

Heldenwerk-Archiv III



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen, Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Regelredaktion

Alex Spohr

Autoren

Askin-Hayat Dogan, Anni Dürr, Julian Härtl, Nikolai Hoch, Christian Jeub, David Lukaßen, Philipp Neitzel, Bernd Ochs, Alex Spohr, Torben Stretz

Lektorat

Frauke Forster, Julian Härtl, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Sebastian Kreppel, Thorsten Most, Philipp Neitzel, Kristina Pflugmacher, Josch K. Zahradnik

Korrektur

Frauke Forster, Ole Gerlach, Jeanette Marsteller, Thorsten Most, Nils Schürmann, Nora Tretau, Claudia Waller, Jan-Philipp Wex, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe, Nathaniel Park

Satz, Layout und Gestaltung

Thomas Michalski, Nadine Schäkel

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Verena Biskup, Steffen Brand, Anja di Paolo, Christoph Grobelski, Florian Haeckh, Regina Kallasch, Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Christina Kraus, Jennifer S. Lange, Verena Lattazi, Nikolai Ostertag, Luisa Preißler, Matthias Rothenaicher, Janina Tobben, Petra Rudolf, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Annalena Weber, Michael Witmann,

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

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

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

Mit Dank an Christopher, Katja, Nicholas, Mevrgior,
Niklas Forreiter, Robert Germann, Mark Anton Gif-
fels, Niko Hoch, Benedikt Jeub, Jan Kampen, Jeanette
Marsteller, Johannes Mücke, Philipp Neitzel, Tina Ochs,
Kristina Peneva, Katja Reinwald, Patrick Ruhnke, Anja
Schwiefert, Rouven Stretz, Julia Wingender-Stretz, Ma-
rie Wittek, und alle Testspieler.

Mit besonderem Dank an Ulrich Kiesow, Hans-Joachim
Alpers und Werner Fuchs.

Inhaltsverzeichnis

Heldenwerke in Aventurien..... 5

Des Wandelbaren Schicksals..... 7

Der dunkle Mhanadi..... 22

Gekreuzte Klingen..... 40

Grimme Herzen..... 58

Rückkehr in den Wald ohne Wiederkehr..... 76

Tyrannenmord..... 92

Hoffnung in der Finsternis..... 108

- NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).
- Gerüchte: Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



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



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.

Qualität, Preise, Schlafplätze

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



HELDENWERKE IN AVENTURIEN



In die Dschungel Maraskans, in die Wildnis des Mhanadi-Deltas, zur gebeutelten Markgrafschaft Warunk und sogar in die Vergangenheit von DSA wird euch dieser Band führen. Unsere Heldenwerk-Reihe bietet euch alle zwei Monate ein aufregendes Abenteuer, in dem ihr an den unterschiedlichsten Schauplätzen Aventuriens vielfältige Heldentaten begehen könnt. Ob nur Bauer Alriks Katze gerettet werden muss, oder die Aktionen der Helden die Geschichte Aventuriens verändern, alles ist in diesem Format möglich, solange es auf 16 Seiten passt. Die größte Besonderheit eines Heldenwerk-Abenteuers ist seine Einstiegsfreundlichkeit. Große Kampagnen, Szenarienvorschläge und auch reguläre Abenteuer benötigen oft viel Vorbereitung durch die Spielleiterin, aber dafür hat nicht jeder die Zeit oder Muße. Um ohne viel Zeitaufwand in ein Abenteuer starten zu können, was auch für DSA5 Neulinge interessant sein dürfte, wurde die Heldenwerk-Reihe entwickelt. Die Anforderungen an Spielleiter und Spielerinnen sollen nicht hoch sein und alle Regeln, die nicht im **Regelwerk** oder im **Aventurischen Almanach** enthalten sind, werden abgedruckt, sodass keine weiteren Bücher zum Erleben der Abenteuer benötigt werden. Als Beiwerk beim Abo des Aventurischen Boten ersetzt es damit die Szenarien aus dem Boten in einer Weise, wie wir es eigentlich schon länger vermisst haben. Zusätzlich zum Einzelkauf und zum Abo präsentieren wir euch hier gesammelt die sechs Heldenwerk-Abenteuer, die nahtlos an die Heldenwerk-Archive I und II anschließen. Dazu gibt es auch, wie üblich, ein siebtes Werk, das exklusiv in diesem Sammelband erhältlich ist.

