



DIE BASTION DER GOLDENE KINDE
ZWEITER TEIL DER ALTECHSISCHEN KAMPAGNE



AVENTURIEN®

VLRIch KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

MICHAEL BERENS

LEKTORAT

KRISTIAN WOLFF

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

MICHAEL BERENS

Copyright © 1995, 2003, 2010 by Michael Berens

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen zu diesem Abenteuer wenden Sie sich an Michael-Berens@arcor.de



DIE BASTION DER GOLDENE KINDE

ZWEITER TEIL DER ALTECHSISCHEN KAMPAGNE

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELDEN
VON MICHAEL BERENS

DANK AN ALLE SPIELER, DIE MIR GEHOLFEN HABEN DIESES ABENTEUER IN DIE TAT UMZUSETZEN:
STEPHAN „FRÄTT“ BERENS, CARSTEN „SPOOPY“ KRAUB UND MICHAEL „LOCKE“ SCHLEE

Í Π Η Α Λ Τ

ΕΙΠΛΕΙΨΥΓ	5
DAS ABEΠTEVER (MEISTERINFORMATIONEP)	5
ΕΙΠΣΤΙΕΓ 1 (ΚΑΜΡΑΓΠΕ)	5
ΕΙΠΣΤΙΕΓ 2 (ΕΙΠΖΕΛΑΒΕΠTEVER)	5
ΕΙΠΣΤΙΕΓ 1 + 2	6
ΚΑΡΙΤΕΛ I: ΙΜ ΛΑΠΔ ΔΕΡ ΕΧΣΕΠ	7
DAS ABEΠTEVER BEΓΙΠΠΤ	7
3000 JAHRE VOR VΠSERER ZEIT	7
ΕΙΠΕ ΕΠΤΦΗΡΥΠΓ	8
ΕΙΠ ΜΑΧΤΙΓΕΡ ΓΕΓΠΕΡ	8
DIE ERSTE ΠΑΧΤ	9
DAS RITVALOPFER	9
ΚΑΡΙΤΕΛ II: : DIE STADT ΔΕΡ ΕΧΣΕΠ	10
DAS SPIEL ΙΠ ΔΕΡ STADT	10
DIE BEGEPVΠΓEP	12
ΠΑΧ ΔΕΡ VERHAFTVΠΓ	12
ΚΑΡΙΤΕΛ III: BEI ΔΕΠ ΖΥΛΑΜΙΔΕΠ	13
DIE REISE ΠΑΧ ΠΟΡΔΕΠ	13
DAS HEERLAGER	13
TOD ΕΙΠES VERRÄTERS	14
DER STURM	14
ΠΑΧ ΔΕΡ SCHLACHT	14
DER LOHΠ ΔΕΡ ΜΥΗΠ	15
ΑΠΗΑΠΓ I: DRAMATIS PERSONAE	15
ΑΠΗΑΠΓ II: KAPTE VON ZHAMORRAH	17



EINLEITUNG

Die **Bastion der goldenen Kinder** ist der zweite und letzte Teil um die Geschichte der Echsen und ihren Fall. Wie schon im Vorgängerteil gilt, dass das Abenteuer den Helden das Letzte abverlangen wird. Helden unterhalb des angegebenen Stufenbereichs werden schnell bis zum Hals in Schwierigkeiten stecken, da ihnen hier nicht ihre gewohnte Ausrüstung zur Verfügung steht. Sollten Sie nicht den ersten Teil der Kampagne zur Verfügung haben, ist das nicht weiter schlimm, dieser Teil kann auch alleine gespielt werden. Da ein Großteil des Abenteuers darin besteht, durch eine feindliche Stadt zu schleichen und diese auszuspionieren, sollten sie Charaktere wie Praios- oder Rondrageweihete nicht auf diese Queste mitnehmen. Auch Schelme könnten eine epische Szene mit ihren Zaubern vollkommen verderben. Sollten Sie in Ihrer Gruppe einen Schelm haben, der auch Rohal dumm grinsend in der Landschaft stehen lassen würde, sollten Sie lieber auf den Schelm (oder dieses Abenteuer) verzichten. Wenn Sie sich daran stören, dass ich in diesem Teil nur von Helden und nie von Heldinnen schreibe, dann seien Sie versichert, dass ich das nur aus Bequemlichkeit tue.

DAS ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Die **Bastion der goldenen Kinder** beschreibt wie die Heldengruppe vom Erzmagier Thomeg Atherion mittels des Zaubers Chronoautos Zeitenfahrt 3000 Jahre in die Vergangenheit geschickt wird, um dort einen Zeitfrevler Pardonas zu verhindern. Leider hat die Sache einen kleinen Haken: die Helden müssen nackt und bar jeder Ausrüstung reisen.

Kapitel 1 führt die Helden in ein Land vor der Zeit der Menschen. Dort bleibt ihnen nicht viel Zeit, um sich mit einer provisorischen Ausrüstung zu versehen und den Gefahren dieser Zeit zu trotzen.

In **Kapitel 2** werden die Helden dann die Echsenmetropole Zhamorrah aufsuchen, um in Erfahrung zu bringen, ob Pardonas bereits Schritte unternommen hat und wie diese aussehen könnten. Dabei werden die Helden gefasst und müssen als Gladiatoren in der Arena kämpfen.

Nach der Flucht der Helden geht es in **Kapitel 3** zu den Ur-Tulamiden, die gerade ihren Feldzug gegen Zhamorrah planen, der, geschichtlich gesehen, den Niedergang der Echsen und den

EINSTIEG I (KAMPAGNE)

Meister Sulman al-Hashim hat einen weiteren Auftrag für die Helden. Er weißt darauf hin, dass es sehr gefährlich sein wird, jedoch wäre auch die Belohnung fürstlich. Wenn die Helden annehmen, stellt er sich richtig vor, als Erzmagus Thomeg Atherion,

EINSTIEG 2 (EINZELSZENARIO)

Die Helden sollten sich in Fasar aufhalten. Was sie dorthin geführt hat bleibt Ihnen überlassen, jedenfalls sitzen die Helden am Abend in einer Taverne bei Wein, Bier und vielleicht einer Wasserpfeife, als sie überraschend von einem jungen Mann in der Robe eines Magiers angesprochen werden. Sein Akademieleiter, der ehrwürdige Erzmagus Thomeg Atherion wünsche die Helden zu sprechen. Fragen die Helden nach, woher dieser von ihnen wisse, so antwortet er, dass der Erzmagus vieles sehe, was anderen verborgen bleibe. Tatsächlich hat Thomeg Atherion,

Ansonsten wünsche ich Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre und der Ausgestaltung

Michael Berens

Nürnberg, September 2003

EIN WORT ZUR ÜBERARBEITETEN NEUFASSUNG

Dieses Abenteuer wurde ursprünglich 1995 geschrieben. Zu diesem Zeitpunkt war ich selber noch ein DSA-Neuling genauso wie meine Gruppe, die bis dahin vor allem alte Abenteuer aus der Dungeon-Superartefakt-und-Plan-des-Schicksals-Zeit gespielt hatte. Viele Regelwerkvorschlüsse, die ich in diesem Abenteuer unterbreite, sind nicht unbedingt mit den offiziellen Regeln konform. Obwohl einige Sequenzen überarbeitet sind, habe ich das Abenteuer größtenteils so beibehalten, wie es ursprünglich geschrieben war. Sollte Ihnen das eine oder andere missfallen, so steht es Ihnen natürlich offen, Ihre eigenen Ideen oder das offizielle Regelwerk zu verwenden. Schlussendlich kommt es nur auf die Idee des Abenteuers an.

Untergang ihres Reiches einläutete. Erst hier erfahren die Helden, dass Pardonas Plan etwas anders aussieht, als sie gedacht haben. Ein Attentäter aus dem Vertrautenkreis des Anführers versucht Rashdul al-Sheik, den Anführer der Zulamiden, wie sie sich selber nennen, zu vergiften. Die Helden müssen alle Register ziehen, um den Feldzug nicht scheitern zu lassen und die Geschichte der Menschen Aventuriens, wie wir sie kennen, erst zu ermöglichen.

DIE KAMPAGNE

Sowohl der erste wie auch der zweite Teil der Kampagne sind so gestaltet, dass sie auch einzeln gespielt werden können. Sollten Sie mit Ihrer Gruppe nicht die Steintafeln, die Thomeg Atherion erst die Zeitreise ermöglichen, in Der Turm des Todes geborgen haben, können Sie auch festlegen, dass Thomeg Atherion für diese Mission eine andere Gruppe eingesetzt hat und bereits im Besitz der Tafeln ist. Der Anfang dieses Abenteuers ist so gestaltet, dass Sie beide Möglichkeiten offen haben, ohne sich nennenswerte Vorarbeit zumuten zu müssen.

Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar. Die Helden dürfen ihn mit Eure Spektabilität oder Eure Magifizienz ansprechen. Er gehört zur Gilde der linken Hand, ist also ein Schwarzmagier.

on als eine der einflussreichsten Personen der Stadt eine ganze Reihe von Spitzeln und Zuträgern, die auf seiner Gehaltsliste stehen. Die Helden werden dann an die Akademie der Geistigen Kraft gebracht (wenn Sie eine Beschreibung benötigen, finden Sie diese in der Box *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab*), wo sie, ohne warten zu müssen, gleich zu ihrer Spektabilität gebracht werden. Atherion begrüßt die Helden namentlich, und fragt ohne Umschweife, ob die Helden an einem Auftrag interessiert seien, nicht ungefährlich, doch fürstlich entlohnt.

