sobald sie den Dämon sieht, bleibt sie wie paralysiert stehen und bewegt sich nicht einmal, wenn der Nemanar direkt auf sie zukommt.

Solltest du weitere Werte benötigen, so kannst du auf die Spielwerte einer erfahrenen Bürgerin oder im Falle der Wächter, auf den erfahrenen Gardisten im **Aventurischen Almanach** Seite 258/259 zurückgreifen.

Auftritt des Majuna

Nachdem die Helden einige Zeit in der Karawanserei verbracht haben, bereitet sich Zefiru auf seinen Auftritt vor. Er gibt einigen anwesenden Musikern ein Zeichen, die anfangen, auf ihren Ommdablabader Dablatrommeln und Kabasflöten zu spielen. Der Majuna verschleiert sich daraufhin, steht von seinem Tisch auf und beginnt mit seinem Schleiertanz.

Ein Dämon zu Gast

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der geheimnisvolle Tänzer mit den dunklen Schleiern vor seinem Gesicht ist näher an euch herangetreten und sieht (Name einer Heldin oder eines Helden) mit seinen schwarzumrandeten, grünen Augen durchdringend an. Ihr alle erwartet, dass er nun, nachdem er schon drei seiner sieben Schleier abgeworfen hat, das nächste Seidentuch einem von euch reicht – da wird der Tanz aus 1.001 Rausch durch ein grauenhaftes Geräusch unterbrochen. Die Dablatrommlerinnen und Kabasflötenspieler unterbrechen ihr Stück erschrocken und blicken, wie alle Anwesenden, zum Verursacher des Lärms. Ein junger Mann mit einem Turban auf dem Kopf, einer Weste und einer roten Pluderhose ist offenbar von der Brüstung in den Innenhof gestürzt, mitten auf eine Lagerkiste. Zwar ist er nicht schwer verletzt, denn als ihr zu ihm seht, erhebt er sich blitzschnell aus den Trümmern der Kiste, aber der Schrei des Majunas deutet darauf hin, dass der Sturz nicht das Schlimmste war. Vor einem der Zimmer im ersten Stock seht ihr eine Gestalt stehen, umhüllt von einem schwarzen Mantel und mit ebensolchen Tüchern vor ihrem Gesicht. Die Augen des Wesens glühen rot und in ihrer Hand liegt eine schussbereite kleine Armbrust bereit, die auf den Gestürzten gerichtet ist.



Shadabar hat zwar über ein Zimmer die Karawanserei erreicht, aber der Nemanar ist ihm dicht auf den Fersen. Der Streuner ist freiwillig in den Hof gesprungen, um einem möglichen Schuss durch die Armbrust des Dämons zu entgehen. Shadabar wird versuchen, sich in seiner nächsten Handlung in Sicherheit zu bringen, und nimmt eines der größeren Holzstücke der zerstörten Kiste als Deckung mit sich, um dem Dämon den Schuss zu erschweren (-2 FK für den Schuss des Nemanar).

Im Kampf mit dem Nemanar

Die Helden sind hoffentlich gewillt, dem jungen Mann zu helfen. Sehr schnell sollte auffallen, dass der Nemanar kein Mensch, sondern ein übernatürliches Wesen ist.

Taref will unbedingt seinen Schützling retten, ist aber selbst kaum dazu in der Lage, einzugreifen. Er wird die Abenteurer anflehen, Shadabar zu retten. Wie sich der Kampf mit dem Dämon abspielen wird, hängt von den Entscheidungen der Helden ab. Sieh dir die Karte der Karawanserei auf Seite 10 genau an und entscheide, wohin Shadabar fliehen wird und wie sich der Dämon verhält. Wir geben dir dazu einige Hinweise, was die Akteure ohne Eingreifen der Helden am wahrscheinlichsten tun werden.

- ♣ Shadabar wird versuchen, zunächst in einen Raum oder hinter eine Säule zu flüchten, um dann später wieder in den ersten Stock zu gelangen, dort ein Zimmer aufsuchen und durch ein Fenster auf die Straße zu springen.
- ♣ Der Dämon wird zweimal auf Shadabar schießen und – falls dieser noch lebt



Nemanar

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12

FF 15 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 15

LeP 60 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 20+1W6

AW 10 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 12

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Nemanar-Dolch: **AT** 17 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Nemanar-Armbrust: **FK** 15 **LZ** 1 **TP** 2W6+8 **RW** 25/50/100

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindge-spür, Finte I-II (Waffenlos, Nemanar-Dolch), Gezielter Schuss/Wurf I-II (Nemanar-Armbrust), Präziser Stich I (Nemanar-Dolch), Schnellziehen (Nemanar-Dolch), Todesstoß (Nemanar-Dolch), Vorstoß (Nemanar-Dolch)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 14, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 10, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13, Verbergen 14, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 8, Silentium 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Blakharaz), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –4

Beute: keine

Kampfverhalten: Nemanar versucht im Kampf zunächst aus dem Hinterhalt anzugreifen, da dadurch seine Angriffe effektiver sind (siehe Sonderregel *Hinterlistiger Angriff*). Er schleicht sich gerne mittels eines SILENTIUMS an seine Opfer heran oder verursacht vor dem Kampf DUNKELHEIT, um sich Vorteile zu verschaffen.

Ansonsten nutzt er gerne *Finten*, *Gezielte Schüsse* und den *Todesstoß*.

Flucht: Nemanarim fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Der Nemanar ist ein Atten-täter-Dämon und zählt zum Gefolge Blakharaz'. Er wird gerufen, um ihn auf Feinde zu hetzen und diese zu meucheln.

☛ **QS 2:** Nemanar ist in der Lage, seine Armbrust ohne große Nachladezeit abzufeuern, da die Bolzen auf magische Weise auf der Waffe erscheinen.

☛ **QS 3+:** Nemanar verfügt über Zauber, die ihn verbergen. So kann er Dunkelheit erzeugen und jedes Geräusch im Keim ersticken.

Sonderregeln:

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Nemanar ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Praios'. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Sonnenlicht und Gerechtigkeit verbundenen Gottheiten auf, beispielsweise Ucuri.

Hinterhältiger Angriff: Eine Person mit dem Status Überrascht erleidet bei Angriffen von Nemanar doppelt so viele TP. Der Dämon greift deshalb gerne aus dem Hinterhalt an (siehe **Regelwerk** Seite 237).

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

Zusätzliche Dienste:

☛ *Suchen und Meucheln:* Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer und wird alles daran setzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Tage lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere. (verbraucht alle Dienste)



– sich dann rennend auf ihn zu bewegen. Von der Brüstung des ersten Stocks springt er einfach mit 1 freien Aktion herunter, ohne dass es ihn verletzt. Erreicht er Shadabar, wird es ihm ein Vergnügen sein, ihm mit dem Dolch den Rest zu geben.

☛ Sollten Helden dazwischengehen, so wird sich der Dämon zwar zunächst um seine Angreifer kümmern, aber wenn er die Gelegenheit erhält, sich von ihnen abzuwenden, wird er wieder Shadabar hinterherlaufen.

☛ Keiner der anderen Gäste ist in der Lage, dem Dämon Widerstand zu leisten. Entweder sind sie vor Angst wie gelähmt oder zu betrunken (wie der Praiosge-weihte). Die Ausnahmen findest du weiter unten.

Shadabar: lebend oder tot

Sollten Shadabars LeP auf 0 oder darunter sinken, wird der Nemanar ihn weiter angreifen, bis er weniger als den negativen KO-Wert in LeP aufweist und endgültig tot ist. Dann löst sich der Dämon auf, da sein Dienst erfüllt ist.

Gelingt es den Helden den jungen Streuner zu retten, so können sie von seinen gesammelten Informationen profitieren (siehe Seite 14).

Shadabar verfügt über die spieltechnischen Werte eines kompetenten Räubers (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259). Bewaffnet ist er jedoch nicht und kann sich nur mit Händen und Füßen wehren. Durch die Folter und den Sturz von der Brüstung sind seine LeP auf 22 gesunken.

Kampfeignisse

Um den Kampf nicht zu einer bloßen Abfolge von Angriffen und Verteidigungen verkommen zu lassen, kannst du zu Beginn jeder KR ein besonderes Ereignis einstreuen. Nachfolgend findest du dazu einige Beispiele.

☛ Parmajin der Pflücker ist einer der wenigen, der, leicht angetrunken, genug Mut aufbringt, um sich dem Nemanar in den Weg zu stellen und ihn wüst zu beschimpfen („Was bildest du dir ein! Ich schlitz dich mit meinem Dolch auf, du bruderloser Bastard!“). Parmajin hat dem Dämon nicht viel

entgegenzusetzen, aber die Helden können versuchen, ihm das Leben zu retten, indem sie ihn wie Shadabar verteidigen (siehe Seite 14) oder ihn wegzerren (*Kraftakt* +1, 1 Aktion). Länger als 3 KR wird Parmajin aber dem Nemanar keinen Widerstand leisten und dann fliehen, wobei dem Nemanar dann ein Passierschlag zusteht.

Der Maraskaner verfügt über einen Dolch, 2 Stufen *Betäubung* und benutzt die Werte einer kompetenten Bürgerin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

- Einige der Gäste und Angestellte fliehen. Dabei wird die Kadia Rahjabel saba Ushraman so geschubst, dass sie dem Dämon vor die Füße fällt. Helden können hinrennen und sie wegzerren (erst *Körperbeherrschung*, dann *Kraftakt*, kostet jeweils 1 Aktion). Sollten sie erfolgreich sein, wird Rahjabel ihnen einen Gefallen schulden. Sie war aber nicht in Gefahr, da der Nemanar sie gar nicht beachtete und angreifen wollte, aber das wissen weder Rahjabel noch die Helden.
- Der Nemanar ergreift eine Kiste im Innenhof und schleudert sie auf seine Gegner. Mit einer Probe auf AW kann man der Kiste entgehen, ansonsten erleidet man 1W6+1 TP und den Status *Liegend*.
- Taref oder ein mutiger Gast schmeißen Reisweinflaschen auf den Dämon. Dieser wird davon nicht verletzt, aber wütend. In der nächsten KR ist seine AT um +2 verbessert, seine Verteidigungen aber um -2 gesenkt.
- Der Dämon springt mit einem Satz plötzlich auf die Brüstung, von ihr hinab oder etwa 8 Schritt über den Innenhof, um so schnell Distanzen zu überwinden oder sich automatisch aus der Angriffsdistanz zu bewegen. Dennoch hat ein Held die Möglichkeit eines Passierschlags, wenn er sich in Angriffsdistanz befunden hat. Diese Handlung kostet den Nemanar 1 freie Aktion.
- Ischnabar der Irrwitz versucht, den Dämon mit der geräuschlosen Illusion eines gewaltigen Irrhaken (siehe **Regelwerk** Seite 357) zu vertreiben, doch der Nemanar achtet gar nicht auf das Trugbild und geht einfach hindurch. Alle Helden müssen eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* +1 bestehen, erleiden bei Misslingen ansonsten 1 Stufe *Furcht* bis zum Ende der nächsten KR.
- Der Nemanar greift völlig überraschend die paralyisierte Madshira mit 2 Aktionen an. Sollte die junge Frau mehr als 10 LeP verlieren, muss jeder Held eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* -1 bestehen, sonst erleidet er QS/2 Stufen *Furcht* bis zum Ende der nächsten KR.

Besondere Kampfregeln

- Ergreift einer der Helden das Sonnenzepter des betrunkenen Praiosgeweihten oder hat eine andere praiosgeweihte Waffe dabei, so kann er eine Probe auf *Einschüchtern (Provozieren)* ablegen. Gelingt die Probe, so lässt der Dämon von Shadabar ab und greift den Helden 5 KR lang an. Diese Handlung kann nur einmal pro Abenteurer abgelegt werden und kostet 1 freie Aktion.

- Helden können sich schützend vor Shadabar stellen. In diesem Fall versucht der Dämon zwar weiterhin den Streuner zu erwischen, aber pro Held, der Shadabar schützt, kann 1W6 gewürfelt werden. Fällt eine 1, dann wird der Abenteurer statt Shadabar angegriffen. Würfeln mehrere Helden eine 1, können auch mehrere AT des Dämons von unterschiedlichen Helden abgefangen werden bzw. die Spieler können bestimmen, welche Abenteurer parieren. Allerdings kann ein einzelner Abenteurer nur einen Angriff parieren, es dürfen nicht mehrere Helden hintereinander versuchen, eine einzelne AT abzuwehren. Helden, die Shadabar beschützen, verbrauchen dafür pro KR 1 Aktion und ihre Parade ist um -1 erschwert. Sie dürfen nicht ausweichen, sonst wird Shadabar getroffen. Shadabar und der Dämon müssen beide in Angriffsdistanz des Helden stehen, damit der Streuner geschützt werden kann. Helden, die Shadabar so schützen wollen, müssen dies zu Beginn einer KR ansagen.



- Sollte deine Heldengruppe nicht besonders kampfstark sein, kann Shadabar den Dämon bereits bei der Flucht verletzt haben und Nemanar verfügt nur noch über 45 LeP. Außerdem kann Leitlin noch handlungsfähig sein, allerdings weist er 3 Stufen *Betäubung* auf.



- Für Leitlin kannst du die Werte einer kompetenten Kultistin verwenden (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 261). Er verfügt zudem über die Liturgien der Praiosgeweihten (siehe **Regelwerk** Seite 158). Wenn der Kampf gegen den Dämon schwieriger sein soll, so kann der Beschwörer ihm Verbesserungen zugestanden haben (siehe **Regelwerk** Seite 264). Wenn deine Heldengruppe sehr kampfstark ist, kannst du ihnen zwei Nemanarim oder zusätzlich einen bis zwei Heshtotim entgegenstellen (siehe **Regelwerk** Seite 356). Beachte aber unbedingt die Anzahl der Aktionen der Dämonen, sie können es durchaus in Unterzahl mit einer sechsköpfigen Heldengruppe aufnehmen.

Das Gespräch mit Taref

Nach dem Kampf, gleich wie dieser ausgeht, wird Taref, wenn dies sonst noch niemand getan hat, die Stadtwache, den Hesinde- und Praiostempel verständigen, direkt danach aber die Helden bitten sich mit ihm an einem stillen Ort, etwa in einem Zimmer der Karawanserei, zu treffen. Während Garde und Geweihte untersuchen, was für ein Dämon in der Karawanserei gewütet hat, wird der Karawansereibesitzer die Abenteurer ins Vertrauen ziehen.

Sollte Shadabar gestorben sein, wird Taref um ihn weinen, Abschiedsworte sprechen und die Borongeweihten der Stadt verständigen.

Hat Shadabar überlebt, wird er sich überschwänglich bei den Helden bedanken und bei der Besprechung ebenfalls anwesend sein.

Taref lässt zudem einen Medicus (*Heilkunde Wunden* 12 (13/13/13)) kommen, falls jemand während des Kampfes verletzt wurde.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen (falls Shadabar überlebt hat):

„O ihr Söhne und Töchter des Mutes, ohne euer Einschreiten wäre die Sache viel schlimmer ausgefallen! Ihr habt meinen guten Freund, den ich als meinen Sohn bezeichnen würde, wenn ich denn einen Sohn haben könnte, vor dieser widernatürlichen Kreatur gerettet. Ich mag nur ein einfacher Diener Travias und ein Karawansereibesitzer sein, aber ich weiß, wie man solche Wesen nennt: Ifritim!

Ich bin schuld an dieser Verwüstung, und beinahe auch an dem Tod meines Freundes. Ich stehe tief in eurer Schuld, und nun muss ich euch um einen Gefallen bitten, denn ihr seid die einzigen, die mir und meiner Auftraggeberin helfen können.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen (falls Shadabar gestorben ist):

„O ihr Söhne und Töchter des Mutes, ohne euer Einschreiten wäre die Sache viel schlimmer ausgefallen! Es ist meine Schuld, dass Shadabar seine Reise in Borons Hallen so jung angetreten ist. Nie hätte ich ihn beauftragen dürfen. Ich mag nur ein einfacher Diener Travias und ein Karawansereibesitzer sein, aber ich weiß, wie man solche Wesen wie jenes nennt, das ihn getötet hat: Ifritim!

Ich bin verantwortlich und stehe tief in eurer Schuld, dass alles nicht noch schlimmer gekommen ist. Und nun muss ich euch um einen Gefallen bitten, denn ihr seid die einzigen, die mir und meiner Auftraggeberin helfen können.



Taref offenbart den Helden alles, was er weiß. Er berichtet vom Brief der Sphinx und der Suche Shadabars nach den *Mondsilbernen Mysterien*. Anschließend bittet er die Helden, sich der Sache anzunehmen, da sie offenbar fähig und mutig sind und die Situation für einen einfachen Karawansereibesitzer und einen jungen Streuner zu gefährlich ist.

Der Eunuch wird jedem Helden eine Belohnung von 30 Dinaren sowie zusätzlich 5 Schekel pro Tag anbieten. Man kann mit ihm wie üblich verhandeln (siehe **Regelwerk** Seite 208), sollte Shadabar überlebt haben, ist die Probe auf *Handel* (Feilschen) zudem um +1 erleichtert.

Magische Analyse des Nemanar mit Magiekunde

QS 1 – Offenbar ist es ein dämonisches Wesen.

QS 2 – Der Dämon ähnelte in seiner Art einem Heshtoth und kam vermutlich aus der gleichen Domäne wie dieser. Aber es war kein Heshtoth.

QS 3 – Es soll ein Wesen geben, das früher viel häufiger beschworen wurde, aber dessen Name in Vergessenheit geriet, bis einige Ausgrabungen und die Lamea-Expedition ins Güldenland den Namen wieder bekannter gemacht haben: Nemanar, ein dämonischer Meuchler aus Blakharaz' Gefolge.

QS 4+ – Obwohl Nemanars Name wiederentdeckt wurde, gibt es nur wenige Zauberer, die ihn kennen. An der Zorganer Schule des Seienden Scheins dürfte keiner der Magister oder Zöglinge je von ihm gehört haben.

Ungesehene Beobachter

Die Erbin der Gräber

Während des Kampfes war Pershins rechte Hand, die Qabalothin ♣ *Liala* (34, 1,70 Schritt, lange, schwarze Haare, braune Augen, unscheinbar, verkleidet als einfache Händlerin mit Kaftan; Werte siehe Seite 44) anwesend. Sie kam durch den Haupteingang der Karawanserei herein und beobachtete den Kampf aus der Entfernung. Nach Shadabars Tod oder der Vernichtung des Nemanars wird sie zu Pershin zurückkehren und ihm entsprechend von dem Ausgang des Kampfes berichten.

Die Helden werden sie zu Beginn der Auseinandersetzung vermutlich nicht bemerken, da sie zu abgelenkt sind, aber ein Held, dem eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –4 gelingt, kann sich zumindest nach dem Kampf erinnern, eine Frau mit einem schwarzen Kaftan gesehen zu haben, die verschwunden ist. Sie trug einen Wanderstab, der durchaus als Magierstab in Frage kommen könnte.

Falls die Helden nicht außergewöhnliche Mittel zur Verfügung haben, um *Liala* zu verfolgen, werden sie ihre Spur vor dem *Roten Kamel* verlieren.

Die Helden haben außergewöhnliche Mittel!

Sollten die Helden es schaffen, die Erben der Gräber doch zu überraschen, dann können sie Pershin und *Liala* schon in Zorgan besiegen. In diesem Fall tauchen die Erben der Gräber zunächst nicht mehr im Abenteuer auf, aber du kannst im Finale Pershins Studienkollegen ♣ *Orim* an dessen Stelle kämpfen lassen, oder statt Pershin und *Liala* treten *Marboian* (siehe Seite 35) und *Asleika* (siehe Seite 26) auf, da sie den Helden folgen, sich verbünden und wissen wollen, was an Schale und Wasser so wichtig ist – oder du entscheidest, dass das Abenteuer daraus besteht, die beiden Artefakte für die Zeremonie zu organisieren, und ersparst den Helden einen Kampf in Ras'Lamasshu.

Auf der Suche nach den Mondsilbernen Mysterien

Je nachdem, ob es den Helden gelungen ist, Shadabar zu retten, wird dieser Abschnitt anders verlaufen.

Gleich welche der beiden Optionen zum Tragen kommt, müssen die Helden einige Nachforschungen anstellen, um das alte oder neue Geheimversteck der Erben der Gräber zu entdecken. In beiden Fällen kannst du die Regeln für Herumfragen anwenden (siehe unten).

Shadabar hat überlebt

Hat der Streuner den Angriff des Nemanar überlebt, kann er Taref und den Helden von seinen Erkenntnissen erzählen. Er wird den Helden von seiner Suche berichten und von einigen Kontaktleuten (siehe Seite 17), die ihn auf die Spur der Qabalya der Erben der Gräber gebracht haben. Leider hat Pershins Handlangerin das Archiv der Erben der Gräber vor den Helden erreicht und alle anwesenden Erben der Gräber gewarnt. Die Erben haben sofort damit begonnen, die Bücher aus dem Archiv in ein zweites Versteck zu bringen und den Rest ihres Kellers einfach leer zurückgelassen.

Shadabar ist umgekommen

Sollte Shadabar umgekommen sein, so haben die Helden keine weiteren Informationen und müssen selbst nach dem Archiv der Erben der Gräber suchen. Pershins Handlangerin Liala hat berichtet, dass Shadabar umgekommen ist, und die Erben der Gräber haben keinen Grund zu der Befürchtung, dass sie entdeckt werden könnten. Entsprechend belassen sie ihr Archiv dort, wo es ist. Die Helden müssen nun einen ähnlichen Weg wie Shadabar einschlagen und mit der Recherche von vorne beginnen. In einigen Fällen werden sie wieder auf die gleichen Kontaktleute stoßen (siehe Seite 17).

Das alte und das neue Versteck der Erben der Gräber

Das alte Versteck der Erben der Gräber befindet sich im Keller eines Wohnhauses von Liala, unweit des Firuntempels. Die Gegend ist ruhig, und nur wenige Menschen treiben sich hier herum. Das neue Versteck liegt hingegen im östlichen Teil von Zorrigan, einer unheimlichen Gegend, in der viel zwielichtiges Gesindel herumläuft. Dort haben sich die Erben der Gräber ein Zweitversteck für den Fall eingerichtet, dass sie auffliegen. Es befindet sich im Keller eines abrisssreifen Wohnhauses. Den genauen Standort des Verstecks kannst du auf der Karte Zоргans selbst festlegen (siehe Seite 16).

