AUSGABE 4 • AUGUST 2019

0 EURO

SAND!

DAS DUNGEONSLAYERS-MAGAZIN

MONSTER-2-GO
SHAN'ZASARS FAUNA

SZENARIOS-2-GO
HEISS & WÜSTIG

DUNGEONS-2-GO
SANDIG & SOZIAL

WILDERNESS-2-GO
TÖDLICHE WÜSTE QHWAR

VAULT-2-GO
DER SEIDENTUNNEL

MISSION-2-GO
HERRIN DER KÄFER

PRÄRIE-2-GO
DER DÄMON DER LLANO ESTACADO

BARCAMAR
FANWERK-TEASER

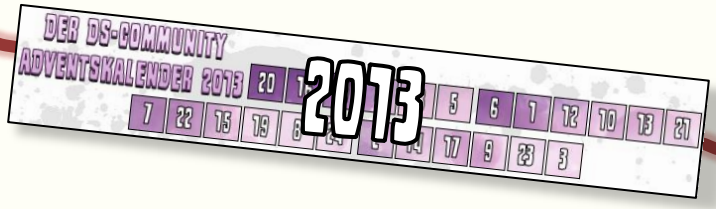
SLAYERS-2-MEET
SV-BERICHTE 2017/18

HEISS & SANDIG

PROBENWERTE ÜBER 20 – DIE COMMUNITY ERKLÄRT • SPIEL, SPASS UND VERNICHTUNG MIT SAND – SANDZAUBER & -TALENTE • DER SOZIALE KAMPF – DISKURSREGELN • WÜSTENENCOUNTER UND -ZUFALLSBEGEGNUNGEN

DUNGEONSLAYERS FANWERK

FRÖHLICHE SLAYNACHT ÜBERALL...



KLASSE, DASS WIR ES AUCH LETZTES JAHR WIEDER GESCHAFFT HABEN, DEN DS-COMMUNITY-ADVENTSKALENDER ZU FÜLLEN!
EIN DANKESCHÖN UND BIS NÄCHSTES MAL!

MAGAZIN 2GO

DAS DUNGEONSLAYERS MAGAZIN AUGUST 2019

SLAY! 04

SLAY! VON EUCH FÜR EUCH!

DIE ERSTEN SEITEN

Heißer als Wüstensand (1) Thema der Ausgabe.

Probenwerte über 20 (2) Die Community erklärt.

Impressum (2)

Grenzlandslayer (3) Ein DS-Club stellt sich vor.

HEISS & SANDIG

Monster 2Go Shan'Zasars Fauna (4) Wüstenbewohner in groß, klein, magisch und untot.

Encounter 2Go Sandsturm und Drang (12) 10 Herausforderungen in heißen Wüstenregionen.

Regeln 2Go Sandzauber & -talente (14) Spiel, Spaß und Vernichtung mit Sand.

Generator 2Go Wüsten-zufallstabellen (16) Bunte Basarstände, Zufallsbegegnungen und NSC-Namensgeneratoren.

Dungeon 2Go Grab des Magiermoguls (19) Inklusive gezeichnetem Spielbericht.

Town 2Go Shemlags Wasserloch (22) Rettung und Erholung in der Wüste.

Szenario 2Go Karawane des Todes (24) Ein WOPC-Reiseszenario unter heißer Wüstensonne.

Szenario 2Go Ruinen von Zao-Thar (26) Relikt der wüstenzwergischen Hochkultur.

Trap 2Go Der Fluch des Pharaos (30) Ein Ein-Raum-Fallenrätsel für Pyramiden.

Wilderness 2Go Die Wüste Qhwar (32) Eine gefährliche Wüste im Süden Shan'Zasars.

HEISSER ALS WÜSTENSAND

„Eine Slay! pro Jahr! – Das müsste doch schaffbar sein, oder?", fragten wir uns Anfang 2017 in der Slay-redaktion. Zur Slayvention 2017 kam die Slay!03 Untote & Zombies; zu Ostern 2018 haben sich Bruder Grimms Slayerzombies überall auf der DS-Homepage versteckt und eine Sonderausgabe der Slay! für alle fleißigen Sucher im Gepäck gehabt. Und jetzt – im Sommer 2019 – sind wir stolz, euch passend zur aktuellen Jahreszeit Ausgabe 04 zum Thema „**Heiß & sandig**" präsentieren zu können. Euch erwarten wieder 80 prall gefüllte Seiten voller Fluff und Crunch gleichermaßen: Monster, Regelerweiterungen, Dungeons, Szenarios, Encounter, Spielberichte von der Slayvention, eine Gammaslayers-Vault sowie ein Old Slayerhand-Desert Crawl. Und wie immer gibt es Konstanten in der Slay!: Layout und Inhalt sind nach Möglichkeit so gewählt, dass man genau jene Artikel ausdrucken kann, die einen interessieren, ohne solche mitdrucken zu müssen, die man nicht benötigt. Alle Module, die wir euch anbieten, könnt ihr eigenständig und alleinstehend in eure Spielwelt einbauen; oder ihr kombiniert sie, was ein noch tieferes Spielerlebnis bieten kann, bspw. die bunten Basare des Generators 2Go mit dem sozialen Dungeon 2Go Des Sultans neue Kleider. Lediglich auf das Monster 2Go wird immer wieder verwiesen, denn es vereint die Kreaturen aller Artikel an einem Ort. Also packt euch genügend Wasser ein und sattelt die Kamele – auf in die Wüste! Viel Spaß dabei und Slay on! wünscht euch

eure Slay!-Redaktion.

Regeln 2Go Der Diskurs (36) Der soziale Kampf.

Dungeon 2Go Des Sultans neue Kleider (41) Ein sozialer Dungeon in einer Wüstenstadt.

... IN DER KOMPLETTEN SLAYENGINE

Vault 2Go Der Seidentunnel (50) Ein Gammaslayers-Szenario.

Mission 2Go Herrin der Käfer (57) Eine Starslayers-Mission in der Wüste Tarnaras.

Prärie 2Go Der Dämon der Llano Estacado (60) Ein Desert Crawl für Old Slayerhand.

LESENSWERTES

Die Oase der Blutrache (63) Spielbericht zur Old Slayerhand – Im Schatten des Padischah Forenrunde im Tanelorn.

Slayvention 2017 (70) Bericht aus Sicht zweier Neulinge.

Der Flug der Brunt (72) SV-*S-Firefly-Spielbericht 2017.

Eisiger Wind (74) SV-GS-Metro 2033-Spielbericht 2017.

Der abscheuliche Wurm (78) SV-DS-Spielbericht 2018.

Im Herz der Kohlesenke (80) Ein Barcamar-Teaser.

Probenwerte über 20: die Community erklärt

Proben über 20 sind eigentlich ganz einfach, wenn man einmal das Prinzip verstanden hat.

Würfelanzahl?
Bei Probenwerten (PW) über 20 darf man mehr als einen W20 werfen. Und zwar für jede vollen 20 Punkte über 20 einen weiteren W20. Also wirft man einem PW zwischen 21 und 40 2W20, bei 41 bis 60 3W20 usw. Jeden dieser Bereiche verstehen wir als Teilprobe mit einem eigenen PW. Somit wird eine Probe mit PW 28 aufgeteilt in PW 20 und PW 8.

Patzer?
Ein einzelner der W20 bestimmt, ob die Probe ein Patzer ist. Diesen Würfel kennzeichnet man am besten, z.B. mit einer anderen Farbe. Oder man würfelt den Würfel zuerst einzeln und danach alle anderen. Wenn dieser „erste Würfel" eine 20 zeigt, dann ist die ganze Probe mit einem Patzer misslungen und wir sind hier fertig.

Gesamtergebnis ermitteln
Jetzt kommt der Teil der Optimierung, welcher häufig für Verwirrung sorgt: Jeden Würfel darf man **unabhängig** von der geworfenen Reihenfolge einer Teilprobe zuordnen und die Ergebnisse aller erfolgreichen Teilproben zum Gesamtergebnis aufsummieren. Hierbei zählen gewürfelte Einsen als Immersieg einer Teilprobe, und 20er als 20 und nicht als Patzer!
Das scheint auf den ersten Blick komplizierter als es ist, insbesondere da nur die letzte Teilprobe einen PW kleiner 20 aufweisen kann. Alle anderen Teilproben haben logischerweise PW 20.
Am einfachsten – und in vielen Fällen sinnvoll – ordnet man seine Würfel wie folgt: Einsen (also Immersiege) zuerst, dann absteigend von 20 nach unten.
Den letzten Würfel vergleicht man mit dem PW der letzten Teilprobe und nimmt ihn dann entweder in die Summe auf oder nicht.
Nur wenn man viele hohe Würfe und einen Immersieg hat, kann es sinnvoller sein, den Immersieg für die letzte Teilprobe zu nehmen.

Beispiele („erster Würfel" = fett)

PW	Wurf	Ergebnis
28	**20**/5	Patzer
28	**8**/2	10
28	**14**/13	14
28	**9**/18	18 (tauschen!)
28	**4**/18	22 (tauschen!)
28	**10**/1*	20 (tauschen!)
28	**8**/1**	28 (tauschen!)
28	**1**/20***	28 (tauschen!)

*: Die Eins zählt als Immersieg mit 20 bei der ersten Teilprobe. Die 10 ist nicht erfolgreich (PW 8).

**: Die Eins zählt als Immersieg mit 20 bei der ersten Teilprobe. Die 8 liegt ebenfalls innerhalb des PW der zweiten Teilprobe (PW 8) und wird daher auch gewertet.

***: Die Eins wurde zuerst geworfen, dann die 20 (kein Patzer). Die 20 darf somit voll gezählt werden und die 1 wird zum Immersieg bei PW 8.

Dasselbe gilt auch für höhere PW:

PW	Wurf	Ergebnis
57	**20**/1/15	Patzer
57	**2**/20/17	39
57	**13**/8/19	40 (tauschen!)
57	**1**/20/14	54
57	**1**/18/20	55 (tauschen!)

Slayende Würfel
Bei der optionalen Zusatzregel „Slayende Würfel" (DS4 S. 45) sorgt ein Immersieg auf dem „ersten Würfel" dafür, dass die gesamte Probe noch einmal geworfen werden darf und die Probenergebnisse aufsummiert werden. Die Eins darf trotzdem getauscht werden.

PW	Wurf	Ergebnis
50	**1**/13/15	38 (tauschen!)
50	**13**/2/5	20

Gesamtergebnis: 58

Impressum

Dungeonslayers-Regelwerk:
Christian *CK* Kennig

Redaktion:
Sarah *Agonira* Martin,
Ingo *Greifenklaue* Schulze,
Siegfried *sico72* Cordes

Layout/Coverlayout:
Sarah Martin

Autoren:
Antariuk, *Camo*, Christoph *Waylander* Weiß, Christopher *Morvain* Martin, Christoph *Chrysophiles* Michaelis, Constantin *Blakharaz* Hoppe, *cyrion*, *Dzaarion*, Florian *Flost888* Steuri, Friedemann *avakar* Schneider, Karl *Sintholos* Jung, Klaus *Zauberlehrling*, *kravallier*, Mathias *Bruder Grimm*, *MH+*, Nils *Sphärenwanderer* Marheinecke, Sarah Martin, Benjamin *SeoP* Stempfle, Siegfried Cordes, *Sintholos*, Stefan *Whisp* Bushuven, Stefan *dragonorc* Schoberth, Tobias *Conan der Barbier*, *Ursus Piscis*, *Zwergenzwicker*

Illustrationen, Grafiken, Fotos:
Alexander Kuhn, A. Savin, Constantin Hoppe, Sarah Martin, Stefan Bushuven, Stephan Lengl, Vanessa *Rottencandy*, Wiliam McAusland, unbekannt

Lektorat:
Assassinmaniac, *Dzaarion*, Friedemann Schneider, Nils Marheinecke, Sarah Martin, Siegfried Cordes, Simon Burandt, *Sintholos*, *Zauberlehrling*

Dieses Werk steht mit folgenden Ausnahmen unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/):

Coverbild (Alexanders Kuhn);
die drei Werbeseiten;
Illustrationen von William McAusland auf S. 38-39 (Der Diskurs) und 41-48 (Des Sultans neue Kleider);
Illustrationen von Alexander Kuhn auf S. 4-11 (Shan'Zasars Fauna), 15 (Spiel, Spaß und Vernichtung mit Sand), 31 (Der Fluch des Pharaos) und 32 (Der Diskurs);
gezeichneter Spielbericht auf S. 21 (von unbekannt);
Karte und Gebäude von Zao-Thar auf S. 26-29 (von Stefan Lengl);
Illustration von Stefan Bushuven auf S. 50 (Der Seidentunnel);
Public Domain-Abbildungen auf S. 63-65 (Die Oase der Blutrache);
Fotos auf S. 70-71 (Constantin Hoppe und Sarah Martin);
Karte der Metro Moskau auf S. 75 von A. Savin.

Die Hexfeldkarten auf S. 32-33 (Die Wüste Qhwar) wurden mit Hexographer erstellt.

VON SIGO72

GRENZLANDSLAYER

EIN DS-CLUB STELLT SICH VOR

Die Grenzlandslayer wurden Anfang 2014 gegründet. Die Namensgebung erfolgte durch die Nähe zur historischen Grenzregion (ehemalige innerdeutsche Grenze zwischen BRD/DDR, aber auch im Mittelalter zwischen dem Herzogtum Braunschweig und dem Erzbistum Magdeburg). Die 15 Mitglieder kommen hauptsächlich aus dem Osten Niedersachsens, nämlich aus den Landkreisen Braunschweig, Gifhorn, Helmstedt, Wolfsburg und deren Umgebungen. Wir haben auch fünf Ehrenmitglieder aus Hessen und Sachsen. Die Altersstruktur ist gemischt und reicht von 1 bis 47 Jahren, wobei die älteren Spieler überwiegen.

Der Club stellt keine feste Spielgruppe dar. Meist trifft man sich auf dem monatlichen Rollenspieltreffen in Wolfsburg, dem Rollenspiel-DinG, wo nicht nur DS gespielt wird. Wir haben über die Jahre ein paar kleine Events veranstaltet und verstehen uns als Anlaufstelle für Slayer aus der Region. Erster Ansprechpartner ist hier *Greifenklaue*. Neben der Ausrichtung des Gratisrollenspieltages sind besonders unsere eigene Convention, das Grenzlandthing, sowie die Veröffentlichung des Valngress-Settings zu nennen. Jedes Jahr fährt auch eine kleine Abordnung von uns zur Slayvention, um dort mit gleichgesinnten Slayern zu spielen und sich auszutauschen. Auch engagieren sich einzelne Mitglieder stark beim Fanwerkmaterial – es gibt kaum einen, der nicht schon einen One Shot geschrieben und veröffentlicht hat.

Unsere Vorliebe für Dungeonslayers liegt an der Einfachheit des Systems. Dadurch, dass immer wieder neue Leute zu den Spieletreffen dazustoßen, ist es bei uns oft wichtig, schnell neue Charaktere erstellen zu können. Durch die einfachen Regeln kann man dann ohne Probleme sofort losspielen. Außerdem gefällt uns die Community im DS-Forum wirklich sehr, denn sie steht einem immer mit Rat und Tat zur Seite.

Auch, dass das GRW kostenlos ist und es zusätzlich sehr viele offizielle Veröffentlichungen und inoffizielle Fanwerke gibt, ist einer der Hauptgründe, dass wir so gerne DS spielen.

Über die Jahre wurden schon alle DS-Settings bespielt, wobei unsere Vorliebe eher im Fantasybereich liegt. Unsere Nordana-Kampagne läuft schon seit 2012 bis heute und wird in Form von lose zusammenhängenden One Shots mit wechselnder Besetzung bespielt. Das Land Nordana gehört eigentlich zur Spielwelt aus der Aborea-Grundbox; *Greifenklaue* hat mit der dort enthaltenen Karte unsere DS-Kampagnenwelt aufgebaut.

Das Land Nordana wurde lange von einer Hochkultur der Hobgoblins beherrscht. Unzählige Relikte und Ruinen dieser Zeit sind auch heute noch im ganzen Land verstreut. Später wurde Nordana von den Menschen, den Zwergen aus Andar und den Elfen aus Sylria zivilisiert und der Vorherrschaft der Hobgoblins entrungen. Zahlreiche Städte entstanden – heute Leuchtfeuer der Zivilisation.

Das übergeordnete Element der Kampagne ist eine Abenteurergilde unter Leitung des Zwergs Byrax Feuersänger mit Hauptsitz in der Hafenstadt Brix. Die Gilde fungiert als Auftraggeber für die Charaktere, sodass im Gildenhaus auch meistens die Abenteuer beginnen. Die für die einzelnen Aufträge engagierten Charaktere zahlen jeweils einen prozentualen Anteil der Beute an die Gilde, welche im Gegenzug gefundene Artefakte und Waffen ankauft. Aus diesem Pool an Ausrüstung können sich die Abenteuer wiederum gegen Bezahlung ausstatten. Seltener werden auch mal Gegenstände für die Dauer einzelner Aufträge verliehen

Insgesamt wurden schon fast 30 Abenteuer gespielt. Darunter einige Dungeon 2Gos wie „Der Zauberer von Lom-Tranar“, „Der Kult der Schlangen“, „Die Diebe vom Dämmerwald“, „Die Herrin vom Spinnenberg“ oder „Der Frühlingsdieb“. Einige Abenteuer wurden zudem im Rahmen der Kampagne getestet, bevor sie veröffentlicht wurden. Dazu gehören z.B. „Grab des Magiermoguls“ aus dieser Slay!, „Das Schwert des Elfenkönigs“ (dritter Platz beim ersten WOPC), „Das Grabmal der dunklen Fürsten“ und „Frostriss“ aus der Slay! 01. Unter verschiedenen Spielleitern kamen über die Jahre hinweg 59 Charaktere bis höchstens Stufe 8 zum Einsatz, die von über 30 Spielern ins Abenteuer geschickt wurden.

Wen jetzt die Neugier packt oder wer noch Fragen hat, kann sich gerne über die Kontaktadresse im DS-Forum bei uns melden.

MONSTER 2GO

VON ZAUBERLEHRLING, BLAKHARAZ, BRUDER GRIMM, CYRION, SIGO72 UND AGONIRA

SHAN'ZASARS FAUNA

WÜSTENBEWOHNER IN GROSS, KLEIN, MAGISCH UND UNTOT

WÜSTENTIERE

Die Tiere Shan'Zasars sind hochgradig an ihren Lebensraum angepasste Wüstenspezialisten. So sind die weichen Sohlen von Dromedaren und Kamelen perfekt für den Wüstensand geeignet, was die schaukelnden „Wüstenschiffe" zum idealen Wüstenreittier macht.

DROMEDAR

KÖR:	8	AGI:	5	GEI:	1
ST:	3	BE:	7	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

63 | 11 | 12 | 6 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Huf, Biss (WB+2)	-

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	3	GK:	gr	EP:	92

FENNEK

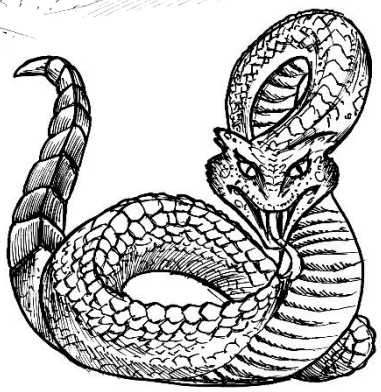
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

11 | 6 | 9 | 6 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+1)	Fell (PA+1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	kl	EP:	31



RIESENKLAPPERSCHLANGE

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

66 | 14 | 15 | 11 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Großer Biss (WB+2, GA-2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	8	GK:	gr	EP:	143

KAMEL

KÖR:	8	AGI:	5	GEI:	1
ST:	3	BE:	7	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

63 | 11 | 12 | 6 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Huf, Biss (WB+2)	-

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	3	GK:	gr	EP:	92

HYÄNE

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

29 | 10 | 11 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2, GA-1)	Fell (PA+1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	3	GK:	no	EP:	76

RENNKAMEL

KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0

57 | 9 | 14 | 7.5 | 10

Bewaffnung	Panzerung
Huf, Biss (WB+2)	-

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	3	GK:	gr	EP:	94

SKORPION

KÖR:	2	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

6	6	10	6	8

Bewaffnung	Panzerung
Giftstachel (WB+2)	-

bei Begegnung W20 für Skorpionart: **1-7:** Feuerskorpion Gift; **8-14:** Säureskorpion Rost; **15-20:** Fäulnisskorpion Werteverlust

Gift: Wird mit dem Giftstachel Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Rost: Jeder Treffer reduziert die PA eines zufälligen, metallischen, nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.

Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	wi	EP:	41

QHWAR-SKORPION

Der Qhwar-Skorpion kommt ausschließlich in der Wüste Qhwar im Westen Shan'Zasars vor und ist eine aggressive, riesige Feuerskorpionart. Neben dem wendigen Giftstachel sind vor allem die zwei zedernrot gesprenkelten Zangen von beeindruckender Größe. In einem Handelsposten an den Ausläufern der Staubigen Berge nutzt ein Wirt das Gift des Qhwar-Skorpions für eine „prickelnde Spezialmischung" und sucht regelmäßig mutige Abenteurer, die ihm Nachschlag für seine Geheimzutat besorgen (siehe Wilderness 2Go).

QHWAR-SKORPION

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

33	15	12	7,5	14

Bewaffnung	Panzerung
Giftstachel oder Riesenzangen (WB+2)	Chitinpanzer (PA+3)

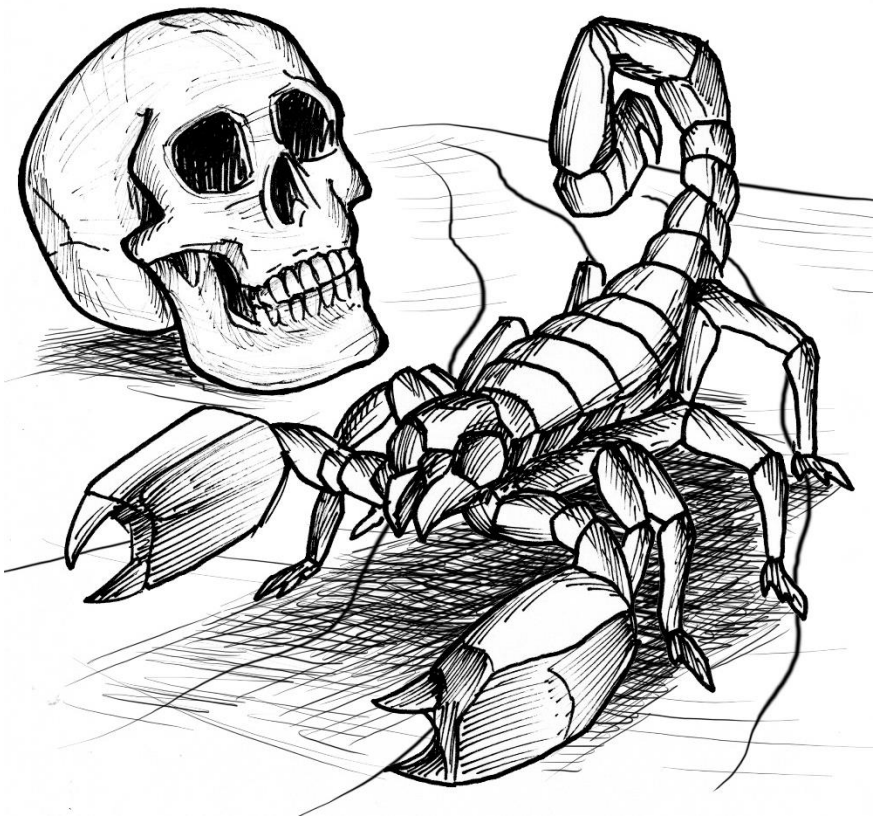
Gift: Wird mit dem Giftstachel Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Zange + Zange oder Zange + Stachel) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder (+2): Greift mit 2 zusätzlichen Angriffsgliedern an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztendlich sinkt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	6	GK:	no	EP:	89



SANDKRAKEN

Neben den großen Karawanenrouten hausen oft die gemeinen Sandkraken. Sie sind geschickte Tarner und Täuscher und ernähren sich von Händlern und Reisenden.

SANDKRAKEN

KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	3
ST:	6	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

72	15	8	6,5	18

Bewaffnung	Panzerung
Fangarme (WB+2)	Zähe Haut (PA+1)

Mehrere Angriffe (+3): Kann mit je 4 seiner 8 Fangarme Angriffe pro Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder (+8): Greift mit 8 Angriffsgliedern an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztendlich sinkt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sand-Schwimmen: Kann, statt zu laufen, im Sand "schwimmen". Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Tarnung: Kann jegliche tierische Form der Größenkategorie klein bis groß imitieren.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	14	GK:	gr	EP:	168

ZOMBIEKROKODIL

Shan'Zasars Nekromanten erweckten selbst Krokodile und Alligatoren zu untotem Unleben, um sie als Wächter der Tempel und auch als Kriegsbestien zu nutzen.

ZOMBIEKROKODIL

KÖR:	15	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	6	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

96	24	14	8	24

Bewaffnung	Panzerung
Biss oder Schwanzhieb (WB+3, GA-2)	Schuppenpanzer (PA+2)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schleudern: Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtreffer) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

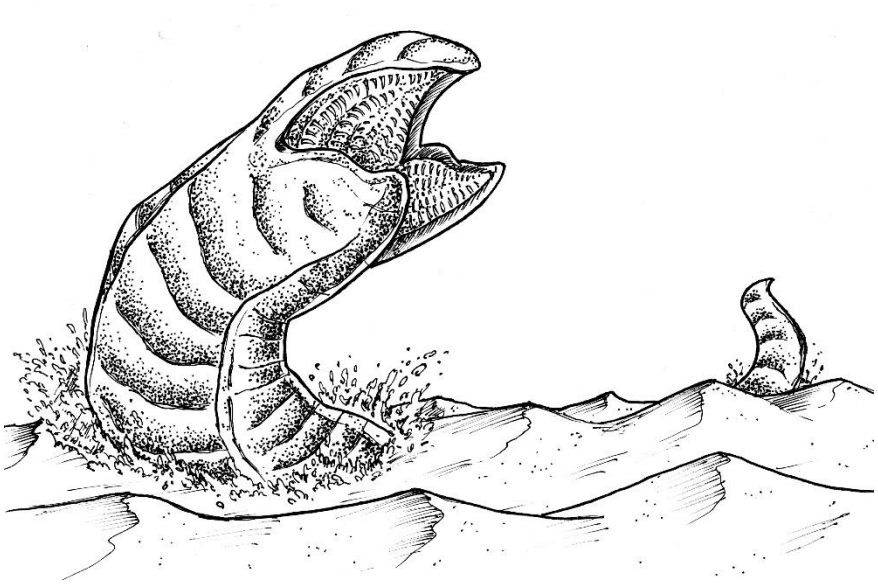
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	20	GK:	gr	EP:	199

SANDWÜRMER

Eine der größten Gefahren in der Wüste sind die riesigen, fast blinden Sandwürmer, die unter dem Sand tagelang auf der Lauer liegen, mit ihren Zahnschlünden auftauchen und ihre Opfer verschlingen. Schon die Larven, die sich in Gruppen an schattigen Orten wie Höhlen oder Grabmälern sammeln, sind gefährlich. Die Würmlinge wiederum jagen meist zu dritt und haben immer Hunger. Die ausgewachsenen Würmer sind Einzelgänger und bewachen ihre Brut aggressiv. Die Einheimischen sprechen in ängstlicher Ehrfurcht von den Würmern.



SANDWURM (LARVE)

KÖR:	8	AGI:	11	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

30 | 12 | 13 | 10 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Zahnschlund (WB+2)	Chitinschuppenpanzer (PA+2)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sand-Schwimmen: Kann, statt zu laufen, im Sand "schwimmen". Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

GH:	5	GK:	no	EP:	87

SANDWURM (WÜRMLING)

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

66 | 14 | 15 | 11 | 16

Bewaffnung	Panzerung
Zahnschlund (WB+2)	Chitinschuppenpanzer (PA+2)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sand-Schwimmen: Kann, statt zu laufen, im Sand "schwimmen". Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. ***Befreien:*** *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

GH:	11	GK:	gr	EP:	153

SANDWURM (AUSGEWACHSEN)

KÖR:	9	AGI:	10	GEI:	1
ST:	7	BE:	4	VE:	1
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

180 | 17 | 14 | 11 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Zahnschlund (WB+2)	Chitinpanzer (PA+3)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sand-Schwimmen: Kann, statt zu laufen, im Sand "schwimmen". Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. ***Befreien:*** *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

GH:	19	GK:	ri	EP:	282

IFRIT UND SANDTEUFEL

Wüstendämonen, oft auch Ifrit genannt, treten in beinahe allen heißen Gegenden auf. Prinzipiell gelten diese intelligenten Wanderer zwischen den Sphären als gewitzte Gesprächspartner und so mancher verirrte Händler berichtet, dass ihm ein gutmeinender Ifrit in der Not geholfen hat. Auch von erfüllten Wünschen wird berichtet, obwohl sich Gelehrte einig sind, dass wohl nur wenige Wüstendämonen wirklich Wünsche erfüllen können. Geschichten berichten auch von ihrer sehr wankelmütigen Natur und rasenden Wut – verärgerte Ifrit kommen Rachegeistern gleich über ihre Opfer. Kommt man mit einem Ifrit ins Gespräch, kann man über die strenge Hierarchie in ihrer Gesellschaft erfahren und, dass wohl nur die „niedrigsten“ Ifrit zu uns geschickt werden, um Kontakt aufzunehmen. Mächtigere Exemplare wie Sandteufel wechseln nur selten in unsere Welt, manche auch gegen ihren Willen, beschworen von mächtigen Zauberwirkern für ihre eigenen ruchlosen Zwecke.

IFRIT

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	8
ST:	5	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	2

20 | 22 | 6 | 4 | 15

Bewaffnung	Panzerung
Flammenhieb (WB+2)	Keine feste Gestalt (PA+8), Flackern (PA+4, 20 Runden aktiv)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

10 **Zauber:** *Flackern* (ZB-2), *Magie identifizieren*, *Kleiner Terror* (ZB-(GEI+VE)/2), *Unsichtbarkeit*

8 **Zielzauber:** *Feuerstrahl* (ZB+1), *Heilendes Licht* (ZB+2)

GH:	6	GK:	no	EP:	107

SANDTEUFEL	ANFÜHRER				
KÖR:	15	AGI:	7	GEI:	7
ST:	7	BE:	1	VE:	5
HÄ:	5	GE:	3	AU:	3
60	30	8	4,5	24	

Bewaffnung	Panzerung
Flammenhieb (WB+2)	Keine feste Gestalt (PA+8)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

12 **Zauber:** *Unsichtbarkeit, Terror (ZB-(GEI+VE)/2), Unsichtbares sehen*

10 **Zielzauber:** *Feuerball (ZB+6)*

GH:	12	GK:	no	EP:	336

WÜSTENHAPYIE

Die kleinsten Vertreter der Harpiae stellen sicherlich die Wüstenharpyien dar. Im Gegensatz zu ihren nahen Verwandten sind diese in Schwärmen lebenden Wesen nicht magisch begabt. Sie sind selten sesshaft und ziehen in Schwärmen durch die Wüste. Für alle sind sie eine Plage, denn sie ernähren sich von Weidevieh, das sie nachts mit ihren scharfen Krallen reißen. Die Nistpflege übernehmen männliche wie weibliche Vertreter der Spezies gleichermaßen. Die durchschnittliche Wüstenharpyie ist so groß wie ein fünfjähriges Menschenkind, kreischt durchdringend und ist ein exzellenter Flieger.

WÜSTENHARPYIE					
KÖR:	6	AGI:	5	GEI:	5
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	2
9	8	6	3,5	9	

Bewaffnung	Panzerung
Krallen (WB+1)	Federkleid (PA+1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

GH:	3	GK:	kl	EP:	65

SAGUAMBREN

Nur wenige Stämme der als Saguambren bekannten intelligenten, humanoiden Kakteen konnten bisher in Shan'Zasar und Hars'Nafur lokalisiert werden. Die bekannten Saguambrenstämme gelten als mechanisch begabt, handeln gerne mit Fremden und sind zum Großteil sehr gutmütig. Mit ihren Stacheln und ihrer Vorliebe für Schusswaffen aller Art jedem gefährlich werden, der es sich mit ihnen verscherzt. Ihre natürliche Regeneration macht sie besonders widerstandfähig und ausdauernd.

SAGUAMBRE					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	3	BE:	4	VE:	2
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0
19	10	12	5	10	15

Bewaffnung	Panzerung
Peitsche oder Stachelfaust (WB+1) Revolver (WB+3, GA-3)	Stachelhaut (PA+1)

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

GH:	3	GK:	no	EP:	96

MANTISMENSCHEN

Mantismenschen sind beinahe menschengroße, intelligente Wesen die Insekten ähneln. Tief in der Wüste in zum Großteil unterirdischen Kolonien lebend, gibt es nur wenige belegte Fakten über sie.

MANTISMENSCH					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
21	12	12	5	12	10

Bewaffnung	Panzerung
Biss oder Kralle (WB+1) Speer (WB+1)	Chitinpanzer (PA+1)

Gift: Wird mit einem Biss Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Mehrere Angriffe (+3): Kann mit seinen insgesamt vier Armen 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

1 **Springer:** Erhält einen Bonus von +3 auf sämtliche Sprungweiten.

GH:	8	GK:	no	EP:	122

RIESENSKARABÄEN

Das ohrenbetäubende Geknatter eines Schwarms Skarabäen verheißt für niemanden etwas Gutes. Die faustgroßen Insekten sind wegen der harten Umwelteinflüsse zwar genügsam, doch wenn ein Schwarm einmal Witterung aufgenommen hat, dann ist er sehr schwer aufzuhalten. Anzutreffen sind sie häufig in den Tempeln der Mumienfürsten, wo sie auch aktiv zum Schutz der Anlagen und Schätze vor den neugierigen Augen von Grabräubern oder Abenteurern angesiedelt wurden. Neben den Riesenskarabäen sind auch so genannte Blutskarabäen anzutreffen, die eine besonderen Vorliebe für das Blut ihrer Opfer haben. In manchen lange verschlossenen Grabmälern soll es auch untote Formen dieses Insekts geben.

RIESENSKARABÄUS

KÖR:	2	AGI:	7	GEI:	1
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

5 | 3 | 1 | 1 | 4

Bewaffnung	Panzerung
Beißwerkzeuge (WB+1)	Chitinschale (PA+1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	3	GK:	wi	EP:	50

RIESENSKARABÄENSCHWARM

KÖR:	2	AGI:	7	GEI:	1
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

SCW | SCW | 1 | 1 | SCW

Bewaffnung	Panzerung
Beißwerkzeuge (WB+1)	Chitinschale (PA+1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.

Schwarm Riesenskarabäen: Ein Schwarm besteht aus 200 Tieren, gilt aber als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederzahl/10. Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (=SCW -1). Schwärme können aktionsfrei Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert). Sinkt die LK des Schwarms auf 5 oder darunter, "teilt" sich der Schwarm in W20/4 Einzeltiere auf (siehe Riesenskarabäus).

Schlagen/Abwehr/LK entsprechen dem aktuellen SCW

GH:	9	GK:	kl	EP:	140

BLUTSKARABÄUS

KÖR:	2	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

5 | 7 | 1 | 1 | 6

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2, GA-1)	Chitinpanzer (PA+3)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Vampirismus: Das Ziel erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben

GH:	4	GK:	wi	EP:	66

BLUTSKARABÄENSCHWARM

KÖR:	2	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

SCW | SCW | 1 | 1 | SCW

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+2, GA-1)	Chitinpanzer (PA+3)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.

Vampirismus: Das Ziel erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Magie auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben

Schwarm Blutskarabäen: Ein Schwarm besteht aus 200 Tieren, gilt aber als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederzahl/10. Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (=SCW -1). Schwärme können aktionsfrei Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert). Sinkt die LK des Schwarms auf 5 oder darunter, "teilt" sich der Schwarm in W20/4 Einzeltiere auf (siehe Blutskarabäus).

Schlagen/Abwehr/LK entsprechen dem aktuellen SCW

GH:	11	GK:	kl	EP:	160

UNTOTER SKARABÄUS

KÖR:	3	AGI:	7	GEI:	1
ST:	7	BE:	1	VE:	0
HÄ:	9	GE:	0	AU:	2

8 | 15 | 8 | 7 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Gewaltiger Biss (WB+3)	Chitinpanzer (PA+3)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle **Anfälligkeiten**, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

GH:	11	GK:	wi	EP:	126

UNTOTER SKARABÄENSCHWARM

KÖR:	3	AGI:	7	GEI:	1
ST:	7	BE:	1	VE:	0
HÄ:	9	GE:	0	AU:	2

SCW | SCW | 8 | 7 | SCW

Bewaffnung	Panzerung
Gewaltiger Biss (WB+3)	Chitinpanzer (PA+3)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle **Anfälligkeiten**, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Schwarm untoter Skarabäen: Ein Schwarm besteht aus 200 Tieren, gilt aber als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederzahl/10. Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (=SCW -1). Schwärme können aktionsfrei Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert). Sinkt die LK des Schwarms auf 5 oder darunter, "teilt" sich der Schwarm in W20/4 Einzeltiere auf (siehe untoter Skarabäus).

Schlagen/Abwehr/LK entsprechen dem aktuellen SCW

GH:	19	GK:	kl	EP:	240

SPRUCHROLLENMUMIE

Die Mumifizierung toter Herrscher war zu unterschiedlichen Zeiten und bei verschiedenen Kulturen Caeras eine gängige Praxis. Oft wurden die Toten auch mit Hilfe von Zaubern konserviert. Manche der Zauber führen aber bei falscher oder missbräuchlicher Anwendung dazu, dass die Leichname beginnen sich aus den Gräbern zu erheben und so selbst zu Wächtern der eigenen Grabstätten werden. Bei den mächtigsten Zauberfürsten und Magiermogulen Shan'Zasars ging man über die üblichen Riten hinaus und mumifizierte die Leichen nicht nur in Leinen, sondern verwendete dafür Pergamente mit eingebetteten Zaubersprüchen – mit furchteinflößenden Folgen. Spruchrollenmumien sind selten und auf Grund ihrer unvorhersagbaren magischen Fähigkeiten gefürchtet. Sollte waghalsigen Abenteuern solch eine Mumie über den Weg laufen, dann mögen die Götter ihnen gnädig sein.

SPRUCHROLLENMUMIE (ANFÜHRER)

KÖR:	12	AGI:	4	GEI:	6
ST:	12	BE:	0	VE:	4
HÄ:	12	GE:	0	AU:	2

136 | 27 | 4 | 3.5 | 28

Bewaffnung	Panzerung
Fäulnispranke (WB+2)	Bandagen (PA+1)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Spruchrollen-Roulette: Die Mumie verfügt über keine eigenen Zaubersprüche, dafür jedoch über "angewachsene" Spruchrollen, von denen sie jede Runde einen aktionsfrei sprechen kann (Beutetabelle Z, nach jedem Einsatz neu Auswürfeln). (Zaubern: 8, Zielzaubern: 6)

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	27	GK:	gr	EP:	488

TRUGBILD

Trugbilder und Sinnestäuschungen sind bei Wüstenreisenden durch Hitze und Wassermangel alltäglich. Besonders für einen einzelnen Wanderer ist es mitunter schwierig, die Täuschung rechtzeitig als solche zu erkennen und ihren Verlockungen zu widerstehen. Aus diesem Grund wird Reisenden in Shan' Zasar empfohlen, niemals alleine die Wüstengebiete Caeras zu durchwandern, sondern sich mit vertrauten Kameraden zu umgeben oder einer der zahlreichen Karawane anzuschließen, um nicht von der Wüste verschluckt zu werden.

TRUGBILD

KÖR:	0	AGI:	0	GEI:	0
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	10

3 | 0 | 0 | 1 | 0

Bewaffnung	Panzerung
-	-

Bezaubern: Kann Gegner mit seinem "Lockruf" (siehe Zauber) bezaubern. Jeder der SC sieht in der Ferne einen seiner größten Wünsche erfüllt (Oase, Kinder, ...). Für jeden SC einmal "Lockruf" würfeln. Sind die Hälfte oder mehr erfolgreich, passiert nichts, da die nicht verwirrten Helden ihre Gefährten zurückhalten können. Ansonsten laufen die SC auf das Trugbild zu. Die Gruppe wird zufällig auf ein angrenzendes Hexfeld gesetzt und beendet dort die Bewegung für den Tag. **Patzer:** Der SC geht verloren und muss am nächsten Tag gesucht werden.