Durch ihre Unabhängigkeit von größeren Kampagnen und eine teils lockere Verbindung zum Metaplot, entsteht eine große Vielfalt bei den Abenteuern der Heldenwerk-Reihe, die mich als Redakteurin in der Bearbeitung immer wieder aufs Neue mitreißt. Das erste Abenteuer **Des Wandelbaren Schicksal** führt auf das für viele DSA Spieler exotische Maraskan und in seine tödlichen Dschungel. Darauf folgt die noch – zumindest räumlich – naheliegende Reise durch das Delta des Mhanadis in **Der dunkle Mhanadi**. Doch schon im dritten Abenteuer

dieses Bandes begeben wir uns ins Horasreich, wo die Entscheidungen der Helden die politischen Gegebenheiten und die Vorherrschaft der Rondrakirche ins Wanken bringen. Wer **Gekreuzte Klingen** zeitnah zu seiner Veröffentlichung gespielt hat, konnte durch eine Abstimmung die Ergebnisse ihrer Runde sogar in das offizielle Aventurien einfließen lassen. Doch das Abenteuer lohnt sich auch alleine stehend, um die Entwicklungen der Region nach dem **Unheil über Arivor** zu erleben. **Grimme Herzen** entführt uns wieder in eine ganz andere Gegend und zu ganz anderen politischen Eigenheiten. Die Markgrafschaft Warunk ist befreit von der dämonischen Herrschaft, aber noch lange nicht einladend oder sicher für reisende Helden. Daraufhin verlassen wir schließlich kurzzeitig die Welt von DSA5 und kehren, der Retro-Welle verschuldet, zu DSA1 zurück. In **Die Rückkehr in den Wald ohne Wiederkehr** erkunden wir die Waldwildnis der Streitenden Königreiche – wie sie früher einmal war. Mit **Tyrannenmord** kehren wir in die aktuelle Zeitlinie und die südlicheren Gefilde zurück und mischen uns – der Titel verrät es – in die Geschichte eines Herrschers des Kalifats ein.

Im Bonus-Abenteuer schlägt es uns dann wieder in eine ganz andere Region. In Yol-Ghurmak sieht man dieser Tage nicht viele Helden wandeln, doch umso dringender werden sie in der umzingelten Hochburg des ehemals so starken Landes gebraucht, um **Hoffnung in der Finsternis** zu bringen.

Wofür bleibt da noch Platz? Für die Anmerkungen der Autoren und für neue oder ursprünglich gekürzte Szenen der Abenteuer natürlich! Wie auch in Band I und II dieser Reihe, bietet das Heldenwerk-Archiv III auch all das, wofür im regulären Abenteuer kein Raum mehr war.

Ich hoffe, jeder kann hier sein Lieblingsabenteuer noch einmal ganz neu für sich entdecken, sich für das neue Abenteuer begeistern oder Material finden, das ein Werk in neuem Lichte erstrahlen lässt. In diesem Sinne wünsche ich euch viel Spaß mit dem Heldenwerk-Archiv III.

Im Namen der Redaktion,
Serina Hänichen



Autorennotizen zu Des Wandelbaren Schicksal

Als Redakteurin dieses Bandes fällt mir auch die Aufgabe zu, euch über die Entstehungsgeschichte von **Des Wandelbaren Schicksal** zu erleuchten. Geschrieben wurde das Abenteuer im Zuge eines großen Abenteuerwettbewerbs von Ulisses Spiele. Nach dem Aufruf zum Schreiben der Werke zum Thema „Dungeon“ im Oktober 2010 erreichte eine ganze Reihe guter Abenteuer das damalige Redaktionsteam um Uli Lindner. Und schon auf der Preisverleihung auf der DreieichCon 2010 war klar: Es waren zu viele spannende und interessante Geschichten geworden, um nur die drei Gewinner zu veröffentlichen. Es bildeten sich gleich mehrere Projekte, um die schönen Ergebnisse an die Leserschaft zu bringen, darunter zwei Abenteueranthologien. Einige der Abenteuer des Wettbewerbs wurden in **Grabräuber am Mhanadi** verwendet, einige weitere in **Spuren der Verheißung**. Eines der interessantesten Werke wartete jedoch lange auf seinen Moment. **Des Wandelbaren Schicksal** war nicht unter den Veröffentlichungen, die zwischen 2011 und 2013 stattfanden und die jeweiligen Abenteuer unter DSA4-Regeln vorstellten. Es wurde aufgespart, um unter neuem Regelwerk und neuem Design die Heldenwerkreihe zu bereichern.

Geschrieben wurde es für den Wettbewerb von *Aşkın-Hayat Doğan*, der sich inzwischen als Autor und Redakteur beim Uhrwerk Verlag einen Namen gemacht hat. Aşkın hatte das Hobby Rollenspiel selbst mit DSA angefangen, und freut sich, dass sein Abenteuer jetzt auch Aventurien bereichert.

Eine Konvertierung eines für DSA4 entworfenen Abenteuers zu DSA5 und für ein neues Format war natürlich nicht ganz unproblematisch. Und da Maraskan nicht zu den Regionen gehört, die für eine neue Edition traditionell zuerst beschrieben werden, dauerte es ganze göttergefällige zwölf Heldenwerke, bis jenes von Aşkın an der Reihe war. Als unheilvolle Nummer 13 ging es nun in die Geschichte Aventuriens ein und stellt sich der Herausforderung, Maraskan wieder mit Leben zu füllen. Genau hier lag auch das größte Problem bei der Fassung für DSA5: Viele der zahlreichen Lebewesen auf Maraskan waren noch nicht in Regeln gefasst. Um **Des Wandelbaren Schicksal** herausbringen zu können,

musste man sich also erst einmal hinsetzen und die Kreaturen entwerfen. Einerseits musste dafür *Alex Spohr* überhaupt die Zeit finden, die Besonderheiten der possierlichen Tierchen in den neuen Regeln einzufangen, andererseits ist das Design von Kreaturen aber auch ein Riesenspaß! Die maraskanische Tierwelt sollte den Erwartungen entsprechen und auch nicht noch länger warten, also nahm man sich die Zeit und werkelte ausgiebig, um dem Abenteuer auch das Flair zu geben, das es verdient.