EINSTIEG I + 2

Er erklärt, dass Pardona, die finstere Elfe und Legatin des Namenlosen, ihr Interesse nun den Menschen zugewendet hat und sie, nach einigen Versuchen diese für ihre Zwecke zu nutzen, nun beschlossen hat, den Lauf der Geschichte zu ändern, um den Menschen die Rolle zu nehmen, die sie in den letzten drei Jahrtausenden gespielt haben. Ohne eine in alle Himmelsrichtungen expandierende Menschheit, hätte sie womöglich die Zeit ihren Kampf gegen die Firnelfen zu forcieren und ein für allemal die unangefochtene Herrscherin des Nordens zu werden, einer ganzen Region. in der man den Namenlosen verehren würde. Atherion selber war in den letzten Jahren nicht untätig. Seine Agenten haben ihm zugetragen, dass Pardona wohl vorhat den Siegeszug der Menschen bereits im Keim zu ersticken. Die meisten Menschen, so sie über genügend geschichtliche Bildung verfügen, nähmen an, der Untergang des Echsenreichs wäre mit dem Drachenkrieg vor 3200 – 3100 Jahren besiegelt gewesen, doch sei dies nicht korrekt. Tatsächlich hätten die Menschen zwar wenig später die Stadt Fasar gegründet, doch hätte es immer noch ein mächtiges Echsenreich gegeben. Die Stadt Zhamorrah sei nach dem Untergang Zze Thas dessen Hauptstadt gewesen und hätte die Ausbreitung der Menschheit durchaus gefährden können. Doch dann kam Rashdul al-Sheik, ein Anführer aus Fasar und überfiel mit einem Heer von mehreren tausend Mann die nichtsahnende Stadt Zhamorrah in einem Moment der Schwäche und nahm sie ein. Damit war der Weg für die Menschen frei, die darauf die Städte Rashdul und Mherwed gründeten. Der entgültige Untergang der Echsen sei sogar erst 250 Jahre später gekommen, als Bastrabun ibn Rashdul das Echsenreich von Yash-Hualay schlug und die überlebenden Echsen in die Sümpfe und nach Maraskan verbannte. Besonders zu der Zeit, als Zhamorrah fiel, waren die Karten aber noch ganz anders gemischt. Hätte man in Zhamorrah den Angriff erwartet, wäre er in einem Meer von Menschenblut gescheitert. Die Echsen hätten sicherlich zum Gegenschlag ausgeholt und die Stadt Fasar zerstört, was die Menschheit um Jahrhunderte zurückgeworfen hätte. In den darauffolgenden 500 Jahren, bis zur Landung der ersten güldenländischen Siedler, hätten die Echsen ihr Reich konsolidieren können, worauf es die neuen Siedler viel schwerer gehabt hätten ihre Macht auszudehnen. Für Pardona hätte das Zeit genug bedeutet die Firnelfen zu schlagen und einen Triumph für den Namenlosen zu feiern.

Der Erzmagier hält es für wahrscheinlich, dass also Pardona mittels des Zaubers Chronoautos Zeitenfahrt einige Boten nach Zhamorrah schickt, um die Echsen vor dem Angriff zu warnen. Dies muss unbedingt verhindert werden, daher hat er beschlossen selber eine Gruppe Streiter zu schicken, um Pardonas Pläne zu durchkreuzen. Der genau Ritus für solch eine Zeitreise sei auf den Tafeln beschrieben, die die Helden geborgen haben (oder auch nicht, wenn Sie das Abenteuer als Einzelszenario spielen). Mit deren Hilfe sollte es möglich sein, eine komplette Gruppe von Helden 3000 Jahre in die Vergangenheit zu schicken. Da die Zeitreise nur zu bestimmten Sternkonstellationen erfolgreich sein kann, wird es noch bis zum Firun dauern, ehe die Mission starten kann, doch bis dahin sollen die Helden nicht müßig sein. Er gibt ihnen einen Stapel Bücher (Helden der zehnten Stufe sollten eigentlich des Lesens kundig sein) die sich mit dem Ur-Tulamidyä, Göttern und Riten und Geschichte befassen. Spricht

ein Held bereits diese alte Sprache, so kann ihm der Erzmagier auch ein Buch über die Sprache der alten Echsen geben. Die Yash-Hualay-Glyphen zu erlernen ist allerdings so schwere Kost, dass sich der betreffende Held mit nichts anderem beschäftigen kann. Jedem Helden stehen nun drei Freiwürfe auf die Talente Alte Sprachen (Ur-Tulamidyä), Götter und Kulte sowie Geschichtswissen zu. Alternativ gibt es fünf Freiwürfe auf Alte Sprachen um Yash-Hualay zu erlernen, jedoch nur wenn der entsprechende Held bereits Ur-Tulamidyä beherrscht.

PARDONAS PLAN

Thomeg Atherion liegt mit seinen Vermutungen über Pardonas Pläne richtig, jedoch nicht was ihre Vorgehensweise betrifft. Tatsächlich hat die Dunkelelfe jahrelang über diesen Plan nachgedacht und die Möglichkeit einen neuzeitlichen Boten zu schicken schließlich verworfen. Die Chance, dass dieser Gesandte von den Echsen gefangen genommen oder getötet wird, war ihr einfach zu groß. Nach langen Zauberstudien schaffte sie es schließlich den Zauber Chronoklassis Urfossil zu rekonstruieren, so dass sie dadurch eine lebende Person aus der Vergangenheit holen konnte, um diese dann, entsprechend indoktriniert, als Attentäter zurückzuschicken. Dabei wollte es der Zufall, dass sie über den Namen eines ur-tulamidischen Feldherrn aus Rashduls Armee stolperte. Damit war es ihr möglich Randriul ibn Takchbin, einen Vertrauten Rashduls, zu ihrem Agenten zu machen, den sie direkt ins Heerlager Rashduls schicken konnte, wo er zum geeigneten Zeitpunkt den Feldzug scheitern lassen soll. Nach etlichen Monaten des Buchstudiums hält der Erzmagier den Zeitpunkt für gekommen und drängt zum Aufbruch. Nach drei Tagen zu Pferde erreicht die Gruppe den kleinen Ort Samra am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi. Atherion erklärt ihnen, dass hier vor 3000 Jahren die Echsenstadt Zhamorrah gestanden habe, die nach ihrem Fall noch etliche Jahrhunderte in der Hand der Menschen war, ehe sie, während der Skorpionkriege, vernichtet wurde. Nach einer Rast reitet die Gruppe noch einen halben Tag nach Norden, da man durch das Zeitportal ja nicht direkt in den Kerker des Feindes treten will. Atherion bereitet dann einen halben Tag lang das Ritual vor, führt Berechnungen aus, zeichnet arkane Symbole mit Zauberkreide auf den Boden, verteilt Paraphenalia und geht immer wieder, die entsprechenden Zauberformeln vor sich himurmelmnd, zu seinen Büchern und den Steintafeln, wo er einige Blicke auf diverse Aufzeichnungen wirft. Währenddessen ruhen sich die Helden im Schatten einiger Olivenbäume aus. Schließlich ist es soweit, alle Vorbereitungen sind abgeschlossen. Der Erzmagier fordert nun alle Helden auf, ihre Kleidung und Ausrüstung abzulegen, da das Portal nur nackt durchschritten werden könne. Er weist darauf hin, dass sie nur einen Versuch hätten, da er beim Scheitern des Zaubers wohl um die zwanzig Jahre altern würde. Außerdem würde der Zauber zu viel Kraft kosten, um ihn in kürze wiederholen zu können. Magisch begabte Helden, so sie den Unitatio Geistesbund beherrschen, werden aufgefordert an dem Zauber mitzuwirken, da der Zauber nur etwa einen Tag lang wirke und lediglich durch arkane Kraft verlängert werden könne.

KAPITEL I: IM LAND DER ECHSEN

DAS ABENTEUER BEGİPPT

Nach etlichen Monaten des Buchstudiums hält der Erzmagier den Zeitpunkt für gekommen und drängt zum Aufbruch. Nach drei Tagen zu Pferde erreicht die Gruppe den kleinen Ort Samra am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi. Atherion erklärt ihnen, dass hier vor 3000 Jahren die Echsenstadt Zhamorrah gestanden habe, die nach ihrem Fall noch etliche Jahrhunderte in der Hand der Menschen war, ehe sie, während der Skorpionkriege, vernichtet wurde. Nach einer Rast reitet die Gruppe noch einen halben Tag nach Norden, da man durch das Zeitportal ja nicht direkt in den Kerker des Feindes treten will. Atherion bereitet dann einen halben Tag lang das Ritual vor, führt Berechnungen aus, zeichnet arkane Symbole mit Zauberkeide auf den Boden, verteilt Paraphernalia und geht immer wieder, die entsprechenden Zauberformeln vor sich himmelmelnd, zu seinen Büchern und den Steintafeln, wo er einige Blicke auf diverse Aufzeichnungen wirft. Währenddessen ruhen sich die Helden im Schatten einiger Olivenbäume aus. Schließlich ist es soweit, alle Vorbereitungen sind abgeschlossen. Der Erzmagier fordert nun alle Helden auf, ihre Kleidung und Ausrüstung abzulegen, da das Portal nur nackt durchschritten werden könne. Er weist darauf hin, dass sie nur einen Versuch hätten, da er beim Scheitern des Zaubers wohl um die zwanzig Jahre altern würde. Außerdem würde der Zauber zu viel Kraft kosten, um ihn in kürze wiederholen zu können. Magisch begabte Helden, so sie den *Unitatio Geistesbund* beherrschen, werden aufgefordert an dem Zauber mitzuwirken, da der Zauber nur etwa einen Tag lang wirke und lediglich durch arkane Kraft verlängert werden könne.