10 **Zauber:** *Gehorche (ZB-(GEI+VE)/2)*

GH:	3	GK:	wi	EP:	58

DUNKLE GEIER

Verschiedene Söldnerkompanien mit sehr wechselnden Loyalitäten verdingen sich für die Sklavenhändler und Mumienfürsten Shan' Zasars. Eine der berüchtigsten davon sind die Dunklen Geier aus Vinez. Die Dunklen Geier haben sich dabei besonders auf das Auffinden entlaufener Sklaven sowie die Niederschlagung von Sklavenaufständen spezialisiert. Die Geier werden aber auch beauftragt, in angrenzenden Ländern neue Sklaven für die Sklavenmärkte Shan' Zasars zu organisieren. So mancher Hauptmann der Geier ist dabei nicht abgeneigt, Teile der „Ware“ auf eigene Rechnung abzuzweigen und auf lukrativeren Märkten anzubieten. Trupps der Dunklen Geier bestehen meist aus einem Hauptmann und drei bis vier niederen Söldnern.

DUNKLER GEIER AUS VINEZ - SÖLDNER

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	1	BE:	1	VE:	0
HÄ:	1	GE:	7	AU:	0

19 | 11 | 7 | 5 | 9 | 19

Bewaffnung	Panzerung
leichte Armbrust (2h) (WB+2, Ini-2)	Lederschienen (Arm & Bein) (PA+1), Lederpanzer (PA+1)

Jäger II: Orientierung, Jagen, Feuer machen, Spuren lesen +2 pro Talentrang. Eine Mahlzeit pro Tag finden.
Salve I: +1 Fernkampfangriff
Sattelschütze I: berittenes Schießen, +5 Malus
Schütze II: Schießen und Zielzauber +1 pro Talentrang

GH:	4	GK:	no	EP:	53

DUNKLER GEIER AUS VINEZ - ANFÜHRER

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	5	BE:	0	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

40 | 16 | 6 | 4 | 18

Bewaffnung	Panzerung
Peitsche (WB+4, GA-4)	Lederschienen (Arm & Bein) (PA+1), Metallhelm (PA+1, Ini-1), Kettenpanzer (PA+2, Lau-0,5)

Jäger I: Orientierung, Jagen, Feuer machen, Spuren lesen +2 pro Talentrang. Eine Mahlzeit pro Tag finden.
Schlitzohr II: Handeln, Feilschen, Bluffen +3 pro Talentrang
Verletzen II: GA-2 bei Nahkampfangriffen
Wahrnehmung I: Bemerken, Spuren lesen, Suchen, Inschrift entziffern +2 pro Talentrang

GH:	8	GK:	no	EP:	240

SPHINX, LAMASSU UND MANTIKOR

Vielen Sagen und Legenden in Caera sprechen von mystischen Mischwesen, scheinbar aus verschiedenen Tierarten zusammengesetzt. Gerade bei den unterschiedlichen Wüstenvölkern gibt es keinen Geschichtenerzählern, der nicht von mutigen Helden zu erzählen hat, die als Einzige die Rätsel der edlen Sphinx lösen konnten, die Mähne und den Giftstachel des wilden Mantikors als Trophäe erbeuteten oder den geheimnisvollen Lamassu bezähmen konnten. All diese Geschichten beinhalten, wie so oft, ein kleines Fünkchen Wahrheit, denn welche Wesenheiten in den öden Steppen und Wüsten leben, das wissen einzig die Götter. Aber alle Reisenden müssen gewarnt sein, denn jedes dieser Wesen – die anmutige Sphinx – gleich einer Frau (oder einem Mann) mit Löwenkörper und gefiederten Flügeln, der Mantikor – teils eine Sphinx mit Skorpionschwarz und ledernen

SPHINX					
KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	8
ST:	5	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	2

60	11	15	9,5	15	

Bewaffnung	Panzerung
Pranke oder Biss (WB+2, GA-1)	Löwenfell (PA+1)

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [1] gekennzeichnet sind.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

10 **Zauber:** *Verwirren (ZB-(GEI+AU)/2)*

GH:	8	GK:	gr	EP:	161

Fledermausschwingen, oder auch der Lamassu – ein golden geflügelter Stier mit Menschenkopf und Pranken – ist ein nicht zu unterschätzender Bewohner der Wüste.

LAMASSU

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	4	VE:	2
HÄ:	4	GE:	6	AU:	4

66 | 13 | 12 | 8 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Stierhörner (WB+2, GA-2)	Stierfell (PA+1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.

10 **Zielzauber:** *Blenden (ZB-(AGI+AU)/2)*

GH:	8	GK:	gr	EP:	175

MANTIKOR

KÖR:	7	AGI:	9	GEI:	3
ST:	7	BE:	4	VE:	2
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0

72 | 15 | 13 | 9 | 16 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Klaue oder Schwanzhieb oder Biss (WB+2, GA-2), Giftpfeil (WB+1)	Löwenfell (PA+1)

Gift: Wird mit dem Giftpfeil Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine Gift trotzen-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Raserei: Schlagen +2 und Abwehr -1 pro Runde frei aktivierbar.

Regeneration: Regeneriert bei Dunkelheit jede Runde 1 LK.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	15	GK:	gr	EP:	226

ENCOUNTER 2GO

VON FLOST888, SPHÄRENWANDERER, URSUS PISCIS, ZWERGENZWICKER UND AGONIRA

SANDSTURM UND DRANG

10 HERAUSFORDERUNGEN IN HEISSEN WÜSTENREGIONEN

WASSER MARSCH!

Auf einer felsigen Anhöhe befindet sich eine von krüppeligen, aber dennoch grünen Dornensträuchern verborgene Wasserstelle (GEI+VE +passendes WG, um davon auf Wasser zu schließen): Aus einem schmalen, etwa 5 m tiefen Spalt steigt heißer Wasserdampf auf. Um auf den Grund des Spalts zu spähen, ist er zu gewunden. Besonders geschickte SC können einen Wassereimer herunterlassen (AGI+GE -8) oder hinunterklettern (-2), um in 5 Runden an die dampfende Quelle zu gelangen. Der Haken: Es handelt sich um einen Geysir, der mit PW2 pro Runde einen kochenden Strahl bis etwa 1m unter der Spaltöffnung hinaufschießt. Wird man getroffen, erhält man W20/2 nicht abwehrbaren Schaden und muss eine Klettern-Probe +2 schaffen. Bei Misslingen rutscht man ab und landet im kochenden Wasser: W20/2 nicht abwehrbaren Schaden pro Runde, jede Runde AGI+ST zum Befreien möglich.

DIE KINDERFRESSER

Die SC entdecken ein Feld aus Kakteen in einer Senke. Probe auf GEI+VE: Die hier wachsende Kakteenart hat schmackhaftes, wasserhaltiges Fruchtfleisch. Probe auf GEI+VE-8: Es gibt winzige Unterschiede in der Form dieser Kakteen zur eben geschilderten, bekannten Form – die hier wachsende Art ist unbekannt. Die Kakteenernte bietet dennoch eine reiche Ausbeute: Jeder Kaktus füllt einen Wasserschlauch und ergibt eine Tagesration. Doch tatsächlich handelt es sich um das Kindergartenfeld der Saraane, eines wilden Stamms von Saguambren. Einen Tag nach der Ernte werden die erwachsenen Saraane ihre Kinderstube aufsuchen und mit SC+1 Kriegern die Verfolgung der barbarischen Kinderfresser aufnehmen. Wenn die SC ihre Verfolger nicht mit wirklich guten Argumenten von ihrem Unwissen und ihrer Reue überzeugen können, werden sie kämpfen müssen (GEI+AU-8 zum Überzeugen oder GEI+AU-4 um durch eine Queste die Unschuld zu beweisen).

EIN GEFÄHRLICHER FUND I

Nach einem heftigen Sturm stoßen die SC auf die Leiche eines vornehm gekleideten Mannes, der offenbar durch einen Sturz aus großer Höhe ums Leben kam. Wenige Meter weiter liegt ein prachtvoller Teppich, bei dem es sich um einen der legendären, fliegenden Teppiche handelt, wie jeder Zauberwirker unschwer erkennen kann (Magie identifizieren +6). Nur, wer die Probe -8 schafft, erkennt, dass durch einen Verzauberungsfehler neben *Fliegen* auch *Elementar herbeirufen* (aggressives Luftelementar III) eingebettet wurde. Das gefährliche Artefakt kann nur mittels *Magie bannen* oder magischem Schaden in der Höhe der LK des Elementars zerstört werden.

EIN GEFÄHRLICHER FUND II

Nach einem heftigen Sandsturm stoßen die SC auf die Überreste eines uralten Grabmals, dessen Wände von unbekannten Hieroglyphen geziert werden. In seinem Inneren finden sie neben einem steinernen Sarkophag unter zahlreichen Grabbeigaben (10A:20, 10M:20) auch eine unscheinbare Öllampe. ZAW können den archaischer Beschwörungszauber darauf erspüren. Sollte ein SC an der Lampe reiben, erscheint anstelle eines wunscherfüllenden Dschinns allerdings ein wütender Dämon (je nach Kampfstärke der SC Hoher Dämon, Kampfdämon oder Kriegsdämon). Das gefährliche Artefakt kann nur mittels *Magie bannen* oder magischem Schaden in Höhe der LK des Dämons zerstört werden.

DAS DRACHENSKELETT

Zwischen den lange verwesten, knöchernen Überresten eines alten Drachen hat eine Gruppe aus fünf Sandnern und dem Bestienkundler Abrim „der Geier“ (SPÄ5, schmächtiger Halbling mit rötlicher, schnabelartiger Nase) ihr Lager aufgeschlagen, indem sie Häute und Tücher zwischen die Knochen gespannt haben. Sie suchen hier nach Schuppen, Zähnen und harten Knochenplatten. Ihre Reitsträuße haben jedoch instinktiv die Flucht ergriffen, als sie nicht aufgepasst haben. Da die Halblinge ihre Arbeit nicht unterbrechen wollen, bitten sie die SC im Austausch gegen ein Paar ihrer Fundstücke, die Tiere zurück zu holen. Mit einer Spurenlesen-Probe -2 können die Tiere bei einer Karawane Skelette gefunden werden, die Kreaturen für die Arena ihres Mumienfürsten sammeln (2/SC mit Sichelschwertern und Lederpanzern, zauber- und sprachbegabter Anführer (Skelettmagier, Slay! 03). Die Untoten geben die Tiere nur im Austausch gegen vergleichbare Tiere, Menschen oder Beute wieder her.

DIE WANDERNDE OASE

Vor einigen Jahren hatte der geschäftstüchtige Vestracher Luftschiffkapitän Hjale Windkogge eine Jahrhundertidee: Den Verdurstenden Wasser zu verkaufen! Seitdem fliegt er mit seinem Schiff *Windnest* durch die Wüste auf der Suche nach Verzweifelten, von denen er buchstäblich alles für seine Dienste verlangen kann – was er auch tut. So ist es nicht selten, dass zahlungsunfähige Kunden einige Monate auf seinem Schiff ihre Schulden abarbeiten müssen oder hanebüchene Schuldscheine unterzeichnen. Hjale nimmt manchmal auch Passagiere auf – man ist ja kein Unmensch... Treffen die SC auf die „wandernde Oase", können sie für Wasser oder Fortkommen feilschen oder aber den schwelenden Konflikt zwischen der mittlerweile verhältnismäßig kargen Besatzung des Schiffes und der wachsenden Zahl zwangsverpflichteter Schuldner schlichten oder auf die Spitze treiben.

STURM DER DIEBE

Urplötzlich zieht ein dichter Sandsturm über die SC hinweg und verursacht jeweils W20 nicht abwehrbaren Schaden. Man kann sich entweder mit AGI+BE schützend zusammenpferchen oder einzeln mit KÖR+HÄ dem Sturm trotzen – das Probenergebnis der jeweiligen Probe wird vom Schaden abgezogen. Mit einer Bemerken-Probe -6 stellt man fest, dass schemenhafte Umrisse durch den Sturm huschen und sich an der Ausrüstung vergreifen – Diebe! Im Schutz des Sturms, der lediglich eine langanhaltende Variante (Dauer x5) des Zaubers *Tarnender Nebel* ist, versuchen 1/SC zasarische Diebe, die SC zu berauben. Zum Überwältigen vergleichende Probe auf AGI+GE oder AGI+ST. Ist mind. ein Dieb erfolgreich, fliehen sie im Schutz des Sturms auf ihren unweit wartenden Kamelen (Aufhänger Verfolgungsjagd2Go Wüste). Das Artefakt zum Beschwören des Sandsturms trägt der Anführer bei sich: Eine kleine, mit Sand gefüllte Bronzevase (noch 2 Ladungen).

UNTER CHIMÄREN

Die SC schnappen das Gerücht auf, dass sich in der Gegend vor Kurzem eine Sphinx niedergelassen habe. Als sie später in einer kleinen Oase übernachten wollen, spüren sie sofort, dass sie entgegen der landesüblichen Gastfreundschaft nicht willkommen sind. In der Nacht werden sie Zeugen eines makabren Schauspiels: Ein mächtiger Mantikor erscheint und fordert seinen Tribut, woraufhin ihm die Einheimischen eine Jungfrau aus ihren eigenen Reihen opfern. Jegliches Eingreifen der SC wird energisch unterbunden. Nachdem der Mantikor mit seinem panisch kreischenden Opfer davongeflogen ist, erklären die Ältesten, dass diesem Ungeheuer mit roher Gewalt nicht beizukommen sei. Mit einer Wissen-Probe +2+Bildung+WG: Magische Wesen kommt man auf die Idee, die Sphinx aufzusuchen und um Rat zu fragen. Es bedarf einiger erfolgreicher Proben (Spuren lesen, Suchen, Bemerken, Klettern, o.ä.), um die Höhle der Sphinx zu entdecken. Die Sphinx verrät den SC, nachdem sie ein Rätsel für sie gelöst haben, das Versteck und die Anfälligkeit des Mantikors (bei Licht keine Regenerationsfähigkeit).

KATZEN UND HYÄNEN

Die SC kommen an einem teilweise eingestürzten Sphinxmonument vorbei. Zwischen den Vorderfüßen liegt das Skelett einer Sandelfe mit einem abgerissenen Arm und nur noch von Kleiderfetzen bedeckt. In der Hand hält es eine Pergamentrolle, aus der man erfahren kann, dass die Autorin hier einen Schatz vermutet hat. In der Brust der Sphinx ist eine massive Tür ohne Knauf eingelassen, auf deren Steinbogen auf Zasarisch geschrieben steht: „*Wenn sich die Katze putzt, öffnet sich der Weg.*" Lösung: Im linken Ohr der Katze ist ein Hebel eingelassen, der die Tür öffnet. Auf den Rücken klettern: AGI+ST +4, auf den Kopf: AGI+ST. Schatz: A:20/2 +5, 2D:15 +5, 2M:15. Im eingestürzten Hinterteil der Sphinx haben sich einige Hyänen einquartiert, welche die SC angreifen, sobald sie diese hören oder riechen (sie wurden der Sandelfe zum Verhängnis).

QUASI IM PARADIES

Q'wasii ist ein alter Zasar (HEI20) und lebt in einem kleinen Lehmhaus bei einer Gruppe Fächerkakteen neben einer Felsformation (Brunnen etc. ist vorhanden). Er hat sich gegen alles Böse verschworen und unterstützt den Widerstand gegen die Mumienfürsten. Er wird den SC, sollten sie reinen Herzes sein (DdL) für 24h Heldenglück I gewähren. Zusätzlich weist er jeden Charakter (außer DdD) in die Geheimnisse der Wüste ein (eine Woche Jäger und WG: Wüstenwissen +I). DdD wird er versuchen fortzujagen (dabei setzt er *Fluch* ein). Sollten sie dennoch nicht verschwinden, greift er an. In seinem Garten züchtet Q'wasii Heilkräuter und experimentiert mit Kaktuschimären. Manche davon hypnotisieren (GEI+HÄ +Standhaft), umschlingen (AGI+BE +Akrobat) oder paralysieren (KÖR+HÄ +Einstecker). Kurz nach Q'wasiis Einladung in sein Haus hört man draußen Kampflärm. Eine Freiländer-Abenteuergruppe (Men-KRI, Elf-SPÄ, Men-SPÄ) vergreift sich an einem Chimärenkaktus, der in seiner Wut auch die SC angreift. Q'wasii versucht sie jede Runde auf PW5 zu beruhigen. Je nach Ende 0 bis 75EP (von Garten zerstört und Q'wasii getötet bis Pflanzenchimäre beruhigt und fremde Abenteurer versorgt).

REGELN 2GO

VON BRUDER GRIMM UND SINTHOLOS

SANDZAUBER & -TALENTE

SPIEL, SPASS UND VERNICHTUNG MIT SAND

Die Armee der Gormanen in kunstvoll lackierten Panzern steht den Zasaren in leichten Leinenpanzern zum letzten Gefecht gegenüber. Nur noch der Befehl zum Vorrücken hält sie zurück, Shan'Zasar in das Gormanische Großreich einzugliedern. Plötzlich treten zwanzig komplett in hellbraunen Stoff gehüllte Gestalten aus der Formation der Zasaren. Sand weht den Gormanen entgegen, als sie schließlich vorrücken.

Nach 15 Minuten ist der Sieg für die Zasaren errungen. Gorma wurde vernichtend geschlagen. Nur ausgedörrte Leichen und blanker Stahl zeugen noch von dem stolzen Heer, dass in den Süden zog, um Gormas Glorie zu verbreiten. In der Wüste sollte man sich niemals einem Erdmagier in den Weg stellen.

Der alte Amir zieht genüsslich an seiner Wasserpfeife, während er seinen Enkeln von seiner Jugend erzählt:

„Shan'Zasar war in Aufruhr. Und wie es in stürmischen Zeiten so ist, versuchten sich einige auf Kosten anderer zu bereichern. So kam eine Gruppe Banditen aus dem Norden, um unsere Karawanen zu überfallen, unser Wasser zu stehlen und unsere Häuser zu plündern. Dann jedoch kam ein Mann, gekleidet nur in einen einfachen Kaftan und eine Kufiya, und stellte sich alleine den Banditen. Am Folgetag war der Mann zurück, kein Haar war ihm gekrümmt worden, doch die Banditen waren fort. Später fanden wir sie ausgetrocknet unter dem Sand, die Farben auf ihren Schilden komplett abgeschmirgelt."

Die Kinder springen glücklich grölend über die Geschichte auf, um im Hof mit Bällen zu spielen. Amir schmunzelt bei dem Anblick, hebt seine Hand und ein kleiner Sandwirbel bildet sich darüber. Hach ja, die guten alten Zeiten…

ERDMAGIER

Zau 4 (III), Sch 1 (III), ELE 10 (V), KRZ 12 (V)

Der Charakter ist geübt im Umgang mit Erd- und Sandmagie. Er erhält auf alle Zauber, die auf Erde oder Sand basieren, einen Bonus von +1 pro Talentrang.

SANDSTRAHL 1 1

Preis: 10GM
ZB: +0
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 5 Meter
Abklingzeit: 0 KR
Effekt: Der ZAW schießt einen Sandstrahl auf einen Feind und verursacht Erdmagieschaden in Höhe des Probenergebnisses. Bei einem Immersieg ist das Ziel außerdem für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil es Sand in die Augen bekommen hat.

SANDLANZE 5 5

Preis: 210GM
ZB: +1
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 0 KR
Effekt: Dies ist eine mächtigere Variante des Zaubers *Sandstrahl*. Bei einem Immersieg wird das Ziel für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*.

SANDSCHILD 4 8

Preis: 115GM
ZB: +0
Dauer: PE in KR
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 100 KR
Effekt: Der ZAW beschwört einen schwebenden Schild aus Sand. Das Ziel erhält für die Dauer des Zaubers das Probenergebnis als Bonus auf seine Abwehr.

SANDGRAB 5 10

Preis: 210GM
ZB: +0
Dauer: PE x 2 KR
Distanz: VE/2
Abklingzeit: 100 KR
Effekt: Der ZAW schließt das Ziel in eine Hülle aus Sand ein, in der es sich weder bewegen noch sprechen kann (gesten- und wortloses Zaubern möglich). Seine Abwehr ist um 5 erhöht, allerdings erleidet es zu Beginn seines Zugs jede Runde 2 nicht abwehrbaren Schaden. Befreien kann es sich mit einer Probe auf KÖR+HÄ.

SCHWARM HERBEIRUFEN

Preis: 150GM (5 8 5)
ZB: +0 (-4 für einen fliegenden und -2 für einen schwimmenden Schwarm)
Dauer: PE in KR
Distanz: VE x 2 Meter Radius
Abklingzeit: 100 KR
Effekt: Der Zauber ruft einen Schwarm aus beliebigen Kleintieren oder Insekten herbei, der unter der Kontrolle des Beschwörers steht wie unter dem Zauber *Tierbeherrschung*. Der Schwarm hat einen SCW entsprechend dem Probenergebnis der Zaubernprobe.
Übersteigt dieser den Wert 20, kann der Beschwörer mehrere Schwärme gleichzeitig herbeirufen und den SCW unter ihnen aufteilen. Nach Ablauf der Zauberdauer verliert ein beschworener Schwarm den Zusammenhalt und verstreut sich.

SANDODEM (10 10)

Preis: 460GM
ZB: +2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE Meter
Abklingzeit: 10 KR
Effekt: Aus dem Mund des ZAWs schießt ein Wirbel hochbeschleunigter Strahl aus Sandpartikeln, der an allen hintereinander stehenden Gegner in einer 1m breiten und geraden Schneise nicht abwehrbaren Erdmagieschaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg bei der Zaubernprobe werden außerdem alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

SANDWOGE (10 10)

Preis: 460GM
ZB: +2
Dauer: Augenblicklich
Distanz: VE x 10 Meter
Abklingzeit: 10 KR
Effekt: Der ZAW schießt eine komprimierte Sandkugel auf seine Gegner, die in einer Explosion mit Radius = VE des ZAWs in Metern endet, welche nicht abwehrbaren Erdmagieschaden in Höhe des Probenergebnisses verursacht. Bei einem Immersieg sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

SANDSTURM (15 15)

Preis: 710GM
ZB: +4
Dauer: PE in KR
Distanz: Berühren
Abklingzeit: 10 KR
Effekt: Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE Metern wird von einem stürmischen Sandwirbel erfüllt. Jeder innerhalb des Sandsturms erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Erdmagieschaden in Höhe des Probenergebnisses. Bei einem Immersieg sind alle Ziele für eine Runde geblendet wie durch den Zauber *Blenden*, weil sie Sand in die Augen bekommen haben.

MUMIE ERWECKEN (16)

Preis: 2955GM
ZB: -7
Dauer: Augenblicklich
Distanz: Berühren
Abklingzeit: W20 Tage
Effekt: Der Zauber erweckt einen vorbereiteten Leichnam zur untoten Mumie. Den Leichnam entsprechend vorzubereiten dauert mindestens drei Tage und beinhaltet das Entfernen der Eingeweide und des Hirns, das Wiederbefüllen mit Stroh, die Trocknung in Natron für mind. 24h und das Einwickeln in balsamgetränkte Leinentücher. Die nötigen Ingredienzien kosten mind. 25GM.

Für jede weiteren zur Vorbereitung des Leichnams investierten 25GM für kostbarere Öle und Harze, wohlriechende Gewürze, edle Fasern und Tücher erhält der Schwarzmagier +1 auf die Zaubernprobe (hier gibt es kein Maximum). Ebenso erhält er +1 pro Woche, die der Leichnam in Natron gelegen hat (bis +5).

Die Mumie erhebt sich innerhalb von drei Kampfrunden. Danach will sie ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden, falls es diesem nicht gelingt, sie mit dem Zauber *Kontrollieren* zu beherrschen. Hat der Erwecker allerdings mind. 500GM zur Vorbereitung ausgegeben, ist die Mumie mit ihrem Zustand zufrieden und steht dem Erwecker neutral gegenüber. Das heißt, sie greift ihn nicht von sich aus an, macht sich aber daran, ihre eigenen Pläne zu verfolgen – üblicherweise Schätze zusammenraffen, um ein angemessenes Grabmal für sich einzurichten.

GENERATOR 2GO

VON FLOST888 UND AGONIRA

WÜSTENZUFALLSTABELLEN

BUNTE BASARSTÄNDE, ZUFALLSBEGEGNUNGEN UND NSC-NAMENSGENERATOREN

Folgende Tabelle kann als Inspiration für typische Basare in Wüstenstädten genutzt werden.

W20	HÄNDLER	VERKAUFT WAS?	W20	HÄNDLER	VERKAUFT WAS?
1	Tee-händler	Apfeltee, Feigentee, Kaktustee, Palmwurzeltee, Minztee, Schwarztee, Granatapfeltee, Gewürztee	**11**	Werkzeug-händler	Werkzeugsets, Brecheisen, Hämmer, Äxte, wenn Probe auf Feilschen-4 gelingt: Dietriche
2	Kaffee-händler	Verschiedene Sorten von aromatisch über kräftig bis mild	**12**	Tonwaren-händler	Schalen, Teller, Töpfe, Krüge etc., alle kunstvoll und feinlinig verziert
3	Gewürz-händler	Kurkuma, Paprika, Koriander, Safran, Zimt, Grüne Minze, Gewürznelken, Safran, Anis, Kreuzkümmel, Ingwer, Fenchelsamen, Bockshornklee, verschiedene Pfeffersorten (Cayenne-pfeffer, schwarz, weiß, Langpfeffer), Kardamom, rosa Salz, Muskatnuss	**13**	Bauch-tänzerinnen	Einige Damen in knappen, glitzern-den und klimpernden Kostümen geben eine Darbietung ihrer Kunst und werden von Musik begleitet. Probe auf GEI+HÄ -4 (männliche SC) +6(weibliche SC) sonst lässt man 5 GM Trinkgeld da.
4	Chili-händler	Mehr als 20 Chilisorten, ganze Schoten frisch oder getrocknet, grün (unreif) oder rot (reif)	**14**	Rüstungs-händler	Lederschienen/-panzer, gehärtete Lederkappen (wie Helm), Roben (auch runenbestickte) Metall- und Holzschilde
5	Curry-händler	In jeder Körnigkeit und Farbe (grün, gelb, rot, orange)	**15**	Säbel-händler	Krummschwerter, verzierte Dolche, Säbel; bei PW 2 auch magische Waffen
6	Obst-händler	Granatäpfel, Aprikosen, Mirabellen, Datteln, Bananen, Kiwis, Feigen, Mangos, Kokosnüsse, Orangen, Zitronen, Wassermelonen; auch Trockenfrüchte und Nüsse	**16**	Schuh-händler	Sandalen (Leder), Sultanspantoffeln (farbige Stoffschuhe), Khussa (Spitzschuhe)
7	Gemüse-händler	Auberginen, Gurken, Kürbisse, Erbsen, Kichererbsen, Knoblauch, Oliven, Peperonis, bunte Paprikas, viele Sorten Tomaten, auch Eingelegtes	**17**	Straßen-vor-führung	Harmlose Beschwörung mit Instrument (z.B. Flöte) und **1-10:** Schlangen. **11-13:** Luftelementar I. **14-18:** Erdelementar I. **19-20:** Feuerelementar I.
8	Teppich-händler	Wolle und Baumwolle geknüpft und gewebt, Naturfasern Sisal und Jute	**18**	Stoff-händler	Wolle, Baumwolle, Seide
9	Pfeifen-händler	Wasserpfeifen und Tabak (Minze, Banane, Kokosnuss, Orange)	**19**	Korb händler	Körbe und Behältnisse in allen Formen und Größen, auch Sattel- und Reisetaschen
10	Lebens-mittel-händler	Verschiedene Reissorten (Langkorn, Rundkorn, Jasminreis, Wildreis), verschiedene Bohnensorten (gelb, weiß, grün, schwarz), verschiedene Linsensorten (schwarz, rot, Wachtel-bohnen), Couscous, Kichererbsen, verschiedene Öle (Argan, Ingwer, Limette, Kokos, Sesam)	**20**	Kamel-händler	Kamele (Laufen 5*) je 175 GM, ältere Kamele (Laufen 4,5) 80 bis 100 GM, Rennkamele (Laufen 7,5) 230 GM, Esel 8 GM * Gehgeschwindigkeit mit Last: 3,5 bis 5 km/h, Trabgeschwindigkeit über maximal 4 h: bis 12 km/h; Galoppgeschwindigkeit: 32 km/h (Vergleich: Pferd 76 km/h)

Musikempfehlungen: www.tabletopaudio.com
„Desert Bazaar“: Basar, „Arabesque“: Reisen und Aufenthalte in der Stadt, „The Desert Awaits“: Wüstenreisen, „Windswept Plains“: Küstenregionen/Oasen, „Mummy’s Tomb“: Pyramiden/Grüfte

Diese Zufallstabelle kann verwendet werden, wenn sich die SC in Wüstengebieten wie Shan'Zasar aufhalten. In der Regel wird einmal alle vier Stunden mit PW6 ermittelt, ob ein Ereignis stattfindet und dieses dann mit einem W20 ausgewürfelt.

W20	BEGEGNUNGSTABELLE: WÜSTE
1	Eine schattige Höhle oder Steinformation. **1-12:** gut (Brunnen o.ä.). **13-20:** schlecht (Skorpione etc.)
2	In Überresten (Zelt/Kamelknochen/Karawanenreste) liegt Beute (Suchen/Bemerken) (BT nach SL-Entscheid).
3	Liegt da nicht etwas im Sand? **1-15:** Ein unbekanntes Fläschchen (BT: T). **16-20:** Ein goldenes Lämpchen (der darin wohnende, gute Dschinn gewährt einen kleinen Wunsch nach SL-Entscheid, etwa: „Mach mein Schwert magisch.", „Füll unsere Wasserschläuche wieder auf." o.ä.).
4	Ein Sandwurm (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) gräbt sich in einiger Entfernung durch den Sand und… **1-10:** zieht weiter. **11-20:** greift an.
5-6	Eine Fata-Morgana lockt die Gruppe weg, wenn ihr Anführer Bemerken-4 nicht schafft. **1-3:** Palmen und Oasendörfchen (**1-2:** richtige Oase, keine Täuschung!). **4-8:** Monument (Sphinx/Pyramide/Obelisk). **9-12:** Zeltstadt mit Kamelherde. **13-17:** Der Wind pfeift magisch Verführungen ins Ohr (GEI+AU, sonst 1 Tag Umweg). **18-19:** Der Wind pfeift magisch Verführungen ins Ohr (GEI+AU-2, sonst 1 Tag Umweg). **20:** Ein böser Dschinn lockt die Gruppe in eine Falle (Werte wie Geist DS4 S. 113 ohne Alterung und Angst).
7-8	Eine Karawane (Bemerken -6: Sklavenjäger mit Sklaven) zieht vorbei.
9	Ein Schwarm Skorpione (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) versteckt sich im Sand.
10-12	Wetterumschwung (kann mit WG: Wetterkunde frühzeitig bemerkt werden). **1-4:** Leichter, kühlender Wind, Reisen ist einfacher. **5-9:** Einige kleine Wolken ziehen am Himmel vorbei. **10-14:** Starker Wind, Reise dauert 25% länger. **15-18:** Sonne brennt stärker, 50% mehr Wasser wird benötigt. **19-20:** Sandsturm zieht auf. Dauer W20/4+8 Stunden; ohne Unterschlupf pro Stunde Schaden mit PW15; Weiterreise nicht oder nur eingeschränkt möglich.
13-14	Ein schweigsamer Sandelf auf einem Kamel reitet vorbei, er ist … **1-4:** Kopfgeldjäger. **5-8:** Händler. **9-12:** Barde. **13-16:** Handwerker. **17-20:** Alchemist.
15	Ein Wüstentroll (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) greift an.
16	½ SC Saguambren (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) greifen an.
17	Ein Wüstenzwerg im Dilemma. **1-4:** Er ist erschöpft und durstig und bittet um eine Eskorte. **5-9:** Er ist bewusstlos und ihm steckt ein Dolch im Bauch. **10-14:** Sein Kamel hat einen gebrochenen Huf. **15-18:** Er hat eine ansteckende Krankheit, das Gnosa-Wüstenfieber. Probe auf Krankheit trotzen, sonst **15-16:** AGI oder **17-18:** KÖR temporär -1. Kann mit *Allheilung* oder Medizin kuriert werden. **19-20:** Er ist ganz außer sich und beschuldigt die SC, seinen Kraftstein gestohlen zu haben.
18	Ein Sandteufel (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) greift plötzlich wie aus dem Nichts an.
19	Eine Gruppe Sklavenjäger der Dunklen Geier (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) aus Vinez will die SC gefangen nehmen. Mit KÖR+AU oder GEI+ST kann man sie einschüchtern, dann verschwinden sie. Bei Misserfolg greifen sie an.
20	Eine Gruppe (W20/5+8) Wüstenorks auf Reittieren verfolgt die Gruppe. Sie fliehen bei 50% Verlust.

Die folgenden Tabellen liefern 160 Namen für namenlose Zasaren und Nafuri. Zur Bestimmung der Spalte wird zu Beginn ein W20 gewürfelt: **1-5:** Tabellenspalte **A**; **6-10:** Tabellenspalte **B**; **11-15:** Tabellenspalte **C**; **16-20:** Tabellenspalte **D**.

W20	MÄNNLICH A	MÄNNLICH B	MÄNNLICH C	MÄNNLICH D
1	Abbas	Fuluj	Kalil	Rami
2	Abdullah	Faris	Kamil	Raschid
3	Abu	Fath	Karim	Rayhan
4	Ahmed	Funsani	Kemal	Rufatil
5	Amir	Hadschi	Khalid	Saadis
6	Amsu	Hakim	Khan	Sadik
7	Aram	Hamadi	Khnemu	Said
8	Arif	Hamit	Latif	Sajid
9	Ayman	Harun	Malik	Sumdukhil
10	Azmi	Hasan	Mandrapur	Tahir
11	Bashir	Hashim	Marik	Taltuf
12	Bassam	Hilal	Memnun	Tulef
13	Baybar	Huseyn	Najib	Ummar
14	Chalef	Ibrahim	Namik	Wahdet
15	Daiwan	Ismail	Nassor	Walid
16	Dakhil	Issam	Nazir	Yafeu
17	Djafar	Jahi	Nishkapa	Yasir
18	Djamal	Jaluf	Omar	Yushua
19	Edfu	Jussuf	Osahar	Zandrapur
20	Farid	Kamuzu	Qasim	Zarif

W20	WEIBLICH A	WEIBLICH B	WEIBLICH C	WEIBLICH D
1	Aida	Dolunay	Lamia	Safiye
2	Akilah	Eleonora	Leyla	Sahar
3	Aleyna	Esma	Luftiyah	Saida
4	Alia	Faizah	Luja	Samar
5	Alima	Farah	Mehtap	Samira
6	Amber	Fatima	Mina	Shadia
7	Amira	Fida	Miray	Sharifa
8	Amunet	Firyal	Najwa	Suleika
9	Ashira	Genna	Namika	Tabitha
10	Aylin	Ghada	Nour	Tahire
11	Asifa	Ghufran	Olcay	Talibe
12	Ayasha	Hadidah	Parikhan	Ulima
13	Banu	Humarah	Qamar	Urschaba
14	Basima	Inaya	Quitura	Vega
15	Begun	Jalilah	Rabia	Yara
16	Cayana	Jukhara	Rafidah	Zada
17	Charda	Jendayi	Rama	Zahra
18	Damaris	Kalila	Ramiye	Zaida
19	Delilah	Kamila	Roya	Zain
20	Djamila	Kamirah	Sabriye	Zuleika

VON KRAVALLIER, MH+, AGONIRA UND SIGO72

GRAB DES MAGIERMOGULS

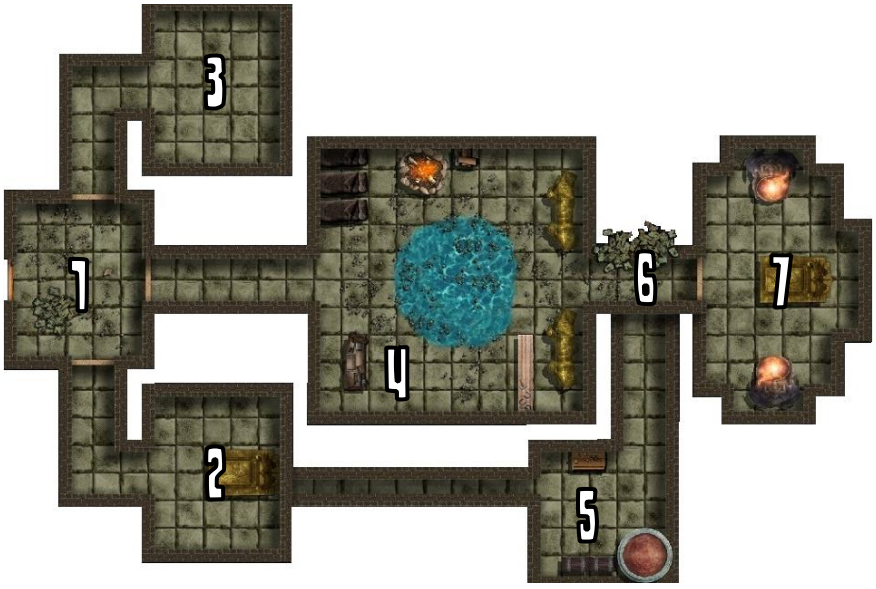
FÜR DIE STUFEN 1-4 – INKLUSIVE GEZEICHNETEM SPIELBERICHT

ABENTEUERBEGINN

In Wüstenwacht werden die Charaktere von der Händlerin Zephyra Ybelinn angesprochen. Sie hat eine uralte Karte erworben, die den Ort einer Grabanlage im Tal der Pyramiden am Rande der Zornzacken zeigt. Die SC sollen die Schätze aus der Grabanlage bergen und werden dafür mit der Hälfte des Gefundenen beteiligt. Zephyra will sich nicht weiter herunterhandeln lassen, da sie für die Karte ein halbes Vermögen bezahlt hat. Zur Absicherung werden die SC von ihr magisch markiert, damit sie sich nicht mit den Schätzen aus dem Staub machen. Zephyra kann jeden markierten SC auf ihrer magischen Landkarte ausfindig machen und nur sie kann den Zauber wieder aufheben. Die Grabanlage ist eine halbe Tagesreise von Wüstenwacht entfernt. Der Eingang ist durch einen Unsichtbarkeitszauber verborgen und nur mit Zephyras uralter Karte zu finden. Ein Bediensteter von Zephyra bringt die SC zur Grabanlage und hebt den Zauber auf, damit er sichtbar wird.

HINTERGRUND

Die Grabanlage ist die Ruhestätte eines mächtigen Magiermoguls, der hier mit seiner Leibgarde, seinem Offizier und seinem Harem beigesetzt wurde. Die Grabkammer der Konkubinen wurde erst kürzlich durch ein Erdbeben verschüttet. Dabei entstand auch ein Loch in der Decke der zentralen Kammer (**4**), von dem Zephyra aber nichts weiß. Durch diesen Einstieg sind vor etwa einer Stunde ein paar Grabräuber auf Schatzsuche hineingekommen.



1 EINGANG Die Decke, Wände und der Boden im gesamten Komplex sind aus Sandstein. Auf den Türen, die nahtlos in die Wände eingefasst sind, befinden sich zasarische Schriftzeichen, die direkt übersetzt jedoch nur Kauderwelsch ergeben. Streicht man mit der Hand über die Schrift, öffnet sich die entsprechende Tür. Den Eingangsbereich nutzen zwei Sandwürmer (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) als Nest und verteidigen ihn daher vehement.

