

Der Stern von Selem

Ein DSA Gruppenabenteuer
Für mittel- bis hochstufige Helden
von
Mirko Krech
(schwarztag@web.de)



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Diese Website enthält

nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' und zur Welt 'Aventurien'. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten stehen.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an

Mirko Krech
Am Hochufer 58
76726 Sondernheim
schwarztag@web.de

Vorwort

Dieses Abenteuer habe ich speziell für meine Gruppe geschrieben als Einstieg in die G7 Kampagne. Mich selbst hat es immer ein wenig gestört, das es zwar wage Berichte darüber gibt, was Liscom von Fasar zwischen dem Abenteuer *Staub und Sterne* und *Alptraum ohne Ende* trieb, aber es kaum genauere Informationen darüber gibt. Es kann gut sein das dieses Abenteuer ab und zu vom offiziellen Aventurien abgeleitet. In solchen Fällen muss ich Sie bitten das Abenteuer selbst anzupassen, denn wir in unserer Gruppe kennen nur ein Aventurien ... nämlich unseres ;) Allerdings sollte es da nicht so gravierende Unterschiede zu den offiziellen Publikationen geben, also keine Angst, Aliens tauchen keine auf.

Die Form dieses Abenteuers ist nicht perfekt. Zu Beginn waren es nur grobe Aufzeichnungen für meine Gruppe, die ich nun etwas aufbereitet habe. Wer also Logik- oder Rechtschreibfehler findet, kann diese gerne behalten oder verändern.

Was einst geschah:

In diesem Abenteuer geht es um den Stern von Selem, oder vielmehr um einen Splitter dieses Sterns der eines Tages das Auge des ersten Gezeichneten schmücken wird. Wann genau der Splitter vom faustgroßen Rubin abgetrennt wurde ist nicht genau bekannt. Der Stein wanderte über viele Träger bis er eines Tages in die Hände der Achaz gelangte. Dies geschah etwa 100 n.BF also vor fast 1000 Jahren. Ein mächtiger Kristallomant der Achaz vom Stamme der Yrmrysz 'Tarm (Behüter der Weisheit) erkannte die innewohnende Macht in dem Stein. Den Hass auf eine entrückte Wesenheit und den Willen diese ins Diesseits zurückzuholen, bei den Echsen auch bekannt unter den Namen Rim Thok Tkar (Borbarad). Vor Urzeiten gab es auch unter den Echsen den Zwist der ungleichen Brüder und nur wenige Achaz haben heute noch Wissen von diesen Dingen.

Auf die Gefahr hin der Stein könne weiteres Unheil anrichten, beschloss der Kristallomant den Stein sicher zu verbergen. Tief in den Echsenümpfen in einer uralten Stufenpyramide verbarg er den Stein in einem Gefängnis, an das kaum ein Wesen herankommen würde. Der Stein ruhte auf einer Säule, gefangen in der Vergangenheit. Nur wenige Stunden ruhte er in dieser anderen Zeit, doch das reichte um ihn für immer unerreichbar zu machen. Doch wollte der Achaz nicht, das man den Stein in der Not nicht erreichen konnte. So gibt es zwei Schlüssel, zwei Kristalle um den Stein in die heutige Zeit zurückzuholen. Beide tropfenförmig, einer rot wie Blut, und der andere kristallklar wie das reinste Wasser. Der klare Kristall wurde von einigen Echsen nach Maraskan zu ihren Brüdern gebracht. Den anderen brachte er selbst, unter großen Opfern in die Wüste Khom, dem einstigen Echsenreich Zze Tha. Dort im Wal el Khomchra gab es ein Tal, das der Entrückung des Drachenkrieges entging. Tief im dortigen Dschungel verbarg er den Kristall in einer

weiteren Pyramide und auch diesen Stein hielt er in der Zeit gefangen. Bewacht wurde der Stein von einer furchterregenden Wesenheit, und auch heute noch in ihrem Tode, wacht sie immer noch.

Liscom von Fasar

Liscom ist als Wiedergänger zurückgekehrt, nachdem er von Teclador in der gorischen Wüste vernichtet wurde. Er hüllt sich stets in schwarze dunkle Kleidung in verbirgt sein Gesicht. Den Leichengeruch der ihn umgibt versucht er mit starkem Parfum zu überdecken. Liscom ist nach wie vor besessen von dem Gedanken Borbarad zurückzurufen und er betreibt intensive Forschungen auf diesem Gebiet. Dabei stößt er in der Bibliothek in Selem auf ein altes Zeitritual und er erkennt was er tun muss, um sein Werk zu vollenden. Dazu braucht er allerdings eine neue Kraftquelle, den der Karfunkelstein von Teclador ist verloren und für eine solch große Beschwörung reicht seine Macht bei weitem nicht. Er erfährt von dem Splitter des Sterns von Selem, einen mächtigen Rubin aus den Tagen der Magiermogulen von Gadang. Liscom muss diesen Stein haben. Allerdings kommt er mit seinen Nachforschungen nur schleppend voran. Er ist zwar ein hervorragender Magier und Echsologe, doch es gibt in Aventurien jemanden der allen anderen voraus ist auf dem Gebiet der Achaz. Rakorium Muntagonus hat sein Leben der Echsenforschung verschrieben und könnte sicherlich Liscom helfen an sein Ziel zu kommen. Doch wie an den angesehen Magier herankommen?

Liscom lockt Rakorium mit einem Vorwand nach Selem. Er befiehlt seinem Schüler Sulman al Vanish Rakorium zu schreiben er sei hier auf unglaubliche Wissensschätze über einen alten Echsenkult gestoßen und er bräuchte dringend Hilfe bei diesen Forschungen. Liscom bleibt dabei im Hintergrund. Rakoriums Interesse ist geweckt und er kommt mit seinem Begleiter Hilbert Puspereiken nach Selem. Sulman schafft es Rakorium geschickt zu manipulieren, so glaubt er jedenfalls. Rakorium traut Sulman al Vanish nicht, sowie eigentlich niemandem traut außer seinem Gehilfen Hilbert. Im Laufe ihrer Forschungen entdecken die zwei Magier, dass der Splitter in einer Pyramide verborgen liegt, tief in den Echsenümpfen innerhalb einer Tabuzone eines alten, fast vergessenen Echsenstammes. Rakorium und Sulman planen daraufhin eine Expedition in die Echsenümpfe. Sie finden die Tabuzone und zu ihrer Überraschung existierte der Echsenstamm der Yrmrysz 'Tarm nicht mehr. Im Laufe der Jahrhunderte war der Stamm ausgestorben, da sie keinen Kontakt mehr zu anderen Stämmen gehabt hatten. Rakorium und Sulman erreichen die uralte Pyramide, doch als sie am Ziel angelangt sind, stellen sie fest, dass sie an den Splitter nicht herankommen. Er liegt in einer Art Zeitgefängnis verborgen, nur einige Stunden in der Vergangenheit reichen, damit man ihn nicht ergreifen kann. Aus Aufzeichnungen, die Rakorium in der Pyramide an den Wänden findet, schafft er es zu ergründen,

das es einen Schlüssel zu dem Zeitgefängnis geben muss. Dieser scheint auf Maraskan zu liegen. Rakorium beauftragt Hilbert Puspereiken Sulman al Vanish zu begleiten und nach dem Schlüssel zu suchen. Er selbst wird wieder nach Selem zurückkehren um dort einer anderen Spur nachzufolgen. Rakorium hat dort ein Buch entdeckt, an das er allerdings nicht so leicht herankommt. Das L.Z.S. (Liber Zhamoricam per Satinav) liegt dort durch zahlreiche Zauber geschützt in der Bibliothek und Rakorium hat vor, an das Buch zu gelangen. Dabei wird er heimlich von Liscom beschattet.

Hilbert und Sulman machen sich also auf die lange Reise wobei sie einige Söldlinge anheuern, die ihnen bei Gefahren beistehen sollen. Allerdings befinden sich diese Schergen unter dem Sold von Sulman und hören auf jeden seiner Befehle.

In Maraskan angekommen finden sie schließlich mit Hilberts Kenntnissen und Aufzeichnungen den alten Echsentempel tief im Dschungel von Maraskan. Nach zahlreichen Todesfällen nur knapp mit ihrem Leben davonkommend, schaffen sie es den Schlüssel zu bergen. Es ist ein Kristall von unglaublicher Klarheit in Tropfenform. Allerdings erkennt Hilbert recht schnell, dass es sich hierbei nur um einen Teil des Schlüssels handelt, denn er entdeckt eine alte Inschrift die er zum Teil entziffern kann. Er kopiert diese und verbirgt sie vor Sulman. Er traut Sulman nicht, denn sein Verhalten auf der ganzen Reise war mehr als merkwürdig. Für einen Gelehrten in Echsologie kannte sich Sulman zu wenig aus und gab meist nur ausweichende Antworten, wenn Puspereiken ihn in ein Gespräch verwickeln wollte.

In der ersten Nacht, als Sulman denkt das Hilbert schläft, will er sich den Kristall greifen, doch Puspereiken hat aufgepasst. Es kommt zum Kampf, wobei Hilbert es schafft Sulman mit einem Fulminictus schwer zu treffen und zu entkommen. Er selbst ist stark angeschlagen und so stolpert er geradewegs in die Gruppe der Maraskanischen Freischärler und wird gefangen genommen

Anmerkung:

In dieser Gruppe Freischärler befand sich eine unserer Heldinnen für die G7 Kampagne. Yamira lebte dort schon einige Jahre und durch die kommenden Ereignisse kehrte sie auf den Kontinent zurück. Es bleibt Ihnen überlassen, ob sie vielleicht auch hier einen Charakter einführen wollen. Dieser könnte auch ein Gefangener der Rebellen sein oder ein Forscher der den Dschungel Maraskan näher ergründen will. Sollten Sie keinen Spieler hier einführen wollen, so nehmen sie Yamira einfach als Meisterperson mit. Sie ist eine einarmige Aranierin und verdingt sich ihr Leben als Söldnerin. Alleine würde Puspereiken, so wie es um ihn steht den Weg durch den Dschungel nie schaffen.

Doch Sulman greift das Lager mit seinen Männern an. Gegen die Macht eines Nekromanten hat die kleine Gruppe Freischärler nicht viel entgegenzusetzen. Sulman geht mit äußerster Brutalität vor und Puspereiken ist zu stark verletzt um viel helfen zu können. Jedoch kämpfen die Rebellen verbissen, bis Sulman anfängt, einige Tote Maraskaner wieder auferstehen zu lassen. Das Grauen fährt in die Glieder der Maraskaner und der Kampf ist fast verloren. Doch Puspereiken kann fliehen. Er schlägt sich mit seiner Begleiterin durch den Dschungel, immer noch schwach und verletzt. Sein Ziel ist zuerst einmal Mherwed. Yamira erzählt er von seiner Reise, weiß aber nicht, was Sulmans Beweggründe sind. Das Ziel seiner Reise verrät er allerdings nicht. Er bittet Yamira nur, ihn bis nach Mherwed zu begleiten. Von dort aus käme er alleine weiter.

Doch Sulman lässt nicht locker, und hat sich auf seine Fährte gesetzt ...

Was geschehen wird ...

Das Abenteuer wird in dem kleinen Dörfchen Sabha beginnen. Hilbert Puspereiken hat sich während der Reise den Fuß gestaut und braucht nun ein paar Stunden Ruhe und ein Bett zum Ausruhen. Allerdings findet in Sabha ein Erntefest statt und das ganze Dorf ist auf den Beinen.

Während der Festlichkeiten wird Sulman das Dorf durch einige Untote angreifen lassen. Er benutzt dieses Ablenkungsmanöver um Puspereiken zu entführen was ihm auch gelingen sollte.

Yamira wird den Helden von der Flucht berichten können und braucht offensichtlich Hilfe. Die Helden können, durch die Mithilfe von Yamira, einige Aufzeichnungen des Magiers finden und stoßen so auf weitere Hinweise.

Ihr weiterer Weg wird sie nach Mherwed führen, wo sie fast, mehr durch einen Zufall, Sulman fangen können. Allerdings hat Sulman mächtige Freunde in der Stadt und entkommt wieder.

Damit die Helden auf seiner Spur bleiben können, müssen sie sich mitten in die Khom begeben. Sie werden also eine Karawane finden müssen und den Beschwerlichen Weg durch die Wüste gehen. Nach weiteren gefahren und Abenteuern erreichen sie schließlich das Gebirge Wal el Khomchra und werden sich nach einigen Rätseln Sulman stellen. Doch der Showdown hält einige Überraschungen parat.