3000 JAHRE VOR UNSERER ZEIT

Die Helden betreten nun eine vollkommen andere Welt. Pflanzen, Geräusche, einfach alles ist anders, nichts kommt ihnen vertraut vor, jedoch können die Helden auch weiterhin das Rauschen des Gadang hören und am Horizont ist immer noch das Khoramgebirge zu sehen. Die Gruppe wird nun sehen müssen, wie sie zu Kleidung und Waffen kommt. Als provisorische Waffe kann zunächst ein schwerer Ast genommen werden, der mit dem Talent Stumpfe Hiebaffen, dem BF 6, dem WV 5/2 und W6+1 TP geführt werden kann. Um einen Kampfstab zu fertigen ist schon eine Pflanzenkundeprobe +3 (um einen geeigneten Ast zu finden), eine Wildnislebenprobe +4 (um einen scharfkantigen Stein zu finden der als Bearbeitungswerkzeug dienen kann) und eine Holzbearbeitungsprobe +3 notwendig. Dieser so gefertigte Stab hat allerdings einen BF der um zwei Punkte höher liegt als bei einem herkömmlichen Kampfstab. Um Kleider aus Pflanzenfasern oder Tierhäuten herzustellen, bedarf es einer Wildnislebenprobe +6 und einer Schneidern- oder Lederarbeitenprobe +5. Auch treffen die Helden bald

Prinzipiell wirkt der Zauber 2W20 Stunden lang und kostet Atherion 75 ASP + 2W ASP pro Held. Die Helden werden mindestens vier Tage in der Vergangenheit bleiben müssen, was je nach Würfelergebnis durchaus problematisch werden kann. Ebenfalls wäre es sehr ungünstig, wenn der Erzmagier die Zauberprobe nicht besteht. Denn was er nicht erwähnt hat ist, dass dann auch jeder Held um einige Jahre altern würde. Daher sollte dieser Zauber nicht von den Würfeln abhängen. Atherion gelingt der Zauber einfach und die Wirkungsdauer sollte kein Problem darstellen. Magiebegabte Helden können natürlich sich mittels *Unitatio* beteiligen, es würde dann plausibler, und Sie sparen sich eventuell den Vorwurf das Regelwerk zu biegen. Etwa 50 ASP von den Helden wären durchaus nicht zu verachten und sollten auch mit 20 AP belohnt werden wenn der Held sich aus freien Stücken beteiligt hat, da dem entsprechenden Helden diese ASP im restlichen Abenteuer nicht mehr zur Verfügung stehen (und die könnte er später noch dringend brauchen).

Nun führt Atherion den Chronoautos Zeiteinfahrt durch. Tatsächlich entsteht wenige Schritte entfernt ein Portal, hinter dem die Helden vage eine andere Landschaft erkennen können. Der Magier weist darauf hin, dass er nicht wisse, ob das Portal die gesamte Wirkungszeit über offen bleibe, ob die Helden zu ihm zurückkehren müssen oder ob sie auf jeden Fall zurückkehren werden. Auch ist unsicher ob die Helden die Queste überleben, jedoch glaubt er, dass die Helden erfolgreich sein werden, schließlich ist aus einem gewissen Blickwinkel diese Zeitreise ja schon Teil der Vergangenheit. Die Helden treten nun einzeln und nackt durch das Portal.

auf einen prächtigen Hirschen, der Kleidung, Nahrung und Knochenkeulen verspricht. Ein Hirschfellgewand hat RS und BE 1, ein Fasergewand RS 0. Eine Knochenkeule aus einem Oberschenkelknochen hat BF 4, WV 6/3, TP 1W+2, oder BF 5, WV 5/3 und TP 1W+1, je nach dem ob der Knochen der Hinter- oder Vorderläufe verwendet wird. Die Knochen werden natürlich als stumpfe Hiebaffen geführt.

Werte des Hirschs

MU 12 AT 13 PA 8 RS 2 TP 2W LE 32 MR 0
Beschleichen 60 Schritt, Angriff 15 Schritt, 80 Rationen

Ist der Hirsch erlegt, so sind wahrscheinlich erst einmal die elementarsten Bedürfnisse der Helden befriedigt. Die Helden können sich nun auf den Weg nach Süden machen. Eine Straße gibt es hier nicht, so dass der Weg nur recht langsam bewältigt werden kann.

EINE ENTFÜHRUNG

Die Gruppe hört ein Geräusch in der Luft. Jeder Held, dem eine Gefahreninstinktprobe +6 gelingt, kann sich mit einer Sich-Verstecken-Probe +5 hinter Baum oder Busch in Sicherheit bringen. Eine Schar von (Anzahl der Helden mal zwei) Flugechsen ist im Anflug auf die Gruppe, und diese täte gut daran sich nicht sehen zu lassen. Ansonsten werden die Helden wohl kämpfen müssen. Jedoch stellt sich bald heraus, dass das fast unmöglich ist, denn die Echsen kreisen in etwa 50 Schritt Höhe, wo sie von den Helden nicht bekämpft werden können (oder hat einer Ihrer Helden einen Zauber der so weit reicht?). Dann stoßen plötzlich (Anzahl der Helden) Echsen herab und greifen an. Den Helden steht nun eine Ausweichenprobe zu. So diese gelingt, können sie mit einer AT +3 nun einen Schlag anbringen. Eine angesagte Attacke ist hier nicht möglich. Um einen Zauber auf die heranrasende Echse zu wirken gilt, dass der Held nur eine KR Zeit hat den Zauber zu wirken, ein Blitz dich find, Fulminictus oder Paralü wären daher geeignete Mittel, den fliegenden Gegner auszuschalten. Dauert der Zauber länger, so muss dem Helden eine MU-Probe +4 gelingen, um nicht den Zauber abubrechen und sich in Deckung zu werfen. Scheitert eine Ausweichenprobe, ergreifen die Klauen den entsprechenden Helden und zerren ihn in die Luft. Der Held muss nun eine IN- und eine FF-Probe bestehen, sonst verliert er dabei seine Waffe. Der ergriffene Held kann nun einmalig

versuchen der Echse mit einer Waffe, so er noch eine besitzt, 10 SP zuzufügen, wobei die AT um 3 Punkte erschwert ist. Alternativ kann er sich mit einer GE-Probe +5 und einer KK-Probe +5 aus den Klauen der Echse heraus winden. Gelingt es ihm nicht sich zu befreien, ist er schnell in so großer Höhe, dass er wahrscheinlich jeden weiteren Fluchtversuch von selber unterlässt. Jeden gescheiterten Versuch beantwortet die Flugechse mit einem Biss an ungeschützter Stelle (10 SP) und krallt sich fester (W6+2 TP). Helden, die auch in 50 Schritt Höhe nicht die Ausweglosigkeit ihrer Lage erkennen wollen, sind selber schuld, wenn sie umkommen.

Wenn ein Held ergriffen worden ist, beenden die Echsen den Angriff und fliegen mit dem Helden davon. Der so entführte Held wird einige Meilen nach Süden gebracht, wo er an einer rituellen Opferzeremonie teilnehmen wird. Dem Rest der Gruppe wird nichts anderes übrig bleiben, als ohne ihren Gefährten weiter zu ziehen. Dass sie den entführten Helden wiederfinden werden, müssen Sie der Gruppe nicht unbedingt in Aussicht stellen, die Freude, den verloren geglaubten Freund wiederzusehen, ist dann umso größer.

Flugechsen

MU 17	AT 15	PA 5	RS 3	LE 25
TP 2W+2 (Maul) / 1W+2 (2x Klauen)				MR 10

EIN MÄCHTIGER GEGNER

Nach einigen Stunden Fußmarsch durch diese exotische, fremde Welt treffen die Helden auf eine einsame Hütte, die auf Pfählen steht, und teils um einen Baum errichtet wurde. Diese Hütte sollten die Helden tunlichst meiden, zumal schon von außen eine starke magische Aura mit einem *Odem Arcanum* erkannt werden kann und die Hütte mit allerlei seltsamen Symbolen und Zeichen geschmückt ist. So die Helden die Hütte dennoch betreten, werden sie einige böse Überraschungen erleben. Der Ssrkhrsechim, der hier lebt, ist ein mächtiger Zauberer mit einem Schlangenkopf und -schwanz, sowie einem humanoiden Oberkörper. Seine Magie ist vollkommen fremdartig und hält sich nicht an die üblichen Regelwerke. Sie können ihn wie einen Freizauberer behandeln, der alles kann, was ihm, und damit Ihnen, in den Sinn kommt. In der Hütte ist es vollkommen dunkel (waren da nicht Fenster?). Wenn die Helden jetzt nicht sofort fliehen, spüren sie, wie etwas in ihren Geist eindringt. Dann vernehmen sie in ihrem Kopf eine Stimme: „Kniet nieder, Fremde, und seit mir zu Diensten, dann werde ich euer wertloses Leben vielleicht schonen.“

Darauf einzugehen wäre herzlich unklug, da das Abenteuer dann zu Ende wäre. Wenn der Ssrkhrsechim in den Gedanken der Helden erkennt, dass diese ihm nicht dienen wollen, lässt er einen Helden sich vor Schmerzen am Boden winden. Die darauffolgende Sequenz wird von Ihnen viel Improvisation verlangen, da sich der Kampf oder Fluchtversuch durchaus spannend gestalten sollte. Auf der einen Seite der fast allmächtige Freizauberer, auf der anderen die Helden, die schlecht ausgerüstet

sind und zu allem Überfluss in dieser Dunkelheit (die natürlich magischen Ursprungs ist) noch jeweils 8 Punkte von AT und PA abgezogen bekommen. Wenn die Gruppe nicht über den einen oder anderen Magiebegabten verfügt, kann sie bestenfalls versuchen ins Freie zu gelangen. Ob ein *Flimm flamm funkel* oder eine andere Lichtquelle hier etwas hilft, ob die Zauberkundigen unter ihren Helden mit einem Hellsichtszauber den Gegner ausmachen können oder nicht, und ähnliches, sollten Sie davon abhängig machen, wie stark Ihre Gruppe ist und mit welcher Einstellung die Helden in den Kampf gehen. Eine Gruppe die sich für unbesiegbar hält, sollte hier ordentlich Prügel beziehen.