FEUERSCHALEN In den Räumen **1** bis **4** stehen Anzahl SC +1 Feuerschalen verteilt, die eine graue Substanz enthalten. Werden die Schalen entzündet, brennen sie fünf Runden lang mit grünlicher Flamme und erlöschen danach wieder von selbst. Brennen alle Schalen gleichzeitig, verfärben sich die Flammen ins Bläuliche und erlöschen nicht mehr. Außerdem erlöschen die Glyphen im Glyphengang (**6**).

2 GRAB DES GENERALS In diesem Raum liegt der General des Magiermoguls in seinem Sarkophag, der mit einer Falle (TW2) gesichert ist. Wird diese nicht entschärft, wird beim Öffnen ein Schwarm Blutskarabäen freigesetzt (SCW 20; siehe Monster 2Go in dieser Slay!). Der General trägt eine magische Zeremonierüstung (Helm +1 mit Charmant I und Diener der Dunkelheit I, Kettenrüstung +1 mit Einstecker II). Hinter dem Sarkophag befindet sich eine Geheimtür zu **5** (TW4).

3 DIE LEIBGARDE Hier wurde die Leibgarde des Moguls – vier schakalköpfige Untote – lebendig begraben (Werte wie Skelette; Anzahl SC +2). Der Träger des Helms aus Raum **2** wird von ihnen als General erkannt, sodass sie seinen Befehlen gehorchen, es sei denn, dies bedeutet einen Angriff auf den Magiermogul in Raum **7**. Die Leibgarde kann das

Grabmal nicht verlassen und zerfällt zu Staub, wenn der Mogul besiegt wird.

4 HAUPTKAMMER Hier halten sich Anzahl SC Grabräuber (Werte und Intellekt wie Orks) plus ihre Anführerin (Anführerstatus) auf. Die Grabräuber haben nach ihrer Ankunft den Gang zu **1** mit Geröll verbarrikadiert. Diese Barrikade kann allerdings leicht von den SC beseitigt werden. Die SC können das Knistern eines Lagerfeuers und angespannt diskutierende Stimmen hören – einer der Grabräuber ist beim Untersuchen des Glyphengangs (**6**) qualvoll verbrannt und nun beratschlagen sich die Übrigen wenig erfolgreich über das weitere Vorgehen.

Die Grabräuber sind goldgierig, feige und abergläubisch, sodass sie ohne Weiteres auf einen Handel mit den SC zu einer gemeinsamen Grabplünderung eingehen, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Die Grabräuber haben vier leicht modrig riechende Heiltränke und Edelsteine im Wert von 30GM bei sich.

5 SPINNENHEILIGTUM Am Eingang befindet sich ein übergroßes Spinnennetz (TW4, 10 LK, Abwehr 10). Wer das Netz betritt, kann sich nur mit erfolgreicher Probe auf KÖR+BE -PA weiterbewegen. Das Netz gehört einer Grabspinne (Werte wie Monsterspinne) aus deren Hinterleib nach ihrem Tod zwei weitere Spinnen krabbeln (beide GK normal, 36 LK, je 129 EP). In einer Truhe befinden sich 2 Klettertränke und 2 Dosen Betäubungsgift. Außerdem steht ein auf Zasarisch beschriftetes Fass „Spinnenöl“ (leicht entflammbar) in der Ecke. Eine weitere Kiste ist mit einer Falle gesichert (TW0). Es ist leicht zu erkennen (Bemerken +2), dass die an eine Maulsperre erinnernde Falle alt und leicht zu knacken ist (Fallen entschärfen +2). In Wahrheit handelt es sich bei der Kiste allerdings um einen Täuscher (Bemerken -2, siehe Monster 2Go in dieser Slay!), der angreift, sobald die Maulsperre entfernt wird. Ab LK/2 stellt er seine Angriffe ein und winselt um sein Leben. Gelingt eine automatische Verständigen-Probe, versteht man, dass er sehr hungrig ist. Gewährt man ihm einen Bissen von den Überresten der Sandwürmer oder Spinnen, würgt er zum Dank einen Gegenstand von BT R mit 1 mag. Effekt hervor.

6 GLYPHENGANG Einer der Grabräuber liegt tot und völlig verkohlt in diesem Gang, der mit kaum zu sehenden (Bemerken -4) aber leicht magisch zu spürenden (+2) Glyphen verzaubert ist. Jedes Lebewesen, das den Gang passiert, geht ohne jegliche Vorwarnung in Flammen auf (verursacht 2W20 nicht abwehrbaren Feuerschaden, Magie identifizieren -4). Eine Magie identifizieren Probe -6 offenbart, dass die Glyphen irgendwie mittels der Feuerschalen ausgeschaltet werden können. Von der Geheimtür aus Richtung **5** (TW4) kann die Leiche geborgen, nicht aber der Gang gefahrlos passiert werden. Der Zugang zu Raum **7** ist mit etlichen warnenden Hieroglyphen und Mumiendarstellungen versehen. Gegenüber dem Geheimgang von **5** war ursprünglich eine Grabkammer für den Harem des Moguls angelegt, welche jedoch kürzlich dem Erdbeben zum Opfer gefallen ist. Jede Menge Geröll versperrt den Durchgang, der innerhalb von zwei Tagen abgetragen werden kann. Dahinter lauert die Lieblingsfrau des Moguls als Vampir (RvC S. 48).

7 GRABKAMMER Hier ruht der mumifizierte Magiermogul in einem offenen Sarkophag. Sobald ein lebendiges Wesen, das nicht den Helm des Generals aus Raum **2** trägt, den Raum betritt, greift er an. Der Mogul hat sich bei seiner Mumifizierung anstatt mit Bandagen mit seinen Zauberspruchrollen einwickeln lassen, die überall von seinem Körper herabhängen (siehe Monster 2Go in dieser Slay!). Die Mumie verfügt selbst über keine eigenen Zaubersprüche, kann jedoch die „angewachsenen“ Spruchrollen einsetzen (1x/Runde ein zufälliger Zauber von BT Z, nach jedem Einsatz neu auswürfeln). Im Kampf kann man mit AGI+GE-2 versuchen, der Mumie eine Schriftrolle abzuzupfen (BT Z). Versucht der Helmträger dies, während die Mumie noch ruht, ist der Wurf sogar um +2 erleichtert.

Der Schaden des Helmträgers gegen die Mumie wird halbiert. Trägt er zusätzlich noch das Kettenhemd, kann die Mumie ihm Befehle erteilen wie beim Zauber *Gehorche*. Misslingt dem Helmträger (irgend)ein Wurf mit einer Differenz von mindestens 4, durchschaut die Mumie den Trick und der Helm verliert seine Wirkung auf die Schakalwächter.

Die Mumie verfolgt Fliehende bis zum Ausgang der Grabanlage, verlässt diese jedoch nicht. Wird sie besiegt, verbrennt sie rückstandslos in regenbogenfarbenem Feuer. Die Schakalwächter werden dadurch erlöst und zerfallen zu Staub.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf	EP/SC
Feuerschalenrätsel lösen	20 EP
Deal mit Grabräubern	15 EP
Glyphen überwinden	10 EP
Schriftrolle abzupfen	je 5 EP
Für das Abenteuer	50 EP

DUNGEONSLAYERS
IM GRABMAL DES MAGIERMOGULS
GRABMAL IM TAL DER PYRAMIDEN AM RANDE DER ZORNFLÄCHE
1.
2
WÜSTENWACHT
ZEPHYRA YBELINN HÄNDLERIN
AUFTRAG: PLÜNDERN
3
INSIGNIEN DES MOGULS
RETTICH & RÜBE
SANDWÜRMER
81 EP
WIR SEELE RETTEN
GERÖLL
GERÖLL
4
80 EP
SPINNEN-TRANK
SKARABÄEN-WESEN
23 EP
GEGEN WAFFEN & TRÄNKE
5
7
14 EP
GRABSPINNE
96 EP
SCHRIFTROLLEN-MUMIE
113EP + 20EP + 680 GM

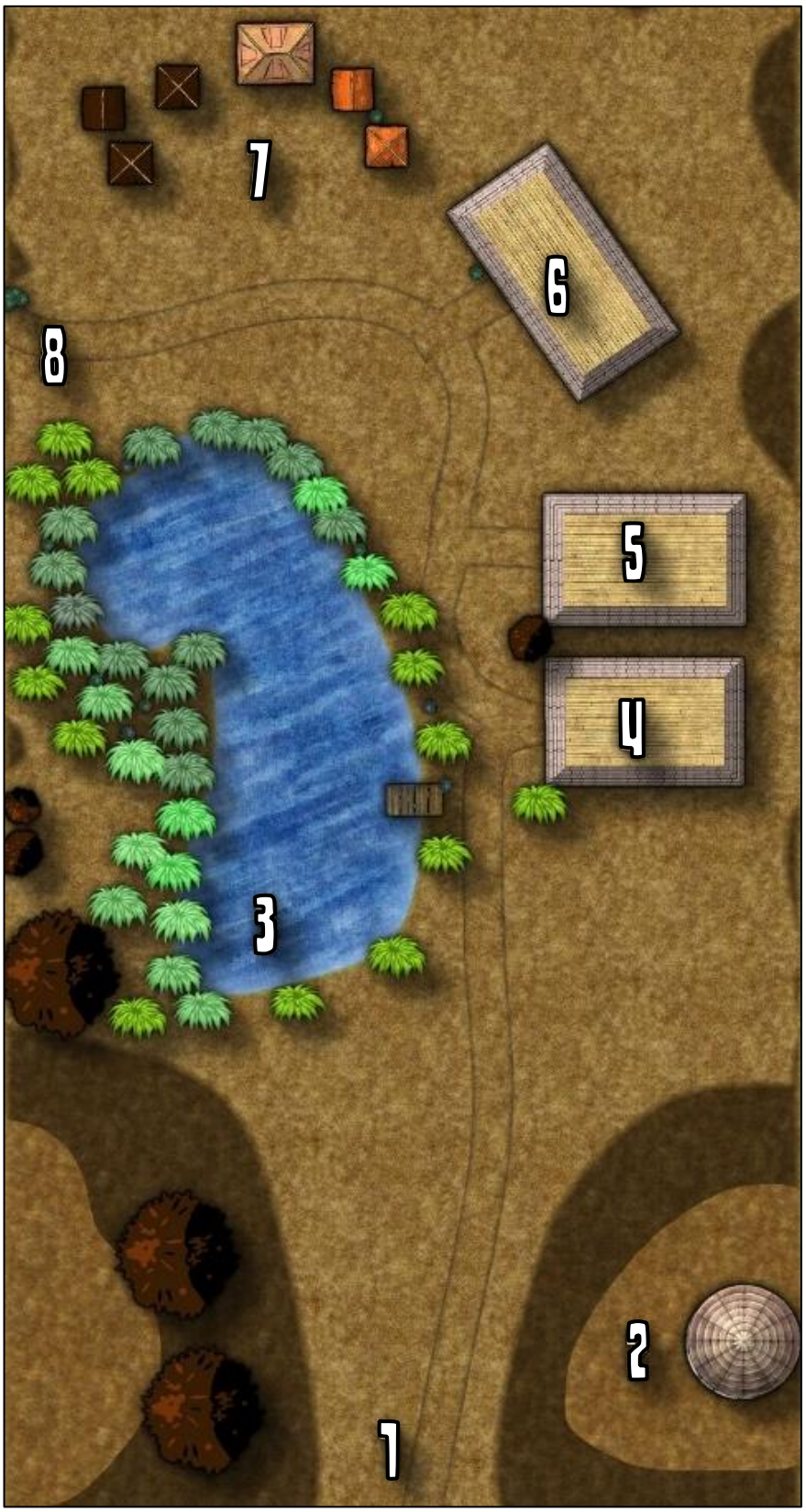
TOWN 2GO

VON CYRION

SHEMLAGS WASSERLOCH

RETTUNG UND ERHOLUNG IN DER WÜSTE

„Sariah!“ – Die Elfe drehte sich um. Stan hockte auf dem Boden neben Grohum. „Er ist einfach vom Pferd gekippt…“ – Stan hustete Staub und Sand aus. Er blickte mit geröteten Augen zu ihr hoch. „Wir schaffen das nicht, Sariah, wir verrecken hier.“, sagte er mit verbitterter Stimme. Sie ging zu den beiden zurück, klopfte dem erschöpften Pferd auf die Flanke und kniete sich neben Stan hin. „Er braucht Ruhe oder eine Allheilung. Diese Krankheit ist magisch und schwächt ihn, Stan, aber wir schaffen das. Wir müssen nur die Oase erreichen und es kann nicht mehr weit sein…“



DIE OASE

Ob sie nun Ruinen untersuchen oder Gräber plündern, ob sie das Böse besiegen, einen Dschinn vertreiben oder eine Prinzessin retten; die Helden müssen erstmal „dorthin“ reisen. Von Daiwaristan zur Ruine des Todes oder von A nach B… Was liegt dazwischen? Wüste, Sand, Stein, Hitze… Gefahren und Unsicherheiten. Und vielleicht auch eine Oase. Ein Ort der Einkehr, der Ort, an dem sich der Räuber vom letzten Überfall versteckt hält oder an dem eine neue Aufgabe wartet. Aber auch ein kühles Bier, klares Wasser. Mag sein, dass ein Schleiertanz die Helden beindruckt oder hier auch einfach nur eine kurze Rast stattfindet.

DIE GESCHICHTE DER OASE

Die felsigen Hügel waren schon immer eine Landmarke auf dem gefährlichen Weg durch die Wüste. Hier konnte man im Schatten etwas ruhen und den Weg neu bestimmen bevor man sich wieder in die Unbilden der Wüste begab. Irgendwann fand der junge Shemlag einen schmalen Pfad in die Hügel hinein. Er folgte ihm und fand ein kleines Tal mit einem See. Einen größeren Schatz konnte es nicht geben. Er schlich sich zurück und erzählte niemanden von seiner Entdeckung. Shemlag wusste, wenn er es jemanden sagen würde, wäre er tot. Der Karawanenmeister, ein gieriger, gehässiger Mann, für den er als Kameltreiber arbeitete, würde das Tal nur für sich nutzen. Shemlag wollte es für alle Reisenden möglich machen, hier zu rasten. Wieder in der Stadt ging er zum Gildenoberhaupt der Händler und fand Gehör. Die Oase wurde erschlossen. Shemlag wurde der erste Wirt und damit sein Wort Gewicht hatte, wurde er zum Agha des kleinen Tales erklärt. Alle nachfolgenden Wirte der Oase Shemlags sind seitdem ebenfalls Herrscher des Tals. Die Oase ging durch vieler Wirte Hände und auch einige andere wollten das Stück Land haben.

Das erste große Problem Agha Shemlags war ein Greif, der die Oase als Wasserstelle benutzte. Das stolze Tier wurde erschlagen, da es die Bewohner angriff und sich nicht beruhigen ließ.

Sogar ein Nekromant hatte mal versucht, die Oase für sich zu beanspruchen, er ist aber von einer kleinen, mutigen Gruppe Helden besiegt und vertrieben worden. In der näheren Umgebung soll noch das ein oder andere Geheimnis des Nekromanten versteckt sein.

Heute herrscht Hamaar als Wirt über die Oase. Einigen Soldaten helfen ihm, den Frieden des Ortes zu wahren.

1 SÜDEINGANG Hier endet der schmale Weg, den Shemlag einst fand. Er kann nur hintereinander begangen werden. Packtiere sollten geführt werden. Da der Weg teilweise sehr eng ist, ist Reiten nur im Schritttempo möglich.

2 TURM Dieser Turm wurde von Shemlag erbaut und überblickt beide Zuwege. Im Turm wohnen zurzeit Amin und Omar (SPÄ5 und SPÄ7). Die Brüder achten auf Neuankömmlinge und geben dem Wirt Bescheid, wenn eine Karawane ankommt.

3 SEE Die Oase würde nicht existieren, wenn nicht eine Wasserquelle diesen kleinen See speisen würde. Der See hat keinen Abfluss, das meiste Wasser verdunstet in der Hitze. Der See ist ungefähr 7 bis 12 Meter tief.

Der Nekromant, der die Oase einst für sich beansprucht hatte, ließ einen Wächter im See zurück: Ein Krokodilzombie lauert in den Tiefen (siehe Monster 2Go in dieser Slay!). Da es allerdings schon lange keinen Befehl von seinem mittlerweile toten Meister bekommen hat, tötet es nur Wesen, die ihm beim Tauchen im See zu nahekommen.

4 STALL Das zweistöckige Gebäude ist ein Stall. Unten sind Boxen für Pferde, Kamele und andere Reittiere. Darüber wird das Futter gelagert, das regelmäßig von Karawanen mitgebracht wird. Im kleinen Tal ist nicht genug Platz, um viel anzubauen. Wenn viele Gäste da sind, wird der Heuboden auch als Schlafplatz genutzt.

5 GASTHAUS Auch das Gasthaus ist zweistöckig. Im Erdgeschoss ist ein großer Empfangsbereich und eine große Küche sowie ein Gastraum und ein Schlafsaal. Im ersten Stock sind Gästezimmer mit je einem oder zwei Betten.

6 GARNISON Hier ist Platz für bis zu 30 Soldaten, aber tatsächlich leisten hier zur Zeit nur zehn gelangweilte Männer und Frauen ihren Dienst. Unter der Führung von Hauptmann Hassam achten sie auf die Einhaltung des Oasenfriedens. Ab und zu werden Karawanen auf Kontrabande untersucht, aber das ist eher selten.

7 ZELTLAGER Einige Nomaden haben hier ihre Zelte aufgeschlagen. Sie kommen jedes Jahr hier vorbei und bringen Güter für die Oase mit. Wirt Hamaar hat vor einigen Jahren eine der Nomadinnen zur Frau genommen.

8 WESTEINGANG Hier beginnt einer der Wege, die aus dem Tal hinaus- bzw. hineinführen.

SZENARIO 2GO

VON BLAKHARAZ

KARAWANE DES TODES

EIN WOPC-REISESZENARIO UNTER HEISSER WÜSTENSONNE FÜR DIE STUFEN 3+

ABENTEUERBEGINN

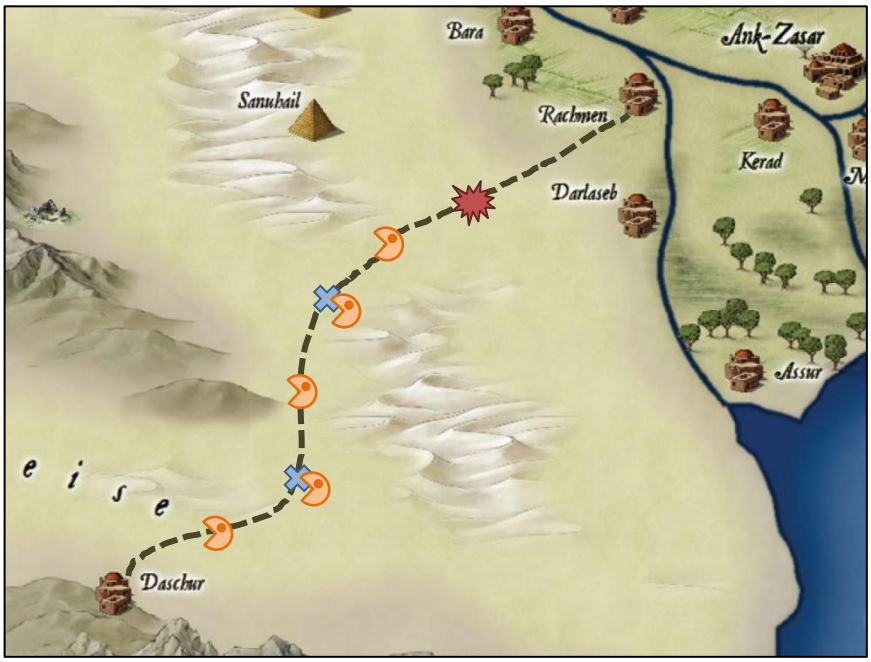
Bei einem Besuch in der Stadt Rachmen in Shan'Zasar werden die SC als Begleitschutz für eine Karawane angeheuert, welche in die sieben Tagesreisen entfernte Stadt Daschur unterwegs ist. Als Bezahlung stellt der Karawanenführer Abu für jeden SC 50GM in Aussicht – inkl. Verpflegung für die Reise.

DIE KARAWANE

Zur Karawane gehören neben den SC und Karawanenführer Abu (SPÄ2, Werte wie Kaufmann, AvC S. 45) noch dessen 14-jähriger Sohn Bened (Werte wie Straßenwaise, AvC S. 48), zwölf Tierführer (SPÄ1 oder KRI1, Werte wie Händler oder Strauchdieb, AvC S. 45 und 48) und sechs weitere Söldner (KRI 3, Werte wie Kamp & Emrich, DS4 S. 133) unter Führung des bärbeißigen Söldners Salam (KRI3, Werte wie Ritter Wilbert, DS4 S. 133). Die Tierführer sind die meiste Zeit mit den 36 Lastkamelen beschäftigt (Werte wie Dromedar, siehe Monster 2Go in dieser Slay!).

DIE REISE

Pro Reisetag kann die Karawane auf dem Weg durch die Wüste rund 20 bis 25 Kilometer zurücklegen. Der Tag beginnt jeden Morgen etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang, um die Kühle der Nacht auszunutzen. Eine Stunde vor Sonnenuntergang wird ein Lager aufgeschlagen – nach Möglichkeit an einer Wasserstelle. Jede Nacht bewacht abwechselnd ein Tierführer die Kamele vor Raubtieren.



TAG	GESCHEHNISSE
1	Aufbruch in Rachmen
2	**Überfall**
ab 3	nachts verschwinden Karawanenmitglieder
4+6	Rast an Wasserstelle
8	Ankunft in Daschur

Für die weitere Ausgestaltung der Reise siehe Begegnungstabelle im Wilderness 2Go Die Wüste Qhwar.

DER ÜBERFALL

Bereits am zweiten Reisetag wird die Karawane von einer Gruppe Wüstenräuber (Werte wie Komplizen, DS4 S. 133) überfallen. Die **32 Räuber** schießen zuerst mit Pfeil und Bogen aus einem Hinterhalt (einmaliger Schießen-Angriff aus 20m Entfernung mit PW12 auf jeden), dann stürmen sie in den Nahkampf. Sobald **sechs Räuber** durch die SC besiegt worden sind, fliehen die Übrigen.

Bei dem Angriff wird ein Söldner getötet und zwei verletzt. Daneben erleiden auch drei Tierführer ernste Verletzungen. Außerdem gehen während des Kampfes einige der Kamele durch und müssen wieder eingefangen werden – wobei die SC helfen können (je SC ein Versuch auf GEI+AU, GEI+BE oder *Tiere besänftigen;* bei Gelingen wird ein Kamel gefangen). Für jedes zurückgebrachte Kamel erhöht Abu die Bezahlung um 10GM. Das Einfangen der Tiere dauert den Rest des Tages. Sollten sich die SC an der Suche nach den entlaufenen Kamelen beteiligen, können sie mit etwas Glück und einer gelungenen Bemerken-Probe -8 (einmal pro suchendem SC möglich) auf ein totes Lastenkamel stoßen. Der Fund könnte für einige Verwirrung sorgen, da am Ende des Tages scheinbar alle entlaufenen Kamele wieder eingefangen werden konnten. Mit dem toten Tier wären es also 37 Kamele (wenn die SC nicht

von selbst auf diese Idee kommen, kann ihnen die Unstimmigkeit beim abendlichen Durchzählen der Tiere mit einer Probe auf GEI+VE +WG: Mathematik auffallen). Eine Erklärung für diese Unstimmigkeit hat aber niemand – Abu geht fälschlicherweise davon aus, dass es das Tier einer anderen Karawane oder der Banditen gewesen sein muss. In Wirklichkeit hat sich ein gefährliches Wesen in die Karawane eingeschlichen…

Der Sandkrake

Während die Kamele wieder eingefangen werden, nutzt ein Sandkrake (siehe Monster2Go in dieser Slay!) die Gelegenheit und nimmt die Gestalt eines zuvor in einiger Entfernung zur Karawane getöteten Kamels an. Der Krake wird die Karawane begleiten und nachts einige Tierführer verspeisen. Dabei versucht es, sich immer den wachhabenden Tierführer zu schnappen (es kann allerdings auch zwei Opfer gleichzeitig ausschalten, wenn diese nahe genug beieinander sind – dann bleibt allerdings eine Leiche übrig, weil der Krake nur ein Opfer pro Nacht fressen kann).

Wer verdächtigt schon ein Kamel?

In den nächsten Tagen wird der Sandkrake versuchen, pro Nacht ein Opfer zu finden – meist trifft es einen Tierführer, der in der direkten Nähe der Kamele nächtigt.

W20	Krakenopfer
1-12	Tierführer
13-16	Söldner
17-18	Bened
19-20	zufälliger SC

Das unscheinbare Aussehen eines Kamels dient ihm dabei als ideale Tarnung: Der Krake greift immer aus dem Hinterhalt an und nimmt nur für wenige Augenblicke seine natürliche Gestalt an, um sein Opfer zu umschlingen und in sein Maul zu ziehen (ein solcher Angriff ist im Optimalfall für den Kraken nach vier Runden beendet – eine Runde verwandeln, eine Runde angreifen, eine Runde Opfer verschlingen, eine Runde zurückverwandeln). Von der Leiche bleibt nichts übrig, außer vielleicht ein Ausrüstungsgegenstand wie bspw. eine Waffe. Der Hinterhalt ist vom Betroffenen nur durch eine gelungene Bemerken-Probe -4 zu verhindern.

Den Kraken enttarnen

Die Karawane wird mit jeder verschwundenen Person deutlich nervöser. Die SC sollten deshalb in den nächsten Tagen versuchen, das Verschwinden ihrer Reisebegleiter aufzuklären: Wenn die nächtlichen Wachen verstärkt oder weitere Vorsichtsmaßnahmen eingeleitet werden, wird die Probe zum Bemerken des Hinterhalts auf bis zu ±0 erleichtert. Eine weitere Möglichkeit, den Kraken zu enttarnen ist, die Kamele mittels *Tiere besänftigen* zu verzaubern – auf den Kraken hat der Zauber nämlich keinen Einfluss, was der Zauberwirker mit GEI+AU +4 bemerken kann. *Magie entdecken* kann den Kraken allerdings nicht erkennen, denn seine Formwandlung ist eine natürliche Fähigkeit. Wenn der Krake Schaden erleidet, verwandelt er sich in seine natürliche Gestalt und greift an.

Optional: Die Ruine

Während der abendlichen Rast an einer der beiden Oasen auf der Route bricht unter einem der Tiertreiber plötzlich der Boden weg. Unter dem Sand verbirgt sich eine alte Ruine, deren Dach nun unter dem zusätzlichen Gewicht nachgegeben hat. Der Tiertreiber hat sich bei dem Sturz ein Bein gebrochen und schafft es unter keinen Umständen aus eigener Kraft wieder heraus. Mit Seilen und einem freiwilligen Retter ist die Bergung des verletzten jedoch ohne größere Anstrengungen möglich. Ganz so unbewohnt ist die Ruine allerdings nicht: Kurz nachdem der Tiertreiber abgestürzt ist, nähert sich eine Sandleiche (Werte wie Zombie, DS4 S. 125) aus der Dunkelheit. Folgt man einem Gang tiefer in das alte Gewölbe, stößt man auf einen weiteren Raum – hier lauert eine weitere Sandleiche sowie zwei Skelette auf Eindringlinge. In einigen alten Kisten und Truhen in dem Raum lassen sich dafür noch 89GM, ein großer Heiltrank, drei Wachsamkeitstränke (können bei der Entlarvung des Kraken helfen) und zwei Schriftrollen mit den Zaubern *Schattenpfeil* und *Verteidigung* gefunden werden.

Abenteuerende

Wenn die SC den Kraken töten, wird Abu ihre Bezahlung verdoppeln – an der toten Kreatur könnten zudem Magier ein großes Interesse haben.

Sollte der Kraken bis zur letzten Nacht vor dem Eintreffen in Daschur nicht gefunden sein, schnappt er sich einen letzten „Snack“ und verschwindet im Wüstensand. Sollte Bened unter den Opfern gewesen sein und der Kraken wurde nicht entdeckt, weigert sich Abu vor Wut und Verzweiflung, den SC ihren Sold auszuzahlen – mit einiger Überzeugungsarbeit (gelungene Probe auf GEI+AU +Charmant -4) ist er bereit, jedem wenigstens 10GM zu zahlen.

Erfahrungspunkte:
Pro Kampf ..... EP/SC
Für die Reise (150km) ... 150 EP
An Kameleinfangen beteiligen ..... 10 EP
Ruine erforschen ..... 10 EP
Kraken enttarnen ..... 25 EP
Für das Szenario ..... 100 EP
Getötete Begleiter ..... je -10 EP

SZENARIO 2GO

VON ANTARIUK, SPHÄRENWANDERER UND AGONIRA

RUINEN VON ZAO-THAR

RELIKT DER WÜSTENZWERGISCHEN HOCHKULTUR FÜR DIE STUFEN 5-8

GESCHICHTE DER STADT

Tief verborgen in der Wüstenbergen Damorras liegt Zao-Thar – „der Götterthron“ – das verlorene Zentrum eines uralten Reiches der Wüstenzwerge. Legenden berichten von einem mächtigen Gegner, der die Zwerge Zao-Thars aus ihrer Heimat im Gebirge verdrängte. Als Hunger und Hitze vielen der Flüchtlinge den Tod brachten, entmachtete Kin-Šabal, ein Zwerg niederen Standes, die amtierenden Stammesführer und machte die Wüste zur Heimat der Überlebenden. Unter Entbehrungen, die wohl kein anderes Volk hätte ertragen können, bauten die Zwerge Brunnen und Kanäle und brachten grünes Leben in die Wüste. Zwischen den neu geschaffenen Feldern ließ Kin-Šabal eine Stadt aus Lehm und in deren Mitte einen künstlichen Berg errichten, der den Göttern huldigen sollte, und hielt an dessen Fuß Gericht über die Stämme als ihr König und Priester gleichermaßen.

Für Jahrhunderte sollte Zao-Thar eine Perle der Wüste sein, umgeben von endlosen Kanalsystemen, auf denen kleine, schnelle Boote Waren und Passagiere beförderten. Den kühlen, feuchten Stein des Gebirges ihrer früheren Heimat hatten die Zwerge zwar gegen Lehm und Schilf getauscht, doch mit Fleiß und Handwerksgeschick fertigten sie kostbare Artefakte, die in ganz Caera begehrt waren. Die Völker, die den Zwergen Zao-Thars einst Asyl und Unterkunft verwehrten, kamen nun als Bittsteller angereist, um die Gunst der zwergischen Priesterkönige zu ersuchen.

Wie genau das Reich von Zao-Thar unterging, ist auch heute noch eines der größten Rätsel der Geschichte. Den Gelehrten und Weisen scheint es, als wäre die Stadt und ihre gesamte Kultur mit einem Schlag vom Antlitz der Welt verschwunden und als hätte sie ihre kostbaren Wunder und geheimnisvollen Schätze mitgenommen. Die Welt vergaß Zao-Thar so schnell, dass die wenigen Eingeweihten heute hinter vorgehaltener Hand etwas von mächtiger, arkaner Magie murmeln. Reisende in der Wüste berichten gelegentlich von den immer noch Wasser führenden Kanälen und den massiven Mauern aus Lehm, die sie in der Entfernung gesehen haben wollen, doch niemand kann heute sagen, wo genau Zao-Thar liegt. Die meisten Gelehrten bezweifeln, dass es je etwas anderes als ein Märchen war.

ZAO-THAR FINDEN

In der Nähe von Zao-Thar kann den SC auffallen, dass einige vertiefte Rillen im Boden sehr regelmäßig sind (Bemerken-Probe +2). Wenn sie dem Verlauf der Rillen folgen, stoßen sie irgendwann auf einen flachen Wall, der kreisrund um eine Pyramide herumführt (zum vorzeitigen Entdecken der Pyramidenspitze vor Erreichen des Walls Bemerken -6 durch das Hitzeflimmern). Außerdem können die SC einen goldgelben, geflügelten Stier ausmachen und zu einem Rundflug aufsteigen sehen (ein Lamassu) (**1**). Die meisten der noch sichtbaren Gebäude sind halb vom Sand verweht oder schwer beschädigt, da der gebrannte Lehm im Laufe der Jahrhunderte erodiert ist.

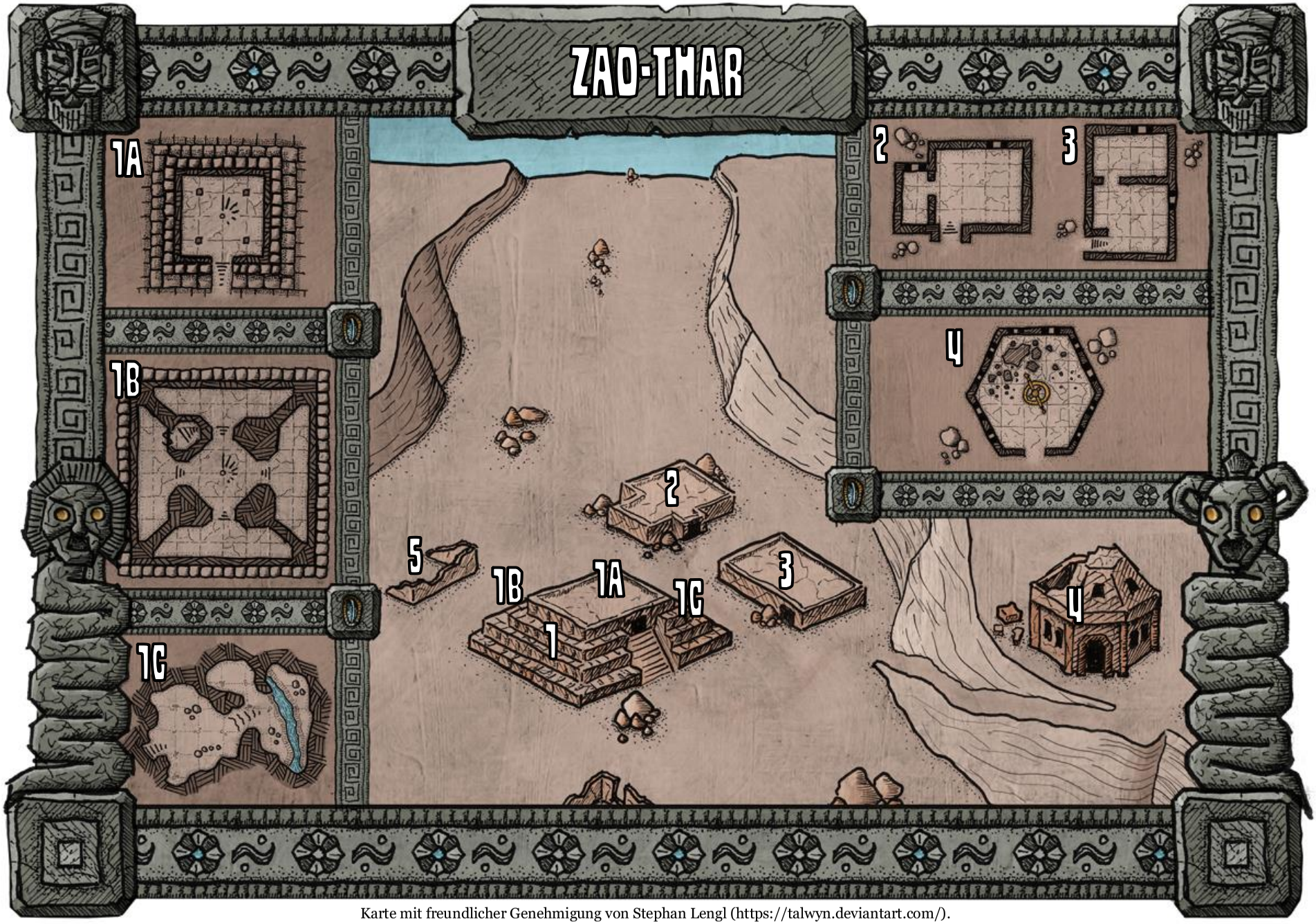
1 STUFENPYRAMIDE Die Pyramide wacht über das einst so stolze Zao-Thar. Als höchstes und auffälligstes Gebäude hat sie die SC möglicherweise auf die Ruinenstadt aufmerksam gemacht. Die Hülle aus gebrannten Lehmstiften zeigt viele Beschädigungen, aber die Basis der Pyramide ist immer noch solide. Eine majestätische Treppe führt zur Zeremoniekammer an der Spitze der Pyramide (**1a**).

Ein echter Eingang ins Innere ist ansonsten nicht vorhanden, aber eine Bemerken-Probe macht die SC auf zwei durch Zerfall entstandene Zugänge aufmerksam:

Bei **1b** lässt sich mit einer Kraftakt-Probe die bereits halb eingefallene Außenmauer der Pyramide einreißen. Kleine SC können sich mit einer Probe auf AGI+ST +4 auch durch den Spalt zwängen.

Bei **1c** wiederum kann der Eingang zu einer Höhle unter der Pyramide freigelegt werden (den Sand beiseite schaufeln dauert ca. 1h).

1A ZEREMONIEKAMMER Die Kammer war einst der Sitz der Hohepriester, die hier ihre geheiligten Rituale vollzogen. Nach Jahrhunderten im Sand der Wüste ist die Kammer stark beschädigt. Die Nischen der einst verehrten Idole sind leer – verblasste Wandmalereien sind alles, was an Schmuck geblieben ist.



Karte mit freundlicher Genehmigung von Stephan Lengl (https://talwyn.deviantart.com/).

Die SC können die Wandmalereien untersuchen (GEI+VE) und damit das gezeigte Motiv erkennen: Ein König wird mitsamt seinem Siegel und vielen Schätzen in einem türlosen Raum inmitten der Pyramide beigesetzt – daneben ist ein geschlossenes Auge abgebildet, das einen Strahlkranz ziert (-2). Es sind drei Gottheiten erkennbar, die über je eine Stadt wachen (-4). Eine der Städte ist Zao-Thar, die anderen sind unbekannt (-6). Ein anderer Bildabschnitt zeigt den Moment, in welchem den Wüstenzwergen ihre Kraftsteine (s. AvC S. 65) geschenkt wurden (aber nicht wie oder durch wen). Einer der Kraftsteine kann in die Wand hineingedrückt werden (-8), wodurch auf alle im Raum einmalig der Zauber *Heilendes Licht* mit PW20 gewirkt wird (der Mechanismus zum Zurücksetzen des Schalters ist aufgrund von Sand im Getriebe nur mit GEI+GE -8 reparierbar).

1B GRABKAMMER Hier wurde Kin-Šabals Asche vor langer Zeit beigesetzt. Eine Mischung aus optischer Täuschung und archaischer, aber starker Illusionsmagie lässt den Raum leer und die zahlreichen Behälter für Grabbeigaben geplündert aussehen. ZAW mit WG: Theoretische Magie können den Zauber mit etwas Glück spüren (GEI+AU-6). Ansonsten gibt eine der Wandmalereien in der Zeremoniekammer einen Hinweis darauf, dass hier mit dem Zauber *Unsichtbares sehen* gearbeitet werden kann.

Wer die Täuschung entlarvt, findet folgende Grabbeigaben: Münzen im Wert von 200 + 10W20 GM, Edelsteine im Wert von 10W20 GM, 2R und 2W mit je 1xE, 4T, 2G und 2X (siehe Beutetabellen DS4 S. 148-153).

Will man die Grabkammer mit Kin-Šabals Schätzen verlassen, landet der Wächter Zao-Thars – der Lamassu Kin-Šabu (Werte siehe Monster 2Go in dieser Slay!, episch DS4 S. 105) vor den SC und fordert sie auf, die Hälfte der Schätze zurückzulassen, sonst sieht er sich gezwungen, ihnen alles wieder abzunehmen. Weigern die SC sich, kämpft er bis zum Tod und verfolgt die SC auch, falls notwendig.

1C UNTERIRDISCHE HÖHLE In dieser natürlichen, einst vom Grundwasser ausgespülten Höhle hat eine Riesenklapperschlange (Werte siehe Monster 2Go in dieser Slay!, Anführerstatus siehe Slay! 01 S. 18) ihr Gelege vergraben. Legen die SC den Zugang zur Höhle frei und betreten sie, greift die Schlange überraschend von hinten an. Der Wasserstrom im hinteren Teil der Höhle ist glasklar und eignet sich hervorragend für ein Auffrischen der Wasservorräte.