Herumfragen

Während des Abenteuers kann es geschehen, dass die Helden nur vage Hinweise erhalten, die sich erst nach einer mühevollen Schnitzeljagd zu einer handfesten Spur entwickeln. Die Suche nach diesen wichtigen Hinweisen erfordert meist eine gründliche Befragung, und die Helden müssen sich Zeit nehmen, um durch Herumfragen an die notwendigen Hinweise zu gelangen. Damit du deine Spieler nicht mit unzähligen Meisterfiguren langweilen musst, die derselben Frage immer mit

derselben nutzlosen Antwort begegnen, möchten wir dir im Folgenden Regeln zum Herumfragen vorstellen, mit denen du diesen Prozess abkürzen kannst.

Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Fokusregel der Stufe I, welche die Regeln aus dem **DSA5-Regelwerk** erweitert und vertieft. Du kannst sie speziell für dieses Abenteuer verwenden, aber auch für weitere Abenteuer, wenn du magst. Du findest diese Regel im **Aventurischen Kompendium** ab Seite 45 beschrieben.

Die Herumfragen-Probe

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

Die Herumfragen-Probe wird auf *Gassenwissen (Informationssuche)* abgelegt. Das Talent umfasst alle Tätigkeiten, die ein Held durchführen muss, um Leute zu befragen. Das Zeitintervall ist abhängig von der Größe der Stadt und beträgt im Falle Zоргans 24 Stunden. Als Spielleiter darfst du es aber auch, abhängig von der gestellten Frage, nach eigenem Ermessen abändern.

Das Thema des Herumfragens

Die Helden müssen sich vor ihrer Spurensuche für ein Thema entscheiden, beispielsweise „Wer sind die Erben der Gräber?“ oder „Weiß jemand, was die *Mondsilbernen Mysterien* sind?“. Das Thema kann ebenfalls weit oder eng gefasst sein. Weit gefasste Themen sind wenig spezifisch und liefern nur grobe Informationen. Dafür sind diese leichter zu erlangen. Eng gefasste Themen sind viel detaillierter. Man kann hier viel genauere Informationen erlangen, aber es ist deutlich schwerer, jemanden zu finden, der reden will. Weit gefasste Themen sollten eine Recherche-Probe um bis zu +3 erleichtern, eng gefasste Themen ziehen eine Erschwernis von bis zu -3 nach sich. Hierüber entscheidet der Meister abhängig vom gesuchten Thema. Sollte das Abenteuer eine Probe auf Herumfragen vorsehen, ist der entsprechende Modifikator angegeben. Aufgrund der Geheimniskrämerei der Qabalyim ist die Herumfragen-Probe immer zusätzlich um -3 erschwert.

Die passende Sprache

Wer Informationen von jemanden haben will, sollte dessen Sprache sprechen.

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

Kritischer Erfolg und Patzer

Bei einem Kritischen Erfolg sollte eine Herumfragen-Recherche sofort beendet werden. Die Helden haben, sofern es die Information in der Ortschaft gibt, diese erhalten und vielleicht noch weitere nützliche Hinweise bekommen. Vielleicht meinen es sogar einige der Befragten so gut mit ihnen, dass sie ihnen anderweitig helfen oder ihnen noch zusätzliche Hinweise zum Thema geben.

Ein Patzer hingegen kann Helden und Befragte aneinandergeraten lassen. Vielleicht haben sie mit den falschen Fragen Misstrauen erregt, und möglicherweise sind nun sogar ein paar Schläger hinter ihnen her. Die Information werden die Helden auf diesem Weg nicht mehr erlangen.

Eine Qabalya finden

Es sollte den Helden sehr schwer fallen, verlässliche Aussagen zu erhalten. Qabalyim sind mysteriöse Gruppierungen, über die Uneingeweihte kaum die vollständige Wahrheit kennen. Einige der Personen, die von den Helden befragt wurden, können plötzlich verschwinden oder tot wieder auftauchen – ermordet von Pershin und seinen Handlangern. Es gibt nur drei Personen, die den Helden in Zorgan die entscheidenden Hinweise zu dem alten oder dem neuen Versteck geben können: *Tamura Mirhabosunya*, *Seleminscha saba Khorenis* und *Raulo Cordellesa*. Diese Kontakte offenbaren ihr Wissen aber erst, wenn die Helden die Herumfragen-Probe geschafft haben.

Details zu den Erben der Gräber kannst du im Anhang auf Seite 46 nachlesen. Du kannst den Helden immer wieder einige kleine Informationschips aus dem Anhang an die Hand geben, wenn sie nach den Erben der Gräber suchen.

Wichtige Ansprechpartner und Kontaktleute

Um die Spurensuche mit Leben zu füllen, präsentieren wir dir hier die wichtigsten Informanten, die etwas über die Erben der Gräber und die *Mondsilbernen Mysterien* wissen.

- Der Kontakt mit den besten Informationen ist **Tamura Mirhabosunya** (*991 BF, 1,59 Schritt, bronzefarbene Haut, dunkles Haar, trägt stets Schwarz, verkauft Tränke und Tinkturen und umgibt sich gern mit einer unheimlichen Aura, siehe **RSH** Seite 106) eine Hexe der Schwesternschaft der Seherinnen von Heute und Morgen. Sie wohnt in einem alten Lagerhaus am Totenhafen in Zorrigan und ist ein Mitglied der Erben der Gräber. Zudem ist sie eine zuverlässige Quelle, allerdings interessiert sie sich selbst für die *Mondsilbernen Mysterien* und wird den Helden nur weiterhelfen, wenn diese sie am Ergebnis beteiligen. Für Pershin hegt sie keine Sympathie, sondern betrachtet ihn als Konkurrent. Aus diesem Grund wird sie ihn auch verraten.
- Die Astrologin **Seleminscha saba Khorenis** (*975 BF, 1,62 Schritt, graue Haare, graue Augen, herausragende Sterndeuterin und Hellsichtmagiern, fürchtet sich vor der Zukunft, siehe **RSH** Seite 118) kann den Helden ebenfalls entscheidende Hinweise geben. Sie gehört einer anderen Qabalya an, den Töchtern Niobaras (siehe **RSH** Seite 174), und betrachtet die Erben der Gräber mit Misstrauen, sodass sie die Einmischung der Helden schätzt.
- Der almadanische Gildenmagier **Raulo Cordellesa** (*1017 BF, 1,82 Schritt, leicht gelockte, lange schwarze Haare, sehr gepflegt, meist als Pferdeschwanz zusammengebunden, graugrüne Augen; gepflegtes Äußeres, ist es gewohnt, sich in feiner Gesellschaft zu bewegen; Geschichtswissen 10 (14/14/14), Magiekunde 13 (14/14/14), Sagen & Legenden 10 (14/14/14), Tierkunde 10 (14/14/12), Reiten 10 (12/13/9)), ein Gildenmagier aus Almada, verbringt gerade einen Forschungsmonat an der Akademie des Seienden Scheins und wird den Helden bereitwillig weiterhelfen. Er ist selbst schon auf der Suche nach Qabalyim (aus reiner Neugier) und Mitglied einer horasischen Geheimgesellschaft, die sich die Kuratoren nennen.
- Der Streuner **Kadil ibn Sidar** (34, 1,60 Schritt, schwarzer Haarkranz, braune Augen, große Nase, Schnauzbart, liebt Garadan, verabscheut das Kamelspiel; Sagen & Legenden 16 (13/13/13), Willenskraft 10 (13/13/13), SK 2) kennt jede Verschwörungstheorie über Qabalyim und ist, gegen blinkende Dinare, bereit, darüber zu sprechen. Pershin wird ihn verschwinden lassen.
- Die Damasthändlerin **Risha Darilsunni** (31, 1,65 Schritt, braune Haare mit hellen Strähnen, grüne Augen, üppige Oberweite, Katzenliebhaberin; Handel 13 (14/14/14), Willenskraft 11 (14/14/14), SK 2) kennt einige Leute, die Leute kennen, die schon etwas von den Erben der Gräber gehört haben. Pershin wird sie verschwinden lassen.
- Die Hesindegeweihte **Pergamera al’Kira** (45, 1,70 Schritt, ergraute Haare, grüne Augen; Willenskraft 10 (14/14/14), SK 2) sucht schon seit Jahren nach Mitgliedern von Qabalyim und ist einmal einer Tochter Niobaras begegnet. Sie kann einige allgemeine Informationen liefern, mehr aber nicht. Pershin wird sie verschwinden lassen.

Die Gegenseite

Die Erben der Gräber sind bei der Spurensuche der Helden, je nachdem, ob Shadabar überlebt hat, mehr oder weniger besorgt. Sie werden nicht selbst eingreifen, aber du kannst den Helden während ihrer Nachforschungen einige Halunken, die über Mittelsleute angeworben wurden, auf den Hals hetzen. Sie versuchen, die Abenteurer in einer dunklen Seitengasse zu überfallen, haben aber keine Informationen, die den Helden weiterhelfen könnten (dafür aber insgesamt Helden x 5 Dinare als Bezahlung dabei).

Die (Anzahl der Helden +3) Schurken sollen die Glücksritter nicht töten, nur verletzen und ihnen Angst einjagen.

Als Werte kannst du kompetente Räuber verwenden (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259). Als Waffen besitzen sie Zorganer Dolche und Aranische Säbel.

Endlich – das Versteck

Über kurz oder lang werden die Helden das Versteck der Qabalya aufspüren. Sie haben Zeugen und Kontakteleute gefunden, die sie auf die richtige Spur bringen werden. Mit Shadabars Informationen wird es schneller gehen, aber grundsätzlich ist es auch ohne ihn möglich, das Versteck der Erben der Gräber aufzuspüren: das Archiv.

Das Archiv

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Versteck der Erben der Gräber ist kleiner, als ihr es euch vorgestellt habt. Am unteren Ende der Treppe befindet sich ein kleiner, etwa 4x4 Schritt großer Raum mit niedriger Decke und einigen Bücherregalen. Dahinter liegt ein kurzer Gang. Man kann erahnen, dass es mehrere Türen gibt, die von dem Gang zu Zimmern führen. Totenstille liegt über dem Ort. Das einzige Lebendige, was ihr erkennen könnt, ist eine kleine Spinne, die in einer Raumecke in ihrem Netz sitzt.



Das Archiv selbst befindet sich in einem Keller. Die Türen des Gebäudes sind verschlossen (*Schlösserknacken (Bartschlösser)*), zudem gibt es noch eine besser gesicherte Luke zum Keller (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* –2).

Es gibt im Keller eine Bibliothek, einige Leseräume und eine Art Gefängnis (eigentlich ein Beschwörungsraum). Überall befinden sich Statuetten fremder Gottheiten (z. B. Ankhatap, und Bylmaresh, siehe **RSH** Seite 101 Kerzen, Kreideüberreste und Staub).

Das Archiv ist durch drei wahllos ausgesuchte Bücher mit Schloss gesichert, auf denen jeweils der Zauber CUSTODOSIGIL (QS 4) liegt. Durchsucht ein Held das Archiv, löst er bei 1-4 auf 1W6 einen der Zauber aus (bei zweiten Versuch nur noch bei 1-3, beim dritten bei 1-2).

Das Buch *Die Mondsilbernen Mysterien* liegt in einem der Leseräume. Erben der Gräber sind nicht anwesend (siehe **rechts**).

Einige ausgewählte Bücher, welche die Helden in der Bibliothek ansonsten noch entdecken können (ohne Fallenzauber):

- Anatomia Mortis
- Astrale Geheimnisse
- Chroniken von Ilaris
- Das Arcanum
- Liber Methellessae
- Porta Aitherica –

Tore in den Äther

Du kannst als Meister noch beliebig weitere

Werke ergänzen. Insgesamt ist die kleine Bibliothek ein wahrer Schatz nekromantischen Wissens. Der Hesintempel würde vermutlich mehrere tausend Dinare zahlen, die Praioskirche die Bücher vermutlich verbrennen. Sollten die Helden alles verkaufen wollen, bekommen sie ein kleines Vermögen (ca. 4.000 Dukaten für die Bücher und kleinere Kunstwerke), aber sie machen sich dann die Erben der Gräber zu persönlichen Feinden. •○...

Das überlassen wir den Gardisten

Obrigkeitsstreue Helden könnten das Versteck der Stadtgarde oder Geweihten der Stadt verraten. In diesem Fall werden die Helden jedoch Mühe haben, die *Mondsilbernen Mysterien* zu bekommen, da alle Bücher beschlagnahmt werden. Nur mit großem Aufwand und Zeitverlust können die Helden dann noch an die Informationen gelangen. Kalkuliere dann auf jeden Fall 2-5 Tage zusätzlichen Zeitaufwand ein.

Kein Kampf?

Wenn die Helden das Versteck finden, sind dort keine Erben der Gräber anwesend. Allerdings haben Liala und Pershin von außerhalb des Verstecks die Helden beobachtet. Da sie in der Unterzahl sind, wagen sie nicht, einzugreifen, kennen nun aber die Gesichter der Helden.



Im Keller befinden sich zwei Heiltränke mit QS 3, zwei Zaubertränke mit QS 4 und ein Unsichtbarkeitselixier QS 5.



Als zusätzliche Sicherungsmaßnahme kann im Beschwörungsraum ein Heshtot auf die Helden warten (siehe **Regelwerk** Seite 356).

Warum hat Pershin die Mondsilbernen Mysterien nicht vernichtet?

Ja, das war ein Fehler. Die Erben der Gräber zögern aber, wenn es darum geht, Wissen zu vernichten, statt es zu studieren und zu archivieren. Auch Pershin wollte die wertvollen und einzigartigen Schriften nicht zerstören.

Woher wissen die Erben der Gräber von dem Inhalt des Buches?

Sie haben, gleich nachdem sie Shadabar gefangen genommen hatten, die *Mondsilbernen Mysterien* mit einem

• Die Helden können durch das Plündern des Archivs zu Wohlstand gelangen. Rechtschaffene Helden hingegen sollte bewusst sein, dass viele der Bücher und Objekte in die Hände der Praios- oder Hesindekirche gehören. Sollten die Helden sich an den Gegenständen bereichern, werden sie sich des ewigen Hasses der Erben der Gräber sicher sein.



MEMORANS-Zauber in ihr Gedächtnis gespeichert. So kennen Pershin und seine Leute alle Details des Buches, obwohl sie es nicht besitzen müssen. Sie benötigen das Buch also nicht, um der Spur zu folgen.

Die steht es um die Astralenergievorräte der Erben?

Die Erben haben zwar einige Dämonen beschworen und vermutlich Zauber gewirkt, du kannst aber davon ausgehen, dass sie genug Zaubetränke vorrätig und genutzt haben, um wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte zu sein.

Die Mondsilbernen Mysterien

Bei den *Mondsilbernen Mysterien* handelt es sich um eine Schriftensammlung auf Ur-Tulamida, die aus der Hochzeit des Atvaryakultes stammt. Die Zauberpriesterinnen der Atvarya haben in der Sammlung ihre Vision zukünftiger und vergangener Ereignisse niedergeschrieben. Dabei wurde von *Akila Randa*, der letzten Hohepriesterin eines bedeutsamen Tempels, der sich im heutigen Aranen befand, eine Prophezeiung für die Sphinx niedergeschrieben. Wenn die Helden das 240 Seiten umfassende Buch (schlecht erhaltene, aber konservierte, extrem dünne Papyrusseiten, handgeschrieben, Umschlag hatte früher Mondsilberverzierungen, die sind aber abgeblättert) durchlesen, werden sie in der Mitte des Werks auf folgende Passage ohne Zusammenhang mit dem Rest der Texte stoßen. Um das Buch zu lesen, muss man die Schrift und Ur-Tulamida auf Stufe III beherrschen).

Sphingenrätsel: Um die Wacht fortzusetzen, musst du den Tempel des Tigers im Land der Kobras suchen. Er verbirgt sich hinter einer Fassade einer alten Mauer, im heiligen Distrikt, wo auch die Störchin ihr Nest hat. Koste nicht vom Wasserbecken der Göttin, denn es wird dich töten. Nimm jedoch genug in einer Schale mit, damit du trinken kannst.

Finde die Silberne Schale der Göttin, die sich in den Händen der blinden Ziege befindet, die nicht weiß, was sie tut. Beginne deine Suche in der Stadt, deren Mauern so weiß sind wie Madas Gefängnis, und lasse dich leiten von jenen, die über das Wissen der Schlangenleibigen verfügen.

Führe das Wasser mit der Schale zusammen und trinke es beim Mondschein des 42. Had'schurs.

Custodosigil

Mit Hilfe des Custodosigil-Rituals kann ein Zauberer sein Hab und Gut vor Dieben schützen.

Probe: MU/KL/FF

Wirkung: Ein maximal truhengroßes Behältnis, das über ein Schloss verfügt, wird mit einem magischen Schutz ausgestattet. Versucht jemand anderes als der Zauberer, es zu öffnen, wird er von einem Flammenstoß getroffen. Dieser verursacht (QS + 2) x 2 Trefferpunkte und entzündet bei 1-3 auf 1W6 eventuell vorhandene brennbare Kleidung des Öffnenden, wodurch dieser den Status *Brennend* auf kleiner Fläche erhält. Nach der ersten Auslösung endet die Wirkungsdauer vorzeitig.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Monate

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Memorans

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer ein Ereignis so gut in Erinnerung behalten, dass er es während der Wirkungsdauer ohne Fehler jederzeit wiedergeben kann.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauberspruch kann sich der Zauberer alles einprägen, was er in den nächsten QS x 5 Minuten wahrnimmt, ganz so, als ob er ein fotografisches Gedächtnis besitzen würde. Diese außergewöhnliche Merkfähigkeit umfasst aber nicht nur optische Eindrücke, sondern alle Sinne des Zauberers. So kann er sich z. B. auch an ein Gespräch, gelesene Seiten oder Gerüche erinnern.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Pläneschmiede hinter verschlossenen Karawansereitüren

Wieder im Roten Kamel

Wenn die Helden mit den *Mondsilbernen Mysterien* zu Taref zurückkehren, wird er sie erneut um Verschwiegenheit bitten und gemeinsam mit ihnen die Texte lesen. Sobald sie die Passage um die Sphinx entdeckt haben, wird er mit ihnen zusammen besprechen, was die Hinweise bedeuten können. Taref kann als Land der Kobras das Yalaiad und speziell den Norden um die Stadt Malqis ausmachen. Die Weiße Stadt, von der die Rede ist, dürfte laut Taref Elburum sein.

Taref ist bereit, den Helden eine höhere Entlohnung zu geben. Er steigert das Angebot um 50 % (siehe Seite 15).

Der Weg der Helden

Die Helden können selbst entscheiden, welchen Ort sie zuerst aufsuchen wollen. Am wahrscheinlichsten ist Elburum, da das Yalaiad deutlich weiter weg liegt. Aber sie haben die freie Wahl, sodass die beiden nachfolgenden Kapitel 2 und 3 in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können.

ZIEGENZIRKEL



»Verneigt euch vor der Göttin, Unwissende. Sie, die einzig wahre Nährmutter, die Große Ziege, die Fruchtbare, die Trägerin der vier Insignien der Macht, dreibrüstige Milchgeberin, Säerin und Verschlingerin des Grases – sie wird dafür Sorge tragen, dass unsere Felder erblühen und unsere Frauen stets gesegnet sind. Kinderreiche Verbindungen wird sie euch schenken, und niemand wird wieder Not leiden.

Doch hütet euch vor ihrer dunklen Seite. Sie wird sie euch nie zuwenden, außer ihr missachtet ihre heiligen Gesetze. Nie dürft ihr einen eurer Herde verraten. Nie dürft ihr an ihrem Willen zweifeln. Nie dürft ihr die Göttin ohne Gaben lassen. Befolgt ihre heiligen Gesetze und sie wird euch lieben, wie es nur eine Mutter vermag.

Opfert ihr Gras und Blumen, opfert ihr eure Lust und euren Körper, denn ihr seid erst dank ihres Wirkens zu dem geworden, was ihr seid. Früher habt ihr an die Störchin und die Stute gedacht. Doch was haben sie schon für euch getan? Denkt an die finstere Zeit, als die Vogelgöttin und die Schöne Göttin nichts getan haben, außer zuzusehen, wie ihr unterjocht wurdet. Die Störchin wird euch niemals helfen, denn sie ist eine Götzin der Garethen. Und Rahja hat sich schon lange von euch abgewandt. Die Große Ziege hingegen, sie hat zu mir gesprochen und versprochen, dass sie uns belohnen wird. Mit Wohlstand und mit ihrer Liebe.«

—Asleika Faridsunni, die Gehörnte, Anführerin des Ziegenzirkels, neuzeitlich

Dieses Kapitel beschreibt die Ereignisse um die Suche nach der *Silbernen Schale der Atvarya* (siehe Seite 28). Der heilige Talisman ist über viele Umwege in die Hände einer Gruppe von Kultisten geraten, die still und heimlich Atvarya in Elburien als ziegengestaltige, dreibrüstige Fruchtbarkeitsgöttin anbeten.

Der erste Abschnitt, **Auf der Fährte der Ziege**, führt die Helden in die Hauptstadt des östlichsten Radjarats Araniens.

Von Ziegen und Zeloten ist der zweite Abschnitt, in welchem die Abenteurer Nachforschungen betreiben, um Hinweise auf den Verbleib der Schale zu finden. Dabei kommen sie auch mit mehreren Personen in Kontakt, die ihnen entweder nützliche Hinweise geben.

Das Finale des Kapitels findet im Versteck des Ziegenzirkels statt und heißt **Wie eine in die Enge getriebene Ziege**. Den Helden muss es gelingen, der Hohepriesterin der Ziege und ihren Kultisten die heilige Silberschale abzugewinnen und aus dem Kultunterschlupf zu entkommen.



