



DER TURM DES TODES

ERSTER TEIL DER ALTECHSISCHEN KAMPAGNE



AVENTURIEN[®]

VLRI^{CH} 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 publi-
zierten 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



DER TURM DES TODES

ERSTER TEIL DER ALTECHSISCHEN KAMPAGNE

Ein GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 6 ERFAHRENE HELEN
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

І П Н А Л Т

Einleitung	5
DAS ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)	5
Kapitel I: Vom MҺapadi nach Ov'rovoch	5
EIN AUFTRAG	5
DIE REISE BEGINNT	6
MIT DEM SCHIFF WEITER	8
Kapitel II: Іn den Echsepsümpfen	9
DAS SPIEL IM SUMPF	9
DIE KREATUREN DER SÜMPFE	9
SPEZIELLE BEGEGNUNGEN	11
DIE GROßEN ORTE	12
DIE RÜCKKEHR AUS DEM SUMPF	13
Kapitel III: Gefährliches Selem	14
Kapitel IV: Іn der Wüste	15
DURCH DAS SZINTOTAL	15
REISEN ІN DER WÜSTE	15
DER WEITERE WEG	16
QUER DURCH DEN SAND	16
DEM ZIEL SO NAH	18
Kapitel V: Die Ruinen von Zze TҺa	18
ZERSTÖRTE PRACHT	18
DER TURM DES TODES	19
DER HORT DES GOTTKÄISER	20
DIE TAFEL DER MACHT	20
DER LOHN DER MÜHEN	21
ANHANG: KARTE DER ECHSEPSÜMPFE	22



EINLEITUNG

Der Turm des Todes ist der erste von zwei Teilen um die Geschichte der Echsen und ihren Fall. Die Helden werden im Verlauf der Geschichte ungemütliche Sümpfe, die gnadenlose Khomwüste, das finstere Selem und andere nicht ungefährliche Orte bereisen. Daher ist eine Gruppe ab Stufe 10 wärmstens zu empfehlen. Sollte Ihre Gruppe recht kampfstark sein, kann das Abenteuer auch mit niedrigstufigeren Helden gespielt werden, jedoch sollten Sie die Anforderungen nicht zu sehr herabsetzen. Auch besonders hochstufige Helden könnten ein Motivationsproblem haben („Bedauere, der Herr Baron verlässt seine Burg nur noch um auf eigene Rechnung die Welt zu retten...“). Heldentypen die problematisch sein könnten sind Geweihte, die ein Problem mit Heimlichkeit haben, Schelme die eine beeindruckende Szene zu einer Farce werden lassen und allzu sonderbare Charaktere. Der Halbgoblin Schamane mag seinen Platz in bestimmten Abenteuern haben, hier ist er jedoch nicht angebracht. Besonders Helden, die einen wie auch immer begründeten Hass

auf alle Echsen haben, sollten Sie in diesem Abenteuer nicht zulassen, da die Helden gezwungen sein werden mit den Echsen zeitweilig zu kooperieren.

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 Regelwerkvorschläge, 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.

DAS ABENTEUER (MEISTERINFORMATIONEN)

Der Turm des Todes beschreibt wie die Helden für den Faserer Schwarzmagier und Akademieleiter Thomeg Atherion zwei alte Steintafeln aus der Zeit der alten Echsen beschaffen müssen. Der Grund dafür ist, dass Pardona mit einem Zeitzauber in die Vergangenheit eingreifen will und dass eben dies verhindert werden muss.

Die Tafeln werden Atherion den Zauber Chronoautos Zeitentfaltung ermöglichen, mit dem er selber Einfluss auf die Geschichte nehmen kann.

Das **erste Kapitel** beschreibt lediglich die Anreise der Helden zu den Sümpfen durch die Lande der Tulamiden. Hier können Sie den Helden die Kultur der Tulamiden etwas näher bringen. In **Kapitel 2** wird es dann ernst. Die Helden müssen sich durch die Echsen Sümpfe schlagen und in einem verborgenen Echsenort die Steintafel bergen.

Die zweite Tafel finden sie jedoch nicht. Mit einigen Nachforschungen stoßen die Helden dann auf die Silem-Horas-Biblio-

thek, was direkt zu **Kapitel 3** führt. Dort können die Helden die Lage des Turms des Todes in Erfahrung bringen, was sie in **Kapitel 4** in die Wüste führen wird. Das Finale im **Kapitel 5** beschreibt dann, wie die Helden die Steintafel in den Ruinen der einstigen Echsenstadt Zze Tha bergen können und damit zu ihrem Auftraggeber zurückkehren. Als musikalische Untermalung empfehlen sich orientalische Klänge, vor allem für Kapitel 1 und 4.

DIE KAMPAGNE

Sowohl der erste als auch der zweite Teil der Kampagne sind so gestaltet, dass sie auch einzeln gespielt werden können. Sollten Sie Ihre Gruppe nicht in die Vergangenheit schicken wollen, was in Teil 2 geschehen wird, können Sie auch festlegen, dass Thomeg Atherion für diese Mission eine andere Gruppe einsetzen will. Genauso ist es möglich, dass Ihre Gruppe genau diese zweite Gruppe ist und Atherion schon im Besitz der Tafeln ist.

KAPITEL I: VOM МНАПАДИ ПАШ ОУ'РОБОЧ

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt in Rashdul oder in der Nähe der Stadt. Wie Sie Ihre Helden dort hinbringen kann ein eigenes Abenteuer sein. Vielleicht hat ein Held dort Freunde oder Verwandte, vielleicht will er auch einige zwielichtige Geschäfte tätigen oder die berühmten Pferderennen im Hippodrom ansehen. Die Möglichkeiten sind vielfältig und Ihnen werden bestimmt noch weitere einfallen.

Ein Auftrag

Die Helden sitzen in einer tulamidischen Kneipe, wo sie von einem Mann angesprochen werden. Sein Herr suche einige Recken für einen Auftrag. Nein, er wisse nicht, worum es sich handle. Wenn die Helden interessiert sind, sollen sie ihm folgen, er

werde sie zu seinem Herrn bringen. Sein Herr? Meister Sulman al-Hashim, Gelehrter und Echsenforscher.

Der Bedienstete bringt die Helden nun zu seinem Herrn. Die Helden werden direkt zum Meister gebracht. Sulman al-Hashim ist ein Mann um die fünfzig Götterläufe und in Wirklichkeit der Erzmagus Thomeg Atherion, Leiter der Akademie der Geistigen Kraft und ein begnadeter Magier. Er zählt sicher zu den fähigsten Köpfen der Magiergilden. Sein Gildensiegel trägt er übrigens nicht in der Handfläche, sondern in der Iris des linken Auges, was den Helden kaum auffallen dürfte. Sollten sich die Helden weigern den Auftrag anzunehmen, sei es weil sie ihrem Auftraggeber misstrauen, so kann dieser auch einen Zauberschwanz auf einen Helden legen, der diesen zwingt den Auftrag

zu erfüllen. Dafür wählt er den Helden mit der höchsten Magieresistenz aus, was ein Beherrschungen brechen für die Gruppe quasi unmöglich macht. In diesem Fall wird es jedoch keine Belohnung oder Bezahlung für die Gruppe geben. Sein Pseudonym wird er in diesem Fall aufgeben, er wird es dann nicht mehr benötigen. Atherion wird sich jedenfalls nicht anbiedern und sich auch nicht allzu sehr in die Karten sehen lassen.

Folgendes ist von al-Hashim zu erfahren: Für seine Arbeit benötigt er zwei alte Steintafeln aus der Zeit der Echsenherrschaft. Die dritte Tafel hat er bereits in seinem Besitz. Seine Nachforschungen haben ergeben, dass diese Tafeln einst in Zhamorrah gewesen sein müssen. Die Stadt, einst Hauptstadt eines Echsenreichs vor 3000 Jahren, fiel gegen den legendären Rashdul al-Sheik, dabei wurden fast alle Echsen getötet, einige konnten aber sicher mit diversen Schätzen entkommen. Eine der Tafeln, diejenige die er besitzt, wurde von den Eroberern mitgenommen, die anderen beiden sind seitdem verschollen. Der einzige Ort, an den die Echsen im Laufe der Zeit die Tafeln gebracht haben könnten, sind die unzugänglichen Echsen Sümpfe.

DIE REISE BEGINNT

Der Ritt von Rashdul nach Thalusa (oder Khunchom, wenn die Gruppe nicht auf Meister al-Hashim hört) dauert 7 Tage.

ERSTER REISETAG

Der Ritt führt nach Süden. Die Straße ist gut, das Wetter auch, viele Dörfer säumen den Weg.

Es geschieht nichts Wichtiges, jedoch können sie die Etappe mit Zufallsbegegnungen nach Belieben ausschmücken.

ZWEITER REISETAG

Die Straße läuft weiterhin nach Süden. Die Bergketten des Aschubim und der Unau-Berge kommen von links und rechts näher und verengen das Tal auf gute 10 Meilen. Das Wetter ist schlecht, es regnet leicht, ein rauer Wind weht durch das Tal. Die Straße steigt leicht an. Am Nachmittag ziehen sich die Wolken immer mehr zusammen, der Wind wird stärker, sogar recht stürmisch. Es beginnt ein Wolkenbruch.

Mit einer Wettervorhersageprobe +5 ist der Wetterwechsel schon früher erkennbar. Reiten erfordert jetzt eine Probe +5, Gehen eine KK-Probe und eine GE-Probe pro SR.

Die Gruppe wird sich einen Unterstand suchen müssen. Mit einer Sinnenschärfeprobe +10 kann eine am Weg liegende Hütte in einiger Entfernung durch den dichten Regen ausgemacht werden. Ansonsten mit einer Sinnenschärfeprobe +5 ein großer einzelner Baum in 100 Schritt Entfernung vom Weg. Der wird natürlich vom Blitz getroffen und Rondra findet an den W20+20 SP, die jeder Held erleidet, großen Gefallen. Ebenso an den permanenten Brandnarben bei mehr als 30 SP. Dummheit muss eben bestraft werden. Im freien Regen wird sich jeder Nicht-Elf üble Krankheiten zuziehen (Lungenentzündung, Husten, Erkältung, Fieber). Die Hütte dagegen erweist sich als Rand eines kleinen Dörfchens, kurz vor Khalim. Ein Quartier wird gestellt, auch ein warmes Essen, bestehend aus Hirsefladen, fettigem Reis mit Erbsen und Hammelstücken, wird gereicht. Elfen in der Gruppe werden dabei für Dschinne gehalten und um Wunder angefleht. Sollten die Helden mit ihren Fähigkeiten geprahlt haben, haben sie es jetzt umso schwerer sich aus dieser Lage herauszuwinden. Die Dorfbewohner wollen gute Ernten, Kinderreichtum, etc. was noch nicht so schwer sein dürfte, schließlich tritt der Gegenbeweis erst ein, wenn die Helden schon über alle Berge sind, doch einige Dorfbewohner wollen auch ihre Ver-

Als Belohnung winken jedem Helden 150 Dukaten pro Tafel. Wenn die Helden besonders hartnäckig nachfragen, gibt er noch zu, dass er sich von den Tafeln besonderes technisches und geschichtliches Wissen erhoffe, für andere außer ihn seien die Tafeln jedoch praktisch wertlos, da er die zugehörige dritte Tafel besitze und sie auch nicht veräußern werde.

Dass er mit den Tafeln eine Heldengruppe in die Vergangenheit schicken will um einen Zeitfrevler zu verhindern wird er auf jeden Fall verschweigen. Auch mit dem Talent Menschenkenntnis ist dem Erzmagus nicht beizukommen, dafür ist er ein viel zu begnadeter Lügner.

Sollten die Helden nicht beritten sein, kann er ihnen je ein unerfahrenes Pferd leihweise zur Verfügung stellen. Der Weg der Helden sollte zunächst nach Thalusa führen, wo die Helden eine Schiffspassage nach Port Kellis buchen können, von dort aus geht es dann in die Sümpfe. Welche Ausrüstung die Helden brauchen werden kann er ihnen nicht sagen, außerdem seien ja sie die Helden und sollten wissen, was man für eine solche Reise benötigt.

storbenen wieder erweckt sehen. Die Enttäuschung führt bald zu Wut und etwa 20 Bauern, mit Dreschflegeln und Mistgabeln bewaffnet, rücken den Helden auf den Pelz. Jetzt hilft nur noch etwas Beeindruckendes, eine Illusion die die Bauern täuscht und zum Aufgeben bewegt, zumindest den Platz zur Flucht schafft, sollte es schon sein, natürlich kann auch ein Ignisphaero oder ein Pandämonium das Problem beseitigen, die ganzen Ernährer des Dorfes zu töten ist allerdings nicht gerade heldenhaft und sollte mit drastischen Minuspunkten geahndet werden. Unsichtbare Zauber, wie z.B. ein Fulminatus, müssen schon schauspielerisch gestaltet werden, wenn sie Erfolg haben sollen. Ansonsten hilft nur noch ein Kampf den Helden aus dieser Lage. Die Bauern ziehen sich nach zwei Treffern und 20 SP zurück. Wie auch immer der Kampf ausgehen würde bleibt im Unklaren, da einige Bauersfrauen die Rashduler Drehhornrinder auf die Straße treiben und sie in die Menge hetzen. Nun sollten alle Beteiligten die Flucht ergreifen. Hier drohen W20 SP wenn den Helden keine GE-Probe -2 gelingt, und immerhin noch W6 SP wenn nicht eine GE-Probe +4 erfolgreich ist.

Einen guten Trick oder Zauber, der die Lage unblutig entschärft, sollten sie mit 15 AP belohnen. Helden denen nichts eiligeres einfällt als sofort die Waffen zu ziehen sollten 10 AP abgezogen werden.