Das letzte Fest

Sabha

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Örtchen Sabha, welches zwischen Anchopal und Birchaluk liegt. Dort ist ein Erntefest im Gange und das kleine Dörfchen feiert ein gutes Jahr, in dem es außer wie gewohnt reichlich Sonne auch einiges an Regen gab. Doch nun nahen der tulamidische Winter und mit ihm starke Regenfälle und heftige Stürme. Sabha ist eine kleine 200 Seelen Gemeinde und ein typisch tulamidisches Dorf. Nur wenige Häuser haben zwei Stockwerke und die Bauten sind eckig und glänzen weiß in der Sonne. Alle Häuser sind in typischer tulamidischer Art gebaut und sehen aus wie einzelne Gehöfte. Diese Gehöfte gehören einzelnen Familien des Dorfes. Inmitten des Dorfes gibt es einen kleinen Perainetempel und die rüstige fast 60 Götterläufe alte *Geweihte Eshila Oyan* kümmert sich nicht nur um die Probleme des Ackerbaus. Sie unterrichtet auch die Kinder und versorgt Kranke oder Verletzte.

Um Sabha herum befinden sich viele Hirse und auch einige Weizenfelder. Obst Heine wurde angelegt und so wachsen hier Oliven, Feigen, Aprikosen, Pfirsiche und Nektarinen. Auch sind zahlreiche Dattelpalmen zu erkennen.

Inmitten des Dorfes befindet sich die **Karawanserei Chan Chaima**. Sie ist das einzige Gebäude das zwei Stockwerke besitzt. Die Karawanserei ist quadratisch angeordnet und durch ein stabiles hölzernes Tor gelangt man auf einen offenen Platz mit einem Brunnen in der Mitte. Ringsherum sind Gänge mit Rundbögen angeordnet hinter denen sich die Zimmer der Karawanserei befinden. Früher bot dieser Ort den Dorfbewohnern Schutz bei einem Angriff, doch diese Überfälle gibt es in diesen friedlichen Zeiten kaum noch.

Außerhalb des Tores gibt es noch Stallungen, die auch durch eine Tür im Inneren zu erreichen sind.

Der Besitzer von Chan Chaima ist ein dicker Tulamide namens *Amed ben Faizal ben Mustafar*. Er ist der reichste Mann im Dorf und gleichzeitig auch der Dorfvorsteher. Da reger Handel auf dieser Straße herrscht mangelt es ihm nie an Kundschaft und die traditionelle Art wie er sein Haus führt gefällt vielen Handlungsreisenden.

Die Karawanserei Chan Chaima:

Während des Festes bekommen alle, welche ein Zimmer in der Karawanserei nehmen Essen und Getränke frei Haus.

Es gibt Fladenbrot, Hirsebrei, gefüllte Datteln, Karawaneneintopf (Bohnen, Linsen und Fleisch *scharf*), gegrilltes Lammfleisch oder Huhn, geschmortes Gemüse und dazu Obst in Hülle und Fülle. Dazu reicht man Tee, oder Fruchtsäfte. An Alkoholischen Getränken wird ein schwerer roter Wein serviert oder eine Art Weizenbier, das aber meist mit einem Fruchtsaft gemischt wird.

Dazu wird kann man eine Wasserpfeife rauchen, entweder mit Tabak oder auch Rauschkraut, allerdings nur in einem Hinterzimmer.

In der Karawanserei sind auch einige Musiker, welche traditionelle Tulamidische Musik auf ihren Flöten, Dablas (kleine Trommeln) und Bandurria (Seiteninstrument) spielen. Aber auch auf den Straßen Sabhas sind vereinzelt Straßenmusiker und Gaukler unterwegs.

Die Besucher sind alle festlich gekleidet. Meist in weite bunte Gewänder und der Turban ist bei Männern hier vorherrschend. Frauen geben sich hier allerdings weit nicht so weit zugeknöpft wie in von Novadis beherrschten Regionen. Der ein oder andere Flirt kann da schon möglich sein, doch Vorsicht, Tulamidische Väter haben ein scharfes Auge auf ihre Töchter. Man sieht an der Kleidung sehr deutlich den Stand eines Menschen. Ein einfacher Bauer trägt einen einfachen Kaftan, ein reicher Händler edle Stoffe aus Damast oder Seide sowie viel Schmuck an den verschiedensten Körperstellen oder als Teil der Kleidung. Auch Tätowierungen sind keine Seltenheit.

Die Helden können sich nun also in das Festgetümmel stürzen. Ihnen wird auch kaum etwas anderes übrig bleiben, denn überall wird ausgelassen gefeiert bevor die Regenzeit mit all ihren Widrigkeiten beginnt. Man ist nur auf seinem Zimmer ungestört, allerdings kann man auch hier bei dem Lärm kaum schlafen und die Dorfbewohner haben nicht vor so früh schlafen zu gehen.

... Tote in der Nacht

Hilbert Puspereiken wird nun schon seit zwei Tagen von einem Späher von *Sulman al Vanish* verfolgt. Seit sich Hilbert verletzt hat, folgen er und seine Begleiterin nun eher normalen Wegen. Sulman hat gut bezahlte Häscher ausgeschickt um ihn zu finden. Der Späher namens Achmad schickt Sulman eine Brieftaube nach Temphis, wo dieser im Moment auf Nachricht oder ein Auftauchen von Puspereiken harret. Sulman macht sich sofort auf den Weg. Mit einem Gewalttritt, wobei er die letzte Hälfte auf einem Karakil zurücklegt, erreicht er spät nachts am 2. Hesinde Sabha. Ihm sind zu viele Leute auf dem Fest und die Gefahr das Puspereiken entkommt ist groß. Allerdings will er auch nicht warten, jetzt wo er endlich so nahe an dem Kristall ist. Sulman greift zu einer drastischen Maßnahme. Unbemerkt schafft er es einen betrunkenen Dorfbewohner, welcher auf einem der nahen Felder seinen Rausch ausschläft zu finden und bringt ihn zum nahen Boronsanger. Dort schändet er den Boronschrein und opfert den Dorfbewohner auf einem Grab. Er ruft Thargunitoth an und beschwört so eine Handvoll Untote aus ihren Gräbern. Diesen befiehlt er die Karawanserei anzugreifen, steigt dann wieder auf seinen Karakil und beobachtet die Szenerie aus der Luft.

Als die Untoten in das Dorf laufen entsteht eine Panik. Die Leute rennen schreiend davon und verschanzen sich in ihre Häuser. Keiner traut sich den Toten entgegenzutreten und

so kommen die lebenden Leichname fast unbehelligt an der Karawanserei an.

5 Zombies:

LE: 30 AT:10 PA:0 RS:0

TP: 1W+2 (Hände) MR:10

TA Probe +3; müssen in Stücke geschlagen werden

Hoffentlich werden die Helden Maßnahmen ergreifen um die Unholde zu vernichten. Einzelnes Abtrennen von Körperteilen hilft bei diesen Wesen nichts. Sie müssen regelrecht zerhackt werden, damit sie ihr untotes Leben wieder aushauchen.

Hilbert Puspereiken wird ahnen, wer diese Untoten geschickt hat. Den Kristall trägt er wie immer bei sich. Doch seine Aufzeichnungen befinden sich im zweiten Stock auf dem Zimmer. Er geht nach oben um diese zu holen, damit sie sicher sind. Sulman al Vanish kreist derweil über der Karawanserei in der Luft. Er hat Puspereiken ausgemacht und sieht, wie er nach oben in Richtung Zimmer geht. Ist Puspereiken im Zimmer beginnt er zu handeln.

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

Mit einem Mal hört ihr einen durchdringenden Schrei, der direkt von oben kommt. Aus der Dunkelheit der Nacht stösst ein Schatten aus dem Himmel herab und der grelle Schrei wird zu einem Brüllen das euch Mark und Bein gefrieren lässt. Ihr meint in der Dunkelheit so etwas wie einen Schlangenleib zu sehen, nur das dieser Leib zwei große Fledermausartige Flügel besitzt. Blitzschnell schießt diese Wesenheit herab und als es in den Schein der Fackeln und Lampen taucht, welche die Karawanserei erleuchten meint ihr auf dem Rücken dieses Wesens eine ganz in schwarz gekleidete Gestalt zu erkennen, mit wehenden schwarzen Haaren und einem dunklen Stab in der Hand. Dann bricht das Inferno los. Das geflügelte Wesen knallt mit lautem Krachen durch das Dach eines der Zimmer und Staub und Schutt schießen meterhoch in den Himmel. Gestein fliegt euch um die Ohren und immer noch ist das infernalisches Brüllen zu hören. Es dauert eine Weile, doch dann erhebt sich dieses Wesen wieder aus dem Schutt und mit schweren Flügelschlägen rauscht es in die Nacht davon.

Es ist nicht zu erkennen, ob dieses Wesen etwas bei all dem Staub in den Krallen hatte. Sulman al Vanish hat sich Hilbert Puspereiken geschnappt und fliegt mit ihm in Richtung Westen davon. Allerdings kann er diesen Flug nicht mehr lange aufrechterhalten, denn seine magische Kraft ist fast versiegt. Etwa 10 Meilen vom Dorf entfernt landet er und muss ruhen. Er setzt den bewusstlosen Puspereiken unter Drogen, damit er ihm gefügig bleibt und macht sich so schnell es geht auf den Weg nach Mherwed.

Die Helden haben sich während des Kampfes hoffentlich etwas näher kennengelernt, wenn sie sich nicht bereits kennen. Puspereikens Begleiterin kann den Helden von den

bisherigen Ereignissen berichten und bittet sie um Hilfe. Sie weiß allerdings nicht, wo der zweite Schlüssel liegt. Hilbert Puspereiken muss gefunden werden und Sulman al Vanish darf nicht an den zweiten Schlüssel kommen.

Ihn direkt zu verfolgen macht kaum Sinn, der Karakil fliegt zu schnell für die Helden, auch wenn sie beritten sein sollten. Wenn man Hilberts Zimmer durchsucht, kann man allerdings einen Hinweis finden. Dort liegt immer noch die Tasche des Magiers unter dem ganzen Schutt begraben. Sulman hat sich zwar vergewissert, dass der Kristall bei Puspereiken ist, aber die Tasche hat er übersehen. In der Tasche befindet sich außer Schreibzeug, Papier und sonstige Ausrüstung für Ausgrabungen, das Notizbuch des Magiers. Dort findet sich auf der letzten Seite folgender Eintrag:

Skar Zze Tha `Ymmrrh

H`Pprsss Ccs`kr Ss Szuch

Skar Ccs`kr Zch

Ha Loch Skar Shr Ssad`Navv

Ksziss H`Kuir

Krsh`ssH jhi`schirr JhiÜchch

(auch als Handout im Anhang+Übersetzung)

Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen das zerstörte Zimmer zu durchsuchen so wird der Besitzer der Karawanserei nach einiger Zeit selbst oben gewesen sein um den Schaden zu begutachten. Dabei hat er die Tasche Puspereikens gefunden und bringt diese nun Yamira.

Anmerkung:

Diesen Text kann sicherlich kein Held lesen den er ist in echsischer Schrift verfasst. Bei uns in der Gruppe gab es da eine Besonderheit. Yamira (Bei uns ja eine Spielerheldin), wird eines Tages das dritte Zeichen bekommen (Das kühne Tier mit dem Krötensinn). Ich habe in der Gruppe bereits angefangen, manche Zeichen anzudeuten, so dass sie nicht Knall auf Fall über die Helden kommen. Bestimmte Eigenarten oder Träume zeigen sich jetzt schon. So ist es auch bei Yamira. Zu ihrer Verwunderung kann sie in den echsischen Zeilen einen Sinn erkennen. Sie kann es nicht direkt lesen, aber trotzdem geben die Worte in ihrem Inneren einen Sinn. Dies war für die Spielerheldin eine sehr seltsame Erfahrung. Auch sie können, vorausgesetzt wie wollen das, einem der Helden diese Erfahrung geben. Allerdings bemerkt das dieser Held erst, wenn er das Schriftstück zu Gesicht bekommt.

Sollte keiner der Helden diese Zeilen übersetzen können, so werden sie sich wohl jemanden suchen müssen, der dies kann.

Haben die Helden keinen Übersetzer der Zeilen, so können sie nach einigen Herumfragen bei den Anwesenden herausfinden, das es in Mherwed einen Gelehrten gibt, der sich mit der alten Echsenkunde befasst. Sein Name ist Ali el Rashdan, ein alter Novadi, der sich mit allerlei Forschungen um das alte Volk befasst. Einer der Reisenden in der Karawanserei kann sicherlich den Helden davon berichten.

Reise nach Mherwed

Anchopal (1 Tagesreise LES Seite 113)

Pilger: Die Stadt ist voller Pilger und es ist kaum ein freies Plätzchen in einem der Gasthäuser zu finden (Nur gegen horrendes Gold). Unter den Pilgern sind sehr viele Kranke und Gebrechliche zu erkennen.

Keshal Rondra:

In dieser Ordensburg herrscht der Großmeister der grauen Stäbe *Thorstor ibn Thorwul* (damals *Thorstor Thorwulson*). Die Magier halten hier Wacht am geschlossenen Sternentor, das in die Gor führt.

Der heilige Hain der Peraine:

Das Ziel all der Pilger ist der hier stehende hölzerne *Tamarisken Tempel*. Er ist umgeben von einem Wäldchen Tamarisken, welche in der Regenzeit wunderschöne rote und weiße Blüten tragen. Im Moment stehen Gläubige vor dem Portal Schlange.