Auf der Fährte der Ziege

Der Spur der Mysterien folgen

»Finde die Silberne Schale der Göttin, die sich in den Händen der blinden Ziege befindet, die nicht weiß, was sie tut. Beginne deine Suche in der Stadt, deren Mauern so weiß sind wie Madas Gefängnis und lasse dich leiten von jenen, die über das Wissen der Schlangenleibigen verfügen.«

—aus den Mondsilbernen Mysterien

Durch den Hinweis aus den *Mondsilbernen Mysterien*, kann der Zielort Elburum schnell von Taref oder den Helden identifiziert werden. Elburum ist auch bekannt als die Weiße Stadt, da alle Mauern und die meisten Gebäude weiß verputzt oder aus weißem Marmor erbaut wurden. Der zweite Hinweis ist kryptischer, verweist aber auf die Hesindegeweihtenschaft, die man als Diener der Schlangenleibigen betrachten kann (siehe Seite 23), eventuell auch auf *Khelbara ay Baburia*, eine oronische Magierin mit Schlangentätowierung (siehe Seite 23) oder die Töchter Niobaras, die mit Lajella eine Vertreterin in der Stadt haben (siehe Seite 23). Die Spurensuche in der Stadt wird den Helden irgendwann den entscheidenden Hinweis geben, sodass sie nach Arkosfurt reisen, einem kleinen Dorf in der Nähe Elburums, wo sich Asleika als Hohepriesterin um ihre Herde von Gläubigen kümmert.

Die Ziegengöttin

Asleikas Göttin besitzt viele Namen. Üblicherweise wird sie einfach nur Ziegengöttin oder Große Ziege genannt. Es ist für Aventurier nicht völlig klar, welche Wesenheit sich hinter der Ziegengöttin verbirgt, aber es steht fest, dass es sich nicht um eine dämonische Wesenheit handelt – auch nicht um die in Oron angebetete Belkelel. Wegen des fehlenden Namens könnten Helden mutmaßen, dass sich hinter der Göttin der Namenlose verbirgt, aber auch dies ist nicht der Fall. Vielmehr scheint eine Form von Atvarya/Satuaria hinter der Ziegengöttin zu stecken. Es mag in diesem Fall die Verschmelzung mit einer oder mehreren anderen Wesenheiten sein, beispielsweise Levthan oder Peraine. Es ist zudem gut möglich, dass Asleikas Göttin einfach nur ein Hirngespinnst von ihr ist und kein übermächtiges Wesen dahintersteckt. Karma spendet die Ziegengöttin ihren Anhängern nicht, was Asleika auf den erst beginnenden Einfluss der Gottheit zurückführt und keinesfalls für einen Grund zur Beunruhigung hält. Für übernatürliche Gegebenheiten sorgt Asleika, eine versierte Hexe, im Auftrag ihrer Göttin selbst. Die vier Insignien, welche die Göttin in ihren Darstellungen in den Händen hält, sind Schwert, Peitsche, Pfauenfeder und Schale. Während die Schale für Fruchtbarkeit, die Feder für Schönheit und Gelehrsamkeit und das Schwert für Wehrhaftigkeit stehen, ist die Peitsche das Symbol der Herrschaft und Selbstaufgabe.

Zufällige Ereignisse

Von Zorgan aus können die Helden unterschiedliche Wege wählen. Entlang der *Elburnia* benötigen sie zu Fuß 5,5 Tage, mit einem Pferd etwa 3,5. Ein Schiff muss um die Elburische Halbinsel herumsegeln und braucht fast 4 Tage für die Strecke.

Du findest nachfolgend einige Tabellen, die du benutzen kannst, um Reisebegegnungen auszuwürfeln. Dabei wird zwischen dem See- und dem Landweg unterschieden. Zu Beginn jedes Reisetags würfle mit 1W6. Bei 1-4 kommt es zu einem Ereignis oder einer Begegnung, die du durch die Zufallstabelle genauer bestimmen kannst. Mehr zu den Wegstrecken siehe **RSH** Seite 14.

Reise durch das Radjarat Elburum

Die Elburischen Halbinsel ist vor allem durch Küstendörfer und -städte geprägt. Im Landesinneren liegt das Djerim Yaeleth-Gebirge, Hügel und Täler dominieren das Landschaftsbild. An der Küste ist man vergleichsweise sicher, aber im Gebirge leben Ferkinas und Räuber.

Falls du nicht über die Quellenbücher mit den ausgewürfelten Tieren verfügst, kannst du auch einfach Wesen aus der **RSH** verwenden.

Seeweg

Besondere Ereignisse (1W6)

1W6	Besondere Ereignisse
1	aranische Handelsthalukke
2	Schiff der aranischen Flotte
3	Unwetter (Zeitverlust von 1 Tag)
4	Sichtung eines Perldrachen
5	maraskanische Freibeuter (eventuell Kampf, Anzahl der Helden x 2, Werte wie Räuber wie erfahrene Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259)
6	Flaute (Zeitverlust von 2 Tagen)

Landweg

Art der Begegnung (1W6)

1W6	Art der Begegnung
1-3	Menschen
4-5	Tiere
6	Besondere Ereignisse

Menschen (1W20)

1W20	Menschen
1-2	reisende Händler (1W6+1)
3	reisende Handwerker (1W3+1)
4	reisende Majunas (1W6+3)
5-9	kleine Karawane (2W6+2)
10	große Karawane (3W6+6)

11-14	Ferkinas (Anzahl der Helden +1) (siehe RSH Seite 191)
15	Räuber (Anzahl der Helden) (Werte wie erfahrene Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259)
16	reisende Gaukler (1W6)
17	patrouillierende Skorpiongardisten (2W6+5)
18-20	Reisbauern (1W6+2)

Tiere (1W20)

1W20	Menschen
1-3	Gelbschwanzskorpion ^{ABE095}
4	Ongalorind ^{ABE106}
5-6	Aranierkatze ^{RSH84}
7	Pardel ^{RSH86}
8-9	Khoramsbestie ^{ABE1104}
10	Speikobra ^{RSH88}
11	Vogelspinne ^{ABE117}
12	Schakal ^{RSH88}
13-14	Khômgeier ^{ABE100}
15-18	Reh ^{ABE108}
19	Mungo ^{RSH161}
20	Nachtwind ^{ABE11048}

Besondere Ereignisse (1W20)

1W20	Besondere Ereignisse
1-2	Rahjakloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z. B. der Kelterei oder der Pferdezucht)
3	streunender Mannwidder (siehe RSH Seite 178)
4	streunendes Shadifriit (siehe RSH Seite 178)
5	Spuren eines Mannwidders (1-3 auf 1W6) oder Shadifriits (4-6 auf 1W6)
6	Klosterruine (zerstört im Krieg-der-35-Tage)
7-10	Wegschrein eines Heiligen (verlassen)
11	niedergebranntes Sippendorf (durch Ferkinas oder im Krieg zerstört)
12-13	unerwarteter Wetterumschwung (würfele mit 1W6: 1-4: Platzregen, 5: Schneefall, 6: Hagel)
14	zerstörter Tempel aus oronischer Zeit
15-16	Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfele mit 1W6: 1-2: Geld (1W6+3 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeile, 6: Waffe)
17	Die Helden stolpern über eine Leiche (würfele mit 1W6; umgekommen durch 1-2: Mord, 3: Unfall, 4-6: Überfall)
18-20	Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfele mit 1W6: 1-2 Hennahstrauch, 3: Tarnele, 4: Tigermohn, 5-6: Winselgras)

Von Ziegen und Zeloten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seid ihr am Ziel eurer Reise angekommen – zumindest eures vorläufigen Ziels. Elburum ist nur etwa halb so groß wie Zorgan, dennoch eine beeindruckende Stadt. Den Beinamen „Weiße Stadt“ trägt sie nicht ohne Grund. Schon von weitem wirkt es so, als ob jedes Gebäude, die Stadtmauer und die Paläste von Shorioth aus weißem Gestein errichtet wurden. Umso bedauerlicher ist es, dass dieser schöne Ort vor einigen Jahren das Herz des Oronischen Moghulats war.



Die Helden haben Elburum erreicht und müssen sich daran machen, die Silberne Schale (siehe Seite 28) zu finden. Die Prophezeiung aus den Mondsilbernen Mysterien gibt als vagen Hinweis eine Ziege und Diener der Schlangenleibigen an. Unter der Ziege werden sich die Helden noch nicht viel vorstellen können, aber die Diener der Schlangenleibigen werden sie vermutlich recht schnell als Hesindegeweihte identifizieren. Grundsätzlich bleibt es aber den Helden überlassen, wie sie bei ihrer Spurensuche vorgehen.

Elburum, die Weiße Stadt

»Unsere schöne Stadt ist das prächtige Herz des aranischen Ostens. Nirgendwo kann ein zwölfgöttergläubiger Mensch besser leben als in der Weißen Stadt!«

—Alishabeth Geronsumni, elburische Mosaikkünstlerin, 1042 BF

»Oh verdorbenes, niederträchtiges Elburum. Du magst dich noch so herausputzen und die grausamen Geschehnisse verschweigen, aber ich erinnere mich an die Zeit als deine Bewohner vor Dimiona niederknieten und der Einen und Einzigen huldigten.«

—ein Bürger Elburums, der seinen Namen nicht nennen will, 1042 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Elburien, Emirat Terilia, Beyrounat Elburia

Einwohner: 9.500

Herrschaft: Radjara Shanya ash Shaya

Tempel: Hesinde, Peraine, Phex, Rahja, Traviashrein

Handel und Gewerbe: Aranischer Schlauchwein, Oliven, Orongen, Rauschkräuter (vor allem Cheriacha, Ilmenblatt und Zithabar), Schiffe, Weizen, Zwiebeln,



(geheimer Handel mit Lustsklaven, Schwarzem Wein und Oronischen Traumsteinen)

Besonderheiten: Feuerschlickfelder an der Küste, sich verändernder Pfauenpalast, duftende Rosenbrücke

Stimmung in der Stadt: Den Elburumern geht es gut. Die Radjara ist beliebt und übt eine gerechte Herrschaft aus, alte Handelsbeziehungen aus vororonischer Zeit sind wiederbelebt worden. Im Suq herrscht immer noch Armut. Hehler und Alt-Oronier gehen im Geheimen ihren Geschäften nach.

Die Stadt im Spiel: Wo früher das Herz Orons schlug, ist die Herrscherin der Stadt nun Rahja verpflichtet. Die Radjara ist aber trotz ihrer guten Absichten auf die Hilfe von Helden angewiesen, um Alt-Oronier, verbotene Kulte und die Skorpionschwester aufzuspüren, welche die zwölfgöttergefällige Herrschaft der Stadt bedrohen.

Eine detaillierte Beschreibung Elburums findest du in der **RSH** auf Seite 37.

Auf der Suche nach einer Ziege

Um den Ziegenkult zu finden, müssen die Helden erneut, wie schon bei den Erben der Gräber, ihre Fähigkeiten beim Herumfragen nutzen. Verwende die auf Seite 16 angegebene Regel. Das Intervall in Elburum beträgt 8 Stunden und die Herumfragen-Probe ist wegen der Geheimhaltung des Ziegenzirkels um -2 erschwert.

Erneut kannst du die genaue Befragung von Zeugen nach eigenem Ermessen ausgestalten, wir geben dir aber Hinweise, welche Kontaktleute etwas wissen können.

Einen Ziegenzirkel finden

Es gibt zwei Personen, die den Helden in Elburum den entscheidenden Hinweis zum Versteck des Ziegenzirkels geben können: *Lajella Kalefsunni* und *Deliah Alama*. Diese Kontakte offenbaren ihr Wissen aber erst, wenn die Helden die Herumfragen-Probe geschafft haben.

Details zum Ziegenzirkel kannst du auf Seite 24 nachlesen. Du kannst den Helden immer wieder einige kleine Informationschips aus dem Anhang an die Hand geben, wenn sie nach dem Ziegenzirkel suchen.

Wichtige Ansprechpartner und Kontaktleute

👤 *Deliah Alama* (*993 BF, 1,75 Schritt, kurze schwarze Haare, braune Augen, Tränensäcke, schläft viel und wirkt geistig abwesend, siehe **RSH** Seite 116) ist in den letzten Tagen in ihrem Feuerschlickrausch gefangen. Sie empfängt zunächst keine Besucher – und selbst wenn es den Helden gelingt, die Hesindegeweihte zu sprechen, werden sie von ihr nur wirre Antworten erhalten. Wenn mindestens 48 Stunden nach Ankunft der Helden in Elburum vergangen sind, können sie Deliah aufsuchen und erhalten dann vielleicht entscheidende Hinweise zum Zirkel. Sie hat Asleika schon einmal in Arkosfurt besucht und hält den Zirkel für harmlos.

👤 *Lajella Kalefsunni* (*995 BF, 1,82 Schritt, schwarze Haare, braun-grüne Augen, strenger Blick, seufzt ständig,

Vorurteile gegen Männer, siehe **RSH** Seite 117) kann über ihre Kontakte zu den Töchtern Niobaras, einer Qabalya, herausfinden, wo sich der Ziegenzirkel verbirgt. Die Töchter beobachten den Zirkel voller Misstrauen und wären froh, wenn er ausgeschaltet wird. Als Lohn für die Informationen begehren die Töchter Niobaras die Feder der Statue, die als Zeichen der Gelehrsamkeit gilt. Die Feder soll einst eine Statue der Niobara geziert haben.

👤 *Khelbara ay Baburia* (*1007 BF, 1,72 Schritt, braune, zu einem Zopf gebundene Haare, grüne Augen, gutaussehend, tiefe Stimme, Schlangentätowierung, siehe **RSH** Seite 112), die man wegen ihrer Schlangentätowierung im Gesicht als „eine Dienerin der Schlangenleibigen“ betrachten könnte, hat mit der ganzen Sache nichts zu tun. Da sie Prophezeiungen skeptisch gegenüber steht und Rätsel hasst, wird sie sich nicht einmischen, kann aber zum Belkelelkult Informationen liefern. Falls die Helden gute Argumente liefern, Khelbaras Neugier wecken oder mit Zauberbüchern oder mindestens 100 Dinaren bestechen, wird sie ihnen (gemeinsam mit Lajella) aber bei ihrer weiteren Suche helfen. Für die Sphinx von Ras'Lamasshu hegt sie sogar Sympathie, sodass ihr zu helfen ein gutes Argument darstellt.

👤 *Shanya ash Shaya* (*1011 BF, 1,59 Schritt, blondgefärbte, schwarze Haare, graue Augen, ausgesprochen sinnlich und charismatisch, ausgezeichnete Schleiertänzerin, siehe **RSH** Seite 111) und 👤 *Vater Rassan* (*1000 BF, 1,68 Schritt, schwarze Haare, gepflegter Vollbart, schwarze Augen, steigert sich in seine Predigten hinein, verehrt den Heiligen Badilak, siehe **RSH** Seite 116) sind besorgt, über das, was die Helden ihnen berichten. Sie können einige Hinweise zum Belkelelkult geben, haben aber von einem Ziegenzirkel noch nie gehört.

👤 *Orinscha Uribasunni* (24, 1,60 Schritt, schwarze Haare, schwarze Augen, spricht so, wie ihr der Schnabel gewachsen ist, mag Rosenparfüm; Handel 12 (13/13/13), Willenskraft 9 (13/13/13), SK 1) ist eine Rauschkrauthändlerin, die an Asleika Ilmenblatt und Zithabar verkauft. Für sie ist der Ziegenzirkel ein Überbleibsel aus oronischer Zeit, und deshalb geht sie Fragen aus dem Weg. Sie weiß nicht, wo der Zirkel zu finden ist.

👤 *Halif ibn Furinchal* (27, 1,70 Schritt, schwarze Haare, gepflegter Kinnbart, grüne Augen, reibt sich gerne mit Öl ein, begeisterter Kamelspieler; Betören 13 (13/14/14), Willenskraft 8 (13/13/14), SK 2), ein Lustknabe aus dem Suq, war Mitglied des Ziegenzirkels. Leider ist seine Erinnerung daran nur sehr vage und er stand oft unter dem Einfluss von Rauschmitteln, aber er kann Asleika beschreiben und weiß noch, dass der Zirkel irgendwo außerhalb Elburums zu finden ist.

👤 Die Bäuerin *Gismetha Peranzinasunni* (60, 1,66 Schritt, grauer Kurzhaarschnitt, graugrüne Augen, mag Vögel aller Art, verehrt Peraine, verabscheut Änderungen; Willenskraft 8 (12/12/12), SK 1) kennt sich nicht besonders gut mit dem Ziegenzirkel aus, aber sie kann von ihrer Nichte 👤 *Aischbeth* (siehe Seite 24) berichten, die von Zuhause weggelaufen ist, sich dem Zirkel angeschlossen hatte und nun schwanger ist.

♣ **Jaspil al'Marad** (43, 1,65 Schritt, graue Haare, Schnauzbart, grüne Augen, kümmert sich gerne um Fremde, lässt sich mit Raschtulswaller bestechen, Geld nimmt er aber nicht an; Willenskraft 5 (13/11/11), SK 1), ein Stadtgardist, kann den Helden von einigen Gerüchten erzählen, wonach der Ziegenzirkel einer finsternen Gottheit namens Rashnador angehört (siehe **RSH** Seite 98). Bauern verehren die Gottheit, aber Gutes sei daraus nicht gewachsen.

Die Gegenseite in Elburum

Sollten die Helden seit ihrem Kampf im Roten Kamel länger als 6 Tage unterwegs sein, wird Pershin einige Schläger angeworben haben, die den Helden während der Spurensuche das Leben schwermachen. Sie lauern ihnen entweder im Suq oder in Fellakhand auf, z. B., wenn die Helden Lajella einen Besuch abgestattet haben. Den Schurken wurden insgesamt 30 Dinare versprochen, die Hälfte haben sie erhalten. Sie können Beschreibungen von Pershin und Liala anfertigen. Wenn sie angreifen, dann aus dem Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237).

Die (Anzahl der Helden +2) Schurken haben durchaus den Auftrag, die Helden notfalls zu töten. Als Werte kannst du jene der kompetenten Diebin verwenden (siehe **RSH** Seite 191). Als Waffen besitzen sie Zorganner Dolche.



Du kannst die Zahl der Schurken auf (Anzahl der Helden) senken.



Falls die Schurken magische Unterstützung haben sollen, kannst du ihnen noch eine erfahrene Hexe (siehe **RSH** Seite 192) mit auf den Weg geben.

Endlich – das Kulthaus

Sollten die Helden mit Lajella oder Deliah gesprochen haben, werden sie den entscheidenden Hinweis zum Versteck des Ziegenzirkel erhalten haben. Das Kulthaus befindet sich 2 Wegstunden außerhalb von Elburum Richtung Westen. Dort gibt es ein kleines aranisches Sippendorf namens Arkosfurt. Im Keller der Harani des Dorfes hält der Kult seine Zeremonien zu Ehren der Großen Ziege ab.

Wie eine in die Enge getriebene Ziege

Der Weg nach Arkosfurt

Der Weg nach Arkosfurt sollte ohne große Zwischenfälle verlaufen. Die Helden müssen von Elburum aus nach Westen. Das Dorf befindet sich 2 Wegstunden entfernt und liegt zwischen einigen Weizenfeldern und einem kleinen Bach. Benannt wurde Arkosfurt nicht nach dem heutigen Mhaharan, sondern nach Arkos dem Großen.

Arkosfurt

»Auf ganz Dere gibt es keinen schöneren Ort.«

—Grischinja Dalebsunni, Arkosfurter Bäuerin, 1018 BF

»Auf ganz Dere gibt es keinen schrecklicheren Ort.«

—Grischinja Dalebsunni, Arkosfurter Bäuerin, 1038 BF

»Es wird wieder besser, so wie damals im 24. Jahr der Unabhängigkeit.«

—Grischinja Dalebsunni, Arkosfurter Bäuerin, 1040 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Elburien, Emirat Terilia, Beyrounat Elburia

Einwohner: 250

Herrschaft: Harani Haschinja saba Ischmelda

Tempel: Rahjaschrein

Handel und Gewerbe: Aranischer Schlauchwein, Orangen, Weizen, Zwiebeln

Besonderheiten: verborgener Ziegentempel

Stimmung in der Stadt: Die Arkosfurter, die unter oranischer Herrschaft den Namen ihres Dorfes in Resheminsfurt umbenennen mussten, fühlen sich seit Jahren abgehängt und ignoriert. Elburum kümmert sich nicht um sie, der Boden war in den letzten Jahren wenig ertragreich und selbst der Rahjageweihnte des Ortes ist weitergezogen. Viele Arkosfurter sind deshalb Asleikas

Göttin gefolgt, von der sie sich wieder fruchtbare Felder und Kinder erhoffen. Die Stimmung hat sich durch die Erfolge Asleikas verbessert, die Arkosfurter sind größtenteils von der Ziegengottheit überzeugt.

Das Dorf im Spiel: In Arkosfurt findet die Konfrontation mit dem Ziegenzirkel statt.

Falls du einen Plan des Dorfes benötigst, kannst du dich an Panschura orientieren (siehe Seite 31).

Personen in Arkosfurt



Mehr zur Hohepriesterin, der selbsternannten Zeltin Asleika, siehe Seite 26.



♣ **Harani Haschinja saba Ischmelda** (*1013 BF, 1,72 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, viele Schmuckringe am ganzen Körper, gutaussehend, fast ständig von Zithabar oder Ilmenblatt berauscht; Betören 11 (13/13/13), Willenskraft (13/12/13), SK 1) folgte ihrer verstorbenen Mutter letztes Jahr im Amt. Sie ist eine glühende Anhängerin der Ziege, da eine der Kulthandlungen der Konsum von Rauschmitteln ist. Sie dient Asleika als eine der „Ziegen“, der Priesterinnen des Kultes.



♣ **Aischbeth** (18, 1,67 Schritt, schwarze Haare, zum Pferdeschwanz gebunden, braune Augen, naiv, mag Abenteuer Geschichten; Willenskraft 2 (11/9/12), SK 0) lief von Zuhause fort, geriet an den Kult der Ziege und wurde durch einen der Kultisten geschwängert. Da sie nicht genau weiß, wer der vielen Kultisten der Vater ihres Kindes ist, traut sie sich nicht nach Hause und blieb desillusioniert in Arkosfurt.