DRITTER TAG

Nachdem die Gruppe das Dorf verlassen hat (oder erkältet oder vom Blitz getroffen weiter reist), führt der Weg schon bald durch die Ausläufer des Gebirges. Der Weg ist schmal aber mit Pferd oder Ochsenkarren befahrbar. Das Wetter ist gut. Der Weg ist recht steil, daher geht es nicht sehr schnell voran. Am Nachmittag erreicht die Gruppe einige Häuser am Wegrand. Ein Schlagbaum versperrt den Weg. Zwei uniformierte Wachen stehen an der Grenze. Sie fordern einen Einfuhrzoll in das Emirats Ongalo. Der Betrag beläuft sich auf 10% des geschätzten Ausrüstungswertes.

Spezielle Informationen:

Ausnahmen hiervon gibt es nicht, ja, auch ein Krieger muss sein eigenes Schwert verzollen.

Die Reiseetappe bis zum Schlagbaum können sie wieder mit einigen Zufallsbegegnungen würzen, etwas gefährliches soll-

te aber besser nicht dabei sein, die Helden werden ihre Kräfte noch brauchen.

Wie wertvoll die meisten Gegenstände der Helden sind können die Wachen natürlich nur schwer schätzen und dass ein Gegenstand eventuell magisch ist, und damit sehr kostbar, können sie gar nicht herausfinden, wenn es die Helden ihnen nicht auf die Nase binden. Sehr gut können sie allerdings den Wert der Pferde der Helden schätzen.

Sollten die Helden hier bezahlen, so sind sie selber schuld, denn es handelt sich um ein paar Betrüger, die die Gruppe ausbeuten wollen. Mit einer Sinnenschärfeprobe +5 oder einer Geographieprobe +8 (+3 für Tulamiden und Novadis) oder einem Zauber lässt sich erkennen, dass es sich hier nicht um eine reguläre Zollstation handelt. Diese wird erst am Abend erreicht und verlangt ebenso 10% Zoll. Das was sie allerdings als standesgemäße Ausrüstung betrachten - und das liegt nur in ihrer Entscheidung - bleibt zollfrei. So sollte ein Pferd pro Held (natürlich auch pro Heldin, verzeihen Sie bitte, dass ich im folgenden nur die männliche Form verwende), eine Waffe und eventuell ein Heiltrank nicht verzollt werden. Alles weitere ist Luxus. Um den Zoll lässt sich nicht feilschen, jedoch wäre eine Lügenprobe +8 möglich um den Wert der Ausrüstung herunterzuspielen. Wenn die Helden sich weigern zu bezahlen, sollten sie das Emirats lieber umgehen, also umkehren, denn an dem Dutzend Grenzsoldaten kommen sie nicht vorbei. Für diejenigen, die das nicht einsehen wollen, gibt es hier die Werte der Wachen:

12 Wachen

MU 16	AT 15	PA 12	RS 3	LE 55
TP 1W+6 (Khunchomer)			MR 3	

Vierter Tag

Die Gruppe erreicht das Ongalotal. Der Weg wird wieder zur Straße. Das Wetter ist warm und schwül (für Firnelfen gilt hier ein Malus von +1 auf alle guten Eigenschaften). Gegen Mittag erreicht die Gruppe eine Fährstelle zum gegenüberliegenden Ufer. Der Fährmann verlangt einen Maravedi für die ganze Gruppe zusammen.

Mit einer Feilschenprobe $-3/+0/+3/+6/+9/+12$ geht er jeweils um 3 Zechinen herunter.

In dem Markt Sameach herrscht reges Treiben. Man feiert heute die Einweihung eines neuen Hippodroms. Natürlich werden die Helden bei ihrer Ankunft zu einem Wettrennen aufgefordert.

Spezielle Informationen:

Das Hippodrom erweist sich bei genauerer Betrachtung als nicht viel mehr als eine umzäunte Bahn mit ein paar Holztribünen.

Als Preis gibt es einen reich verzierten Krummdolch, der einen Wert von 2 Maravedis hat. Das Rennen verläuft so:

Zunächst ist eine Reitprobe für den Start notwendig. Misslingt diese, so fällt der Held von seinem Pferd, es sei denn, ihm gelingt noch eine GE-Probe +2, ansonsten steht ihm noch eine Körperbeherrschungsprobe zu, die um so viele Punkte erschwert ist wie die GE-Probe misslungen ist, um den Sturz abzurollen. Gelingt diese Probe auch nicht, so gibt es 2W SP, ansonsten 1W-2 SP.

Gelingt zum Start eine angesagte Reitprobe +5 kann sich der Held an die Spitze des Feldes setzen und die Innenbahn belegen.

Für den Mittelteil des Rennens ist eine weitere Probe fällig, die wieder +5 angesagt werden kann. Misslingt diese Probe ist

der Bonus vom Start dahin, oder der Held fällt gar hinter das Hauptfeld zurück. Mit der gelungenen angesagten Probe kann der Vorsprung allerdings ausgebaut werden.

Für die Zielgerade ist noch einmal eine Probe gefragt. Misslingt diese, so fällt der Held vom Pferd und zieht sich 3W6 SP zu wenn ihm nicht noch eine Körperbeherrschungsprobe +8 gelingt, was den Schaden auf 1W+2 reduziert. Da die Gegner nun auch noch einmal alles aus ihren Pferden herausholen, holen sie auch bei Gelingen der Reitprobe auf, bzw. ziehen davon. Es muss schon ein Probe +5 gelingen um die Distanz zu wahren, oder eine Probe +10 um sich einen Vorteil zu verschaffen. Sollten ein Held beim Zieleinlauf mit den Gegnern gleichauf liegen, verliert er das Rennen (er kommt lediglich mit dem Hauptfeld ins Ziel und es reiten nicht alle gleichauf).

Sollten die Helden siegen, so werden sie wohl die Einladung der Ortsbewohner nicht ausschlagen können.

Fünfter Tag

Nachdem die Gruppe wieder aufgebrochen ist gibt es eine böse Überraschung. In einem Schuh eines Helden hat sich ein Skorpion versteckt. Der Held, den es erwischt, bekommt 3W SP, sowie 3 Punkte Abzug auf alle guten Eigenschaften, die Ausdauer fällt auf ein Minimum.

Nach einer Stunde / einem halben Tag / einem ganzen Tag lässt die Wirkung des Gifts um jeweils einen Punkt nach, die Ausdauer regeneriert sich erst über Nacht.

Der Weg führt über die Ausläufer des Stierbuckels. Er ist beschwerlich, da steil, jedoch kühlt eine frische Brise die Pferde und Reiter.

Auch hier sind wieder Zufallsbegegnungen möglich.

Sechster Tag

Das Wetter lässt zu wünschen übrig, es ist wolkig und kühl. Noch am Vormittag erreicht die Gruppe den Ort Nabatil und damit den Thaluslim.

Sollten die Helden am Morgen nicht gründlich ihre Ausrüstung durchsucht haben, so begegnet ihnen noch einmal der Skorpion bei 1-4 auf dem W20. Eine Zufallsbegegnung am Vormittag ist möglich.

Am frühen Nachmittag kommt die Gruppe in ein Dorf, in dem große Aufregung herrscht. Der Zuchtbulle des Dorfes wurde gestohlen. Die sichtbar bewaffneten und berittenen Helden werden daher angefleht, den Stier zurückzubringen.

Mit einer einfachen Fährstensuchenprobe kann die Spur aufgenommen werden.

Gegen Abend erreicht die Gruppe Thalurfurt. Auf dem dortigen Viehmarkt wird der Stier zum Verkauf angeboten. Die Räuber sind nicht zu sehen. Ein paar Kunden begutachten gerade das stolze Tier.

Der Verkäufer ist natürlich nicht bereit, den Stier umsonst zurückzugeben, da er ihn (billig) gekauft hat. Ärger mit dem Händler bedeutet Ärger mit den zwei Dorfbütteln. Ein Beherrschungszauber könnte hier hilfreich sein. Ansonsten muss ein Held den Händler hinhalten, während die anderen nach den drei Dieben suchen, die sich gerade in der Taverne einen Schluck genehmigen.

Drei Viehdiebe

MU 12 AT 12 PA 9 RS 2 LE 35
TP 1W+3 MR 1

Werden sie gestellt, so versuchen sie zu fliehen, jedoch kann ein Held mit einer GE-Probe einen Dieb einholen. Wird nur ein Dieb gefasst, so ergibt dieser sich kampfflos und gesteht alles, werden zwei oder gar alle drei gestellt, so kommt es zum Kampf, den die Schurken erst aufgeben, wenn einer von ihnen am Boden liegt. Ein Geständnis, die Rückgabe des Geldes (entkommt ein Dieb könnte er das ganze Gold dabei haben!) und die Verhaftung der Diebe veranlassen den Händler zur Herausgabe des Stiers. Der Rückweg zum Dorf gestaltet sich schwer mit dem Bullen. Mit einer Tierkundeprobe +3 oder einer Stimmen-imitieren-Probe +2 kann der Stier immerhin unter Mühen zum Dorf getrieben werden, das die Helden gegen Anbruch der Nacht erreichen.

SIEBTER TAG

Ein warmer, heiterer Tag, eine gute Straße, erholte Pferde und die ausgesprochen gute Laune der Helden sorgen dafür, dass an diesem Tag die recht lange Strecke bis Thalusa gemeistert werden kann.

Jedoch begegnen die Helden am Nachmittag einer thalusischen Knüppelbande, wohl an die 15 halb lahmer, einäugiger, zer-

lumpter oder einfach nur alter Räuber, die den Helden den Weg versperren. Sie fordern Bares und zwar alles.

Um zu behaupten, die Helden hätten nichts, ist eine Lügenprobe +10 nötig, gelingt diese fordern die Räuber stattdessen die Pferde.

Ein kostensparendes Entkommen ist nur durch folgende Dinge möglich:

- Ein Durchbruch mit den Pferden, dafür muss jedem Helden eine Reitprobe gelingen, ansonsten wird er von den Räubern vom Pferd gerissen.
- Ein Zauber, vorzugsweise auf den Anführer.
- Ein offener Kampf:

14 Straßenräuber

MU 15 AT 12 PA 8 RS 1 LE 35
TP 1W+3 MR 2

Anführer

MU 17 AT 17 PA 16 RS 3 LE 68
TP 1W+7 MR 6

Der Anführer ist ein Veteran des Maraskankrieges unter Kaiser Reto und kämpft mit einem persönlichen Tuzakmesser.

Die Bande flieht, wenn ihr Anführer und ein paar weitere Räuber, oder mehr als die Hälfte von ihnen am Boden liegt.

Mit dem Schiff weiter

Noch am Abend erreicht die Gruppe die Hafenstadt Thalusa. Hier sollten die Pferde entweder verkauft oder versorgt werden, oder ein Kurier zur Überführung bezahlt werden (10 Maravedis als Verhandlungsbasis). Im Hafen kann am nächsten Tag eine Zedrakke nach Port Kellis, einem Handelsposten am Rand der Sümpfe, genommen werden. Die Überfahrt, die zwei Tage dauert, kostet 5 Maravedis (Verhandlungsbasis) pro Kopf. Sollten die Helden entgegen dem Rat des Meisters al-Hashims nach Khunchom gezogen sein, wird die Schiffspassage erheblich teurer (15 Maravedis).

In Port Kellis sollten sich die Helden gut ausrüsten. (Seil, Wasserschläuche, Heilkräuter, geeignete Kleidung...). Der Ladenbesitzer, der früher auch in den Sümpfen unterwegs war, gibt noch einige nützliche Tipps:

- In der Nähe von Seen und Flüssen gibt es besonders viele Sumpflöcher.
- Um wirklich in den Sumpf eindringen zu können, sollte die Gruppe nach Ou'roboch segeln, da hinter diesem Echsendorf der wahre Sumpf beginnt.
- Die Echsen sind sehr verschieden. Wegen ihrer isolierten Lage im Sumpf, kann in einem Dorf etwas bekannt oder vorhanden sein, von dem man im Nachbardorf überhaupt nichts weiß.
- Die echten Echsenmenschen, die noch am urtümlichsten sind, sucht man am besten in der Gegend von H'Rrudd, mehrere Tagemärsche von Ou'roboch westwärts.

Mit einem Küstenhändler reist die Gruppe dann weiter in das Echsendorf Ou'roboch.

KAPITEL II: IN DEN ECHSENSÜMPFEN

Dieses Kapitel ist vollkommen anders strukturiert als das erste Kapitel. Hier ist die Handlung nicht linear aufgebaut, sondern hängt stark von den Entscheidungen der Helden ab. Bereiten Sie

das Kapitel vollständig vor um sich einen kompletten Überblick über Handlungsschauplätze, Gegner und Ziele zu verschaffen.

DAS SPIEL IM SUMPF

Der Sumpf ist gefährlich und schwer passierbar. Überall sind die Geräusche von wilden Tieren und Echsen zu hören. Es ist heiß und feucht, nachts kalt und feucht, so dass alle Helden einen Punkt von ihren guten Eigenschaften abziehen müssen, Firnelfen sogar zwei Punkte. Die nächtliche Regeneration ist für Elfen und Zwerge um zwei, für andere um einen Punkt erschwert. Wilde Tiere lassen sich nur mit einer Gefahreninstinktprobe +2 * Sumpfstufe (SSt, s. Anhang) errahnen, mit einer gelungenen Orientierungsprobe +2 * SSt ist der geplante Weg einhaltbar, ansonsten verirren sich die Helden in ein zufälliges, angrenzendes Gebiet. Um ein Lager aufzuschlagen oder ein Sumpfloch zu erkennen bedarf es einer Sinnenschärfeprobe +2 * SSt. Schwimmenproben, z.B. um einen Fluss zu überqueren sind natürlich um die BE der Helden erschwert, dazu kommen möglicherweise noch extra Aufschläge für Waffen und Gepäck. Weitere Helden können natürlich mit einem Seil gesichert werden, was die Probe um 5 Punkte erleichtert.