2 SCHMIEDE Die königlichen Kunstschmiede fertigten hier einst kostbare Gegenstände aus Kupfer, Gold, Bernstein und Glas an. Die Schmiede war schon geplündert als die Wüste Zao-Thar zurückforderte, aber einige Geheimnisse lassen sich vielleicht noch finden. Abgenutzte Inschriften an den Wänden berichten von uralten Zeremonien der Schmiedemeister.

Der beeindruckend große Brennofen der Schmiede ist intakt und in Betrieb (raucht aber nicht), denn dort wohnt ein intelligentes Feuerelementar II (GEI 4, VE 2), das dort vor langer Zeit gebunden wurde. Die Charaktere können ihn freundlich stimmen und bei gelungener Probe auf GEI+VE (+2 für WG: Ebenenwissen, Feuermagier und ZAW mit Feuerzaubern) sogar mit ihm reden.

Es hat keinen Namen, freut sich aber über Gegenstände, die es verbrennen kann. Sollten die SC dem Elementar etwas Brennmaterial bringen, verzaubert es einmalig einen SC für 24h mit *Flackern*. Sollten sie es durch Zerstören des Ofens aus diesem befreien (35 LK, Abwehr 40), verzaubert es eine beliebige Waffe der SC mit einer permanenten Version des Zaubers *Flammenklinge* und kehrt danach dankbar auf seine Heimatebene zurück.

Ein Durchsuchen der Schmiede fördert einen klaren Bernstein (35GM) sowie ein zeremonielles Goldamulett (175GM) zutage. Die SC können hier mit dem entsprechenden Handwerk außerdem Ausrüstung herstellen bzw. reparieren.

3 LAGERHAUS MIT BRUNNEN In diesem Gebäude wurden einstmals Verbrauchsgüter für die Zeremonien gelagert, etwa Stoffballen, Räucherwerk und Wachsfiguren, die zu jener Zeit aus ganz Caera kamen. Das Lagerhaus ist jedoch eines Tages einem Feuer zum Opfer

gefallen, das fast alle Güter zerstört hat, und wird wahrscheinlich bald ganz einstürzen. SC, denen eine Bemerken-Probe gelingt, erkennen rechtzeitig, dass im Gebäude Vorsicht geboten ist (alles PW-4, um einen Einsturz zu vermeiden; bei Einsturz Schlagen mit PW30). Beim gründlichen Durchsuchen des Raums lassen sich im Schutt zwei magisch versiegelte Amphoren mit antikem Wein finden (je 100GM).

Hinter dem Haus verborgen liegt ein unscheinbarer Brunnen – die einstige Wasserquelle für die Angestellten des Tempels. Obwohl schon lange zugeschüttet, führt die unterirdische Quelle noch immer Wasser, das sich im Laufe der Zeit allerdings einen eigenen Weg gebahnt hat. Eine Bemerken- oder Spurenlesen-Probe erlaubt es, die rund um den Brunnen liegenden **Treibsandfelder** zu entdecken (selbst nach Entdeckung Chance auf PW4 zum Auslösen des Treibsandeffekts, falls der Brunnen untersucht wird). Wer auf Treibsand steht, kann nicht mehr laufend die Position wechseln und geht nach

(20 + W20 - KÖR) Runden

unter und ertrinkt (DS4 S. 84). Jede Runde, in der man sich rührt, wird diese Zeit um zwei Runden verkürzt.

Wer sich **mittels Magie** schwebend oder fliegend befreien will, kann dies einmal pro Runde mit

GEI+AU - Sinkzeit in Rd.

versuchen.

Wer versinkende Kameraden mit einem Seil, einer Stange o.ä. (wer sich genau daneben stellt, um die Hand zu reichen, sinkt ebenfalls ein) aus dem Sand ziehen will, kann dies einmal pro Runde mit

KÖR+ST+8 - (Sinkzeit/2) in Rd. -KÖR des Versinkenden

versuchen. Helfer (auch selbst am Seil ziehende Versinkende) erleichtern den PW der Probe um ihre ST.

4 OBSERVATORIUM

Das sechseckige Gebäude wurde früher für die Zeitmessung und die Bestimmung wichtiger astronomischer Daten genutzt und beherbergte zudem einen beeindruckend fortschrittlichen Teleportationsmechanismus.

Einige Öffnungen in der Außenmauer erlaubten die Verfolgung der Himmelskörper. Da das Observatorium im Laufe der Zeit jedoch leicht versackt ist, stimmt die Ausrichtung der Öffnungen nicht mehr. Im Zentrum des Raums steht eine spektakuläre, magische Armillarsphäre, die aber ebenfalls beschädigt ist. Bei ausreichendem Licht projizieren die gläsernen Himmelskörper in den Ringen der Sphäre auf der Weltscheibe einen leuchtenden Punkt am theoretischen Zielort. Die Darstellung der Welt auf besagter Weltscheibe unterscheidet sich bei genauerer Betrachtung deutlich von der den SC bekannten Welt. Etliche bekannte Länder fehlen, dafür werden neue, unbekannte Orte gezeigt, deren Beschriftung aber längst nicht mehr lesbar ist.

Mit roher Muskelkraft (Kraftakt-Probe), einem scharfen Verstand (GEI+VE -6 +WG: Mathematik) sowie mechanischem Feingefühl (GEI+GE -6 +Diebeskunst) kann die Armillarsphäre wieder gangbar gemacht werden. Der leuchtende Punkt auf der Weltscheibe stimmt aufgrund der Versackung des Gebäudes allerdings nicht mit dem tatsächlichen Zielpunkt überein.

Die Proben zur Reparatur können am Folgetag wiederholt werden.

Eine Magie identifizieren-Probe offenbart, dass die Sphäre bei Benutzung einen starken, aber auf unbekannte Weise modifizierten *Teleport*-Zauber ausführt. ZAW, die bereits Erfahrungen mit dem Zauber *Teleport* oder gar mit den Portalkreisen von Aldomer haben, erkennen mittels Wissen-Probe -4 +WG: Theoretische Magie, dass es sich um eine gänzlich andersartige Teleportationstechnologie handelt. Das Ziel des Teleports wird über planare Konjunktion bestimmt, die mit den verschiedenen Ringen der Armillarsphäre nachempfunden wird (GEI+VE -8 +WG: Sternenkunde +WG: Mathematik). Misslingt das exakte Einstellen der Sphäre, wird trotzdem ein Teleport durchgeführt – die SC landen jedoch an einem zufälligen Ort, der Probendifferenz x 100 Kilometer vom Ziel entfernt liegt.

5 SCHREIBERSCHULE

In der Schule wurden Priester, Hofschreiber und Beamte ausgebildet. Zugleich diente das mittlerweile fast gänzlich zerfallene Gebäude als Archiv. Einige Scherben im Sand legen noch Zeugnis der alten Zeiten ab. Die SC können versuchen, einige der alten Tontafeln wieder zusammenzusetzen. Nach Ermessen des SL können hier vielleicht Hinweise auf die beiden anderen in der Zeremoniekammer dargestellten untergegangenen Wüstenzwergstädte, auf den Fund der Dämmersteine oder gar auf den Ursprung der wüstenzwergischen Kraftsteine gefunden werden…

EP: Pro Kampf EP/SC; Rollenspiel 0-20 EP; Friedlich mit Kin-Šabu geeinigt 20 EP; Feuerelementar befreit 20 EP; Treibsand überlebt 10 EP; Armillarsphäre in Gang gesetzt 30 EP; Für das Abenteuer 20 EP

TRAP 2GO

VON CHRYSOPHILES UND AGONIRA

DER FLUCH DES PHARAOS

EIN EIN-RAUM-FALLENRÄTSEL FÜR PYRAMIDEN FÜR DIE STUFEN 9-12

DER EINGANG

Der Eingang einer Grabkammer – eine mit warnenden, uralten und daher längst vergessenen, zasarischen Hieroglyphen versehene Steinplatte – muss zerstört werden, um ins Innere zu gelangen (25 LK, Abwehr 40). In der Mitte der komplett finsteren Kammer mit niedriger Deckenhöhe steht ein prächtig verzierter, geschlossener Steinsarkophag.

DER SARKOPHAG UND DIE FALLE

ZAW können beim Betreten der Grabkammer sofort eine stark magische Präsenz spüren (+2). Der Sarkophag selbst strahlt nekromantische Beschwörungsmagie aus (Magie identifizieren -2), aber da ist noch etwas anderes Magisches im Raum, das noch nicht näher bestimmt werden kann (-4).

Wird der Deckel des Sarkophags angehoben, verschließt eine herabfallende, massive Steinplatte den Eingang. Gleichzeitig krabbelt ab sofort zu Beginn jeder Runde ein Schwarm untoter Skarabäen mit SCW W20 (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) aus Spalten in der Rückwand des Raumes und greift an (würde ein neuer Schwarm den Platz sprengen, verschmilzt er mit einem Angrenzenden; SCW addieren). Die SC können sich mit halbem Laufenwert durch die Schwärme bewegen. Wer dies tut oder seinen Zug auf einem Schwarm beendet, wird allerdings jeweils einmal pro passiertem Schwarm aktionsfrei angegriffen.

DIE EDELSTEINE

Im Inneren des Sarkophags liegt die Mumie des Pharaos mitsamt Herrschaftsinsignien. Auf seinem Kronreif prangen ein blauer Saphir, ein tiefroter Rubin, ein giftgrüner Smaragd und ein reinweißer Diamant (zum Erkennen der Edelsteinarten Wissen-Probe + WG: Stein- und Metallkunde). Die Steine sind daumennagelgroß und lassen sich ohne Weiteres herauslösen. Sobald der erste Stein angerührt bzw. entfernt wird, erwacht der Pharao als heroische Mumie und greift an. Weitere Steine können dann nur durch erfolgreiche Probe auf Taschendiebstahl -4 stibitzt werden.

Eine erneute Probe auf Magie identifizieren an den Edelsteinen offenbart, dass diese mit Schadensmagie verzaubert sind (-2; bei Berührung abwehrloser Schaden auf PW25), bzw. der Rubin Teil eines Bannzaubers ist (-4).

DIE SEITENWÄNDE

Vier gut erhaltene Profilzeichnungen des Pharaos (zwei an jeder Seite) haben jeweils einen daumennagelgroßen Edelstein als Auge eingesetzt bekommen, die sich ebenfalls leicht aus der Wand lösen lassen.

Saphir: Etliche Feinde fliehen vor dem Streitwagen des Pharaos.

Rubin: Der Pharao steht vor einer Pyramide und vertreibt einen Schwarm Skarabäen.

Smaragd: Der Pharao segnet Felder und einige Bauern fallen vor ihm zu Boden.

Diamant: Der Pharao blickt auf prunkvolle Bauwerke herab.

Für die Steine gilt dasselbe wie für ihre Pendants aus dem Kronreif. Beim Entfernen eines Edelsteins löst dieselbe Skarabäusfalle aus wie beim Anheben des Sarkophagdeckels, falls nicht ohnehin schon geschehen.

Die Rückwand

Zwischen den Steinen der Rückwand klaffen unzählige ca. 1 cm breite Spalten (die anderen Wände sind sauber verfugt). In der Mitte prangt ein fünftes Relief, das ebenfalls den Pharao darstellt – diesmal als frontales Portrait. Im Gegensatz zur Mumie im Sarkophag sind an dessen Kronreif allerdings nur drei Steine modelliert (alle gleich und nicht zu unterscheiden). Die beiden Augenhöhlen des Reliefs sind zudem leer und können jeweils einen Edelstein aufnehmen.

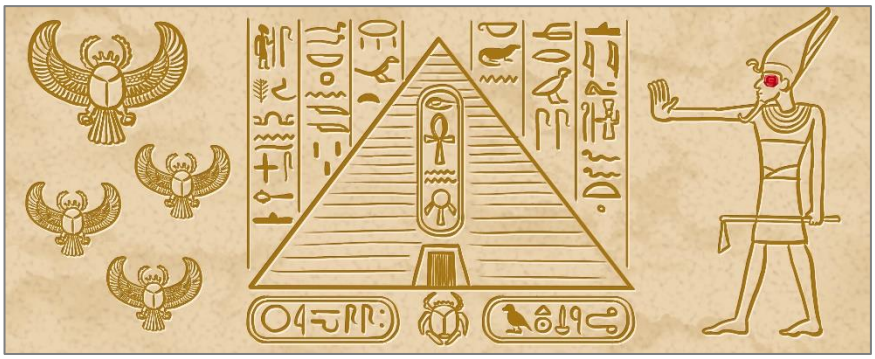
Entkommen

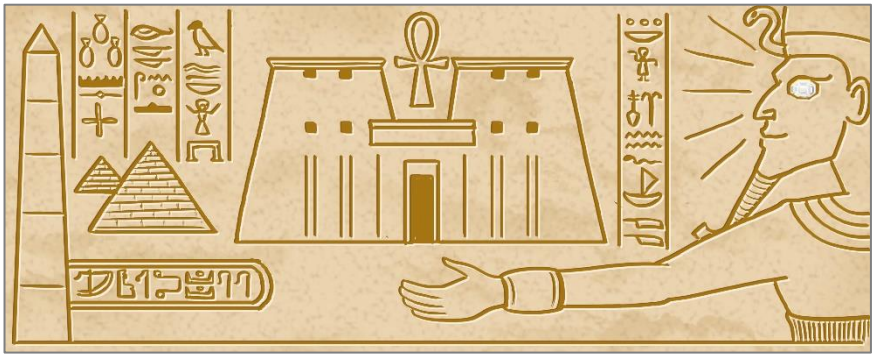
Dazu müssen die beiden Rubine in die Augenhöhlen des Reliefs eingesetzt werden. Folgende Hinweise können die Spieler auf die richtige Fährte bringen:

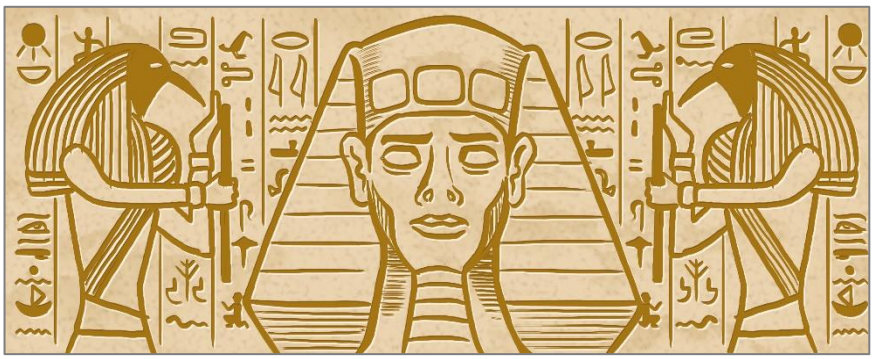
1. Das Relief hat nur drei (noch dazu gleiche) Steine im Kronreif.

2. Das Relief mit den Skarabäen zeigt den Pharao mit einem Rubinauge.

Sobald die Rubine eingesetzt werden, versiegt der Strom an Skarabäen; die restlichen Edelsteine können nun gefahrlos entfernt werden (Wert der sechs übrigen Edelsteine je 200GM). Werden die Mumie und die verbleibenden Schwärme vernichtet, öffnet sich der Eingang wieder. Zudem gibt das fünfte Relief an der Rückwand der Kammer einen engen, muffigen Geheimgang preis. Im Raum dahinter warten die Grabbeigaben des Pharaos. Aber ob sich die SC nach diesem Schreck noch durch den Gang trauen...?







Erfahrungspunkte: Pro Kampf EP/SC; Für das Abenteuer 50 EP

WILDERNESS 2GO

VON ZAUBERLEHRLING

DIE WÜSTE QHWAR

EINE GEFÄHRLICHE WÜSTE IM SÜDEN SHAN'ZASARS FÜR DIE STUFEN 1-4

DIE WÜSTE

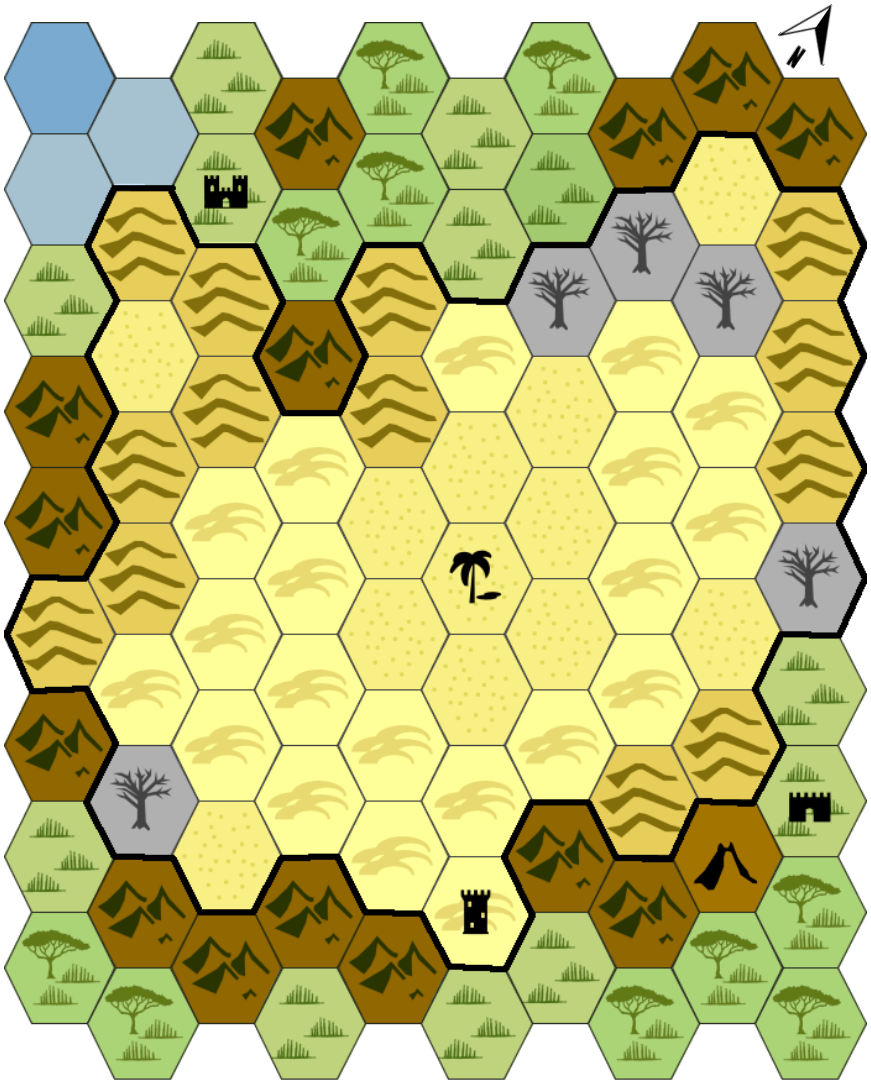
Im Westen zwischen der Bucht von Largo und den Staubigen Bergen liegt die Wüste Qhwar. Reisende treffen auf unmenschliche Hitze, trostlose Landschaft, Trugbilder und andere sonderbare Dinge. Bewohnt wird die Wüste von verschiedenen Stämmen, welche vom kargen Ertrag des Landes, vom Handel und von Raubzügen leben. Sie sind es, die die Wüste wie ihre Westentasche kennen. Ihre Sagen und Geschichten erzählen von Reichtümern, Grabmälern, wandelnden Mumien und anderen fürchterlichen Wesen (Monster siehe Monster 2Go in dieser Slay!).

REISEREGELN

DISTANZ 1 Hex = ø10km

ERSCHÖPFUNG Es gelten die allgemeinen Regeln für Erschöpfung (DS4 S. 85). Innerhalb des mit der schwarzen Linie markierten Wüstengebiets herrscht immer „extreme Hitze". Pro Tag erleidet jeder SC 1 Punkt Erschöpfungsschaden (zusätzlich +2 Schaden ohne Nahrung und +5 Schaden ohne Wasser).

ERFORSCHEN Beim Erforschen eines Hexfelds werden mit „auto" gekennzeichnete Örtlichkeiten und Wesen ohne Zutun der SC aktiviert bzw. gefunden. Ansonsten wird eine Bemerken-Probe zum Finden benötigt. Ein ortskundiger Führer verkürzt die Suche und erleichtert passive sowie aktive Bemerken-Proben.



In der Wildnis wird 1 Tag (12h) benötigt um ein Hexfeld eingehend zu erforschen. Dies kann durch folgende Punkte verkürzt werden:

Reittiere/fliegender Teppich: -3h

Ortskundiger Führer: -3h und Bemerken-Probe +2

Außerhalb der Wüste: -3h

DURCHREISE Bei der Durchreise von Hexfeldern können Örtlichkeiten zufällig entdeckt werden („auto" wird hierbei zu einer regulären Bemerken-Probe ±0; Bemerken-Proben werden zusätzlich um -4 erschwert). Ausnahme sind Örtlichkeiten, die bereits auf der obigen Spielerkarte eingezeichnet sind (Hafenstadt, Handelsstation, Festung, Oase und Vulkan), denn diese werden immer entdeckt.

BEWEGUNG Hexfelder pro Tag:

Außerhalb des Wüstengebiets: 3 (Reittiere/Teppich +1)

Innerhalb des Wüstengebiets: 2 (Reittiere/Teppich +1)

Berge: 2 (Reittiere -1)

Örtlichkeiten

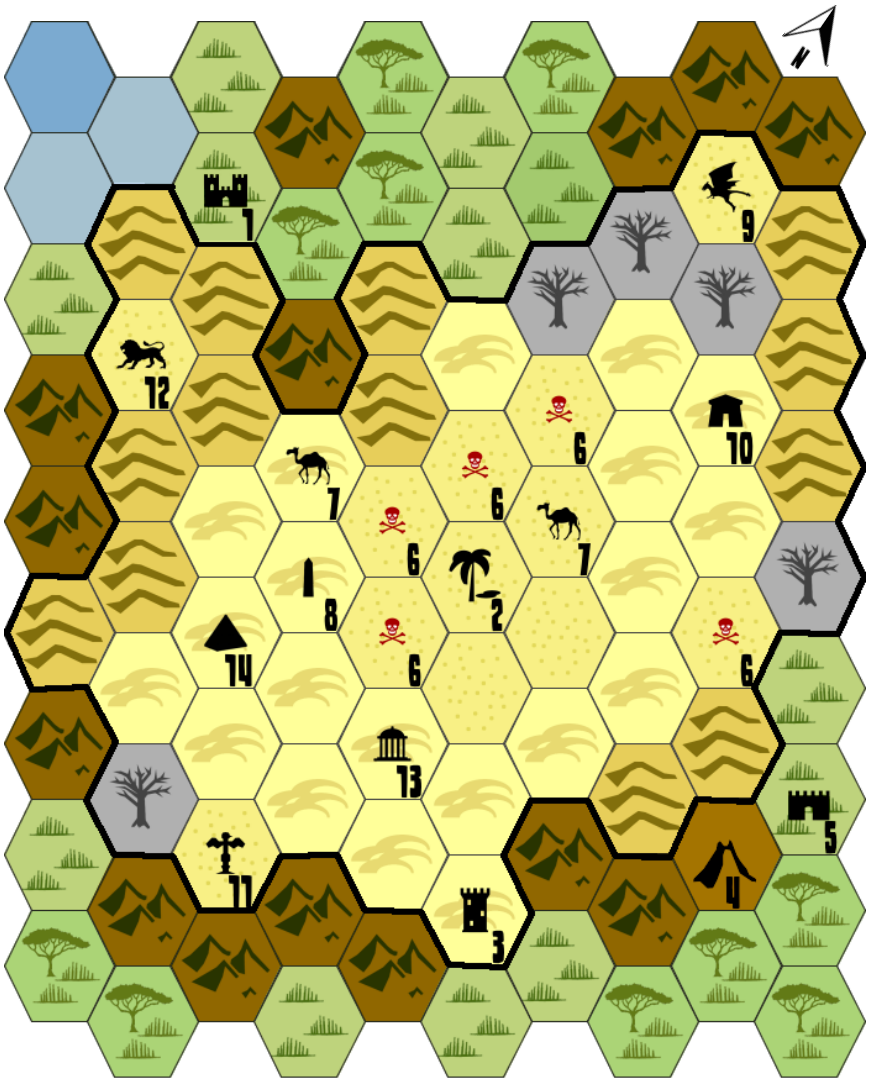
1 Hafenstadt Varanz (auto)

Diese Handelsstadt lebt davon, die Güter, welche von Karawanen durch die Wüste gebracht werden, in fremde Länder zu verschiffen. Eine Wolke exotischer Düfte, die vom Gewürzmarkt ausgeht, liegt über der ganzen Stadt. Auf den zahlreichen Basaren treffen die unterschiedlichsten Kulturen und Völker aufeinander. Es wird mit feinen Stoffen, edlen Teppichen, funkelnden Edelsteinen, exotischen Ölen, fremdartigen Waffen und anderen Spezialitäten gehandelt. Zudem mangelt es hier nie an starken Armen und schlauen Köpfen für Wüstenexpeditionen.

- Man hört diverse Geschichten von blutrünstigen Mantikoren, Drachen und anderen Gefahren in der Wüste.
- Eine Nachricht muss dringend zur Handelsstation (**5**) gebracht werden.
- Ein Karawanenführer benötigt Begleitschutz.
- Ein Teppichhändler bietet eine Belohnung für die Beschaffung einiger Eier von Wüstenharpyien. Für einen zusätzlichen Gefallen und viel Gold kann er vielleicht einen fliegenden Teppich (DS4 S. 100) besorgen.

2 Oase (auto)

Rund um eine Oase mitten in der Qhwar hat sich ein kleines Dorf gebildet. Dort kann man Schutz bei Tag und bei Nacht finden. Eine Händlerin bietet das Wichtigste zum Überleben an. Außerdem kann man von ihr aktuelle Gerüchte und Neuigkeiten erfahren – gegen einen kleinen Aufpreis, versteht sich!



Eine Frau bietet einen Blick in die Zukunft an, wenn man ihr eine magische Zutat für das Ritual besorgt, z.B. die Locke eines Mantikors, den Zahn eines Sandwurms oder die Schuppe eines Sanddrachen.

3 Festung Blutturm (auto)

Ein gewaltiges Bauwerk aus rotem Sandstein bewacht den südlichen Zugang zur Wüste. Ein orkischer Kriegshäuptling nutzt das Gebäude als Basis für Raubzüge in die Umgebung.

Wachmannschaft:

- 1 Ork (DS4 S. 118) bewacht das Tor (verschlossen).
- 2 Orks ruhen sich aus und kommen bei Lärm zu Hilfe.
- Bei ihnen sind 2 Heiltränke, 500SM und rostige Waffen zu finden.

Sollten sich die SC länger im Blutturm aufhalten, kommt ein zweiter Orktrupp von einer Patrouille zurück.

Orkpatrouille:

- Anzahl SC Orks (DS4 S. 118)
- Anführer: 1 Orkräuber (Krummsäbel +2, DS4 S. 133)

4 Vulkan (auto)

Dieser erloschene Vulkan enthielt einst eine Zwergenschmiede. Vor dem Eingang steht ein Zwerg, der vor Geistern geflohen ist, als er ein Familienerbstück in der Schmiede gesucht hat. Wird die Schmiede untersucht, greifen Anzahl SC Riesenratten an (DS4 S. 120), aber keine Geister. Mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe werden das Erbstück sowie 5GM gefunden. Der Zwerg gibt als Finderlohn nochmal 5GM.

5 HANDELSSTATION (auto)

Ein kleines, verschlafenes Nest direkt an den Ausläufern der Wüste. Für die Einen die letzte Station vor der gefahrvollen Durchquerung, für die Anderen ersehnter Endpunkt. Man findet Händler, die das Notwendigste verkaufen und Ortskundige bieten sich als Führer an.

- Ein Dieb sucht nach einer magischen, edelsteinbesetzten Öllampe. Sie soll in einem Grabmal versteckt sein (**13**).
- Die Bewohner sind unruhig, denn Orks haben sich in der nahen Festung namens Blutturm (**3**) eingenistet und ziehen plündernd durch die Gegend (pro totem Ork 1GM).
- Eine Karawane aus sechs Kamelen soll Gewürze nach Varanz bringen. Den Helden wird ein Viertel des Erlöses versprochen (jede Kamelladung ist 50GM wert).
- Ein Wirt sucht einen Tropfen Gift eines Qhwar-Skorpions für seine „Spezialmischung".

6 GEFÄHRLICHES GEBIET (auto)

W20	GESCHEHNISSE
1	(Bemerken) Reste einer Karawane (1A15, 1C, 1Z).
2-7	Trugbilder in der Ferne.
8-11	Treibsand (siehe Begegnungen in der Wüste).
12-14	W20/10 freundliche Ifrit, die handeln wollen.
15-17	W20/10 feindliche Ifrit.
18-20	Jagdgebiet eines Sandwurms (Bemerken oder Spuren lesen): bei Erfolg Schleichen +2, bei Misserfolg -2. Gelingt eine Schleichen-Probe, passiert nichts, ansonsten bricht ein Sandwurm aus dem Boden und greift an.

7 KARAWANE (Bemerken)

W20	GESCHEHNISSE
1-6	Jemand oder etwas braucht Hilfe. Eine Person oder ein Tier ist krank, steckt im Treibsand, wird vermisst oder hat Wassermangel, Harpyien greifen an, ...
7-12	Ein Händler bietet Waren zum Tausch.
13-17	Begleitschutz notwendig. Die Karawane zieht dann durch ein oder zwei der Felder **6**.
18-20	Mahl und Nachtlager im Austausch von Geschichten

8 OBELISK (Bemerken)

Inmitten eines gewaltigen Steinkreises steht hoch aufgerichtet ein pechschwarzer Obelisk, mit einer Inschrift darauf. Bei Berührung wird der Obelisk kalt und...

W20	GESCHEHNISSE
1-4	es passiert gar nichts.
5-8	alle Wunden der Helden werden geheilt.
9-12	der Boden beginnt zu beben, der Obelisk zu vibrieren und ein heller Klang erfüllt die Luft.
13-16	ein Lichtstrahl Richtung Himmel erscheint aus der Spitze des Obelisken.
17-20	eine Sphinx erscheint und stellt den Helden ein Rätsel. Wenn das Rätsel gelöst wird, hilft sie den Helden (z.B. gibt hilfreiche Hinweise). Wenn das Rätsel nicht gelöst wird, greift sie an.

9 DRACHE (Bemerken)

In den Höhlen der umliegenden Berge hat sich ein gelber Sanddrache eingenistet (Werte wie Drachenwelpe, DS4 S. 108).

10 ZELTLAGER (auto)

W20	GESCHEHNISSE
1-10	Bewohnt (die Leute erzählen Geschichten von Sandwürmern und Drachen).
11-16	Verlassen (alles Wertvolle mitgenommen).
17-20	Zerstört (Spuren eines großen Tieres Richtung Feld **9**).

11 HARPYIENNEST (Bemerken)

In einer alten Ruinenstadt hat sich ein Schwarm aus Anzahl SC x3 Wüstenharpyien niedergelassen. Diese kleinere Art der Harpyien ist harmloser als ihre Verwandten (sie können nicht zaubern), aber ein solcher Schwarm ist sicherlich trotzdem eine Gefahr.

12 FELSSCHLUCHT (auto)

Eine tiefe Felsschlucht teilt die Landschaft. Bei näherer Untersuchung (Spurenlesen-Probe) können Löwenspuren gefunden werden. Es handelt sich um das Revier eines Mantikors.

13 TEMPEL (Bemerken)

Ein Grabmal ragt aus dem Wüstensand, daneben befindet sich ein verlassenes Lager.

Eine Bemerken-Probe -2 zeigt Fußspuren, die zu einer Steinplatte/-tür führen (aber nicht zurück). Die Tür hat eine Inschrift:

Erfolgreich Inschrift-Entziffern (GEI+VE) hilft den Öffnungsmechanismus zu öffnen (Öffnen: GEI+VE oder +GE / Inschriftbonus: +4).

Eine kleine Kammer - wenn Fallen bemerken und entschärfen erfolgreich: Nichts passiert. Sonst treten 2 Skelette (DS4 S. 122) aus den Nischen und greifen an.

Grabkammer mit Sarkophag. Eine Mumie (DS4 S. 118) erhebt sich.
Beute: eine kleine Öllampe mit eingelassenen Edelsteinen, Edelsteine (Wert 5W20 SM), ein Trank (BT T), 2x Heilkraut, 2x BT G.

14 PYRAMIDE (Bemerken)

Eine kleine Pyramide mitten in der Wüste. Wer sich nähert, wird von Anzahl SC Echsenmenschen (DS4 S. 109) angegriffen. Durch eine Suchen-Probe kann der Eingang gefunden werden. Danach kann man versuchen, die Pyramide zu durchsuchen (Suchen-Probe -2). Eine erfolgreiche Probe hilft, die Grabkammer zu finden.
Darin steigt ein Schatten (DS4 S. 121) aus einem Grab. Um aus der Pyramide zu kommen, muss der Weg zurück gefunden werden (Suchen-Probe +2).
Beute in Grabkammer: Edelsteine (5W20 SM wert), zwei Heilkraut, 2x BT Z, 2x BT G.
Gelingt eine der Suchen-Proben beim Hinein- oder Hinausgehen nicht, findet man sich in einer Sackgasse wieder.

W20	GESCHEHNISSE
1-6	Monsterspinne (DS4 S. 117).
7-12	Giftnadelfalle (DS4 S. 84).
13-16	2 verirrte Echsenmenschen (DS4 S. 109).
17-20	ein Luftzug löscht alle Fackeln – es ist stockfinster.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

1x pro Tag würfeln, solange man innerhalb des Wüstengebiets ist (nicht 1x pro Hex!). Wird kein Wetterereignis erwürfelt, gilt normales Wüstenwetter mit ein paar Wolken und leichtem Wind.

W20	BEGEGNUNGEN IN DER WÜSTE
1-2	Typische Einwohner der Wüste (Händler, Stammeskrieger).
3	Orktrupp aus Anzahl SC/2 Orks (DS4 S. 118) und einem Orkräuber (DS4 S. 133).
4	Rudel aus W20/4 Hyänen.
5	Treibsandfeld (Bemerken oder Spurenlesen-Probe zum Entdecken). Wer auf Treibsand steht, kann nicht mehr laufend die Position wechseln und geht nach (20 + W20 - KÖR) Runden unter und ertrinkt (DS4 S. 84). Jede Runde, in der man sich rührt, wird diese Zeit um zwei Runden verkürzt. Wer sich mittels Magie schwebend oder fliegend befreien will, kann dies einmal pro Runde mit GEI+AU - Sinkzeit in Runden versuchen. Wer versinkende Kameraden mit einem Seil, einer Stange o.ä. (wer sich genau daneben stellt, um die Hand zu reichen, sinkt ebenfalls ein) aus dem Sand ziehen will, kann dies einmal pro Runde mit KÖR+ST+8 -(Sinkzeit/2) in Rd. -KÖR des Versinkenden versuchen. Helfer (auch selbst am Seil ziehende Versinkende) erleichtern den PW der Probe um ihre ST.
6	Skelett eines großen Tieres und Spuren von Aasfressern.
7	Riesenklapperschlange.
8	Anzahl SC -1 Wüstenharpyien greifen an. Bei einer drohenden Niederlage fliehen sie in Richtung Feld **11**.
9	Qhwar-Skorpion.
10	Reste eines alten Lagers.
11	Rudel aus W20/2 Fenneks.
12	Schwarm Riesenskarabäen.
13	Wasserloch (Bemerken-Probe -4).
14	Person/Tier in Not (Person in Treibsand oder ohne Wasser, verirrtes Dromedar).
15-16	Ein klarer, wolkenloser Tag, es ist heißer als sonst (-2 Erschöpfungsschaden statt -1).
17	Ein leichter Sandsturm (-4 auf alle Fernkampf- und Bemerken-Proben).
18	Ein schwerer Sandsturm (W20/2 Stunden, Schutz notwendig, danach Bewegung -1 Hex für diesen Tag).
19	Giftwolken (Atemschutz notwendig, ansonsten wirkt ein Lähmungsgift, DS4 S. 85).
20	Ein Steppenroller rollt vorbei, der Himmel ist bedeckt.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf ..... EP/SC
Bereistes Hex ..... je 2 EP Erforschtes Hex ..... je 4 EP
Nachricht von Varanz zur Handelsstation gebracht ..... 15 EP
Harpyieneier für Teppichhändler beschafft ..... 15 EP
Magische Ritualzutat für Wahrsagerin beschafft ..... 15 EP
Festung Blutturm gesäubert ..... 10 EP
Patrouille der Festung Blutturm eliminiert ..... 15 EP
Zwerg beim Vulkan geholfen ..... 10 EP
Öllampe für Dieb beschafft ..... 15 EP
Von Handelsstation nach Varanz gebrachtes Kamel ..... je 5 EP
Gift eines Qhwar-Skorpions beschafft ..... 15 EP
Gefahr durch Drachen gebannt ..... 20 EP
Rätsel der Sphinx gelöst ..... 15 EP
Tempel-Grabkammer gefunden und Mumie besiegt ..... 15 EP
Pyramiden-Grabkammer gefunden und Schatten besiegt ..... 15 EP

REGELN 2GO

VON DZAARION UND SINTHOLOS

DER DISKURS

DER SOZIALE KAMPF

EINLEITUNG

Der Königshof von Vandria in Cellbrick – die Tochter des adligen Lord Reinhardts, Celia, soll vermählt werden. Doch noch muss der geeignete Ehemann gefunden werden. Fürstensöhne, Diplomaten, Werber und andere strömen an den Hof, um Lord und Tochter von sich oder ihrem Kandidaten zu überzeugen. Muskelkraft, Zielsicherheit und destruktive Magie wird hier nicht viel helfen. Hinterzimmergespräche, Intrigen und Geschacher prägen stattdessen diesen Wettstreit. Dies ist nicht die Zeit für Schwerter, dies ist die Zeit des sozialen Kampfes, die Zeit des Diskurses.

Das Ziel dieses Regelwerks ist die Bereitstellung eines würfelorientierten Systems für komplexe Diskussionen, Debatten und Intrigen, ähnlich dem normalen Kampfsystem. Statt mit dem Tod eines der Kontrahenten endet die Auseinandersetzung mit der Durchsetzung des Willens des Siegers. Dies soll den Spielern mehr Werkzeuge an die Hand geben, um Konversationen und Diskussionen abhandeln zu können und so in Quests neue Wege zu eröffnen oder Lösungen ohne Waffengewalt zu finden.

SOZIALE KAMPFWERTE

WILLENSKRAFT (GEI+STUFE)

Die Lebenskraft beim Diskurs. Abgekürzt mit WK spiegelt dieser Wert den Einfluss (Schaden) wider, dem ein Charakter widerstehen kann, bevor er einen Diskurs verliert.

BEHARRLICHKEIT (GEI+HÄ)

Die Abwehr beim Diskurs. Mit Beharrlichkeit (BHK) wird erlittener Einfluss gesenkt.

RAFFINESSE (GEI+BE)

Die Initiative beim Diskurs. Die Raffinesse (RAF) bestimmt, wie flink die Zunge des Redners ist und wie weise er sie zu führen weiß. Der raffiniertere Redner kann den Diskurs so lenken, dass er bestimmen darf, wer die Runde beginnt.

RATIONALE ARGUMENTE (GEI+VE+BS)

Eine der Angriffsarten beim Diskurs. Rationale Argumente (RAA) basieren auf Fakten, empirischer Beobachtung und logischen Schlussfolgerungen. Für diese Argumente müssen die Diskutierenden dieselbe Sprache sprechen.

Pro Talentrang in Schlitzohr erhält der Charakter +1 auf diese Argumentationsart.

EMOTIONALE ARGUMENTE (GEI+AU+BS)

Eine weitere Angriffsart beim Diskurs. Emotionale Argumente (EMA) basieren auf Ethik, Empathie und Moral. Für diese Argumente müssen die Diskutierenden dieselbe Sprache sprechen.

Pro Talentrang in Charmant erhält der Charakter +1 auf diese Argumentationsart.