Aber das war nicht das einzige, worauf geachtet werden musste. Die Struktur der Abenteuer hatte sich verändert, sodass einiges hin- und hergeschoben werden musste. Wertekästen sind umfangreicher geworden, um alle relevanten Informationen zu enthalten. Das braucht aber auch mehr Platz. Problematischer war an diesem Punkt jedoch, dass viele Verweise auf Kreaturen und Regeln vorgesehen waren, auf die unter DSA5 nicht mehr verwiesen werden kann, und zwar in vielen Fällen, weil es die Werte der Kreaturen einfach noch nicht gab und sie hier erstmals gedruckt wurden. Stellenweise lag es jedoch auch daran, dass in der fünften Edition, insbesondere in der Heldenwerkreihe, Verweise nur auf das Regelwerk und den Aventurischen Almanach vorgesehen sind. Dies behebt das unter DSA4 häufig bemängelte Problem, dass Regeln in einer Vielzahl von – teilweise mit dem vorliegenden Werk nicht direkt in Verbindung stehenden – Büchern nachgeschlagen werden mussten. Bei der Konzipierung eines neuen Abenteuers wird einfach damit geplant und der Platz für die Regeln und Wertekästen entsprechend eingerechnet. Bei dieser Konvertierung sorgte es für eine Herausforderung für Redaktion und Layout, die Aşkins Werk in eine neue Form gegossen haben und Platz für Regeln und Werte finden mussten, ohne den Inhalt zu beschneiden. Was dennoch weichen musste, findet ihr hier im Zusatzmaterial; vor allem für die Ausgestaltung einiger Gegner behält das Bonusmaterial mit mehr Informationen und einigen Paktgeschenken Schönes bereit. Am Ende steht jetzt ein Heldenwerk, mit dem alle Beteiligten mehr als zufrieden sind und von dem wir uns gerne nach Maraskan entführen lassen.

HELDENWERK DES WANDELBAREN SCHICKSAL

Stichworte zum Abenteuer: Eine Ruine im maraskanischen Dschungel, angefüllt mit Chimären, Paktieren und finsterner Magie

Genre: Horror und Dungeonabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Sinoda und Tuzak auf Maraskan

Zeit: ab 1033 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

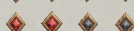
Kampf



Körpertalente



Naturtalente



Lebendige Geschichte



»Als die Fürstenknechte der schändlichen Priesterkaiser auf Maraskan nach Rohals Sieg ihrem Ende entgegensahen, verbrannten sie viele Chroniken, Schriftwerke und gesammeltes Wissen, sodass nichts den nachfolgenden Generationen ein Zeugnis über ihre Gräueltaten ablege. Zudem ist es auch vielen nicht bekannt, dass die abgelegene Festung zehn Meilen östlich von Tuzak inmitten der ansetzenden Nebelwälder als Klausen und Erholungsresidenz der Fürsten, der Gesandten des Mittelreichs und der höchsten Würdenträger der Sonnenlegion fungierte. Das dreistöckige Gebilde mit den vier Türmen im abschreckenden Wehrcharakter galt als das Jagdschloss der mittelreichischen Besitzer. Nach der Einführung und ziemlich baldigen Ablegung dieser verlustreichen und unsinnigen Sitte – denn die Fauna Maraskans, und erst recht ihre Flora, schienen den Unterschied zwischen Jäger und Beute einfach nicht verstehen zu wollen – wurde die Festung, nun bezeichnet als „hinterwäldlerische Kaserne“, zur „Vorwacht praioseffälliger Sicherung des Dschungels“ umfunktioniert, in welche unliebsame Reichstreue samt Familie verfrachtet wurden.

Binnen einiger Jahrzehnte rückte sich diese Haltung jedoch, sodass die sich verstoßen fühlenden Reichsvasallen mehr und mehr im abgelegenen „Steinklotz“ durch die Wanderpriester der Rur und Gyor zum Zwillingsglauben bekehrt wurden. So wurde „Wacht Praiodan“ mit der Zeit im Geheimem zu „Gorswacht“ getauft. So hätte es auch weitergehen können, hätte ein Wanderpriester – Jiajiabor der Schwatzhafte – sich nicht verplappert und Fürst Curfans Schergen 460 BF den Weg geebnet, Gorswacht zu erstürmen.