Ab SSt 3 kommt es häufig vor, dass ein Held in ein Sumpfloch tritt. Daraus kann er sich mit einer GE-Probe +2 * SSt befreien, oder kann mittels einer KK-Probe +3 * SSt herausgezogen

werden. Ist ein Seil vorhanden kann diese Aktion auch von mehreren Helden gemeinsam gelöst werden. Dabei legt jeder Held eine KK-Probe ab, misslungene Proben werden nicht gezählt. Der Probenzuschlag muss dann von den Helden zusammen geschafft werden. Die Ausrüstung des geretteten Helden wird dabei häufig beschädigt, oder geht verloren. Bei 1 -10 auf dem W20 verliert der Held einen Ausrüstungsgegenstand, der bei 2 oder 3 durchaus etwas wert sein sollte und bei einer 1 sehr wertvoll sein muss, etwa das Prunkschwert oder der magische Armreif.

Bei 1-3 (Elfen 1-6) auf dem W20 bekommt der Held auch noch eine schreckliche Sumpfausdünstung in die Nase, die ihn für W6 Stunden W3 Punkte aller guter Eigenschaften kostet.

In den Morgenstunden zieht ein dichter Nebel auf, der für W6 Stunden die Sicht erheblich einschränkt. Ein Weiterreisen ist dann unmöglich. Es kann ohnehin nur zwischen der fünften Morgenstunde und der siebten Abendstunde gereist werden, davon gehen noch vier bis sechs Stunden für Lagersuche, Essen, Pausen etc. verloren. Somit verbleiben noch 2 – 9 Stunden für die tägliche Reisezeit.

DIE KREATUREN DER SÜMPFE

Echsenmenschen (Jäger) sind immer in Gruppen von W6+4 Personen anzutreffen. Sie sind mit Speeren bewaffnet und sehr misstrauisch. Tulamidisch sprechen sie nur, wenn das Ergebnis von 2W20 – Meilen von Ou'roboch größer als null ist, Garethi sogar nur bei W20- Meilen größer als null. Sie sind bei 1-3 (W6) harmlos wenn man selber friedlich bleibt, bei 4-5 unfreundlich und verjagen die Helden, bei 6 feindlich und greifen an. Sobald die Hälfte von ihnen tot ist, fliehen sie.

Echsenjäger

MU 12	AT 11	PA 10	RS 3	LE 25
TP 1W+3	MR 7			

Sumpfrantzen sind in Gruppen von 3W6+2 Tieren anzutreffen. Sind es mehr als 10 Tiere, werden sie angreifen, bei weniger als 8 fliehen sie sofort.

Sumpfrantzen

MU 7	AT 9	PA 4	RS 2	LE 25
TP 1W+3	MR -4			

Sumpfratten treten in Gruppen von W20+5 Tieren auf. Sind es mehr als 15 greifen sie an. Um eine Ratte zu treffen, ist eine AT+3 notwendig, oder alternativ eine GE-Probe, um auf die Ratte zu treten. Dabei erhält die Ratte W6 SP. Bei einer 1 oder 2 ist die Ratte sofort tot. Bei mehr als 5 SP durch Rattenbisse, kommt bei einer 20 (W20) eine Krankheit dazu: 1-5 Lutas, 6-8 Sumpffieber, 9-11 Schlachtfeldfieber, 12-15 Rascher Wahn, 16-17 Zorganpocken, 18-19 Tollwut, 20 Jahresfieber.

Sumpfratten

MU 12	AT 7	PA 0	RS 0	LE 6
SP 3	MR 1			

Panzerechsen kommen in Gruppen von W6+2 Tieren vor. Sie greifen an, wenn man sich ihnen auf weniger als 20 Schritt nähert. Um das zu wissen, benötigt man eine Tierkundeprobe +7, um nicht versehentlich über die Tiere zu stolpern eine Sinnenschärfeprobe +2 * SSt.

Panzerechsen

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

Sumpfechsen sind immer mit 2W6+4 Exemplaren vertreten. Sie greifen an, wenn man sich ihnen auf weniger als 10 Schritt annähert. Auch das Wissen darüber ist nur nach einer Tierkundeprobe +6 vorhanden. Mit einer Sinnenschärfeprobe +(2 * SSt) +4 können die Echsen rechtzeitig bemerkt werden.

Sumpfechsen

MU 8	AT 9	PA 7	RS 3	LE 20
TP 1W+3	MR 4			

Moskitos sind lästige Plagegeister die üblicherweise in Schwärmen von 3W20 Tieren (1-5 auf W6) vorkommen. Bei einer 6 kommen allerdings jede KR weitere W20 Tiere dazu. Mit einer FF-Probe kann ein Exemplar erschlagen werden, gelingt eine

Probe auf den halben Wert, sind es zwei, wird eine 1 gewürfelt sind es sogar drei. Alle anderen Exemplare stechen und saugen bis sie genug Blut getrunken haben oder erschlagen werden. Ein Großschwarm kann nur durch eine Flucht (5 KR, GE-Probe) abgeschüttelt werden. Hat ein Held mehr als 5 Moskitostiche abbekommen, vermindert sich seine nächste nächtliche Regeneration um einen Punkt.

Der **Morfu** verschießt 12 giftige Hornsplitter pro KR wenn man ihm zu nahe kommt. Zum Glück ist er so langsam, dass die Helden ihn schon selber angreifen müssen damit es zum Gefecht kommt. Für eine Verfolgung ist er nicht schnell genug.

Morfu

MU 6 AT 15 (12x) PA 5 RS 1 LE 50
TP 1W-1 (+1W) MR 15

Reitechsen: Bei 1-3 (W6) handelt es sich um domestizierte Reittiere der Echsenmenschen (W6+2 Exemplare). Deren Herren sind nicht weit entfernt: ihr Verhalten, siehe **Echsenmenschen**. Sollte es zum Kampf kommen, so fliegen sie im Sturzflug auf einen Helden zu, damit der Reiter seinen Speer werfen kann. Glücklicherweise haben die Echsenmenschen nicht mehr als zwei Speere pro Person dabei. Ihre Speere treffen bei 1-8 auf dem W20 und richten wegen dem Wurf aus dem Sturzflug heraus 1W+8 TP an. Die fliegenden Achaz lassen sich nicht auf Nahkämpfe ein und sind selber nur mit Fernkampfwaffen zu bekämpfen (mittelgroßes Ziel oder großes Ziel für die Reitechse, schnell bewegt, nie näher als 20 Schritt).

Bei 4-5 auf dem W6 handelt es sich um wilde, aber friedliche Reitechsen, bei einer 6 jedoch sind die Helden einem Nest mit Jungechsen zu nahe gekommen und werden von den erwachsenen Exemplaren angegriffen.

Reitechsen

MU 12 AT 11 (Sturzflug) / 4 (Nahkampf) PA 3
RS 1 TP 1W+5 (Sturzflug) / 1W+3 (Nahkampf)
LE 35 MR 10

Sturzflugangriffen zu entgehen ist nur mit einer Ausweichenprobe +3 möglich, die Angriffe finden alle 5 KR statt. Versucht ein Held auszuweichen ist ihm keine Attacke möglich. Verzichtet ein Held auf das Ausweichen, kann er mit einer AT+3 die Echse treffen. Angesagte Attacken sind wegen der Geschwindigkeit nicht möglich. Wird eine Reitechse von einer guten Fern- oder Nahkampfattacke getroffen, muss sie landen und in den Nahkampf gehen.

Die Echsen mit Fernkampfwaffen anzugreifen ist möglich und sinnvoll, jedoch sind die Tiere immer über 25 Schritt entfernt, es sei denn sie fliegen gerade einen Sturzangriff. Wird während eines Angriffs aus kürzerer Distanz geschossen, kann der Schütze nicht mehr ausweichen.

Borbarad-Moskitos sind der Schrecken jedes Helden. Sie treten in Schwärmen von 3W6+4 Insekten auf. Ein Exemplar kann noch im Flug mit einer FF-Probe erschlagen werden, die anderen versuchen zu stechen. Ohne Probe kann dann jede KR ein gelandetes Insekt erledigt werden. Diejenigen, die schon gestochen haben, saugen dem Helden 4 KR lang jede Runde einen Teil seiner Erinnerungen ab, will heißen, der Held verliert jede

KR 3 AP pro Exemplar. Werden sie dabei getötet, verspritzen sie ein Gift, das 2W SP anrichtet. Ein *Armatrutz* schützt vor den Stichen wirkungsvoll, auf einen *Duplicatus* fallen die Tiere nicht herein.

Borbarad-Moskitos

MU 20 AT 8 PA 0 RS 0 LE 2
TP 3AP / KR MR 2

Sumpffegel werden den Helden ebenfalls lästig sein. Sie treten in Gruppen von W20+5 Tieren auf und greifen Elfen mit doppelter Wahrscheinlichkeit an. Wird ein Egel abgerissen, so verursacht er 1W SP, mit Magie getötete nur 2 SP.

Sumpffegel

MU 20 AT 4 PA 0 RS 0 LE 2
SP 4 MR 20

Die hochgiftige **Boronsotter** lauert im Wald auf Beute. Mit einer Gefahreninstinktprobe +2 * SSt und einer Sinnenschärfeprobe +2 * SSt ist sie rechtzeitig zu entdecken. Ansonsten greift sie einen Helden an, beißt ihn und versucht ihn in die Höhe zu ziehen, was mit einer GE-Probe vermeidbar ist. Gelangt das Gift in die Wunde (1-4 auf W6), so fallen KK und GE pro KR um einen Punkt, sind beide Werte auf null gesunken, so erhält der Held 2 SP pro KR für die Dauer von 2W20 KR. Kann sich der Held nicht befreien, muss er waffenlos kämpfen, falls er noch bei Kräften ist. Wollen andere Helden ihm beistehen, so können sie mit Zauberei oder Fernangriffen (kleines Ziel, sehr nah) eingreifen, in den Baum zu klettern, dauert mindestens 10 KR.

Boronsotter

MU 15 AT 14 PA 5 RS 1 LE 20
TP 1W+3 MR 4

Kaimane: Bei 1-4 (W6) handelt es sich um einen **Riesenkaiman**, der die Helden im Fluss angreift. AT und PA sind im Fluss um 3 Punkte bei Messern und Stichwaffen, um 6 Punkte bei anderen Einhandwaffen erschwert. Außerdem muss je KR eine Schwimmenprobe +2 bzw. +4 abgelegt werden. Misslingt diese taucht der Held und ist eine KR hilflos. Misslingt unter Wasser die zweite Probe schluckt der Held Wasser und erleidet 1W SP, jede weitere KR unter Wasser 1W zusätzlich. Also zunächst 1W, dann 2W, dann 3W... Lässt der Held die Waffe fallen, ist lediglich eine einfache Probe nötig, um wieder aufzutauchen, jedoch ist die Waffe im trüben Fluss nur mit einer Orientierungsprobe +10 und einer Schwimmenprobe +5 wieder auffindbar.

Riesenkaiman

MU 16 AT 8 (2x) PA 5 RS 4 LE 24
TP 1W+2 (Schwanz) / 2W+2 (Rachen) MR 6

Bei 5-6 (W6) trifft die Gruppe auf W3+2 **Alligatoren**, die nur mit einer Sinnenschärfeprobe +12 zu entdecken sind. Im Fernkampf ist die Probe wegen der guten Tarnung in den Mangroven um weitere 5 Punkte erschwert.

Alligator

MU 18 AT 12 (2x) PA 3 RS 3 LE 20
TP 1W+4 (Schwanz) / 2W (Rachen) MR 4

Piranhas treten in Schwärmen von W20 Tieren auf. Sie greifen nur an, wenn ein Held eine blutende Wunde hat (also sehr wahrscheinlich). Im Wasser (meist Ufer) gilt für die Helden ein Attackemalus von 4 Punkten.

Piranha

MU 18 AT 12 PA 0 RS 0 LE 5
SP 3 MR 12

Riesenspringegel kommen in Gruppen von W20 Tieren vor und springen (das sagt ja schon der Name) die Helden an. Sie

versuchen sich durch die Rüstung zu bohren, was so viele KR dauert, wie der RS beträgt. Auf der Rüstung können sie mit einem Dolch getötet werden (FF-Probe +2). Saugen sie sich fest, verursachen sie W6 SP, darauf 3 SP pro KR (4x) und beim Abreißen 1W+4 SP und bei 1-15 auf dem W20 eine Entzündung. Hat eine Rüstung mehr als 5 Löcher, sinkt der RS um einen Punkt. Hat sie mehr als 10 Löcher, fällt sie auseinander.

Riesenspringegel

MU 15 AT 12 PA 10 (frei) RS 0 LE 8
TP s.o. MR 10

SPEZIELLE BEGEGNUNGEN

Die **zwei Hornechsen**, die im sumpfigen Mangrovenwald leben, sind nicht gerade harmlos. Die eine ist durch einige Pfeil- und Speerwunden zwar geschwächt, dafür umso mehr gereizt. Nähert man sich ihnen, oder greifen die Helden gar an, so schlagen die Tiere mit voller Kraft zurück, solange, bis eine Gruppe tot ist. Die Verletzungen sind aus 50 Schritt Entfernung nur mit einer Sinnenschärfeprobe +10 erkennbar. Einer Attacke der Hornechsen kann man nur Ausweichen (und diese Gelegenheit sollte man auch nutzen!).

Unverletzte Hornechse

MU 9 AT 12 PA 0 RS 4 / 8 (Kopf) LE 120
TP 6W+6 MR 6

Verletzte Hornechse

MU 20 AT 15 PA 0 RS 4 / 8 (Kopf) LE 70
TP 8W+8 MR 12

Der **Schlinger**, der sich irgendwo im Flussgebiet des Waldes aufhält, ist ein kapitaes Exemplar von mehr als 5 Schritt Größe. Er macht Jagd auf die Gruppe, sobald er sie erblickt, was nur durch eine Versteckenprobe +3 verhindert werden kann. Wird er von der Gruppe besiegt, so sollten die Helden ein paar Zähne des Untiers mitnehmen. Geschieht das aus der Überlegung heraus, dass man damit die Echsenmenschen beeindrucken kann, so ist das durchaus 20 AP wert. Der Schlinger führt drei Attacken gleichzeitig.