Was auf keinen Fall geschehen sollte, ist, dass irgendwer zu bleibendem Schaden oder gar zu Tode kommt. Den Echsenzauberer sollten die Helden jedenfalls nicht besiegen können. Dafür ist er viel zu mächtig, außerdem könnte die Gruppe dann seine Hütte plündern und sich mit magischen Artefakten und Tränken derart verstärken, dass eine der Hauptideen des Abenteuers (nämlich auch einmal zu den schlecht ausgerüsteten Knüppelschwingern zu gehören, die Ihre Helden wahrscheinlich im Dutzend und ganz nebenbei am laufenden Band besiegen) verloren geht. Der Hauptreiz sollte darin bestehen, das Abenteuer mit vollkommen unzureichenden Mitteln zu lösen, außerdem schadet es einer Gruppe gar nicht, auch einmal Demut zu lernen, sonst packt sie irgendwann der Größenwahn. Der Ssrkhrsechim wird den Helden nicht ins Freie folgen, es sei denn, diese zünden sein Haus an, dann allerdings wird er sehr böse sein und jeden mit seiner Zauberei töten, der sich ihm nähert.

DIE ERSTE NACHT

Haben die Helden die Flucht überstanden, können sie kurz vor Einbruch der Dunkelheit am Rande eines Sumpfgbietes rasten. Wachen sind hier absolut notwendig.

W6 für Zufallsbegegnungen:

- 1 Eine Patrouille Echsenmenschen
- 2 Marus
- 3 Raubechsen
- 4-6 Nichts

Die Echsenmenschen sind zwar durch die kühle Nacht stark eingeschränkt, jedoch treten sie in einer Gruppe von 3W6+6 Kämpfern auf. Sie werden versuchen die Helden gefangen zu nehmen, ansonsten kämpfen sie, bis sie zu unterliegen drohen.

Echsenmenschen

MU 10 AT 9 PA 6 RS 2 LE 20
TP 1W+2 MR 6

Die Marus, krokodilähnliche, aufrecht gehende und recht intelligente Kämpfer, greifen auf jeden Fall an und kämpfen, wenn sich die Helden nicht ergeben, bis zum bitteren Ende. Es sind W6+2 Exemplare.

Marus

MU 16 AT 12 PA 6 RS 3 LE 35
TP 2W+2 MR 9

Die Raubechsen, die erst kurz nach Sonnenuntergang auftauchen, stellen, so die Helden alle wach sind, keine Gefahr dar, ansonsten hoffen sie auf leichte Beute. Es sind W6+8 Tiere.

Raubechsen

MU 12 AT 10 PA 4 RS 3 LE 20
TP 1W+3 MR 12

DAS RITUALOPFER

In den frühen Morgenstunden treffen die Helden auf eine Gruppe von zwanzig bewaffneten Achaz und einem Dutzend Menschen, gekleidet in zerlumpte Felle. Die Hälfte der Menschen trägt Ketten an Händen und Füßen, die andere Hälfte nicht, was allerdings nur mit einer Sinnenschärfeprobe +6 erkannt werden kann. In der Gruppe befindet sich auch ein Zwerg. Mit einer Schleichenprobe kann man sich auf zwanzig Schritt annähern. Der Zwerg ist ebenfalls in Ketten und wehrt sich heftig, weshalb er auch besonders gut bewacht ist. Auch der verschwundene Held befindet sich unter den Gefangenen, ist jedoch nicht gefesselt (das gilt natürlich nicht, wenn ihre Gruppe sich nicht von den Flugechsen hat erwischen lassen). Die Gruppe wird von einem Leviathan angeführt, einer mächtigen Echse, die entfernt an einen aufrecht watschelnden, drei Schritt großen Frosch erinnert. Spätestens kurz vor dem anstehenden Opfer sollten die Helden die messerscharfen Klauen und die dolchlangen Zähne des Ungetüms bemerken. Sollte ihre Gruppe noch nie von diesen Wesen gehört haben, werden sie vermutlich auch nicht ahnen können, dass der Leviathan, auch Herrenechse genannt, über mächtige Zauberei verfügt und im Kampf ein Gegner ist, der ihnen nicht die geringste Chance lässt.

Die Helden können nun beobachten, wie die gefesselten Menschen, unter ihnen auch junge Frauen, sowie der Zwerg auf Opfersteine gelegt und festgebunden werden. Die Echsen stimmen nun einen rituellen Gesang an, wobei sich die nicht gefesselten Menschen vor den Opfersteinen aufstellen. Während die Gesänge lauter und ekstatischer werden, ziehen die stehenden Personen lange gekrümmte Dolche aus Bronze, auch ein eventuell gefangener Held. Dann werden die Gefesselten, alle wie auf ein Kommando, geopfert. Die Szene muss jeder neuzeitliche Beobachter (ihre Helden) als so barbarisch empfinden, dass jedem,

dem nicht eine MU-Probe gelingt, ein MU-Punkt für eine Woche verloren geht. Wird die Probe sogar verpatzt, so sind es gar W6 Punkte. Fällt der MU-Wert dadurch unter 8, so geht ein Punkt permanent verloren.

Nun tritt ein mit rituellen Schmuckstücken behängter Echsenmensch aus der Gruppe und schneidet die Herzen der Geopferten heraus und reicht sie dann dem Leviathan, der diese darauf verschlingt. Jedem Beobachter steht nun ein Freiwurf auf Götter und Kulte zu. Wenn jetzt eine Selbstbeherrschungsprobe +JZ misslingt, verlässt der entsprechende Held sein Versteck und stürmt mit seiner Waffe auf die Echsen zu, was dazu führt, dass er auch unter den Bann des Leviathans gerät (oder glauben Sie der gefangene Held hätte an der Opferung freiwillig teilgenommen?) und die restliche Gruppe von den Echsen gestellt und gefangengenommen wird, was direkt zu Kapitel II in den Kerker führt. Ansonsten zieht die Ritualgruppe wieder ab. Der gefangene Held (so es ihn gibt) gehört zu den letzten. Die Helden werden wohl nun die Verfolgung aufnehmen und eine geeignete Situation abwarten wollen, um ihren Freund zu befreien. Diese kommt jedoch nicht, so dass die Ritualgruppe am Abend die Stadt Zhamorraah erreicht. Wenn die Helden die Stadt erreichen, sei es als Verfolger der Echsen, als deren Gefangene oder von ganz alleine, sehen sie zunächst, dass die Stadt keine Mauern besitzt, sondern lediglich einen Palisadenwall mit einigen Wachtürmen. In der Stadt müssen mehrere Tausende Echsen leben, da sie etwa die Größe einer Stadt wie Arivor, Beilunk, oder Baburin hat. Um in die Stadt einzudringen ist jetzt nach Anbruch der Dunkelheit die beste Gelegenheit, da viele Echsen bereits in der Starre sind und die Helden nicht so leicht erkannt werden können, wenn sie über den Wall geklettert sind.

KAPITEL II: DIE STADT DER ECHSEN

DAS SPIEL IN DER STADT

So ein Held gefangen genommen wurde, sollte sich der Spielverlauf folgendermaßen gestalten:

1. Die Helden müssen sich ein Bild von der Stadt machen.
2. Sie müssen in Erfahrung bringen, dass die Schergen Pardonas nicht in der Stadt sind.
3. Sie müssen versuchen, ihren gefangenen Kameraden zu befreien und werden dabei selber gefangengenommen.
4. Die Helden müssen als Gladiatoren in der Arena kämpfen und siegen.
5. Die Gruppe muss in der nächsten Nacht entkommen.

DIE WICHTIGEN GEBÄUDE

I DIE ARENA

Ein ovales, fast 100 Schritt durchmessendes Gebäude in dem tagsüber blutige Spiele abgehalten werden. Wenn die Helden nachts eindringen, werden sie nicht entdeckt. Allerdings verbergen sich unter der Arena einige unangenehme Überraschungen, z.B. eine Abart der Panzerechsen.

Panzerechsen

MU 15 AT 7 PA 7 RS 5 LE 15
TP 1W+4 MR 6

Pro Held sollten Sie ein bis zwei Exemplare veranschlagen.

2 DER PALAST DER LEVIATHANIM

Ein 100 Schritt langer, rechteckiger Bau, umgeben von Palastgärten und einigen Gebäuden für Bedienstete. Im Palast leben etwa 100 Leviathanim. Hier einzudringen ist extrem gefährlich. Zwar schlafen die meisten Echsen, da es im Firun recht kalt ist, jedoch halten einige Exemplare Wache. Sie sind durch ihre Magie vor der Kälte geschützt. Um an diesen Wachen vorbei zu kommen, muss jeder Held eine Schleichenprobe +5 ablegen. Misslingt diese, so kann sich der entsprechende Held, oder eventuell alle Helden, nur mit einer Sich-Verstecken-Probe +4 oder einem Zauber retten, ansonsten endet er als Nachtmahlzeit. Jedoch muss ein Held überleben, egal was die Würfel sagen. Gelingt den Helden der Einbruch, können sie ungehindert in den Palast eindringen. Dort finden sie die erstarrten Leviathanim vor. In den Kellern des Palastes befinden sich allerlei arkane Gegenstände. Mit einer Magiekundeprobe kann ein Held so viele Artefakte erkennen, wie Talentpunkte übriggeblieben sind. Hat ein Held keinen positiven Magiekundewert, so kann er mit zwei gelungenen Proben auch ein Artefakt erkennen. Von den gefundenen Artefakten kann nur ein Drittel genutzt werden, da die Helden die Vergangenheit nicht mit Ausrüstung verlassen können, und so nur Tränke in Frage kommen. Die gefundenen Tränke haben folgende Wirkungen:

Grüner Trank: Eine schlechte Eigenschaft fällt um einen Punkt (vom Meister auszuwürfeln)

Blauer Trank: Die Lebensenergie steigt permanent um drei Punkte (bei magiekundigen Helden steigt stattdessen die Astralenergie um den gleichen Betrag)

Weißer Trank: Eine gute, mentale Eigenschaft (MU, KL, IN, CH) steigt um zwei Punkte, eine weitere steigt um einen Punkt, die beiden verbleibenden fallen dagegen um einen Punkt. Welche Ei-

genschaften steigen oder fallen ist vom Meister auszuwürfeln.