♣ **Junul ibn Bakshad** (41, 1,61 Schritt, grau melierte Haare, Vollbart, schwarze Augen, einäugig, mag keine Mittelreicher; Willenskraft 10 (15/13/13), SK 2)



gehörte der Skorpiongarde an und diente und sogar noch Dimiona von Zorgan. Nach einer Kriegsverletzung hat er sich in seine Heimatstadt versetzen lassen und ist nun der Anführer der Stadtgarde. Er gehört nicht dem Ziegenzirkel an und steht ihm misstrauisch gegenüber. Er versucht, die Harani zu beeinflussen, damit sie von dem Kult ablässt. Früher sympathisierte er mit Oron, heute verdrängt er dies jedoch gerne.

Wie gegen die Kultisten vorgehen?

Die Helden stehen vor einem Dilemma. Die Ziegenkultisten wirken auf den ersten Blick wie eine gefährliche Verschwörergruppe, möglicherweise sogar mit einem oronischen Hintergrund und einer Belkelel-Paktiererin als Anführerin. Die Ziegenkultisten sind aber im Grunde völlig harmlos und nur an guten Ernten und fruchtbarem Vieh interessiert. Ihre Kulthandlungen mögen fremdartig und verstörend wirken, ihr Glaube den Lehren der Zwölfe widersprechen – aber sie sind keine Bedrohung für die Helden oder ihre Umgebung. Allerdings stehen die Helden vor dem Problem, dass Asleika, die Kultanführerin, die Silberne Schale der Atvarya kaum freiwillig herausgeben wird. Die Helden können die Kultisten zunächst **ausspionieren**, die Gruppe **infiltrieren**, die Schale zu **stehlen** versuchen oder es auf einen **Kampf** ankommen lassen. **Verhandeln** ist auch möglich, aber extrem schwierig.

Bewachung und Zeitabläufe

Der Kultraum wird immer von (Anzahl der Helden) Kultisten bewacht. Während der frühen Morgenstunden (6.00 Uhr), am Mittag (12.00 Uhr) und am Abend (18.00 Uhr) sind mehr Kultisten anwesend, zudem ist zu den angegebenen Zeiten auch Asleika da und hält eine „Zeremonie“ ab (siehe Seite 25).

Sollte es zu einem Kampf kommen oder wird Alarm geschlagen, sind 5 KR nach Beginn des Kampfes Asleika und (Anzahl der Helden) weitere Kultisten anwesend.

Ausspionieren

Vermutlich wollen die Helden zunächst das Dorf oder das Haus mit der Kultstätte inspizieren, ohne aufzufallen. Dazu müssen sie sich unauffällig verhalten, ein schwieriges Unterfangen in einem kleinen Dorf. Dazu muss den Helden eine Probe auf *Gassenwissen (Beschatten)* –2 gelingen. Bei Misslingen sind die Kultisten vorgewarnt und werden den Helden in ihrem Kultraum eine Falle stellen.

Infiltrieren

Wenn die Helden sich verkleiden wollen, um als Kultisten durchzugehen, und sich dann während einer Zeremonie in den Kultraum zu begeben, benötigen sie zunächst die Kleidung einfacher Kultisten oder müssen diese anfertigen lassen (etwa 3 Schekel).

Zudem ist eine Probe auf *Verkleiden (Kostümierung)* –2 notwendig. Sollte diese Probe gelingen, werden die anderen Kultisten und Asleika die Helden für gewöhnliche Mitglieder des Zirkels halten. Es kommt gelegentlich vor, dass Kultisten Interessierte zur Zeremonie mitbringen, ohne dass Asleika sie überprüft hat.

Dennoch bleiben die Ziegenzirkler misstrauisch – sie sind schließlich keine Narren. Eventuell werden sie Fragen stellen und die Helden müssen sich durch eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Überreden (Herausreden oder Manipulieren)* gegen *Menschenkenntnis* herausreden.

Stehlen

Das Stehlen der Schale kann nur gelingen, wenn die Wächter überwältigt sind und die Helden entsprechend Zeit haben. Sie müssen eine Vergleichsprobe auf *Schleichen (Schleichen)* –2 gegen *Sinnesschärfe* bestehen. Bei Misslingen wird Alarm ausgelöst und es wird aller Voraussicht nach zum Kampf kommen.

Kampf

Ein Kampf gegen die Kultisten ist eine sehr wahrscheinliche Option, gerade weil die Helden bei den anderen Methoden auffliegen können und es dann ohnehin auf

einen Konflikt hinausläuft. Darüber hinaus können die Helden auch in den Kultraum eindringen und einen direkten Angriff starten. In diesem Fall solltest du den Helden einen Hinterhalt (siehe **Regelwerk** Seite 237) gönnen. Näheres zum Kampf siehe unten.

Verhandeln

Verhandeln ist auch möglich, obwohl es schwer ist, Asleika davon zu überzeugen, die Schale auszuleihen. In diesem Fall müssen die Helden eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* –4 gegen *Menschenkenntnis* von Asleika bestehen und ein Pfand hinterlegen, der mindestens 500 Dinare wert ist.

Betreten der Kultstätte

Die Kultstätte ist klein, weist aber eine Statue der Gottheit und mehrere Räuserschalen mit Ilmenblatt und Zithabar auf. Wenn Zeremonien abgehalten werden, sind zudem Ziegen anwesend.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Geräusche, die aus dem Raum unter euch an eure Ohren dringen, verheißen nichts Gutes. Eine Frauenstimme lässt ein vermutlich auf Ur-Tulamidya[•] verfasstes Gebet ertönen. Ihre Stimme ist kraftvoll, und obwohl ihr nicht alles von den sich ständig wiederholenden Worten versteht, fühlt ihr die Macht, die davon ausgeht. Die Gläubigen, Männer wie Frauen, stimmen ihren Worten mit einer Erwiderung zu.

Es riecht nach Weihrauch und Ilmenblatt. Feine Rauchschwaden steigen auf und wehen euch wie durch den Abzug eines Schornsteins entgegen. Es wird wärmer, so als ob im Kellergewölbe mehrere Feuer brennen würden.

Der Kampf gegen die Ziegenkultisten

Es ist nicht abzusehen, ob die Helden statt eines phexgefalligen Diebstahls lieber die harte Methode wählen und die Schale der Atvarya mit Waffengewalt an sich bringen wollen (oder der Diebstahl bemerkt wird und es deshalb zu einem Kampf kommt). Sollten die Helden lieber zu den Waffen greifen, werden Asleika und ihre fanatischsten Anhänger versuchen, die Helden aufzuhalten. Beachte jedoch, dass die Kultisten an ihrem Leben hängen. Keiner von ihnen, mit Ausnahme von Asleika selbst, wird in einer völlig aussichtslosen Situation sein Leben wegwerfen.

Die Helden mögen überrascht sein, aber ein Kampf kann sehr schnell zu Ende sein, sobald sie einige der Kultisten verletzt haben und der Rest flieht. Zudem sind die Kultisten keineswegs üble Schurken oder

Belkelel-Anhänger. Ihre Fruchtbarkeitsgottheit mag fremdartig für Zwölfgöttergläubige wirken, eine wirklich böartige oder sogar dämonische Macht geht aber von ihr nicht aus.

• Ehret die Große Ziege, die Bringerin der Fruchtbarkeit. Liebt euch, gebärt, zeugt, frisst und trinkt.

Die Helden haben es zu Beginn des Kampfes mit maximal (Anzahl der Helden x 2) Kultisten zu tun, die einen Kampf wagen würden. Sie greifen nicht alle sofort an, sondern zu Beginn nur mit (Anzahl der Helden) Kultisten. Jede KR greift ein weiterer Kultist aus der Reserve an.

Die meisten Kultisten sind nur mit Dolchen bewaffnet, aber aus der Zeit des Moghulats besitzen sie noch einige Restbestände Oronischer Säbel.

1 Asleika, Hexe, Zelotin und Priesterin der Ziege

Kurzcharakteristik: kompetente Hexe und erfahrene Priesterin, meisterliche Demagogin; 31 Jahre, lange schwarze Haare, grüne Augen, trägt luftige rote Seiden-gewänder und verschiedene Ziegenhalbmasksen. Ver-tautentier Lev, eine Ziege

Funktion: Dem ersten Anschein nach ist Asleika eine Schurkin, möglicherweise sogar eine Oroni oder gar eine Belkelel-Paktiererin. Auf den zweiten Blick ist sie eine entschlossene, aber grundsätzlich harmlose Sektenführerin. Dennoch wird sie zur Gegenspielerin der Helden, da sie etwas besitzt, was die Abenteurer brauchen, es aber unter keinen Umständen freiwillig hergeben wird.



Hintergrund: Asleika ist eine unabhängige Hexe, die nach einem Sturz von ihrem Fluggerät (einem klassischen Besen) begann, Stimmen zu hören. Ob diese Stimmen, wie sie selbst glaubt, von der Göttin gesandt wurden, um sie zu retten, oder von ihrer Kopfverletzung herrühren, ist ungewiss. Sie gründete daraufhin jedoch einen Geheimzirkel, der sich der Verehrung einer Fruchtbarkeitsgöttin verschrieben hat. Asleika kam sogar in den Besitz eines Talismans der Atvarya.

Darstellung: Gib dich in der Rolle von Asleika immer enthusiastisch und auf die Große Ziegengöttin konzentriert. Alle Handlungen Asleikas dienen nur der Ziege!

Schicksal: Asleika wird in weiteren Publikationen keine Rolle mehr spielen, ihr Schicksal kannst du als Meister nach eigenem Ermessen festlegen oder in die Hand deiner Helden legen.

Wichtige Werte: siehe Wertekasten

»Wehrt euch, meine Geißlein! Nichts als Neider sind sie, die uns die Gunst der Großen Ziege nicht gönnen! Zeigen wir ihnen, dass wir nicht wehrlos sind!«

Asleika

MU 13 KL 12 IN 14 CH 15

FF 13 GE 12 KO 12 KK 10

LeP 29 AsP 38 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitschwächen (Eitelkeit, Jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Verwöhnt)

Sonderfertigkeiten: Flugsalbe, Gegenstände verfluchen, Sofortiger Fluch, Tradition (Hexen), Vertrautenbindung

Talente: Betören 10, Einschüchtern 6, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Magiekunde 7, Menschenkenntnis 7, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 8

Zauber: Aranische Rasur, Duft; Große Gier 9, Harmlose Gestalt 6, Hexengalle 8, Hexenkrallen 7, Hexenspeichel 8, Katzenaugen 8, Levthansfeuer 10, Odem Arcanum 6, Satuaras Herrlichkeit 10, Zauberschnurren 8

Hexenflüche: Beute! 9, Hexenschuss 10, Pech an den Hals wünschen 11, Unfruchtbarkeit 9

Kampfverhalten: Asleika nutzt gegen ihre Feinde vor allem GROSSE GIER, HEXENGALLE und sofort wirkende Flüche, etwa HEXENSCHUSS und PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN. Mit ihrem Dolch greift sie nur an, wenn sie keine andere Wahl hat.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

Ausrüstung: verschiedene Ziegenmasken, Dolch, Ilmenblatt und Zithabar, 13 Schekel



Gegenstände verfluchen

Einige Hexen können einen Fluch nicht nur selbst aussprechen, sondern auch auf einen Gegenstand übertragen.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann Gegenstände verfluchen.

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 12 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.

Voraussetzung: Tradition (Hexen)

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Besondere Kampfsituationen

🐐 **Ziegenpanik:** Sobald es zu einem Kampf kommt, geraten nicht nur die Menschen in der Kultstätte in Panik, sondern auch die mitgebrachten Ziegen der Zeremonie. Die Kultisten haben die Tiere nicht mehr unter Kontrolle, sodass sie überall herumlaufen. Würfel zu Beginn jeder KR mit 1W6. Bei 1-3 behindern die vorbeihuschenden Ziegen Helden und Gegner gleichermaßen. Alle Kampfteilnehmer erhalten eine Erschwernis von -2 auf AT und Verteidigungen.

🐐 **Statue umwerfen:** Die Statue der Ziegengöttin ist schwer und kann von einem Helden umgeworfen werden, um im richtigen Moment einige der Kultisten

Ziegenkultist

MU 12 KL 11 IN 12 CH 13

FF 12 GE 13 KO 11 KK 12

LeP 27 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Dolch: AT 10 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

Oronischer Säbel: AT 10 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch, Oronischer Säbel)

Talente: Betören 6, Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Die Kultisten sind gewöhnliche Dorfbewohner mit wenig Kampferfahrung. Sie greifen nur in das Geschehen ein, wenn sie sich überlegen fühlen und in der Überzahl sind.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

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

Ausrüstung: Dolch, Oronischer Säbel (nur jeder zweite Kultist), 1W6 Hallah, 1W3 Schekel

unter sich zu begraben. Ein Held muss eine Probe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* –2 bestehen. Gelingt sie ihm, so kann er durch die fallende Statue 1W3 Kultisten aus der Reserve (weil sie heranstürmen) oder kämpfende Kultisten in Reichweite ausschalten. Der Held, der die Statue umstößt, kann frei wählen, wenn er die Möglichkeit hat, welcher Kultist ausgeschaltet wird. Diese Handlung erfordert 1 Aktion und kann bei Misslingen wiederholt werden.

- ☛ **Verfluchte Statue:** Asleika hat die Gegenstände, die die Statue in den Händen hält, verflucht. Sie hat den **HEXENSCHUSS (QS 3)** gewählt, um ihr Opfer daran zu hindern, erfolgreich eines der Insignien zu stehen und die SFs *Gegenstände verfluchen* und *Sofortiger Fluch* genutzt, um ihren Plan auszuführen.

☛ Die Kultisten könnten insgesamt deutlich friedlicher sein. Sie fliehen bereits nach dem ersten Verlust von LeP. Zudem kannst du auch beschließen, dass nur (Anzahl der Helden) Kultisten überhaupt wagen, anzugreifen.

☛ Wenn du es den Helden schwerer machen willst, dann greifen (Anzahl der Helden x 3) Kultisten an und die Hälfte davon bleibt in Reserve. Wenn du Asleika deutlich stärkere magische Kräfte zutrauen willst, dann hebe ihre AsP um 8 an, steigere ihre geistigen Eigenschaften um je 1 Punkt und gib ihr in ihren Fertigkeiten einen um 3 höheren FW.

☛ Die lebendige Göttin

Möchtest du den Helden einen Schockmoment verpassen, so kannst du dich für die Option entscheiden, die Statue der Ziegengöttin zu einem Golem zu machen, den Asleika erschaffen hat und kontrolliert. In diesem Fall wird die Statue die Helden angreifen.

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 den Merkmalen *Verwandlung*.

Steingolem (Die lebendige Göttin)

MU 18 KL 7 IN 10 CH 10

FF 10 GE 10 KO 22 KK 19

LeP 100 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 3 ZK 5 GS 3

Waffenlos: AT 10 TP 2W6+6 RW mittel

RS/BE: 10/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 18, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6, Willenskraft 8

Größenkategorie: groß

Typus: Golem, humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –2

Kampfverhalten: greift ohne große Taktik den ersten besten Gegner an

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: empfindet keinen Schmerz

Sonderregeln:

Feuerimmunität: Der Steingolem ist gegen Feuer immun.

Golem-Regeln: Für Steingolems gelten die allgemeinen Golem-Regeln (siehe **links**).

- ☛ 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 Geheimnis der Silberschale der Atvarya

Den Zwölfgöttergläubigen ist bekannt, dass (fast) jede Kirche der Zwölfe und die meisten Kulte der Halbgötter einen Haupttalisman ihr Eigen nennen, einen heiligen Gegenstand von großer Macht, der einen Teil der göttlichen Essenz in sich aufgenommen hat. Nur die wenigsten vermuten oder wissen, dass auch Götter jenseits der alveranischen Zwölf über Talismane verfügen. Einige dieser Talismane sind verschollen oder wurden zerstört, andere sind bis heute erhalten.

Beschreibung: eine steinerne Schale, deren Innenseite mit Silber verziert ist

Wirkung: Die Silberschale kann in Kombination mit atvaryagesegnetem Wasser für die Erneuerungszeremonie eingesetzt werden.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar



TIGERTEMPEL

»Hast du schon davon gehört, was man mit Bambus anstellen kann? Nein? Nun, ich werde heute deinen Wissensschatz über diese ungewöhnliche und vielseitige Pflanze erweitern.

Die Männer und Frauen meiner Einheit sind, zugegeben, von recht einfachem Gemüt, und sie erfreuen sich an so simplen Methoden wie dem Abschlagen von Händen. Früher war ich genauso eingestellt, aber glücklicherweise lernte ich von einem belesenen Pflanzenkundler aus Maraskan, wie man etwas geschickter vorgehen kann. Ich spreche von größerem Schmerz und längerer Wirkung.

Und da kommt der Yalaiadbambus ins Spiel. Eine unscheinbare Bambusart, aber sie hat eine phantastische Eigenschaft. Sie bahnt sich ihren Weg beim Wachsen nicht durch den leichtesten Widerstand, sondern wächst durch Dinge hindurch, sofern sie nachgeben. Man kann einen Menschen über eine Grube des Yalaiadbambus spannen – und rate mal, was dann geschieht. Du kannst ruhig anfangen, zu deinen seltsamen Yalaiadgöttern zu beten, wie immer sie heißen. Solltest du mir aber nicht auf der Stelle sagen, wo sich die anderen Rebellen versteckt halten, wirst du ab heute über einer solchen Grube hängen.«

—Marboian Darpater, Hauptmann der Blutigen Schlitzer, zu einer gefangenen Rebellin des Grünen Lotos, neuzeitlich

Nach den Ereignissen in Zorgan haben die Helden in diesem Kapitel die Möglichkeit, eine Reise ins Yalaiad zu unternehmen und dort von Malqis aus die Suche nach dem Tigertempel zu beginnen.

Im ersten Abschnitt **Reise nach Malqis** müssen die Helden ihre Reise in die Hauptstadt des Yalaiads planen und überstehen. In Malqis selbst müssen sie einige Informationen einholen, um ihre nächstes Ziel zu finden.

Der zweite Abschnitt **Das Kobradorf** führt die Helden nach Panschura, in ein Dorf, das in einem noch immer von oronischen Söldnern besetzten Gebiet liegt. Unterwegs haben die Abenteurer die Möglichkeit, sich entweder mit der Malqiser Kobragarde zu verbünden, einer Einheit von aranischen Soldaten, oder mit einer Gruppe yalaiadscher Rebellen, die Panschura von den Söldnern befreien wollen.

Der letzte Abschnitt des Kapitels **Im geheimen Tigertempel** spielt unterhalb von Panschura. Die Helden haben den geheimen Eingang zum Tigertempel entdeckt, einem seit den Dunklen Zeiten verlassenen Heiligtum der Göttin Atvarya. Dort müssen die Helden das heilige Wasser der Göttin erringen und sicher aus dem Dorf entkommen, während die Erben der Gräber und die Söldner genau dies verhindern wollen.



Reise nach Malqis

Der Spur der Mysterien folgen

Um die Wacht fortzusetzen, musst du den Tempel des Tigers im Land der Kobras suchen. Er verbirgt sich hinter einer Fassade einer alten Mauer, im heiligen Distrikt, wo auch die Störchin ihr Nest hat. Koste nicht vom Wasserbecken der Göttin, denn es wird dich töten. Nimm jedoch genug in einer Schale mit, damit du trinken kannst.

—aus den Mondsilbernen Mysterien

Zufällige Ereignisse

Der schnellste Weg, um von Elburum nach Malqis zu gelangen, besteht im Besteigen eines Schiffes, das 2 Tage für die Strecke benötigt. Über Land gibt es eine Straße, die von Elburum aus zunächst nach Süden und dann nach Westen an der Küste des Chalambusens entlangführt und dabei Kunchabad und Chalukand passiert. Über diese Route werden die Helden allerdings insgesamt 8,5 Tage unterwegs sein – sofern sie unterwegs nicht aufgehalten werden. Auf Pferderücken ist die Strecke in 5 Tagen zu schaffen.

Du findest nachfolgend Tabellen, die du benutzen kannst, um Reisebegegnungen auszuwürfeln. Bei 1-4 kommt es zu einem Ereignis oder einer Begegnung, die du durch die Zufallstabelle genauer bestimmen kannst. Mehr zu den Wegstrecken siehe **RSH** Seite 14.

Reise durch das Radjarat Yalaiad

Das Yalaiad ist von Steppen und Mangrovensümpfen geprägt. Das raue Land weist nur wenige Bewohner auf, dafür aber eine vielfältige und gefährliche Tierwelt. Falls du nicht über die Quellenbücher mit den ausgewürfelten Tieren verfügst, kannst du auch einfach Wesen aus der **RSH** verwenden.