Schlinger

MU 20 AT 12 (Klauen) / 10 (Zähne) / 6 (Schwanz)
PA 5 TP 1W+6 / 2W+6 / 1W+5
RS 3 LE 120 MR 10

Der **Grubenwurm** lebt südlich des Mangrovenwaldes. Die Helden begegnen ihm im leichten Nebel. Er greift sofort an.

Elfen können ihn schon etwas früher bemerken, da er nach faulem Aas stinkt, dafür können sie ihn auch nicht im Nahkampf angreifen, da der Gestank für sie unerträglich ist. Eine sichere Distanz sind 25 Schritt aufwärts. In dieser Entfernung erhält der Elf, wie alle anderen Kämpfer mit Fernkampfwaffen, einen Fernkampfaufschlag von 3 Punkten wegen des Nebels. Besser schießen lässt sich aus einer Distanz über 15 Schritt, da hier nur noch ein Nebelmalus von einem Punkt gilt, dafür muss der Elf aber jede KR eine Selbstbeherrschungsprobe +4 ablegen. Alle Helden, die in den Nahkampf gehen, müssen pro KR eine KK-Probe -2 ablegen, misslingt diese, wird ihnen schlecht und sie erleiden einen SP, misslingt darauf eine KK-Probe +2, so werden sie ohnmächtig. Nach dem Kampf erhalten alle am Nahkampf beteiligten Helden einen Charisma Abzug von 4 - 8 Punkten (je nach erlittenem Schaden), der sich nach einem Tag halbiert und am zweiten Tag danach verschwunden ist.

Grubenwurm

MU 15 AT 10 (Gebiss) / 8 (Schwanz) PA 6 RS 4
LE 40 TP 1W+4 / 1W+2 MR 3

Die **Echsendörfer**, die überall zu finden sind, sollten von den Helden gemieden werden, es sei denn, sie wollen unbedingt nach dem Weg fragen oder einen Unterschlupf suchen. Jedemfalls sprechen die Echsen Tulamidya und Garethi nur unter den auf Seite 16 genannten Bedingungen. Sie schätzen keine Eindringlinge, es sei denn, diese hätten einen Schlinger getötet, oder bringen wertvolle Geschenke (vor allem Nahrung). Ansonsten sollte schon eine Überzeugenprobe +5 herhalten, um den Echsen klarzumachen, dass die vor Waffen starrenden Helden dem Dorf nichts böses wollen. Gelingt ihnen das nicht, werden sie mehr oder weniger unsanft aus dem Dorf geworfen. Sonst erhalten die Helden zumindest einige Auskünfte und Proviant (echsisch). Hat die Gruppe jedoch einen Schlinger besiegt, wird sie sogar gastlich aufgenommen und kann sich eine Nacht im Dorf ausruhen.

DIE GROßEN ORTE

Ou'roboch ist ein Echsendorf an der Küste. Durch den Handel mit dem nahen Port Kellis sind recht viele menschliche Einflüsse in den Ort gelangt. Man spricht Tulamidya, jedenfalls meistens, einige beherrschen auch Garethi. Den Helden gegenüber verhält man sich neutral. Auskünfte werden gegeben, die Ou'robocher wollen sich ja nicht mit ihren primitiven Verwandten in den Sümpfen vergleichen lassen. Die Helden können hier so ziemlich alles erwerben, was sie im Sumpf brauchen, eventuell auch Kräuter wie Donf und Sansaro.

H'Rrudd ist ein großes Echsendorf mitten im Sumpf. Es wird von einem König regiert, der auch Tulamidya in Brocken beherrscht. Die restlichen Dorfbewohner sind recht ertümeliche Echsenmenschen, die auch nur des Echsischen mächtig sind. Die Helden werden, insofern sie sich friedlich verhalten, im Dorf geduldet, da der König so viele erfahrene Jäger hat, dass man sich nicht fürchtet. Um bis zum König vorgelassen zu werden, sollten die Helden schon einige Kostbarkeiten verschenken (was ist wohl in einem abgeschiedenen Echsendorf, das von der Jagd lebt, wertvoll?) (10 AP). Kommt das Gespräch auf die alten Tafeln wird der König nachdenklich und besinnt sich auf ein altes Märchen, das von einem Ort namens Chrskech'h'rdrak erzählt, in dem die Wiege der Echsenkultur vor vielen, vielen Generationen gestanden

haben soll. Damals sollen alle Echsen mächtige Zauberer gewesen sein, deren Macht so groß war, dass sie einen Gegner mit einem Blick töten konnten. Auf Nachfrage sagt er, dass der Ort, an den er selber nicht glaubt weit im Süden liegen soll. Und er müsse es wissen, er sei ja schließlich der König von H'Rrudd. All das erfahren die Helden jedoch nur, wenn sie mit dem König speisen. Die Echsen Speise ist nicht jedem Magen zuträglich. Jeder Held, der davon gegessen hat, bekommt 1W-3 permanente LE zum Grundvorrat hinzu, also auch eventuelle Abzüge. Mehr als zwei Tage jedoch wird die Gruppe nicht in dem Dorf geduldet, es sei denn sie geht mit den Achaz auf eine längere Jagd.

Chrskech'h'rdrak ist der Ort, an dem sich das Erbe der Echsenzeit gehalten hat. Hier sind alte Traditionen gebräuchlich, und viele Schätze und Artefakte aus der alten Zeit in Tempeln, die dem Drachengott Ppyrr geweiht sind. Die Dörfler sind sich ihrer isolierten Lage gegenüber den anderen Echsenmenschen voll bewusst und verfolgen alle „falschen“ Echsen, Menschen, Zwerge, Elfen (also fast alles) mit größter Unnachgiebigkeit. Zwar hat der König von H'Rrudd die Bewohner als etwas zu mächtig beschrieben, jedoch werden sie bei der ersten Gelegenheit angreifen, um zu töten. Wenn die Helden etwas unternehmen wollen, müssen sie die Nacht abwarten, in der die Echsen aufgrund der niedrigen Temperatur recht starr sind.

Echsenwachen am Tag

MU 15	AT 13	PA 10	RS 3	LE 25
TP 1W+4	MR 7	FK 18		

Echsenwachen bei Nacht

MU 13	AT 11	PA 8	RS 3	LE 25
TP 1W+4	MR 7	FK 14		

Das Dorf ist von einer Holzpalisade umgeben. Ein Eindringen ist wegen des gut übersehbaren Sumpfs und der bewachten

Palisade ohnehin nur durch den Fluss möglich. Um im sumpfigen Dorf nicht durch schmatzende Stiefelgeräusche aufzufallen, müssen die Helden schon eine Schleichenprobe +5 ablegen oder einen Silentium sprechen. Nur wenige Lichter erhellen die dunkle Nacht. Auf den Wachtürmen flackern Feuer, die Wachhütten sind erhellt. Sonst ist alles dunkel, nur die Silhouetten der Pfahlbauten sind auszumachen.

Das zentrale Haus gehört dem Obersten Bewahrer, der sowohl König, Richter und Priester in einer Person ist. In seinem Haus schlafen alle Anwesenden. Sollten die Helden hier eindringen, muss es schon recht leise zugehen (Schleichenproben), sonst wacht jemand auf. Hier sind etliche Schmuckstücke (angeblich aus dem legendären Hort des Gottdrachen Ppyrr) zu finden, jedoch nicht die gesuchten Tafeln. Alle Helden, die den Schmuck sehen, müssen eine GG-Probe ablegen. Gelingt diese, so muss der Held eine Selbstbeherrschungsprobe +GG schaffen, ansonsten wird er sich nicht nur einige Schmuckstücke einstecken, sondern auch so viel Zeit hier verschwenden, dass es sich später noch rächen wird. Würfeln sie für jedes Schmuckstück mit dem W20 den Wert aus:

- 1-5: Schön anzusehen, aber relativ wertlos (einige Taler)
- 6-10: Nicht nur dekorativ sondern auch W20 Dukaten wert
- 11-15: Eine kleine Kostbarkeit im Wert von 2W6 * 10 Dukaten
- 16-19: Ein echter Wertgegenstand für den man gut W6 * 100 Dukaten erwarten darf
- 20: Ein großes und sehr kostbares Stück, bestimmt 1000 Dukaten wert.

Das Problem dabei ist nicht nur, dass für jedes Stück, dass eingehend untersucht werden will (man bedenke, dass kein Held im dunkeln irgendeinen Gegenstand auf gut Glück einstecken wird!), viel Zeit verloren geht, sondern vor allem, dass bei einer 6 (W6) der betreffende Gegenstand tatsächlich aus dem Hort des Drachen stammt und den Helden bei der unpassendsten Gelegenheit in große Schwierigkeiten stürzen wird. Die Schätze des Pyrdacor waren einfach zu lange seiner Aura ausgesetzt, um sich in nichtechsischen Händen wohl zu fühlen.

Der auffälligste Bau ist der große Ppyrrtempel. Auf einem Opferstein ist noch geronnenes Blut zu finden. Obwohl es der Haupttempel ist, enthält er, außer einer Steintafel mit einem uralten Drachenrelief, kaum etwas Nennenswertes.

Nahe dem Haus des Obersten Bewahrers ist der verbotene Ppyrrtempel zu finden, den nur der Oberste Bewahrer an bestimmten Tagen betreten darf. Er ist daher, logischerweise, abgeschlossen. Um die massive Tür zu öffnen, hilft nur eine Mechanik- und eine Schlösser knacken-probe +2, oder ein Foramen für 10 ASP. Im Inneren des Tempels sind allerlei Artefakte und Schriftrollen, teils vergilbt und schlecht erhalten, zu finden. Der Ort hat eine unheilvolle Ausstrahlung, so dass ein Aufenthalt nur nach einer misslungenen AG-Probe auf den doppelten Wert möglich ist.

Die meisten Artefakte sind zu schwer, als dass sie mitgenommen werden könnten, lediglich die gesuchte und eine kleine goldene Tafel sind transportierbar, sowie die Schriftrollen, aber die würden die Reise durch den Sumpf wohl nicht überstehen. Die Helden haben die ganze Zeit über das Gefühl, beobachtet zu werden und jeder Held fühlt sich irgendwie bedroht.

Vor dem dritten Ppyrrtempel am Fluss stehen zwei Wachen, bei-

de schwer bewaffnet. Ein Kampf kommt schon deshalb nicht in Frage, weil die Wächterhäuser nur wenige Schritte entfernt stehen. Wenn die Helden jedoch die Wächter ablenken, was nicht gerade einfach ist, da fast immer einer der beiden zurück bleibt, können sie ins Gebäude schleichen. Jedoch sollten nicht alle Helden den Tempel betreten, da die Wachen beim Verlassen ja noch einmal abgelenkt werden müssen. Im Tempel finden die Helden wieder ein großes Drachenrelief, einen Opferstein um den herum viele Gaben (Fische, Wild, undefinierbare Speisen in Schalen) aufgetürmt sind. An der Wand hinter dem Opferstein ist eine Echsenfrau angeketet. Mit einer Sinnenschärfeprobe +5 können die Helden erkennen, dass die Frau nicht den selben Schmuck und stammesübliche Erkennungszeichen wie die Dörfler trägt, vorausgesetzt, die Helden haben das Dorf schon bei Tag beobachtet. Mit einer KL-Probe +3 können die Helden, denen die Sinnenschärfeprobe gelungen ist, sich erinnern, die-

se Art von Schmuck bei H'Rrudd gesehen zu haben. Mit einer Schlösser knacken-probe +5 kann die Frau befreit werden. Sie ist geschwächt und behindert die Helden so zusätzlich bei der Flucht (Schleichenproben +7 für den Helden der die Echsenfrau stützt oder trägt), jedoch kennt sie sich sehr gut im Sumpf aus, so dass der Weg nach H'Rrudd in wenigen Tagen ereignislos zurückgelegt werden kann.

Sollten die Helden die Frau nicht befreien, so irren sie noch einige Tage durch den Sumpf, wobei jeder Held bei 18-20 (W20) einigen Besitz verliert (das kann auch durchaus das Prunkschwert für 100 Dukaten sein!), bei 12-17 zumindest ein paar Kleinigkeiten, wie Wurfmesser, den Köcher mit Pfeilen, einen einfachen Heiltrank oder Ähnliches. Außerdem ziehen sich die Helden noch bei einer 1-2 (W6) eine Krankheit der Stufe W20 / 2 zu. Auf jeden Fall kommen sie alle mit 5 + W6 LE aus dem Sumpf.

DIE RÜCKKEHR AUS DEM SUMPF

Zurück in H'Rrudd ist der König sehr dankbar für die Rettung der Echsenfrau und schenkt jedem Helden eine Frau. Die werden die Helden wohl ablehnen, doch zumindest drängt sie der König dazu noch eine Woche im Dorf zu bleiben, um ein gebührieliches Fest zu feiern und gemeinsam auf die Jagd zu gehen. Nehmen die Helden die Einladung an, so erhalten die Helden je einen Freiwurf in den Talenten Speere und Stäbe, Schwimmen, Schleichen, Fährtsensuchen, Fischen / Angeln, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Sprachen (Echsisch) und Götter und Kulte. Außerdem regenerieren die Helden eine Woche lang. Wird der König nach den Symbolen auf der Steintafel gefragt, so kann er die alte Schrift nicht lesen, jedoch vermag er die Goldplatte zu entziffern. Auf ihr steht:

Unser ist die Macht, wenn der bleiche Mann in seinem neuen Reich geschlagen wird.

Unser ist die Macht, wenn der Turm des Todes fällt.

Unser ist die Macht, wenn die DREI wieder vereint sind.

Die Echsen bringen die Helden auch noch bis zum Ende des Mangrovenwaldes. Die Reststrecke kann dann in zwei Tagen zurückgelegt werden.