Hinweise:

Man kann hier keinerlei Hinweise auf *Sulman al Vanish* finden. Wegen der Grauen Stäbe meidet der Schwarzmagier diesen Ort.

Samra (2 Tagesreisen LES Seite 112)

250 Einwohner ; Ein Peraine Tempel ; Eine Schenke und eine Herberge

Samra ist ein Ort, wo man so manches Gesindel antreffen kann. Dies liegt wohl auch an der Nähe der Ruinen von Zhamorra (*Mysteria und Arcana LES Seite 163*).

Sulman hat hier Rast gemacht und in der Herberge übernachtet. Fragt man den Wirt danach kann man von einem unheimlichen Typen berichten der vor einiger Zeit hier war. Der Wirt erzählt, der augenscheinliche Magier wäre in Begleitung eines anderen Zauberers unterwegs gewesen, der aber irgendwie krank wirkte. „Dieses verdammte Rauschkraut macht eben nicht mal vor der Gelehrten Halt“.

Der Wirt verrät auch, das Sulman hier Pferde kaufen wollte. Er habe ihn an den Pferdehändler *Ramid ibn Chastan* verwiesen.

Ramid kann den Helden auch von dem düsteren Kerl berichten. Aber er hätte gut für zwei Pferde bezahlt, die besten aus seinem Stall. Er sei in südlicher Richtung davongeritten.

Samra besaß mal einen kleinen Hafen doch dieser ist völlig verrottet und kein Schiff legt hier mehr an.

Borbra (Eine Tagesreise):

Im Moment ca. 150 Einwohner. Tsa und Peraine Tempel.

Diese Stadt wird neu erbaut. *Tarlisin von Borbra* ist der Bauherr dieser Stadt. Der schweigsame Magier und Mitglied der grauen Stäbe zu Perricum leistet hier einen Götterdienst ab. Einst war er dem Dämon Asflaoth verfallen, doch gelang es ihm, mithilfe der Göttin Tsa dem Pakt zu entkommen. Seither ist er ein Verfechter des Guten. Er bekämpfte hier Dämonen und Unwesen aus einem alten Magiergrab und dabei zerbrach sein Stab. Diesen vergrub er inmitten auf dem Dorfplatz, wo nun eine Steineiche wächst. Dieser noch kleine Baum wird als Tsa Wunder gewertet.

Wollen die Helden hier übernachten gibt es eine kleine Schenke mit einem Schlafsaal.

Anmerkung:

Ich fand es ganz nett Tarlisin und die Entstehung von Borbra hier einzubauen. Schließlich werden die Helden eines Tages hierhin wiederkehren.

Auch hier habe ich etwas für einen der Helden eingebaut. Er wird eines Tages die firnglänzenden Finger, also das 4. Zeichen bekommen. In dieser Nacht wird diesen Helden ein Traum plagen.

Der Traum:

Es stürmt in der ansonsten von Hitze und Staub geprägten Landschaft. Regen prasselt auf das kleine Örtchen nieder und der trockene Boden versucht begierig jeden Tropfen aufzusaugen. Nahe dem Dorf, ist der Boden geöffnet worden. Eine uralte Steinplatte, belegt mit fast unkenntlichen Schriftzeichen, wurde beiseitegeschoben. Du gehst nach unten, endlose staubige Stufen hinab. Es riecht nach Moder und Fäulnis, als du eine Kammer betrittst die nur von einigen spärlichen Fackeln beleuchtet wird, die deinen Schatten an den Wänden flackern lässt. Am Ende dieser Kammer steht eine Gestalt. Hochgewachsen und Stolz schreitet sie zu einem steinernen Sarkophag. Mit einer Handbewegung wischt diese Gestalt den schweren Steindeckel beiseite, verharret kurz und greift dann hinein. Du kannst das Gesicht dieser Gestalt nicht erkennen, doch du spürst Zufriedenheit und Genugtuung ... und Erkenntnis ... Erkenntnis um seinen wahren Namen. Der Fremde holt einen Stab aus dem Sarkophag. Tiefrot ist der Stab, schlicht in seiner Gestaltung, aber eine dunkle Aura geht von ihm aus. Du willst raus hier, nur noch weg von diesem verfluchten Ort.

Doch der rechte Arm macht sich auf einmal selbstständig. Er zieht dich weiter in die Kammer hinein. Du erkennst dass dein Arm im Wechsel mit deiner Haut zu glänzen beginnt. Metall scheint an manchen Stellen schimmernd hindurch und du glaubst sogar Edelsteine unter deiner Haut zu erkennen. Die Gestalt dreht dir sein Gesicht zu. Du willst es nicht sehen, du wirst wahnsinnig werden wenn du in dieses

Antlitz blickst. Dein Arm zieht dich immer weiter, gierig und beharrlich ... dann erblickst du seine Augen ... und erwachst.

Der Held hat gerade einen Alptraum gehabt und dort miterlebt, wie einst hier *Tharsonius von Bethana* den Stab des Magiermoguls *Assarbad* barg ... seinen Stab den von nun an nannte er sich *Borbarad*.

Sulman al Vanish:

Einige Dorfbewohner können berichten, dass der Magier hier durchgekommen sei und dann, ohne zu übernachten sich auf ein Flussschiff begeben habe. Tarlisin habe den Fremden misstrauisch beäugt und den Mann nicht aus den Augen gelassen. Der Magier war in Begleitung eines scheinbar kranken Kollegen wie er sagte, den er in Mherwed behandeln lassen wollte. Von Tarlisin wollte dieser sich nicht helfen lassen.

Das Schiff mit dem Sulman reiste hieß *Sarjaban* und der Kapitän *Achmed al Nassoiri*.

Hier haben die Helden auch die Gelegenheit an Bord eines Flussschiffes zu gehen. Es gibt einen kleinen Hafen am Fluss, wo ständig neue Waren für den Bau des Dorfes angeliefert werden. So können die Helden auf dem schnellsten Weg nach Mherwed gelangen. Diese Fahrt dauert nur etwa 2 Tage und kostet 2 Silber pro Tag, allerdings sind dann die Mahlzeiten auch enthalten.

Reisen die Helden zu Pferd oder zu Fuß weiter, so brauchen sie 3 Tage bis nach Mherwed.

Mhanessipur:

Ein sehr kleines Dorf am Rande des Mhanadi. Es gibt hier eine kleine Karawanserei. Auf der anderen Seite des Flusses, den man auch über eine kleine Brücke erreichen kann, kann man einige Ferkina Hirten mit ihren Schafen sehen. Sulman ist hier nicht gesichtet worden. Wenn sein Boot hier angelegt hat ist er wohl nicht an Land gegangen.

Mherwed

7250 Einwohner

Siehe Die Wüste Khom und die Echsensümpfe Seite 97 und RA Seite 63-64

Tempel: Rastullah ; Tsa (Geheim) ; Phex (Geheim)

In Mherwed herrscht *Kalif Malkillah III.* in unermesslichem Reichtum. Die Stadt wird zu einem großen Teil von Novadis bewohnt. Es gibt viele prachtvolle Bauten aus Sandstein oder Lehmziegeln, auf deren Dächer üppige Gärten angelegt sind. Zahlreiche Kuppeln und Minarette erheben sich aus dem Gewimmel der Häuser. Der Mhanadi durchteilt die Stadt und nur über die Bastrabun Brücke ist es möglich von einer Seite auf die andere zu gelangen.

Die gewaltige Palastanlage sieht aus wie neu, und das ist sie auch. Sie wurde erst vor kurzem fertiggestellt und das in einer unglaublichen Bauzeit, was auch zurzeit Stadtgespräch ist.

Gasthäuser:

Zur blühenden Rose (Q5, P5, Schlafplätze 10)

Chamallah Karawanserei (Q6, P7 Schlafplätze 30)

Zum wirbelnden Derwish (Q3, P4 Schlafsaal für 15 Personen)

Wissen über die echsischen Zeilen

(Sollten die echsischen Zeilen noch nicht übersetzt sein)

In der Stadt gibt es keine Magierakademie in der die Helden nach einem Gelehrten fragen könnten. Allerdings ist der Name Ali el Rashdan manchen Leuten ein Begriff wenn man sich nur lange genug durchfragt. Ali wohnt in einem kleinen Haus am Stadtrand. Der wunderliche leicht paranoide Kerl (wohl eine Eigenart der Echsenforscher) empfängt die Helden zuerst abweisend. Zeigt man ihm die Zeilen und liest er diese, so wird er auf einmal ganz aufgeregt im Raum herum rennen und die Helden freudig nach weiteren Details befragen. Aus den Zeilen sollte auf jeden Fall heraus kommen, das sich das Ziel Sulmans in der Khom befindet. Da es im weiteren Abenteuer Verlauf ein weiteres Mal dazu kommt, das man echsischen Zeilen entziffern muss, wäre es von Vorteil, Ali einfach mitzunehmen. Der ist natürlich von der Idee begeistert und der rüstige Alte packt sogleich seine Sachen. Er wird in der Khom den Helden allerdings mit seinem Gejammer (eben ein reiner Stubenhocker) schnell den letzten Nerv rauben, deshalb hoffe ich für Ihre Gruppe, das es doch schon einen angehenden dritten Gezeichneten gibt, der diese Zeilen von alleine entziffern kann.

Khomwüste:

Fragen die Helden nach Wissen über die Khom, so werden sie an die zahlreichen Geschichtenerzähler verwiesen die es in der Stadt gibt. Sie gelten oftmals auch als sichere Informationsquelle.

Einer der Geschichtenerzähler ist Jerhed ibn Hamil. Dieser uralte Tulamide sitzt des Öfteren in einem kleinen offenen Zelt vor dem Basar und verdient sein Geld durch das erzählen von Sagen und Legenden. Fragen die Helden ihn nach den Zeilen und dem Feuer-Berg so kann er ihnen berichten, dass es in der Khom nur einen Vulkan gibt und der liegt im Wal em Khomra, einem Gebirge inmitten der Khomwüste. Von einem Krater oder See weiß er allerdings nichts, darüber gebe es keine Geschichten. Ansonsten kann er den Helden noch ein wenig über Zze Tha und Pyrdacor erzählen.

Sulman al Venish:

Sulman kommt kurz vor den Helden an. Er taucht gleich in der Stadt unter. Er weiß inzwischen von dem zweiten Schlüssel, den Hilbert Puspereiken wurde unter starke Drogen gesetzt und so verriet er etliche seiner Geheimnisse. Sulman braucht allerdings Begleitung, will er in die Wüste Khom aufbrechen.

Sulman ist so dreist und bittet beim Kalifen um Unterkunft. Er ist ein in diesen Landen zu dieser Zeit bekannter Magier

der in Brabak und Fasar studiert hat (Er trägt immer noch das Siegel aus Fasar) und gilt somit als Gelehrter. Außerdem kennt er den Mautaban noch aus seiner Zeit in Selem wo er ihm gute Dienste gegen die Bedrohung der Echsenwesen geleistet hat. Er bekommt eine Unterkunft im Palastviertel gestellt wo er auch Puspereiken unterbringt, den er als kranken Kollegen aus dem Norden vorstellt und sogleich in sein Zimmer sperrt.

Nachdem er einen Karawanenführer mit viel Gold dazu gebracht hat, ihn zum Wal el Khomra zu bringen trifft er letzte Vorbereitungen auf dem Basar zu Mherwed um am nächsten Tag die Reise zu beginnen.

Verfolgungsjagd durch Mherwed:

Als Sulman auf dem Basar einige nützliche Dinge für die Reise erstehen will läuft er prompt den Helden über den Weg. Sulman registriert sofort wer da steht, als er Yamira sieht. Ist Yamira alleine so sieht er in ihr keine Gegnerin, sind allerdings die restlichen Helden bei ihr, so wird ihm die Situation zu heiß. Er ist immer noch geschwächt von seinem Angriff auf Sabha und wird fliehen.

- Nun können sie eine wilde Verfolgungsjagd durch Mherwed inszenieren. Es geht erst über den Basar wo Sulman einige Leitern emporsteigt und so auf die Mauern, welche den Basar umgeben, kommt.

- Mit einem gewagten Sprung kommt er auf ein Häuserdach auf der gegenüberliegenden Straßenseite in Richtung Süden und rennt nun über den Dächern der Stadt. Sein Ziel ist das Palastviertel wo er Unterschlupf finden kann. Er muss über die einzige Brücke der Stadt. (Proben auf Körperbeherrschung, Klettern und Akrobatik)

- Sulman muss über die Bastrabun Brücke. Sollten die Helden es schaffen ihm dort den Weg zu versperren, wird er mittels eines kurzen Transversalis plötzlich auf der anderen Seite der Brücke stehen. (Sinnesschärfe-Probe um ihn nicht zu verlieren)

- Ist er über die Brücke gelangt so ist er fast am Tor des Palastviertels. Dort alarmiert er die Wachen, dass er von Diebesgesindel verfolgt wird. Die Helden sind schnell umstellt, wenn sie nicht sehr schnell reagieren und das Weite suchen.