Goldener Trank: Der Held erhält auf ein beliebiges Talent (nicht Magie) W6 Steigerungsversuche. Auch dieses Talent ist vom Meister auszuwürfeln und sollte keine Kampffertigkeit betreffen.

Ansonsten gibt es im Palast keine Dinge, die für die Helden von größerem Interesse wären, zu finden. Aus dem Palast zu entkommen erfordert noch einmal eine Schleichenprobe.

3 DIE GARNISONEN

Hier sind einige hundert Echsen stationiert. Den Helden kann nur davon abgeraten werden, hier einzudringen.

4 DIE PYRDACORTEMPEL

Die beiden kleineren Tempel sind für die Helden eher uninteressant. Der große jedoch, der direkt an die Palastmauer anschließt, birgt bei genauerer Durchsuchung einige Geheimnisse. Hier ist zum Beispiel in einer Schriftrolle alles die Stadt betreffende vermerkt, so auch, ob Menschen sich mit den Echsen verbündet haben, was jedoch nicht geschehen ist. Auch beschäftigen sich einige Rollen mit der drachischen Magie des Pyrdacor. So ein magisch begabter Held etwas Zeit zum Studium der Rollen aufbringen kann, was nicht gerade einfach sein dürfte, abgesehen davon, dass die Rollen natürlich in Echsisch verfasst sind, können sie dem Helden ein oder zwei Freiwürfe auf *Aerofugo*, *Arca-novi*, *Caldofrigo* oder *Desintegratus* zugestehen.

5 DAS HAUS DES SSRKHRSECHIM

Dieses Haus steht auf einem Platz im Norden der Stadt. Der hier lebende Echsenmagier ist der mächtigste der Stadt. In sein Haus einzudringen wäre tödlich, zumal das Haus leicht an zaubermächtigen Symbolen an den Wänden erkennbar ist.

6 DIE GLADIATORENSCHULE

Tagsüber finden hier wilde Kämpfe statt, bei denen nicht selten auch Schüler, Gefangene oder Sklaven ums Leben kommen. Nachts ist es hier ruhig. Außer dem Ausbilder, einem geflügelten Echsenwesen, und fünf Echsenmenschen ist niemand anwesend.

Geflügelter (nachts)

MU 17 AT 2 * 15 PA 12 RS 3 LE 70
TP 1W+7 (Waffe) 2W+4 (Maul) MR 10

Fünf Diener

MU 14 AT 12 PA 8 RS 2 LE 35
TP 1W+4 MR 6

Die Echsen können auch nachts in ihrem Quartier kämpfen, da es hier beheizt ist. Die Quartiere liegen im ersten Stock des vorderen Teils. Im Erdgeschoss sind vor allem Lagerräume. Im ersten Stock muss schon eine Schleichen-Probe +3 gelingen, um nicht aufzufallen, im Quartier der Echsen sogar eine Probe +6. In den oberen Räumen sind allerlei Kunstwerke ausgestellt. Im dritten Raum liegen einige Schriften des Echsenhausherrn. In der Ausbildungskartei ist von Zwergen, Zulamiden, Elfen, Orks, Goblins und anderen Kreaturen die Rede, jedoch lässt

sich hier nichts Auffälliges finden. In den Privaträumen gibt es außerdem eine Falltür, die, wenn sie nicht von dem betreffenden Helden mit einer Sinnenschärfeprobe +8 erkannt wird, sich öffnet und den Helden in eine tiefe Grube (2W SP) stürzen lässt, wo er auch umgehend von zwei Ogeren angegriffen wird.

Zwei Oger

MU 20 **AT** 9 **PA** 5 **RS** 3 **LE** 40
TP 2W **MR** 0

So es hier zum Kampf kommt, steht es schlecht um Ihre Gruppe. Die verbleibenden Helden müssen sich nun gegen die Ech-

WAFFEN:	TP	WV	BF	KK-ZUSCHLAG	WAFFENTYP
Bronzekurzschwert	1W+2	5/5	4	-15	Schwerter/Scharfe Hiebaffen/Messer Dolche
Speer	1W+3	5/4	5	-15	Speere und Stäbe
Dreizack	1W+3	6/5	6	-16	Stichaffen
Handschuh	1W+2	2/1	2	-17	Raufen
Handbeil	1W+3	6/3	4	-14	Äxte und Beile

RÜSTUNGSSTÜCKE:	RS	BE	Gewicht
Leichter Lederharnisch	2	2	150 Unzen
Bronzeharnisch	3	3	200 Unzen
Bronzehelm	2	2	120 Unzen
Armschienen	1	1	60 Unzen

7 DER TURM DES WANDELS

In ihm werden Gefangene entweder zu willenslosen Opfern, oder zu willenslosen Kampfmaschinen umfunktioniert. Der Turm ist verschlossen. Mit einer Schlösser knacken-Probe +5 (alternativ einem *Foramen* für 10 ASP) ist er jedoch zu öffnen. In den oberen Etagen sind mehrere Gefangene eingesperrt. Sie flehen die Helden an, die Gitter zu öffnen, was jedoch nur mit einer Schlösser knacken-Probe +6 (oder einem *Foramen* für 11 ASP) zu schaffen ist. Die Gefangenen erweisen sich als sehr dankbar. Sie können eventuell bei der Übersetzung der Echsenchrift helfen, oder den Helden begrenzte Auskunft über die Stadt geben. Vom aktuellen Geschehen wissen sie nichts, da sie schon seit Tagen eingesperrt sind. In den unteren Etagen im Keller sind die willenslosen Gefangenen verwahrt, sowohl die Kämpfer wie auch die Opfer. Sie sind nicht eingesperrt. Wozu auch? Keiner von ihnen würde fliehen. Auf Fragen reagieren sie nicht, sie starren nur ins Leere. Wird jedoch ein Kämpfer angegriffen, ja nur geschüttelt, so greift er mit unmenschlichen Kräften an.

Berserker

MU 20 **AT** 15 **PA** 5 **RS** 1 **LE** 45
TP 2W (Faust) **MR** 8

sen wehren, eventuell muss noch ein weiterer Held in die Grube springen um seinem Kameraden zu helfen. Sollten die Helden hier unterliegen, werden sie die Schule am nächsten Tag wieder sehen, diesmal als Gladiatoren.

In den hinteren Räumen der Schule sind allerlei Gerätschaften zu finden, die zum Training der Gladiatoren gehören, darunter auch Holzschwerter, Netze, stumpfe Holzspieße und Helme aus Bronze. Geschmiedete Teilrüstungen sind auch zu finden. In einem verschlossenen Raum (Schlösser knacken-Probe +3 oder *Foramen* für 5 ASP) liegen auch echte Waffen: Bronzekurzschwerter, Speere, Dreizacke, Handschuhe mit scharfen Klauen besetzt und Handbeile mit klobigen Blättern.

Gelingt ihm dabei eine gute Attacke, so nimmt er den Gegner in einen unbarmherzigen Würgegriff, dem pro KR nur mit einer GE-Probe +8 oder einer KK-Probe +8 beizukommen ist. Der Würgegriff verursacht KR x W6 SP, also erst W6, dann 2W6, dann 3W6 etc. Dem Besessenen ist höchstens noch mit einem *Beherrschungen brechen* zu helfen, was (20 – Stufe des Zaubernenden) x 4 ASP kostet, also wohl bis zu 40 ASP.

8 DER KERKER

Wenn die Helden versuchen ihrem eventuell in Kapitel 1 gefangenen Gefährten zu helfen, so werden sie beim Durchsuchen des Kerkers von vier seltsamen Echsen (Marus) angegriffen (Werte entnehmen Sie bitte Kapitel 1). Bald kommen auch etliche Echsenkrieger aus dem nahen Kastell hinzu. Es sind so viele, dass die Gruppe lieber aufgeben sollte. Das Eindringen in den Kerker können Sie nach eigenem Ermessen gestalten, wenn es dadurch so schwer wird, dass die Helden notgedrungen aufpassen, haben Sie auch eine plausible Erklärung für die Festnahme der Helden, die an dieser Stelle ausdrücklich gewünscht ist. Wenn die Helden in der nächsten Nacht, nach ihrem Auftritt in der Arena, fliehen wollen, sollten sie sich schon einen guten Plan ausdenken. Die Wachen reagieren jedenfalls auf nichts. Spektakuläre Zauberei oder ein raffinierter Plan sollte dafür Ihr meisterliches Wohlwollen finden.

DIE BEGEGNUNGEN

Die Stadt ist nachts nahezu entvölkert, da gerade im Winter die Echsen in eine Kältestarre verfallen, was natürlich nicht für Wachposten, Leviathanim die durch Magie geschützt sind, Diebe und Nicht-Echsen gilt.

Pro Planquadrat, das nicht von den Wachposten auf den Türmen überwacht werden kann, gelten folgende Begegnungswahrscheinlichkeiten:

1-2 (W20) Es kommt zu einer Begegnung
 3-20 (W20) keine Begegnung
 Davon sind es bei
 1-5 (W20) W6 Echsenwachen, die ihren Turm für einen Rundgang verlassen haben.