Haben die Helden die Frau nicht befreit, gibt es natürlich keinen großen Empfang in H'Rrudd und die Helden werden nicht mehr Annehmlichkeiten erfahren, als bei ihrem ersten Besuch. In Ou'roboch können die Helden mit einem Boot zurück nach Port Kellis segeln und von dort aus mit einem Schiff nach Th-

lusa. Jetzt besteht die Möglichkeit zu ihrem Auftraggeber zurückzukehren, um die Tafel abzuliefern, nach der Bedeutung der goldenen Platte zu fragen, oder, wenn sie die nicht mitgenommen haben, den weiteren Weg zu erfragen. Aber vielleicht kommen die Helden auch selber darauf, zumindest Novadis und Tulamiden, die dafür eine KL-Probe +5 bestehen sollten. Anderen Helden muss schon eine KL-Probe +10 gelingen, um sich an ein altes Märchen zu erinnern, das von einem Turm berichtet, in den das Böse am Ende der dunklen Zeit gesperrt wurde. Das alles soll in der Stadt des Bösen, die nicht mehr existiert, geschehen sein. Mit einer Geschichtswissenprobe +8 können tulamidische, novadische, zwergische und elfische Helden sich erinnern, dass es sich dabei um die alte, mythische Echsenstadt Zze Tha handelt. Andere Helden müssen hier schon eine Geschichtswissenprobe +15 bestehen (ja, +15! Und wenn der Tal-entwert dadurch unter -5 fällt darf noch nicht einmal gewürfelt werden!). Wo diese Stadt einst gestanden haben soll, weiß heute niemand mehr. Wenn jetzt noch einem Helden eine KL-Probe +10 gelingt (oder ein Spieler von sich aus darauf kommt), oder die Gruppe bei einem Gelehrten nachfragt, ist zu erfahren, dass viel Wissen über die Echsenzeit in der Silem-Horas-Bibliothek in Selem zu finden ist. Kommen die Helden auf die eine oder andere Weise zu diesen Informationen, so spart die Gruppe nicht nur die Reisekosten nach Rashdul, sondern erhält noch zusätzlich 10 – 20 AP. Die Schiffspassage nach Selem kostet 5 Maravedis pro Held oder Pferd, und das nachdem die Helden gut gefeilscht haben.

KAPITEL III: GEFÄHRLICHES SELEM

Selem hat zwar nur 1900 Einwohner, jedoch ist die Ausdehnung der Stadt enorm. Das alte Elem hatte seinerzeit gut 20000 Bewohner bevor die Stadt durch einen fallenden Stern zerstört wurde, daher ziehen sich um die ganze Stadt die Ruinen der ehemaligen Stadtviertel.

Die Helden werden wohl, nachdem ihr Schiff im Hafen angelegt hat, erst einmal nach der Bibliothek fragen. Die finden sie auch bald im Stadtteil Königsgärten, dem „nobelsten“, das die Stadt zu bieten hat. Die Helden können jedoch nichts finden, da die Bibliothek zu groß ist und der Bibliothekar Heshdan al-Azzar ihnen nicht ohne einen Gegendienst dieses brisante Material zugänglich machen will. In der Bibliothek stinkt es schrecklich nach Fäulnis und Mäusekot. Vor dem Gebäude aus rosa Eternenmarmor stehen die zerstörten Standbilder der Zwölfgötter. Heshdan fordert die Helden dazu auf, einen seiner Gehilfen, der vor zwei Tagen mit geheimen Dokumenten der Bibliothek geflohen ist, wieder einzufangen und die Papyrusrollen zurück zu bringen. Er schätzt, dass der Gehilfe in der Unterstadt, dem übelsten Viertel von Selem, untergetaucht ist. Die Helden werden also über den Fluss in die Unterstadt reisen. Dort gelten wegen dem schwülen Wetter, den üblen Gerüchen und dergleichen, die gleichen Abzüge wie im Sumpf.

Mögliche Szenarien in der Unterstadt:

Ein Kampf in einer Spelunke mit betrunkenen Raufbolden, die scheinbar etwas gegen Fremde haben. Die Raufbolde sind zwar nicht besonders gut, dafür sind es gleich ein Dutzend.

12 Raufbolde

MU 16 (betrunken) AT 10 PA 7 AU 50
TP 1W (Raufen) MR -2

Zieht allerdings ein Held die Waffen, so wird es bald blutig, denn die Raufbolde, die sich einen Spaß machen wollten, sind doch selber ziemlich humorlos wenn sie bedroht werden. In diesem Fall werden sie fast schlagartig nüchtern und ziehen selber ihre Säbel und Entermesser.

12 Raufbolde

MU 11 AT 12 PA 9 RS 2 LE 35
TP 1W+3 MR -2

In einer dunklen Gasse kann es zu einem Überfall kommen. Dabei könnte ein Held von einem vergifteten Wurfdolch getroffen werden, denn die Räuber greifen von den Dächern einiger Hütten aus an und gehen nach jedem Wurf wieder in Deckung.

Hier sollten die Helden schnell eine gute Taktik entwickeln.

8 Räuber

MU 12 AT 14 PA 10 RS 3 LE 50
TP 1W+4 MR 3 FK 18

Spezielle Ausrüstung :

Jeder der Schurken hat 5 Wurfdolche, zwei Räuber haben auch Giftdolche, bestrichen mit 1x Drachenspeichel B, 1x Halbgift C, 1x Halbgift D und 1x Schlafgift D

Bei Nachfragen der Helden werden sie entweder nur wirres Gefasel zu hören bekommen, oder man wird ihnen gar nicht antworten. Die Helden sollen ruhig (und nicht ganz zu Unrecht) das Gefühl bekommen, sich in einer Stadt der Verrückten zu befinden. Erst nach geraumer Zeit wird man ihnen eine passende Antwort liefern, wahrscheinlich nur gegen bare Münze und nachdem ein Kundiger des Gassenmilieus seine Talente ausgespielt hat. Die Helden können den Gehilfen des Bibliothekars im Hinterzimmer einer Spelunke beim Glücksspiel finden (eine gute Möglichkeit das Kneipenszenario von der letzten Seite einzuflechten). Der junge Mann gesteht alles, jedoch hat er die Rollen an einen Magier aus Alt-Elem verkauft. Er führt die Helden auf deren Drängen auch in die Nähe des Magiers. Dieser ist nicht dazu bereit mit den Helden zu reden, sondern verlässt sich lieber auf seine schwarze Magie und seinen Giftdolch.

Der Schwarzmagier

MU 14 KL 17 IN 13 CH 13 FF 13 GE 11 KK 10
AT 12 PA 7 RS 2 TP 1W+1 (+3W) LE 45
AE 85 MR 12 Stufe 11

Zauberfertigkeiten:

Fulminictus 12, Blitz dich find 10, Ignifaxius 14, Eisenrost 8, Armatrutz 9, Band und Fessel 8, Reversalis 10, Paralü 10, Salander 11, Gardianum 9, Kulminatio 6, Höllenpein 6, Furor 8, Invercano 5

Wenn die Helden den Magier besiegt haben (oder möglicherweise in der Nacht in sein Haus eingebrochen sind, um die Rollen zu stehlen), können sie die Papyrusrollen finden. Darauf sollten sie zu Heshdan zurück kehren, um ihm im Austausch für die Rollen das geheime Wissen zu entlocken. Sie erfahren, dass Zze Tha einst am Grünen Meer, einer Meeresbucht mitten in der Khomwüste, die damals noch nicht existiert hat, gelegen hat. Heute ist dort der Cichanebi-Salzsee, der jedoch wesentlich kleiner ist, als das ursprüngliche Meer. Zze Tha liegt demnach einige Dutzend Meilen im Nordwesten des Sees.

KAPITEL IV: IN DER WÜSTE

DURCH DAS SZINTOTAL

Die Helden brechen nach Norden auf und folgen dem Verlauf des Szinto. Nach wenigen Stunden kommt man an einem Kloster der heiligen Noina vorbei, in dem die Verrückten und Wahnsinnigen gepflegt werden. Nach einem halben Tag erreichen die Helden die Zeltstadt des Sultans von Selem.

Sollten die Helden hier rasten wollen, werden sie zu einer Partie „Rote und Weiße Kamele“ aufgefordert.

Etiketteprobe +3: Hier abzulehnen würde als grobe Unhöflichkeit betrachtet.

Das Spiel wird folgendermaßen gespielt: Es werden nacheinander 10 KL-Proben gewürfelt. Eine misslungene Probe kann durch zwei gelungene IN-Proben ausgeglichen werden, außerdem wird der Talentwert Glücksspiel mal 2 genommen und auf volle Zehner gerundet (z.B. Glücksspiel $8 * 2 = 16$, gerundet 20) und dieser Wert wird gleichmäßig auf alle KL-Proben aufgeteilt, wo er als KL-Bonus gilt, oder bei negativem Wert auch als Malus. Besitzt ein Held das Talent Brettspiel, kann auch dieser Wert statt dem Glücksspiel genommen werden, zumal der Brettspielwert mal vier genommen werden darf. Die Gegner der Helden haben KL W6+8, IN W6+8 und Glücksspiel 2W. Es siegt immer derjenige, der die meisten KL-Proben bestanden

hat, bei Gleichstand entscheidet, wer öfters die Probe mittels IN retten musste.

Zeigen sich die Helden hier als kluge, würdige Spieler, werden sie danach zu einem Mahl aus Fladenbrot, Datteln und Ziegenmilch eingeladen. Die Novadis sind zwar höflich, das Gastrecht zu missachten, käme ihnen auch nicht bei Ungläubigen in den Sinn, doch sie bleiben recht distanziert, höchstens über die Allmacht Rastullahs sind sie bereit einen längeren Vortrag zu halten, sollte das Gespräch auf das Thema Religion kommen. Selbst dabei bleiben sie immer besonnen und höflich, auch wenn sie offenbar auf die „armen unwissenden Seelen“ herabblicken. Den Sultan bekommen die Helden nicht zu Gesicht.

Allgemeine Informationen:

Die weitere Reise den Fluss entlang gestaltet sich als angenehm ereignislos. Nach einer Woche, die recht ruhig verlaufen ist, befinden sich die Helden am Oberlauf des Szinto. Die Straße wird schmaler, das Tal enger, das Gebirge kommt näher. Nach einem weiteren Tagesmarsch beginnt die Khom-Wüste.

REISEN IN DER WÜSTE

Jetzt kommt es darauf an, ob die Helden sich gut ausgerüstet haben (20 AP). In der Wüste ist es tagsüber so heiß, dass man um die Mittagszeit einige Stunden Rast einlegen muss. Wer nicht die üblichen Gewänder wie Kaftan und Burnus und eine Kopfbedeckung trägt, hat gute Chancen auf einen Hitzschlag. Dafür wird es nachts bitterkalt, haben Ihre Helden nicht mehr dabei als ihre dünne, sumpferprobte Decke, werden sie kaum in den Genuss einer vollen Regeneration kommen (wer vor Zähneklappern kein Auge zubekommt, kann auch nicht regenerieren). Auch wären Kamele sehr nützlich, wenn die Helden nicht zu Fuß gehen wollen. Haben die Helden ihre Pferde dabei, haben sie nun ein Problem. Zwar halten auch die Novadis Pferde, auf die sie sogar sehr stolz sind, doch werden diese Tiere nur auf kurzen Strecken und zu Pferderennen eingesetzt. Bei einem Ritt quer durch die Wüste, wo es tagelang keine Wasserstelle gibt, sind die Pferde jedoch so gut wie tot. Sollten Ihre Helden das nicht wissen, werden sie wohl ein hohes Lehrgeld bezahlen. Die Gruppe wird auch ausreichend Wasserschläuche benötigen. Novadis müssen jeden Tag vier Maß Wasser zu sich nehmen, Zwerge und Südländer fünf Maß, alle anderen Helden sogar sechs Maß. Ist das nicht möglich, erleidet der Held am ersten Tag 5 SP, am zweiten Tag 15 SP, am dritten Tag dann 1 SP pro Stunde, außerdem verliert der Held jede zweite Stunde einen Punkt von allen guten Eigenschaften. Wer mehr als sechs Stunden ohne Sonnenschutz unterwegs ist, erleidet einen Hitzschlag und muss eine KK-Probe (+ Stundenanzahl) ablegen um nicht 2W SP pro Tag zu erhalten. Dazu fällt der entsprechende Held auch noch in ein Delirium (KL, GE, AT, PA -3) und die Ausdauer sinkt auf null. Sind keine Kamele vorhanden, müssen die Helden ihr Gepäck selber tragen. In der Wüste gilt, dass jeder Held ohne wei-

teres nur KK * 50 Unzen Gepäck, Kleidung und Waffen tragen kann. Wird dieser Wert überschritten (und das geht sehr schnell, man denke nur an das viele Wasser, das die Helden transportieren müssen), verliert der Held jeden Tag 1W Ausdauerpunkte, vorausgesetzt er trägt nicht mehr als KK * 80 Unzen. Wird auch dieser Wert überschritten, ist der Held gerade dabei sich maßlos zu überarbeiten. Er verliert zusätzlich jeden Tag 1W LE, die auch von der Ausdauer abgezogen werden. Sinkt die Ausdauer auf 5 oder weniger, ist der Held zu keinen Kraftanstrengungen mehr in der Lage. Bestenfalls kann er noch sich selber und seine Kleidung (Kleidung! Nicht Rüstung!) über die Sanddünen schleppen, wobei er dennoch W3 Ausdauerpunkte pro Tag verliert, denn eigentlich müsste der Held ein bis zwei Tage rasten. Fällt die Ausdauer gar auf null, ist der Held nicht mehr in der Lage den Weg fortzusetzen. Die Wüste ist so kraftraubend, dass der Ausdauerwert nicht wie herkömmlich regeneriert werden kann, Helden, die nicht überladen sind, regenerieren pro Nacht 1W-1 Ausdauerpunkte. Wird ein Tag Pause eingelegt, können 2W Ausdauerpunkte zurückgewonnen werden. Die LE der Helden regeneriert hiervon gesondert. Ein nächtlicher Anstieg der LE bedeutet keinen Ausdauererfolg, doch bringt jeder LE-Verlust auch entsprechende Ausdauerabzüge mit sich. Haben sich die Helden auf die Wüste vorbereitet, können sie ihre LE normal regenerieren, ansonsten um einen Punkt schlechter. Metallrüstungen zu tragen ist übrigens ganz und gar nicht von Vorteil, da diese schwer sind, behindern und in der Sonne kochend heiß werden (3 SP pro Tag). Überhaupt kostet jeder BE-Punkt, der über normale Kleidung hinausgeht, einen Ausdauerpunkt pro Tag.