KÖRPERLICHE ARGUMENTE (KÖR+GE+BS)

Eine weitere Angriffsart beim Diskurs. Körperliche Argumente (KÖA) basieren auf nonverbaler Kommunikation, wie einem Augenaufschlag, einer kaum merklichen Berührung, aber auch dem unverhohlenen Spiel mit einer Waffe oder vulgären Gesten. Diese Argumente funktionieren auch dann, wenn die Diskutierenden nicht dieselbe Sprache sprechen.

DER SOZIALE KAMPF

Will man jemanden von seiner Position überzeugen oder dazu bringen, etwas für einen zu tun, der normalerweise nicht gewillt wäre, dies grundlos und aus lauter Freundlichkeit auszuführen, so kommt es zu einem Diskurs. Es ist jedoch nicht möglich, jemanden von etwas zu überzeugen, das gegen seine Natur oder moralischen Grundfesten, wie das Verschenken von Waren bei einem Händler, den Selbsterhalt oder dergleichen verstößt.

1. Basissympathie (BS) bestimmen

Ein Charakter mag unterschiedliches Ansehen bei seinem Kontrahenten haben. Dies bestimmt, wie empfänglich er für die Argumente seines Gegenübers ist. Kennen sich die Charaktere nicht und/oder ist die Sympathie durch Situation, Herkunft, Geschichte des Charakters nicht eindeutig gegeben, wird ein W20 geworfen, um die Basissympathie zu bestimmen. Die Basissympathie ist ein Proben-Modifikator, der auf die Argumentation des jeweiligen Gegenübers angerechnet wird.

W20	Basissympathie-Stufe	Bonus
1	Liebe	+6
2-3	Loyal	+4
4-5	Zugeneigt	+2
6-8	Freundlich	+1
9-12	Gleichgültig	+0
13-15	Unfreundlich	-1
16-17	Abgeneigt	-2
18-19	Misstrauisch	-4
20	Hass	-6

Beispiel:
Krieger Grolf (Stufe 2) will die Hofdame Araniell (Stufe 4) überreden, ihn auf die Werbungsfeierlichkeiten für Celia mitzunehmen. Die Hofdame ist nicht gewillt dies zu tun und so kommt es zu einem Diskurs, in dem er versucht, sie zu überzeugen. Grolf ist Araniell zugeneigt, sie erhält daher einen Bonus von +2 auf ihre Argumente. Araniell hingegen hat keine besonders hohe Meinung von Grolf und steht ihm lediglich gleichgültig gegenüber, er erhält also einen Bonus von 0.

2. Raffinesse

Der Diskutierende mit dem höheren Raffinesse-Wert bestimmt, wer zuerst seine Sichtweise vorbringt, den Diskurs also beginnt.

3. Austausch der Argumente

Der Charakter, der an der Reihe ist, wählt nun aus, wie er seinen Kontrahenten überzeugen möchte. Dazu nutzt er entweder rationale, emotionale oder körperliche Argumente bzw. ein rhetorisches Manöver (siehe optionale Regeln). Das Ergebnis einer erfolgreichen Argumentation ist zugleich der Einfluss, der ausgeübt und von der Willenskraft des Kontrahenten abgezogen wird. Immer wenn ein Ziel Einfluss erleidet, würfelt es automatisch eine Beharrlichkeits-Probe, wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Einfluss um das Ergebnis reduziert wird. Schlägt die Probe fehl, ist der Einfluss nicht abgewehrt und zählt komplett. Nun kann der Gegner sein Argument vorbringen. Dies wird solange abwechselnd wiederholt, bis die Willenskraft von einem der beiden Diskutierenden auf 0 oder darunter sinkt.

4. Auswirkungen des Diskurses

Der Sieger im Diskurs (egal ob SC oder NSC) hat es geschafft, seinen Gegenüber mit den richtigen Argumenten zu beeinflussen.
Bei einer negativen oder neutralen Basissympathie wird der Verlierer dem Sieger Geheimnisse anvertrauen oder bestimmte Aktionen ausführen, die er auch für einen guten Freund tun würde (vgl. Zauber *Freund*).
Bei einer positiven Basissympathie wird der Verlierer für den Sieger alles bedingungslos tun und jeden Befehl ausführen, sogar das Angreifen von Kameraden. Er wird sich jedoch nicht verstümmeln oder Selbstmord begehen (vgl. Zauber *Gehorche!*). Daneben werden auch die Resultate von rhetorischen Manövern abgehandelt, wie etwa das Überreichen von Geld nach erfolgreichem Bestechen.

5. Neue Basissympathie bestimmen

Abhängig davon, wie der Diskurs geführt und welche Rhetorik verwendet wurde, kann der Spielleiter zusätzliche eine Änderung der Basissympathie festlegen. Dies sollte im Allgemeinfall nicht mehr als eine Stufe nach oben oder unten sein.

Beispiel:
Krieger Grolf hat Raffinesse 6 (GEI 6, VE 0), Araniell hat Raffinesse 8 (GEI 6, VE 2) und entscheidet, dass Grolf anfangen dürfe. Er wählt ein rationales Argument, mit einem PW von 6 (GEI 6, VE 0, BS 0) und argumentiert erfolgreich mit 4. Araniell würfelt eine erfolgreiche Beharrlichkeits-Probe von 2 und ihre Willenskraft sinkt um 2 Punkte auf 8. Nun ist Araniell an der Reihe. Sie wählt ein körperliches Argument mit einem PW von 14 (KÖR 6, GE 6, BS 2) und würfelt erfolgreich eine 11. Grolf würfelt eine erfolgreiche Beharrlichkeits-Probe von 2 und erleidet 9 Einfluss. Dieser wird von seiner Willenskraft abgezogen, sie fällt trotz erfolgreicher Abwehr unter 0. Damit hat Grolf den Diskurs verloren, er konnte Araniell nicht überzeugen, ihn auf die Feierlichkeiten mitzunehmen. Der Spieler von Grolf und der SL entscheiden zusammen, dass sich die Basissympathie der beiden nicht ändert, da Grolf ihr die Ablehnung nicht übelnimmt.

WEITERE REGELN

IMMERSIEGE UND PATZER

Immersiege im Diskurs werden wie Immersiege im physischen Kampf gehandhabt und entsprechen dem höchstmöglichen Probenergebnis. Patzer funktionieren analog wie im Kampf.

Bei Argumentations-Patzern redet sich der Diskutierende um Kopf und Kragen, das Argument geht komplett an seinem Gegner vorbei und der Charakter muss sich in der Folgerunde erst einmal überlegen, wie er wieder einen Einstieg in den Diskurs findet.

Selbiges gilt für Beharrlichkeits-Patzer, bei dem der Patzende komplett auf dem falschen Fuß erwischt wird. Er muss sich ebenfalls in der nächsten Runde überlegen, wie er wieder einen Einstieg in den Diskurs findet. In beiden Fällen setzt er also eine Runde aus.

HEILUNG

Die Regeneration der Willenskraft erfolgt automatisch: Je Stunde werden 2 WK wiederhergestellt. Je Stunde erholsamen Schlafes werden 3 WK wiederhergestellt. Items, wie hochwertiges Essen oder Getränke, können ebenfalls eine wiederherstellende Wirkung haben, jedoch nicht während eines Diskurses eingenommen werden. Sollte innerhalb von 2 Stunden **kein** Diskurs durchgeführt werden, so wird die Willenskraft des Charakters vollständig wiederhergestellt.

BEIM HÄNDLER	🏠	PREIS
Bonbon*	D	25 SM
Schokolade**	K	10 GM

*: Probenwert 10: 1-10 heilt WK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt
**: Heilt W20 WK

MÖGLICHE DISKURSSITUATIONEN

Der Diskurs ist natürlich nicht dafür gedacht, jegliche soziale Interaktion vom Spieltisch zu verbannen, doch kann er in einigen Situationen nützlich sein, wenn sich die Spieler lieber auf die ihrem Charakter zugeteilten Werte verlassen wollen. Auch können so neue Encounter geschaffen werden, in denen die Feinde der SC nicht auf das Leben, sondern – zumindest einen Teil – auf ihre Börse, eine Gefälligkeit oder dergleichen aus sind. Beispielhaft nun noch ein paar Situationen, in denen ein Diskurs möglich wäre:

- Eine Späherin versucht eine Wache zu überzeugen, dass sie den Ring tatsächlich gefunden hat.
- Die SC versuchen, in der Gunst des Stadtherren zu steigen, um möglicherweise Aufträge von ihnen zu erhalten.
- Ein Händler auf dem Basar versucht, dem Krieger „das beste Schwert der Stadt“ zu verkaufen.

AUSRÜSTUNG

Kleider machen Leute! So können in einem Diskurs verschiedene Schmuckstücke und Verzierungen beim Gegenüber einen gewissen Eindruck schinden oder auch das eigene Selbstgefühl stärken. Diese Gegenstände sind nicht-magisch und verstärken bloß durch das zur Schau tragen den jeweilig angegebenen Wert.

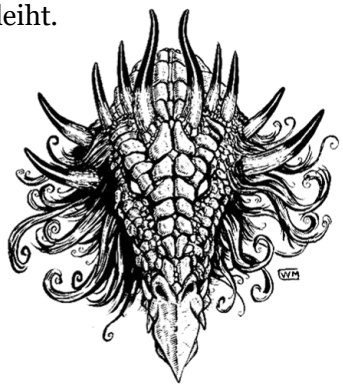
Ein Tappert ist ein verziertes Kleidungsstück für den Oberkörper, mit langen Ärmeln, der bis zu den Knien reicht. Er kann nicht zusammen mit einem Panzer getragen werden.

Armreif meint ein relativ breites Schmuckstück aus Metall, das zwar unter einer Armschiene getragen werden kann, solange es nicht gesehen wird jedoch seine Wirkung verliert. An jedes Handgelenk passt maximal ein Armreif.

Collane/Collier meint einen relativ breiten, opulenten Halsschmuck, der auf verschiedenste Weise gearbeitet sein und der zwar unter einem Panzer getragen werden kann, solange er nicht gesehen wird jedoch seine Wirkung verliert. Dabei kann maximal eine Collane/ein Collier gleichzeitig getragen werden.

Zu jeder Waffe gibt es eine dazu passend verzierten Scheide, wodurch die Steigerung des Diskurswertes auch ohne das Ziehen der Waffe gegeben ist, solange die Waffe in Szene gesetzt ist, somit kann der Charakter auch immer nur vom Bonus einer einzigen Waffe profitieren.

Schmuckstücke, Rüstungsteile oder Waffen sind mit einem speziellen Tier verziert, welches zusätzlich den angegebenen Bonus verleiht.



(c) William McAusland, used with permission

Beispiel: *Ein verzierter Tappert mit Drachenwappen (15 GM) senkt die gegnerische BHK um 2. Ein Hirschknauflangschwert (14 GM) hat WB+2 und erhöht EMA um 1.*

RÜSTUNGEN UND SCHMUCK	PA	BESONDERES		PREIS
...armreif*	+0		D	5 GM
...collane/...collier*	+0		D	5 GM
...diadem/...stirnreif*	+0		K	5 GM
...kopfhelm	+1	Initiative -1	K	12 GM
Lederschienen mit ...prägung	+1		K	8 GM
Lederpanzer mit ...prägung	+1		K	8 GM
Paradeharnisch mit ...prägung	+2	Laufen -0,5 m, Zierdeeffekt verdoppelt	G	100 GM
Plattenarmschienen mit ...prägung	+1	Laufen -0,5 m	G	15 GM
Plattenbeinschienen mit ...prägung	+1	Laufen -0,5 m	G	15 GM
Plattenpanzer mit ...prägung	+3	Laufen -1 m	G	100 GM
Robe (eulenfederverziert)	+0	Verstand +1	D	8 GM
Tappert mit ...wappen	+0		D	5 GM
Verzierter ...armreif*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verzierte/s ...collane/...collier*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verziertes/r ...diadem/...stirnreif*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verzierter Tappert mit ...wappen	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM

*jedes dieser Stücke kann zum doppelten Preis, als funkelndes Exemplar gekauft werden, was zusätzlich einen Bonus von +1 auf alle Argumentationen gegen Dumme Völker gewährt.

WAFFEN	WB	BESONDERES		PREIS
...knaufdegen	+1	Initiative +2	K	16 GM
...knaufdolch	+0	Initiative +1	K	5 GM
Schwert, ...knaufbreit-	+1	Gegnerabwehr -1	K	16 GM
Schwert, ...knaufkurz-	+1		K	12 GM
Schwert, ...knauflang-	+2		K	14 GM
...schnitzereienkampfstab	+1	Zielzauber+1, zerbricht bei einem Schlagen-Patzer	K	5 GM

(...) TIERZIERDE	EFFEKT
Löwen	WK +2
Stier	BHK +1
Schlangen	RAF +1
Fuchs	RAA +1
Hirsch	EMA +1
Pfauen	KÖA +1
Dachs	Menge ertragbaren Frustes +1
Drachen	Gegnerische BHK -1

Dieser Artikel stellt nur die grundlegenden Regeln des Diskurses dar. Weitere optionale Regeln und zusätzliches Material zum Diskurs können im offiziellen Downloadbereich der DS-Homepage unter dem Abschnitt Regeln & Co gefunden werden.

(c) William McAusland, used with permission

DUNGEONSLAYERS
MIT SOZIALEN KAMPF

WILLENSKRAFT
GEI+Stufe

BEHARRLICHKEIT
GEI+HÄ

RAFFINESSE
GEI+BE

RAT. ARGUMENT
GEI+VE+BS

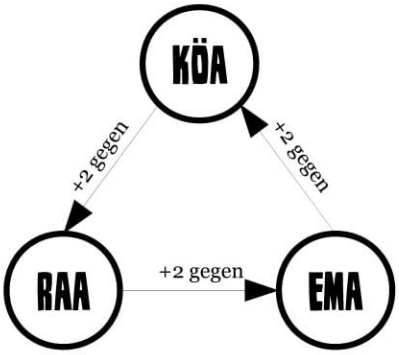
EMO: ARGUMENT
GEI+AU+BS

KÖR: ARGUMENT
KÖR+GE+BS

FRUSTRATION
VE

W20	BASISSYMPATHIESTUFE	BONUS
1	Liebe	+6
2-3	Loyal	+4
4-5	Zugeneigt	+2
6-8	Freundlich	+1
9-12	Gleichgültig	+0
13-15	Unfreundlich	-1
16-17	Abgeneigt	-2
18-19	Misstrauisch	-4
20	Hass	-6

ARGUMENTBONI:



MANÖVER	PW	KURZBESCHREIBUNG
Bedrohen	KÖR+ST	Einfluss. BS -1 am Ende.
Ignorieren	KÖR+HÄ	Für W20/4 Runden +W20/4 auf BEH.
Händedruck	KÖR+VE	Nur 1. Aktion. -4 auf gegn. Arg. und BEH. nächste Runde.
Autorität	KÖR+AU	Für W20/4 Runden +W20/4 auf Argumente.
Ablenkung	AGI+BE	Für W20/ Runden bestimmen wer beginnt.
Verrückte Augen	AGI+GE	Zusätzliches Argument erwürfeln. Einfluss verdoppelt.
Beleidigen	AGI+VE	Gegn. BEH. -4. Argumente -2. BS -1 am Ende.
Nachäffen	AGI+VE	Einfluss in Höhe des PW des gegn. Arguments.
Balz	AGI+AU	2 Runden gegn. RAA und EMA -4. BS+1 am Ende.
Der Finger	AGI+AU	Einfluss der nächsten Runde ignorieren.
Bestechen	AGI+AU+GW	Einfluss. GW=Goldmenge/20
Einzeiler!!	GEI+ST+GR	Kann nur mit GEI abgewehrt werden. +1/Gegner.
Rückendeckung	GEI+ST+GR	Einfluss. +1/eigenes Gruppenmitglied.
Rhetorische Frage	GEI+HÄ	Nächstes gegn Argument ohne BS.
Ruhig Durchatmen	GEI+HÄ	1 Punkt Frustration abbauen.
Schnellschuss	GEI+BE	Darf Argument vor Gegner anbringen. -2 auf Argument.
Verspotten	GEI+GE	Für W20 Runden W20/2 auf gegn. BEH. BS -1 am Ende.
Ad Hominem	GEI+VE	Gegner kann 2 Runden nichts erwidern.
Beschuldigen	GEI+VE	Für W20/4 Runden -W20/4 auf gegn. Argumente.
Ironie	GEI+VE	Wiederholung nach fehlgeschlagenem EMA/RAA.
Strohmann-Argument	GEI+VE	Entfernt W20/4 aus gegn. Gruppe.
Wiederholung	GEI+VE	1 Frustration für Gegner. -2 auf Argument für 2 Runden.
Lügen	GEI+AU	Einfluss. Kann nicht abgewehrt werden.
Respekt Zollen	GEI+AU	Für W20/4 Runden +W20/5 auf gegn BS. BS+1 am Ende.
Sich Entschuldigen	GEI+AU	Für W20/4 Runden -W20/4 auf gegn. BEH.
Flirten	GEI+AU+FM	Einfluss. FM analog GRW. S.90. BS+1 am Ende.

SATZVERSTÄRKUNGSMITTEL	KURZBESCHREIBUNG UND EFFEKT

DUNGEON 2GO

VON DZAARION

DES SULTANS NEUE KLEIDER

EIN SOZIALER DUNGEON IN EINER WÜSTENSTADT FÜR DIE STUFEN 1-4

ACHTUNG

Dies ist kein üblicher Dungeon, sondern ein Sozialer Dungeon. In diesem geht es nicht darum, physische Kämpfe (ganz gleich ob mit Schwert, Bogen oder Magie), sondern soziale Kämpfe auszutragen. Der Dungeon basiert auf dem Social Combat-System „Der Diskurs“.

Da dies einer der ersten D2Go seiner Art ist und auf einem neuen System basiert, kann den Spielern ein wenig Hilfestellung zuteilwerden.

HINTERGRUND

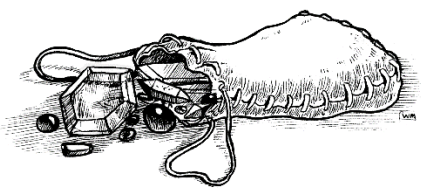
Primäres Ziel der SC ist es, dem Sultan neue Kleider auf dem örtlichen Basar zu besorgen. Auf ihrem Weg durch die mit Ständen gesäumten Gänge versuchen zahlreiche Händler, den SC möglichst viel Gold aus den Taschen zu ziehen, damit sie am Ende nicht mehr genügend Gold besitzen, um die Kleidung allein mit dem Goldvorschuss des Sultans zu bezahlen.

Die Händler „greifen“ die SC (einem aggressiven Mob in einem Dungeon gleich) an, sobald die SC den entsprechenden Bereich des Basars betreten. Dabei greifen die Händler die SC natürlich nicht physisch an, sondern fordern sie zu einem Diskurs heraus, deren Ziel es ist, den SC völlig überteuerten Ramsch anzudrehen. Bsp.: Ein „antiker“ (in Wahrheit einfach nur rostiger) Dolch für stolze 30 GM.

Anders als im freien Spiel erhalten die SC bei einem Sieg im Diskurs hier keine „Kontrolle“ über den besiegten Händler, sondern schaffen es diesen abzuwimmeln und dabei eine so überzeugende Sprachgewandtheit hinzulegen, dass sich kein anderer Händler in diesem Bereich noch traut, den SC seinen Trödel anzudrehen. Betreten die SC einen Bereich erneut, in dem sie noch keinen Diskurs gewonnen haben, werden sie erneut „angegriffen“, erhalten aber pro Niederlage in diesem Bereich einen Bonus von +1 auf alle Diskurs-Werte.

Besonders ist hier auch die Form des Loots. Da es nur schwer zu erklären wäre, dass SC „unbeaufsichtigte“ Truhen auf einem Basar einfach für sich beanspruchen, ist der Loot hier nicht in Kisten, sondern in „Sonderangeboten“ von Händlern zu finden. Bsp.: Ein Händler besitzt ein Schimmerross (GRW-Wert 1.000 GM), erkennt dessen Wert aber nicht und verkauft es den SC für 100 GM.

Da Gold in diesem Dungeon ein entscheidender Faktor ist, wird empfohlen, den Dungeon zu spielen, wenn die SC nur wenig Eigenkapital besitzen (vielleicht, weil sie gerade selbst noch einkaufen waren).



(c) William McAusland, used with permission

FEILSCHEN! Auf einem Basar wird immer gefeilscht! Für sämtliche Händler (auch „Loothändler“ oder Faysal, allerdings nicht für Gegner) gilt, dass der gute Ton vorgibt zu feilschen. Dies wird über eine vergleichende Feilschen-Probe abgehandelt, ein Standardhändler hat PW 12. Feilschen die SC nicht, beträgt der Preis das Doppelte des Listenpreises. Feilschen die SC und verlieren mit einer Differenz > 4, bezahlen sie 25% mehr, bei einer Niederlage mit einer Differenz < 4 bezahlen sie den Listenpreis, gewinnen die SC die vergleichende Probe, bezahlen sie 25% weniger.

WACHEN Für Recht und Ordnung sorgen die fast überall anwesenden Marktwachen, die Störenfriede ohne viel Aufheben für mehrere Tage vom Basar verbannen. Die Wachen können nur schwer zum Diskurs herausgefordert (erfolgreiche Probe auf GEI+AU +Charment oder Schlitzohr), jedoch recht leicht bestochen werden.

Beim ersten Vergehen kostet dies 10 GM, der Preis wird jedoch jedes Mal verdoppelt. Nach fünf kleinen Vergehen (z.B. eine „weiche Wand“ zerstören, siehe später) oder einem schweren Vergehen (z.B. jemanden töten) werfen die Wachen die SC aus dem Basar und das Abenteuer ist gescheitert. Werden die SC in einen Kampf verwickelt, müssen sie die Marktwachen zwei Mal bestechen.

AUFBAU DES DUNGEONS Die SC können den Basar an seinen Ein-/Ausgängen verlassen und an jedem anderen wieder betreten – der Weg außen herum ist auch eine Option. Jeder Bereich innerhalb des Basars ist eine Halle, in der eine Vielzahl Stände und Händler stehen.

Der Dungeon besteht aus zwei Arten von Wänden: Zum einen massive, nicht passierbare Steinwände, aus denen die Markthallen bestehen (grau und 1 Feld breit). Zum anderen gibt es aber auch „weichen" Wände (auf der Karte braun dargestellt). Die Hallen sind an diesen Stellen so mit Ständen, Karren, Zelten, Kistenstapeln, etc. zugestellt, dass sie quasi unpassierbar sind. „Weiche Wände" reichen allerdings nicht bis zur Decke und können theoretisch von den SC passiert werden (klettern, entfernen etc.), dabei wird aber i.d.R. etwas zu Bruch gehen und die Marktwachen gerufen.

DER GROSSE BASAR

Ein Treffpunkt für Händler von Nah und Fern und Zentrum des städtischen Lebens. Hier kann nahezu alles erworben werden, was das Herz begehrt. Der riesige Bau mit Kuppeln und Türmen ist das Zentrum einer großen Stadt in Hars'Nafur oder Shan'Zasar (oder eines anderen nahöstlich angehauchten Landes). Der Basar ist in Hallen unterteilt, in denen Händler – strikt nach Branchen in Bereiche aufgeteilt – ihre Waren anbieten. Der ganze Basar ist ein einziges Stimmengewirr unterschiedlichster Sprachen und Dialekte, die alle mehr oder minder wortgewandt ihre Waren anpreisen. Jede Halle verblüfft die SC mit neuen Sinneseindrücken, Düften und Geräuschen.

ABENTEUERBEGINN

Ein Berater oder Diener des hiesigen Sultans bittet die SC um Hilfe. Sie werden beauftragt, auf dem Großen Basar den Händler Faysal aufzusuchen und bei ihm die neu angefertigte Kleidung des Sultans abzuholen. Um diese zu bezahlen, erhalten die SC 300 GM und bekommen eingeschärft, keinen Ärger zu machen oder für Aufruhr zu sorgen. Wenn sie den Auftrag schnell und diskret erledigen, winkt den SC eine hohe Belohnung. Hintergehen sie den Auftraggeber, werden sie in der Stadt und darüber hinaus als Verbrecher gejagt.

Damit werden die SC am **Nord-Westtor** des Basars abgesetzt.

1 EINGANGSBEREICH Betreten die SC hier den Basar, kommen sofort ein paar Einheimische auf sie zu und bieten sich für 3 GM als Führer an. Sie bestehen auf Vorkasse – gibt man ihnen Geld, verschwinden sie sofort im Gewusel des Basars. Andere verkaufen für 5 GM einen Lageplan des Basars, der die Steinwände und die Branchen anzeigt.

2 VORHALLE Für 10 GM bietet sich hier ein weiterer Einheimischer als Führer an. Nehmen die SC seine Dienste in Anspruch (auch er besteht auf Vorkasse), erhalten die SC Einsicht die in Dungeonkarte, bei Händlern +1 auf Feilschenproben und im Diskurs +1 auf Beharrlichkeit. Beim ersten Vergehen kann der Führer die Marktwache einfach abwimmeln (zählt nicht als Vergehen). Zudem weiß der Marktführer, dass sich Faysal in Bereich **40** aufhält. Der Marktführer begleitet sie bis zum Ende der Quest.

Versuchen die SC von hier aus direkt zu **16** zu gelangen, ist der Gang auf halbem Weg von sich streitenden Händlern versperrt, die erst verschwinden, wenn die SC mindestens drei andere Hallen besucht haben.

3 TEPPICHE Hier gibt es kleine und eher einfache Teppiche. **Ein Händler der Stufe 4** versucht, den SC einen wertlosen Teppich für 30 GM zu verkaufen.

4 TEPPICHE Größere und edlere Teppiche. **Ein Händler der Stufe 2** versucht, den SC einen Teppich für 100 GM zu verkaufen.

5 LEBENSMITTEL In dieser riesigen Halle werden alle möglichen exotischen und gewöhnlichen Lebensmittel verkauft. In der Mitte steht ein großes Zelt, das als Kaffee- und Teehaus dient. Beides gilt hier als vorzüglich und besonders anregend (eine Tasse kostet 5 SM, gibt für 4 Stunden max. +1 auf BE und VE). **Ein Händler der Stufe 2** versucht, den SC fünf Kohlköpfe von bester Qualität für 25 GM zu verkaufen.

Im Gang zu **7** stehen einige hungernde Straßenkinder, die aus der Halle vertrieben wurden. Geben die SC ihnen etwas zu Essen oder ein paar SM, freuen diese sich überschwänglich und zeigen den SC einen geheimen Schleichweg zwischen ein paar Ständen hindurch **von 4 zu 35**.

6 SÜSSWAREN Aus diesem Bereich strömt ein betörender Duft nach Süßwaren. So können die SC hier auch bis zu 20 Tafeln Schokolade (heilt W20 WK) für je 2 GM kaufen.

7 GEWÜRZE Eine wahre Geruchsexplosion überwältigt die SC in dieser Halle. SC mit einer sehr

feinen Nase oder empfindlichem Magen müssen auf Krankheit trotzen würfeln, um sich nicht zu übergeben. An den bunten Ständen werden die unterschiedlichsten Gewürze angeboten.

8 TEE Hier kann man eine unglaubliche Auswahl an Teesorten bestaunen. Die Händler bieten verschiedenste Mischungen an. Man kann sich bei vielen Teehändlern auch auf eine Decke mit gepolsterten Kissen setzen und den erstandenen Tee sofort genießen. Lassen sich die SC hier nieder, schnappen sie Gerüchte über wunderhafte Tränke auf, die es in der nordöstlichsten Halle geben soll.

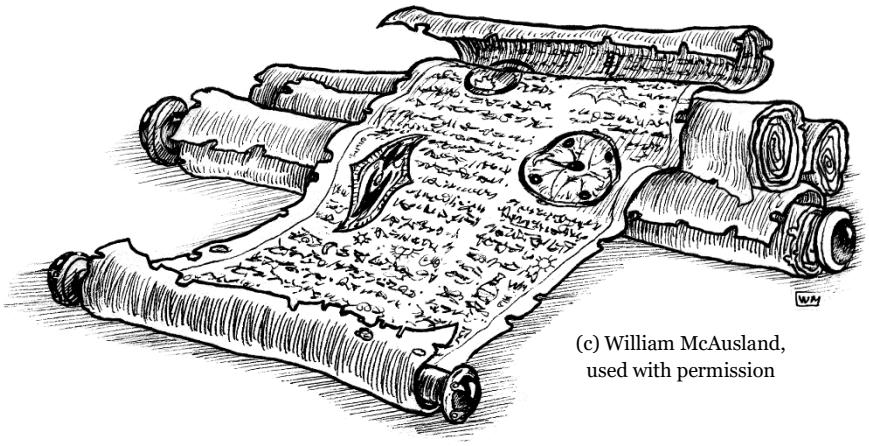
9 MAGIERDIENSTE Magier bieten hier verschiedene Dienste an. Besonders beliebt sind die Waffenmagier, die eine nichtmagische Waffe für 100 GM verzaubern, damit sie magisch +1 wird.

10 ZAUBERBÜCHER Das ist ein Paradies für Magier. Während einige Magier mit kleinen Zaubertricks ihr Können demonstrieren, können an den Ständen Schriftrollen, Zauberbücher und Zauberstäbe erworben werden.

Hier lungern einige hungernde Straßenkinder herum. Geben die SC ihnen etwas zu Essen oder ein paar SM, freuen diese sich überschwänglich und zeigen den SC einen geheimen Schleichweg zwischen ein paar Ständen hindurch **von 11 zu 14**.

Haben die SC einen Führer dabei, warnt dieser sie davor, dass es in den kommenden Bereichen etwas zwielichtiger und gefährlicher ist.

Den Zugang zu **11** versperren einige Schläger, die pro SC 2 GM „Zoll“ fordern. Man kann die



(c) William McAusland, used with permission

Schläger mit einer vergleichenden Probe auf KÖR+AU o. GEI+ST (Werte Händler Stufe 2) einschüchtern, dann verschwinden sie.

11 DUFTSTOFFE UND PARFÜME

Zum Geruch von Tee und Gewürzen legen sich hier die intensiven Gerüche von Parfümen und Duftstoffen, die hier verkauft werden und sich schwer auf Geist und Körper der SC legen (BE und VE -2 für drei Räume).

Ein Stufe 4 Händler versucht ein „exquisites Parfüm“ (bloß violett gefärbtes Wasser) für 20 GM zu verkaufen.

12 ALCHEMIE (DROGEN) Versuchen die SC diesen Bereich zu betreten, überfällt sie eine Gruppe (Anzahl SC+2) **Räuber**. Um einem Kampf zu entgehen, bleibt den SC nur die Flucht, die Räuber verfolgen sie allerdings. Die Verfolgungsjagd geht durch fünf Bereiche, in jedem Bereich werfen alle eine Probe auf AGI+BE. Schaffen die Räuber es, in einem Bereich mehr erfolgreiche Proben zu werfen als die SC, haben sie diese eingeholt und es kommt zum Kampf, ansonsten entkommen die SC den Räubern (die Verfolgungsjagd kann auch mit den Regeln aus der Slay!02 oder mit *Agoniras* Verfolgungsjagdkarten abgehandelt werden). Kommt es zum Kampf, treffen die Marktwachen ein und beenden den Kampf, sobald nur noch zwei Räuber leben.

Auch hier scheinen auf den ersten Blick Duftstoffe, Parfüme und Öle verkauft zu werden. Mit dem Talent Schlitzohr oder mittels Bemerken-Probe -2, erkennt man, dass unter der Ladentheke Drogen verkauft werden. Haben die SC dies bemerkt, können auch sie eine Droge erwerben, 1 Portion kostet 2,5 GM. Nimmt man diese Droge ein, erhöhen sich alle Eigenschaften bis zum Ende des Tages um +1/Dosis. Nimmt ein SC mehr als drei Portionen ein, wird er bis zum Ende des Tages bewusstlos. Klingt die Wirkung der Droge ab, erhält man für W20 Tage einen Malus entsprechend der Höhe des Bonus auf alle Eigenschaften, bis man wieder mindestens eine Dosis zu sich nimmt.

(c) William McAusland, used with permission

13 ALCHEMIE (GIFT) Ein ätzender Geruch liegt in der Luft. In diesem Bereich werden alle möglichen Gifte verkauft. Wenn sie hier suchen (oder einen Führer dabeihaben), können die SC versteckt hinter mehreren Ständen einen Durchgang zu **14** finden. **Ein Händler der Stufe 3** versucht ihnen hier für 40 GM Juckpulver als Gift anzudrehen.

14 ALCHEMIE Der schwere Geruch von Weihrauch erfüllt die neblige und kaum beleuchtete Halle. Hier scheinen weitere Tränke verkauft zu werden. In der hintersten Ecke steht das kleine Zelt einer alten Frau. Diese bietet den SC ihren Wundertrank an. Maximal 1 pro SC, kostet 50 GM pro Stück. Trinken sie den goldenen Inhalt des kleinen Fläschchens, durchfährt die SC ein wohliges Gefühl der Glückseligkeit und sie erhalten 1 TP. Kehren die SC jemals hierher zurück, ist das Zelt verschwunden.

15 TRÄNKE Ein Paradies für Alchemisten. Bei den vielen Händlern finden sich unzählige Tränke in allen Farben sowie verschiedene Kräuter und Trankingredienzien. Ein Händler hat Probleme mit ein paar schweren Kisten. Helfen die SC ihm, ist er dankbar und bezahlt sie mit 20 GM.

16 INNENHOF Großer nicht überdachter Bereich, in dem die Besucher des Basars Ruhe finden können. In der Mitte des üppig bepflanzten Hofes steht ein großer Springbrunnen, entlang der säulengesäumten Wände laden Bänke zum Verweilen ein. Hier gibt es keine Händler, aber allerlei Leute entspannen in diesem Bereich.

Eine Gruppe Bauchtänzerinnen zeigen hier ihre Kunst. SC werfen eine Probe auf GEI+HÄ (männliche SC -4/ weibliche SC +6), schaffen sie die Probe nicht, lassen sie den Damen jeweils 5 GM Trinkgeld da.

Jeder SC kann einmal versuchen, eine Darbietung zu geben und erhält dafür Trinkgeld (GM) in Höhe des Probenergebnisses.

Am Südausgang liegt ein alter Mann auf Kissen und versperrt mit seinem Gefolge den ganzen Weg. Er weigert sich aufzustehen, bevor er nicht seinen Kaffee bekommen hat. Bringen die SC ihm eine Tasse, bedankt er sich überschwänglich, stellt sich als angesehener Mann der Stadt heraus und schenkt den SC 100 GM. Der Mann verschwindet ebenfalls, sobald die SC Raum **29** betreten haben.

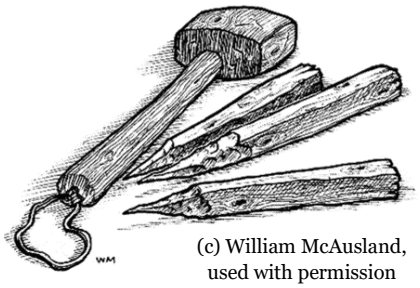
17 WERKZEUG & HANDWERKSWAREN Versuchen die SC diesen Bereich von Norden aus zu betreten, versperrt eine Menschentraube um einen Hütchenspieler den Weg. Die SC können an dem Spiel teilnehmen (Einsatz 1 GM). Probe auf AGI+VE. Ab dem sechsten Spiel können SC nichts mehr gewinnen – es gibt kein richtiges Hütchen mehr (SC mit WG: Falschspiel erkennen den Betrug). Rufen die SC die Marktwachen wegen des Betrugs, verjagen diese den Hütchenspieler, drei Bereiche später werden die SC jedoch von dem Hütchenspieler und seiner Gruppe Räuber (Anzahl SC+1) überfallen. Marktwachen kommen und beenden den Kampf, sobald nur noch zwei Räuber leben.

In der riesigen Halle bieten verschiedene Arten von Handwerkern ihre Waren feil. Vor allem Töpferwaren und andere Gegenstände für den alltäglichen Hausgebrauch sind hier zu finden. Das große Zelt in der Mitte dient als Teehaus. In diesem werden die Königsspiele gespielt (Schach u. Königliches Spiel von Ur). Die SC können einen älteren Herrn zu einer Partie (max. 3-mal) um Geld herausfordern (Einsatz 15 GM). Vergleichende Probe auf GEI+VE; SC PW 14 (oder man spielt tatsächlich). **Zwei Stufe 3 Händler** versuchen den SC diversen Kram für 40 GM zu verkaufen.

(c) William McAusland, used with permission

18 Werkzeug & Handwerkswaren

In dieser etwas abgeschotteten Halle bieten Händler verschiedene Werkzeuge an. Sogar besonders fein gearbeitete Werkzeugsets mit +I auf ein ausgewähltes Handwerk werden für 15 GM verkauft.



(c) William McAusland, used with permission

19 Bücher & Schriftstücke

In diesem Bereich werden Bücher, Schriftstücke, Karten, Pergament, Tinte sowie dazugehörige Dienstleistungen angeboten. Beim Durchqueren finden die SC einen Beutel Gold (93 GM) auf dem Boden. Sehen sich die SC um, bemerken sie einen Mann, der offensichtlich nach etwas sucht. Geben sie dem Mann den Goldbeutel, bedankt dieser sich höflich und schenkt den SC 20 GM sowie eine alte Öllampe auf einem Totenkopf, in der angeblich ein Lampengeist wohnt. Reiben die SC an der Lampe, passiert jedoch nichts.

(c) William McAusland, used with permission

Der Lampengeist ist äußerst schüchtern und zeigt sich nur wenn der SC vollkommen alleine ist, wenn er an der Lampe reibt, erfüllt dann aber drei kleine Wünsche.

20 Gemälde

In diesem Bereich werden verschiedene Arten von Kunst – vor allem Bilder – dargeboten. SC können hier eine Zeichnung von sich anfertigen lassen (benötigt zwei Stunden).

Zwei Stufe 2 Händler stürmen auf die SC ein und wollen ihnen ihren Dienst aufschwatzen.

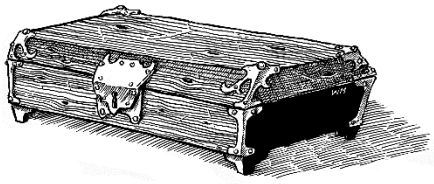
Ein Mann in einer seltsamen Robe versucht, das Bild einer rothaarigen Frau von einem Händler zurückzuholen, da es angeblich gestohlen wurde. Überreden die SC den Händler (Stufe 2) das Bild zurückzugeben, bedankt sich der Mann mit 20 GM.

21 Schmuck

Hier gibt es alle Arten von einfachen Schmuckarbeiten, auch Schmuck, der den Eindruck der SC beeinflussen kann.

Ein Stufe 3 Händler versucht, den SC billigsten Tand für 50 GM anzudrehen.

Hören sich die SC in der Halle um, erfahren sie von einem Händler, der Hilfe sucht. Dieser bittet die SC eine verschlossene Schatulle an einen Mann in der Halle für Alchemie (**13**) zu überbringen. SC mit Schlitzohr o.ä. fällt auf, dass die Sache nicht sauber ist, in der Schatulle befindet sich nämlich eine gestohlene Kette). Überbringen die SC die Kette, erhalten sie als Belohnung 75 GM. Werden die SC allerdings auf dem Weg dorthin von Marktwachen angehalten, finden diese die Schatulle und bezichtigen die SC des Diebstahls.



(c) William McAusland, used with permission

22 Schmuck

Hier gibt es besonders edlen und feinen Schmuck. An einem kleinen Stand in einer Ecke der Halle verkauft ein Händler für 20 GM die Hälfte einer Skarabäusbrosche, die mit der anderen Hälfte vereint angeblich eine Schatzkarte bildet.