Seeweg

1W6 Besondere Ereignisse

- | | |
|-----|----------------------------------|
| 1 | aranische Handelsthalukke |
| 2 | Schiff der aranischen Flotte |
| 3 | Unwetter (Zeitverlust von 1 Tag) |
| 4-5 | Sichtung eines Perldrachen |
| 6 | Flaute (Zeitverlust von 2 Tagen) |

Landweg

1W6 Art der Begegnung

- | | |
|-----|----------------------|
| 1-3 | Menschen |
| 4-5 | Tiere |
| 6 | Besondere Ereignisse |

Menschen (1W20)

1W20 Menschen

- | | |
|-------|--|
| 1-2 | Reisende Händler (1W6+1) |
| 3-4 | Reisende Handwerker (1W3) |
| 5-9 | kleine Karawane (2W6+2) |
| 10 | große Karawane (3W6+6) |
| 11-14 | oronische Räuber (Anzahl der Helden +2) (Werte wie erfahrene Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259) |
| 15 | novadische Räuber (Anzahl der Helden +1) (Werte wie erfahrene Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259) |
| 16 | Rebellen (Anzahl der Helden) (Werte wie erfahrene Räuber, siehe Aventurischer Almanach Seite 259) |
| 17 | Kobragardisten (2W6+5) (siehe Seite 32) |
| 18-20 | Reisbauern (1W6+2) |



Tiere (1W20)

1W20 Menschen

1-3	Gelbschwanzskorpion ^{ABE095}
4	Ongalorind ^{ABE106}
5-6	Tiger ^{RSH92}
7	Pardel ^{RSH86}
8-9	Khoramsbestie ^{ABE1104}
10	Speikobra ^{RSH88}
11	Vogelspinne ^{ABE117}
12	Schakal ^{RSH88}
13-14	Khômgeier ^{ABE100}
15-18	Reh ^{ABE108}
19	Mungo ^{RSH161}
20	Elefant ^{ABE1098}

Besondere Ereignisse (1W20)

1W20 Besondere Ereignisse

1-2	Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 20 Bewohnern)
3-4	Klosterruine (zerstört im Krieg-der-35-Tage)
5-10	Sumpflöcher und morastige Gegend (hält einen halben Tag auf)
11	Spuren eines Shadifrit

- 12-13 unerwarteter Wetterumschwung (würfele mit 1W6: 1-4: Platzregen, 5: Schneefall, 6: Hagel)
- 14 zerstörtes Dorf aus oronischer Zeit
- 15-16 Unterschlupf von Kobragardisten
- 17 Rebellendorf
- 18-20 Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfele mit 1W6: 1-3 Hennahstrauch, 4: Tarnele, 5-6: Tigermohn)

Malqis

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Yalaiad, Emir-
rat Korushan, Beyrounat Malqis

Einwohner: 1.000

Herrschaft: Rat der Wesire • ○
Tempel: Praios und Rah-
ja, Schreine für Efferd
und Peraine

Handel und Gewerbe: Um-
schlagplatz für diverse Waren,
Fischfang und Landwirtschaft
Besonderheiten: Die Stadt
steht unter aranischer Herr-
schaft. Seit dem Sturz des Be-
yroun Abdulon von Mal-
qis erholt sie sich langsam.

Stimmung in der Stadt: Die Bevölkerung ist noch im-
mer arm, sieht aber bessere Zeiten kommen und ist zu-
versichtlich. Hier hält man fest zu Aranien.

• Diese Position kann
nach den Ereignissen im
Abenteuer **Schleiertanz**
von Spielerhelden besetzt
werden. Daher wird hier
kein Ratsmitglied nament-
lich genannt.



Die Stadt im Spiel: Die Stadt kann als Basis für militärische Operationen im Yalaiad genutzt werden. Streiter auf Seiten der Aranier finden hier einen sicheren Hafen.

Eine detaillierte Beschreibung Malqis' findest du in der RSH Seite 43.

Informationen in Malqis

In Malqis können die Helden sich über die Lage im Yalaiad und das Kobradorf informieren. Verwende dazu die Regeln von Seite 16.

Welche Informationen die Helden erhalten, bleibt dir als Spielleiter überlassen, aber es könnten z. B. Hinweise über die Rebellen oder die Kobragardisten sein.

Das Intervall in Malqis beträgt 4 Stunden und die Herumfragen-Probe ist nicht zusätzlich erschwert.

Erneut kannst du die genaue Befragung von Zeugen nach eigenem Ermessen ausgestalten.

Durch ihre Suche oder einfaches Fragen sollte aber schnell klar werden, dass der Orakelspruch die Helden nach Panschura führt. Das Dorf ist auch als das Kobradorf bekannt.

Die Kobragarde in Malqis

Sollten die Helden auf die Idee kommen, beim Wesirrat in Malqis die Hilfe der Kobragarde einzufordern, so kann ein Held eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* -2 ablegen. Gelingt die Probe, so wird die Garde gewillt sein, die Helden nach Panschura zu begleiten.

Die Kobragarde im Yalaiad

Du kannst die Begegnung aber auch erst auf der Reise stattfinden lassen. Die Gardisten sind dann unterwegs,

um Panschura zu befreien oder die Rebellen zu vertreiben. Eventuell hält die Garde die Helden für Rebellen und wird ähnlich wie diese, die Helden zunächst in einen Hinterhalt locken (siehe rechts).

Die Soldaten der Kobragarde

Die Soldaten, auf welche die Helden treffen, gehören dem Regiment der Kobragarde an. Insgesamt sind es 17 Soldaten, die zu einem Halbbanner von 25 Soldaten gehören. Die übrigen Mitglieder des Halbbanners sind entweder verletzt und ruhen sich in Malqis aus, oder sind während des Einsatzes verstorben.

♣ **Zamid ibn Skarim** (40, 1,66 Schritt, schwarze Haare, gepflegter Kinn- und Lippenbart, braune Augen; Kriegskunst 13 (14/14/14), Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2), der Anführer der Kobragardisten, gehört nicht zu den besten Kämpfern mit dem Khunchomer, aber er hat ein gutes Gespür, um seine Untergebenen zu motivieren, und wurde in Baburin ausgebildet.

♣ **Pelmeya saba Sharingar** (28, 1,67 Schritt, rote, lange Haare, grünes Auge, Augenklappe, rachsüchtig; Willenskraft 8 (15/14/13), SK 2) ist eine ehemalige Balayan, deren Mutter im Krieg-der-35-Tage umgekommen ist.

Für die Werte eines Kobragardisten kannst du auf die Spielwerte eines kompetenten Gardisten zurückgreifen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Ersetze seine Bewaffnung jedoch durch einen Aranischen Säbel und einen Speer. Außerdem verfügt jeder Gardist über eine Anwendung des Spinnengifts Arax (siehe **Regelwerk** Seite 342) auf jeder seiner Waffen.

Das Kobradorf

Der Weg nach Panschura

Wenn die Helden in Malqis genug Informationen gesammelt haben, wird ihr Weg Richtung Süden führen. Panschura, das Kobradorf, liegt im Einflussgebiet von

Die Kobragarde und die Rebellen

Die Helden haben in diesem Kapitel die Gelegenheit, sich mit einer von zwei Gruppen gegen die Söldner in Panschura zu verbünden. Der Haken an der Sache: Die beiden Gruppen, die aranische Kobragarde und die Rebellen des Grünen Lotos, sind verfeindet, da sie beide für sich in Anspruch nehmen, das Yalaiad zu beschützen und zu befreien.

Die Kobragardisten haben den Vorteil, dass sie die militärisch stärkere Gruppe und in einem direkten Kampf den Söldnern überlegen sind. Die Rebellen hingegen sind schlecht ausgerüstet und nur in geringer Anzahl. Dafür kennen sie die Gegend um Panschura besser als die Kobragardisten und können so durch Partisanentaktik (sprich: durch Hinterhalte legen) lange Zeit einer direkten Konfrontation aus dem Weg gehen.

Shariwan, einer Siedlung, die bis heute von oronischen Truppen besetzt ist. Die Helden werden zwei Tage benötigen, bis sie dort angekommen sind. Du kannst während der Reise wieder die Zufallsbegegnungstabelle auf Seite 30 verwenden.

Der Rebellenstützpunkt

Während der Reise durch das von Mangrovensümpfen und Steppen geprägte Yalaiad, werden die Helden einer Rebellengruppe Einheimischer begegnen, deren erklärtes Ziel die Rückeroberung von Panschura ist: die Rebellen des Grünen Lotos.

Den Zeitraum der Begegnung kannst du frei wählen, sie sollte am besten einen Tag vor der Ankunft in Panschura erfolgen. Die Rebellen sind den Helden gegenüber zunächst misstrauisch eingestellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendwo in der Ferne, zwischen dem Zischeln der Schlangen und den Brunftrufen der Elefanten, habt ihr das Fauchen einer Großkatze vernommen. Hier im Yalaiad soll es die seltenen

Tiger geben, die Namensgeber für die verbreitete Mohnsorte Tigermohn und das Elitegarderegiment von König Arkos sind: die Eisernen Tiger.



Die Helden müssen nun eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –2 gegen *Verbergen (sich Verstecken)* der Rebellen ablegen.

Gelingt den Helden die Probe, so entdecken sie die Rebellen rechtzeitig und du kannst Version A des nächsten Textes vorlesen. Bei Misslingen lies den Spielerinnen Text B vor.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

A)

Was war das? Ein Knacken zwischen den Bäumen? Die Tiere in der unmittelbaren Umgebung sind verdächtig ruhig. Vor euch, auf dem weichen, sumpfigen Boden, erkennt ihr die Abdrücke von Stiefeln, ledernen Pantoffeln und unbekleideten Füßen.

B)

Diese Sümpfe sind ein chaotischer Landstrich. Hier könnte sich jeder verstecken, ohne dass ihr es bemerkt – bis es zu spät ist.



Hatten die Helden keinen Erfolg bei der Probe, so erleiden sie nicht den Status Überrascht. Die Rebellen sind jedoch keine blutrünstigen Gegner. In der 1. KR werden sie nur versuchen die Helden zu überraschen und zu entwaffnen. Leisten die Helden aber erkennbaren Widerstand, greifen sie sie zumindest 2 KR lang an.

Ob es zu einem Kampf gegen die Rebellen kommt, entscheiden die Handlungen der Helden. Sollten sie nicht aggressiv auf die Rebellen reagieren, sondern ihnen vermitteln können, dass sie ebenso Feinde der Söldner sind oder sogar helfen wollen, das Dorf zu befreien, wird sich die Situation schnell entspannen.

Sollten es die Helden hingegen auf einen Kampf ankommen lassen, so müssen sie sich mit (Anzahl der Helden +3) Rebellen herumschlagen.

Die Rebellen des Grünen Lotos

Alle Rebellen des Grünen Lotos stammen aus Panschura oder nahegelegenen Dörfern. Sie sind schlecht ausgerüstet, aber ihre Moral ist ungebrochen, da sie die *Blutigen Schlitzer* vertreiben wollen.

🗡️ **Bashadira Barasunni** (33, 1,64 Schritt, schwarze Haare, braune Haare, Kopftuch, wirkt streng, lacht nie, hasst Oronis und die *Blutigen Schlitzer*; Kriegskunst 11 (15/13/14), Willenskraft 12 (15/14/13), SK 2), die Anführerin der *Rebellen des Grünen Lotos*, möchte unbedingt in den nächsten Tagen einen

Angriff auf Panschura durchführen, um die *Blutigen Schlitzer* zu vertreiben. Fremden wie den Helden misstraut sie zu Beginn, sie sieht in ihnen gleichzeitig aber die Möglichkeit, die Siegchancen drastisch zu erhöhen, und würde mit ihnen ein Bündnis eingehen.

🗡️ **Tscharik ibn Al'Rik** (52, 1,59 Schritt, wenige graue Haare, Dreitagebart, schneidet in Pausen mit einem halbstumpfen Messer an einer Gurke herum, erzählt gerne Geschichten aus dem Krieg-der-35-Tage und vom Schnitteraufstand in Shariwan; Sagen & Legenden 12 (12/12/14), Willenskraft 15 (15/14/12), SK 2), ein Veteran vieler Schlachten, lässt sich von nichts beeindrucken und kann jederzeit eine Anekdote aus dem Krieg erzählen. Er hat sich den Rebellen angeschlossen, weil er den Dorfältesten liebt.

Für die Werte eines Rebellen kannst du auf die Spielwerte eines erfahrenen Räubers zurückgreifen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259). Ersetze seine Bewaffnung jedoch durch einen Shariwaner Schnitter und einen Yalaiadschen Schnepfer.

Wie finden die Helden den Zugang zum Tempel?

Sie können entweder im „heiligen Bezirk“ rund um den Peraineschrein suchen, auf den die *Mondsilbernen Mysterien* hindeuten, oder den Dorfältesten befragen, der eine Vermutung hat. Im ersten Fall ist eine Sammelprobe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –3, 1 Stunde, beliebig viele Versuche, notwendig, im zweiten Fall eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –1.

Das Dorf Panschura

Panschura ist ein kleines Sippendorf im yalaiadschen Beyrounat Shariwan. Im Laufe der letzten Jahre hat Panschura eine wechselvolle Geschichte hinter sich.

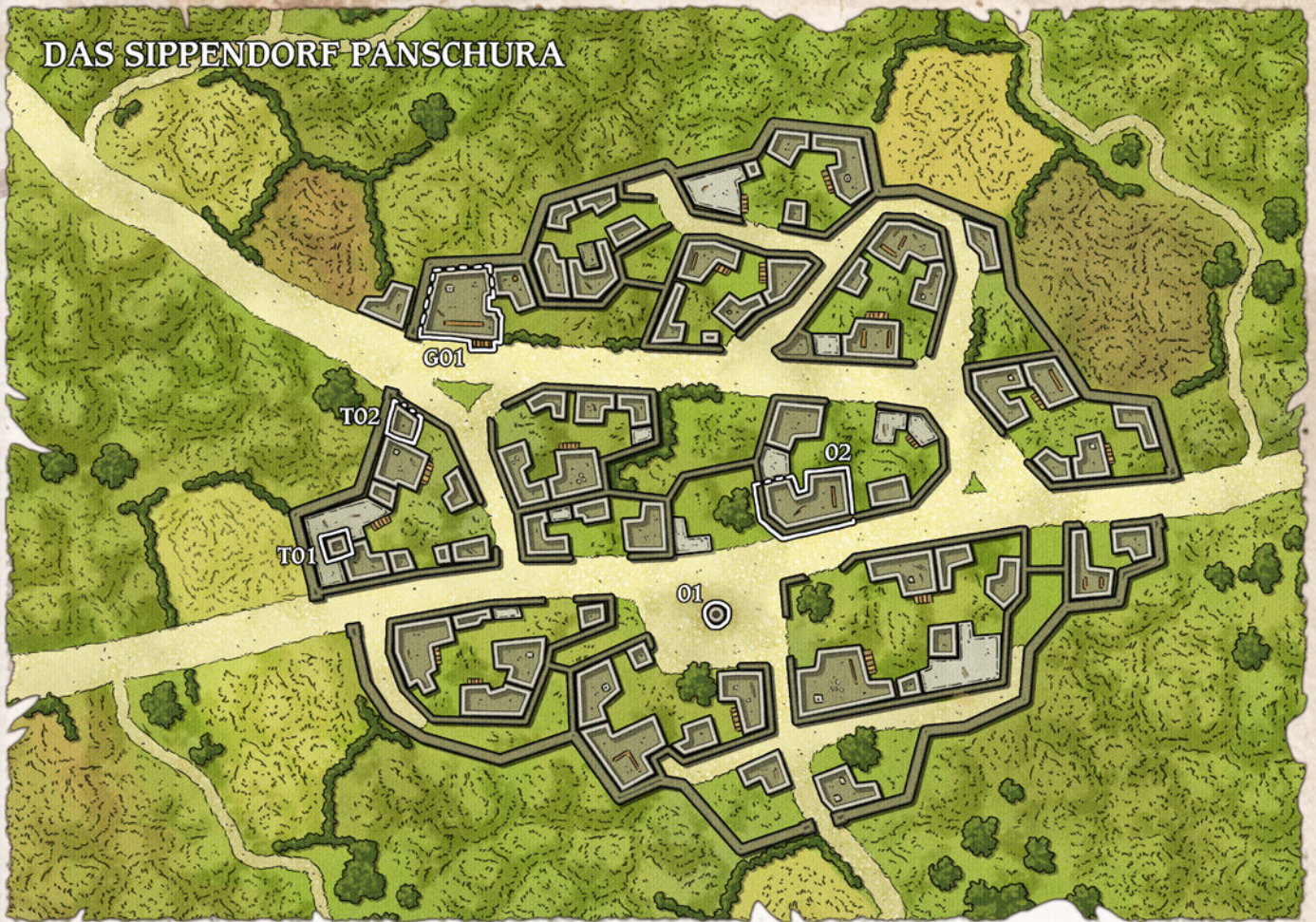
Während der aranischen Unabhängigkeit ging es den Dörflern gut und alle lebten zwar in bescheidenen, aber immerhin ausreichenden Verhältnissen. Als Dimionas Truppen das Yalaiad überfielen, geriet Panschura unter die Herrschaft der Oronis. In dieser Zeit geschahen viele Gräueltaten. Söhne wurden von Müttern getrennt und in die Sklaverei verschleppt, oder – noch schlimmer – dem Schwarzen Wein oder Belkelel geopfert.

Seit dem Untergang Orons hat sich die Lage Panschuras nur unwesentlich verbessert. Über längere Zeit verblieben hier Oronis, die sich erst vor einigen Jahren in die Stadt Shariwan zurückzogen. Seitdem hat sich der Status des Dorfes immer wieder gewandelt. Mal sind die Panschuresen ihre eigenen Herren, manchmal kommen Söldner, die eine Zeit lang bleiben und das Dorf ausbeuten, dann wieder präsentieren sich Rebellen oder Kobragardisten als Befreier, nur um zu bleiben und das Dorf ebenfalls auszubeuten.

Peraineschrein (T01)

Panschura ist zu klein, um das Interesse einer Kirche zu wecken, hier einen Tempel bauen zu wollen. Immerhin

DAS SIPPENDORF PANSCHURA



steht seit dem Ende des Moghulats hier wieder ein kleiner Peraineschrein, der von der Wirtin, dem Dorfältesten und der Brunnenmeisterin gepflegt wird.

Eingang zum Tigertempel (T02)

Vor Jahrhunderten gab es an dieser Stelle einen offiziellen und gut sichtbaren Zugang zum Tigertempel.

Brunnen (01)

Keinem anderen Ort Panschuras messen die Dörfler so viel Aufmerksamkeit bei wie ihrem Dorfbrunnen. Laut einigen Legenden, die sich die Panschuresen erzählen, lebt in dem Brunnen die Seele des Dorfes. Solange es ihr gut geht, wachen die guten Götter über Panschura. Aus diesem Grund gibt es seit alters her eine Brunnenmeisterin in Panschura, die jeden Tag bis zu 7 Schritt in den Brunnen hinuntergelassen wird, um die Innenmauern zu säubern.

Die Brunnensagen sind vermutlich aufgrund des verzweigten Netzes an Bewässerungssystemen entstanden, als Panschura noch ein bedeutsamer Ort des Atvaryakultes war. Das Wasser, das die Panschuresen aus dem Brunnen ziehen können, bewässert auch den Tigertempel.

Haus der Harani (02)

Schon lange gibt es keine Harani mehr in Panschura. Früher, bis zur Eroberung durch die Oronis, war dieses prachtvolle Haus im Besitz einer Adligen. Sie wurde jedoch von den Oronis hingerichtet und seitdem dient das Haus der Harani dem jeweiligen Herrscher des Ortes. Da das Dorf von der Söldnereinheit *Blutige Schlitzer* besetzt ist, hat sich deren Anführer Marboian hier einquartiert.

Taverne (G01)

Wenn das Dorf von niemanden besetzt ist, so ist die Taverne das Zentrum des Dorflebens. Hier treffen sich jeden Abend die Einheimischen, um einen Becher Aranischen Schlauchwein oder Scherbet zu trinken und den Tag ausklingen zu lassen.

Seit die *Blutigen Schlitzer* hier sind, beanspruchen sie die Taverne für sich und haben sich in den Zimmern eingenistet. Zudem haben sie die Vorräte geplündert, sodass die Wirtin sowieso keine weiteren Gäste bedienen könnte. Bezahlt haben die Söldner bislang nur mit Fußtritten und Peitschenhieben.

Bambusgruben

Einige hundert Schritt außerhalb des Ortskerns haben Marboian und seine Söldner Bambusgruben angelegt. Dort kann man noch die schaurigen Überreste der Panschuren und Rebellen erkennen, durch welche die Söldner den schnellwachsenden Yalaiadbambus haben hindurchwachsen lassen.

Bewohner Panschuras

♣ *Dschubaraman „Dschubi“ al'Dscharafan* (55, 1,60 Schritt, grauer Vollbart, grüne Augen, trägt einen Kaftan, der mit Praiossonnensymbolen und Peraineähren bestickt ist, kann selbst der schlimmsten Situation noch etwas Positives abgewinnen, Willenskraft 9 (12/13/13), SK 1) ist mit seinem Alter zwar noch kein Greis, aber dennoch der Dorfälteste und damit der Verwalter des Dorfes. Er versucht, sich mit Marboian gut zu stellen, versucht aber gleichzeitig, die Rebellen zu kontaktieren.

♣ **Qamara** (27, 1,56 Schritt, sehr kurze schwarze Haare, grüne Augen; Klettern 14 (14/14/14), Willenskraft 9 (14/13/12), SK 2) wurde mit dem Tod der abgestürzten letzten Brunnenmeisterin zur neuen Brunnenmeisterin Panschuras. Sie übt ihr Amt mit Stolz aus, allerdings sieht sie den Frieden im Dorf durch die *Blutigen Schlitzer* gefährdet und hat bereits Briefe geschrieben, die sie ihrem Kontaktmann bei den Kobragradisten übergeben hat.

♣ **Eleanischa Nascharasunni** (37, 1,60 Schritt, braune Haare, grün-graue Augen; Lebensmittelbearbeitung 14 (14/14/14), Willenskraft 5 (14/14/14), SK 2) gehört die Taverne des Dorfes. Sie ist eine begnadete Piddazubereiberin und hatte, bis vor kurzem, Kontakt zu einem Weinhändler aus Elburum, der ihr Aranichen Schlauchwein liefern konnte. Sie wird häufig das Opfer von Bridas Grausamkeiten. Ihr Rücken ist mit Peitschenhieben übersät, sie hat fast immer ein blaues Auge und sie schreckt jedes Mal zusammen, wenn ihr angedroht

wird, dass ihr eine Hand abgeschlagen wird oder man Bambus durch sie hindurchwachsen lassen will.

♣ **Arkossamar** (10, 1,10 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, zu allen Menschen freundlich, versucht Grausamkeiten schnell zu vergessen und verdrängt sie; Willenskraft 3 (10/10/10), SK 0) ist Eleanischas Sohn. Von den Söldnern wird er nicht misshandelt, aber sie verwenden ihn als Laufburschen, vor allem um neue Getränke heranzuschaffen.

Für die Werte der Bewohner Panschuras kannst du auf die Spielwerte eines erfahrenen Bürgers zurückgreifen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

Das Söldnerbanner *Die Blutigen Schlitzer*

Die insgesamt 28 Söldner sind größtenteils Mittelreicher, die sich in die Dienste verschiedener Heptarchen gestellt haben. Ihre Moral wurde durch Hab- und Goldgier ersetzt, Mitleid gilt bei ihnen als Schwäche.