Für die nächsten 250 Jahre soll die Festung als Gefangenenburg gedient haben, bis Emeran von Tuzak, der dritte Sohn des damaligen Protektors, das Gefängnis als Residenz erkor, da die unmittelbare Verbindung zur Natur ihm als Muse diene. Er

baute die Festung aus, ließ einen künstlichen Teich anlegen und verfasste die eine oder andere in Vergessenheit geratene Okzurne. Auch für ihn hätte es so weitergehen können ...

Wäre er nicht ein so ausgesprochener Bewunderer von Anis-lafida von Yerschoggyns Ideen gewesen und hätte er nicht versucht, ihre unheilvolle Theatertradition wiederzubeleben. Eines Tages fand man alle Adligen, Knechte, Mägde, Hunde, Hüpfaffen und Zierfische tot im Teich auf.

Seit dieser Zeit wurde die Burg von Maraskanern gemieden, galt sie doch als Hort unruhiger Geisterseelen. Als auch im Jahre 763 BF eine Gesandtschaft um den Koscher Antimagus Gumbert von den Auen nicht zurückkam, geriet sie in erwünschte Vergessenheit. Mal war sie ein Obdach für Flüchtlinge und Gesetzesbrecher, mal Schiebeleplatz für Schmuggelgut und ein anderes Mal diente sie als Gelege für Blutaare, Rotwähen und allerlei Getier und Gezücht ... Bis schließlich vor wenigen Jahrzehnten eine Horde unliebsamer Maraskaner zwangsweise in die verfluchte Burg verfrachtet wurde, die für eine weitgehende Wandlung gesorgt hat.

Heutzutage erstreckt sich neben dem erneuerten Teich ein gut angelegter Kräutergarten mit nützlichem Gewächs wie Yagan, Finage, Wirsellkraut, Einbeeren, Horuschen und Gulmond, um nur einige zu nennen. Ausgebaute Fenster mit hell getönten Butzenscheiben lassen Praios den lieben langen Tag tief hinein scheinen. Weite platt gerodete Flächen mit allerlei Konstruktionen aus Bäumen, Klötzen und Seilen zur Ertüchtigung des Körpers liegen auf der Südseite. Gen Osten befinden sich weit aufgespannte Netze für die Flugstunden. Die vier oktogonalen Türme unterteilen ...«

– Magister ordinarius transformatoricus Lenziber Traschbasch, Hesindespiegel MDCCCXXXII, 1018 BF

Vorwort

Und genau da soll es hingehen, lieber Meister. Aber es hat sich Einiges getan, seit der gute Lenziber den Artikel verfasst hat. Die Butzenscheiben sind schon lange in Scherben aufgegangen und Praios scheint nur noch über eine heruntergekommene Ruine. Aber ein wichtiges Buch ist noch in der geheimen Asservatenkammer verblieben, von dem die Magierakademie in Sinoda aus neu entschlüsselten Fragmenten erfahren hat. Nicht auszudenken, was es in falschen Händen alles ausrichten könnte ... Da muss man Rurs Plan einen Schubs geben! Aber so einfach ist es nicht, haben doch Borbarads Erben in der alten Akademie mehr als nur gewütet: Chimären, Hexen, Geister und Schlangenkultisten wimmeln in den Ruinen. Da sind tapfere Helden gefragt!

Hintergrund

Also flog der Diskus: Was bisher geschah ...

- Um 1750 v. BF vertrieb Sultan Bastrabun alle Echsen nach Marustan, woraufhin einige Achaz auf der Insel die entrückte Echsenstadt Akrabaal gründeten, die von elf heiligen und magischen Siegeln geschützt wurde. Einige dieser Siegel sind kristallomantisch verzauberte Steine, die im Rssahh Pyrrx'zltk'h (Heilige Drachensteine) heißen. Im folgenden Jahrtausend verfasste ein unbekannter Autor die H'Pyrrx'zltk'h (Heilige Drachensteine), eine Abhandlung über echsische Kristallomantie, die auch zwei der Siegel von Akrabaal beschreibt. Über die Jahrhunderte geriet sie in die Hände der Tuzaker Akademie, wo ihr die Magier wegen der fehlerhaften Übersetzung (Drache der Ziliten) nicht genug Beachtung schenken und sie in die Asservatenkammer beförderten, bis Spektabilität Dschender von Szaijsch Mitte des 6. Jh. BF die falsche Übersetzung des Genitivkompositum zltk'h von „Zilit“ zu „Stein“ korrigierte. Nach seinem fortschreitenden Schuppenwuchs und einem mysteriösen „Unfall“ wurde das Buch strengstens verwahrt und geheimgehalten, sodass nur die jeweilige Spektabilität und ein Eingeweihter, meist die Vize-Spektabilität, über die wahre Natur des Buches Bescheid wussten.
- PRA 994 BF muss die Tuzaker Akademie nach der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich die Stadt verlassen und in das ehemalige Jagdschloss ziehen, das 10 Meilen entfernt östlich im Wald liegt. Die geheime „Asservatenkammer“ im Untergrund wird angelegt. Spektabilität Jandon Bluugh beginnt, die wichtigsten Geheimnisse der Akademie verschlüsselt in Form der blutrünstigen Theatertradition Maraskans als Honinger Geschichten zu verfassen.
- 997 BF wird die Khunchomer Magierin Sarosa Shen-nasuni nach Tuzak geschickt und durch den Druck des Mittelreichs zur Vize-Spektabilität ernannt. Jandon weicht aus mangelndem Vertrauen nicht sie sondern Meister Lenziber in das Geheimnis ein.
- EFF 1020 BF wird Jandon Bluugh ermordet und die geheime Borbaradianerin Sarosa wird neue Spektabilität. Lenziber versteckt Jandons „Honinger Geschichten“.
- HES 1020 BF schickt Helme Haffax nach einer Reihe von Spektabilitätenmorden (Sarosa, Peranijian Schesselbart, Wilmaan Koostjes) die Magistra Emer Garstenheuck, Anhängerin Borbarads, an die Akademie und lässt die letzten Spektabilitäten hinrichten. Nach der Hinrichtung bricht ein blutiger Kampf aus. Lenziber stirbt beim Versuch, die Geheimkammer zu sichern, und nimmt das Geheimnis mit ins Grab. Das Buch hat er vor ihrer Flucht der Schriftverwahrerin Hesindajida (Djiaja) von Tuzak anvertraut, ohne sie in der Eile darüber aufklären zu können. Emer bemächtigt sich als Befehlshaberin mit dem Söldnerhaufen der Roten Marasken der Akademie und verwandelt sie in einen Militärstützpunkt.
- Die Spinnenhexe Zingaradjida gründet in der Zwischenzeit aus den Überbleibseln der Widerstandsgruppe