Die Anklage

Werden die Helden gefangen genommen so führt man sie im Palast dem Mautaban vor. Sulman spielt den empörten. Er klagt die Helden an, ihn schon seit langer Zeit zu verfolgen. Sie seien der Grund, warum sein Freund der Magister Puspereiken krank sei, denn sie haben ihn vergiftet und wollten an sein Wissen gelangen. Er habe Puspereiken gerettet und geglaubt die Verfolger haben seine Spur verloren. Der Mautaban wird den Ausführungen der Helden keinen Glauben schenken und sie in den Kerker werfen lassen. Ein nasses Loch, umgeben von dicken Steinmauern und bewohnt von Ratten. Immer wieder durchdringen Schreie das Gemäuer von gemarterten Seelen die hier vielleicht schon Jahre verbringen.

Sollten die Helden nicht gleich gefangen genommen werden, so ist es möglich zu entkommen. Sulman wird dem Mautaban die gleiche Geschichte erzählen und der Mautaban wird nach den vermeintlichen Verbrechern suchen lassen. Es wird nicht leicht für die Helden sein, aus dieser Stadt zu entkommen. Vielleicht schaffen sie es ja in der Karawanserei Anschluss zu finden und Mherwed zu entkommen.

Sind die Helden allerdings im Kerker, so wird der Mautaban irgendwann misstrauisch, den Sulman ist recht schnell und ohne viele Worte abgereist. Er schließt sich seiner Karawane an und wird so mind. 2 Tage Vorsprung haben. Haben die Helden einen Fluchtplan so unterstützen sie diesen, allerdings gelten sie dann im ganzen Kalifat als gesucht (obwohl die Meldung einige Tage braucht um über all zu sein).

Wenn nicht, wird der Mautaban die Angaben der Helden überprüfen lassen. Vor allem wenn sie von Sabha erzählt haben. Da sich ihre Angaben bestätigen, lässt er sie zu sich bringen und hört sie an. Nun sollten es die Helden schaffen den Mautaban zu überzeugen.

Nachdem sie auf die eine oder andere Art in Freiheit sind, wird es Zeit sich einen Karawanenführer zu suchen, und die Verfolgung Sulmans durch die Wüste Khom aufzunehmen.

Durch die Khom

Suchen die Helden einen Karawanenführer, so werden sie am besten in der Karawanserei fündig. Allerdings will keiner der Beteiligten für eine Expedition in die Wüste gehen, bei der es nicht um Handel und Gewinn geht. Dazu müsste man schon eine Menge Gold bezahlen und so viel werden die Helden kaum haben.

Sie werden allerdings auf einen heruntergekommenen Karawanenführer verwiesen, *Yazim ai Yasgarod*. *Yasgarod* hat sehr viel Pech gehabt in letzter Zeit. Er ist noch sehr jung (Gerade mal 17 Jahre alt) und hat sich entschieden Handelsreisender zu werden. Sein Vater (Ein Diplomat aus dem Leiblichen Feld) hat mehr unfreiwillig zu Yazims Startkapital beigetragen und so ist er von zu Hause weggelaufen um das Abenteuer zu suchen. Er hat die

letzten zwei Jahre nun schon etliche Karawanen durch die Khom Wüste begleitet und sich nun selbstständig gemacht. Doch seine erste Karawane, die er mit seinem Geld finanziert hat wurde Opfer eines Sandsturmes und so steht er nun mit fast leeren Händen da. Er besitzt nur noch 3 Kamele, seinen Freund *Nedim* und das was er auf der Haut trägt.

Allerdings ist Yazim wirklich ein guter Führer und ein Naturtalent in Sachen Reisen durch die Wüste. Seine jugendliche Gestalt mag darüber hinwegtäuschen, aber er hat es geschafft der Khom in einem Sandsturm lebend zu entkommen und dabei auch noch einige Kamele zu retten. Er hofft auf sein Glück und will nur, sollte man Schätze oder Waren von Wert finden, dass er von den Funden 70% bekommt (Was sicherlich verhandelbar ist).

Anmerkung:

Yazim und Nedim kann man Jahre später in dem Abenteuer Die letzte Bastion wiedertreffen. Diese Reise sollte ihre Grundlage für ihre erfolgreichen Handelsgeschäfte darstellen.

Yazim al Yasgarod

MU: 14 **KL:**13 **IN:**15 **CH:**14 **GE:**12 **FF:**12 **KK:**13

AG:4 **HA:**2 **RA:**4 **TA:**3 **NG:**8 **GG:**8 **JZ:**5

ST:4 **MR:**4 **LE:**45 **AT/PA** 13/13 (*Khunchomer*)

TP 1W+4 **RS:** 1 (*Burnus*)

Größe 92F. **Geb.** 4. *Peraine* 994

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun

Talente: *Feilschen: 9, Menschenkenntnis 8, Schätzen 9, Orientierung 10*

Nedim:

MU:12 **KL:**11 **IN:**12 **CH:**11 **GE:**12 **FF:**12 **KK:**13

AG:0 **HA:**3 **RA:**3 **TA:**4 **NG:**4 **GG:**6 **JZ:**3

ST:3 **MR:**10 **LE:**40 **AT/PA** 12/12 (*Khunchomer*)

TP: 1W+4 **RS:**1 (*Burnus*)

Größe 90F. **Geb.:** 21 *Phex* 997

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Talente: *Fährtsuche (Wüste) 10, Orientierung 10, Wildnisleben (Wüste) 10, Gefahreninstinkt 8, Sinnesschärfe 8*

Die beiden besitzen 3 Kamele und ein wenig der Ausrüstung für eine Reise durch die Khom (Wasserschläuche, Wolldecken sowie einige Seile und Hautfett). Ein weiteres Kamel zu erstehen kostet sehr viel Gold. Ein erprobtes Tier kommt da gut auf 200 Dukaten, ein unerfahrenes Tier immer noch auf 65-70 Dukaten. Eine Möglichkeit wäre es beim Mautaban für die Umstände (Sollten sie gefangen gewesen sein) noch einige Kamele zumindest Leihweise rauszuschlagen. Vermieten will keiner seine Kamele.

Allerdings wird auf einer Karawane meist eh gelaufen, denn die Tiere sind schwer mit Lasten beladen.

Die Helden sollten sich auf dem Basar gut für die Reise ausrüsten. Yazim geht von einer Reisedauer von 10-12 Tagen aus.

Erstes Ziel wird die Oase Al'Rifat sein. Dann geht es weiter zum Wadi Yiyilah, auch der Große Wadi genannt. Hier wird man auch Wasser finden können, denn tief unten auf dem Grund scheint immer noch Wasser aus dem Gebirge hinunterzukommen.

Die Reise beginnt ...

Die Helden werden nun also in Richtung Osten abreisen. Hoffentlich gut ausgerüstet und schwer bepackt folgen sie einem eigentlich viel zu Jungen Karawanenführer in eine der gefährlichsten Gegenden Aventuriens.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nun fast 2 Tage erst einer guten Straße und dann einem kleinen Gebirgspfad gefolgt, als sich der bisher leicht ansteigende Pfad nach einer Kuppe wieder hinunter windet. Vor euch eröffnet sich euch ein Meer ... ein Meer aus Sand, der von Praios Antlitz stark beschienen fast schon eure Augen schmerzt. Düne über Düne erblickt ihr bis zum Horizont, und dazwischen weder Strauch noch Baum. Die Khom breitet sich in aller Herrlichkeit und Grausamkeit vor euch aus. Allein beim Anblick der flirrenden Luft wird eure Kehle trocken und Schweiß tropft euch von der Stirn. Yazim hält nur kurz inne, dann gibt er den Kamelen das Zeichen weiterzulaufen und unbeirrt begibt er sich auf den Weg in die Wüste.

Das Wetter in der Wüste

Ich habe für dieses Abenteuer die Würfeltabelle aus *Raschtuls Atem Seite 9* genommen. Natürlich können Sie auch das Wetter in der Khomwüste selbst bestimmen. Ich fand allerdings die zufällige Komponente reizvoll.

Erschöpfung:

In *Raschtuls Atem* auf Seite 10 gibt es Regeln zu Erschöpfung. Diese sind allerdings für *DSA4* ausgelegt. Da wir aber in unserer Gruppe *DSA3* spielen habe ich die Regeln entsprechend angepasst und auch etwas vereinfacht.

Bevor es in die Wüste geht, muss jeder Held einen neuen Wert errechnen. Dazu nimmt er seine Ausdauer und teilt diese durch 5 (echt gerundet).

Achtung: Ändert sich die Lebensenergie, so ändert sich auch der Wert für die Erschöpfung, was die Verwundungen widerspiegelt!

Erschöpfung:

| | |
|--|---------------------------|
| 1 Std. Marsch | 2 Punkte |
| 1 Std. Eilmarsch | 4 Punkte |
| 1 Std. Marsch (sehr heiß) | 3 Punkte |
| 1 Std. Eilmarsch (sehr heiß) | 4 Punkte |
| 1 Std. Marsch (glühende Hitze) | 4 Punkte |
| 1 Std. Eilmarsch (glühende Hitze) | 5 Punkte |
| Normaler Kampf | 1 Punkt |
| 1 Std. Anstrengende Tätigkeit | 1 Punkt |
| 5 Maß Wasser am Tag | 0 Punkte |
| Weniger als 5 Maß Wasser | 1 Punkt |
| Weniger als 3 Maß Wasser | alle Eigenschaften 2 Pkt. |
| <i>(Halluzinationen, Regeneration 1 tag Ruhe und Wasser)</i> | |
| Weniger als 1 Maß Wasser | alle Eigenschaften 7 Pkt. |
| <i>(Schwere Halluzinationen, Regeneration 1 Woche Ruhe und Wasser)</i> | |

Überanstrengung:

Ist der Wert der Erschöpfung überschritten so bekommt man ab da Punkte in Überanstrengung. Alle Proben sind um diesen Wert erschwert.

Ist der Wert Überanstrengung gleich dem Wert der Erschöpfung, so bricht der Held bewusstlos zusammen.

Kamele und andere Reittiere:

Ein Kamel braucht 40-50 Maß Wasser am Tag. Allerdings trinkt es auf Vorrat und kann 6 Tage ohne Wasser auskommen.

Pferde benötigen 35 Maß Wasser am Tag.

Unterschreiten die Tiere ihren Wasservorrat so schaffen sie nur noch 50% der Wegstrecke.

Regeneration:

LE und ASP -2

Pro Stunde Rast +2 Punkte Erschöpfung / -1 Punkt Überanstrengung

Pro Stunde Schlaf +4 Punkte Erschöpfung / -2 Punkte Überanstrengung

Buchführung Wasser:

Im Anhang gibt es eine Tabelle, wo sie den Vorrat an Wasser für jeden Helden eintragen können. Jedes Kästchen beträgt ein Maß Wasser.

Zufallstabelle Begegnungen:

Hier habe ich einige Zufallsbegegnungen generiert. Sie können natürlich auch diese Begegnungen selbst bestimmen. Sie können natürlich weitere Begegnungen hinzufügen um die Reise interessanter zu gestalten.

2W20: Bei einer 15 bis 40 geschieht nichts.

1 Wüstenskorpione

Bei einer Rast muss ein Held eine Sinnesschärfe-Probe würfeln. Gelingt diese, sieht er gerade noch im Sand einen 6-7 Finger großen Wüstenskorpion. Gelingt sie nicht, so fühlt der Skorpion sich bedroht und greift an.

Le:4 RS:2 AT:13 TP:1W3+2 (Gift) MR:8

Verursacht der Stich SP, so kommt das Gift zum Tragen. Stufe 4 ; Wirkung 1W20 SP aufgeteilt auf 2SP/KR bis Wirkung vollständig. Beachtung wegen Erschöpfung.

2 Wüstenräuber

Am Rand einer Düne ist erst ein einzelner Reiter zu sehen. Dann allerdings kommen noch einige dazu und die Gruppe geht zum Angriff über.

Anführer der Wüstenräuber:

AU:15 AT:15 PA:9 RS:1 MR:8 TP:1W+5 (Säbel)

Fernkampf (Kurzbogen):21

LE:45

Neun Wüstenräuber

MU:12 AT:12 PA:8 RS:1 MR:4 TP:1W+4 (Säbel)

Fernkampf (Kurzbogen):20

LE:35

3 Treibsand

Die Helden geraten in ein Feld voller Treibsand. Eines der Kamele mit Wasservorräten droht zu versinken.

4 Herrenloses Kamel

Ein Herrenloses Kamel trabt durch die Wüste. Schaffen es die Helden es einzufangen haben sie ein zusätzliches Lasttier. Auch hat das Kamel noch Wasserschläuche mit gut 15 Maß Wasser dabei. Vom Besitzer fehlt jede Spur.