Marboian Darpater

MU 16 KL 13 IN 14 CH 13

FF 13 GE 15 KO 13 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 8 SK 3 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 18 PA 10 TP 1W6+1 RW kurz

Mendlicumer Stechhammer: AT 18 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Zorganer Dolch: AT 18 PA 10 TP 1W6+2 RW kurz

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

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Finte I+II (Waffenlos, Mendlicumer Stechhammer, Zorganer Dolch), Präziser Stich I+II (Zorganer Dolch), Schnellziehen, Sturmangriff (Mendlicumer Stechhammer), Vorstoß (Waffenlos, Mendlicumer

Stechhammer, Zorganer Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos, Mendlicumer Stechhammer)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 7, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 13, Verbergen 11, Willenskraft 11

Kampfverhalten: Marboian ist sich nicht zu schade dazu, selbst zu kämpfen. Er missachtet jedoch jede rondragefällige Regel. Ein zu Boden gestürzter Gegner wird ebenso unbarmherzig angegriffen wie Marboian den Vorteil eines Reittiers gegen einen Fußkämpfer einsetzt.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder 3 Stufen *Schmerz*

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Mendlicumer Stechhammer, Zorganer Dolch, Lederrüstung, Wildnispaket, 2W6 Dinare

Anmerkung: Marboian ist es gelungen – durch viel Geduld und sein misanthropisches Wesen – ein Shadifrit zu zähmen und dieses als Reittier zu benutzen.

Yalaiad-Söldner

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Aranischer Säbel: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Zorganer Dolch: AT 14 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Yalaiadscher Schnepfer (2H): FK 12 LZ 2 TP 1W6+3 RW 10/40/60

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

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Aranischer Säbel,

Zorganer Dolch), Präziser Schuss/Wurf I (Yalaiadscher Schnepfer), Präziser Stich I (Zorganer Dolch), Schnellziehen, Sturmangriff (Aranischer Säbel), Vorstoß (Waffenlos, Aranischer Säbel, Zorganer Dolch), Wuchtschlag I (Waffenlos, Aranischer Säbel)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft 7

Kampfverhalten: Die Yalaiad-Söldner gehen mit großer Brutalität vor und verwenden vor allem Wuchtschläge. Über ihren Anführer lassen sie sich gerne mit der SF Anführer kurzfristig zu Höchstleistungen anstacheln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder 2 Stufen *Schmerz*

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

Ausrüstung: Aranischer Säbel, Zorganer Dolch, Lederrüstung, Wildnispaket, 2W6 Schekel

♣ **Marboian Darparter** (36, 1,82 Schritt, schwarze Haare, zu einem Zopf gebunden, stahlgraue Augen, trägt gerne Handschuhe, beschwert sich ständig über Mücken, liebt seinen Shadifriit-Hengst Shasnabar: Kriegskunst 13 (15/13/15), Willenskraft 13 (15/15/15) SK 3) herrscht über Panschura und die *Blutigen Schlitzer*. Der Söldnerhauptmann hat einen Hang zu Grausamkeit und Körperstrafen, er plündert gerne und gilt als Menschenfeind der schlimmsten Sorte. Götter verachtet er, selbst Kor ist ihm mit seinem Ehrbegriff zu verweichlicht. Belhar bringt er Sympathie entgegen, auch wenn er keinen Pakt mit einem Dämon eingehen will.

♣ **Brida Schlangentöter** (39, 1,95 Schritt, blonde Haare, blaue Augen, freundliches Gesicht, aber von mehreren Kampfnarben gezeichnet, an der linken Hand nur vier Finger; Willenskraft 10 (15/13/13), SK 2) ist die brutalste Söldnerin aus Marboians Gefolge. Sie tötet aus Vergnügen und foltert, weil sie Menschen gerne leiden sieht. Ihrem Gott Swafnir hat sie schon längst abgeschworen und folgt nur noch ihren eigenen Gelüsten.

Shadifriit

MU 14 KL 11(t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 15 KO 20 KK 26

LeP 100 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK 2 ZK 4 GS 14

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

Horn: AT 18 TP 1W6+7 RW kurz

Tritt: AT 18 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Horn, Tritt), Lanzenangriff (Horn)*, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Ein Shadifriit versucht zunächst, seinen Gegner mit dem Horn aufzuspießen, anschließend tritt es oder versucht sich zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

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

*) **Hornangriff:** Das Shadifriit kann einen Hornangriff einsetzen, der wie ein Lanzenangriff ausgeführt wird.
Belkelelreiterin: Shadifriitim lassen sich nur von Belkelel-Paktiererinnen reiten.

Daimoniden-Regeln: Für Shadifriitim gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite rechts).



Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- ♣ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ♣ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ♣ Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ♣ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück. Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ♣ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen
- ♣ Daimonide sind gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Verwandlung immun.
- ♣ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimoniden angegeben.
- ♣ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ♣ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ♣ Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.



Marboian hat noch nicht gelernt, wie man das Shadifriit reitet.



Marboians Waffen sind mit Kelmon (siehe **Regelwerk** Seite 342) vergiftet.

Das Geheimnis des Tigertempels

Während der Dunklen Zeiten galt in den Tulamidenlanden Atvarya als wichtige Fruchtbarkeitsgottheit, deren Stellenwert am ehesten mit Peraine zu vergleichen war. Je nach Region, ja sogar je nach Ortschaft, wurde sie mal als Kröte, als Schlange oder – wie im Fall von Panschura – als Tiger dargestellt.

Die Priester der Atvarya sahen sich in den Dunklen Zeiten jedoch einigen Angriffen ausgesetzt, deren Ursache im Laufe der Jahrhunderte in Vergessenheit geriet. Die Priesterschaft musste den Tigertempel aufgeben und nur eine Handvoll Gläubige blieben übrig, die den Tempelzugang durch den Bau eines neuen Hauses verbargen – in der Hoffnung, dass die Priesterschaft bald zurückkommen

und den unterirdischen Tempel dann im Geheimen weiterführen würde. Die Priester kehrten aber nie zurück, und nach einem weiteren Krieg wurden die Baumeister des Hauses über dem Tempel getötet. Da sich niemand mehr an den Standort erinnerte, blieb das Geheimnis bis heute bestehen. Nur der Dorfälteste ahnt, wo der Zugang ist, da er viele alte Legenden darüber gehört hat, selbst aber nicht wagt, den Tigertempel zu suchen, da er sich vor einem Fluch des „Großen Tigers“ fürchtet.

Das Wasser des Tempels ist übrigens giftig und wirkt beim Trinken, sofern man nicht die Erneuerungszereemonie durchführt, wie das Gift Kelmon (siehe **Regelwerk** Seite 342).

Die Rückeroberung des Dorfes

Wie die Helden vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Sie können versuchen, das Dorf von den *Blutigen Schlitzern* zu befreien, oder heimlich in den Tigertempel eindringen und das Wasser abzapfen.

Falls sie gegen die Söldner vorgehen wollen, so ist es ratsam, sich mit mindestens einer der beiden Parteien, die gegen die Blutigen Schlitzer in den Krieg ziehen wollen, zu verbünden.

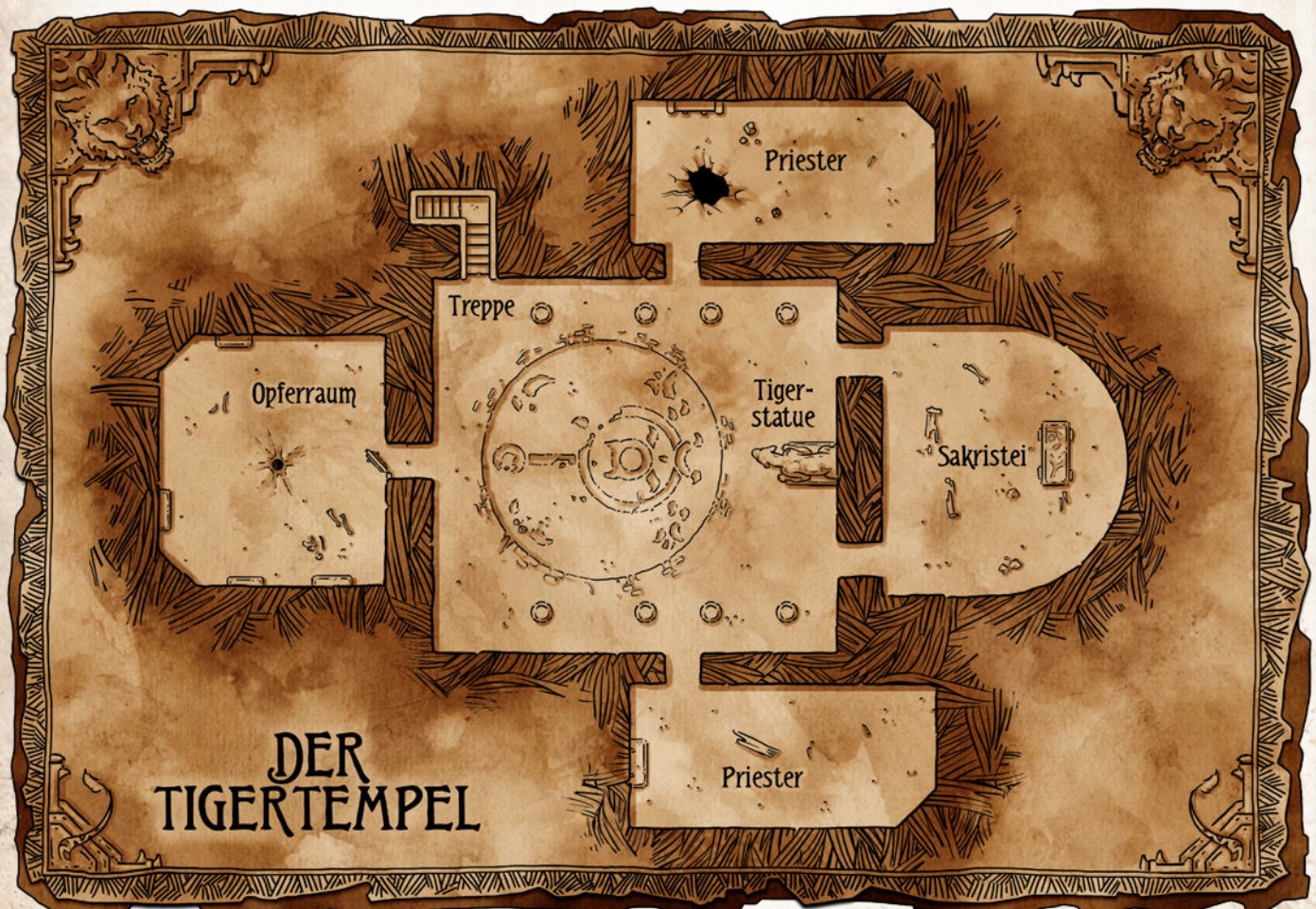
Im geheimen Tigertempel

Treppe: Der Zugang zum Tempel ist eine verborgene Treppe, die von einem Keller eines Hauses hinunter in den Tempel führt.

Tempelhalle: Der zentrale Raum des Tempels ist die Tempelhalle. Hier haben früher die Gläubigen gebetet und die Priesterinnen ihre Messe abgehalten. In der Halle befindet sich auch das Becken und die an der Wand verankerte Statue der Göttin.

Tigerstatue: Die Tigerstatue ist eine altertümliche Darstellung von Atvarya. Früher floss aus dem Maul deutlich mehr Wasser, heute sind es nur noch ein paar Tropfen pro Minute, aber das Wasser ist immer noch atvaryageweihet.

Opferraum: Der Opferraum weist selbst heute immer noch Verfärbungen auf, die vom Blut der Opfertiere stammen.



Priesterunterkunft: Früher lebten hier eine Handvoll Priesterinnen der Atvarya, heute sind die beiden Wohnkammern fast verlassen. In der nördlichen Unterkunft gibt es jedoch ein Loch im Boden, dass durch leichte Erdbeben und die Verschiebungen von Gestein entstanden ist.

Sakristei: Hier befanden sich viele Zeremonialgegenstände und Artefakte der Atvaryapriesterschaft, heute ist der Raum leer.



Noch immer besitzt der Ort eine Anziehungskraft für Tiger. Über ein Loch im Boden und einen Tunnel nach Draußen, ist ein Tiger in den alten Tempel gelangt. Er greift die Helden jedoch nicht an und ruht liegend und hechelnd neben der Tigerstatue. Sollte es zu einem Kampf gegen die Söldner kommen, greift der Tiger auf Seiten der Helden ein.



Falls du deine Helden das Leben schwer machen möchtest, kann einer der Räume von einem Königsskorpion bewohnt sein, der durch ein Loch im Boden des Tempels seinen Weg hierher gefunden hat (siehe RSH Seite 85).

Die Erben der Gräber in diesem Kapitel

Die Erben der Gräber kannst du in diesem Kapitel ebenfalls auftreten lassen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass sie gleichzeitig mit den Helden Nachforschungen anstellen und ebenfalls in Panschura eintreffen. Dort kannst du eine Handvoll von ihnen (1 Magier, und (Anzahl der Helden /2) Söldner) ebenfalls den Tigertempel erkunden

lassen. Entweder wurden sie bereist vom Tiger oder den Skorpionen getötet, oder treffen dort als unangenehme Überraschung auf die Helden.



Tiger

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 14

FF 11 GE 15 KO 14 KK 16

LeP 50 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK –2 ZK 0 GS 14

Biss: AT 15 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

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

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Aranische Tiger schleichen sich an ihre Beute an und überraschen sie aus dem Hinterhalt.

Wenn sie angegriffen werden, leisten sie erbittert Gegenwehr. Ihre Jungen verteidigen sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Tiger größere Beutetiere erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* sind, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (unter Blättern oder Ästen). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mittschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).

Tarnung: Durch die Farbe des Fells kann der Tiger sich in entsprechender Umgebung (Mangrovenwälder und -sümpfe) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um –2 erschwert.



SPHINGENSCHATZ

»Du willst wissen, was sich in der Alabasterpyramide von Ras'Lamasshu befindet? Das weiß niemand außer der Sphinx selbst. Ich habe noch nie von jemandem gehört, dem es gelungen ist, in die Pyramide einzudringen und wieder zurückzukehren. Es ist unmöglich, unbemerkt an der Garnison der Katzen vorbeizuschleichen, und noch unmöglicher, die Sphinx zu überleben. Wenn du es ausprobieren willst, nur zu. Aber dann sag mir wenigstens vorher, was auf deinem Boronrad stehen soll! Du wirst sterben, meine Freundin, wenn du so tollkühn bist, diesen Plan wirklich weiterzuverfolgen. Versuche es lieber mit dem Einbruch in ein Mondkontor der Mada Basari oder in einen Palast einer Emira. Da hast du bessere Chancen.«
—der Streuner und Grabräuber Zamid ibn Bakra, neuzeitlich

Im letzten Kapitel des Abenteuers müssen die Helden nach Ras'Lamasshu reisen, um dort der Sphinx das heilige Wasser und die Silberschale der Atvarya zu übergeben.

Abschnitt eins, **Der lange Weg nach Ras'Lamasshu**, behandelt die Hinreise zur Pyramide.

Der letzte Abschnitt, **Die Erneuerungszeremonie**, behandelt die Verjüngungszeremonie und die Auseinandersetzung mit den Erben der Gräber. Die Helden lernen die Sphinx von Ras'Lamasshu kennen und müssen Vorbereitungen für einen Angriff der Erben der Gräber treffen, während das mystische Wesen bei der Zeremonie den Körper wechselt.

Der lange Weg nach Ras'Lamasshu

Zufällige Ereignisse

Der Weg von Malqis nach Ras'Lamasshu führt vorbei an den Ortschaften Chalukand, Barbrück, Revennis und Baburin. Zu Fuß benötigen die Helden ganze 11 Tage für die Strecke, mit Pferden verkürzt sich die Reise auf 7 Tage. Du findest nachfolgend Tabellen, die du benutzen kannst, um Reisebegegnungen auszuwürfeln. Bei 1-4 kommt es zu einem Ereignis oder einer Begegnung, die du durch die Zufallstabelle genauer bestimmen kannst. Mehr zu den Wegstrecken siehe **RSH Seite 14**.

Reise durch das Radjarat Palmyramis

Palmyramis ist ein vergleichsweise großes Sultanat, dessen Bewohner sich auf viele kleine Sippenhöfe und Dörfer verteilen. Zwischen den einzelnen Ortschaften liegen fruchtbares Land, Hügel und Weinberge, aber auch Steppen und zerklüftete Gebiete, je näher man dem Raschtulswall kommt.





Falls du nicht über die Quellenbücher mit den ausgewürfelten Tieren verfügt, kannst du auch einfach Wesen aus der **RSH** verwenden.

Landweg

Art der Begegnung (1W6)

1W6 Art der Begegnung

- 1-3 Menschen
- 4-5 Tiere
- 6 Besondere Ereignisse

Menschen (1W20)

1W20 Menschen

- 1-2 Reisende Händler (1W6+1)
- 3 Reisende Handwerker (1W3)
- 4 Geweihte, vor allem Marbo, Rahja, Peraine, Tsa (1W20)
- 5-9 kleine Karawane (2W6+2)
- 10 große Karawane (3W6+6)
- 11-14 erfahrene Ferkinas (Anzahl der Helden +1) (siehe **RSH** Seite 191)
- 15-17 reisende Majunas (1W6+2)
- 18-19 Adhiraja-Kriegsfürst und Krieger (Anzahl der Helden +4) (Werte wie erfahrene Räuber, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 259)
- 20 Bauern (1W6+2)

Tiere (1W20)

1W20 Menschen

- 1-3 Aranischer Rennkuckuck ^{RSH095}
- 4 Ongalorind ^{ABE106}
- 5 Aranierkatze ^{RSH84}
- 6-7 Pardel ^{RSH86}
- 8-9 Khoramsbestie ^{ABEII104}
- 10 Speikobra ^{RSH88}

- 11 Vogelspinne ^{ABE117}

- 12-14 Schakal ^{RSH88}

- 15-17 Reh ^{ABE108}

- 18-19 Mungo ^{RSH161}

- 20 Elefant ^{ABEII048}

Besondere Ereignisse (1W20)

1W20 Besondere Ereignisse

- 1 Perainekloster (ein kleines Kloster mit etwa 30 Bewohnern, das Kloster ist einem der Heiligen der Kirche gewidmet)
- 2-7 Rahjakloster (das kleine Kloster umfasst etwa 10 Geweihte, die sich hier einem besonderen Aspekt des Glaubens hingeben, z.B. der Keltelei oder der Pferdezucht)
- 8 Rondratempel am Wegesrand (verlassen)
- 9-10 Marbidenkloster (gut gefüllt, viele Hilfesuchende aus dem Krieg)
- 11 Boronkloster (verlassen)
- 12-13 Unerwarteter Wetterumschwung (würfeln Sie mit 1W6: 1-5: Platzregen, 6: Schnee)
- 14 Zerstörter Sippenhof (durch Ferkinas oder Kriegsfürsten)
- 15-16 Die Helden entdecken einen verlorenen Gegenstand (würfeln Sie nochmal 1W6: 1-2: Geld (1W6 Silbertaler), 3: Ausrüstung, 4-5: Bolzen oder Pfeil, 6: Waffe)
- 17 Die Helden stolpern über eine Leiche (würfeln Sie nochmal 1W6: umgekommen durch 1: Mord, 2-3: Unfall, 4-6: Überfall)
- 18-19 Die Helden finden Nutzpflanzen am Wegesrand (würfeln Sie nochmal mit 1W6: 1-2 Hennahstrauch, 3: Tarnele, 4: Zithabar, 5: Schwarzer Wein, 6: Purpurmohn)
- 20 Die Helden übernachten an einem Ort, der von einem palmyrischen Hexenzirkel genutzt wird.

Die Erneuerungszeremonie

Ras'Lamasshu, die Stadt der Katzen

»Ras'Lamasshu ist ein heiliger Ort – für Katzen. Hast du noch nie von den Geheimnissen der Alabasterpyramide gehört? Nein? Und du hast auch noch nichts von der Sphinx gehört, die dort als Herrscherin von unserer Königin eingesetzt wurde? Na, dann wird es Zeit, dass du eine Reise nach Ras'Lamasshu unternimmst, um all dieser Wunder zu sehen.«

—Fariq al'Kabar, Haimamud aus Zorgan, 1029 BF

»Sei vorsichtig, wenn du in die verwunschene Stadt der Katzen reist. Wenn sie dich nicht mögen, landest du als kleines Fleischstück in der Futterschale der Sphinx.«

—Palmeya Jennysunni, selbsternannte Abenteurerin, spezialisiert auf Grabmäler, 1037 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Palmyramis, Emirat Djeristan, Beyrounat Muchabad

Einwohner: 400 sowie 5.000 Katzen

Herrschaft: die Sphinx von Ras'Lamasshu

Tempel: keine, Schrein der Rahkatza (unter den Schutthügeln der Stadt soll es ein halbes Dutzend zerstörter Schreine und Tempel urtulamidischer Götter geben)

Handel und Gewerbe: Edelsteine, Glücksstatuetten, Heilkräuter, Tee, Töpferwaren, Zwiebeln

Besonderheiten: Alabasterpyramide, die Sphinx, zerstörte Stadtanlagen, Tausende von Katzen

Stimmung in der Stadt: Ras'Lamasshu ist eine ungewöhnliche Stadt, und dies spürt jeder Fremde. Um die Alabasterpyramide gruppieren sich die letzten erhaltenen Gebäude, in denen immer noch etwa 400 Menschen leben. Die Bewohner sind zufrieden mit der Herrschaft der Sphinx, pflegen und füttern die Katzen, die als Beschützer der Ortschaft gelten, und halten zum Teil kuriose Bräuche aus der Vergangenheit aufrecht. Diener der Zwölfe, die etwas daran ändern wollen, werden müde belächelt und ignoriert.