Mari Marasna und anderen Anhängern den Schlangenkult der Tsinkarrrsim. 1029 BF verschwindet sie spurlos und die Hexe Qunbulasab wird ihre Nachfolgerin.

- 3. NL 1031/1032 BF verpatzt Emer in maßloser Selbstüberschätzung eine Belhalhar-Beschwörung und wird mit ihren Gefolgsleuten in die Niederhöhlen gerissen. Der dämonische Ausbruch zerstört weit mehr als die Hälfte der Festung. RON 1032 bezieht Qunbulasab die Ruine und beginnt den Aufbau eines Mishkhara-Insanctums.
- HES 1032 BF entschlüsselt Hesindajida weite Teile der „Honinger Geschichten“ und erfährt von der Geheimkammer und dem Buch. Sie traut sich nur Magister Athavar an. Geheime Erkundungs- und Eindringungsversuche in den folgenden Monaten bleiben durch Qunbulasabs Schergen erfolglos und enden blutig.

Was soll ich auf Maraskan? -

Tipps, Tricks und Möglichkeiten

Den Grundkern des Abenteuers bildet die Beschaffung des Buches, das sich tief unten in der Akademieruine befindet. Generell eignen sich alle Helden für das Abenteuer. Wenn du die Chronologie der Ereignisse beibehalten willst, kannst du das Geschehen auch um ein paar Jahre vorverlegen (frühestens 1029 BF). An welchem Ort du mit den Helden ins Abenteuer einsteigen willst, obliegt natürlich deiner Entscheidung. Wichtig ist nur, dass der Weg nach Tuzak führt.

Einen Überblick über die maraskanische Kultur und Religion erhältst du im **Aventurischen Almanach** auf den Seiten 55 und 187.

Mögliche Auftraggeber

♣ **Athavar ben Meylechan** (*980, vernarbtes Gesicht, lahmes linkes Bein, brillanter Gift-Alchimist, meisterlicher Hellsichtsmagier; Willenskraft 9 (14/14/14), SK 2) befindet sich auf einer Lesereise auf dem Festland und wird in diverse Institute (Magierakademien, Ordenshäuser, Tempel) eingeladen, um sein neues Buch 66 Wege wider Venenica - Herstellung alchimistischer Antidote vorzustellen. Er kann fast überall in Nord- und Mittela-venturien auf die Helden treffen und sie als Geleitschutz für seine Lesereise anwerben, die am Ende zurück nach Maraskan führt.

Falls du einen **Maraskaner** in der Truppe hast, lass ihn/sie über vier Wege mit ♣ **Hesindajida** (*986, schwarze Schneckenköpfe, graue Augen, verbissen, ausgeprägter Gerechtigkeitssinn; Willenskraft 7 (13/14/14), SK 2) verwandt oder verschwägert sein. So erhält der Held eine Nachricht von der lieben Cousine 5. Grades, er solle sie doch Mal in der Akademie besuchen.

Die **Schule der Vierfachen Verwandlung** kann auch gezielt aufgesucht werden, um magischen Beistand (z. B. Aufhebung schwerwiegender Narben) zu erhalten.