Echsenwachen

MU 13 AT 14 PA 10 RS 3 LE 35
TP 1W+4 MR 4

6-8 (W20) W6 Echsendiebe, die entweder das Weite suchen, oder, wenn sie sich überlegen fühlen, was dann der Fall ist, wenn sie einer mehr sind als die Gruppe, den Kampf suchen.

Echsendiebe

MU 11 AT 11 PA 8 RS 2 LE 30
TP 1W+3 MR 3

9-10 (W20) W6+2 Orks, die in der vermeintlich unbe wachten Stadt Beute machen wollen. Die Orks kämpfen, wenn sie überrascht werden.

Orks

MU 11 AT 11 PA 9 RS 3 LE 24
TP 1W+3 MR -5

NACH DER VERHAFTUNG

Nach der unvermeidlichen Verhaftung der Helden werden sie am nächsten Tag in die Gladiatorenschule gebracht. Nach einigen Probekämpfen mit Turnierwaffen werden sie für die Arena freigegeben. Dort laufen bereits blutige Spiele, die die Helden von einem Gitter aus beobachten können. Sandlöwen kämpfen gegen schwache Menschen und gewinnen, ein Troll kämpft gegen eine Horde Zwerge und verliert, zwei Oger stürmen auf einen Elfen ein und fressen ihn, Orks werden von mehreren Panzerechsen zerfleischt, eine Schar Goblins besiegt unter großen Verlusten einen Bären, und dann folgt der Höhepunkt: Ein gewaltiger Schlinger betritt die Arena. Von der anderen Seite her nähert sich ein Leviathan. Diese beiden Urgewalten liefern sich dann eine atemberaubende Schlacht mit bloßen Klauen. Der Leviathan erhält bei jedem Treffer begeisterte Zurufe. Am Ende des Kampfes siegt die blutende Herrnechse und das Volk stürmt das Feld. Der Leviathan verschlingt das Herz seines Opfers, offenbar eine rituelle Handlung, und verlässt unter Getöse des Publikums das Feld. Mit ihm zieht eine Schar Echsenwesen, die merkwürdig zischende Gesänge intonieren. Die Spiele gehen darauf hin weiter. Nun sind die Helden an der Reihe. Zusammen mit weiteren zwei Dutzend Menschen, Elfen, Zwergen und Orks werden sie in die Arena getrieben, wo jeder nun drei Kämpfe zu bestehen hat. Dabei dürfen Ihre Spieler ruhig glauben, dass ihr Held auch gegen einen Freund antreten könnte.

Anführer

MU 13 AT 14 PA 11 RS 5 LE 36
TP 1W+6 MR -2

11-15 (W20) W3+1 besessene Kämpfer. (Werte siehe S. 17)

16-19 (W20) W3 Echsenmenschen, die, wenn sie nicht schnell und lautlos überwältigt werden, oder die Helden sich verstecken können, die Wachen herbei rufen.

20 (W20) Ein Ssrkhrsechim, der den Helden die weitere Zeit als Schatten folgt und ihnen bei der günstigsten Gelegenheit schaden wird.

Des Weiteren besteht die Gefahr, dass die Helden von den Wachposten auf den Türmen gesehen werden. Auf jedem Turm halten vier Echsen Wache. Von einem Wurf auf den W6 werden alle Sichtbereiche der Wachen sowie misslungene Schleichenproben der Helden abgezogen. Fällt der Wert dabei auf null, so sind die Helden entdeckt worden. So ein Held besonders unauffällig zu schleichen versucht, gelingt ihm das bei einer geglückten Schleichenprobe +5, dabei wird sogar ein Punkt zum Würfelergebnis addiert. Beispiel: Planquadrat C4 liegt im Sichtbereich von zwei Posten. Der Meister würfelt eine 2. Dabei versucht die Jägerin Danja besonders unauffällig zu schleichen, was ihr auch gelingt => 2-2+1=1 => die Helden würden nicht entdeckt, wenn Freund Beorn nicht auf ein Krustentier getreten wäre => 2-2+1-1=0 => Die Helden bekommen es mit allen Echsen im Sichtbereich zu tun, 8 Wachen und ein Leviathan. Das war's dann wohl...

Werte der Gegner in der ersten Runde

MU W6+8 AT W3+10 PA W3+7 RS W2
TP 1W+(W3) LE W10+30 MR W6-3

Werte der Gegner in der zweiten Runde

MU W6+10 AT W3+12 PA W3+9 RS W3
TP 1W+(W3+1) LE W10+20 MR W6-2

Werte der Gegner in der dritten Runde

MU W6+12 AT W3+14 PA W3+11 RS W3+1
TP 2W+(W3) LE W20+10 MR W6

Zauber sind durchaus erlaubt, nur dürfen sie sich lediglich gegen den aktuellen Gegner richten. Bei einem Patzer ist das Resultat besonders wichtig. Stürzt der Held, so hat er den Kampf verloren, wenn ihm nicht noch eine GE-Probe +5 gelingt, um sich von dem nachsetzenden Gegner wegzurollen. Hat der Kämpfer bis dahin gut gefochten, so wird er begnadigt, anderenfalls geht er zu Boron. Hat ein NSC weniger als 10 LE, so entscheidet eine MU-Probe, ob er weiter kämpft oder aufgibt. Wenn die Helden die Kämpfe überlebt haben, dürfen sie die Arena unter Applaus verlassen, direkt ins Gefängnis zurück, wo ihnen in der darauffolgenden Nacht die Flucht gelingen sollte.

KAPITEL III: BEI DEN ZULAMIDEN

DIE REISE NACH NORDEN

Nachdem den Helden die Flucht gelungen ist, sollten sie sich nach Norden aufmachen. Am darauffolgenden Abend stoßen sie auf die Armee Rashduls. Doch bis dahin geschieht noch einiges.

Im Morgengrauen können die Helden nach einer gelungenen Sinnenschärfeprobe etwas Ungewöhnliches am Horizont ausmachen. Nach einiger Zeit ist zu erkennen, dass es sich um ein Geschwader Drachen handelt. Es sind stattliche Exemplare, wohl an die zehn Stück. Hier sollte eine panische Flucht und ein Versteckspiel beginnen, da sich ein Drache eventuell aus der Formation löst und über den Helden kreist. Es droht jedoch keine Gefahr, wenn sich die Helden nicht gar zu dumm anstellen. Am späten Vormittag wird die Gruppe Zeuge, wie ein Dutzend Echsenkrieger einen Troll angreifen (oder umgekehrt?). Jedenfalls droht der Troll zu unterliegen. Falls die Helden für den Troll Partei ergreifen wollen, nur zu, die Werte der Echsen finden Sie auf Seite 18. Sind die Echsen besiegt und ist der Troll noch am Leben, so klopfte er jedem seiner Helfer freundschaftlich auf die Schulter. Er spricht leider nur trollisch, was wohl kaum ein Held verstehen dürfte. Daher müssen sich die Helden mit einer improvisierten Zeichensprache mit ihm verständigen. Dafür ist für jeden Satz eine KL-Probe und eine FF-Probe von Nöten, erleichtert oder erschwert, je nachdem wie kompliziert der Satz ist. Misslingt dabei etwas, so versteht der Troll nicht was die Helden sagen wollen (1-15 auf W20), oder versteht etwas falsches. Zum Deuten der Trollzeichen ist dagegen eine KL-Probe und eine IN-Probe (+/-) notwendig, was nicht so schwer sein dürfte, da ja mehrere Helden gleichzeitig interpretieren können. Ein In dein Trachten +4 könnte ebenfalls zweckdienlich sein. Der Troll ist schon recht alt und lebt seit langer Zeit in den Hügelwäldern nördlich von Zhamorrah. Er versucht die Echsen an der Expansion zu hindern, jedoch will er jetzt in den Norden zu seinen Verwandten ziehen. Er versucht die Helden zu warnen, dass in den Wäldern, die vor ihnen liegen, einige Waldschrate ihr Unwesen treiben. Danach lädt er die Helden in seine Höhle ein. Dort erzählt er von der alten Zeit, vor etwa 200 Jahren, als er noch jung war und der Drachenkrieg die Welt erschütterte. Er erzählt auch von einem Rätsel, das sein Vater ihm genannt hat und das er unbedingt lösen muss, da es für ihn von elementarer

Wichtigkeit ist, noch vor seinem Tod die Lösung zu erfahren. Für das Rätsel ist ein In dein Trachten fast unerlässlich, wenn die Helden nicht eine KL-Probe +6 und eine IN-Probe +6 schaffen. Das Rätsel lautet:

Was sieht wie ein Troll aus, ist jedoch kein Troll?

Was ist so groß wie ein Troll, ist jedoch kein Troll?

Was ist so schnell wie ein Troll, ist jedoch kein Troll?

Was folgt dem Troll wie ein Tier, ist jedoch kein Tier?

Das Rätsel sollte für die Helden nicht so schwer sein: Es ist der Schatten des Trolls. Für jemanden mit KL 8, wie diesen Troll, der auch nach den Maßstäben seines Volkes nicht der Klügste ist, ist es allerdings schwerer als man denkt. Wenn die Helden das Rätsel lösen, wobei der Troll sehr ungeduldig ist, kann er doch kaum hoffen, noch einmal so intelligenten Personen wie den Helden zu begegnen, schenkt er ihnen zum Dank seinen gesamten Besitz, den er nicht mitnehmen kann. Darunter sind verschiedenste, meist wertlose Gegenstände, für Menschen größtenteils nicht zu gebrauchen. Erwähnenswert ist höchstens noch die Sammlung des Trolls. Er sammelt Zähne aller Kreaturen, Raubtierzähne, Zähne von Menschen, Echsen, Zwergen, Orks, Goblins etc. Sein ganzer Stolz ist der Zahn eines Baumdrachen. Die Helden tun gut daran, einige Echsenzähne, oder den Drachenzahn mitzunehmen, als Beweis, dass sie nicht von den Echsen als Spione geschickt worden sind.