5 Novadi Krieger Stamm

1W6

Bei 1-3 **Beni Habled**: Militante Novadis welche die Wüste als ihren Besitz sehen und jeder Fremde ist ein Eindringling der nur ihr Wasser verbraucht. Sie werden die Helden nicht gleich angreifen, aber sehr aggressiv vorgehen und es auf einen Kampf ankommen lassen. Wenn nicht wollen sie die Helden als Sklaven verkaufen.

Anführer Khana ben Sha balash

MU:16 AT:15 PA:12 MR:7 TP:1W+4 Khunchomer

Fernkampf Kompositbogen:22

LE:50

Zwölf Novadi Krieger

MU:15 AT:13 PA:12 MR:5 TP:1W4 Khunchomer

Die Hälfte hat Kurzbögen:19

LE:42

Bei einer 4-6 **Beni Kharram**: Ein gemäßigter Novadi Stamm die eher an Handel interessiert sind. Sollten die Helden noch nicht in Al Rifat sein, so begleiten die Novadis sie dorthin. Der Trupp Novadikrieger ist ca. 15 Mann stark.

6 Ein Wasserloch (unbewacht)

Die Helden entdecken einen Hain aus Kakteen in dessen Mitte sich ein Wasserloch befindet. Der Rand des Loches wurde grob mit Steinen befestigt und mit einem Eimer kann man Wasser emporholen. Das Wasser ist frisch.

7 Ein Wasserloch (bewacht)

Das gleiche wie bei 12, nur das dort das Wasserloch von 5 Novadikriegern vom Stamme der **Beni Novad**. Sie sind nicht gewillt Wasser abzugeben denn sie bewachen das Wasser für ihre Leute. Die Beni Novad sind sehr stolz und kriegerisch und alle Ungläubigen haben in ihren Augen keinen Stolz und keinen Wert. Sie werden das Wasser mit ihrem Leben beschützen.

8 Spuren im Sand

Die Helden entdecken Spuren im Sand. Eine Fährtensuche-Probe+5 und Tierkunde-Probe+5 zeigt, dass es sich dabei um Löwenspuren handelt.

9 Reste einer Oase

Die Helden kommen an die Reste einer Oase. Verfallene Reste von Zelten sind im Sand zu entdecken, Palmstümpfe, sowie lose herumliegende Steine festerer Bauten.

10 Schlangen

In einem kleinen Kakteenhain kann man etwas Schatten finden oder sogar nach Wasser graben. Allerdings befindet sich dort eine Klapperschlange, welche die Helden laut davor warnt näher zu kommen.

AT:14 PA:2 RS:0 MR:6 TP:1W6 (Gift)

LE:12

Verursacht der Biss SP gibt es 1W6 SP ; Beginn sofort.

11 Ein großes Loch im Boden (Riesenameisen)

Die Helden entdecken ein 3 Schritt großes Loch im Boden. Hier lebt eine Riesenameise die im Moment im Halbschlaf vor sich hindämmert. Untersuchen die Helden das Loch oder verhalten sie sich sehr laut, so kommt sie heraus und greift an.

Riesenameise:

Größe: 2 Schritt

AT:10* PA:0 RS:4 MR:12 TP:1w6+3 + Säure

LE:40

**Die Riesenameise verspritzt bei jedem Biss Gift das selbst durch die Rüstung dringt (SP 1W6-2). Für je 5 volle Punkte Schaden durch Säure sinkt der RS des Gegners um 1 und die Rüstung sieht dementsprechend lädiert aus.*

12 Ein Wasserschlauch ist undicht

Ein Wasserschlauch der Helden wird undicht und läuft aus.

13 1/3 des Wassers ist schlecht geworden

Die Helden bemerken irgendwann beim Trinken dass das Wasser teilweise schlecht geworden ist. 1/3 der restlichen Vorräte sind nicht mehr genießbar.

14 Drachen

In der Ferne entdecken die Helden dass etwas über die Khom fliegt. Bei einer Sinnesschärfe Probe +4 erkennt man dass es sich dabei um einen großen Drachen handelt.

Die Oase Al Rifat

Nach *drei Tagen* Reise gelangen die Helden an die Oase Al Rifat. Sie hat ca. 1 Meile Durchmesser.

In weiter Ferne kann man schon einen grünen Fleck erkennen der schnell größer wird. Von Dattel und Kalifpalmen geschützt liegt inmitten der Oase ein kleiner See der von unterirdischen Kanälen gespeist wird. Um den See befinden sich kleinere Lehmbauten und Zelte der Novadis vom Stamme der Beni Kharram. Zwischen den Zelten grasen viele Schafe, denn die Beni Kharram sind Schafzüchter. Diese Novadis sind weniger aggressiv als andere, aber sie Wissen ihr Hab und Gut und vor allem ihre Frauen und das Wasser zu schützen. Sollte ein Held auf die Idee kommen in den See zu springen um zu baden finden sie das gar nicht lustig und wollen für diese Unverfrorenheit eine Entschädigung.

Halten die Helden sich an die Regeln, so werden sie sehr gastfreundlich aufgenommen. Sie können ihre

Wasservorräte auffrischen und bekommen zu Essen. Abends am Lagerfeuer sollten sie entspannen können. Es gibt Geschichtenerzähler und eine Sharizad tanzt zu schwungvoller orientalischer Musik.

Man erwartet allerdings eine kleine „Spende“ für die Benutzung des Wassers und man sollte sich großzügig zeigen. Die Bewohner dieses Fleckens müssen schließlich Tribut an den Kalifen zahlen.

Reiterspiele:

Die Novadis hier lieben Reiterspiele. Sollte ein Held gut zu Pferd sein, so fordert man ihn auf doch teilzunehmen und seine Reitkünste zu zeigen.

Dazu wird ein altes Schaffell genommen und zwei Teams zu je 5 Reitern treten gegeneinander an. Es gibt zwei Linien die mit einem Seil gekennzeichnet werden. Ziel ist es das Schaffell, welches in der Mitte liegt, bei vollem Galopp zu packen und über die gegnerische Ziellinie zu bringen. Dabei geht es sehr rau zu und es wird gerauft und gedrängelt.

Reiterspiel:

- *Reitenprobe+3 um mit den Novadis mithalten zu können.*
- *Eine Reiten-Probe und eine Akrobatik-Probe erleichtert um den Wert den man bei der Reiten-Probe übrig hat um das Fell zu ergreifen.*
- *Eine Reiten-Probe und eine Raufen-Probe um sich den Gegnern zu erwehren.*
- *Schlägt eine Reiten-Probe fehl so muss man eine Körperbeherrschungs-Probe+5 schaffen um bei dem Gerangel nicht vom Pferd zu fallen.*

Schafft man es, das Fell über die gegnerische Linie zu bringen so hat man sich großen Respekt bei den Novadis verdient und ist der Held des Abends.

Schafft man es nicht, so ist der Spott über den Ungläubigen natürlich groß.

Sulman al Venish:

Die Novadis können von dem Mann berichten. Er ist mit einer Karawane weiter gen Westen geritten. Man hat ihn nicht in die Oase gelassen, weil er aussah wie jemand der großes Unglück bringt. Er habe in den alten Bauten aus der Priesterkaiserzeit übernachtet. Gegen viel Gold habe er aber Wasser bekommen.

Ruinen aus der Priesterkaiserzeit:

In der Nähe der Oase gibt es ein uraltes steinernes Fort aus der Priesterkaiserzeit. Es ist sehr verfallen und bald hat der Sand die Bauten völlig eingegraben. Sulman hat hier außer einer alten Feuerstelle kaum etwas hinterlassen. Allerdings findet man eine Glasphiole (Sinnesschärfe-Probe) in der sich Reste einer Flüssigkeit befinden. Bei einer Alchemie-Probe+8 kann ein Held erkennen, dass es sich um in Wasser gelöstes Regenbogenstaub handelt. Eine starke Droge die den Betreffenden von der Welt entrückt. Es macht stark süchtig und der Abhängige wird gefügig.

Wadi Yiyila

Nach zwei Tagen erreichen die Helden den Wadi Yiyila, eines der vielen ausgetrockneten Flussbetten der Khom. Der Wadi Yiyila ist der tiefste der Khom der sich in den Wüstensand gegraben hat. Wenn die Helden keinen Umweg laufen wollen, müssen sie eine geeignete Stelle durchsuchen um ihn zu durchqueren.

Das Wadi ist teils 200 Schritt tief und hier an einigen Stellen 3 Meilen breit. Unten können die Helden ein Gewirr aus Kavernen, Talkesseln und Tafelbergen erkennen.

Yazim führt die Gruppe etwas weiter südlich, bis man eine Stelle erreicht, die nicht so tief ist.

Dort führt ein kleiner Nebenarm steil in die Tiefe.

Die Helden müssen eine *Körperbeherrschungs-Probe* schaffen um nicht abzurutschen und Gefahr zu laufen den Hang hinunterzufallen.

Unten angekommen führt sie Yazim in südliche Richtung. Er scheint den Weg ziemlich gut zu kennen, obwohl auch er sich ab und an umsieht, wo es wieder bergauf geht.

Regenguss:

Diese Reise dauert etwa einen halben Tag. Würfeln sie 4-mal das Wetter aus ob es umschlägt dabei mit einer Modifikation von +2. Sollte es zu einem Gewitter kommen, so wird es gefährlich für die Helden. Schon nach kurzer Zeit ergießt sich eine Meterhohe Wand aus Wasser von Norden her kommend. Die Helden müssen sich mit Klettern-Proben auf Felsen retten, aber die Kamele werden dabei verloren gehen.

Sie können auch den Regen ohne Zufallstabelle kommen lassen um die Gefährlichkeit des Wadis zu zeigen.

Wenig Wasser:

Sollten die Helden wenig Wasser an dieser Stelle haben, so können sie im Wadi eventuell Wasser finden. Sie sollten eine *Wildnisleben-Probe* würfeln. Diese ist erschwert um 8, wenn man allerdings Wüstenerfahrung hat, dann erschwert um 4. Gelingt sie, so kann der entsprechende Held armselig aussehende Pflanzen erkennen, und wenn man dort gräbt, so gelangt man an Wasser, das unter dem Wadi fließt.

Würfeltabelle 2W20:

Auch hier in dem Wadi würfelt man einmal die Zufallsbegegnungen. Außer bei einer 12,13,15. Bei diesen Zahlen muss man erneut würfeln.

Es ist schon gegen Abend, als die Gruppe wieder eine Stelle erreicht, wo man einen steilen Pfad aufsteigen kann. Auch hier wird wieder eine *Körperbeherrschungs-Probe* fällig um nicht abzurutschen. Nun geht es weiter in Nordwestlicher Richtung.

Wal el Khomchra

Nach einem weiteren Tag erreichen die Helden die ersten Ausläufer des Wal em Khomchra. Ein Sandsteingebirge, welches zerklüftet hoch über die Helden aufragt. Die Umgebung wird felsiger und vereinzelt tauchen immer mehr Kakteen und andere spärliche wachsende Wüstengewächse auf.

Der Wadi Yiyila ist ein altes Flussbett, welches im Gebirge seinen Ursprung hat. Das Wadi ist hier nicht mehr so tief und breit und geht langsam in das felsige Gebirge über. Eine Tagesreise lang folgen die Helden nun dem fast nicht mehr sichtbaren Flussbett bis es Abend wird.

Auch hier kann man wieder die Zufallstabelle würfeln (Für eine 1 kommen Khoramsbestien. Bei einer 9 und 15 wird nochmals gewürfelt).

Abu Khomchra

Kurz nach Sonnenaufgang, wenn die Helden weitergezogen sind, kommt ihnen plötzlich ein Kind entgegengeläufig. Der Junge mit spärlicher Kleidung und Turban auf dem Kopf kann kaum noch laufen. Er hat eine größere Schnittwunde am Bein und im Gesicht und hat scheinbar schon einiges an Blut verloren. Er stammelt nur etwas von Abu ... Abu und bricht dann zusammen.

Die Helden sollten ihn erst einmal versorgen und nach einer ganzen Weile kommt er zu sich. Er sagt sein Name sei *Halim* und er sei ein Schüler von Abu Khomchra (RA Seite 154). Vor etwa einem Tag sei ein Mann in dunkler Robe bei ihnen aufgetaucht. Er war in Begleitung einiger anderer Männer, die allerdings mit ihren Kamelen weit abseits gewartet hätten.

Dieser Mann habe viele Fragen gestellt, doch Abu Khomchra war nicht gewillt ihnen die Antwort zu geben, die der Mann hören wollte. Daraufhin sei der Mann sehr böse geworden. Er habe finstere Worte gesprochen und sein Meister sei daraufhin völlig irre schreiend zusammengebrochen. Er sei daraufhin aus der Höhle gerannt, denn so hatte er seinen Meister noch nie erlebt. Er schien völlig wahnsinnig zu werden. Die anderen Männer der Karawane wollten ihn aufhalten, doch er entkam ihnen gerade noch so, wobei er sich die Verletzungen zugezogen hatte. Er bittet die Helden ihm und seinem Meister zu helfen.