Eine Akademie in Nöten

Durch Athavar (und Hesindajida) erfahren die Helden, dass sie eine kleine Basalttruhe wiederbeschaffen sollen, die sich angeblich in der geheimen Asservatenkammer unterhalb der alten Tuzaker Akademie befindet. Was die Truhe genau beinhaltet, wird den Helden nicht mitgeteilt, nur, dass es sich um kostbare Bücher und Kleinodien handelt, die nicht in die Hände der Feinde geraten dürfen. Ein normaler Zugang ist durch die dämonisch verseuchte Fauna und Flora und die neuen geheimnisvollen Bewohner nahezu unmöglich und hat bis jetzt immer nur mit Tod oder dem Verschwinden der Ausgeschickten geendet. Durch das Studium alter Pläne der Akademie, sind die Magister auf den (mittlerweile trockenen) Wassertunnel gestoßen, durch den sich die Helden Zugang in die Ruine verschaffen sollen.

Wie die Geheimkammer aussieht, weiß man nicht. Aber der Zugang soll sich im Fluchttunnel befinden. Laut Jandons Schriften weiß man, dass die Truhe sich „unter den Füßen des Kalifen“ befindet. Die Magier denken, dass es sich bei dem Kalifen vermutlich um eine Statue aus der Priesterkaiserzeit handelt, als die Akademie noch ein Jagdschloss war. Als Lohn werden den Helden 4x4x4x4 (also 256) Dukaten angeboten. Außer Athavar und der Spektabilität weiß niemand über das Unterfangen Bescheid, worauf beide Magister aus Angst vor Spitzeln auch sehr großen Wert legen. Den Helden können Sie über Athavar alle Informationen aus der Zeittafel (außer: Akraabaal, Emers Todesumstände, die Tsinkarrrtsisten, die Machtkämpfe der Hexen und Qunbulasabs Einzug in die Ruine) zukommen lassen. Lenzibers Artikel kann selbstverständlich ausgehändigt werden.

Auf zur Wandelbaren

Die Praiosscheibe ist seit einer Stunde aufgegangen und scheint von einem wolkenlosen Himmel hinab auf Tuzak. Die Lilienhafte beherbergt nach den Machtkämpfen um die Stadtherrschaft nach Ende der Besetzung um die 14.000 Einwohner, die auf den belebten Straßen

Tuzak für den eiligen Leser

Region: Maraskan, Shikanydad

Einwohner: 14.000, davon etwa 1.000 Mittelländer

Herrschaft: ein Rebellenführer

Tempel: Rur und Gror, Schreine von Boron, Phex, Swafnir und Travia

Handel und Gewerbe: Maraskanpapier, Waffen, Wein (Tuzaker Drachenblut), (Zier-)Ziegel, seltene Kräuter und Pflanzen des Dschungels, Bausteine, Tuzaker Stahl und weitere Bodenschätze

Besonderheiten: Startpunkt der jährlichen Diskusstafette; durch die wechselvolle Geschichte der Stadt herrscht eine eigenartige architektonische Vielfalt.

Stimmung in der Stadt: laut, chaotisch, überlaufen, von Finanzknappheit bedroht, von Feinden umgeben

einen enormen Geräuschpegel erzeugen. Es liegt ein Hauch von Misstrauen in der Luft, kann doch kaum jemand genau sagen, wer im befreiten Tuzak noch insgeheim Xarfai huldigt und ein Diener von Haffax ist. Nächtliche Randalierer und plötzlich auftauchende Straßenschlachten gehören noch zum Alltag.

Bevor Athavar die Helden aus der Stadt zur Akademie führt, sucht er noch 1 Denderan den Verlässlichen (*990, stoppelbärtig, nachdenklich, verlässlich; Willenskraft 12 (14/14/14), SK 2) auf, einen Apothecarius, der sich auch als Krämer verdingt. Während der Magier die Ausrüstung für die Helden zusammensucht, erfahren sie von Denderan,

☛ dass es im Hafen noch einen versteckten Belhar-Schrein geben soll. (+)

☛ dass der vermisste Seiler Keiderean vor fünf Tagen mit Pusteln am ganzen Körper und abgeschnittener Zunge in der Stadt aufgetaucht ist. Der Arme habe den Verstand verloren, laufe er doch schreiend vor jedem Schaf weg und fülle sich pausenlos mit Shatak-schnaps voll. (+) Das waren bestimmt die Haffajas! (-)



Athavar packt noch zwei selbstgebraute Antidote (QS 5) dazu. Haben die Helden zusätzliche Ausrüstungswünsche, wird er auch dafür aufkommen (bis 200 Silbertaler). Nachungefähr 10 Meilen auf der Passstraße von Tuzak nach Boran und durch einen dichten Wald, kommen die Helden am Fuße eines kleinen Gebirgszugs an einem ausgetrockneten Bach an. In anderthalb Schritt Höhe befindet sich hinter verdorrtem Schilf eine runde Felsoffnung. Das ist der 1 Schritt durchmessende Abflusstunnel, der zur Akademie führt. Hier wird sich Athavar von den Helden verabschieden und ihnen sagen, dass er bis zum Morgengrauen auf sie warten wird. Er guckt noch kurz in den Himmel, stellt seufzend fest, dass heute ein schöner Tag sei und wünscht den Helden viel Glück. Wollen die Helden doch den direkten Weg in die Akademie nehmen (wovon Athavar vehement abrät), lassen Sie die Truppe in die Hände von 1W3+4 Kultisten und 4W20 Phraischweinen laufen. Die erfolglosen Helden sollten, wenn sie sich zur Flucht wenden, ganz knapp entkommen und eines Besseren belehrt worden sein.