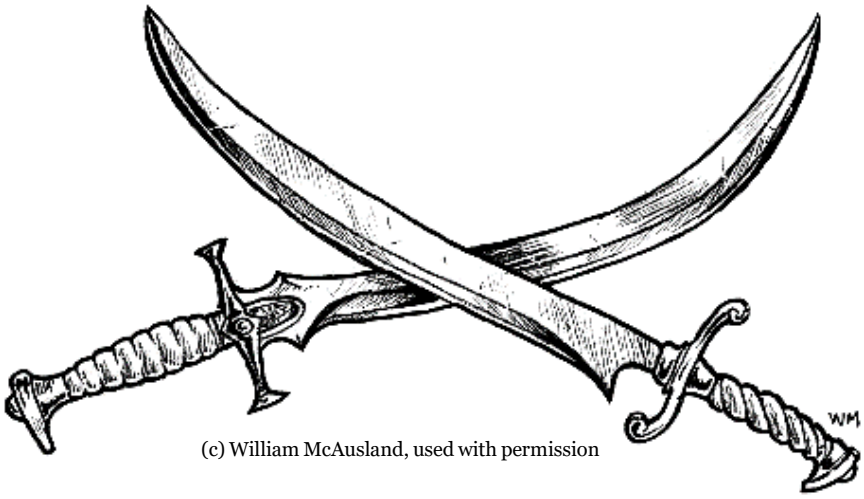
Ein zwielichtiger Händler sucht nach Hilfe: Er bittet die SC, einen seiner Konkurrenten auszuschalten. Dazu sollen sie einem der anderen Händler einen speziellen Ring abnehmen und diesen einem anderen Händler unterschieben (zwei Proben auf Taschendiebstahl), um ihn anschließend bei den Marktwachen anzuschwärzen. Führen die SC den Auftrag durch ohne erwischt zu werden, erhalten sie 100 GM als Belohnung. Schwärzen sie hingegen den Auftraggeber bei den Marktwachen an, erhalten sie 50 GM als Belohnung und die Marktwachen drücken bei ihrem nächsten Vergehen ein Auge zu.

23 Waffen & Rüstung

In dieser Halle werden überall Waffen und Rüstungen verkauft. **Ein Händler der Stufe 3** versucht den SC einen „antiken“ Dolch für 30 GM zu verkaufen.

24 Waffen (Bomben)

In dieser kleinen und mit beißendem Qualm vernebelten Halle sitzt Piri der Bombenbauer und verkauft seine einzigartigen Waren (siehe „Sprengwerk“ oder „Bomben und Waffenöle“).

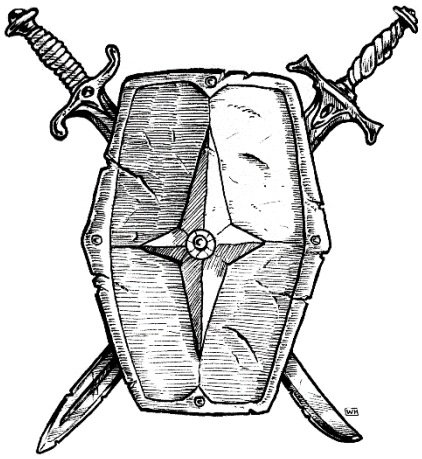


(c) William McAusland, used with permission

25 EXOTISCHE WAFFEN In dieser Halle sind vor allem Händler aus fernen Ländern zu finden, die ihre exotischen Waffen anbieten.

Sehen sich die SC in der Halle um, sehen sie zwei Händler, die Hilfe benötigen: Ein Händler erzählt den SC von einem Hütchenspieler (bei **17**), der ihm durch Betrug seinen Ring abgenommen hat. Er bittet sie, den Ring zurückzuholen. Der Hütchenspieler hat den Ring in der Tasche seines Tapperts. Tun die SC dies, erhalten sie 50 GM als Belohnung.

Ein anderer Händler bittet die SC, eine seiner Waffen – ein Katana – einem der Waffenverzauberer in **9** zu bringen. Tun die SC dies, erhalten sie bei Abgabe 20 GM als Belohnung.



(c) William McAusland, used with permission

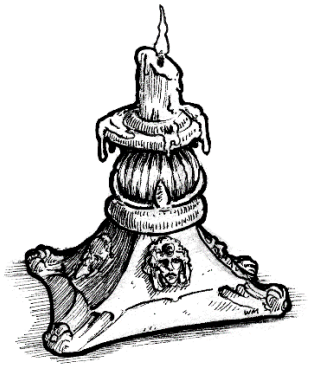
26 WAFFEN & RÜSTUNG In dieser Halle werden vor allem besonders verzierte Waffen und Rüstungen verkauft.

Ein Händler der Stufe 3 versucht den SC einen Plattenpanzer mit einer Schweineprägung für 100 GM zu verkaufen. Die Prägung gibt -3 auf alle Arten der Argumentation und hat den Panzer so geschwächt, dass er nur PA+1 gibt und nach 20 Treffern kaputt geht.

27 WAFFEN In dieser Halle gibt es besonders gut gearbeitete Waffen zu kaufen. Ein Händler verkauft für 150 GM einen besonderen Dolch, der einem ungleich mächtigeren Dolch nachempfunden ist. Im Griff des leicht bläulich schimmernden Dolches ist eine Glasphiole eingearbeitet. Solange Sand in dessen Griff gefüllt ist, ist in diesen magischen Dolch +1 der Zauber *Zeitstopp* eingebettet. Dabei wird der Sand jedoch verbraucht und muss nach zwei Anwendungen nachgefüllt werden.

28 RÜSTUNGEN In dieser Halle gibt es besonders gut gearbeitete Rüstungen zu kaufen. Ein Händler verkauft für 150 GM einen besonderen Paradeharnisch +1 mit +1 auf alle Diskurswerte.

29 HANDWERKSWAREN In dieser Halle gibt es weiter Handwerkswaren, vor allem Wachszieher und Glasbläser bieten hier ihre Waren an. Am Westausgang der Halle herrscht großer Andrang. Bleiben die SC stehen, um zu sehen, was der Grund für den Andrang ist, werden sie Zeuge der Darbietung eines Musikers mit zwei kleinen Tanzäffchen. Einige Taschendiebe (Anzahl SC-1) werden versuchen, einen zufälligen SC zu bestehlen (bei Erfolg Hälfte des Goldes des SC). Bemerkt einer der SC den Taschendiebstahl, fliehen die Taschendiebe. Setzen die SC zur Verfolgung an, entbrennt eine Verfolgungsjagd. Diese geht durch fünf Bereiche, in jedem Bereich werfen alle eine Probe auf AGI+BE. Ab dem zweiten Bereich lassen die Diebe in jedem Bereich einen geklauten Goldbeutel fallen (jeweils 3W20 GM). Schaffen die Taschendiebe, in einem Bereich mehr erfolgreiche Proben zu werfen als die SC, sind sie diesen entkommen, ansonsten schaffen es die SC, die Taschendiebe zu stellen. Diese ergeben sich sofort und geben das geklaute Gold zurück. Rufen die SC die Marktwachen, erhalten sie als Belohnung 100 GM und die Marktwache drückt bei ihrem nächsten Vergehen ein Auge zu (die Verfolgungsjagd kann auch mit den Regeln aus der Slay!02 oder mit *Agoniras* Verfolgungsjagdkarten abgehandelt werden).



(c) William McAusland, used with permission

30 TIERE In dieser großen Halle werden viele einheimische, aber auch diverse exotische Tiere sowie Zubehör für diese feilgeboten.

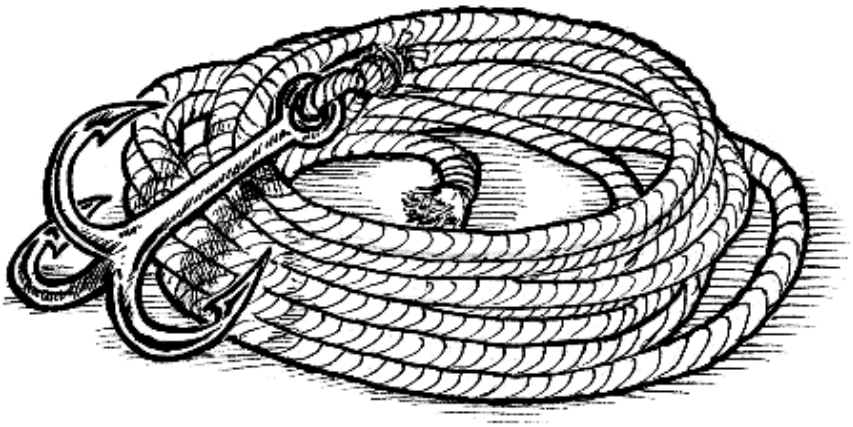
Einige Schlangenbeschwörer vollführen hier ihre Kunst. Dabei wird ein Mann von einer Schlange gebissen. Helfen die SC dem Mann mit einfacher Heilmagie, einem Heiltrank, Gegengift o.ä. dankt dieser ihnen mit 50 GM.

Ein Stufe 3 Händler versucht, den SC ein lahmendes Kamel für 80 GM zu verkaufen.

31 TIERE In dieser kleineren Halle werden besonders edle Tiere angeboten. Ein Händler hat allerdings mit einem besonders störrischen Pferd Probleme, weswegen er es für 100 GM verkauft (Elfen und SC mit WG: Tierkunde o.ä. erkennen, dass es sich dabei um ein Schimmerross handelt).

32 DIVERSES In diesem Bereich werden alle möglichen Dinge angeboten, die für einen Abenteurer interessant sein könnten und in keiner der anderen Hallen einen Platz haben.

Ein alter und offensichtlich verwirrter Mann kommt auf die SC zu und bietet ihnen 100 GM für einen ihrer wertlosen Gegenstände. Sehen sich die SC in der Halle um, sehen sie eine recht junge Frau, die etwas sucht. Bringen sie den alten Mann zu ihr, erzählt diese, dass er ihr geistig verwirrter Vater sei. Bringen sie den Mann zu ihr, bedankt sie sich mit 20 GM und gibt ihnen einen Tipp, die nordöstlichste Halle zu besuchen. Haben die SC dem Mann ihren Gegenstand verkauft, werden zwei Bereiche später die Marktwachen zu ihnen kommen und den Handel rückgängig machen wollen.



(c) William McAusland, used with permission

33 DIVERSES Am letzten Stand in dieser sehr engen und mit Krempel zugestellten Halle in der diverser Kram verkauft wird, der von vielen als Schrott bezeichnet werden würde, bietet ein alter runzeliger Händler für 20 GM die Hälfte einer Skarabäusbrosche an, die mit der anderen Hälfte vereint angeblich eine Schatzkarte bildet.

34 TEPPICHE In dieser Halle werden Teppiche verkauft.

Ein Stufe 4 Händler versucht, den SC einen Teppich für 50 GM zu verkaufen.

Ein Händler bittet die SC um Hilfe: Sie sollen den Marktstand eines seiner Konkurrenten in Halle **4** zerstören. Kommen die SC der Bitte nach, wird der betroffene Händler die Marktwachen holen, in dieser Zeit können die SC versuchen, in der Menge unterzutauchen (Probe auf Verbergen über die nächsten zwei Bereiche). Als Belohnung für die Zerstörung des Marktstandes erhalten die SC 50 GM.

Beim Durchgang zu **35** prügeln sich zwei Händler. Überwältigen die SC die beiden mittels Kraftakt-Probe, erscheinen die Marktwachen und bedanken sich mit 25 GM.

35 TEPPICHE In dieser Halle werden Wandteppiche verkauft. Die SC bemerken einen Händler, der Hilfe sucht: Er bittet sie, ihm ein besonderes Werkzeugset für Teppichknüpfer aus Halle **18** zu besorgen. Er bezahlt sie bei Abgabe mit 30 GM.

36 TEPPICHE Einige kleine Teppichhändler bieten hier alte, aber sehr gut gearbeitete Teppiche an. Ein Händler von der Größe eines Halblings in blauem Gewand und mit großem, weißem Turban bietet einen lila-blauen Teppich mit goldenen und roten Ornamenten und goldenen Quasten für 30 GM an. Schon im Vorbeigehen bemerkt ein ZAW, dass es sich dabei um einen fliegenden Teppich mit Platz für zwei Personen handelt.

37 STOFFE In dieser Halle gibt es einfache und ausgefallene Stoffe und Materialien, aus denen Kleidung und ähnliches gefertigt wird.

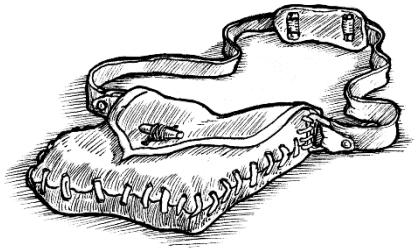
Ein Händler der Stufe 3 versucht, den SC hier einen Stoffballen für 20 GM zu verkaufen. Haben die SC selbst Stoffe, Rohleder, Felle o.ä., können diese hier leicht gewinnbringend verkauft werden.

38 SCHUHE Schuhmacher bieten hier alles von bloßen Fußlappen, über edle Reiterstiefel bis hin zu ausgefallenen Schnabelschuhen.

Ein Händler der Stufe 4 versucht, den SC ein Paar unbequeme Stiefel für 30 GM zu verkaufen.

39 EINFACHE KLEIDUNG Hier werden einfache Kleidung und Alltagstextilien verkauft.

Ein Händler der Stufe 2 versucht, den SC einen angeblich unendlichen Lederbeutel für 50 GM zu verkaufen.



(c) William McAusland, used with permission

40 EDLE KLEIDUNG Hier gibt es edle und reich verzierte Kleidung, die bei jedem Eindruck schinden kann. Hier befindet sich zudem der Händler Faysal. Dieser ist zunächst misstrauisch und muss von der Tugendhaftigkeit der SC überzeugt werden (Diskurs, Werte Händler Stufe 4). Egal, ob die SC den Diskurs gewinnen oder verlieren, verkauft Faysal den SC die Kleider, ist dabei aber freundlich oder unsicher, was sich auf das anschließende Feilschen um den Preis der Kleider mit ihm auswirkt (200 GM; gewinnt Faysal den Diskurs, erhält er +2 auf seine Feilschen-Probe, die SC -2; gewinnen die SC den Diskurs, entsprechend anders herum.) Die Kleider sind aus feinster Seide und zeugen von großer Handwerkskunst.

ABENTEUERENDE

Haben die SC die Kleidung erstanden und an den Diener des Sultans übergeben, dankt dieser ihnen. Sind die SC ehrlich und geben das Restgeld zurück, erhalten sie als Belohnung den dreifachen Wert des Restgelds (mind. 50 GM).

Versuchen sie, das Restgeld zu behalten oder haben einen Teil des Restgelds an Händler verloren/ausgegeben, erhalten sie lediglich 25 GM als Belohnung.

Sind die SC nie negativ in Kontakt mit Wachen gekommen, erhalten sie zudem 50 GM für ihre Diskretion und eine Aussicht auf weitere Aufträge. Haben die SC hingegen mehr als dreimal Wachen auf den Plan gerufen, werden für jede Begegnung 5 GM von der Belohnung abgezogen (mind. 5 GM).

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf/Diskurs	EP/SC
Pro erforschtem Raum	1 EP
Erfolgreiche Flucht	10 EP
Diebe geschnappt	10 EP
Händler geholfen	10 EP
Spielpartie gewonnen	5 EP
Des Sultans neue Kleider besorgt	25 EP
Keine Marktwachen auf den Plan gerufen	50 EP
Für das Abenteuer	25 EP

RÄUBER

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

Bewaffnung	Panzerung
Krummsäbel (WB+1)	Lederpanzer (PA+1)

GH:	1	GK:	no	EP:	60

HÄNDLER STUFE 2

KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	0	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	4	AU:	1

Basissympathie	W20

GH:	3	GK:	no	EP:	70

HÄNDLER STUFE 3

KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	4	VE:	3
HÄ:	1	GE:	1	AU:	3

Basissympathie	W20

GH:	4	GK:	no	EP:	90

HÄNDLER STUFE 4

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	4

Basissympathie	W20

GH:	5	GK:	no	EP:	110

MARKTWACHE

KÖR:	8	AGI:	5	GEI:	7
ST:	3	BE:	1	VE:	1
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Krummschwert (WB+2)	Kettenpanzer (PA+2, Laufen-0,5)

Basissympathie	unfreundlich

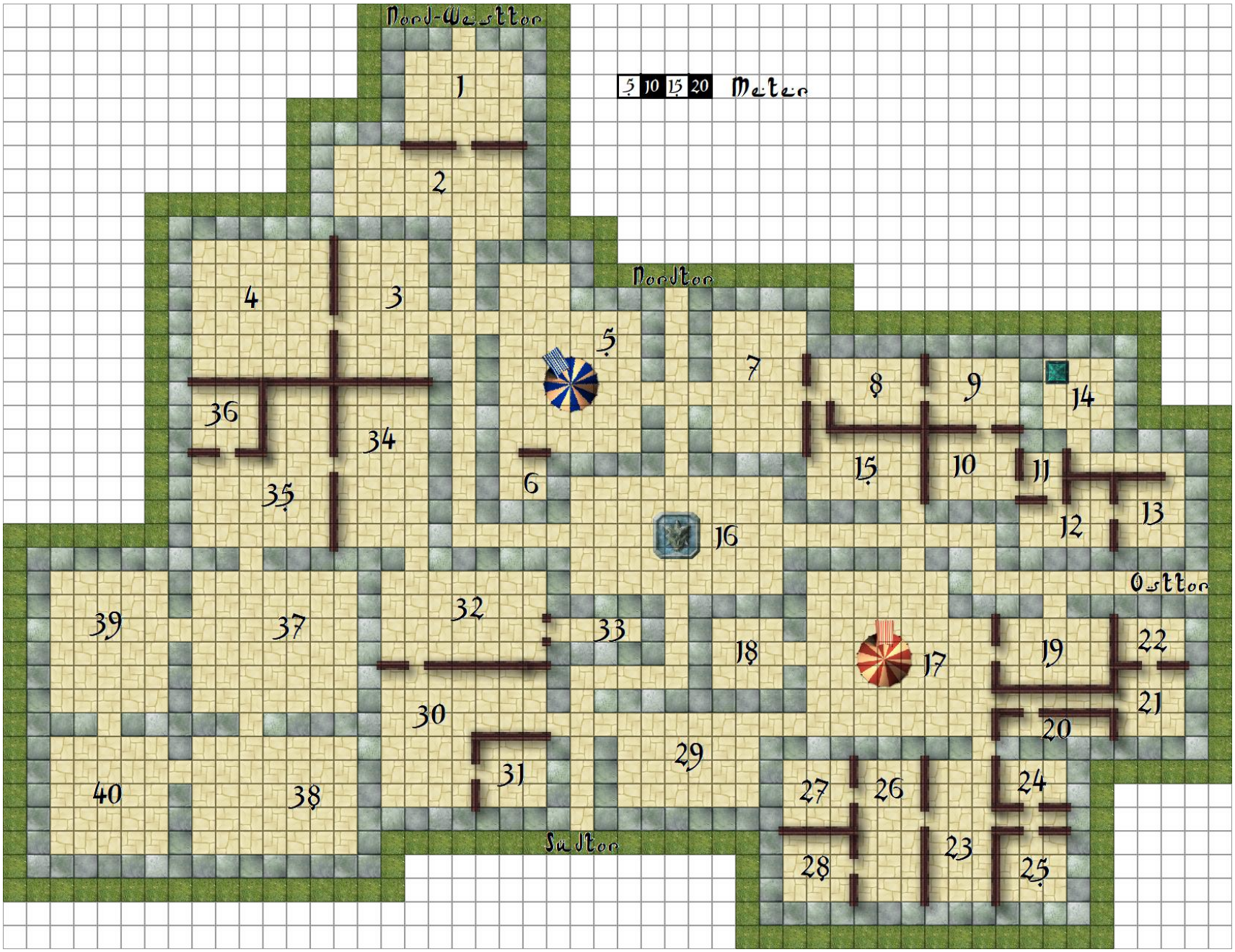
GH:	5	GK:	no	EP:	110

TASCHENDIEB

KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	3	VE:	3
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0

Talente: Heimlichkeit I, Kann ich mal vorbei?

GH:	1	GK:	no	EP:	60


Nord-Westtor
1
5 10 15 20 Meter
2
Nordtor
4
3
5
7
8
9
14
36
34
15
10
11
6
35
12
13
16
Osttor
39
37
32
33
18
17
19
22
21
30
20
29
31
40
38
27
26
24
Südtor
28
23
25

VAULT-2-GO GAMMASLAYERS

von Whisp

Der Seiden-Tunnel

Ein GS-Szenario für 3-6 Spieler der Stufe 5-10

Gamma-Box

Szenario Code:	GS-P06
Erfahrungsstufen:	5-10
Ort:	Goslar bis Magdabur
Strahlungszone:	grün
Gammapunkte:	4

Übersicht

Bei Goslar werden die SC Zeuge, wie ein Luftschiff von unbekannten Flugobjekten abgeschossen wird und die meisten Besatzungsmitglieder umkommen (**erstes Kapitel**). Nur drei Überlebende können gerettet werden. Je nachdem, wie sich die Spieler verhalten, kommen sie in den Besitz einer Karte der Tunnel unter dem Harz, die auf die andere Seite des Gebirges führen, oder werden von den drei Überlebenden – dem Wissenschaftler **Celmar Horn**, der Technikerin **Mathilda** und dem verletzten Söldner **Karven** – überzeugt, ihnen bei ihrer Suche zu helfen.

Die Karte führt unter dem Gebirge hindurch direkt zu **Bunker D-551** auf der anderen Seite. Da das Luftschiff zerstört und die anderen Wege blockiert sind (Harz-Schneestürme, Unwald im Süden, zombie- und hulkverseuchte Heldenfelder im Norden), bietet sich für diese Expedition einzig der Weg untertage an.

Im **zweiten Kapitel** folgt die Aufnahme von Ausrüstung in der Templerstadt Goslar, die von der **Roten Legion** der Bundestempler besetzt ist. In der Stadt bieten sich mehrere kleinere Abenteuer und Missionen an, um die Gruppe ausreichend auszurüsten. Sie werden jedoch von der Rosc **Belazar** und ihren Exterminatoren angegriffen, die es letztlich auf Celmar Horn abgesehen haben.

Im **dritten Kapitel** folgt die Wanderung über die umkämpften Gebiete und Hänge des Harzes zum Tunneleingang sowie der Zugang zur Passage unter dem Harzgebirge. Hier treffen die SC nicht nur auf einen freundlich gesinnten Kidz-Stamm, der gegen Arachnotrons kämpft, sondern werden auch von der Rosc **Rebecca** und untoten Knochendroiden verfolgt.

Im **vierten Kapitel** fliehen die SC direkt aus dem Tunnel und erreichen die Kristallwüste auf der Ostseite des Harzgebirges. Hier werden sie mehrfach mit Kristallanomalien und seltsamen anderen Begegnungen konfrontiert, bis sie die Festungsstadt „**Magdabur**“ an einer Schlucht inmitten der Kristallwüste erreichen. Sie erfahren von Celmar Horn, dass es den Bunker nicht gibt, sondern er nur nach einem Handelsweg zur Stadt suchte.

Um jedoch den Rat der Stadt von dem Handel zu überzeugen, müssen die SC im **fünften Kapitel** mehrere Aufgaben für die Oligarchen in der Kristallwüste erledigen, um die Privilegien zu erkaufen, bis sie von Celmar ausbezahlt werden und eine neue „Seidenstraße“ zwischen Berlin und Goslar entstehen kann. Am Ende offenbart sich ihnen jedoch noch ein anderes Geheimnis, das bald für neue Abenteuer sorgen wird…

Kapitel I
Der Untergang der Ulysses

Übersicht: Abschuss der *Ulysses* durch die Rosc, Erkunden der Absturzstelle, Rettung der Besatzung und/oder erhalten der Karte von Celmar Horn
Ort: ca. 10 km westlich von Goslar, östlich von Juggerhall
Personen: Celmar Horn (Bunkergeborener Streuner, Stufe 12)
Mathilda (Nano Technikerin, Stufe 8)
Karven (Ruinengeborener Kämpfer, Stufe 7)
Belazar (Rosc Streuner, Stufe 14)

Die SC befinden sich auf dem Handelsweg nahe Goslar. Es ist von Vorteil, wenn sich die Gruppe bereits kennt und mit einem Ziel in Goslar aus Juggerhall aufgebrochen ist. Auf dem Weg kommt es ggf. zu einigen Begegnungen oder kleiner Szenarien.

Am Nachmittag werden sie Zeuge, wie ein Zeppelin (die *Ulysses*, keine Insignien der Templer) von einer qualmenden Schwebeplattform angegriffen wird. Die Schwebeplattform (ein Drohnentransporter) gehört Rebecca, einer Rosc aus dem Harz, der Celmar die Pläne für den Tunnel stahl und die ihn schließlich nach längerer Verfolgung hier aufgespürt hat. In das Gefecht können die SC vermutlich nicht direkt eingreifen. Die *Ulysses* wird von den Knochendrohnen umzingelt und in Brand gesetzt (fliegende, schädelförmige und stark rußende Drohnen). Rebeccas Plattform wird dabei jedoch von Karven mit einer Panzerfaust so schwer beschädigt, dass sie sich zurückziehen muss. Nach dem Absturz in einiger Entfernung zu den SC geht das Luftschiff in Flammen auf. Die SC werden vermutlich die Absturzstelle nach Überlebenden oder Bergegut untersuchen wollen.

An der Absturzstelle werden sie jedoch prompt von (SC+1) **Knochendrohnen** (Werte: epischer Spectre, GS GRW S. 28) angegriffen. Nach dem Kampf können die SC die Überlebenden retten oder sie ausplündern und zurücklassen. Celmar, Mathilda und Karven setzen sich schwer verwundet (LP je 10) zur Wehr, wenn die SC ihnen feindlich gesonnen sein sollten. Ansonsten versuchen die drei, Hilfe von den SC zu bekommen und versprechen ihnen, sie in Goslar auszuzahlen.

Celmar hat ein **verschlüsseltes Daten-Pad** bei sich, dass er entweder mitnimmt, wenn die SC den Überlebenden helfen, oder das die SC finden, wenn sie in den Trümmern nach Bergegut suchen. Das Daten-Pad enthält die Koordinaten der Tunnelzugänge des Seidentunnels sowie die Position von Magdabur, das als „Bunker D-551“ markiert ist.

Optionale Aufgaben

Optional kann eine motorisierte Plünderer-Bande (SC+2 erfahrene Söldner plus ein heroischen Anführer, GS GRW S. 122) die Überlebenden angreifen oder die SC auf dem Weg nach Goslar abpassen.

Für starke Gruppen kann es geschehen, dass sich die Toten aus dem Luftschiff erheben und unmittelbar nach Ankunft als nanitenbeseelte X-Bots angreifen (Werte wie heroische X-Bot Mk I, GS GRW S. 169).

Kapitel II
Die Stadt der roten Templer

Übersicht: Heilung der Verletzten oder Entschlüsselung der Karte
Verhandlungen
Ausrüstung
Zweiter Angriff der Roscs
Reise zum Tunneleingang
Ort: Goslar
Personen: Celmar Horn (Bunkergeborener Streuner, Stufe 12)
Mathilda (Nano-Technikerin, Stufe 8)
Karven (Ruinengeborener Kämpfer, Stufe 7)
Sr. Sybilla (Ausgestoßene Templerin, Heilerin)
Surge (Host-Techniker, Stufe 15)
Toskor (Hulk-Händler)
Thamius (Abthauptmann, Leiter der Wache der Unterstadt)

Goslar

Die SC erreichen mit oder ohne die drei Überlebenden die Stadt Goslar. Diese besteht aus einer gewaltigen, mehr als 60 Meter hohen Bunkerpyramide von 400 mal 400 Metern Ausmaß, die durch die „Rote Legion“ der Bundestempler besetzt ist. Die Pyramide ist den Templern vorbehalten. In der Unterstadt an der Basis der Pyramide können sich die SC frei bewegen.

Die Unterstadt Goslars

Die Unterstadt von Goslar liegt an den Wällen der Stufenpyramide der Roten Legion. Wellblechbaracken, alte Container, wüst zusammengebaute, bunte Verschläge und unübersichtliche Gassen mit Brücken auf allen Stockwerken prägen das Stadtbild. Die Menschen hier sind Glücksritter, Verzweifelte die von der Legion rekrutiert werden wollen, aber auch gestrandete Händler, Aussätzige und Krüppel. Ruinengeborene stellen mehr als 70% der Bevölkerung. In den Gassen lärmt und stinkt es. Bettler, Verwundete und laut schreiende Händler füllen die dreckigen Straßen. Templer-Patrouillen sorgen für Recht und Ordnung und auch dafür, dass die Wasserverkäufer und Fernhändler nicht allzu horrende Summen verlangen. Untypisch für Templer, tolerieren diese den Sklavenhandel in der Unterstadt.

Besondere Orte und Personen

Rote Markthallen
In dem verfallenen Lagerhaus befindet sich der Markt der hiesigen Sklaven-, Schrott- und Wasserhändler sowie die Taverne „Väterchen Schrott“.

Sr. Sybillas Hospital
Die ausgestoßene Penumbriter-Schwester (Orden der Heiler der Bundestempler) Sybilla versorgt in ihrem kleinen Krankenhaus mit OP und vier Betten die Bevölkerung der Unterstadt. Sie wird von den taubstummen Zwillingen Kea und Rin unterstützt.

Büro der Wache
Hauptmann Thamius amtiert hier als Gardehauptmann, Richter und zugleich Vollstrecker. Der Mann mit dem Cyberauge ist schwer drogenabhängig und mehr als bestechlich.

Kim
Die kleine Kim ist eine Telepathin (Stufe 4), die sich hier sehr häufig aufhält und für wenig Geld Gedankenlesen kann.

Die Rote Zuflucht
Ein Bordell, welches von der maroden Nano-Hure „Venus-69“ geleitet wird.

Wasserwerk
Am Wasserwerk kommen die Eishändler aus dem Harz an und laden hier ihre Eisblöcke ab. Reines Wasser ist deutlich billiger als anderswo (25% des Preises).

Arims Schule
Der beschädigte Nano Arim und der Host 17-Delta unterrichten zusammen mit Schwester Sybilla in der Schule die Kinder der Unterstadt.

Gasthaus „Säule“
Die Säule ist ein typisches Gasthaus, in dem die SC unterkommen können

Der Hacker
Der exzentrische Surge (Host-Techniker Stufe 15) betreibt zusammen mit zwei Androiden einen Robot-, Schrott- und Ersatzteilladen. Surge ist zudem ein geschickter Programmierer und Decodierer.

Schwarze Fee
Ein eher schmuddeliges Bordell, geleitet vom buckligen Geldverleiher Ulman De-Heer.

Die Oberstadt Goslars

Die schwer gepanzerte und bewaffnete Bunker-Pyramide (400x400x60 Meter, drei große Stufen, mattgrauer Glanz, viele Heliports, Befestigungen und Abwehrtürme) wird von den Templern der Roten Legion bewacht und ist selbst für andere Bundestempler, die keine Einladung durch das Kardinalskollegium vorweisen können, gesperrt. Entgegen der gängigen Meinung, dass Goslar eine Art Altersruhesitz für Templer sei, zeigen die häufigen Starts der Heli-Birds und Zeppeline ein anderes Bild von der Stadt.

Die Ruinen von Alt-Goslar

Etwa 3 km südlich befinden sich die Ruinen der alten Stadt Goslars, die vor allem von Banditen bewohnt werden. Immer wieder führen Kommandos der Roten Templer in den Ruinen Säuberungsaktionen durch. Die alte Schule, die Hallen einer Flugzeugwerft sowie der zombie-hulk-verseuchte Bunker D-378 laden Forscher, Abenteurer und Schatzsucher zur Erkundung ein.

Die Rote Legion

Die Rote Legion ist eine Splittergruppe der Bundestempler, die mit einer Sonderbefugnis in Goslar eine vom Kardinalskollegium in Basilika unabhängige Machtgruppierung in Postfalica darstellt. Die Anführer der Legion zeigen großes Interesse am Harz, auch wenn sie sehr häufig gegen Schwarzbielefeld und den Unwald ins Feld ziehen. Das Zeichen der Templer ist das rote Balkenkreuz auf Schwarz. In diesen Farben werden auch die Powerrüstungen lackiert, was den Templern zusätzlich zu den schwarzen Umhängen ein bedrohliches Äußeres gibt.

Die Geschichte

Verhandlungen oder Decodierung
Dieser Abschnitt ist davon abhängig, ob die SC Horn geholfen oder ihm das Daten-Pad abgenommen haben.

a) Verhandlungen
Wenn Horn bei den SC ist, wird er jedem 100 Battens Lohn für seine Rettung auszahlen. Er wird versuchen, sie für weitere 800 Battens (maximal 2.000) plus 25% des Beuteguts (maximal 40%) anzuheuern, den legendären Bunker D-551 zu suchen.

b) Decodierung
Sind Horn und seine Begleiter tot, müssen die SC einen Datenknacker aufsuchen, um an die Koordinaten auf dem Daten-Pad heranzukommen. Dies wird sie 200 Battens kosten oder die Erfüllung von Spezialaufträgen des Hackers voraussetzen.

Der Angriff im Morgengrauen
Egal, ob Horn tot ist oder nicht, werden die SC an einem Morgen von Rebecca und ihren Exterminatoren angegriffen. Die Rosc hat es auf das Daten-Pad abgesehen. Wie der Kampf verläuft, hängt von der Zusammensetzung der Gruppe ab. Die SC werden jedoch mit Knochendrohnen, Exterminatoren und Zombies zu tun bekommen, bis auch die Rote Legion mitbekommt, was in ihrer Stadt passiert. Diese werden zugunsten der SC bei Kämpfen eingreifen, später aber sehr unangenehme Fragen stellen. Ob Rebecca stirbt oder entkommt, ist langfristig unerheblich. Sie wird nach gut 24 Stunden in der Kathedrale der Rosc im Harz wiedergeboren.

Optionale Aufgaben, Begegnungen und Ereignisse

1. Wasserdiebe
Der Wasserhändler Masker heuert die SC an, eine Wasserkarawane zu suchen. Sie finden die Wasserhändler in der Gefangenschaft von einigen Hulks in einer nahen Ruinenstadt.

2. Sanofloxacin
Schwester Sibylla braucht zur Therapie eines kleinen Jungen dringend ein Antibiotikum, über das nur die Templer verfügen. Erz-Apotheker Kander Mors sucht einmal pro Woche das Bordell Rote Zuflucht in der Stadt auf. Hier können sie ihn überreden, bestechen oder anderweitig dazu bringen, das Medikament zu besorgen.

3. Das Auge des Thamius
Einige Diebe aus der Stadt versuchen schon länger, das Auge des Wachtmeisters der Unterstadt zu erbeuten. Auf diesem sind wertvolle Informationen der Legion gespeichert, wovon der Templer selbst aber nichts ahnt.

4. Gedankenexplosion
Am hellen Tag erlebt die kleine Telepathin Kim eine schwere Gedankenexplosion auf dem Marktplatz und tötet mit psychokinetischer Kraft mehrere Bewohner und Templer. Danach wird sie von der Legion gejagt. Die SC können sich auf ihre oder auf die Seite der Legionäre stellen. Kim taucht in der mutantenverseuchten Kanalisation ab, was ein eigenes kleines Abenteuer darstellen kann.

5. Der Krieg des Wassers
Zwischen Wasserhändlern und dem Wasserwerkmeister Gilban kommt es immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten und Grabenkämpfen. Hier könnten die SC durchaus einbezogen werden, denn die Legion duldet keine Unregelmäßigkeiten bei der Wasserversorgung. Ob auf der Seite der Templer, des Wasserwerkmeisters oder des Anführers der Wasserkarawanen Maskers liegt bei ihnen. Alle Parteien schrecken nicht davor zurück, das Wasser mit Blut zu färben.

6. Die Kinder
In der Schule tauchen bisweilen Kinder auf, die keiner kennt. Diese gehören einem Kidz-Stamm an, der in der Kanalisation ums Überleben kämpft.

7. Süße Träume
In zwei Zimmern der Säule befindet sich in einem gut versteckten Nebenraum eine Teleporterwand, mit der der Wirt, der

Verseuchte Magnus Kern, gut betuchte Personen bisweilen bestiehlt. Die Teleporterwände führen je nach Einstellung unter anderem in die Kanalisation. Kern kennt das Potential der Wände in die Templerfeste zu führen nicht.

8. Der verlorene Nano
Auf dem Schrottplatz vor der Stadt wimmelt es vor Schrottsammlern und Glücksrittern. Eines Tages entdeckt man dort einen Nano, dessen komplettes Gedächtnis gelöscht wurde. Die Ausstattung des Nanos verrät aber, dass er oder sie einmal ein ranghohes Mitglied Schwarzbielefelds gewesen sein muss.

9. Schwarze Feen, schwarze Seelen
Die Schwarze Fee ist nur äußerlich ein Bordell. Innerlich ist das Gasthaus ein Treffpunkt von templerfeindlichen Nanos und Evos, die immer wieder Anschläge auf die Besatzer Goslars verüben. Auch der Bordellbesitzer ist nur eine Scheinidentität.

Das Daten-Pad

Wenn die SC das Daten-Pad haben, werden sie einen kompetenten Hacker benötigen, wenn sie den Code der Roscs nicht selbst knacken können (Probenmodifikator -8).

Reise zum Seidentunnel

Die Reise zum Seitentunnel anhand der Koordinaten auf dem Daten-Pad verläuft so, wie der Spielleiter es für sinnvoll erachtet. Sehr starke Gruppen können durchaus noch einmal von Rebeccas Knochendrohnen angegriffen werden oder sie treffen auf Hulks, Degenerierte oder sogar eine Hyve-Sporenkolonie. Je weiter die SC zum Harz vordringen, desto kälter wird es. Dies liegt an der Wetterkontrollstation auf dem Brocken, die ein arktisches Klima verbreitet.

Das Tor zum Seidentunnel

Der Tunnel ist eine zweispurige Magnet-Frachttransfertrasse und wurde 2078 erbaut. Im Jahr 2125 wurde sie versiegelt und seitdem nicht mehr geöffnet, auch wenn es im Harz mehrere Zugänge gibt. Öffnen können die SC den Seidentunnel entsprechend der Informationen auf dem Daten-Pad nur, indem sie die nahegelegene Kontrollstation betreten und dort das Passwort zum Entsiegeln des Zugangs eingeben. Die Kontrollstation wird von mehreren Exterminatoren (GS GRW S. 168f) und Knochendrohnen bewacht.

Kapitel III
Der unterirdische Krieg

Übersicht:	Reise zum Tunneleingang
	Öffnen des Tunneleingangs
	Die Tunnel unter dem Harz
	Der Angriff der Knochendiener
	Die Mutter der Arachnomechs
Ort:	Tunnel unter dem Harz
Personen:	Celmar Horn (Bunkergeborener Streuner, Stufe 12)
	Mathilda (Nano-Technikerin, Stufe 8)
	Karven (Ruinengeborener Kämpfer, Stufe 7)
	Kemma (Kidz-Anführerin, Kämpferin, Stufe 12)
	Arim (Kidz-Schamane, Vox, Stufe 15)
	Mig 71 (Host-Streuner, Stufe 8)

In der Station wartete die künstliche Intelligenz „T01-KI-N“. Diese erwidert den SC recht klassisch „Sprich Freund und tritt ein!“. Die Tür öffnet sich, wenn die SC das Wort „Freund“ als Binärcode eingeben (01000110 01110010 01100101 01110101 01101110 01100100). Danach können die SC den Seidentunnel betreten. Eventuell begleitet sie „T01-KI-N“ als kryptisch in Rätseln sprechender Host.

Der Tunnel

Die Anlage ist gewaltig und erstreckt sich über ca. 110 km von West nach Ost bis in die Ruinen von Aschersleben. Sie in Gänze zu beschreiben würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Die Haupttrasse wird immer wieder von eingestürzten Tunnelteilen und Barrikaden unterbrochen. In den Wartungstunneln leben mutierte Tiere, Spähdrohnen der Roscs sowie Degenerierte und Kidz. Im Osten kommen vermehrt Arachnomechs vor.

Zwischen den Kidz vom Stamm der „Dieper“ und den Degenerierten herrscht ein langer Krieg. Noch mehr als die Degenerierten fürchten die Dieper die Arachnomechs, welche die labyrinthartigen Tunnel im Osten beherrschen und immer wieder Kidz entführen.