Am Nachmittag sind die Helden bereits recht weit von der Stadt entfernt. Haben sie die Warnung des Trolls nicht erhalten oder sie in den Wind geschlagen, so bekommen sie Ärger mit den übellaunigen Schraten.

Drei Waldschrate

MU 18	AT 14	PA 6	RS 6	LE 25
TP 1W+6	MR 9			

Droht ein Schrat zu unterliegen, flieht er in den Wald und versucht es später noch einmal.

DAS HEERLAGER

Die Helden treffen hinter dem Wald auf ein paar berittene und bewaffnete Späher der Zulamiden. Sie sind in einfache Felle gekleidet und beginnen mit einem Galopp auf die Gruppe zuzureiten, sobald sie diese sieht. Die Zulamiden haben hölzerne Lanzen bei sich. Diese Aktion ist nicht dazu gedacht die Helden zu attackieren, sondern soll lediglich deren Mut auf die Probe stellen. Eine rituelle Begrüßung von Fremden, die sich bis in die aktuelle Zeit in der Khom gehalten hat. Die Helden sollten hier nicht übereifrig zu den Waffen greifen. Im Notfall können Sie Proben auf Geographie oder Geschichtswissen verlangen, damit sich die Gruppe an die Regeln der ur-tulamidischen Etikette erinnert. Jetzt können die Helden ihre erworbenen Sprachkenntnisse einsetzen. Die Reiter wollen jedoch einen Beweis, dass sie den Helden trauen können. Hier wären jetzt die Echsenzähne nicht schlecht. So oder so, die Gruppe gelangt darauf ins Heerlager der Menschen. Hier bekommt sie den Sheik-al-Sheiks Rashdul zu sehen. Der Sheik ist erstaunlicherweise bereits ein,

wenn auch rüstiger, Greis von bestimmt 70 Götterläufen und auch nicht besser gekleidet als seine Kämpfer. Er trägt jedoch einen geschmiedeten Armreif aus Gold. Da die Helden schlecht ihre wahre Natur offenbaren können, müssen sie schon ein paar nette Geschichten erfinden. Der Sheik stellt ihnen auch seine Vertrauten vor. Das sind der finstere, narbengesichtige Gorn und der heitere Randriul, die beiden Heerführer der Armee. Außerdem stellt er ihnen Zulamin, Hochgeweihte der Kriegsgöttin Rundria, vor. Die Helden sollten bis dahin schon darauf aufmerksam gemacht haben, dass sie die Stadt Zhamorrah gesehen haben. Rashdul erläutert darauf seinen Angriffsplan, in den durchaus auch die Erkenntnisse der Helden einfließen. Mit den kälteresistenten Leviathanim hat er schon gerechnet, zumindest hat er es befürchtet. Er weiß, dass selbst im günstigsten Fall 1000 Krieger fallen werden, aber hier geht es für die gesamte Menschheit um alles oder nichts. Alle sind bereit zu siegen oder zu sterben. Diese Nacht, in den frühen Morgenstunden, soll es

losgehen. Er lädt die Helden zusammen mit seinen Vertrauten zu einer Mahlzeit in sein Zelt ein. Dort wird ausgelassen bei Schafffleisch und vergorener Milch geplaudert, bis Rashdul auf einmal in seiner Bewegung erstarrt. Er wirkt auf einmal sehr blass, beginnt zu schwitzen. Das Essen fällt ihm aus dem Mund. Er krümmt sich vor Schmerzen. Jetzt sind die Mediziner unter den Helden gefragt. Mit einer Heilkunde-Gift-Probe +4 kann die Substanz bestimmt werden. Mit einer weiteren Probe +5 kann dem Sheik geholfen werden. Alternativ kann auch ein *Klarum Purum* für 6 ASP das Gift neutralisieren. Was auch geschieht, der Sheik fällt für einige Tage aus. Soviel Zeit haben die Helden

TOD EINES VERRÄTERS

Noch vor dem Angriff können die Helden mit einer gelungenen Sinnenschärfeprobe +5 und einer Gefahreninstinktprobe +4 bemerken, wie Gorn einen Pfeil auflegt und in ihre Richtung zielt. Die Ereignisse überstürzen sich. Aber Gorns Pfeil gilt nicht etwa dem vermeintlichen Rashdul, sondern Randriul, der direkt daneben steht. Reißt ihn nicht ein Held zu Boden, so stürzt er tödlich getroffen. Gorn bleibt gelassen, versucht keinen zweiten Schuss. Den aufgebrachten Helden erklärt er gelassen, dass Randriul mit einem vergifteten Dolch den falschen Rashdul

DER STURM

In drei Angriffsgruppen geteilt stürmt das Heer der Menschen nun die schlafende Stadt. Mehrere Gruppen brechen die beiden Tore auf und überklettern die Palisaden. Die Helden sind immer mit dabei. Im Schein der Fackeln werden die Helden nun Zeugen des größten Gemetzels, das sie je gesehen haben. Hunderte von Echsenkriegern und aller denkbaren Kreaturen liefern sich eine barbarische Schlacht mit den Tausenden von Zulamiden. Kein Unterlegener darf mit Gnade rechnen. Für beide Gruppen geht es um alles. Das Gefährlichste sind jedoch die aktiven Leviathanim. Die Helden werden direkt Zeuge, wie eine Herrenechse vor ihnen die Straße versperrt und sich mit allen Mitteln auf die Kampfgruppe, die die Helden anführen,

NACH DER SCHLACHT

Nach etwa einer Stunde ist die Schlacht vorbei. In der Stadt, die kaum nennenswerten Schaden genommen hat, lebt kein Echsenwesen mehr. Die 100 Leviathanim sind alle tot, ebenso wie einige Tausend ihrer Diener. Trotzdem konnten etwa 500 Echsen entkommen, teils auf dem Landweg, teils über den Fluss. Auch die Zulamiden haben hohe Verluste zu beklagen. Alleine durch die Herrenechsen haben sie an die 1000 Krieger verloren. Auch die Rundriageweihete Zulamin gehört zu den Toten. Gorn erklärt den Helden, dass die Stadt, die man gerade plündert, in wenigen Wochen von den Menschen besiedelt werden wird. Das Heer wird dann weiter den Mhanadi abwärts ziehen und die fruchtbaren Flusstäler ebenfalls für die Menschen erobern. Er weiß zwar, dass damit der Grundstein für ein mächtiges Reich der Menschen gelegt sein wird, jedoch gibt er sich keinen falschen Hoffnungen hin. Das Echsenreich ist noch nicht endgültig geschlagen und ein langer, harter Weg liegt noch vor ihnen. Die Gruppe reist nun zurück, zusammen mit einigen Kriegern

nicht. Die Berater sagen, dass die Krieger weder ohne Rashdul kämpfen werden, noch auf ihn tagelang warten können, da man bis dahin entdeckt wäre. Die Aktion droht zu scheitern. Den Helden sollte nun die Idee kommen, dass einer von ihnen in der Rüstung Rashduls an der Spitze der Truppen den Angriff führen muss. Die Vertrauten können das nicht, da diese ja bei ihren Truppen gebraucht werden. Einen Unbeteiligten will man nicht hereinziehen (es sei denn, die Heldengruppe bestünde nur aus Zwergen). Der Ritt dauert die ganze Nacht lang. Noch vor der Dämmerung, etwa zur sechsten Morgenstunde, beginnt der große Angriff.

töten wollte. Er hat Randriul seit einiger Zeit beobachtet und sich deshalb immer in dessen Nähe aufgehalten, da er nicht ganz sicher war, was dieser wollte. Zum Beweis holt er den Dolch, der mit einer klebrigen Substanz bestrichen ist, aus Randriuls Gewandt. Dieser hatte die Hand schon am Heft. Sollten die Helden jedoch Randriul retten und Gorn töten, bevor dieser einen Erklärungsversuch starten kann, so werden sie kurz vor dem Angriff von Randriul zum Kampf gestellt (und Randriul hat einige schmutzige Tricks auf Lager).

stürzt. Die Zulamiden kämpfen zwar wie besessen, doch tötet der Leviathan etwa zwei Dutzend Krieger mit seinen Klauen, Zähnen und einer riesigen, echsischen Doppelaxt. Noch einmal so viele fallen seiner grausamen Magie zum Opfer. Einige gehen in Flammen auf und rennen schreiend als lebende Fackel umher, bis sie tot zusammenbrechen. Jedoch siegt schließlich die Übermacht der Zulamiden, die darauf den Palast stürmen, wo immer noch etwa achtzig Leviathanim in der Starre liegen. Das Gemetzel ist furchtbar, ein See aus Blut bedeckt bald den ganzen Palastboden. Den Helden stellen sich dabei noch einige Widerstandsgruppen aus Echsen und Besessenen entgegen, die auch noch besiegt werden müssen.

Gorns, der sich von den Helden verabschiedet, da er mit dem Großteil des verbliebenen Heeres nun die Stadt schützen muss und die vielen Verwundeten versorgt werden müssen. Die Helden erreichen am Abend das Lager der Zurückgebliebenen. Sollte Rashdul das Attentat überlebt haben, so ist er schon wieder auf den Beinen, jedoch ist er auf einen Stock gestützt, wobei er sein Zelt nicht verlässt, da ja niemand von dem Täuschungsmanöver erfahren darf. Die Helden geben nun die Rüstung zurück, in der Rashdul dann zu seinen Leuten von der glorreichen Schlacht gegen das Krötengezücht spricht. Der Sheik dankt den Helden in seinem Zelt für die geleisteten Taten, alle Arten von Belohnung die er den Recken anbieten kann werden diese jedoch notgedrungen ausschlagen müssen, da sie ja nichts mit durch das Zeittor nehmen können. Die Recken sollten nun die Reise zum Tor antreten, wo sie wenige Stunden später eintreffen werden. Das Tor kann auch dieses mal nur nackt durchschritten werden.