Ausrüstung für die Helden

Gewicht in Stein

Blendlaterne. Die Brenndauer der Laterne beträgt 12 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein der Laterne pro 3 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Pechfackel. Die Brenndauer der Fackel beträgt 1,5 Stunden. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Fackelschein pro 2 Schritt Radius wie folgt reduziert: -4/-3/-2/-1 Stufe(n).

Zunderdose, wasserdicht 0,25 Stn

Brecheisen 2 Stn

Seidenseil (6 Schritt) 0,25 Stn

Lederrucksack für die Ausrüstung (15 Stein) 1 Stn

Großer Lederrucksack für die Truhe (30 Stein) 1,75 Stn

Emers Spielwiese: Der Keller

Auf ein Wort ...

- Beachte bitte die Modifikationen für Kämpfe in beengten (siehe Regelwerk auf Seite 238) und dunklen Räumen (siehe Regelwerk auf Seite 239). Gleiches gilt für den Nachteil Angst vor ... engen Räumen, Toten und Dunkelheit (siehe Regelwerk auf Seite 170).
- Wenn keine expliziten Lichtquellen erwähnt werden, liegen die unterirdischen Ebenen K & U in völliger Dunkelheit.
- Abgesehen von Schutt und Geröll, sind die Ebenen jeweils 5 (E, O), 4 (D, K) und 2 (U - außer U14) Schritt hoch

Tunnel (K 1)

Der leicht aufsteigende Tunnel ist 760 Schritt lang, und hat einen Durchmesser von ca. 1 Schritt. Der Boden hat durch jahrelangen Wasserfluss eine glatte Struktur bekommen. Die Wände haben einen leicht grünbläulichen Schimmer und weisen an manchen Stellen bräunlich vertrocknete Moose auf. Unterwegs kommen die Helden an einigen vermoderten Tierleichen (1 Biber, 1 Rotwähe, 2 Wildtauben) vorbei.

Während des Aufstiegs ist eine Probe auf Klettern angebracht. Misslingt die Probe, hat sich der Held verhakt (Waffe) oder ist stecken geblieben. Der Held benötigt 2W20 KR, um wieder voranzukommen. Je höher der Tunnel steigt, desto mehr macht sich ein modrig beißender Geruch breit. Das Ende bildet eine Metallplatte von 80x80 Halbfinger. Die rostige Platte kann mit einer Probe auf Kraftakt (Heben & Stemmen) nach oben geöffnet werden. Nach dem Öffnen fallen schlammige Erdbröckchen und allerlei Kriechgetier auf die Helden herunter.

Abflussraum (K2)

Auf dem Boden des Abflussraums befinden sich Würmer und Aaskäfer, die sich in die Erde verkriechen. Der kleine Raum stinkt bestialisch nach verwestem Fleisch: Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) -1, um den Brechreiz zu unterdrücken. Wenn die Probe gelingt können die Helden durch den Schlamm in die Maulwurfslose (K5) kriechen.

Sackgasse (K3)

Geradeaus geht es hinter einer aus den Angeln gefallen Eisentür in eine staubige Sackgasse, wo der mittlerweile zerstörte Hebelmechanismus der Metallplatte angebracht war. Rechts ragen durch ein kleines Gitter allerlei Knochen, verrottete Leichenteile und schleimige Klumpen in den Abflussraum hinein. Wenn die Helden versuchen, die Leichen herauszuziehen, fallen noch mehr Teile hindurch und beengen den Raum. Links befindet sich in einer Höhe von 1 Schritt eine Bresche, aus der dunkelbraune Schlammischlieren die Wand herunterlaufen. Mit einer Probe auf Steinbearbeitung (ohne Werkzeug -2) ist es möglich durch das Geröll und die Wand nach K5 zu brechen. Allerdings nicht ohne durch laute Geräusche die eigene Anwesenheit anzukündigen.

Wasserturm (K4)

Der Wasserturm diente für Verwandlungsübungen in Wassertiere im geschützten Raum. Hier liegt eine drei Schritt hohe Kompostmasse aus Leichen, Erde und Trümmern. Zu Emers Zeiten war der Wasserturm mit Flussfetzern gefüllt, die lebendig hineingeworfene

Opfer zerfleischten. Nach der Explosion sickerte das Wasser durch und kompostierte die Leichenmasse. Auf dem Boden verbreiten sich jetzt nur noch.