Diepmir

Diepmir, das Dorf der Dieper-Kidz befindet sich in einem alten Bahnhof im Westen der Anlage. Hier leben etwa 120 Kidz einträchtig mit einigen Hosts zusammen, die ihnen als Vertraute dienen. Jedes Kid wird von einem Host begleitet. Durch ein Ritual des Vox-Schamanen Jassa wird der Geist eines toten Kidz in den Host transferiert und dient so einem neuen Kid als Mentor und Wächter. Es gibt leider immer wieder den Fall, dass Kidz an die Arachnomechs und die Degenerierten verloren gehen, so dass es auch einige hostlose Kidz gibt. Daher geben ältere Kidz ihren Host nicht selten an jüngere, hostlose Kidz ab und suchen anschließend die Fabrik auf, wo sie – wenn sie Glück haben – einen neuen Host finden, meistens jedoch bei der Suche sterben.

Diepmir wird von Laternen und Lichterketten erhellt. Sowohl der Atomgenerator als auch die Wasseraufbereitungsanlage sind sehr anfällig für Störungen.

Die Fabrik

Im Westen in der Tiefe des Tunnelsystems existiert eine Drohnenfertigungsanlage, in der auch Hosts hergestellt werden. Diese Anlage wird von Exterminatoren und anderen Robotern verteidigt. Etliche Kidz fanden hier auf der Suche nach einem neuen Host schon den Tod. In der Anlage lässt sich jedoch einiges an technologischer Beute machen.

Die Dörfer der Degenerierten

Es gibt mehreren Mutantendörfer, in denen Kidz gefangen gehalten werden, um sie mittels eines toxischen Brunnens zu Degenerierten zu formen oder um sie als Nahrung zu halten und zu züchten.

Der Aufgang zur Kathedrale der Roscs

Es gibt eine Verbindung vom Seidentunnel zur Kathedrale der Roscs, die jedoch sehr schwer von Roscs und Knochendroiden bewacht und verteidigt wird. Die Kidz raten jedem, sich davon fernzuhalten.

Der Angriff der Roscs

Nach gut der Hälfte der Strecke werden die SC erneut von Rebecca und ihren Knochendienen angegriffen. Die Größe und Zusammensetzung des Angriffstrupps hängt von der Situation und Versorgungslage der SC ab.

Die Mutter der Arachnomechs

Im Osten des Tunnelsystems herrschen Arachnomechs. Sie werden von einer Königin angeführt, die Nachwuchs aus geköpften Kidz, Degenerierten und Schrottteilen erzeugt. Das Nest der Königin befindet sich am östlichen Zugang des Tunnels. Dies ist der einzige passierbare Weg aus dem Tunnelsystem in Richtung Osten und der Kampf mit der Königin daher vermutlich unausweichlich. Nach dem Tod des Monsters verfallen die verbliebenen Mechs in eine Starre oder Raserei.

Abenteuer

... in Diepmir

1. Ersatzteile
Der Generator benötigt Ersatzteile aus der Fabrik.

2. Ansturm der Degenerierten
Die Wasseraufbereitungsanlage muss gegen Degenerierte verteidigt werden.

3. Ein neuer Vertrauter
Ein älteres Kid geht zur Fabrik, um dort einen neuen Host zu bekommen. Er bittet die SC um Hilfe.

4. Geistverschmelzung
Die SC wohnen dem Ritual der Geistverschmelzung bei.

5. VR
Jassa verfügt über einen VR-Alkoven, in der viele wundersame Abenteuer erlebt werden können.

6. Verrat
Die SC decken auf, dass ein Kid ein Verräter gegenüber den Arachnomechs ist und Patrouillen verrät. Der Kid Hima wird durch ein Implantat der Mechs dazu getrieben.

7. Kidz befreien
Die Degenerierten haben viele Kidz gefangen genommen. Die Dieper entlohnen für jeden befreiten Kid.

8. Schutt und Asche
An insgesamt acht Stellen ist der Tunnel zusammengebrochen. Mit Hilfe der Kidz können die SC jedoch einzelne Passagen passierbar machen. An fast jeder Stelle haben sich jedoch Degenerierte (1-3) oder Arachnomechs (4,7,8) eingenistet.

Kapitel IV
Die Kristallwüste

Übersicht:	Aschersleben
	Die Kristallwüste
	Das Volk der Steine
	Der Geodenweg
	Der Perimeter
Ort:	Kristallwüste von Magdabur
Personen:	Celmar Horn (Bunkergeborener Streuner, Stufe 12)
	Mathilda (Nano-Technikerin, Stufe 8)
	Karven (Ruinengeborener Kämpfer, Stufe 7)
	Koros (Lithom-Kämpfer, Stufe 8)
	Magra (Lithom-Streunerin, Stufe 7)

... an den Blockaden

9. Toxische Gefahren
Durch einen Rohrbruch einer nahen Chemieleitung ist eine der Tunnelblockaden zusätzlich verseucht.

10. Der Eremit
An Blockade 6 lebt der Eremit „Kell Tinger", ein ausgestoßener Moabit, der mittlerweile den Verstand verloren hat.

... in der alten Drohnenfabrik

11. Der Host-Kernspeicher
Hier lebt die künstliche Intelligenz „Uira". Wird sie von einem Computervirus befreit, belebt sie alle Hosts und kann den Kidz als Unterstützerin dienen. Der Kampf untertage gegen die Degenerierten und Arachnomechs wird damit einfacher.

12. Der Cyborg
In einem Stasis-Tank wird der Kybernetik-Hulk „A-991" aufbewahrt. Wird er aus Versehen befreit, wird das Monster wahnsinnig marodierend durch die Tunnel ziehen.

... anderswo

13. Rosc-Außenposten
Hier befinden sich Außenposten der Roscs.

14. Das Labor
Der Psychokinet „Oram Sher" hat hier sein Labor. Er ist weise, aber verschlossen und weltfremd. Er wird von Degenerierten, Mechs und allen anderen gemieden.

15. Der Schatten
Eine Schattenanomalie macht diese Gegend unsicher.

16. Der Zug
Hier steht einer der Züge. Sein Inneres birgt viele Technologie sowie Element Pi, aber auch aktive Abwehrdrohnen und Exterminatoren.

Aschersleben

Die Ruinen der Stadt werden von den Arachnomechs beherrscht. Nach dem Tod der Arachnomech Königin bemerken die SC, wie einige Gruppen der übrigen Mechs in eine nahe Fabrik fliehen, um hier eine neue Königin zu konstruieren. Andere Mechs bleiben verwirrt und rasend zurück und bekämpfen sich zum Teil gegenseitig. Wenn die SC dem Verbleib der fliehenden SC nicht nachgehen, werden sie vermutlich der Karte weiter folgen und Aschersleben verlassen.

Die Kristallwüste

Hinter der Stadtmauer wartet direkt die nächste feindliche Umgebung: Die Große Kristallwüste, die sich von Magdabur, dem Südrand Berlins bis zu den Ruinen von Jena, Leipzig, Dresden und Erfurt ausbreitet. An der Südgrenze versucht der Unwald verzweifelt die kristallinen Strukturen zu überwuchern. Die Landschaft ist geprägt durch feinen Staub, aus dem sich kristalline violett-schwarze Formationen in den Himmel schieben. Die Kristalle wachsen stetig aus dem glühenden Krater von Prag hervor. Sie infizieren biologische Lebensformen und zwingen sie unter die geistige Kontrolle der Geode, der kristallinen Hauptformation des Kraters.

Die Lithomi

Eine der wenigen Straßen führt nach Osten. Dies zeigt auch das Daten-Pad an, so dass sich dieser Weg anbietet. Auf der alten Straße können die SC mehrere Begegnungen haben (siehe unten). Später treffen sie jedoch auf zwei Individuen des Volks der Steine – die Lithomi „Koros" und „Magra". Die beiden sind Späher in der Region und sehr neugierig. Die Haut der hulkgroßen Lithomi ist mit leuchtenden Kristallschuppen und -auswüchsen übersät, was ihnen eine natürliche Panzerung

verleiht. Ihr Geist ist mit der Geode verbunden, allerdings deutlich lockerer und instinktiver als z.B. bei den Hyve. Die Lithomi werden nicht angreifen, aber die SC warnen, ihrem Dorf zu nahe zu kommen. Das aus Kristall und Stein gewachsene Dorf der Felsenmenschen liegt mitten in der Stadt. Die gut 50 Einwohner verteidigen ihr Dorf bis zum Tod. Über Magra und Koros ist jedoch ein friedlicher Austausch möglich, vor allem wenn sie erfahren, dass die gefürchtete Arachnomech-Königin tot ist. Im besten Fall beschreiben die zwei den Weg nach Norden, wo der Bunker liegen soll.

Der Geodenweg

Die alte Autobahn A14 ist von den Kristallen überwuchert, aber passierbar. Auf ihr werden die SC, je weiter sie nach Norden kommen, auf die Kämpfe zwischen Lithomi und der Stadt aufmerksam werden. Etwa 10 km vor der Stadt stoßen sie auf die Resonanz-Pfeiler: Maschinen, die das Wachstum der Kristalle eindämmen und von der Pfeilergarde verteidigt werden.

Der Perimeter

Die Grenze von Magdabur ist ein Resonanzpfeiler-Perimeter, der von der Pfeilergarde und den Roströcken aus der Stadt bewacht wird. Lithomi werden normalerweise sofort angegriffen. Nur durch ein Pfand, hohes Bestechungsgeld oder telepathische Manipulationen werden die Wachmannschaften (acht Personen pro Pfeiler) die Gruppe nach Magdabur lassen.

Abenteuer

... in Aschersleben

1. Das neue Nest der Arachnomechs
In der alten Fabrik konstruieren einige Arachnomechs eine neue Königin. Diese wird W20 Tage nach dem Tod der letzten ihren Betrieb aufnehmen und alle Arachnomechs in der Umgebung unter ihre telepathische Kontrolle bringen. Das Nest liegt im Kühlturm der Fabrik, der nur über die Fertigungshallen mit Dutzenden Arachnomech-Larven erreichbar ist. In den Produktionshallen lebt auch der wahnsinnige Wissenschaftler „Erban Lux“, ein Kybernetiker und selbsternannter Priester der Technospinnen (Ruinengeborener Technomant, Stufe 12).

2. Der Kult der Spinnen
In der Umgebung leben einige Degenerierten- und Ruinengeborenen-Stämme, welche die Spinnen als Götter verehren. Opferungen von Gefangenen, Kindern und Jugendlichen sind häufig. Diese werden dann in die Fabrik gebracht und zu Arachnomechs umgewandelt.

3. Bunker D-045
Die alte Bunkeranlage ist bisher nicht geöffnet worden. Alles Leben in der Anlage ist jedoch erloschen und nur noch einige Schatten- und Strahlungsanomalien existieren hier. Zudem wird der Bunker durch ein technisches Verteidigungssystem geschützt. Die unteren Ebenen sind stark verstrahlt. Letztlich war es ein Leck des Atomreaktors, das die Bunkergeborenen umgebracht hat.

... in der Kristallwüste

1. Der Forscher
In der Wüste treffen die SC auf einen zweiten Moabiten namens „Kiro Scerni“, einen Forscher, der die Lithomi und die Kristallformationen untersucht. Kiro ist aufgeschlossen, fürchtet aber andere Mutanten als die Lithomi.

2. Das Totenvolk
In der Wüste befindet sich ein namenloses Dorf, welches von Degenerierten bewohnt wird. Diese tragen kalkweiße Körperbemalungen, sind ansonsten außer einem Lendenschurz jedoch nackt. Die kannibalische Stammeskultur ist eine weitere Gruppe in der Wüste, die einen unterirdischen See beschützt. Geführt wird die Gruppe durch die Matriarchin „Loia“.

3. Die zerstörte Hyve-Kolonie
Im Ödland treffen die SC auf eine zerstörte Hyve-Kolonie. Nur ein Hyve kann hier über die Reste des Wurzelwerks erkennen, dass Soldaten mit Flammenwerfern die Sporenkolonie zerstört haben. An der Wurzel lassen sich auch die Erinnerungen der gefallenen Hyve speichern und später dem Kollektiv wieder zuführen

4. Der Behemoth
Ein mutiertes, bärenähnliches Monster mit einer kristallbesetzten Haut nennt ein Gebiet sein Revier. Das Wesen wird von Menschen und Degenerierten in der Region als Dämon oder Gott gefürchtet.

5. Das Luftschiff
Das versandete Wrack eines Templerschiffes auf dem Weg von Berlin nach Basilika. Niemand ist hier noch am Leben. Das Wrack ist geplündert.

6. Silikat-Füchse
Mehrere Rudel dieser kristallüberzogenen Wesen machen die Umgebung unsicher (Werte wie Leprakatze, GS GRW S. 150., jedoch Abwehr +10 durch Kristallhaut).

... beim Volk der Steine

7. Handel mit dem Lithomi
Immer wieder stoßen die SC auf handelnde Lithomi. Wasser, Edelsteine und Mineralien sind neben Artefakten der alten Welt in ihrem Angebot, zudem Wegbeschreibungen und gegenseitiger Schutz

8. Der Xrynchor
In einem alten Einkaufszentrum wohnt der Xrynchor, ein gewaltiger insektenähnlicher Wurm, den die Lithomi als prophetisches Wesen verehren und ihm Kristalle, Mineralien und Lithomi-Verbrecher als Opfer übergeben.

9. Die Verdammten
Ausgestoßene Lithomi werden von ihren Stammesbrüdern und -schwestern gejagt. Manche wollen ihren Namen wieder reinwaschen, andere ihre Peiniger zerstören. Auf die meisten setzten die Lithomi Kopfgeld aus.

... auf dem Geodenweg

10. Angriffe der Verdammten
Einige Lithomi-Verbannte haben sich zusammengetan, und lauern Wanderern auf dem Weg auf.

11. Der Kristallturm
Bisweilen türmen sich Kristallformationen zu riesigen Gebilden auf, die bis zu 30 m hoch werden. In den Türmen leben Lithomi-Stämme, -Verbannte, -Einsiedler und -Forscher. Eine große Kristallformationen aus acht Türmen wird die Gläserne Burg genannt. Hier leben Lithomi-Mönche, die einen großen Kristall anbeten, der jenseits des Gebirges im Westen liegen soll.

12. Die Pfeilergarde und die Roströcke
Der Geodenweg führt zu großen Stahlgerippen – ehemalige Überlandleitungen und Kommunikationstürme, die nun mit Ultraschall emittierenden Geräten ausgestattet sind. Der Schall fügt allen Kristalllebewesen große Schmerzen zu, so dass sie die Pfeiler nicht passieren können. Die Türme werden von der Pfeilergarde bewacht (acht Personen pro Pfeiler), die in den Diensten der Herren von Magdabur stehen. Die Wächter sind strafversetzte Gefangene, die ihre Zeit an den Pfeilern absitzen, bis sie wieder in die Stadt dürfen. Offiziere der Stadtgarde (die Roströcke) inspizieren die Verhältnisse vor Ort regelmäßig. Die meisten Pfeiler-Gardisten sind Neuankömmlingen gegenüber abweisend und geben nur spärliche Informationen über Magdabur preis. Um eine Passage zu erkaufen, sind Bestechungsgelder oder Kämpfe im Auftrag der Garde nötig.

Die Vorstadt Arabrel

Im großen Krieg von 2125 erschütterte eine tektonische Welle die Magdeburger Region und ließ direkt in der Stadt eine gewaltige Kluft entstehen. Auf der Südseite entstand aus den Ruinen der Handelsvorposten Arabrel mit heute mehr als 25.000 Einwohnern. Die Vorstadt ist somit größer als die meisten Orte in Postfalica. Die Siedlung besteht aus Containern, Ruinen, Bunkeranlagen, alten Fahrzeugen sowie kristallinen Felsformationen, in die die Bewohner ihre neuen Heimstätten gebaut haben. Handel, Diplomatie, Intrige, seltsame Krankheiten, Entdecker und ruchlose Wissenschaftler treiben in der Vorstadt ihr Wesen und Unwesen. Ohne eine eigene Verwaltung und Regierung kommt es immer wieder zu Übergriffen und Kämpfen in den Straßen und Gassen. Zu den mächtigsten Fraktionen gehören:

Die Roströcke
Die offizielle Garde der Stadt.

Die Soldaten der Pain
Eine Söldnergruppe, geführt von einer skelettierten Nano aus Schwarzbielefeld namens Pain-77. Die meisten rekrutieren sich aus verstoßenen Roströcken der Stadt. Die Pain-Soldaten werden gern außerhalb der Stadt eingesetzt.

Die Kinder von Gond
Fanatische Kidz und menschliche Kinder, die die Apokalypse als göttliche Manifestation anbeten und regelmäßig Menschenopfer darbringen.

Die Amseln
Ein Netzwerk aus Dieben, Prostituierten, Schmugglern und Händlern, dessen Kopf – der Papst der Diebe – unbekannt ist.

Die Higgs-Enklave
Ein Wissenschaftszentrum in einem alten Krankenhaus. Leichen, Sklaven und Nano-Ersatzteile sind hier gern gesehen und werden gut bezahlt. Dummerweise brechen immer mal wieder „Experimente" aus und machen die Umgebung unsicher. Gerüchten zufolge züchten die Higgsbrüder einen riesigen Blob aus Fleisch, der die Welt verschlingen soll.

Die Moabiten
Die Moabiten aus Berlin unterhalten hier eine kleine Enklave für ihre Mitbrüder und -schwestern (siehe „Der Rostige Pfad Gottes").

Die Kluft

Die durch die tektonische Kriegsführung entstandene Kluft zwischen Magdabur und der Vorstadt ist ca. 45 m breit und über 300 m tief. Sie erstreckt sich mehr als 20 km nach Süden, wo sie in ein großes Gebiet voller psychoaktiver Kristalle übergeht, welches jedes Lebewesen in seinen Bann zieht (das Feld der Steine). Nach Norden endet die Kluft nach 15 km in einem schwer verstrahlten Gebiet.

Somit ist die Kluft ein effektives Hindernis gegen alle Angriffe aus dem Westen und Norden. Östlich der Schlucht erhebt sich Magdabur. Die Wände der Schlucht werden von den Bürgern der Vorstadt bis in eine Tiefe von 200 m bewohnt. Darunter liegt der „Grund", auf dem seltsame Mutationen und Robot-Relikte des großen Krieges lauern.

Nur wenige haben es je geschafft, den Boden mit seinen Höhlensystemen, verschütteten Bunkeranlagen und unterirdischen, verseuchten Seen zu erreichen oder gar zu erkunden.

Östlich der Kluft liegt „die Mauer" Magdaburs, eine gewaltige Festungsanlage von über 40 m Höhe mit verschiedensten Befestigungsanlagen und Geschützen. Die Stadt kann von Westen nur über die Brücke über die Kluft betreten werden.

Die Brücke

Die Brücke über die Kluft ist eine ehemalige Autobahnbrücke voller Autowracks. Sie wird von den Roströcken, der Garde Magdaburs streng bewacht. Nur wer einen Passierschein hat, darf die Brücke betreten und das gewaltige Panzertor der Stadt durchschreiten.

Die SC haben in der Vorstadt verschiedene Möglichkeiten, an einen Passierschein zu kommen. Dazu zählen in der Regel 1-3 Auftragsarbeiten oder hohe Bestechungsgelder. Brückenkommandant Ilias Bann lässt nur wenige Personen „aus dem Westen" in die Stadt und achtet sehr drauf, dass vor allem Nanos und Lithomi nicht ohne guten Leumund in die Stadt kommen.

Da Kommandant Bann jedoch eine Vorliebe für alte Artefakte hat, könnte ein Ausflug zum Grund der Kluft hilfreich sein, um den Brückenwächter zu bestechen.

Kapitel V
Die Herren von Magdabur

Übersicht: Die Vorstadt Arabrel
Die Kluft
Magdabur
Ort: Kristallwüste von Magdabur
Personen: Celmar Horn (Bunkergeborener Streuner, Stufe 12)
Mathilda (Nano-Technikerin, Stufe 8)
Karven (Ruinengeborener Kämpfer, Stufe 7)
Die Oligarchen (13 Pers. der Stufe 11-20 unterschiedlicher Klassen)

Magdabur

Die Stadt ist eigentlich eine kreisrunde Wehranlage von 5 km Durchmesser, die 20 Jahre vor dem Krieg vollendet wurde. Mit der Zerstörung des großen Kommandoturms gingen die meisten Informationen um die Stadt verloren. In den letzten Jahren übernahmen dreizehn Machthaber die Stadt und sicherten ihren Wohlstand. Magdabur hat etwa 35.000 Einwohner und kontrolliert bis zum Krater von Berlin einen Großteil der Länder zwischen Rostsee im Norden und Kristallmeer im Süden. Hulks, Verseuchte, Nanos, Ruinengeborene, Kidz, Hosts und sogar einige Hyve zählen zu den akzeptierten Bewohnern der Stadt. Der Schmelztiegel bietet fast alle Religionen und Kulturen Bündnisse, Orden und Banden. Viele der Bewohner stammen aus dem Süden oder Osten. Die Dreizehn herrschen im Senat der Stadt und lenken unter dauernder gegenseitiger Eifersucht die Geschicke der Stadt:

1. **Severa Tum** – die Königin der Androiden
2. **Alam Fomm** – der Händlerkönig
3. **Thaddeus Mors** – der Priester der Atomaren Götter
4. **General Janus Bel** – der Kommandant der Roströcke
5. **X** – die blinde Telepathin
6. **Erissa Mel** – die Prinzessin der Ödlandbanditen
7. **Kellmogh** – Anführer der Hulks Magdaburs
8. **Elis Zimm** – Erster Wissenschaftler
9. **Jhoran** – der Sklavenhändler
10. **Abbas Chur** – der verseuchte Herr der Bibliotheken
11. **Thera-7** – die Herrin der Meuchlergilde
12. **Mara Jost** – Herrin der Luftwaffe
13. **Baumwächter** – Botschafter der Hyve

Celmar offenbart den SC, dass er die neue Seidenstraße entstehen lassen will und entlässt sie aus seinen Diensten. Alternativ können sie ihm helfen, zumindest 7 der 13 Oligarchen zu überzeugen (durch Aufträge in der Umgebung oder durch Informationen), die Handelserlaubnis zu erwerben.

Hier endet der erste Teil dieser Kampagne bis zur nächsten Ausgabe der Slay! …

von Blakharaz

Herrin der Käfer

Eine Starslayers-Mission in Tarnaras Wüste

Hintergrund

Der Planet Tarnara befindet sich fest in Hand eines Minenkonsortiums. Zwar ist der Planet offiziell unabhängig, doch es ist ein offenes Geheimnis, dass das Konsortium eng mit dem Imperium zusammenarbeitet. Die Bevölkerung wird ausgebeutet und von den Söldnern der Minenbesitzer (die von Imperialen Experten ausgebildet werden) unter Kontrolle gehalten.

Doch nachdem vor einiger Zeit eine freie Starslayer-Flotte einen imperialen Vorposten auf Tarnara ausschaltete, brodelt es in der Bevölkerung und der Drang nach Freiheit wird größer. Doch noch ist das Minenkonsortium stark und kontrolliert den größten Teil der militärischen Ressourcen auf Tarnara – was sich allerdings bald ändern könnte:

Kara Pond, die Anführerin einiger tarnarischer Rebellen, plant Raubkäfer – eine gefährliche, heimische Käferart – gegen eine Basis des Konsortiums einzusetzen und dadurch an Waffen und Ausrüstung für einen Aufstand zu kommen.

Kara Pond lebt schon seit ihrer frühesten Kindheit auf Tarnara und hat sich an die raue Umgebung angepasst. Obwohl körperlich eher unscheinbar, weiß sie sich doch zu verteidigen.

Hinweis: *Kara wird im Verlauf der Tarnara-Kampagne weiterhin als Auftraggeberin fungieren. Sollte ihr aus irgendeinem Grund etwas zustoßen, sollte sie durch einen passenden NSC ausgetauscht werden – oder im späteren Verlauf könnten die SC ihre Position einnehmen.*

Dafür benötigen die Rebellen jedoch noch eine wichtige Zutat: Die **Aromadrüse** einer Käfermutter. Und genau hier kommen die Spielercharaktere ins Spiel...

Der Planet Tarnara

Staubig, trocken und immer von kräftigen Winden heimgesucht – Tarnara ist kein sonderlich gastfreundlicher Planet. Ganzjährig fegen Stürme über die trockene Oberfläche, die häufig die 100 Stundenkilometer überschreiten und große Mengen Sand und Staub mit sich bringen.

Die Oberfläche Tarnaras ist von zahlreichen Canyons und Schluchten durchzogen, in denen der Wind weniger stark umhertobt. Hier liegen auch die wenigen Ansiedlungen auf dem Planeten, denn Tarnara beherbergt einige wertvolle Mineralienquellen, wie etwa reiche Taliumvorkommen, die von Minengesellschaften ausgebeutet werden.

Aufgrund der Staubstürme ist Funkkommunikation auf der Oberfläche nur selten möglich und setzt sehr leistungsstarke Anlagen voraus. Auch Raumschiffe müssen meistens eine Sturmpause abwarten, bevor sie gefahrlos starten oder landen können.

Dust Valley

Diese kleine Minenstadt (ca. 12.000 Bewohner, überwiegend Menschen, aber auch Skal'Az, Borgoz und Omikroner) liegt am Grund eines gewaltigen Canyons, was sie vor den Auswirkungen der schlimmsten Stürme schützt. Die meisten Behausungen befinden sich auf dem Grund des Canyons, einige wurden jedoch auch in die Felswände gehauen und sind über Aufzüge und Treppen mit der Stadt verbunden.

Die Landung auf dem Raumhafen der Stadt ist nur kleineren Raumschiffen möglich – größere Schiffe könnten besonders während der häufigen Stürme mit den Felswänden kollidieren. Darum verbindet auch ein Schienensystem Dust Valley mit einem mehrere hundert Kilometer entfernten, größeren Raumhafen. Dieses wird regelmäßig von Transportzügen verwendet, die die wertvollen Bodenschätze abtransportieren.

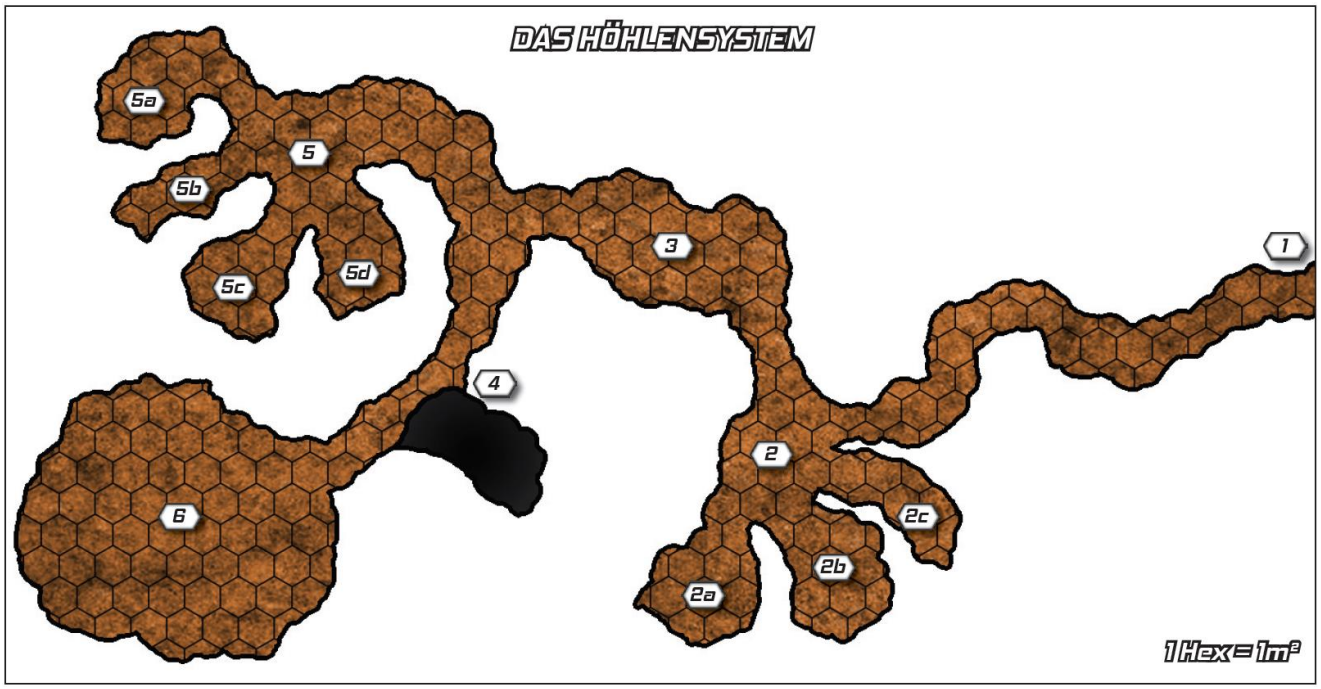
Dust Valley ist der Mittelpunkt von fast 20 Minenanlagen, die sich im Radius von ca. 100 Kilometern um die Stadt befinden. Die Minenarbeiter kommen nach ihrer Schicht her, um sich etwas zu vergnügen, weshalb hier das Klima recht rau ist – Schlägereien in den zahlreichen Kneipen gehören beinahe zum normalen Tagesablauf der Bewohner.

Die Sicherheitskräfte des Minenkonsortiums greifen jedoch nur bei bewaffneten Konflikten ein oder wenn jemand versucht, sich am Eigentum der Minenbetreiber zu vergreifen.

Anwerbung

Die Charaktere befinden sich auf dem unwirtlichen Planeten Tarnara. Mit ihrem Raumschiff sind sie vor Kurzem auf dem kleinen Raumhafen der Stadt Dust Valley eingetroffen. Hier werden sie als Söldner für einen gefährlichen Auftrag angeworben: Eine junge Frau (die Rebellenführerin Kara) braucht die Aromadrüse einer Käfermutter.

Die tarnarischen Raubkäfer sind eine große Gefahr für die Einheimischen, greifen sie doch in großen Rudeln selbst Menschen an. Eine Besonderheit stellen jedoch die Käfermütter dar. Sie kontrollieren die deutlich häufigeren Männchen über Geruchsstoffe und



diese suchen dann Futter für „ihr" Weibchen. Die Weibchen leben meist zurückgezogen in den zahlreichen Höhlensystemen Tarnaras.

Kara sucht eine solche Aromadrüse, um daraus eine Schutzvorrichtung für die heimischen Minenarbeiter herzustellen (gelungene Probe auf GEI+VE -2: Eine Lüge, s.o.). Zufälligerweise kennt sie den Aufenthaltsort einer Käfermutter, konnte jedoch bislang noch keine Freiwilligen für diesen Auftrag finden. Sie würde den Charakteren 500 Credits für eine intakte Käferdrüse zahlen – davon 50 pro Charakter als Vorschuss (Kara lässt sich bis auf 750 Credits hochhandeln). Der Auftrag soll vor den Konsortiumwachen geheim gehalten werden, um einen angeblichen Missbrauch der Technologie zu vermeiden.

Reise

Um zu dem Höhlensystem zu gelangen, müssen die Charaktere durch die unwirtlichen Canyons und Schluchten Tarnaras reisen. Dafür kann ihnen Kara ein Raupenfahrzeug stellen. Zwar ist die Reise in dem schlecht gefederten Gefährt unbequem, aber zumindest hält es den Wind und Staub des Planeten von den Reisenden fern. Nach einer etwa sechsstündigen Fahrt erreichen die Charaktere den Höhleneingang.

Verfolger

Was Kara nicht weiß ist, dass bereits einige Mitglieder der Konsortiumtruppen auf sie aufmerksam geworden sind. Sie haben ihr Fahrzeug bereits mit einem leistungsstarken Peilsender versehen und verfolgen die Charaktere, um mehr über ihren Auftrag herauszufinden.

Insgesamt SC+1 Konsortiumsöldner heften sich an ihre Fersen und können zu einem beliebigen Zeitpunkt ins Geschehen eingreifen.

Spätestens wenn die SC das Höhlensystem wieder verlassen, werden sie an deren Fahrzeug auf sie lauern. Den Söldnern ist daran gelegen, wenigstens einen der SC lebend zu fangen, um ihn später verhören zu können.

Das Höhlensystem

1 – Eingang: Hier liegt der Eingang zu dem langgestreckten Höhlensystem. Die Höhle ist an keiner Stelle niedriger als 2m, so dass es hier zu keinen Behinderungen kommt. Nach etwa 10m ist es jedoch sehr dunkel, so dass jeder Charakter ohne Nachtsicht oder Lichtquelle -4 auf alle Aktionen erhält, bei denen er sehen muss (bspw. Angriffe).

2 – Südliche Kammern: Hier haben sich mehrere Kammern gebildet, welche die Käfer als Schlafraum nutzen.
In **a)** kann man die angefressene Leiche eines Minenarbeiters finden, der noch einen Helm, eine Nachtsichtbrille und einen leichten Brustpanzer trägt.

Bei **b)** liegen **3 Raubkäfer** auf der Lauer.
In **c)** können die Charaktere unter einigem Käferdreck noch ein Schrotgewehr und 23 Bits finden (gelungene Bemerken-Probe).

3 – Leiche: Hier liegt die Leiche eines imperialen Soldaten, erkennbar an seiner zerfetzten roten Panzerung. Neben der Leiche liegt noch der Sturmlaser des Soldaten (dieser ist beschädigt, kann aber mit einer erfolgreichen Mechatronik-Probe innerhalb von 15 Minuten wiederhergestellt werden). Hier werden die Charaktere von **5 Raubkäfern**, die aus den Gängen kommen, attackiert.

4 – Der Schacht: Hier erreicht die Höhle einen steil abfallenden Schacht. Nur über einen schmalen Sims entlang der Wand lässt sich der andere Ausgang erreichen. Hier lauern **4 Raubkäfer**, die keine Probleme damit haben, an Wänden und Decken entlang zu krabbeln. Patzt ein Charakter im Kampf, besteht eine Chance von 1-5 auf W20, dass er in den Schacht stürzt. Dieser endet nach rund 12m auf einem weichen Haufen Käferdreck (nur W20/2 Schaden). Mit einer Klettern-Probe+2 oder einem langen Seil kann sich der abgestürzte SC wieder befreien – alle Käfer erhalten ab hier einen Malus von 2 Punkten auf ihren Angriff auf diesen Charakter, da sein Geruch sie irritiert, gegenüber Menschen erhält er jedoch den gleichen Malus auf soziale Interaktionen. Die Mali bleiben erhalten, bis man sich gründlich wäscht.

5 – Westliche Kammern: Auch hier gibt es einige Käferkammern.

In **a)** kann man **3 schlafende Raubkäfer** überraschen.
Bei **b)** lässt sich ein **weiterer Käfer** und Syntoseil mit 30m Länge finden.

Kammer **c)** ist leer und bei **d)** lässt sich bei einem Skelett ein noch funktionstüchtiger Psi-Deflektor Klasse B sowie ein Schwert finden.

6 – Brutkammer: In dieser Kammer lebt die **Käfermutter**.

An der Decke befinden sich weitere Schächte und an den Wänden liegen dutzende kürbisgroße Eiersäcke. Die Käfermutter wird bis zu ihrem Tod kämpfen und **alle 3 Runden kriechen W20/4 Männchen** aus den Schächten an der Decke hervor, um ihr Weibchen zu schützen.

Sollte ein Charakter auf die gute Idee kommen, die Eier zu entzünden, so werden die Männchen versuchen, die nicht brennenden Eier in Sicherheit zu bringen, anstatt die SC anzugreifen – das Weibchen wird jedoch weiterkämpfen.

Das Ende?

Sobald die Charaktere die Aromadrüse wieder in Dust Valley abgegeben haben, erhalten sie ihre Belohnung. Damit könnten ihre Erlebnisse auf Tarnara abgeschlossen sein, doch jetzt haben sie die Aufmerksamkeit der Rebellen und ihrer Anführerin geweckt, die vielleicht schon bald einen neuen Auftrag für sie parat haben wird – oder in anderen Worten:

Fortsetzung folgt

... das **Fortsetzungsabenteuer** *Die Stunde Null* ist übrigens im Downloadbereich der Starslayers-Homepage zu finden:

http://starslayers.de/vanilla-s/

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Tarnarische Raubkäfer

Die etwa hundegroßen Raubkäfer, die die Canyons Tarnaras unsicher machen, sind einzeln keine Gefahr für Menschen. Jedoch schließen sie sich häufig zu Jagdgruppen zusammen und attackieren dann auch größere Beute.

Die Käfer ähneln Heuschrecken, haben aber auch einen langen, skorpionartigen Stachel, mit dem sie ihre Opfer angreifen.

Die Weibchen der Raubkäfer sind deutlich größer, stärker und seltener als die Männchen. Normalerweise verlassen sie nie ihren Bau und werden von ihrer Brut mit Nahrung versorgt.

Stirbt ein weiblicher Raubkäfer, trennen sich ihre Männchen in kleine Gruppen auf, die gelegentlich von anderen Schwärmen aufgenommen werden.

kl -					
Tarnarischer Raubkäfer					
KÖR: 6		AGI: 6		GEI: 1	
ST: 4		BE: 3		VE: 0	
HÄ: 2		GE: 0		AU: 0	
14	8+1	9	6	10	-
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Schwanzstachel		+2	-	-	
Panzerung			TYP		
Chitinpanzer		+1	-	-	-

Konsortiumsöldner

Die Söldner des Minenkonsortiums werden vom Imperium ausgebildet und halten die Bevölkerung Tarnaras unter Kontrolle. Die Söldner sind gut geschult und dank ordentlichem Sold hoch motiviert. Ihre Ausrüstung reicht zwar nicht ganz an die von regulärer imperialer Infanterie heran, doch sind sie auch so eine tödliche Gefahr.

no 1					
Söldner des Minenkonsortiums					
KÖR: 7		AGI: 8		GEI: 5	
ST: 1		BE: 0		VE: 1	
HÄ: 3		GE: 5		AU: 0	
20	10+3	8-1	5	8	13
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Jagdmesser		+1	-	-	
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Gewehr		+3	-	-4	-	-	HA
Panzerung			TYP		
Helm		+1	L		-1	-
leichter Brustpanzer		+2	L		-	-

no -					
Tarnarische Käfermutter					
KÖR: 8		AGI: 4		GEI: 1	
ST: 6		BE: 2		VE: 0	
HÄ: 5		GE: 0		AU: 0	
35	13+2	6	5	14	-
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Schwanzstachel		+2	-	-	
Panzerung			TYP		
Dicker Chitinpanzer		+2	-		-	-
Beute					
Aromadrüse					

VON WAYLANDER

DER DÄMON DER LLANO ESTACADO

EIN DESERT CRAWL FÜR OLD SLAYERHAND FÜR DIE STUFEN 3-5

HINTERGRUND

Der Cowboy Eaton Wilks hat sich in Linda Van Houten, die Tochter eines reichen Ranchers, verliebt und will mit ihr nach Kalifornien durchbrennen. Bei der Durchquerung der Wüste Llano Estacado verirren sie sich und gelangen auf der Suche nach Wasser in eine schmale Felsschlucht. Dort entdecken sie die Überreste einer konföderierten Armeeabteilung, die 1862 beim Rückzug des gescheiterten New-Mexico-Feldzugs Goldbarren in Sicherheit bringen wollten. Ein indianischer Dämon ergreift Besitz von Eaton Wilks, denn in der Schlucht befindet sich auch ein alter Indianerfriedhof.

IN HELMER'S HOME

Wer die gefährliche Wüste Llano Estacado von Texas aus durchqueren will, macht gerne Halt in Helmer's Home. Die am Rande der Wüste gelegene Farm ist gleichzeitig ein Gasthaus und ein Store, in dem sich Reisende mit allen notwendigen Dingen ausstatten können.

... John Helmer schob seine Tabakpfeife in den Mundwinkel und führte seinen Gast zu den großen Eichen, die vor dem Haus standen. In deren Schatten hatten sich die wenigen Männer an Bänken und Tischen niedergelassen und schauten einem buckligen Mann in Westmannkleidung zu, der zum Zeitvertreib Zauberkunststückchen vorführte.

„Juggle-Fred", rief Helmer diesem zu. „Der Mann hier heißt Johann Van Houten und ist auf der Suche nach seiner Tochter, die sich mit einem seiner Cowboys davongemacht hat. Hast du die beiden gesehen?"