DER WEITERE WEG

Bis Manesh, einer größeren Oase der Beni Schebt, benötigt die Gruppe nur drei Tage. Bis hierhin sollten noch keine größeren Schwierigkeiten auftreten, egal wie ungestüm die Helden drauf los gestürmt sind. Pferde überstehen diese Etappe genauso wie die Helden. Lediglich wenn sich die Helden besonders dumm angestellt haben, etwa so gut wie kein Wasser mitgeführt haben, sich dafür einen turmhohen Rucksack auf den kettenhemdgeschützten Rücken geschnallt haben, sollten Sie Ihren Helden durch SP und hohe Ausdauerverluste klar machen, dass sie mit dieser Vorgehensweise nicht weit kommen werden.

In Manesh erfahren die Helden, dass ihre Weiterreise nach Birsha, einer Oase der Beni Schebt in der Nähe des Ziels, quer durch die Wüste gehen muss, da der neue Mawdli von Keft,

ein Fundamentalist, zum heiligen Krieg gegen die Ungläubigen aufgerufen hat. Damit ist die Gegend im Norden, zur Zeit zumindest, für Nicht-Novadis ein wirklich unsicherer Ort (oder besteht Ihre Gruppe nur aus Rastullah Anhängern?). Die Helden werden also dazu gezwungen sein die halbwegs sichere Karawanenstraße zu verlassen und sich durch die Wüste nach Birsha durchzuschlagen. Befürchtungen der Helden, dass es auf diesem Weg möglicherweise kein Wasser gäbe, kann man entgegnen, dass es zwar keine großen Oasen dort gebe, jedoch einige Wasserlöcher, Quellen und Wadis, in denen noch Wasser vom letzten Regen gefunden werden könne.

Die Reise dauert ohne Kamele 12 Tage, mit Kamelen 7 Tage, eventuelle Zwangspausen nicht mit eingerechnet.

QUER DURCH DEN SAND

Pro Tag muss mit einer Fährtsensuchenprobe +5, für Novadis +2, nach Wasser gesucht werden. Auch wenn in vielen Gruppen Demokratie herrscht, sollten Sie immer nur einen Helden nach Wasser suchen lassen, der Rest der Gruppe folgt ihm. Natürlich könnte sich die Gruppe auch aufteilen und in verschiedenen Richtungen suchen, doch was ist, wenn sich die Helden dann nicht mehr wieder finden? Mit den Kamelen lässt sich für drei Tage Wasser transportieren, länger hält es sich nicht in den Wasserschläuchen. Um die Wasserration für drei Tage selber zu tragen sind schon sehr muskulöse Helden nötig. 18 Maß wiegen immerhin etwa 15 Stein also 600 Unzen. Dafür benötigt der Held natürlich mindestens KK 12 um sich nicht zu überarbeiten (Kleidung nicht mit eingerechnet). Mit einer Orientierungsprobe +6, für Novadis +3, kann die Richtung beibehalten werden, ansonsten dauert die Reise einen Tag länger. Natürlich kann nur ein Held die Richtung festlegen. Bestehen mehrere Helden darauf sich zu orientieren, kann es schnell zu einem Streit kommen, da eine gescheiterte Probe nicht bedeutet, dass der Held einfach nicht weiß wohin der Weg führt, sondern wohl eher in die falsche Richtung gehen will. Würfeln Sie diese Orientierungsproben verdeckt aus, damit Ihre Spieler nicht wissen, welche Probe gelungen ist und welche nicht. Verkünden Sie dann einfach: „Alrik möchte in diese Richtung ziehen, Adelgunde aber in eine andere.“ Die Spieler werden bald erkennen, dass viele Köche den Brei verderben. Ist die falsche Richtung gewählt worden, ist am darauffolgenden Tag die Probe um weitere 2 Punkte erschwert. Wird die Probe auch an diesem Tag nicht geschafft, hat sich die Gruppe in der Wüste verirrt. Nun kann in der darauffolgenden Nacht ein sternkundiger Held versuchen mit einer entsprechenden Probe die Richtung wieder zu finden. Diese Probe sollte, je nachdem wie weit der Held von der Wüste entfernt lebt, um bis zu 5 Punkte erschwert sein. Gelingt auch diese Probe nicht, findet die Gruppe den Weg nicht mehr und erreicht nach drei Wochen den Rand der Wüste oder eine Oase. Bei einer 6 (W6) ist die Gruppe tot (es sei denn, Sie halten das nicht für angemessen). Ist kein Wasser zu finden, kann mit einer Wildnislebenprobe +6, für Novadis +0, ein Kaktus angezapft werden, der ein Maß Wasser spendet, bei völliger Zerstörung einen Tagesbedarf. In der Wüste erhalten allgemein alle Nicht-Novadis einen Punkt Abzug auf alle guten Eigenschaften, Firnelfen sogar zwei Punkte (jedoch nicht bei Nacht).

Würfeln sie für jeden Tag, ob es zu einem Ereignis oder einer Begegnung kommt (1-2 auf dem W6).

Mögliche Ereignisse sind (W20):

1-3	Treibsand
4-6	Sandsturm
7-8	Karawane
9-10	Wadi
11-13	Salzwasserquelle
14	Kefter Reiter
15	Regenfälle
16-20	Wilde Tiere

Treibsand: Mit einer Wildnislebenprobe +8 lassen sich Treibsandgebiete rechtzeitig erkennen. Gerät ein Held jedoch hinein, so kann er mit einer GE-Probe +6 (-4 wenn die Wildnislebenprobe gelungen ist) den Löchern ausweichen. Fällt der Held in so ein Treibsandloch, muss er eine GE-Probe +8 ablegen, um sich aus eigener Kraft befreien zu können. Gelingt das nicht, können ihm die anderen Helden mit einem Seil helfen. Diese müssen alle eine KK-Probe ablegen. Dabei wird der Probenaufschlag von 12 Punkten so gleichmäßig wie möglich auf alle Beteiligten verteilt. Gelingen alle KK-Proben, so kann der Held befreit werden. Misslingt nur eine Probe bei mindestens drei ziehenden Helden oder misslingen zwei Proben bei mindestens fünf Helden, so geschieht nichts. Ansonsten sinkt der Bedauernswerte tiefer im Sand ein. Wenn der Held ins Loch gefallen ist, steckt er zunächst knietief im Treibsand, sinkt er weiter, erreicht der Sand als zweites die Hüfte, darauf den Hals, dann versinkt er ganz. Wird er jetzt nicht sofort herausgezogen ist alles zu spät.

Sandsturm: Ein Sandsturm ist mit einer Wettervorhersageprobe +5, für Novadis +0, vorhersehbar. Dann können die Helden sich rechtzeitig gegen den Sturm schützen und erleiden nur 1W-1 SP. Werden sie jedoch überrascht, so bleibt ihnen wenig Zeit etwas zu unternehmen. Mit einer Wildnislebenprobe +2 können zumindest die wichtigsten Dinge getan werden, so dass die Helden nur 2W SP erleiden und einige Gegenstände verlieren. Gelingt auch diese Probe nicht, so erleidet jeder Held W20+20 SP. Die Kamele und die meisten Ausrüstungsgegenstände gehen verloren. Sollten die Helden den Sturm überleben, werden sie ganz schöne Probleme bekommen, so ganz ohne Waffen, ohne Wasser, ohne Decke ...

Karawane: Eine Karawane kommt der Gruppe entgegen. Man plaudert kurz und weist die Richtung zum nächsten Wasserloch. Die Fährtensuchenprobe ist für diesen Tag um 5 Punkte erleichtert. Eventuell verkauft man den Helden auch Kamele für 50 Maravedis als Verhandlungsbasis.

Wadi: Die Gruppe erreicht ein ausgetrocknetes Flussbett. Wenn sie sich entscheidet im Wadi weiter zu wandern, bietet das zwar Schutz vor Sand und Feinden, jedoch könnte es regnen, was sehr fatal wäre, da der Wadi dann binnen kürzester Zeit zum rauschenden Fluss wird.

Salzwasserquelle: Die Gruppe stößt an diesem Tag, so ihnen die Wassersuche gelungen ist, auf Salzwasser. Die Helden müssen wohl durstig weiterziehen.

Keftir Reiter: Hier handelt es sich um die bereits erwähnten Krieger (W10+15). Wenn sie die Gruppe treffen, erkennen sie recht schnell, dass es sich um Ungläubige handelt. Man erwartet von ihnen, dass sie zu Rastullah beten und ihnen ihr ganzes Gold überlassen, damit eine goldene Locke für das Rastullah-Standbild im Bethaus zu Keft angefertigt werden kann. Wenn die Helden sich vehement weigern, kommt es zu einem Gottesurteil. Auf Befehl des Anführers holt ein starker Krieger zwei Wüstenskorpione aus einem Korb und bindet sie an einem Gewicht fest. Darauf wird die Gruppe aufgefordert einen von ihnen zu benennen, der gegen ihn im Armdrücken antreten muss. Während des Kräftemessens beten die versammelten Novadis zu ihrem Gott. Der Krieger hat KK 15. Die Armlage des Drückers sei der Einfachheit wegen entweder senkrecht, schräg oder sehr schräg. Es würfeln beide eine KK-Probe. Derjenige, dem die Probe gelingt, bringt seinen Gegner in die nächste Position. In der sehr schrägen Armhaltung ist die KK-Probe für den Verteidiger um 2 Punkte erschwert. Wird der Novadi gestochen, schwächt ihn das Gift sehr. Die Gruppe darf weiter reisen, da es offenbar Rastullahs Wille ist. Gewinnt der Novadi, so verursacht das Gift bei dem Helden 2W20 SP. Dadurch kann der Held natürlich sterben, wenn er vorher schon sehr geschwächt war. In diesem Fall wird ein Held aber wahrscheinlich einem anderen den Vortritt lassen. Doch eigentlich bleibt das Gift wohl eher hinter den Erwartungen der Helden zurück, die wahrscheinlich davon ausgegangen sind, dass das Gift tödlich wirkt. Nach der Niederlage des Helden bleibt der Gruppe kaum noch etwas anderes übrig, als die Forderungen der Novadis zu erfüllen oder gegen sie zu kämpfen, was jedoch wahrscheinlich bedeutet, dass Sie das Abenteuer an dieser Stelle zuklappen und Ihre Gruppe nach Hause schicken können. Gönnen Sie Sich jetzt ruhig ein kühles Bier, Sie werden es sicher nötig haben.

Novadikrieger

MU 15	AT 14	PA 12	RS 2	LE 45
TP 1W+4 (Khunchomer)			MR 2	

Anführer

MU 16	AT 16	PA 14	RS 3	LE 55
TP 1W+6 (Doppelkhunchomer)			MR 5	

Falls das Armdrücken stattfindet und die Gruppe gewinnt, stehen dem Drücker für seinen Mut und die Rettung der Gruppe 20 AP zu, verliert er, immerhin noch 10 AP.

Regenfälle: Wenn sie auftreten, schüttet es aus allen Wolken. Falls die Gruppe sich dann in einem Wadi befindet, muss sie schon mit einer Wettervorhersageprobe +5, für Novadis +2, das Unwetter rechtzeitig erkannt haben, um aus dem Wadi zu entkommen. Am nächsten Tag jedenfalls blüht die Wüste wie der kaiserliche Garten. Zu einem Regenfall kann es höchstens ein mal während der Reise kommen, danach wird eine gewürfelte 15 wie ein höheres Ergebnis behandelt.

Wilde Tiere: Ihre Art wird mit dem W20 bestimmt:

1-4	wilde Kamele (W6)
9-8	Sandwölfe (W6+2)
9-11	Sandlöwen (W6+2)
12-14	Wüstenskorpion
15-17	Klapperschlange
18-19	Geier
20	Riesenameise

Wilde Kamele sind zu schnell, als dass sie eingefangen werden könnten, jedoch können sie zu einer Wasserstelle führen.

Sandwölfe treten bei 1-3 (W6) als Rudel von W6+2 Tieren auf, das ausgehungert die Gruppe angreift.

Sandwölfe

MU 15	AT 12	PA 8	RS 2	LE 25
TP 1W+4	MR -2			

Mit der gleichen Wahrscheinlichkeit trifft die Gruppe auf einen gefährlichen Einzelgänger, der die Gruppe belauert und in der Nacht zuschlägt. Er kann tagsüber nur ausgemacht werden, wenn einem Helden eine Sinnenschärfeprobe +6 gelingt (hier sollten sie wieder nur einen Helden würfeln lassen: denjenigen, der den Rücken der Gruppe deckt vorzugsweise).

Einzelgänger

MU 17	AT 14	PA 10	RS 2	LE 35
TP 1W+5	MR -5			

Sandlöwen jagen in Rudeln von W6+2 Tieren. Den ersten Angriff führen sie im Sprung aus, wobei sie sowohl ihre Pranken, wie auch ihr Gebiss einsetzen. Solch ein Sprungangriff reißt den betreffenden Helden zu Boden, der Held benötigt darauf 2 KR um wieder auf die Beine zu kommen, Zeit die der Löwe nicht ungenutzt verstreichen lassen wird. Im weiteren Verlauf des Kampfes setzt der Löwe nur noch seine Pranken ein, es sei denn, es wird eine gute Attacke gewürfelt. Wenn das Rudel zu verlieren droht, ziehen sie sich zurück.