Die Stadt im Spiel: Die Bewohner des Ortes empfangen Gäste sehr aufgeschlossen und freundlich und lassen sie gern bei sich übernachten. Wer hierher kommt, will entweder die Pyramide und die Sphinx oder die Armee der Katzen sehen, oder er erhofft, eine Rahkatza-Statuette zu ergattern, die Glück bringen soll. Ras'Lamasshu selbst wirkt wie das Überbleibsel einer längst vergessenen Vergangenheit, und überall kann man Spuren und Hinterlassenschaften der Völker entdecken, die einst die Gassen der Stadt und die verfallenen Paläste bewohnten.

Eine Beschreibung Ras'Lamasshus findest du in der RSH Seite 48.



Im Gespräch mit der Sphinx

Sobald die Helden Ras'Lamasshu erreicht haben, werden sie von unzähligen Katzen begleitet, die die Abenteurer miauend zur Sphinx eskortieren. Endlich am Ziel ihrer Reise, wird sich die Sphinx nun mit den Helden unterhalten und sich offenbaren. Sie wird, untypisch für eine Sphinx, nicht in Rätseln sprechen, sondern verständlich und umfassend.

Wenn die Helden die Artefakte in ihrem Besitz haben, wird die Sphinx unverzüglich danach mit der Erneuerungszeremonie beginnen. Besitzen die Helden nicht alle Gegenstände, bittet sie zunächst darum, diese den Erben zu entwenden. – Die Sphinx weiß bereits, dass die Erben spätestens morgen in der Stadt eintreffen werden.

Sie macht den Helden klar, dass es zu einem Kampf kommen wird und diese sie beschützen müssen, da sie während der Zeremonie hilflos ist. Sie kann aber nicht länger warten, da sich das Zeitfenster schließt, in der sie die Erneuerung durchführen kann.

Das Zeitkonto

Zähle die Tage, welche die Helden von Zorgan bis hierher gebraucht haben. Dies wird Einfluss auf ihre Gegner haben.

- bis 14 Tage: 0 Zeitpunkte (ZP)
- 15-18 Tage: 1 ZP
- 19-21 Tage: 2 ZP
- 22+ Tage: 3 ZP



Die letzte Schlacht

Die Erben der Gräber sind keine militärisch-strategisch denkenden Magier. Sie überlassen die Hauptorganisation ihren Söldnern.

Für den genauen Verlauf des Angriffs machen wir an dieser Stelle keine Vorgaben, aber wir listen dir die Truppen auf beiden Seiten auf und stellen dir eine Reihe von wichtigen Eckpunkten des Angriffs vor.

Das Ziel der Erben ist es, die Zeremonie zu unterbinden und die Erneuerungszeremonie selbst neu zu beginnen – nur dieses Mal ohne die Sphinx und mit einem Selbstversuch von Pershin.

Die Gewandung der Erben der Gräber

Für ihren Angriffsplan haben die Erben der Gräber und ihre angeworbenen Söldner alle die gleiche Gewandung angelegt: Kutten und goldene Totenmasken. Damit wollen die Söldner verhindern, dass die Helden sofort die Magier der Gruppe erkennen und ausschalten können.

Kampfbeteiligte

Auf der Seite des Feindes

- Pershin (siehe Seite 45)
- Liala (ihre Werte entsprechen denen eines Erben der Gräber, siehe Seite 44).
- Xarax, ein untoter Greif
- Für jeden Punkt auf dem Zeitkonto kommt ein weiterer Qabalya-Magier hinzu; maximal 3 Qabalyamagier (siehe Seite 44)
- (Anzahl der Helden) Erben der Gräber-Söldner (siehe Seite 44)
- Für jeden Punkt auf dem Zeitkonto kommt ein weiterer Erben der Gräber-Söldner hinzu; maximal Anzahl der Helden +3 (siehe Seite 44)
- Sollte Marboian überlebt haben, so ist die Qabalya mit ihm in Kontakt getreten und hat ihm Rache versprochen. Er ist dann zusammen mit (Anzahl der Helden/2) seiner Yalaiad-Söldner hier. (siehe Seite 35)
- ein Nemanar (siehe Seite 13)
- zwei Heshthotim (siehe **Regelwerk** Seite 356)

Auf der Seite der Helden

- die Sphinx (für die geschwächte Sphinx gelten die Kampfwerte einer gewöhnlichen Sphinx, siehe **RSH** Seite 90)
- einige Tausend Katzen, vor allem Aranierkatzen (siehe **RSH** Seite 84); die Katzen sind jedoch durch ein magisches Artefakt der Erben der Gräber zu Beginn des Kampfes ausgeschaltet.
- (QS x 2 aus einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen*) wehrhafte Ras'Lamasshurianer; Werte entsprechen denen einer erfahrenen Bürgerin (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

Die Sphinx und die Erneuerungszeremonie

Die Sphinx selbst wird das Wasser aus der Schale trinken müssen, um die Zeremonie abzuschließen. Während dieser Zeit beginnt die Übertragung ihrer Seele in ihren neuen Körper, sodass sie den Helden im Kampf gegen die Erben der Gräber zunächst nicht beistehen kann.

Du kannst sie aber auftauchen lassen, falls die Helden in Bedrängnis geraten oder falls du am Ende der Sphinx noch einen Auftritt geben willst, der ihre Fähigkeiten hervorheben und sie mit Magie oder ihren Flugkünsten eingreifen lassen.

Der Geist des Harans und der untote Greif

Durch einen NEKROPATHIA konnte Pershin mit einem alten Herrscher der Stadt sprechen und hat viele Informationen über die Sphinx und die hier lebenden Katzen sowie einige Greifen erhalten, die mumifiziert am Rande der Stadt begraben sind.

Die Erben der Gräber haben dieses Wissen genutzt, um den toten Greifen Xarax zu neuem untoten Leben zu verhelfen.

Vom Wesen der Untoten

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

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

Qabaloth gegen Katzen

Pershin ist sich schon vor der Ankunft in Ras'Lamasshu bewusst über die Gefahr, die von den Hunderten und Tausenden von Katzen ausgeht. Eine einzelne Katze mag kein gefährlicher Gegner sein, aber eine solche Streitmacht könnte seine Handvoll Kämpfer sehr schnell besiegen.

Aus diesem Grund hat er ein Artefakt erschaffen, eine Schatulle, aus der ein niederhöllischer Gestank strömt.

Xarax

Größe: 3 bis 4 Schritt; 1,50 bis 2,50 Schritt Schulterhöhe; 5,50 bis 6,50 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 400 bis 500 Stein

MU 18 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 16

FF 12 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 20

LeP 38 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 5/15 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 15 TP 2W6+6 RW kurz

Pranke: AT 17 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 5/0

Aktionen: 1 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 14, Verbergen 0, Willenskraft 14

Größenkategorie: groß

Typus: Untoter, nicht humanoid

Kampfverhalten: gehorcht Pershin

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Das mit der Magie der Aphasmayra ausgestattete Artefakt lässt alle Katzen in einem Umkreis von 77 Schritt die Orientierung verlieren: Sie rollen sich auf dem Boden zusammen, fallen um, sind rollig, aber nicht im Geringsten zu Kampfhandlungen in der Lage. Durch dieses Artefakt können die Qabaloth sich ihren Weg bis zur Spitze der Pyramide bahnen, ohne angegriffen zu werden.

Die entscheidende Wende

Die Garde der Sphinx wird das „Katzenzünglein“ an der Waage sein. Obwohl eine einzelne Katze keinen nennenswerten Gegner für einen Söldner darstellt, ist die Masse von mehreren tausend Katzen wie ein Sturm, der über die Handvoll Menschen hinwegfegen wird. Sobald die Helden das Artefakt der Qabaloth deaktivieren können, sammeln sich die Katzen, greifen die Erben der Gräber an und die Schlacht ist schnell entschieden. Nur fliegende Gegner, Dämonen und Magier fallen eventuell den Katzen nicht zum Opfer und müssen von den Helden noch gestellt werden.

Die Artefakte im Besitz der Erben der Gräber

Sollten die Erben der Gräber die Gegenstände für die Erneuerungszeremonie erbeutet haben, so haben sie sie nach Ras'Lamasshu mitgebracht, da Pershin annimmt, dass sie hier und jetzt gebraucht werden, um die Verjüngung zu vollziehen. Laila (oder, falls sie tot ist, einer der anderen Erben der Gräber) führt dabei die Schale mit sich. Pershin hingegen hat das heilige Wasser in eine Phiole gefüllt, die er am Gürtel trägt.

Eine Schlacht ausspielen, aber wie?

Ausgewählte Schlachtmomente

Die Helden müssen keinesfalls jeden Gegner ausschalten und keine der beiden Seiten muss bis zum letzten Mann oder zur letzten Frau kämpfen.

Die Helden sollten in der Schlacht um die Pyramide die entscheidenden Stellen erleben und sich den mächtigsten Gegnern und Anführern stellen: Pershin und Liala sind die Hauptgegner der Helden, ebenso Marbioan, falls er anwesend ist, sowie die äußerst gefährlichen Dämonen und der untote Greif Xarax.

- Das erklärte Ziel der beiden Heshthotim ist es in die Pyramide einzudringen. Mit dem Zauber Dunkelheit werden sie versuchen, Helden, die sie daran hindern wollen, die Orientierung zu nehmen
- Der Nemanar wird versuchen, den Helden zu meucheln, der für die Vernichtung des Nemanar um

Roten Kamel verantwortlich ist (siehe Seite 12). Dabei wird er sich zunächst in den Gassen der Stadt verbergen und aus der Distanz auf diesen Helden schießen.

- Marbioan wird vor allem Heldinnen, die ihm eine empfindliche Niederlage beigebracht haben, in Bedrängnis bringen. Lebt sein Shadifriit noch, so hat er sich auf den Daimoniden gesetzt und lässt sich von seinen Söldnern abschirmen.
- Einer der finalen Momente der Schlacht könnte ein Luftkampf zwischen Pershin und dem toten Greif Xarax auf der einen und der Sphinx und einem Helden auf der anderen Seite sein. Beschreibe, wie der Kampf sich durch die Schluchten der Gassen Ras'La-masshus und durch verfallene Paläste zieht, bis Sphinx und Held (hoffentlich) obsiegen.

Erbe der Gräber-Magier

MU 14 KL 15 IN 13 CH 13

FF 13 GE 12 KO 11 KK 12

LeP 28 AsP 42 KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 10 PA 4 TP 1W6+2 RW kurz

Magierstab, kurz: AT 14 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Zauberer / Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Qabalyamagier), Stabzauber: Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Flammenschwert, Seil des Adepten

Talente: Einschüchtern 6, Götter & Kulte 12, Klettern 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Magiekunde 13, Sagen & Legenden 13, Selbstbeherrschung 11,

Sinnesschärfe 10, Sternkunde 12, Verbergen 12, Willenskraft 12

Zauber: Totenmaske; Analys Arkanstruktur 11, Blick in die Vergangenheit 7, Blitz dich find 8, Corpofesso 6, Dunkelheit 8, Körperlose Reise 8, Nekropathia 9, Odem Arcanum 10, Silentium 12, Skelettarius 11, Xenographus 10

Kampfverhalten: Qabalyamagier sind keine geborenen Kämpfer, sondern Forscher und Gelehrte. Sie behelfen sich gegen Feinde mit einem BLITZ oder einem CORPOFESSO, setzen ansonsten aber vor allem auf Untote und Dämonen, die sie zu Hilfe gerufen haben, oder verbergen sich hinter Söldnern, die dafür angeworben wurden, sie zu schützen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder 2 Stufen Schmerz

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Schwerer Dolch, Stab, 1W6 Dinare, Zaubertrank QS 4

Erbe der Gräber-Söldner

MU 14 KL 12 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 2 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6 RW kurz

Langschwert: AT 15 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

Zorganer Dolch: AT 14 PA 6 TP 1W6+2 RW kurz

Yalaiadscher Schnepfer (2H): FK 12 LZ 2 TP 1W6+3 RW 10/40/60

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

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Langschwert, Zorganer Dolch), Präziser Schuss/Wurf I (Yalaiadscher Schnepfer), Präziser Stich I (Zorganer Dolch), Sturmangriff (Waffenlos, Langschwert, Zorganer Dolch),

Vorstoß (Langschwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Verbergen 9, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Die Erben der Gräber-Söldner gehen taktisch vor. Ihre Fernkämpfer bleiben auf Abstand und beschießen aus der Entfernung ihre Gegner. Die Nahkämpfer decken die Erben der Gräber-Magier, sodass diese im Kampfgetümmel nicht sofort auffallen. Im Nahkampf selbst wenden die Söldner vor allem Finen und Wuchtschläge an, probieren aber gelegentlich auch einen Vorstoß oder einen Sturmangriff aus.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP oder 3 Stufen Schmerz

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

Ausrüstung: schwarze Kutte, goldene Totenmaske, Langschwert, Zorganer Dolch, Yalaiadscher Schnepfer (jeder zweite Söldner), 2W6 Schekel

Schätze im Spingenhort

Neben Artefakten, welche die Sphinx keinem Sterblichen anvertrauen würde und die in einer speziell gesicherten Kammer der Pyramide liegen, gibt es weitere Artefakte, die sie den Helden als Belohnung anbieten wird. Jede Abenteurerin darf sich ein Artefakt aussuchen. Damit du als Spielleiter eine Vorstellung hast, welche Belohnungen es geben könnte, haben wir dir einige Beispiele aufgeführt. Du kannst aber für jeden Helden eine individuelle Belohnung auswählen.

Die Sphinx wird den Helden die Vor- und Nachteile der Gegenstände erklären, sodass sie nicht durch Ausprobieren erfahren müssen, was es damit auf sich hat.

- ☛ ein Amulett aus Mäusefell; Reibt man an dem Amulett, nähern sich in einem Umkreis von 7 Meilen maximal 1W20 Katzen und verfolgen und verteidigen den Besitzer für 7 Stunden, während sie häufig miauen.
- ☛ eine verfluchte Schwere Armbrust, die bei jedem Schuss einen bestätigten Patzer verursacht
- ☛ ein herausragend geschmiedeter Khunchomer (+2 TP), der einst einer Satrapa gehörte und offenbar keinen Rost ansetzt; In ihm wirkt keine Magie, aber die Sphinx berichtet, dass die karmale Macht des Gottes in ihm fließt, den die meisten Menschen Ingerimm nennen.
- ☛ eine marbide Totenmaske, die aufgesetzt dazu führt, dass ihre Trägerin nicht mehr von Untoten (um genau zu sein: Untote (Hirnlose)) angegriffen wird.
- ☛ eine aufziehbare, aus Mondsilber bestehende mechanische Maus; Sie ist schnell (GS 17) und zieht alle Katzen in der Nähe von bis zu 77 Schritt an, die hinter ihr (erfolglos) herjagen.
- ☛ eine Paralysis-Brosche (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 198)
- ☛ ein Kraftgürtel (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 198)
- ☛ ein Teleport-Ring (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 199)

1 Pershin ibn Purimidim, Erbe der Gräber und Kophta

Kurzcharakteristik: 38 Jahre, meisterlicher Qabalya-Magier und Geschichtskundler, braune Haare, Vollbart, trägt einen kurzen Magierstab, Burnus und Fez

Funktion: Pershin ist ein arroganter und selbstverliebter Mann, der sich zu Höherem geboren fühlt. Irgendwann will er aufgrund seines Wissens und seiner angeeigneten Macht zum Großkophta der Erben der Gräber aufsteigen. In diesem Abenteuer glaubt er, eine Gelegenheit für seine eigene Unsterblichkeit entdeckt zu haben, und setzt alle Hebel in Bewegung, um die Helden auszustechen und hinter das Geheimnis der Sphinx und der *Mondsilbernen Mysterien* zu gelangen. Damit ist er für die Helden der Hauptantagonist, der sie bis zum Finale auf Trab hält.

Hintergrund: Pershins Leben hätte absolut gewöhnlich verlaufen können. Der Sohn eines Buchdruckers und

einer Schreiberin aus Zorgan wuchs in guten Verhältnissen auf und wäre aufgrund seines magischen Erbes vermutlich in der Schule des Seienden Schein ausgebildet worden, wenn ihn nicht vorher ein Kophta der Erben der Gräber überredet hätte, dass seine Zukunft bei der Qabalya liegt.

Darstellung: Rede langsam und mit Bedacht. Pershin lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Sein Hass gegen die Helden ist nichts Persönliches, er sieht sie einfach nur als Konkurrenten und kann ihnen durchaus Respekt zollen. Allerdings hält er sich dennoch für überlegen, wird aufgrund seines arroganten Verhaltens Fehler machen und seine Gegenspieler unterschätzen.

Schicksal: Pershin wird im offiziellen Aventurien keine Rolle mehr spielen und im Finale voraussichtlich den Tod finden – und nicht die Unsterblichkeit.

Wichtige Werte: siehe Wertekasten

»Ich bedaure Gewaltanwendung. Gewalt ist etwas, das wir kulturell Höhergestellten aus unserem Ferkinaerbe immer noch in uns tragen. Als Mann der Gelehrsamkeit kann ich solche barbarischen Züge nur als verdammungswürdig bezeichnen. Allerdings bin ich bereit, mich für den Erkenntnisgewinn auf diese niederen Triebe einzulassen. Tötet sie.«

Der Lohn der Mühen

Sobald die Helden die Gefahr für die Sphinx gebannt haben und sie in ihren neuen Körper gewechselt ist, können sich die Abenteurer ihre verdiente Belohnung abholen.

An materiellen Schätzen erwarten die Abenteurer sowohl Tarefs Belohnung als auch ein ausgewähltes Artefakt aus der Schatzkammer der Sphinx. Das Fabelwesen betrachtet die Helden von nun an als Freunde. Dauerhaft kostenlose Unterbringung im *Roten Kamel* ist den Glücksrittern ebenfalls gewiss.

Weiterhin hat sich jeder Abenteurer für das bestandene Abenteuer **25 Abenteuerpunkte** verdient.





Die Erben der Gräber

»Nicht immer gelangen die Seelen der Toten über das Nirgendmeer in die Hallen Borons. Manchmal verweilen sie, getrieben von einem letzten Wunsch oder einem unerfüllten Ziel, weiterhin in unserer Welt. Unschätzbar ist das, was wir von ihnen lernen können. Uns das Wissen unserer Ahnen anzueignen, ist unsere Pflicht. Viele alte Riten, die Mumifizierung und der Erhalt der Seele, wie sie bereits die alten Echsen betrieben, bergen Geheimnisse der Unsterblichkeit. So ist es ebenfalls unsere Aufgabe, diese Geheimnisse zu lüften und für alle Zeiten zu bewahren. Und wir haben die Langlebigen, die Elfen und Drachen, die scheinbar dem Tod getrotzt haben. Unser Weg soll es sein, all jene Mysterien begreifbar und nutzbar zu machen.«

—Murak al'Katarach, Gründer der Qabalya, 903 BF

Die Erben der Gräber sind eine Qabalya, die sich ganz dem Studium und der Erforschung der Labyrinth und Katakomben der Vergangenheit verschrieben hat, um dadurch Wissen und Macht zu erlangen.

Von ihren Mitgliedern erwarten sie Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten und Streben, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden. Eine ihrer wichtigsten Aktivitäten neben dem Hüten ihrer Schriftensammlung und dem Bewachen von potenziellen Fundorten ist daher das Erkunden der Ruinen selbst.

Vorgeblich zum Schutz vor den untoten Bewohnern uralter Gräfte und Katakomben sowie zur Rückgewinnung von verschollenem Wissen, studiert die Qabalya die Nekromantie, auch wenn die unteren Ränge nur gelegentlich damit in Berührung kommen; und diese Beschäftigung erklärt auch, warum die Qabalya auf strengste Geheimhaltung besteht.

Gebräuchlicher Name: Die Erben der Gräber

Wappen/Symbol: stilisierter Totenkopf, über dem eine Flamme schwebt (wobei das Symbol nur selten benutzt wird)

Wahlspruch: »In der Vergangenheit liegt das Wissen unserer Zukunft.«

Herkunft: Aranien, recht junge Qabalya, welche aus einer älteren hervorging und vor etwa 100 Jahren gegründet wurde

Persönlichkeiten: Rafan ibn Hamach (Großkophta, alt und körperlich gebrechlich), Nischut al'Korum (Kophta, Meister der Mysterien, machtgerig), Tamura Mirhabosunya (Erkennende, lasziv-morbide Schönheit, Alchimistin und Wahrsagerin in Zorgan), Pershin ibn Purimidim (Kophta, Sucher des Unsuchbaren, arrogant und besessen vom ewigen Leben)

Personen der Historie: Murak al'Katarach (gest. 913 BF, Brabaker Nekromant und Gründer der Erben der Gräber)

Zitat: »Wir können vieles von unseren Ahnen lernen. Sie wissen stets einen Rat. Und ihr Wissen sollten wir uns aneignen.«

—Tamura Mirhabosunya

Bedeutende Niederlassungen: Zorgan (Aranien), Baburin (Aranien), Fasar (Mhanadistan)

Besonderheiten: Die Qabalya ist wegen der Ausgrabungen nicht nur durch viele Schätze sehr reich geworden, sie kann auch auf eine größere Zahl von magischen Artefakten zurückgreifen.

Größe: etwa 40 Mitglieder, sowie deren uneingeweihte Diener und Söldner

Geschichte

Die Geschichte der Qabalya beginnt um das Jahr 900 BF. Damals begann sich der junge Abgänger der Dunklen Halle der Geister Murak al'Katarach für die alten Mysterien der Magiermogule und ihre Kunst der Mumifizierung zu interessieren. In seiner alten Heimat Aranien geriet er durch seine Forschungen in die Hände einer Gruppe von Magiern, einer Qabalya, die sich zur Aufgabe gemacht hatte, die Gräber der Mogule zu beschützen. Zwei Jahre lang war er Gefangener der Gruppe, es gelang ihm jedoch durch sein großes Charisma, einige unzufriedene Mitglieder der Qabalya von seinen Absichten zu überzeugen, und so kam es zu einem Putsch innerhalb des Kultes, an dessen Ende nur einige wenige Mitglieder übrig blieben. Murak und die übrigen beschlossen, nun das Wissen der alten Gruppe zu benutzen, um hinter das Geheimnis der Unsterblichkeit zu gelangen. Die Organisation nannte sich fortan die Erben der Gräber und begann sich neu zu ordnen.