Die Höhle:

Nach einigen Wegstunden erreichen die Helden ein kleines Tal, in dem spärliche Gräser und einige knorrige Bäume wachsen. In dem Tal befindet sich der Eingang zu einer kleinen Höhle, deren Eingang mit schwerem Leder verhängen ist. Im Inneren scheinen einige Lampen und ein Gang führt weiter in die Höhle. Dann kommen die Helden in ein kleines Gewölbe. Hier stehen ein Tisch, einige große Steine als Stühle und Regale an den Wänden die mit

vielerlei Dingen gefüllt sind. Vorräte und Ausrüstungsgegenstände, alle alt aber in gutem Zustand. In der Mitte der Höhle befindet sich eine kleine Wasserstelle mit frischem klarem Gebirgswasser. Es läuft nur spärlich in einem kleinen Rinnsal nach, doch der steinerne, natürliche Trog ist fast schon wieder zu einem Viertel gefüllt.

(Achtung: Sulman hat die Stelle vergiftet, in dem er den Rest Regenbogenstaub in die Wasserstelle geschüttet hat. Würfeln sie verdeckt eine Sinnesschärfe–Probe, wenn der Held Wasser daraus schöpft. In der Höhle ist es nicht sehr hell und man erkennt nicht wirklich viele Details.)

Auf einem kargen Bett liegt ein alter Mann, mit langem weißem Bart, der nur wimmernd und mit schreckensbleichem Gesicht und starren Augen an die Decke starrt. Der Mann scheint völlig apathisch zu sein und reagiert nur noch mehr mit Unruhe wenn man ihn anspricht.

Abu Khomchra wurde Opfer eines *Eigne Ängste quälen dich*, mit dem Sulman den Mann gefoltert hat, bis er ihm entlocken konnte was er wollte. Abu war dem Zauber sehr lange ausgesetzt so dass er kaum fähig ist klar zu denken.

Ein *Analüs* kann helfen zu erkennen was mit Abu geschehen ist. Je nachdem wie viel Punkte übrig sind, sieht man genauer was vorgefallen ist. *Ängste lindern* oder *Ruhe Körper, Ruhe Geist* kann Abu sofort helfen. Man kann natürlich auch versuchen abzuwarten, die Wirkung des Zaubers legt sich in einigen Stunden. Allerdings ist dann fraglich ob Abu noch bei Sinnen sein wird.

Bekommt Abu von dem Wasser zu trinken so dauert es nicht lange und er wird ruhiger. Trinkt ein Held, oder mehrere von dem Wasser, so werden sie eine unruhige Zeit erleben. Schleichend stellt sich der Drogenrausch ein, wird dann immer heftiger, und für die nächsten 7 Stunden liegen die Helden in einer visionären Welt.

Anmerkung:

Hier habe ich Träume eingebaut, die auf das spätere Zeichen der Helden hinweisen. Sie können diese natürlich anpassen, allerdings sind die Träume so vage, das sie auch einfach nur als ziemlich ausgefallene Vision gelten können. Die Namen aus unserer Gruppe habe ich im folgenden Text die Bezeichnung Ein Held oder Eine Heldin ersetzt.

- Eine Heldin, als Königin auf einem Thron. Umgeben von Echsen und Schlangengezücht, die ihr huldigen. Sie ist mächtig und stark. Ihre Kraft hat Völker niedergeworfen und Reiche zerstört.

- Ein Held auf einer Queste, an seiner Seite die Göttin selbst, wild, stark und schön. Sie erschlagen Gezücht um Gezücht, der Gegner Strom scheint nie enden zu wollen. Sie verteidigen Kelche der Macht. Doch dann scheint sein Kopf innerlich zu verbrennen. Sein Auge glüht und Flammen lodern aus der Öffnung empor. Der Schmerz raubt ihm die Sinne.

- Ein Held in einem Bad aus Gold. Ein Hort aus Schätzen so groß, das kein sterblicher ihn Überblicken kann. Er trägt eine Rüstung, so prächtig wie die Sonne.

- Ein Held bei zu Gast bei uralten Völkern. Elben, Feen und Trolle bei einem rauschenden Fest. Die schönste der Elfen schreitet Ernst auf ihn zu, sie nimmt ihn mit und er versinkt in einer Welt aus Rausch und Leidenschaft.

- Ein Held reitet einen Schlitten, gezogen von den wildesten Wölfen die Dere je gesehen hat. Zwei glutunterlaufende Augen erblicken seinen Ritt wohlwollend durch die Wolken. Der Schlitten gehorcht seinen Befehlen übergangslos. Er jagt ... und jagt ...

Wenn die Helden es entweder schaffen Abu zu heilen, oder er von dem Wasser getrunken hat, so kommt er irgendwann wieder zu sich.

Er kann den Helden berichten, dass ein finsterer Magier ihn aufgesucht hat, und nach dem Feuerspuckenden Berg fragte. Abu wollte ihm den Weg nicht zeigen. Dort liegen uralte Geheimnisse verborgen und niemand sollte diesen Ort betreten. Da die Helden ihm das Leben gerettet haben, verrät er ihnen, dass es dort, unterhalb des Berges ein Tal gibt, das man nur durch eine Höhle betreten kann. Dieser Ort ist ein Tabu für alle Novadis und keiner der es je betreten hat, ist jemals Lebend oder bei Verstand herausgekommen. Abu kann den Helden den Weg weisen, begleiten will und kann er sie aber nicht.

Nach einigen Wegstunden, in denen es stetig bergauf geht, erreichen die Helden einen Berg, der oben Kraterförmig ist.

Dieser Berg scheint zu ruhen, denn nur vereinzelt sind schwache Rauchschwaden zusehen die in den Himmel steigen. Auf der Rückseite des Berges befindet sich der Eingang zu einer Höhle, versteckt hinter Sandsteinfelsen und für einen Nichtkundigen kaum auszumachen. Doch vor der Höhle campieren die Begleiter Sulmans. 4 Tulamiden seiner Karawane plus 7 Kamele warten hier auf den Auftraggeber. Sulman hat sie nochmals extra bezahlt, um keinen hier hereinzulassen. Allerdings rechnen die Karawanenführer im Moment nicht mit einem Angriff, wer soll in dieser gottverlassenen Gegend schon auftauchen.

4 Tulamiden:

MU 13 AT:14 PA:13 RS:2 MR: 6 TP 1W+4
(Khunchomer)

LE:45

Die 4 Tulamiden werden natürlich für ihr Gold kämpfen, allerdings wenn es um ihr Leben geht, wenden sie sich zur Flucht, oder können auch gefangen genommen werden. Befragt man einen der Tulamiden, so kann er erzählen, das Sulman mit seinem Begleiter die Höhle vor ca. 24 Stunden betreten hat.

Die Sandsteinhöhle scheint direkt in den Vulkan zu führen. Sie ist trocken und staubig und stockdunkel und man muss gut eine halbe Stunde in den Berg laufen.

Satinars Fluch

Der Tunnel wird zum Ende hin breiter und mündet in einem großen Talkessel, dessen Wende schroff und Kastenförmig gut hundert Schritt in die Höhe ragen. Der Talkessel hat einen Durchmesser von gut zwei Meilen und ist fast kreisrund. Vor den Helden breitet sich ein dichter Dschungel aus mit bis zu 30 Schritt großen Urwaldriesen. Die Luft ist feucht und stickig und will so gar nicht in das Wüstenklima passen. Bunt leuchtende Vögel schrecken auf als die Helden das Tal betreten und fliegen umher. Der Dschungel scheint vor Leben nur so zu strotzen. Ein schmaler Pfad führt direkt in den Urwald hinein. Folgen die Helden dem Pfad können sie allerlei Getier entdecken.

Moskitos fangen schon nach kurzer Zeit an die Helden zu plagen. Vereinzelt sieht man Fledermäuse traubenweise in den Bäumen hängen. 7 Spann große Otan Otan Affen beobachten aus ihren intelligenten Augen die Helden als sie vorbeiziehen. Oft kann man kaum unterscheiden ob eine Liane vom Baum hängt oder eine Schlange.

Die Lichtung mit der Säule:

Nach etwa einer halben Meile erreichen die Helden eine Kreuzung auf einer kleinen Lichtung. Auf der von Farnen bewachsenen Lichtung steht mittig eine dunkle Säule aus Obsidian die gläsern schimmernd und das dunkelgrüne Licht der Umgebung in seltsamen Farben bricht.

Untersuchen die Helden die Säule so können sie zahlreiche etwas handgroße Tierabbildungen auf ihr erkennen welche leicht hervorgehoben wurden. Man findet dort Bilder von Benbucculu Schildkröte (126), Palmviper (166), Vogelspinne (178), Löwenäffchen (67), Sumpfratte (155), Brabaker Waldelefant (90), Sumpfechse (180) (Die Zahlen sind die Seiten aus dem Band Zoo Botanica Aventurica).

Berührt ein Spieler bewusst ein solches Symbol, so wird er sich in dieses Tier verwandeln. Diese Verwandlung dauert ca. eine Stunde an. Der Held verliert natürlich in diesem Moment alle seine Kleider, wenn das Tier kleiner ist. Ist das Tier größer, und der Held hat sich vorher nicht ausgezogen, so wird es die Kleidung zerreißen, Rüstungsteile werden abgesprengt und fliegen durch die Gegend. Die Verwandlung ist mit großem Schmerz verbunden, wobei der Held entweder das Gefühl hat erdrückt oder zerrissen

zu werden. Diese Verwandlungen werden den Helden später noch dienlich sein.

Der Held besitzt immer noch seine Intelligenz als Tier. Doch die Instinkte des jeweiligen Tieres wollen durchbrechen und so muss er bei jeder Verwandlung eine Selbstbeherrschungs-Probe schaffen, die alle 15 Minuten in der Verwandlung um 2 Punkte erschwert wird. Schafft er die Probe nicht, so wird er von den Instinkten übermannt und folgt ihnen. Die Schildkröte und der Elefant beginnen umgehend sich Nahrung zu suchen. Das Äffchen klettert auf Bäume hoch auf der Suche nach Artgenossen usw. Scheue Tiere die sich aber wehren können wie zum Beispiel die Palmviper reagieren dann aggressiv auf die anderen Helden.

Der See

Folgen die Helden dem linken Weg, so kommen sie nach einigen hundert Metern durch dichten Dschungel an eine weitere größere Lichtung in der ein kleiner See liegt von gut 50 Schritt Durchmesser. Die Tiefe ist nur schwer abzuschätzen (5 Schritt). Der See ist von mannshohem Schilf umgeben und dicht bewachsen. Seerosen und Algen schwimmen auf seiner ruhigen Oberfläche. Gelingt eine *Sinnesschärfe-Probe+3*, so kann man auf dem Grund des Sees etwas funkeln sehen.

Dort liegt ein taubeneigroßes Ei aus Mindorium im Schlamm. Im Inneren des Eis befindet sich ein kleiner Kristall, der in das linke Auge des Drachen auf der Tür zu Pyramide passt. Die Hülle lässt sich relativ einfach öffnen. Man muss nur etwas Blut über das Ei laufen lassen, das von einem lebenden Wesen stammt und dann öffnet sich die Hülle einfach.

Allerdings befinden sich in dem See ein Schwarm Blutfische ZBA (Seite 76) welche als hochaggressiv gelten. Sollte ein Held versuchen hinunter zu tauchen greifen die Fische sofort an.

Blutfische

1W20+20 Tiere

Größe: 2 Spann

AT:10 PA:0 RS:0 TP:1W3 (Biss) MR:5

LeP: 4

Da die Fische gerade mal 2 Spann groß sind und sich im Wasser bewegen können gilt hier (AT+4/PA+8)

Da es sehr viele Tiere sind, ist ein normales hinabtauchen kaum möglich. Der erste Versuch dürfte schon zahlreiche Bisswunden verursachen.

Wenn die Helden selbst keine Lösung parat haben, so können sie die Säule auf der Wegkreuzung benutzen, wenn sie schon hinter das Geheimnis gekommen sind. Wenn ein Held eine Schildkröte ist, so kann er problemlos, durch seinen Panzer geschützt, zu der Stelle hinabtauchen und

das kleine Ei mit seinem Maul holen den das Tier ist ca. einen Schritt groß.

Die Höhle:

Folgen die Helden dem rechten Pfad so gelangen sie nach fast einer Meile Marsch an die Kraterwand, wo der Pfad in eine Höhle mündet. Der Eingang hat einen Durchmesser von gut 5 Schritt und nach einer kurzen Wegstrecke durch den Gang kommen die Helden in eine gewaltige Kaverne. Die Höhle hat einen Durchmesser von fast hundert Schritt und der Höhlendecke ist kaum auszumachen. Inmitten der Höhle steht ein gut 30 Schritt hoher Urwaldriese, der direkt aus dem steinernen Boden zu wachsen scheint. Ganz oben in der Krone ist mithilfe einer *Sinnesschärfe-Probe+3* ein Nest zu erkennen in dem etwas metallisch schimmert. Nähern sich die Helden dem Baum so schrecken 5 Flugechsen auf, welche laut kreischend um den Baum herum kreisen. Sie greifen die Helden aber nicht an.