Maulwurfsloge (K5)

In der **Maulwurfsloge**, ehemaliger Übungsraum für Verwandlungen in unterirdische Tiere, herrscht eine modrigschwüle und faulig riechende Luft. Im hüfthohen Schlick befinden sich Skelette von Maulwürfen, Schlangen und Menschen. Emer ließ hier ab und zu Menschen lebendig begraben. Der Morast verbirgt auch einen Abfluss der mit K2 verbunden ist. Misslingt eine Probe auf *Körperbeherrschung*, rutscht der Held im hüfthohen Schlamm aus und (W6):

- 1-3 bekommt ein wenig von der Schlammbrühe in die Augen: 1W3-1 TP
- 4 wie 1-3 aber 1W6-1 TP
- 5 fällt völlig in den Schlamm hinein und erleidet 1W6 SP
- 6 wie 5 aber lässt beim Fallen noch eine faulige Gasblase platzen: 1W3 SP für alle anderen; nicht kumulativ.

Gang (K6)

Der Tümpel fließt durch eine morsche Eichentür in den **Gang**, der knöcheltief mit Schlamm bedeckt ist.

Nachtgarten (K7)

Neben dem Trümmerhaufen ragen aus dem **Nachtgarten** Luftwurzeln und riesige weißgrüne Palmwedeln in den Gang hinein. Im ehemaligen Raum für Nachtpflanzen haben riesengroße Griesfarne, widerspenstige Flechten, Wurzeln und an der Decke abgebrochene Nachtschachtelhalme eine undurchdringliche dunkelgrüne Hölle erschaffen. Plötzlich fallen in der Mitte des Raums unzählige winzige Käfer über die Helden her, die sich schmerzhaft in ihrer Haut verbeißen. Jeder Held erleidet 1 Stufe Schmerz für 1 Stunde, es sei denn, ihm gelingt eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* -1.

Der Weg muss mühselig freigehauen werden: Entweder mit einer Gruppensammelprobe auf Holzbearbeitung, bei 6 QS sind die Helden außer Reichweite der Käfer oder mit Gewalt wobei die 120 StP des Gestrüpps zer schlagen werden müssen.

Gang (K8)

Im anschließenden **Gang** liegt die Leiche einer Gefangenen, die vor drei Tagen den Weg über K11 fand und fliehen wollte, wobei ihr Qunbulasabs Vertraute zuvorkam. Eine Probe auf *Heilkunde Gift* offenbart die Todesursache (Spinnengift).

Alchimistenlabor (K9)

Im zerstörten **Alchimistenlabor** forschte Djurmojian noch bis zu Emers Beschwörung. Auf dem Boden sind zerstreute Scherben und vertrocknete Flecken von zersprungenen Gläsern und unbrauchbaren alchimistischen Utensilien in allerlei Farben zu finden.

Werkstatt (K10)

In der **Werkstatt** befinden sich versplitterte Holzlaten und zerknabberte Hartholzharnische, an denen

Djurmojian, auf der Suche nach einem Rüstungsbalsam, experimentiert hatte. Betreten die Helden den Raum, fliehen 1W3+3 Mäuse fiepend über das Geröll in einen **Spalt**, der zwei Schritt über dem Boden liegt.

Spalt (K11)

Dieser Durchlass ist 70 bis 80 Halbfinger breit und zwischen 30 bis 60 Halbfinger hoch. Probe auf *Körperbeherrschung*, um problemlos hindurch kriechen zu können. Misslingt die Probe, verfare wie in K1.

Zellentrakt (K12)

Der Spalt führt in vier Schritt Höhe zum **Zellentrakt**. Die Decke vor der Öffnung ist voll mit frischen Spinnweben, an denen niedliche Weberknechte rumspinnen. Die Helden müssen runterklettern (*Klettern* -1) oder sich runterseilen. Ein Fall führt zu einem Sturz. Zwei Wandfackeln sorgen für Licht. Emer ließ die ehemaligen Zellen wieder ausbauen und Qunbulasab nutzt sie als Unterkunft für die Sklaven. Die Zellen sind mit Stroh ausgelegt und verströmen einen herben Geruch nach gestanden Exkrementen und Urin. Hier und da sind neben Ratten bunte Stofffetzen zu erkennen, die entfernt an zerschlissene Jerganjanker und Pluderhosen erinnern. Vom Ende des Ganges her sind spitze blökende Quieklauten zu vernehmen. Zwei Tsinkarthsisten tragen gerade aus einer Zelle eine Leiche hinaus.

Schlängenkultist der Tsinkarthsisten

Die Kultisten sind am ganzen Körper enthaart und mit Schuppentätowierungen übersät. Einige haben in die Haut eingepflanzte Schuppen aus Alabaster oder Jade. Sie tragen grün bemalte Hartholzharnische (Natternmuster mit gelben Augen) und haben hölzerne Trinkflaschen (Shatakschnaps) bei sich. Falls die Helden zu laut sind, werden die Kultisten auf sie aufmerksam und

Kultisten

MU 13KL 11 IN 13 CH 11

FF 14 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP - KaP - INI 13+1W6

SK 1 ZK 1 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 11 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 11 PA 4 TP 1W6+2

RW kurz

RS/BE 4/1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

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

Kampfverhalten: Die Kultisten kämpfen bis zum bitteren Ende.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Geldbeutel mit 1W3 Hellern