DER LOHN DER MÜHEN

Auf der anderen Seite des Tors steht noch immer Erzmagus Atherion, so wie sie ihn verlassen haben. Er sagt den Helden, dass er gewusst habe, dass sie Erfolg haben würden. Nun geht es zurück nach Fasar, wo Atherion den Helden die versprochene Belohnung zukommen lässt. Wie diese aussieht sei Ihnen überlassen, Sie wissen sicherlich am besten, was Ihren Helden zusagt. Etwa 500 Dukaten in bar oder ein magisches Artefakt für ein oder zwei permanente Astralpunkte sollten es schon sein.

Zudem darf sich jeder Held 300 AP gutschreiben, sowie bis zu 100 weitere für gutes Rollenspiel, was hier auch heißt, dass sich der entsprechende Spieler mit der Reise ohne Ausrüstung ohne Murren abgefunden hat, sie sogar als spielerische Herausforderung betrachtet hat. Weitere Abenteurpunkte können Sie noch für außerordentlich mutige oder kluge Taten vergeben.

АПНАПГ I: ДРАМАТИС ПЕРСОНАЕ

RASHDUL AL-SHEIK

Erscheinung: Ein stattlicher Zulamide jenseits der 70 Götterläufe. Trotz seines hohen Alters wäre er noch durchaus in der Lage das Heer persönlich anzuführen. Seine Haut ist sonnengebräunt und wettergegerbt, das ehemals schwarze Haar ist schon lange grau geworden, ebenso der mächtige Schnauzbart den er trägt. Gekleidet ist der Anführer der Menschen in Felle und daher kaum von seinen Untertanen zu unterscheiden, lediglich der goldene Armreif fällt aus dem Rahmen.

Geschichte: Der Sheik-al-Sheiks stieg schon vor Jahrzehnten zum einflussreichsten Feldherrn von Fasar auf. Lange hat er darauf hin gearbeitet, die Echsen zu besiegen und damit die ständige Gefahr für die Stadt Fasar zu beseitigen.

Charakter: Rashdul ist ein besonnener Führer seines Volkes. Den Feldzug den er anführt, hat er von langer Hand geplant und jahrelang auf einen Moment der Schwäche seiner Gegner gewartet. Darüber hinaus ist er alt geworden. Er möchte die Früchte seiner Arbeit unbedingt noch ernten und billigt unter diesem Gesichtspunkt auch, dass die Helden vollenden, was er begonnen hat, wenn auch mit wenig Begeisterung.

Darstellung: Der Sheik-al-Sheiks ist immer ruhig und besonnen. Stellen Sie ihn als weisen alten Mann dar, dem das Wohl seines Volkes mindestens so viel bedeutet, wie der persönliche Triumph.

MU 17 KL 15 IN 15 CH 17 FF 10 GE 12 KK 13
AG 3 HA 2 RA 4 TA 1 NG 3 GG 3 JZ 1
ST 18 MR 10 LE 84

AT/PA 17/15 (persönlicher Krummsäbel, 1W+5)

RS/BE 2/2 (Felle)

Größe: 83 F Haarfarbe: grau Augenfarbe: schwarz

Talente: Scharfe Hieb Waffen 16, Menschenkenntnis 14, Kriegskunst 15, Staatskunst 12

GORN AL HASRUM, FELDHERR DER ZULAMIDEN

Erscheinung: Gorn ist ein narbengesichtiger General der Zulamiden, der etwa vierzig Sommer zählen mag. Für sein Volk ist er ziemlich klein geraten. Gekleidet ist er stets in einen bronzenen Harnisch und viel Fell.

Geschichte: Gorn verdankt seine Position seiner Kompetenz, anders hätte er bei seiner ansonsten geringen Ausstrahlung auch kaum zu Ansehen kommen können. Seine Narben verdankt er einem Hinterhalt der Echsen, bei dem er fast seine gesamte Trup-

pe verloren hat. Sein Hass auf alles was Schuppen hat, beflügelt ihn immer wieder zu neuen Glanztaten gegen die Echsen.

Charakter: Gorn ist meist schweigsam, höfliche Konversation liegt ihm nicht sonderlich. Wenn er etwas zu sagen hat, tut er es einfach, dann aber erwartet er, dass er auch Gehör findet.

Darstellung: Der überlegte Stratege, der jedes Wort sorgsam zurechtlegt, bevor er seinem Gegenüber seine knappe Ansicht erläutert. Stellen Sie ihn ruhig ein wenig unnahbar und verschlossen dar, wenn die Helden ihn verdächtigen, schadet das gar nicht.

MU 16 KL 13 IN 14 CH 10 FF 12 GE 14 KK 16
AG 2 HA 3 RA 2 TA 0 NG 4 GG 4 JZ 3
ST 15 MR 10 LE 81

AT/PA 18/14 (persönlicher Krummsäbel, 1W+7)

RS/BE 5/3 (Bronzeharnisch und Felle)

Fernwaffen: 25 (Kurbogen, 1W+3)

Größe: 79 F Haarfarbe: braun Augenfarbe: grau

Talente: Scharfe Hieb Waffen 15, Schusswaffen 15, Reiten 13, Selbstbeherrschung 14, Kriegskunst 13, Gefahreninstinkt 11, Sinnenschärfe 12

RANDRIUL IBN TAKHBIN, ZWEITER FELDHERR

Erscheinung: Randriul ist ein Kämpfer, der obgleich schon fast vierzig Jahre alt doch erheblich jünger wirkt. Er ist großgewachsen und sieht sehr gut aus. Ihn einfach als Schönling abzutun wäre allerdings ein Fehler. Seine militärischen Fähigkeiten stehen seinem Rivalen Gorn kaum in etwas nach, seine Führungsqualitäten sind sogar um einiges höher anzusiedeln.

Geschichte: Der Feldherr stammt aus einer einflussreichen Familie Fasars, verdankt diesem Umstand jedoch kaum etwas. Seine Position hat er sich erarbeitet, vor allem dadurch, dass er seine Truppen immer zu motivieren weiß. Leider hat Pardona ihn mittels eines modifizierten Chronoklassis in ihre Gewalt bekommen und ihn magisch so beeinflusst, dass er den Feldzug zum scheitern bringen soll.

Charakter: Randriul ist stets heiter und geht seinen Truppen mit gutem Beispiel voran: „Wenn man schon vielleicht den nächsten Tag nicht mehr erleben wird, dann sollte man seine Zeit nicht durch schlechte Laune verschwenden.“ Einem Umtrunk oder Spiel ist er nicht abgeneigt, so es sich im vernünftigen Rahmen bewegt.

Darstellung: Der lebensfrohe Optimist trifft es sehr gut.

MU 14 KL 12 IN 16 CH 15 FF 11 GE 15 KK 14
AG 4 HA 1 RA 5 TA 2 NG 6 GG 2 JZ 2
ST 13 MR 5 LE 72

AT/PA 16/14 (zwei pers. Breitschwerter, 1W+5)

RS/BE 3/2 (Lederrüstung und Fellumhang)

Fernwaffen: 22 (Wurfdolche, 1W+1)

Größe: 91 F Haarfarbe: hellbraun Augenfarbe: grün

Talente: Schwerter 12, Wurfaffen 12, Linkshändig 15, Reiten 15, Selbstbeherrschung 11, Zechen 11, Betören 12, Kriegskunst 11, Glücksspiel 13, Sinnenschärfe 10

Ausrüstung: Ein Dolch mit tödlichem Gift (Stufe 12), fünf Wurfdolche mit Skorpiongift (3W SP einmalig)

ZULAMIN SULMANSUPPI, HOHEPRIESTERIN

Erscheinung: Die Priesterin, die erst Anfang dreißig ist, fällt vor allem durch ihre Ordenstracht auf, ein bronzener Kürass und ein dazu passender Helm mit rotem Rosshaar. Ansonsten ist sie eine Frau, die äußerlich kaum etwas von den vielen anderen im Lager unterscheidet. Schwarze Haare und ebensolche Augen stechen nun mal nicht aus der Menge heraus.

Geschichte: Erst vor einem Jahr zur Hohepriesterin aufgestiegen, ist die Schlacht um Zhamorrah die erste große Herausforderung für die Geweihte der Rundria.

Charakter: Zulamin ist eine Geweihte mit Haut und Haaren. Von ihren Untergebenen fordert sie die gleiche Hingabe an die Sache, wie sie sie selbst vorlebt. Ihr Pflichtbewusstsein lässt sie auch dann nicht weichen, wenn ein Rückzug für sie persönlich klüger wäre.

Darstellung: Die klassische Geweihte der Kriegsgöttin. Ehre, Mut, Pflicht sind die Schlüsselbegriffe nach denen sie handelt.

MU 18 KL 13 IN 13 CH 14 FF 9 GE 16 KK 16
AG 1 HA 2 RA 4 TA 0 NG 5 GG 2 JZ 4
ST 12 MR 13 LE 75 KE 64

AT/PA 18/16 (pers. Doppelkrummsäbel, 1W+8)

RS/BE 4/3 (Bronzekürass und Helm)

Größe: 84 F Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: schwarz

Talente: Scharfe Hiebaffen 16, Reiten 15, Selbstbeherrschung 15, Bekehren 13, Götter und Kulte 13, Kriegskunst 10, Gefahreninstinkt 10, Sinnenschärfe 14

ΑΠΗΛΑΓΓ ΙΙ: ΚΑΡΤΕ ΒΟΠ ΖΗΑΜΟΡΡΑΗ