Im Laufe der nächsten Jahre gelang es, weitere Magier für die Qabalya zu gewinnen, doch verriet man nur den wenigsten die genauen Absichten, sondern nutzte weiterhin den Deckmantel des Schutzes und der Erforschung von Gräbern.

913 BF wurde Murak während einer Ausgrabung, an der er persönlich teilnahm, von einer Gruppe von Söldnern unter der Führung eines Borongeweihten aus Rashdul, welcher ihm auf

die Schliche gekommen war, getötet. Die Qabalya war jedoch in sich so gefestigt, dass es den übrigen Mitgliedern gelang, Muraks Tod zu verkraften und ganz in seinem Sinne weiterzuarbeiten, einen neuen Anführer zu bestimmen und in den Untergrund abzutauchen, sodass niemand mehr etwas von ihnen hörte.

Heutzutage geht die Qabalya den gleichen Zielen nach wie vor über 100 Jahren. Man durchforscht staubige Bibliotheken nach den Geheimnissen des Lebens, lässt

geheimnisvolle Anlagen ausgraben, erkundet uralte Tempel aus ur-tulamischer Zeit oder versucht, die Kenntnisse der Mumifizierung und Nekromantie zu erweitern. Nur die Mitglieder des Inneren Kreises, des sogenannten Hohen Rats, sind in die tatsächlichen Absichten der Qabalya eingeweiht. Die niederen Mitglieder wissen kaum etwas über die Forschungen der Nekromantie, sondern sehen sich eher als Forscher und Geschichtskundler.

Feinde und Verbündete

Andere Qabalyim werden von den Erben der Gräber teilweise als Feinde und Konkurrenten betrachtet. Die Töchter Niobaras oder auch die Ilaristen gelten als Störenfriede, da ihre Interessen sich manchmal mit denen der Erben überschneiden. Die Nachtwinde, eine Qabalya, die andere Zauberer verfolgt und vernichten will, werden als Feinde betrachtet und bekämpft, sofern man auf sie trifft. Ein weiterer großer Gegner ist unter den Zwölfgöttlichen Kirchen zu finden. Durch ihre Entweihung von Gräbern, das Stören der Totenruhe und ihre nekromantischen Experimente stellt die Kirche des Boron einen Feind der Qabalya da, der direkt gegen sie vorgeht. Durch ihre Verschwiegenheit ist es bislang der Kirche aber nicht aufgefallen, dass eine größere Organisation hinter den gelegentlichen Einbrüchen in alte Grabkammern steckt.

Allerdings haben die Erben der Gräber auch manche Verbündete. So sind verschiedene Machthaber (tulamidische Potentaten, Erhabene Fasars, Beyroune Araniens) ihre Unterstützer, da sie entweder ein Interesse an der Vergangenheit oder an der Unsterblichkeit haben. Unter dem Deckmantel der Verschwiegenheit arbeitet die Qabalya auch oft mit der ODL oder der Hesindekirche zusammen und nutzt deren Erkenntnisse.

Erscheinungsbild und Symbole



Wie es sich für eine Qabalya gehört, kann man nicht von der Kleidung eines Mitglieds auf die Organisation schließen. Bei ihren Zeremonien verwenden sie meist dunkle und schwarze Gewänder, ähnlich denen der Borongeweihtenschaft. Oftmals benutzen sie auch Masken, die den Totenmasken aus alten Gräbern ähneln. Als Symbol haben sich die Gründer einen stilisierten Totenkopf erwählt, über dem eine Flamme schwebt (welche für

Erkenntnis stehen soll). Das Zeichen wird verwendet, wenn sich die Mitglieder gegenseitig Briefe schreiben, und wird sorgfältig in Ornamenten auf dem Brief verborgen.

Struktur

Die Erben der Gräber haben eine sehr gut ausgebildete Hierarchie entwickelt. An oberster Stelle steht der *Großkophta*, dessen Anrede zu Ehren des Gründers auch

einfach nur Al'Katarach ist. Er ist das Oberhaupt, dessen Entscheidungen sich alle anderen beugen müssen. Zum *Großkophta* wird man auf Lebenszeit durch den Hohen Rat gewählt. Die Mitglieder des Hohen Rats, deren Zahl schwankend ist, werden vom *Großkophta* ernannt und werden *Kophtanim* genannt. Meist sind es zwischen vier und sieben Mitglieder. Sie dienen als Berater des *Großkophta* und gelten den übrigen Mitgliedern als die Oberen des Ordens. Sie sind es auch, die in die geheimsten Forschungen eingeweiht sind, und fast immer auch Spezialisten der Nekromantie. Ihre Titel sind sehr prahlerisch, etwa Erzarchivbewahrer, Meister der Mysterien oder Wächter der Erkenntnis.

Die übrigen Mitglieder sind streng in drei Stufen der Erkenntnis eingeteilt. Die niedrigste Stufe ist die der *Unwissenden*. Dies sind neue Mitglieder, denen man kaum eines der wichtigeren Geheimnisse anvertraut hat. Die *Ahnenden* gehen einen Schritt weiter. Sobald der Rat glaubt, dass ein Unwissender vertrauenswürdig genug ist, wird er zu einem Ahnenden berufen. Somit ist er nun ein vollwertiges Mitglied, trägt bereits größere Verantwortung und hat Zugang zu den meisten Bibliotheken der Gruppe. Erst nach ein paar Jahren kann man zu der Stufe der *Erkennenden* aufsteigen. Diese Handlanger des Rates führen dessen Befehle aus, sind für Ausgrabungen verantwortlich und leiten die übrigen Mitglieder an. Sie sind zudem auch die Ausbilder der übrigen Mitglieder. Mitglied wird man dadurch, dass der Hohe Rat einen geeigneten Kandidaten auswählt und zu einer der Zeremonien mitnimmt. Das Alter und das Geschlecht des Kandidaten spielt keine Rolle, nur magisch begabt muss er sein.

Was denkt/denken ... über die Erben der Gräber

... die Töchter Niobaras: „Sie versuchen, die Vergangenheit zu begreifen, wir die Zukunft. Solange sie uns nichts tun, tun wir ihnen auch nichts.“

... die Nachtwinde: „Sie müssen ausgemerzt werden. Ihre Forschungen versuchen, übelste Magie heraufzubeschwören!“

... Geweihte des Boron (welche Gerüchte über die Qabalya gehört hat): „Wenn sie nur Wissen archivieren würden, wären sie Freunde. Doch sie stören die borongewollte Totenruhe! Und sie sollen Nekromanten sein. Das macht sie zu Frevlern, nicht viel besser als Paktierer. Sie sollen lebendig eingemauert werden, und Boron möge ihre Seelen im Nirgendmeer ertränken.“

... das gemeine Volk: „Wer?“

Was denkt die Erben der Gräber über ...

... andere Qabalyim: „Es kommt ganz auf deren Ziele an, einige sind Freunde, andere Feinde, die meisten interessieren uns nicht.“

... die Kirche des Boron: „Sie verstehen uns nicht. Mögen sie auch an ihren Gott und Ruhe nach dem Tod glauben. Wir wollen leben und die Geheimnisse der Unsterblichkeit finden. Wenn sie uns davon abhalten wollen, werden wir sie wohl oder übel bekämpfen müssen!“

... die Kirche der Hesinde: „Sie verstehen wenigstens unseren Forscherdrang. Leider erachten sie unsere Forschung häufig als das Rühren an verbotenen Wissen.“
... die Kirche der Tsa: „Schade, dass sie nur wenige Aufzeichnungen über die Wiedergeburt besitzen ...“

Die Erben der Gräber im Spiel

Die Erben der Gräber bieten sich als vorzügliche Auftraggeber oder Rivalen an, wenn es um die Erforschung eines uralten Gräberkomplexes geht. In dieser Hinsicht sind sie durchaus auch als Qabalya geeignet, die Helden aufnimmt. Dennoch hat auch diese Gemeinschaft ein düsteres Geheimnis. Unter den geheimen Oberen herrscht die Überzeugung, dass man durch die richtigen Techniken der Mumifizierung und Nekromantie sein eigenes derisches Dasein unendlich verlängern und Golgari ein Schnippen schlagen kann. Für sie ist die Vervollkommenheit der Nekromantie das eigentliche Ziel, und die Suche nach alten Gräbern nur ein Mittel auf dem Weg dorthin.

Die Erben der Gräber als Feinde der Helden

Am ehesten werden die Erben als Gegner auftauchen, wenn es darum geht, ein Grab zu erforschen und man in Konkurrenz mit der Qabalya gerät. Dann werden die Erben der Gräber aber auch nicht vor gewaltsamen Mitteln zurückschrecken, falls sie die Anlage oder deren Geheimnisse als wichtig erachten. Außerdem können die Helden natürlich auch auf der Suche nach einem Nekromanten sein, der sich als Mitglied des Rates herausstellt, und so in Konflikt mit allen anderen Erben der Gräber geraten.

Die Erben der Gräber als Verbündete der Helden

Andererseits sind die Erben auch immer wieder an Helden interessiert, die gemeinsam mit ihnen alte Gräfte erkunden, und sind somit als Auftraggeber sehr dienlich. Die untersten Ränge wissen auch nichts von den Absichten der Oberen, so dass diese Unternehmen wie ganz normale Erforschungen für einen Magier oder sonstigen Forscher aussehen mögen. Einige Mitglieder (wie Tamura) sind auch gute Alchimisten oder Wahrsager, sodass auch hier die Helden mit ihnen in Kontakt kommen und eher ein freundschaftliches Verhältnis aufbauen können.

Ein Held als Mitglied der Erben der Gräber

Die Qabalya eignet sich auch als eine Organisation für Helden. Die eigentlichen Absichten werden dem Magier

zunächst verborgen bleiben, und außer, dass man sich geheimnistuerisch gibt, unterscheidet sich die Qabalya kaum von einem Magierorden. Forschungen an alten Ruinen und Gräbern mögen ein guter Anreiz sein, oder aber auch das Entdecken alter Geheimnisse und alten Wissens. Sobald der Abenteurer allerdings hinter die wahren Ziele der Qabalya kommt, könnte er möglicherweise in einen Konflikt mit seinem Gewissen geraten.

Die Qabalya und ihre Mitglieder

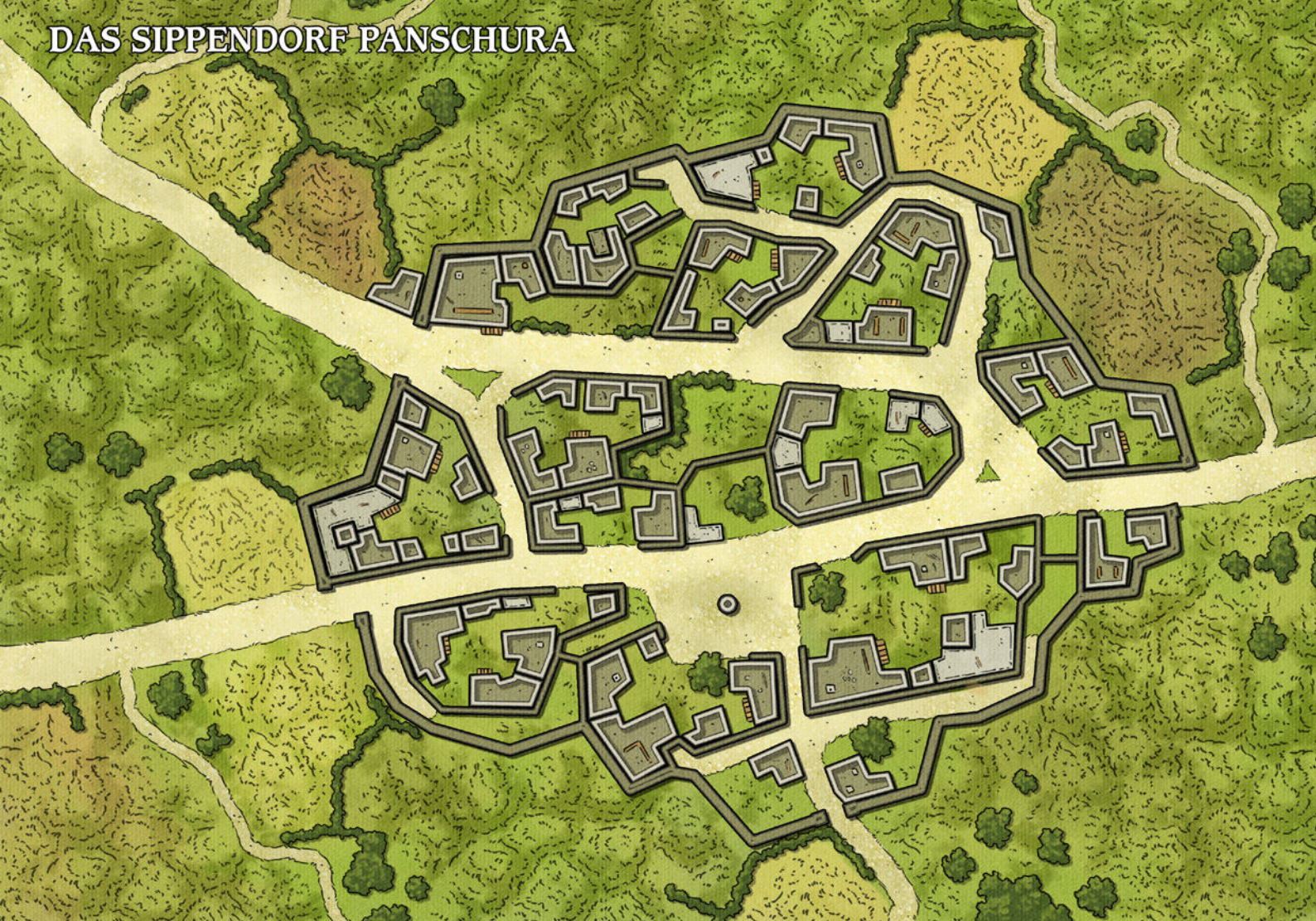
Die Qabalya besteht aus ungefähr 40 Mitgliedern, wovon meist zwischen 4 und 7 dem Hohen Rat angehören. Die meisten sind Ahnende und Unwissende, nur wenige gehören dem Stand der Erkennenden an. Im Folgenden sollen einige der wichtigeren Mitglieder vorgestellt werden:

- ☛ Rafan ibn Hamach ist der derzeitige Großkophta der Erben. Es ist alt und gebrechlich. Er sehnt sich nach einem neuen Körper und ist deshalb sehr bestrebt darauf, noch vor seinem Tod eine Möglichkeit zu finden, sein Leben zu verlängern oder zu erhalten.
- ☛ Nischut al'Korum ist das wichtigste Mitglied des Rates und trägt den Titel des Meisters der Mysterien. Er versucht am meisten von allen, Rafan zu beeinflussen. Ihm geht es weniger um die Erkenntnisse der Zauberei als um schnödes Gold. Er liebt den Reichtum und das Gefühl der Macht über andere Menschen.
- ☛ Tamura Mirhabosunya ist eine dunkelhäutige Schönheit. Ganz in schwarz gehüllt, betreibt sie in Zorgan ein alchimistisches Labor und ist auch als Wahrsagerin tätig. In Zukunft wird sie vermutlich eine große Konkurrentin von Nischut werden, den sie jetzt schon nicht ausstehen kann, und vielleicht einen Platz im Hohen Rat erhalten, da ihre Fähigkeiten außerordentlich sind.

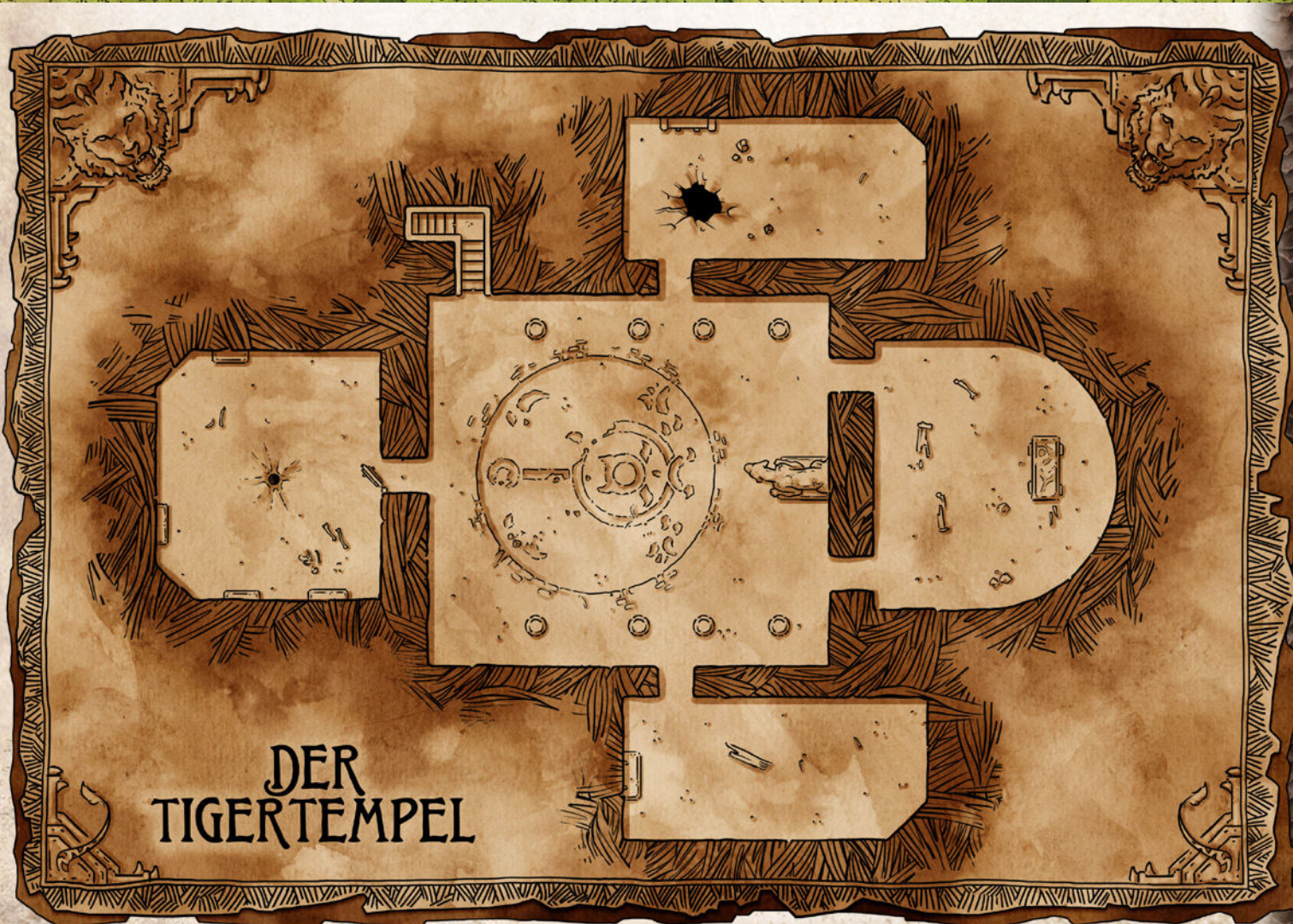
Der Plan des immerwährenden Lebens

Eines der Geheimnisse Rafans, von dem selbst der Hohe Rat nichts weiß, ist die Existenz eines alten, aus der Zeit der Echsen stammenden Steingolems. Dieser besitzt die Macht, als Körper für einen Geist zu dienen. Mit den richtigen Zauberformeln kann ein Zauberer sich somit für einige Stunden in den Golem transferieren. Rafan ist es gelungen, diese alten Formeln zu entdecken, und sieht in dem Golem die größte Chance, zu überleben, allerdings ist es ihm bis heute nicht vergönnt, den Zustand dauerhaft herzustellen. Er wird alle Mittel nutzen, um dieses Ziel zu erreichen. Helden mögen den Golem finden oder Zeuge von Rafans Ritual werden, und daraus kann sich ein Abenteuer ergeben.

DAS SIPPENDORF PANSCHURA



DER TIGERTEMPEL





Mondsilberne Mysterien

von Alex Spohr

Schon seit Jahrhunderten herrscht in Ras'Lamasshu eine altehrwürdige Sphinx und sorgt für das Wohlergehen der wenigen menschlichen Bewohner und der zahlreichen Katzen der Stadt. Auf ihrer Pyramide, in deren Inneren hundert mal hundert Geheimnisse verborgen sein sollen, blickt sie hinauf in den Sternenhimmel und empfängt rätselhafte Prophezeiungen und Visionen, deren mehrdeutige Auslegungen den Gelehrten Rätsel aufgeben.

Die letzte Weissagung der Sphinx handelt von ihrem eigenen Schicksals und den Mondsilbernen Mysterien. Um diesen auf den Grund zu gehen, benötigt sie tapfere Streiterinnen, die für sie Nachforschungen anstellen.

Doch die Helden sind nicht die einzigen, die hinter dem Geheimnis her sind. Aus dem Verborgenen streckt eine finstere Macht ihre Klauen aus, um den Glücksrittern zuvor zu kommen. Das Abenteuer wird die Helden von den Gassen Zorgan aus in die aranische Provinz und zu unentdeckten Orten führen, in denen sie mehr über die Vergangenheit des Landes in Erfahrung bringen können.

Wem können die Helden trauen? Wird sich die Prophezeiung der Sphinx in all ihrem Unheil erfüllen? Und was genau hat es mit den Mondsilbernen Mysterien auf sich?

Dies ist das Begleitabenteuer zur Regionalspielhilfe **Das Dornenreich**, welche euch das Spielsetting Aranien detailliert vorstellt.



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 unerschrockene Helden

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: eine hilfsbereite und phexgefällige Heldentruppe

Ort: Zorgan, Elburum, Malqis, Yalaiaid, Ras'Lamasshu

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaft

Kampf

Wissen

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie die Spielhilfe **Das Dornenreich**.

Für Details wie Stadtkarten, Beschreibungen von Orten und Informationen zu einzelnen Meisterpersonen wird auf die genannte Spielhilfe verwiesen, alle weiteren Informationen sind in diesem Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25356PDF