Sandlöwe

MU 15	AT 14 (2x) / 16 (Sprung, 3x)	PA 8	RS 1	LE 40
TP 1W+4 (Pranken) / 2W+4 (Gebiss)		MR -4		

Der **Wüstenskorpion** versteckt sich unter dem Sand und kann vom vordersten der Gruppe nur mit einer Sinnenschärfeprobe +10 rechtzeitig im Sand entdeckt werden. Ansonsten sticht er, falls ihm seine Attacke gelingt und verursacht, so der Stachel durch die Rüstung dringt, 2W20 SP.

Wüstenskorpion

MU 11 AT 13 PA 0 RS 1 LE 4
TP 1W+1 (+Gift) MR 12

Die **Klapperschlange** warnt die Helden zum Glück rechtzeitig durch ihr Rasseln. Nähert man sich ihr trotzdem, greift sie an. Das Gift setzt sie bei 4-6 (W6) ein und es verursacht 2W SP.

Klapperschlange

MU 9 AT 12 PA 0 RS 0 LE 10
TP 1W+2 (+Gift) MR 6

Geier sind an und für sich harmlos, wenn die Gruppe wohlauf ist. Sind die Helden jedoch schon am verdursten, so können sie den Festschmaus nicht mehr abwarten und hacken schon mal nach einem noch lebenden Helden. Damit können sie einem

dem Tode nahen Helden durchaus den Rest geben. Sie treten als Pärchen auf.

Geier

MU 9 AT 7 PA 5 RS 2 LE 23
TP 1W+3 MR 2

Die **Riesenameise** verdient ihren Namen voll und ganz. Dieses Tier ist zwei Schritt lang und greift alles an, was es als Nahrung betrachtet (was bei seiner Größe fast alles ist). Die Säure durchdringt die Rüstung auf jeden Fall. Für je 5 SP durch Säure geht ein RS-Punkt verloren.

Riesenameise

MU 10 AT 8 PA 0 RS 4 LE 35
TP 1W+3 / W6-2 SP (Säure) MR 13

DEM ZIEL SO ПАН

Wenn die Gruppe dann Birsha erreicht hat, geht der Weg weiter nach Nordosten, an den Bergen vorbei. Für diese Reise sind keine Orientierungsproben mehr nötig, da das Gebirge der Wegweiser ist, jedoch sind alle anderen Proben und Bedingungen wie zuvor. Diese Reise dauert vier Tage,

mit Reittieren zwei. In Birsha können die Helden vier Tage lang rasten, wenn das notwendig sein sollte. An dem Punkt, an dem die beiden Bergketten sich nahe kommen, die von Nordwesten nach Südosten und von Südwesten nach Nordosten verlaufen, liegen die Ruinen von Zze Tha.

KAPITEL V: DIE RUINEN VON ZZE THA

ZERSTÖRTE PRACHT

Aus der Ferne sind nur zerstörte Gebäude, kaum mehr als Mauerreste zu sehen. Inmitten der Ruinen steht ein gewaltiger, runder Turm von vielleicht 25 Schritt Höhe und 30 Schritt Durchmesser. Obwohl die Gebäudereste alle aus poliertem, fast schleimig wirkendem Basalt bestehen, ist der Turm, der alle Ruinen weit überragt, aus hellem Sandstein. Er scheint also erst später errichtet worden zu sein.

Spezielle Informationen:

Kommen die Helden schließlich in die Ruinenstadt, die zu ihren besten Zeiten sehr groß gewesen sein muss, können sie unzählig viele Gebäude, Paläste und Tempel sehen, die zwar sehr beschädigt, teils völlig zerstört sind, jedoch im Geiste der Helden die Bilder einer Zeit erscheinen lassen, in der dies alles der Mittelpunkt der Welt war.

Ja, die Helden sehen die Bilder wirklich! Zumindest von Zeit zu Zeit haben die Helden sonderbare Visionen. Für einen kurzen Moment sehen, vielmehr errahnen, sie die Gebäude, wie diese vor über 3000 Jahren ausgesehen haben. Echsenwesen aller Arten, auch ganz sonderbare, die noch kein Mensch je gesehen hat, bevölkern die Straßen, Prozessionen von Priestern ziehen auf einen Tempel zu, Leviathanen mit Gefolge bahnen sich einen Weg durch die Menge. Und über allem ist der riesige, goldene Palast zu errahnen, in dem der Gottkaiser, der Alte Drache Pyrdacor residiert. Immer wenn der Held eine solche Vision hat, ist sie wieder verschwunden, bevor der Held mehr als einen kurzen Eindruck erhaschen kann.

Sollte die Überlegung aufkommen, es könnten noch Schätze aus alten Tagen in den Ruinen zu finden sein, müssen Sie

wohl Ihre Gruppe enttäuschen. Hier ist schon lange nichts mehr zu finden. Außerdem würden Ihre Helden wohl nichts anderes mehr machen, als tagelang die Ruinen zu plündern, wenn es anders wäre. Reicht man den Helden den kleinen Finger ...

Nachdem die Helden einige Zeit durch die Ruinen gestreift sind, treffen sie auf drei oder vier Statuen, die absolut nicht zu der Stadt passen wollen. Sie erinnern an einen Wasserspeier eines Brunnens mit Horn und einer hässlicher Fratze.

Wenn die Helden weitergehen, müssen sie eine Sinnenschärfeprobe +10 ablegen, um bemerken zu können, dass sich die Statuen leicht bewegt haben. Bemerkt das niemand, so wird die Gruppe bald von hinten angegriffen, denn die Statuen sind Gargyle.

Gargyl

MU 12 AT 8 / 2 PA 2 RS 6 TP 1W+7
(2x) LE 40 MR -6

Sollten Ihre Helden schon so erfahren sein, dass sie jeden Gargyl schon auf Meilen wittern, belassen sie es bei der Statue. Diese Begegnung ist dazu da um die Helden zu überraschen, geschieht dies dadurch, dass nichts geschieht ist es auch gut. Die misstrauischen Helden werden sich schön wundern, wenn sie mit ihrem Prunkschwert auf reinen Granit eindreschen und nichts geschieht, außer dass der BF ihrer Waffe steigt.

DER TURM DES TODES

Haben die Helden die Gargyle besiegt (oder haben sich mit den Statuen geprügelt), kann kurze Zeit darauf der Turm erreicht werden. In sein Gestein sind allerhand Zeichen eingemeißelt, mit einer Magiekundeprobe +5 oder einer Götter-und-Kulte-Probe +5 können alle göttlichen und arkanen Symbole erkannt werden, wer Ur-Tulamida spricht, kann auch alte Zeichen des Diamantenen Sultanats erkennen. Viele dieser Zeichen sind jedoch zerstört, beschädigt oder mit Blut besudelt. Um den Turm herum liegen etliche Skelette, deren Köpfe jedoch verschwunden sind. Der Turm scheint keinen Eingang zu besitzen, auch bei längerer Suche finden die Helden keinen anderen Weg, als die steile Außenwand des Turms hinauf zu klettern.

Falls jetzt ein Held noch Hammer, Kletterhaken, Karabiner und ein langes Seil durch die Wüste geschleppt hat, wird seine Mühe belohnt werden (15 AP). Demjenigen, der voraus klettert, müssen drei Kletternproben +5 (+BE) gelingen um den oberen Rand zu erreichen. Misslingt die erste, so stürzt der Held nur einige Schritt tief und erleidet 2W SP, die mit einer gelungenen Körperbeherrschungsprobe +5 halbiert werden dürfen. Misslingt die zweite, stürzt der Held aus mehr als 10 Schritt Höhe ab. Er erleidet 2W20+10 SP, gelingt eine Körperbeherrschungsprobe +12 darf ein weiterer W20 geworfen werden. Das höchste Ergebnis darf ignoriert werden. Misslingt die dritte Probe, so ist dem Helden nur noch mit Zauberei zu helfen (die Helden werden kaum ein Sprungtuch dabei haben).

Dummerweise ist in der Nähe des Turms das Zaubern um 25 Punkte minus Magiekundewert erschwert. Auch magische Flugobjekte nützen hier nichts, sie starten einfach nicht, oder stürzen gar ab. Hat der Held Kletterausrüstung verwendet, so kann er nicht vollkommen abstürzen. Misslingt die zweite oder dritte Probe, so fällt er ein Stück, bis das Seil sich spannt und der Held an die Turmwand prallt. Das führt zu Schaden wie ein Absturz aus niedriger Höhe. Erreicht der Held den Turmkranz, fällt sein Blick auf das, was in dem Turm liegt.

Eine gewaltige Schreckensechse, deren Schuppen im Lauf der Äonen stumpf geworden sind, liegt dort. Das Wesen bewegt sich nicht. Verwenden Sie nach Möglichkeit keine beschreibenden Adjektive wie groß, bedrohlich etc. Dieses Wesen ist so gewaltig, dass es für den Helden einfach nur völlig unfassbar ist. Der begrenzte Geist der Helden (das gilt auch für den Schläumeier- Magier mit KL 20!) ist nicht in der Lage die Dimensionen dieser Kreatur völlig zu erfassen. Um nicht völlig die Fassung zu verlieren und vor lähmender Furcht oder fassungslosem Staunen den Halt zu verlieren und in die Tiefe zu stürzen, muss dem Helden jetzt noch eine Selbstbeherrschungsprobe +5 gelingen. Für diese gefährliche Aufgabe sollte der Held 20 AP erhalten. Wer die Kreatur zu Gesicht bekommt erkennt schlagartig, dass der Turm nicht gebaut wurde um die Kreatur einzusperren, denn den Stein würde ein Prankenhieb hinwegfegen wie ein Wind-

stoß dürres Laub. Vielmehr wurde er gebaut um Götzenanbeter und finstere Magier daran zu hindern die Kreatur aus dem Bann zu lösen, der auf ihr liegt. Ist dies der einstige Gottkaiser, der Alte Drache, eine Kreatur die fast so alt ist wie die Welt selbst? Lassen Sie Ihre Helden darüber im Unklaren, es wird auch keinen Gelehrten, kein Buch keine Weisheit geben, die ihnen diese Frage beantworten könnte.

Jetzt können die anderen Helden entweder selber klettern, oder aber sich an einem Seil, das oben gehalten wird, hochziehen. Einen Nicht-Kletterer festzubinden und hinauf zu hieven ist nicht möglich. Das Seil würde sich auf dem rauen Sandstein durchscheuern. Versucht sich ein Held an dem Seil hinaufzuziehen, muss er 5 KK-Proben bestehen, wobei die erste um 2 Punkte erleichtert ist. Jede weitere Probe wird dann um je einen Punkt erschwert, auch wenn eine Probe misslungen ist. Sind schließlich fünf Proben gelungen (auch wenn dem Held erst mit der zehnten Probe, die dann +7 abgelegt werden muss, die fünfte gelungen ist) erreicht der Held den Turmkranz. Zwar muss auch dieser Held eine Selbstbeherrschungsprobe +5 ablegen, aber jetzt ist ja jemand da, der einen Absturz verhindern kann. Schafft der Held keine fünf KK-Proben, so muss er so viele W6 Ausdauerverlust hinnehmen, wie er insgesamt KK-Proben gewürfelt hat. Bleibt der Held dabei über null, kann er sich entkräftet nach unten abseilen. Sinkt der Wert auf null, stürzt der Held ab und erleidet dabei $2 \times (\text{Höhe} / 5) 2 \text{ W6 SP}$, also 2W6 SP für diejenigen, die nur eine Probe geschafft hatten, 8W6 SP bei zwei, 18W6 bei drei und 32W6 bei vier gelungenen Proben. Um den Sturzschaden zu halbieren, muss dem Helden eine Körperbeherrschungsprobe +Höhe gelingen. Ein Held der gestürzt ist oder sich abgesieilt hat, erhält nach einer SR seinen KK-Wert zurück, und regeneriert 1W Ausdauer. Für Helden, die sich weigern den Turm zu erklettern oder beim besten Willen nicht dazu in der Lage, sind endet das Abenteuer hier und sie erhalten zum Schluss auch 100 AP weniger. Nun können sich alle Helden mit einem Seil auf der Innenseite des Turmes abseilen. Schwierig kann es lediglich für den letzten werden, wenn kein Seil mehr vorhanden ist.

Die Helden befinden sich nun auf dem Boden des Turms. Vielleicht wäre es klug der Kreatur nicht zu nahe zu kommen, da in ihrer Nähe mehrere kleine Aschehaufen liegen. Alle Helden, selbst ein Zwerg, der so magisch ist wie ein Stein, können die unglaubliche magische Aura des Wesens spüren.

Das einzige was hier zu finden ist, ist eine verborgen Falltür, die mit einer Sinnenschärfeprobe +5 entdeckt werden kann. Die sich auftuende Treppe führt in tiefe Gewölbe, die noch nie ein Mensch betreten hat.

DER HORT DES GOTTKAISERS

Die Höhlen, die die Helden betreten, sind riesig. Jede Kaverne ist so groß, dass ein Drache mühelos darin hätte spazieren können. Die Wände sind alle bearbeitet und sind mit Gold, Mosaiken und Reliefs geschmückt. Sie sind im Lauf der Jahrtausende trüb und stumpf geworden und durch eindringendes Wasser teils ausgewaschen, jedoch ist auch die verbliebene Pracht so groß, dass jeder Held erraten kann, wie eindrucksvoll der Palast einst gewesen sein muss. Selbst die Kaiser zu Gareth oder Bosparan haben nie in solcher Pracht residiert. Viele Kunstwerke scheinen nur mit Zauberei hergestellt worden zu sein, auch wenn die Helden keine Zauber, auch nur dem Namen nach, kennen, die solches erschaffen könnten. Trotz all der Pracht haben alle das Gefühl einer düsteren Aura, die hier alles beherrscht.