Flugechsen:

Spannweite 3-4 Schritt

AT:6/11* PA:3/5* RS:1 TP:1W6+3 (Biss/Klaue) MR:6

LeP:35

**Kampfwerte am Boden oder in der Luft.*

Flugechsen greifen normalerweise immer im Sturzflug an, erst wenn sie flugunfähig sind, kämpfen sie am Boden weiter oder fliehen.

Sollte ein Held versuchen den Baum so zu erklimmen, greifen die Echsen ihn sofort an. Beim Klettern sollte dies natürlich zu Schwierigkeiten führen und es ist kaum möglich bis an die Baumkrone zu kommen. Davon abgesehen ist eine Klettertour auf einen 30 Schritt hohen Baum ein gewagtes Unterfangen.

Auch hier kann die Säule aus der Wegkreuzung helfen. Verwandelt sich ein Held in ein Löwenäffchen, so kann er problemlos den Baum emporklettern und wird von den Flugechsen nicht behelligt.

Die Pyramide:

Folgen die Helden dem Pfad geradeaus, so kommen sie nach etwa dreihundert Schritt auf eine sehr große Lichtung die komplett mit riesigen Steinplatten gepflastert wurde. Inmitten des Platzes steht eine Stufenpyramide von 50 Schritt Höhe. Auf der den Helden zugewandten Seite führt eine Treppe bis zur Spitze der Pyramide wo sich ein schwarz glänzendes 5 Schritt hohes und 4 Schritt breites Tor befindet, das ins Innere der Pyramide führt. Das Tor besteht aus dem gleichen Material wie die Säule auf der Wegkreuzung. Auf dem glatten Tor ist ein Drachenschädel eingraviert und darunter eine Inschrift.

Zhlaah H'Draccr v'serzch

H'Raxt'Arr Kssrah tor Urr'ch

H'Draccr v'serzch Ksar tharr Z'uharr

Krsh`ssH jhi'schirr Jhi'Uchch

S'zeptr Skar Sadd'nav

(Siehe auch Handout im Anhang)

Die Augenhöhlen des Drachen sind leer und hohl. Der Blick dieses Drachen wirkt äußerst bedrohlich für die Helden, vor allem wenn es sich um Zwerge handelt.

Um das Tor zu öffnen müssen die Helden die zwei Gefäße in Ei Form bergen und diese mit Blut eines lebenden Wesens beträufeln. Die zwei Edelsteine (beide rot) innerhalb dieser Gefäße passen genau in die Augen des Drachen. Wenn beide Steine eingesetzt wurden öffnet sich das Tor und eine weitere Treppe führt in das Innere der Pyramide.

Satinavs Schrein

Den Helden schlägt ein modriger Geruch entgegen als sich die Tür öffnet. Eine von Staub der Jahrhunderte bedeckte, sehr breite Steintreppe führt hinab in die Tiefe. An den Wänden ranken sich Lianen und teils noch nie gesehenes dunkles Gewächs dessen Blätter fast schwarz zu sein scheinen. Nach gut 50 Schritt in die Tiefe gelangen die Helden in einen sehr großen Raum der in runder Form angelegt wurde und einen Durchmesser von 50 Schritt hat. Alles ist hier uralte, verstaubt und vermodert. Am Rand kann man 4 alte Nischen erkennen in denen Mumien liegen. An der Form der einbalsamierten sieht man dass es sich scheinbar um Achaz handelt. Hier liegen die alten Priester der *Yrmrysz'Tarm*, welche damals den Schlüssel hier verborgen haben. Unter ihnen ist auch der Kristallomant, der dies alles bewerkstelligt hat.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein 20 Schritt durchmessendes Plateau von einem Schritt Höhe dass rundherum durch verwitterte Stufen zu erreichen ist. In der Mitte befindet sich ein rechteckiger Altar.

Der Altar:

Auf dem Altar steht eine Halterung. An der Spitze der Halterung ist ein graues Wabern zu erkennen und in diesem Wabern ein Gegenstand, den aber die Augen kaum greifen können. Sieht man zu lange in dieses Wabern wird einem schnell schwindelig und schlecht, da sich die Augen zu weigern scheinen das dort etwas existiert. Die Halterung an sich, welche einem Zepter gleicht, lässt sich nicht verrücken oder etwas mitnehmen. Um die Halterung halbkreisförmig herum sind 4 Einbuchtungen zu erkennen.

Das Gerippe:

Vor dem Altar liegt auf dem Boden ein enormes, verfallenes Gerippe eines sehr großen Tieres. Eine Tierkunde-Probe

kann je nach Punkte die man übrig behält folgendes ergeben.

+0: Das Tier war gut 6 Schritt groß, hatte lange Hinterbeine und einen gewaltigen Kiefer

+2: Das Tier hatte das Aussehen einer Echse

+5: In den Sümpfen des Südens soll es heute noch solche gewaltigen Echsen geben die man auch Schlinger nennt.

+8 Selbst für einen Schlinger ist dieses Tier hier erheblich groß

Der Wirbel der Zeit

Die Helden sollten darauf kommen, dass die Anzahl der Einbuchtungen der Anzahl der Mumien entspricht. In den Körpern der Mumien sind vier Dinge verborgen. Um an sie zu gelangen müssen die Helden am besten die Mumie im Bauchraum aufschneiden und hineingreifen. Dafür wird allerdings eine *TA-Probe+5* fällig.

Sie finden dann zwei versteinerte Eier, Eine Kanope in der sich uralte Hautfetzen befinden die schon fast zu Staub zerfallen sind und ein Schädelknochen eines Achaz.

Die vier Gegenstände müssen auf dem Altar richtig angeordnet werden. Zuerst ein Ei (Für die Geburt), dann die Kanope mit der Haut (Für die Häutungen und das Leben), dann der Schädel für den Tod und zu guter Letzt wieder ein Ei (als Zeichen der Wiedergeburt).

Sind alle Symbole richtig angeordnet, so beginnt sich der Raum plötzlich zu drehen. Wind braust auf und erfasst die Helden wie einen Wirbelsturm und reißt sie alle mit sich. Jeder Held muss einen *W6 SP* hinnehmen, da er ab und zu an die Wand oder gegen den Boden knallt.

Die Helden können dabei beobachten wie sich die Zeit um sie herum verändert. Die wuchernden Lianen bilden sich zurück. Der Staub wird hinfert geblasen, aber auch das Gerippe beginnt sich zu bewegen. Knochen fügen sich wieder zusammen. Muskeln und Fleisch bilden sich und Stück für Stück setzt sich vor den Augen der Helden ein gewaltiger Schlinger zusammen. Auf dem Altar kann man erkennen, wie in der Halterung ein tropfenförmiger roter Kristall sichtbar wird.

Dann wird der Wirbel langsamer und die Helden fallen zu Boden. Der Raum um sie herum wirkt nun nicht mehr so alt, aber dafür erfüllt ein markerschütterndes Brüllen den Raum. Ein 5 Schritt großer Schlinger, mit gewaltigem Kopf und Kiefer stürmt auf die Helden zu um sie anzugreifen.

Schlinger

Größe: 5 Schritt Gewicht 1300 Stein

Biss: AT:14* PA: 5 TP:2W6+5

Schwanz: AT:6* PA:5 TP:1W6+5

RS:3 MR:6 LeP:130

*Der Schlinger kann in einer Kampfrunde mit Biss und Schwanz gleichzeitig angreifen.

Der Schlinger steht zu dieser Zeit immer noch unter dem Einfluss der bereits toten Achaz. Er wird den Stein verteidigen, wann immer ein Held versucht diesen vom Altar zu nehmen. Fliehen können die Helden nur innerhalb des Kraters, denn der ganze Krater ist nun wieder in der Vergangenheit entrückt. Verlassen können sie ihn nicht. Am Höhlenausgang werden sie wie gegen eine unsichtbare Wand rennen.

Will ein Held den Kristall ergreifen, obwohl der Schlinger noch lebt, muss er feststellen das dieser unsagbar heiß ist. Das dürfte für eine Attacke des Schlingers reichen um den Helden von dem Kristall zu trennen. Weglocken lässt sich der Schlinger nicht.

Sulman al Vanish:

Nun tritt Sulman al Vanish auf den Plan. Er hat sich die ganze Zeit im Verborgenen gehalten, weil er das Geheimnis der Pyramide nicht ergründen konnte. Die Helden kamen für ihn viel zu früh und so beschloss er abzuwarten und sie die Arbeit machen zu lassen. Mitten im Kampf mit dem Schlinger taucht er in der Pyramide auf. Puspereiken hat er bei sich, den er achtlos zu Boden schleudert. Er versucht so schnell es geht auf 7 Schritt ranzukommen und mittels eines Motoricus den Kristall in seine Hände zu bekommen. Dies sollte er auch schaffen.

Sulman wird wegen der Hitze des Kristalls allerdings laut aufschreien und seine Hand wird qualmen und es beginnt nach verbranntem Fleisch zu riechen. Der Schlinger richtet seine Aufmerksamkeit sofort auf den Magus. Doch Sulman lässt den Stein nicht los.

Sulman al Vanish:

MU:15 AG:1 Stufe:14

KL:16 GA:4 MR:15

IN:12 RA:4 LE:51

CH:15 TA:1 AE/KE:82

FF:10 NG:5 AT/PA:15/12

GE:11 GG:6 TP: 1W+14 Flammenschwert

KK:14 JZ:7 RS:1

Herausragende Zauberfertigkeiten:

Pentagramma 12; Bannbaladin 13 ; Eigne Ängste 9 ; Erinnerung verlasse 12 ; Imperavi 15 ; Memorabilia 13 ; Panik Überkomme euch 10 ; Furor Blut 9 ; Heptagon 14 ; Skelettarius 12 ; Tlacus Odem 5 ; Transversalis 7 ;

Widerwille 8 ; Corpofrigo 8 ; Ignifaxius 7 ; Maigischer Raub 4 ; Armatrutz 5 ; Imago Transmutabile 7 ; Paralü 11 ; Brenne 7 ; Desintegratus 9 ; Fortifex 6

Die dunkle Pforte:

Sobald der Stein aus der Verankerung gelöst wurde, beginnt ein weiteres Ereignis einzutreten.

In der Nähe des Altars bildet sich plötzlich mitten im Raum ein schwarz waberndes Tor. Selbst Sulman scheint überrascht, erkennt aber sofort, dass es sich dabei um eine dunkle Pforte handeln muss. Er wird alles daran setzen mit dem Kristall durch dieses Tor zu gelangen und darin zu verschwinden.

Die Helden sollten den Mut aufbringen auch durch dieses Tor zu gehen, vor allem wenn der Schlinger immer noch nicht besiegt ist. Dieses Sphärentor stellt eine direkte Verbindung von hier zu der Pyramide in den Echsensümpfen dar. Betritt ein Held das Tor, so hat er erst das Gefühl zerrissen zu werden. Dann denkt er, er würde ewig fallen. Um ihn herum ist nur ein grauwaberndes nichts und er kann kaum erahnen ob er sich nun bewegt oder nicht. Dann stürzt ein Schwarzer Punkt auf ihn zu und es wird ihm schwarz vor Augen.

Anmerkung:

Die Helden sollten Puspereiken mitnehmen. Allerdings werden Yazim und Nedim nicht mit durch das Tor gehen. Ihre Angst ist zu groß. Allerdings wird sich Ali, sollte er dabei sein es sich nicht nehmen lassen die Dinge weiter zu verfolgen. Nachdem die Helden durch das Tor gegangen sind und der Kristall aus diesem Bereich verschwunden ist, fällt die Pyramide in der Khom wieder zurück in die Gegenwart. Der Schlinger besteht wieder nur aus Knochen und es ist ruhig. Yazim und Nedim können Puspereiken dann auch mitnehmen.

Allerdings finden Yazim und Nedim noch einige Grabbeigaben in der Pyramide und auch das Mindorium aus den Eihüllen nehmen sie an sich. Genauso wie die goldenen Zepter. Das wird in Zukunft ihren Wohlstand herbeibringen und sie werden erfolgreiche Händler werden.

Bleiben die Helden zurück, so ist das Abenteuer für diese Helden hier fast zu Ende. Sulman ist fort, vielleicht ist sogar die Gruppe getrennt. Man wird mit Yazim nach Süden in Richtung Unau reisen, denn Puspereiken will nach Rakorium in Selem sehen. Deswegen sollten sie es irgendwie schaffen die Helden doch in das Portal zu bekommen, denn das wäre ein unbefriedigendes Ende. Zur Not könnte das Portal ja eine extreme Sogwirkung entwickeln, welches die Helden hineinzieht.

Die Echsensümpfe

Die Pyramide in den Echsensümpfen ist fast baugleich wie die in der Khom. Nur das diese hier fast doppelt so groß erscheint.