Sie dürfen ruhig die ein oder andere AG- oder MU-Probe verlangen, bei deren scheitern der Held sich erst einmal weigert weiterzugehen. Weitere Konsequenzen sollte es aber nicht haben. Bei den Höhlen, die hier untersucht werden können, handelt es sich nur um einen kleinen Teil des ehemaligen Palastes des Alten Drachen. Vor allem Schatzkammer und Thronsaal sind für die Helden interessant. Das verbliebene Höhlennetz hat etwa einen Durchmesser von 500 Schritt, an manchen Stellen ist die Decke einer Höhle eingestürzt, Durchgänge sind mit quaderschweren Felsbrocken versperrt. Nach einigen Höhlen, die Helden laufen wahrscheinlich bereits staunend mit offenem Mund umher, erreicht die Gruppe einen Saal von bestimmt 100 Schritt Durchmesser. Hier sind unglaubliche Schätze aufgetürmt: Gold, Silber, Geschmeide, Edelsteine, Kunstwerke, Artefakte und vieles mehr bildet große Haufen. Dies ist der legendäre Hort des Gottkaisers. Es gibt keine Tür, kein Anzeichen dafür, dass dieser Raum einst unzugänglich gewesen wäre. Tatsächlich hätte kein Diener, der einst hier im Palast gearbeitet hat, es gewagt auch nur das kleinste Schmuckstück an sich zu nehmen, da ihn sonst der Fluch des Alten Drachen getroffen hätte. Und eben dieser Fluch ist es, der auch heute noch die Helden treffen kann. Doch

DIE TAFEL DER MACHT

Wenn die Helden nun weitergehen, kommen sie ein paar hundert Schritt und drei Höhlen weiter in eine noch größere Höhle, an deren Ende ein edelsteinbesetzter Thron von gewaltigen Ausmaßen und merkwürdiger Form steht. Vor ihm liegen an die hundert Gerippe, teils mit verrosteten Klingen in der Brust.

Wer den Thronsaal betreten und durchschreiten will, sollte schon ein TA-Probe auf den doppelten Wert ablegen, ansonsten muss er wohl am Eingang warten. Erreicht ein Held den Thron sieht er ein Skelett, dem ein Messer im Rücken steckt, direkt vor dem Thron liegen. Eine Hand berührt noch eine steinerne Tafel, die auf der untersten Stufe des Throns liegt. Mit einer Sinesschärfeprobe +5 kann ein Held erkennen, dass das Messer denen gleicht, die schon bei den Skeletten in der Schatzkammer gefunden wurden und die sich von den Klingen der zahllosen anderen Skelette unterscheiden. Der Echsenkrieger gehörte, wie auch die beiden anderen, zu den Flüchtlingen aus Zhamorrah, die nach dem Fall der Stadt die Steintafel in den alten Palast des Gottkaisers brachten. Doch auch sie erlagen der Gier und so töteten sie sich gegenseitig, der Echsenkrieger vor dem Thron schaffte es gerade noch an den Fuß des Throns bevor er starb. Die Helden können nun die Tafel mitnehmen.

an den unermesslichen Schätzen einfach so vorüber zu gehen, ist leichter gesagt als getan. Zunächst muss jeder eine Probe auf $(GG - AG) * 4$ abgelegt werden. Gelingt diese Probe, so überkommt den Helden die Gier nach dem Schatz. Sollten sich auf diese Weise alle Helden auf den Schmuck stürzen, so drehen sie bald alle vollkommen

durch, baden in den Goldbergen, stopfen sich so viel wie möglich in alle Taschen, ohne zu bemerken, dass diese unter der Last schon lange zerrissen sind und beginnen sich alsbald um die schönsten Stücke zu streiten. Das ist schon der Fluch des Drachen, der nicht nur Gier sondern auch Neid in den Helden erweckt, selbst wenn hier soviel zu holen wäre, dass jeder Held sich eine Provinz kaufen könnte. Schon bald werden sich die Helden gegenseitig umbringen um die Reichtümer mit niemandem teilen zu müssen. Das Abenteuer ist dann zu Ende.

Misslingt wenigstens eine Probe kann der Held versuchen seine Freunde zu überzeugen von dem Schatz abzulassen. Dafür muss ihm aber schon für jeden anderen Helden eine Überzeugungsprobe +GG, alternativ eine CH-Probe +GG gelingen. Gelingt es wenigstens einen zweiten Helden von dem Schatz abzubringen ist es nun möglich, die anderen mit Muskelkraft und gegen deren Willen von den Goldbergen wegzuziehen. Auf diese Weise sollte es möglich sein, das Schlimmste zu verhindern. Nichtsdestotrotz werden alle gewaltsam vom Schatz entfernten Helden versuchen, die bereits gehorteten Reichtümer zu behalten. Nur wenn der gierige Held bis auf die letzte Münze von seinem Plündergut befreit wird, besteht keine weitere Gefahr durch den Fluch.

Wenn die Helden schließlich weiter gehen, entdecken sie auf der Rückseite des Schatzes zwei Skelette, die bei einer gelungenen Heilkunde-Wunden-Probe +10 oder einer einfachen Probe auf die Berufsfertigkeit Anatom als echsisch identifiziert werden können. In ihren Brustkästen stecken lange Messer. Eine weitere Heilkunde-Wunden-Probe +5 gibt Auskunft, dass es nicht sehr wahrscheinlich ist, dass sich die beiden gegenseitig umgebracht haben.

Sollten noch Helden Gegenstände aus dem Hort eingesteckt haben, sorgt der Fluch des Drachen dafür, dass nach jeder Stunde sowohl MU, KK, GG und JZ um je einen Punkt steigen. Steigt der GG- oder JZ-Wert dabei über 8, so ist der Held nicht einmal mehr unter Androhung von Gewalt dazu bereit die Schätze zurück zu lassen. Ab GG 12 beginnt der Größenwahn. Der Held fordert von den

anderen nun deren kostbarste Wertgegenstände. Wird auch nur gezögert, zieht der verfluchte Held sofort die Waffe. Sind zwei oder mehr Helden von dem Fluch betroffen, kann es hier schnell zu einem Kampf auf Leben und Tod kommen. Ab GG 16 wird der Held nicht nur alle Wertgegenstände für sich fordern, sondern erwartet auch, dass ihn die anderen als Gottkaiser anbeten. Steigen GG und JZ schließlich auf 21 ist der Held verloren, er gibt sein Heldendokument an den Meister ab. Auch den anderen Helden blüht nun nichts Gutes mehr, denn ihr ehemaliger Freund, der nun auch über KK und MU 21 verfügt, neidet ihnen nun nicht nur jeglichen Besitz, sondern ist auch so misstrauisch und gewaltbereit geworden, dass die einzige Möglichkeit seine Schätze jedem fremden Zugriff zu entziehen, für ihn darin besteht, seine „diebischen Vasallen“ zu töten. Bei seinen aktuellen KK- und MU-Werten kann es jetzt durchaus auch für die anderen Helden gefährlich werden. Versucht man,

einem Verfluchten, der bereits eine schlechte Eigenschaft über 8 besitzt, die Schätze zu entreißen, verfällt er in einen Berserker-rausch. Zu seinen aktuellen Werten werden noch 5 AT Punkte und 5 TP addiert, seine Parade sinkt um 5.

Wird ein Verfluchter auf die eine oder andere Art von dem Gold befreit, so fallen seine Werte innerhalb einer SR auf die alten Werte zurück, jedoch kann es sein, dass der MU permanent um einen Punkt steigt, GG und JZ allerdings um je 1W2 Punkte, so der Held zeitweilig bereits eine GG oder einen JZ von mehr als 8 besessen hat und ihm eine weitere Probe auf GG x2 gelingt.

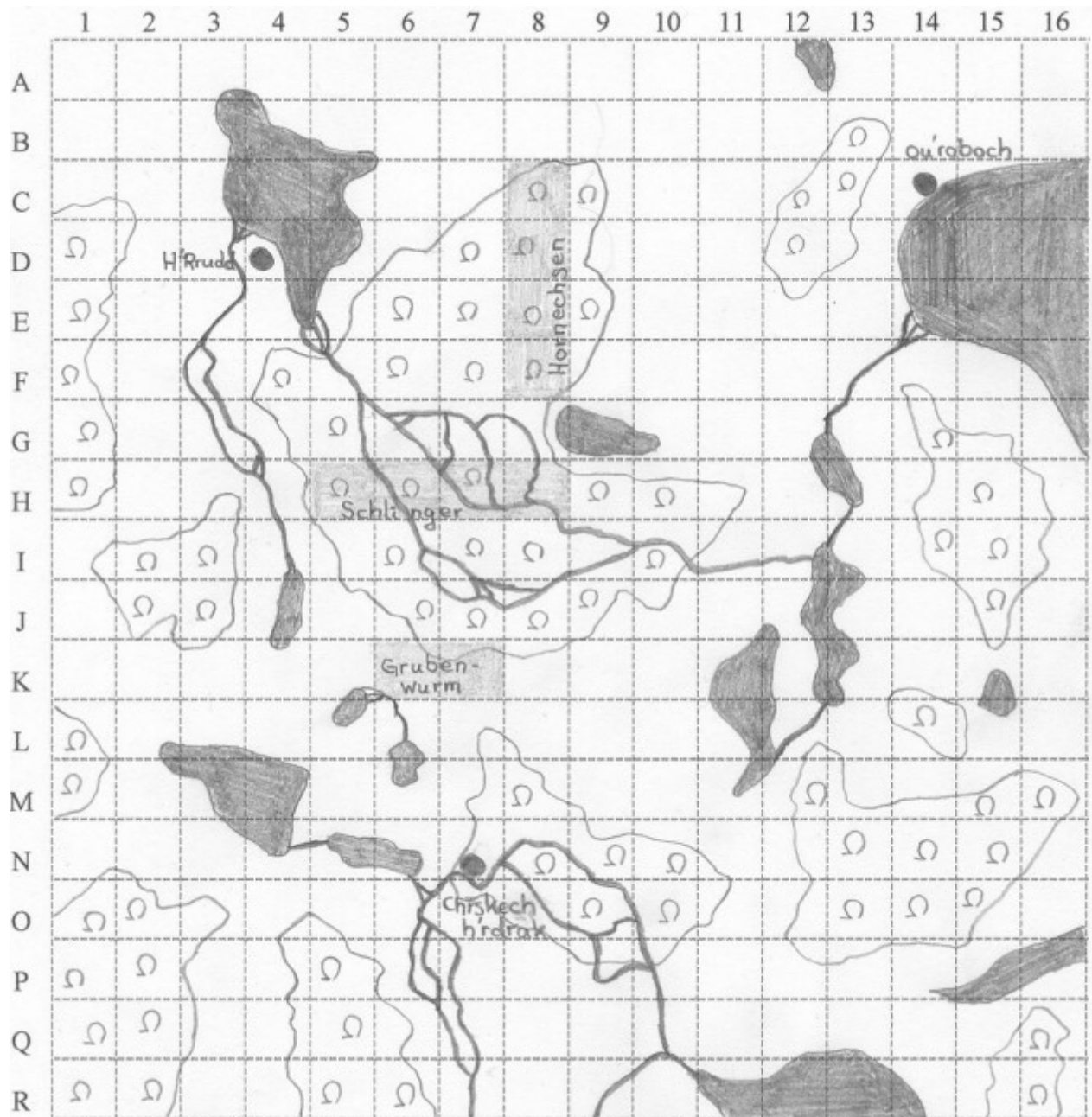
DER LOHN DER MÜHEN

Zurück in Rashdul erhalten die Helden von Meister Sulman al-Hashim nicht nur die versprochene Belohnung, sondern sie bekommen noch von höheren Mächten jeweils **450 AP** sowie bis zu **200 AP** für gutes Rollenspiel. Sollten sie noch Ideen und Ak-

Der Rückweg kann nur durch den Turm führen, alle anderen Eingänge sind mittlerweile eingestürzt. Verlangen Sie ruhig noch einmal die Kletterproben um den Turm zu überwinden, es werden die letzten Proben in diesem Teil sein. Der Rückweg nach Birsha gestaltet sich ereignislos. Ob die Helden nun noch irgendwo hin reisen müssen um ihre Pferde abzuholen, oder sie direkt über Unau, die Oasen Tarfui und Hayabeth in den Balash ziehen, spielt höchstens eine Rolle, wenn es um die Reisekosten geht, besondere Ereignisse sollten Sie Ihren schwer strapazierten Helden ersparen. Sie haben wahrhaftig genug leisten müssen.

tionen einzelner Helden belohnen wollen, können sie das gerne tun, an einigen Stellen des Abenteuers gab es ja ebenfalls bereits Extrapunkte.

ANHANG: KARTE DER ECHSENSÜMPFE



Die Sumpfstufe erwürfeln Sie bitte pro Feld mit dem W20:

- 1-7 SS1
- 8-13 SS2
- 14-17 SS3
- 18-19 SS4
- 20 SS5

Unbedeutende Echsendörfer finden sich bei 1 (W20). In Sumpflöcher geraten die Helden ab SS3 bei 1-2 (W6).

Begegnungen SS1+2 (W20):

- 1-2 Echsenmenschen
- 3-4 Sumpfrantzen
- 5-8 Sumpfratten
- 9 Panzerechsen
- 10 Sumpfechsen
- 11-17 Moskitos
- 18 Morfu
- 19 Reitechsen
- 20 Borbarad-Moskitos

Begegnungen SS3-5 (W20):

- 1-2 Echsenmenschen
- 3-4 Sumpfrantzen
- 5-11 Moskitos
- 12-17 Sumpfeigel
- 18-19 Reitechsen
- 20 Borbarad-Moskitos

Zusätzliche Begegnungen:

Im Wald (W20):

- 1-19 nichts
- 20 Boronsotter

Am Fluss (W20):

- 1-6 nichts
- 7-12 Sumpfeigel
- 13-15 Kaimane
- 16-18 Piranhas
- 19-20 Riesenspringegel