Wenn die Helden ankommen sollten sich sichtlich erschöpft sein. Sulman ist das Sphärenreisen gewöhnt und so rappelt er sich recht schnell wieder auf. In dieser Pyramide erhebt sich in der Mitte eine Plattform von 4 Schritt Höhe zu der flache Stufen hinaufsteigen. Oberhalb ist eine Säule zu erkennen über der ein kleiner roter Rubin schwebt, aber auch dieser Stein scheint seltsam entrückt.

Auf dem Podest ist eine Gestalt zu erkennen, welche vor der Säule kniet. Sie ist ganz in schwarz gekleidet und hält in einer Hand ein Buch. Mit der anderen Hand macht er eine beschwörende Geste in Richtung Säule.

Sulman begibt sich sofort auf die Gestalt zu.

Dieser steht auf und die Helden können nicht einmal sein Gesicht erkennen, da es sich hinter einem Schleier befindet. Er geht Sulman entgegen und Sulman verbeugt sich vor ihm und gibt ihm die zwei Kristalle mit den Worten: „Meister!“ Stürmen die Helden die Stufen hinauf, so wird er einen Tempus Stasis wirken, den er aus dem LZS rekonstruieren konnte. Allerdings erst wenn er beide Tropfenkristalle in den Händen hält. Dieser verleiht ihm die Macht, diesen Zauber nun leichter und länger zu wirken. Alle erstarren, gefangen in der Zeit, außer dem finsternen Magus.

Dieser steigt wieder zu der Säule hinauf und setzt die zwei Kristalle in zwei vorgesehene Ausbuchtungen. In dieser Form bilden die zwei Tropfen eine Art Sanduhr. Der rote Kristall ist oben, der Klare unten. Deutlich kann man sehen wie die rote Farbe des Kristalls scheinbar in den unteren klaren läuft. Als der Prozess abgeschlossen ist, erscheint der kleine, taubeneigroße Rubin über Säule und er strahlt heller, als alles andere was die Helden je zu Gesicht bekommen haben. Der Magus nimmt den Rubin und dreht sich zu den Helden um. Dann spricht er mit einer dunklen, rauchigen Stimme: „Dieses Mal wird mich niemand aufhalten! Sulman ... töte sie!!!“.

Dann hebt der Magus den Schleier am Mund und verbrannte Haut kommt darunter zum Vorschein. Er nimmt den Rubin und führt ihn in den Mund und schluckt ihn herunter. Ein kurzes Beben scheint durch den Mann zu gehen, doch dann scheint er zu lächeln. Er verschränkt die Arme vor der Brust, nickt mit dem Kopf und von einem auf den anderen Augenblick ist er verschwunden.

Anmerkung:

Ich habe hier das Gesicht Liscoms bereits enthüllt, weil auch Helden dabei waren, die bereits Staub und Sterne gespielt hatten. Bei uns ist dieses Abenteuer eine direkte Überleitung in die G7 Kampagne und so werden die Helden später mit einer direkten Spur nach Baliho geführt. Sie können allerdings auch die Identität Liscoms bewahren.

In diesem Moment fällt die Last der Zeit von den Helden und Sulman ab.

Sulman steht auf und betrachtet die Helden.

„Nun endlich werde ich euch töten und dann werden eure Leichname meine Diener werden.“

Dann zeichnet er mit seinem Stab ein Pentagramm in die Luft und ruft eine Beschwörungsformel.

Es erscheint ein Braggu (Mysteria Arcana Seite 151). Eine kaum fassbare grünliche Dämonenfratze.

Braggu:

Jeder Held muss eine MU probe +4 würfeln. Misslingt diese so will er schreiend das Weite suchen. Misslingt dann auch eine Aberglauben-Probe, so wirkt dieser Dämon sogar wie ein Horriphobus.

Der Dämon fügt bei einem Angriff 1W6 SP zu, da er einen stinkenden Nebel ausstößt. Schafft der Braggu eine gute Attacke oder patzt sein Gegner, so hat er den Nebel eingeatmet was zu Brechreiz führt (W20 SP).

Hat Sulman nur noch wenige Lebenspunkte so wird er versuchen zu fliehen. Es wäre gut wenn Sulman das Duell knapp überleben würde, denn er wird später in der G7 Kampagne nochmals auftauchen.

Letze Worte:

„Das war nicht unsere letzte Begegnung. Wir sehen uns wieder und dann werden eure Seelen mir gehören!“

Dann verschwindet er mit einem Transversalis.

Besonderheiten in der Pyramide:

Der Stamm der diese Pyramiden beschützt, ist schon lange ausgestorben. Allerdings kann man interessante Reliefs an der Wand erblicken. Dort sieht man viele Echsenwesen, die sich scheinbar in einem Krieg gegeneinander befinden. Eine Echse ist besonders hervor gehoben. Sie hat einen roten Rubin in der Stirn das aussieht wie ein drittes Auge. Wenn sie schon einen Helden für das erste Zeichen erwählt haben, könnte er bei dem Anblick des Bildes Schwindelgefühle bekommen, oder ein leichtes Brennen in eines seiner Augen.

Ausklang

Die Helden werden feststellen, dass sie sich mitten in den Echsensümpfen befinden. Meine Gruppe konnte dank der Führung einer Heldin, die jahrelang in den Dschungeln Maraskan lebte, recht einfach aus den Echsensümpfen heraus gelangen. Natürlich kann man diese Reise auch schwerer und interessanter gestalten. Das lege ich aber in ihre erfahrenen meisterlichen Hände.

Zurück in Selem finden die Helden Rakorium, der Liscom in eine Falle gelaufen ist, und sich in dessen Villa befindet. Dort nannte Liscom sich Hamid ben Seyshaban. Den Ort seiner Villa kann man in Selem recht leicht erfragen, denn der Besitzer forschte lange Zeit in Selem und ist somit

bekannt. Rakorium ist im Hause Liscoms in eine Falle gelaufen, als der ihn nicht mehr brauchte. Er hatte den Magier zu sich eingeladen und ihn dann gefangen genommen, wobei er ihm natürlich das LZS abnahm. Er betäubte ihn bei einem Abendessen mit einem starken Schlafgift und nun fristet Rakorium schon seit gut einer Woche sein Dasein in einem Kellerraum der Villa der aus Blei gebaut wurde. Seine magischen Fähigkeiten nützen ihm hier nichts. Wenn die Helden und Puspereiken ihn befreien ist er völlig abgemagert und verdankt den Helden sein Leben.

Und weiter ...?

Wie es nun weiter bei Ihnen in der Kampagne geht, sei nun Ihnen überlassen. Ich hoffe Sie können dieses Abenteuer, oder vielleicht Teile davon verwenden, um die Helden für die G7 Kampagne einzustimmen. Die Helden werden Liscom wiederbegegnen. Allerdings nur sehr kurz um ihn an seinem Tun zu hindern. Nun haben allerdings auch Ihre Helden ein Bild des finsternen Schwarzmagiers vor Augen, auch wenn sie nicht Staub und Sterne gespielt haben und das Almadine Auge hat ein wenig mehr Geschichte greifbare bekommen.

Auch Sulman al Vanish wird hier schon etwas weiter ausgebaut. Ich selbst werde ihn sogar gegen den schwarzen Schrecken der Tobimora austauschen, als treuen Begleiter Liscoms. Als einen Erzbösewicht der Helden, der in der Kampagne immer mal wieder ihr Gegner sein wird, bis sie ihn irgendwann schlussendlich zur Strecke bringen werden. Berichte und Ereignisse, die meine Helden auf die Spur Sulmans und Liscoms führen, werden sie schließlich nach Baliho bringen wo die Ereignisse um die G7 beginnen werden ... aber das ist eine andere Geschichte.

Meine Helden haben für das Abenteuer 800 AP bekommen, sie werden es für die kommenden Ereignisse brauchen. Es liegt natürlich in Ihrem Ermessen, was sie an Punkten verteilen wollen. Dazu gab es noch Freiwürfe auf Wildnisleben, Götter und Kulte und Magiekunde.

Skar Zze Tha ` Ymmrrh

H ` Ppress Ccs ` kr Ss Szuch

Skar Ccs ` kr Zch

Ha Loch Skar Shr Ssad ` Navv

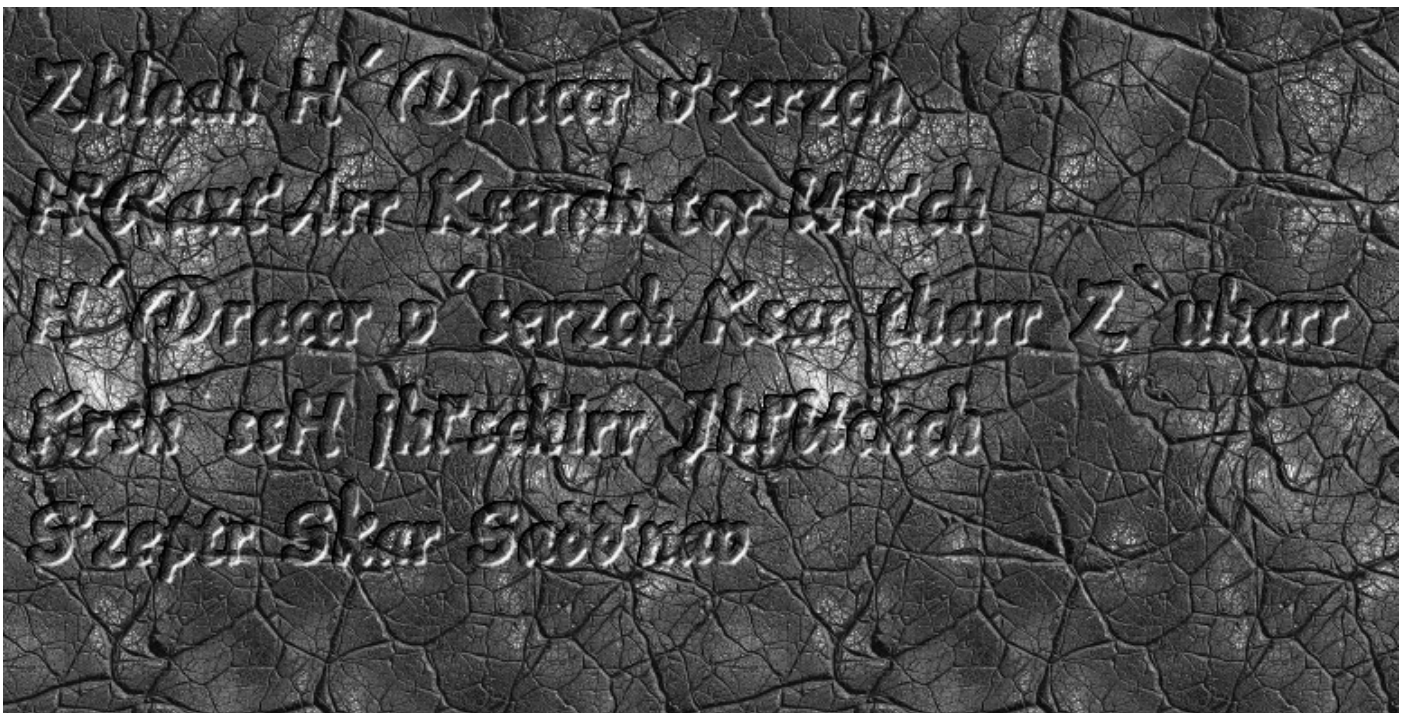
Ksziss H ` Kuir

Krsh ` sstt jhi ` schirr

JhiUchch

Übersetzung des Textes Wortgetreu:

Skar (Gehen, Folgen) Zze Tha `Ymmrrh (Zze Tha vergangen)
H`Pprsss (Heilig Sonnengott) Css `kr Ss (verbrennt) Szuch (Humus Erde)
Skar (Gehen, Folgen) Css `kr (Feuer) Zch (Berg)
Ha Loch (Krater, See ?) Skar (gehen, Folgen) Shr (Weg, Spur) Ssad`Navv (Satinav, Zeit)
Ksziss (Zugreifen, Halten) H`Kuir (heiliges Siegel)
Krsh`ssH (Warnung) jhi`schirr (wecken, aufmerksam machen), Jhi`Uchch (Falsche Brut, Fluch)



Übersetzung des Textes Wortgetreu:

Zhlaah (dienen, Untergebener) H`Draccr (Heiliger Drache) v`serzch (Herrscher, machtvoll)
H`Raxt`Arr (Opfern) Kssrah tor (Lebenskraft, Essenz) Urr`ch (Ei, Gelege)
H`Draccr (Heiliger Drache) v`serzch (Herrscher, machtvoll) Ksar tharr Z`uharr (erstrahlt, erleuchtet)
Krsh`ssH (Warnung) jhi`schirr (wecken, aufmerksam machen) Jhi`Uchch (Falsche Brut, Fluch)
S`zepr (Zepter, Schloß?) Skar (gehen, folgen) Sadd`nav (Satinav)