„Ja, ich hab' sie vor zwei Tagen in der Llano getroffen. Sie waren auf dem Weg nach El Paso", antwortete der Bucklige. „Wenn sie den Pfahlmarkierungen weiter gefolgt sind, sollten sie die Wüste inzwischen hinter sich gelassen haben."

Plötzlich zeigte einer der Gäste mit ausgestrecktem Arm auf das Eingangstor der Farm. Ein einzelner Mann hielt auf das Gebäude zu. Sein Gesicht und Körper waren von einer Staubschicht bedeckt und er zog an einem Seil einen länglichen Gegenstand hinter sich her. Als er näherkam, stellten die Betrachter fest, dass es sich bei dem Gegenstand um einen Sarg handelte.

„Das ist ja Wilks!", entfuhr es Van Houten. „Was hast du mit meiner Tochter gemacht, du Schuft?!"

Der Angesprochene schien ihn nicht zu hören. Der Wahnsinn blitzte in seinen Augen, als seine Hand nach dem Revolver in seinem Gürtel griff...

Das Abenteuer beginnt unmittelbar mit dem Kampf gegen den besessenen Wilks (Werte: Texas Cowboy/Verderbnisdämon, OS S. 147/156). Helmer, Van Houten (Werte: beide Siedler, OS S. 146), Juggle-Fred (Werte: Fallensteller, OS S. 142) und fünf weitere Gäste (Werte: Rowdy, OS S. 146) versuchen möglichst in Deckung zu gehen und greifen nur im Notfall ein. Nachdem der Cowboy besiegt wurde, findet man im Sarg, den er hinter sich hergezogen hat, zehn Goldbarren mit einer Prägung der konföderierten Armee. Helmer nimmt die Goldbarren in Gewahrsam. Viele der Anwesenden brechen sofort auf Schatzsuche in die Llano Estacado auf, weil sie hoffen, noch mehr Goldbarren zu finden. Van Houten ist dagegen vor allem um seine Tochter besorgt. Er bietet den SC eine Belohnung von 300$, wenn sie seine Tochter finden.

DURCH DIE WÜSTE

Bevor die SC in die Llano Estacado aufbrechen, sollten sie sich mit Wasser und Lebensmitteln eindecken. Alle zwei Stunden benötigt jeder SC 1 Liter und jedes Pferd 2 Liter Wasser. Wird nicht getrunken, erhält man einen Punkt Erschöpfungsschaden.

Durch die Schleifspuren des Sarges lässt sich die Spur von Wilks anfangs problemlos verfolgen. Nach den ersten vier Stunden Ritt wird der Boden steiniger – es muss eine Spurenlesen-Probe -2 absolviert werden. Gelingt die Probe, kann man der Spur zwei weitere Stunden folgen, bis eine neue Probe erforderlich ist. Misslingt sie hingegen, irrt man zwei Stunden lang umher. Um die Felsschlucht zu erreichen, sind drei gelungene Proben erforderlich. Alle zwei Stunden kommt es mit PW:10 zu einer Begegnung.

W20	BEGEGNUNGSTABELLE LLANO ESTACADO
1-3	W20/2 Kojoten (OS S. 149).
4-6	Die SC treffen auf einen Trupp Anzahl SC x2 Komantschen (Werte: Indianerkundschafter II, OS S. 144). Diese treten den SC nicht feindselig gegenüber, erkundigen sich jedoch nach ihrem Weg.
7-9	Die Spur führt durch ein Kakteenfeld. Bei Misslingen einer Reiten-Probe stürzt man und erhält Schaden auf PW:10.
10-12	Die Spur wurde verwischt. Die nächste Spurenlesen-Probe wird um 2 erschwert.
13-14	Eine Windhose hält auf die SC zu. In ihrem Inneren befindet sich ein Luftelementar II (OS S. 159).
15-16	Die SC treffen auf drei Stakeman (OS S. 145), die gerade dabei sind, herausgezogene Markierungspfähle neu zu setzen.
17-18	Ein rollender Busch kommt vorüber, an dem ein blutverschmierter Damenhandschuh hängt.
19-20	Eine Klapperschlage (OS S. 149).

DIE FELSSCHLUCHT

1 Am Eingang der Schlucht treffen die SC auf Reginald Coleman, einen der Männer aus Helmer's Home (Werte: Rowdy, OS S. 146). Er ist in Begleitung eines Mexikaners (Werte: Mexikanischer Caballero, OS S. 145) und eines Kiowa-Indianers (Werte: Indianerkundschafter III, OS S. 144), die auf der Suche nach den Goldbarren sind. Wenn die SC ihnen nicht allzu aggressiv gegenübertreten, schlagen sie vor, gemeinsam die Schlucht zu durchsuchen. Sie werden aber dabei auf eine Möglichkeit harren, die SC zu hintergehen, um die Beute nicht teilen zu müssen.

2 Über der Schlucht kreisen Anzahl SC+2 Adler. Die Alder sind von Hassdämonen besessen (Werte: Weißkopfseeadler/ Hassdämonen, OS S.153/155). Mit fürchterlichem Geschrei stoßen sie auf die SC herab.

3 Der schmale Seitenpfad endet in einer dunklen Höhle. Hier haust ein Apotamkin (S. 155).

4 Hier liegen die verrotteten Überreste einer alten Kutsche und einige alte Pferdeknochen. Eine gründliche Durchsuchung (Suchen-Probe -2) der Trümmer fördert 4C:14, 3E:12 und zwei Goldbarren (je 50$) zutage. Neben den Wagentrümmern befindet sich ein kleiner Tümpel mit abgestandenem, aber trinkbarem Wasser. Im Tümpel lebt ein Wasserelementar II (OS S. 160).

5 Durch den Seitenarm der Schlucht weht ein leichter Luftstrom. Während die SC dort weiter vordringen, meinen sie auf einmal einen Gesang zu hören:

„I wish I was in Dixie, Hooray! Hooray! In Dixie Land, I'll take my stand, to live and die in Dixie, away, away, away down south in Dixie.“

Am Ende der Schlucht stoßen die SC auf drei grob gezimmerte Särge. Ein Abdruck am Boden zeigt an, dass früher ein vierter Sarg hier gestanden haben muss. Drei Poltergeister bewachen die Särge und versuchen, die SC zu vertreiben.

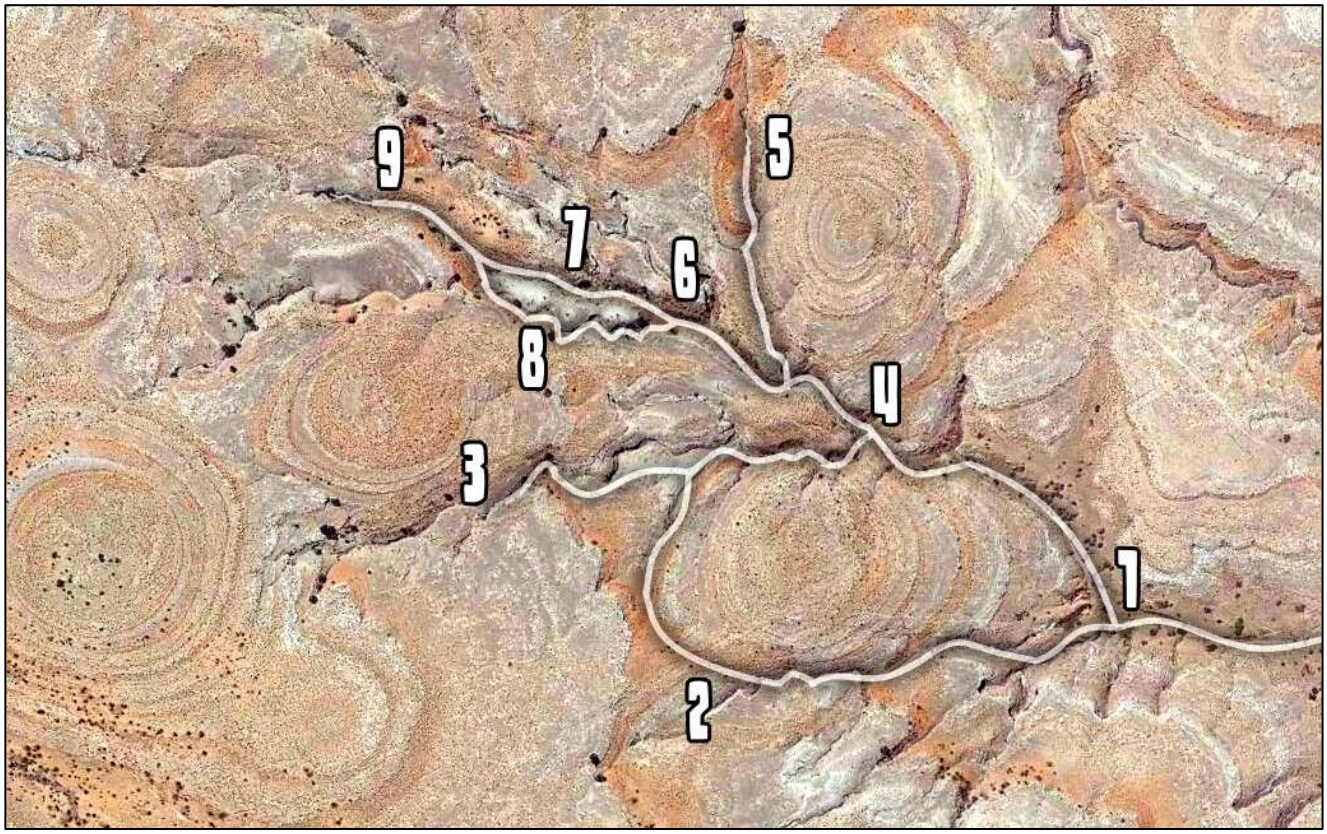
In jedem Sarg sind neben den sterblichen Überresten eines Südstaaten-Soldaten je fünf Goldbarren zu finden (je 50$).

6 An dieser Stelle bewacht der alte Medizinmann Gelbe Hand mit seinem Sohn Wilder Hund (Indianerkrieger II, OS S. 143) den Zugang zum Indianerfriedhof. Ein paar Meter neben ihm ist ein Holzstoß aufgeschichtet. Gelbe Hand wird versuchen, die SC mit allen Mitteln daran zu hindern, weiter in die Schlucht vorzudringen. Außerdem wird er versuchen, den Holzstoß zu entzünden, um seine Stammeskameraden herbeizurufen.

7 Hier befindet sich ein Friedhof der Komantschen. In mehreren in den Felsen gehauenen Nischen sind Indianer in kauernder Stellung bestattet. Eine Grabschändung fördert 6B:14 und 2B:20 zutage und lässt vier Baykos (OS S. 161) angreifen.

8 An einer schmalen Stelle ist zum Schutz der heiligen Stätte eine Gesteinsfalle (TW:3) angebracht. Sie wird durch einen dünnen, quer über den Boden der Schlucht gespannten Lederriemen ausgelöst. Der Steinschlag verursacht Schaden mit PW:18.

9 Im hintersten Winkel der Schlucht hält sich die verängstigte Linda van Houten versteckt.



GELBE HAND					GRU 10
KÖR:	7	**AGI:**	5	**GEI:**	8
ST:	0	BE:	2	VE:	5
HÄ:	2	GE:	0	AU:	9+1
18	10+2	7	3,5	8	6
Bewaffnung			Panzerung		
Speer (WB+1), Messer (WB+0)			Lederleggins (PA 1)		
Talente:		Beschwörer I, Blitzmacher I, Heimlichkeit II, Knapp daneben II, Kraft des Totem I (Schildkröte: AU+1), Mächtiges Wunder II, Manakraft I, Meditation II, Reiter der Rache II, Sonnentanz I			
18		Blitz (22), Elementargeist herbeirufen, Fluch, Niesanfall, Pfeil der Rache (20), Schatten, Schmerz (18), Schutzschild, Terror, Verwirren			31
Beute:		BW 2B:16			
GH:	3	GK:	no	EP:	82

EP: Pro Kampf EP/SC; Rollenspiel 0-20 EP; Linda Van Houten gerettet 40 EP; Gräber der konföderierten Soldaten entdeckt 10 EP; Für das Abenteuer 100 EP

DER RÜCKWEG

Wenn sich die SC auf den Rückweg machen, erreicht ein Trupp Komantschen den Eingang der Schlucht (**1**). Es handelt sich um vier Indianerkrieger II (OS S. 143) und zwei Indianerkundschafter II (OS S. 144). Wenn es dem Medizinmann Gelbe Hand gelungen ist, Rauchzeichen zu geben, sind es stattdessen ein Indianerkrieger III, acht Indianerkrieger II und sechs Indianerkundschafter II.

Die Indianer wagen sich nur bis zu den Überresten des Wagens vor (**4**), da der Friedhof für sie tabu ist. Sie werden versuchen, den SC den Weg abzuschneiden und sie für die Entweihung ihrer heiligen Stätte zu bestrafen. Die SC können versuchen, die Indianer auszutricksen, sich ihren Weg freizukämpfen oder zu verhandeln, um ein Gottesurteil in einem Zweikampf herbeizuführen.

VON CONAN DER BARBIER

DIE OASE DER BLUTRACHE

SPIELBERICHT ZUR OLD SLAYERHAND – IM SCHATTEN DES PADISCHAH

FORENRUNDE IM TANELORN

Spielleiter: *Waylander*

Spieler:

- Ehemaliger Englischer Offizier Arthur Lloyd (Pionier), *Conan der Barbier*
- Französischer Deserteur Pierre Mathis (Grenzjäger), *Greifenklaue*
- Angehende kurdische Assassinin Yezda Hêvîndar (Stammeskriegerin), *Agonira*
- Arabischer Karawanenführer Raschid Ben Yussuf (Kundschafter), *K3r63r0s (ausgeschieden)*
- Ägyptischer Arzt Karim El-Ahmed (Medizinmann), *Deep_Impact (ausgeschieden)*

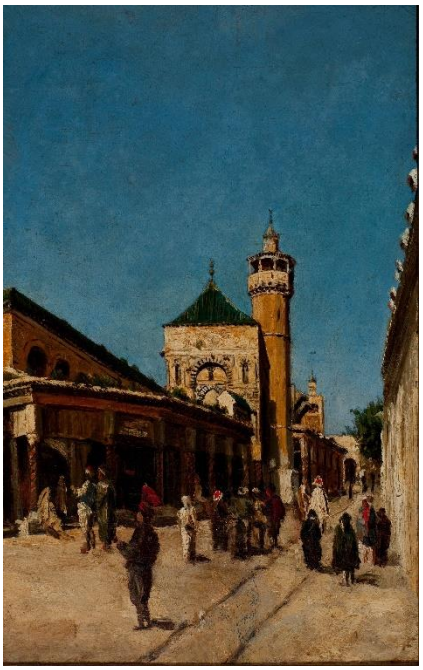
Reisebericht Arthur Lloyds, Esquire, Mitglied des Traveller Clubs, London:

Kapitel 1 – In Tunis

Es war im Jahre des Herrn 1879, als ich angeregt von den Berichten anderer Weltenbummler im Club beschloss, eine Reise durch das nördliche Afrika zu machen. Es zog mich in jene Weltgegend, in der uns noch immer der Zauber des Orients entgegentritt, so viel dieser auch in den jüngeren Jahren verblasst sein mag. So hatte ich nach einem Gespräch mit meinen alten Freunde Sir Raleigh kurzentschlossen eine Passage gebucht und war bei Tunis an Land gegangen. Hier, unweit der Ruinen des alten Karthago, hoffte ich Abenteuer zu finden, wie sie in unseren zivilisierten Ländern schwerlich noch zu erhoffen sind, in der Sphäre des Mohammedanismus jedoch dem kühnen Reisenden noch begegnen.

Die moderne Stadt Tunis freilich konnte mich nicht allzu lange halten: Von weitem betrachtet bieten die flachen Dächer der weiß getünchten Häuser, die Minarehs und Kuppeln der Moscheen zwar einen ganz prächtigen Anblick. Aus der Nähe indes zerfällt das so schöne Stadtbild in eine Vielzahl verwinkelter, düsterer Gassen, baufälliger Ruinen, die sich da Stück an Stück gegeneinander lehnen wie Betrunkene, welche sich gegenseitig zu stützen haben, ärmlicher Zelte und, als kleine Einsprengsel inmitten all des Elends, einige Gebilde, welche in unserer britischen Heimat wohl doch den Ehrentitel des Gebäudes für sich hätten beanspruchen können.

Ich war kreuz und quer durch die Stadt gewandert und hatte so recht bald all ihre tatsächlichen wie auch vorgeblichen Sehenswürdigkeiten gesehen, als mich eine Nachricht Krueger Beys erreichte. Diesen hochinteressanten Mann nennt man auch den „Herrn der Heerscharen“ im Dienste des Mohammed es Sadok Pascha, des Bey von Tunis. Mit diesem letzteren hatte ich durch die freundliche Vermittlung des britischen Generalkonsuls bereits Bekanntschaft schließen können. Dennoch verwunderte mich die Nachricht des „Herrn der Heerscharen“, mit welchem mich zu diesem Zeitpunkt weder Bekannt- noch Freundschaft verband.



Obwohl ich mir den Grund für seine so geheimnisvolle Einladung nicht erklären konnte, machte ich mich alsbald auf zum Bardo, jenem Palaste, in dem der Bey residiert und seine zahlreichen Bediensteten unterkommen. In ein Gemach des Selamliks eintretend, traf ich auf einige auffällige Zeitgenossen, welche ebenda bereits warteten. Ein recht würdevoll aussehender, wohlbeleibter Mann mit einem imposanten Backenbart stellt sich mir als Karim El-Ahmed vor und schien der löblichen Tätigkeit des Hekims, des Heilers also, nachzugehen. Ein kleiner, flinker Mann mit den typischen Zügen eines Landessohnes führte den Namen Raschid und gab an, Karawanenführer zu sein. Dem dritten Manne mit seinem gepflegten, winzigen Bärtchen sah man

den Franzosen bereits an, ehe er den Mund aufgemacht hatte. Er nannte sich Pierre Mathis.

Empfangen wurden wir schließlich vom „Herrn der Heerscharen“ höchstselbst, welcher sich als ein dicker Mann deutschen Blutes und leutseligen Charakters herausstellte, wie ja überhaupt dem Deutschen die Gemütlichkeit angeboren scheint. Er suchte uns in Begleitung des Generalkonsuls auf und enthüllte uns alsdann den Grund für seine eigentümliche Einladung in einem Türkisch von ganz eigener Natur – ich vermute, dass er sich verschiedener Sprechgewohnheiten seiner Muttersprache bediente, welcher ich mich leider niemals ganz flüssig zu bedienen gelernt habe. Seine recht verworrenen Satzkonstruktionen jedenfalls konnte man nur als amüsant bezeichnen.

In seinem ganz privaten Türkisch schilderte Krueger Bey uns also, ein Deutscher namens Oskar von Steinbach sei auf einer Besichtigungsreise durch seine Unbedachtsamkeit mit dem Wekil der Oase Kebili aneinandergeraten und von diesem kurzerhand in das dortige Gefängnis geworfen worden, nachdem man ihm die Bastonade hatte verabreichen lassen. Nun war jedoch jener von Steinbach offenbar in seinem Heimatlande ein angesehener Mann mit einflussreichen Bekannten und der Bey darum daran interessiert, ihn ohne großes diplomatisches Aufsehen wieder befreit zu sehen. Die Franzosen nämlich warteten offenbar nur auf einen Vorwand, zur angeblichen Sicherung der Verhältnisse von Algerien aus auf das benachbarte Tunesien zu marschieren und so den Sultan in Stambul zu brüskieren, welchem dieser Landstrich offiziell noch immer untersteht. Besonders brisant erschien hier, dass der Wekil sich dem Einvernehmen nach mehr dem Sultan als dem Bey in Tunis zugeneigt zeigte.

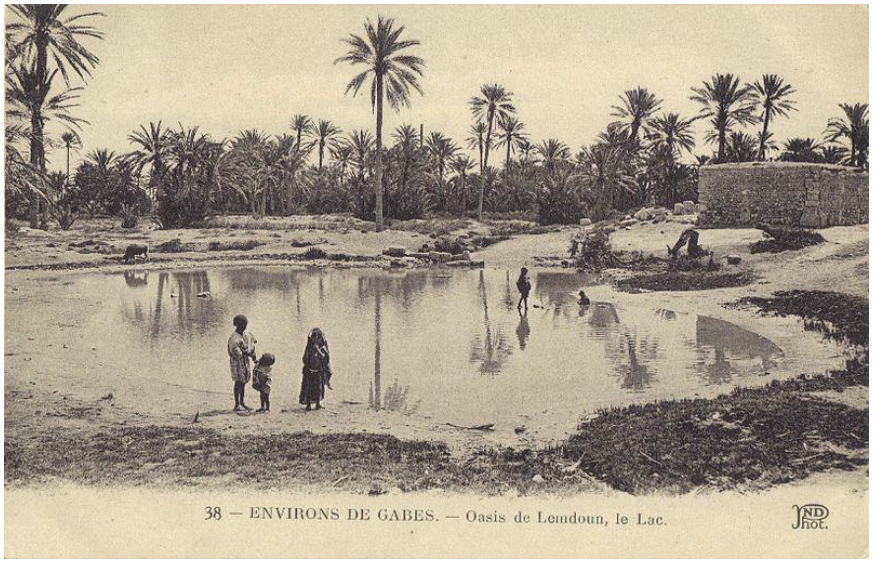
Um die Lage nun ohne militärische Gewaltmaßnahmen zu bereinigen, bat uns der Bey, mit einem Briefe Mohammed es Sadok Paschas an den Wekil loszureisen und den Deutschen baldmöglichst wohlbehalten zurückzubringen. Natürlich erklärte ich mich sofort einverstanden, wusste ich doch um die einmalige Gelegenheit, Land und Leute näher kennenzulernen und vielleicht auch das eine oder andere Abenteuer zu erleben, welches ich bei meiner Rückkehr im Traveller Club zum Besten geben könne. Auch die anderen sagten zu, wiewohl ich den Eindruck hatte, dass sie es vor allem der versprochenen Belohnung wegen taten, welche mir freilich dank meines Vermögens höchst gleichgültig sein konnte. Wir wollten uns sobald möglich einschiffen, um nach dem Golf von Gabes zu gelangen, von wo aus wir die Oase am Rande jenes großen Salzsees zu erreichen hofften, welchen man den Schott el Dscherid nennt. Zu meinem Leidwesen war das einzige Schiff, das sich in der Eile auftreiben ließ, ein schwerer Lastensegler mit dem kuriosen Namen Qarrad Alttayaran. Dieses bedeutet so viel wie *fliegender Affe* – ein wenig vertrauenerweckender Titel, doch was blieb uns übrig?

Nachdem ich den anderen das unappetitliche Feilschen mit dem Kapitän dieses schwimmenden Hominiden überlassen hatte, begaben wir uns zunächst in ein Domizil direkt am Hafen, um die Abfahrt zu erwarten. Dort allerdings hatten wir Besuch von einem Burschen, den ich für einen Dieb hielt. Leider verstand er es, sich meinem Zugriff allzu flink zu entziehen: Ich behielt nur einen

Fetzen Stoff vom Gewand des Fliehenden zurück. Kurz darauf trafen auch noch Kawassen ein, die nach Mr. Raschid suchten. Dieser hatte sich unterdessen in Luft aufgelöst, was mir freilich nicht als Empfehlung für den Mann dienen konnte. Ich begann am Urteil Krueger Beys zu zweifeln, der uns Raschid immerhin empfohlen hatte.

Am nächsten Tage brachen wir zeitig auf. Die Reise mit dem angeblich fliegenden Affen erwies sich wie erwartet als recht langweilig, jedoch nur bis zum Abend. Wir saßen gerade beim Essen – nicht zu vergleichen mit einer guten britischen Mahlzeit – als der Franzose den Raum verließ und einige Zeit später mit der Nachricht zurückkehrte, er habe jemanden im Frachtraum entdeckt. Welche Verwunderung, als ich in dem Unbekannten den Dieb vom Vortage erkannte! Diese wuchs, als ich erfuhr, dass es sich in Wahrheit um ein junges einheimisches Weib mit dem Namen Yezda handelte, welches ebenfalls auf dem Wege zur Oase sei und dort den Wekil treffen wolle, den es kenne. Sie war in unserem Hotel gewesen, um Raschid zu warnen, den der Kapitän bei unseren Verhandlungen als einen gesuchten Mann erkannt und angezeigt hatte. Damit hatte das Mädchen uns zugegebenermaßen einigen Ärger erspart.

Da ich zudem als Englishman zur Galanterie verpflichtet war, konnte nun natürlich keine Rede mehr davon sein, den vermeintlichen Dieb zu binden und den Behörden zu übergeben. Vielmehr nahmen wir sie unter unseren Schutz und beschlossen gemeinsam zu reisen. Nach einer Überfahrt von fünf Tagen erreichten wir endlich unser Ziel, von wo aus wir noch etwa sechzig Meilen zu wandern hätten, ehe wir die Oase vor uns sehen würden. Die unglückliche Miss Yezda hatte auch noch den Verlust eines Auges zu beklagen wie ich



feststellte. Darum hatte ich ihr natürlich vollste Schonung verordnet und eine angemessene Garderobe besorgt. Auch der Zorn des Kapitäns über seinen blinden Passagier war mit einigen Pfundnoten recht schnell besänftigt.

Wir gingen also in Gabes an Land, wo wir uns in einer Karawanserei für die Weiterreise ausrüsteten. Hier schlossen wir uns auch einem großen, schwer gebauten Amerikaner an, einem lärmenden und etwas ungehobelten, wenn auch ehrlichen Menschen, der eine Expedition ins Landesinnere vornehmen wollte und sich zu diesem Zwecke einige eingeborene Diener genommen hatte. Ronald J. Coombs, wie er sich vorstellte, entsprach nicht ganz dem Bilde, das ich mir von einem angenehmen Reisebegleiter mache. Doch trug er sein Ansinnen, gemeinsam zu reisen, so direkt vor, dass uns außer einer ausgesprochenen Unhöflichkeit gar nichts anderes als eine Zusage blieb.

Kapitel 2 – Brennend heißer Wüstensand

Mit dem Amerikaner und seinen drei einheimischen Dienern reisten wir von Gabes aus nach der Oase, wo wir den unglückseligen Deutschen befreien wollten. Coombs erwies sich als ein äußerst schwatzhafter und vor allem eingebildeter Mensch. Er machte sich anheischig, uns zu einem alten, vergessenen Lager zu bringen, wo Hannibals Soldaten und Elefanten damals sich aufgehalten haben sollten, als der karthagische Feldherr gen Rom zog. Natürlich war ich begeistert, auf diese Weise womöglich dem Club in London von einer einzigartigen Entdeckung berichten zu können. So gab ich meine Zustimmung, ihn auf seiner Expedition zu begleiten, zumal Coombs behauptete, wir müssten dazu gar nicht weit von unsrem Wege abweichen. Nur seine Begleiter, welche er angeblich in Sidi Bou Said angeworben hatte, wollten mir nicht gefallen. Es waren den Gesichtern nach wahre Galgenstricke.

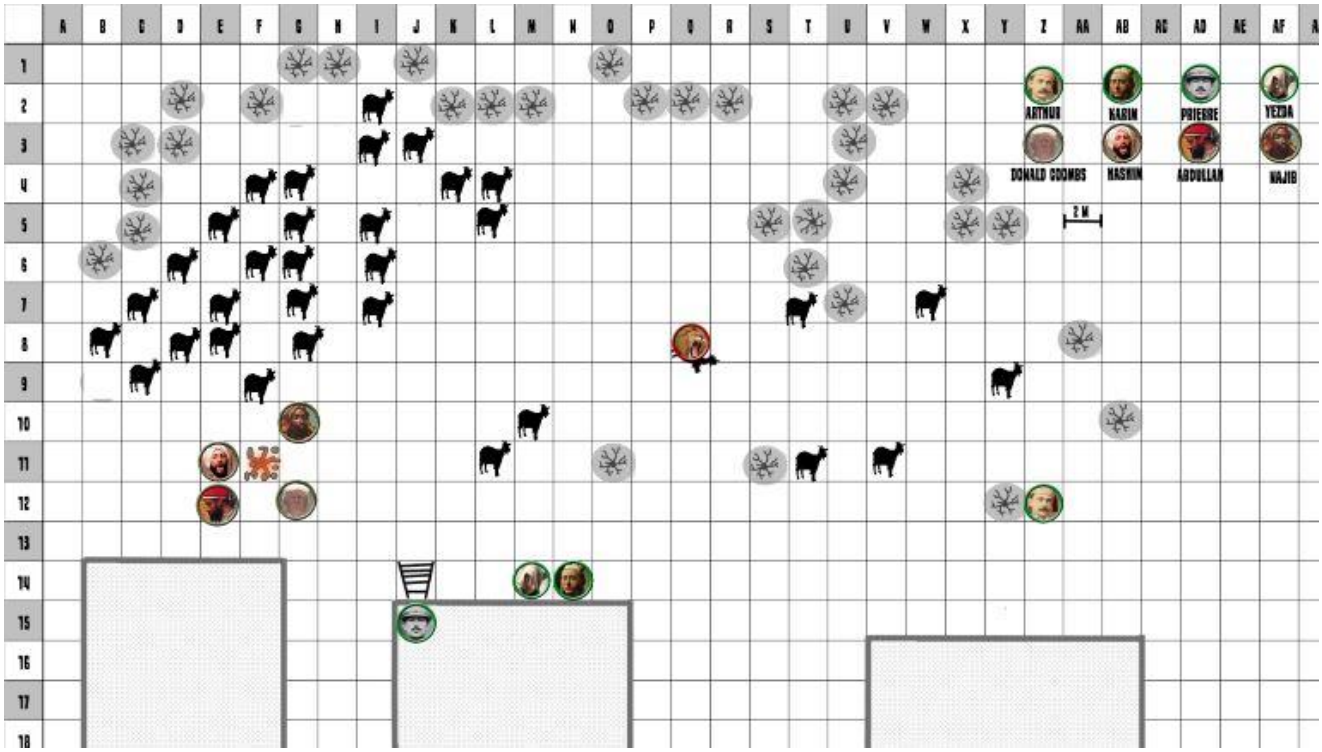
Doch Coombs erzählte, sie seien Karawanenführer, deren Vater auf Überreste jenes alten Lagers gestoßen sei, und daher unverzichtbar. Wir setzten also unseren Weg fort, begleitet von Sonne, Hitze und Durst, gleichwohl wir uns ja vorerst nur am Rande der berüchtigten Sahara bewegten. Mein Verdacht gegen Coombs' Begleiter verstärkte sich aufgrund einiger Beobachtungen, die ich im Laufe des Tages und während unserer Rast zur Zeit der höchsten Mittagshitze machte, und ich beschloss von nun ab stets wachsam zu sein. Auf meine neue Büchse, eigens für mich zur Jagd auf Löwen und anderes wehrhaftes Wild gefertigt, konnte ich mich unbedingt verlassen. Daher hielt

ich die Waffe griffbereit zur Hand, zumal es mit Miss Yezda ja auch eine Weibsperson zu schützen galt.

Nachdem wir die erste Etappe unserer Reise hoch zu Kamel zurückgelegt hatten, trafen wir nicht lange vor Einbruch der Dunkelheit bei der Oase El Hamma ein. Der Ort bot dem von der kargen Landschaft ermüdeten Auge mit dem Anblicke zahlreicher Dattelpalmen Erquickung und dem ausgetrockneten Halse Labung mit frischem Wasser. Die Oase ward, wie wir erfuhren, großteils von Nomaden vom Stamme der Beni Zid bewohnt. Einer derselben, ein alter, dürrer Mensch, bat Mr. Karim, ihm zu folgen, da ein Mädchen verwundet darniederliege. Wie ich später erfuhr, war das junge Weib die Enkelin des Hadschi Yushua Ben Omar, welcher als Vorsteher der örtlichen Moschee fungierte. Ein Löwe hatte sie angefallen, der sich allnächtlich an den Herden der Nomaden gütlich tat. Natürlich waren die Eingeborenen mit ihren altmodischen Flinten nicht in der Lage, dem mächtigen Raubtier Einhalt zu gebieten, zumal der Araber, wie man weiß, auf eine völlig falsche Art und Weise an die Löwenjagd zu gehen pflegt. Nichts lag also näher, als uns anzubieten, den Wüstenkönig zu fällen, um die Tiere der Beni Zid und wohl auch diese selbst zu retten.

Wir begaben uns daher in gute Schusspositionen, wobei ich darauf bestand, dass Miss Yezda und jene unserer Begleiter, die sich ihrer Waffen nicht sicher waren, auf die Dächer der umliegenden Hütten zurückzogen. Ich selbst postierte mich mit meiner guten Flinte im hohen Gras am Rande der Oase und hielt Ausschau nach dem „Herdenwürger“, wie die verschüchterten Einheimischen die Raubkatze nannten. An Feuern hatten wir gerade genug gebrannt, um unser Ziel des Nachts noch sehen zu können, und so warteten wir, während sich die Nacht allmählich herabsenkte. Wie gefährlich die Bestie tatsächlich war, sollten wir wenig später bemerken: Trotzdem ich Augen und Ohren aufs Äußerste angestrengt hatte, wurde ich von dem donnernden Brüllen überrascht, mit dem der „Herr mit dem dicken Kopfe“ sich auf eine der Ziegen in der Herde vor uns stürzte und ihr mit einem Biss das Genick zermalmte. Es war also ein männliches Tier, und eines von beeindruckender Größe noch dazu, wie ich sogleich sah!

Kaltblütig ging ich ins Ziel und gab meinen Schuss ab. Obwohl ich aus Bewegung und Aufbrüllen des Löwen ersah, dass ich getroffen hatte, war ihm die Kugel doch nicht sogleich ans Leben gegangen. Während Mr. Pierre, Coombs und zwei von dessen Dienern das Feuer auf die Bestie eröffneten, jedoch nicht nennenswert trafen und zum Nachladen gezwungen waren, hetzte der mächtige Löwe in weiten Sätzen direkt auf mich zu, der ich ihm wohl den größten Schmerz verursacht hatte. Mir blieb keine Zeit, meine eigene Büchse nachzuladen, sodass ich gezwungen war, Messer und Revolver zu ziehen. Mit diesen freilich nichts weniger als geeigneten Waffen in den Händen erwartete ich den Anprall des Raubtiers. Kurz bevor es mich erreicht hatte, warf ich mich zur Seite und feuerte den Revolver aus nächster Nähe ab, um es zurückzutreiben. Die Pranken verfehlten mich knapp und rissen mir nur eine Schramme in den Unterarm, doch war auch der Löwe von der Kugel des Revolvers mehr verwirrt als geschwächt.



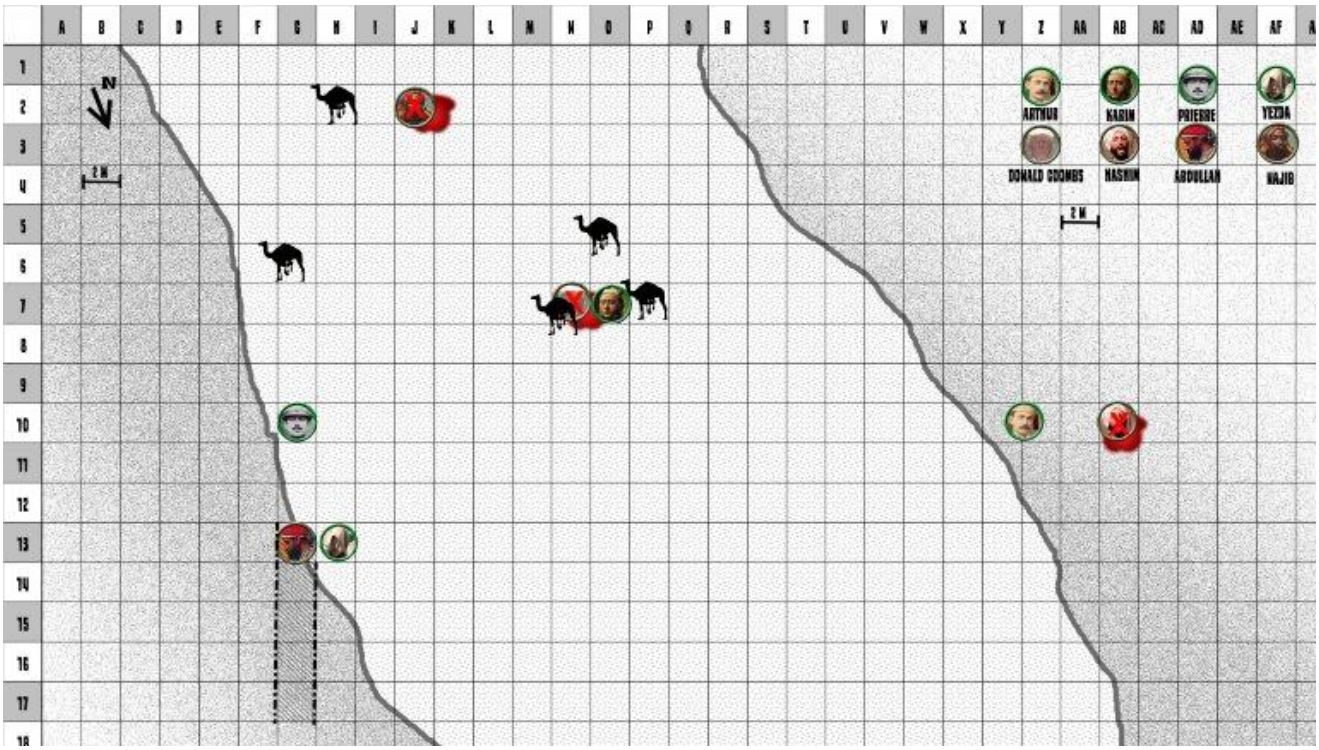
Dennoch häuften sich die Streifschüsse auf seinem mächtigen Leibe, da die Gefährten Zeit zu einer neuerlichen Salve gefunden hatten. Ein Jammer wegen des wundervollen Fells! Nun setzte ich dazu an, ihm mit meinen Waffen den Rest zu geben, als er sich zu meinem Entsetzen umwandte und auf Miss Yezda einsprang, welche meine Anweisungen missachtend mit Messern auf die Bestie losgesprungen war und sich nun selbst in höchster Not befand. Ich gab dem Tier eine weitere Kugel und hob sodann mein Messer zum Stiche, um die junge Frau nicht zu treffen.

Ehe ich jedoch heran war, ging ein Zucken durch das riesige Tier, und es brach, von den vielen Treffern aus unseren Waffen geschwächt, endgültig zusammen. Ärgerlich über den Verlauf der Sache, welche weder für mich noch für irgendwen sonst ein Ruhmesblatt gewesen war, legte ich mich wenig später zur Ruhe. Die Nomaden hingegen waren überglücklich, ihre Herden nun in Sicherheit zu wissen, und Coombs, dessen Kugeln das Tier wahrscheinlich nicht einmal gestreift hatten, beanspruchte das durchlöcherte Fell für sich, welches mir höchst gleichgültig war.

Am nächsten Morgen war meine Laune indes besser, denn die wenigen Kratzer, welche ich erlitten hatte, waren nicht von Bedeutung, und es lag ja ein weiteres Abenteuer vor uns: Coombs' Ruinenstätte. Wir wichen daher recht bald von unserer vorgesehenen Route ab und folgten einem ausgetrockneten Wadi Richtung Norden, das uns nach Aussagen seiner Diener zu dem bewussten Lagerplatze des karthagischen Feldherrn führen sollte. Als wir das Wadi durchritten, musste ich feststellen, dass mein Verdacht gegen die drei Schurken sehr berechtigt gewesen war: Ihre Treuepflicht gegenüber Coombs missachtend, legten sie uns einen Hinterhalt, indem zwei von ihnen vorausritten und uns mit ihren langen Araberflinten auflauerten, während der dritte sich hatte zurückfallen lassen. Da wir indes vorsichtig geworden waren, misslang ihr Attentat, und es kam zum Handgemenge, bei dem ich mich meines Gegners mit einer Kugel aus meinem Revolver entledigte. Auch die anderen beiden fanden ihr Ende. Wir hatten nur leichte Verwundungen erhalten, bis auf Coombs, der einen üblen Schuss abbekommen hatte und von Mr. Karim inmitten der Wildnis nur notdürftig versorgt werden konnte.

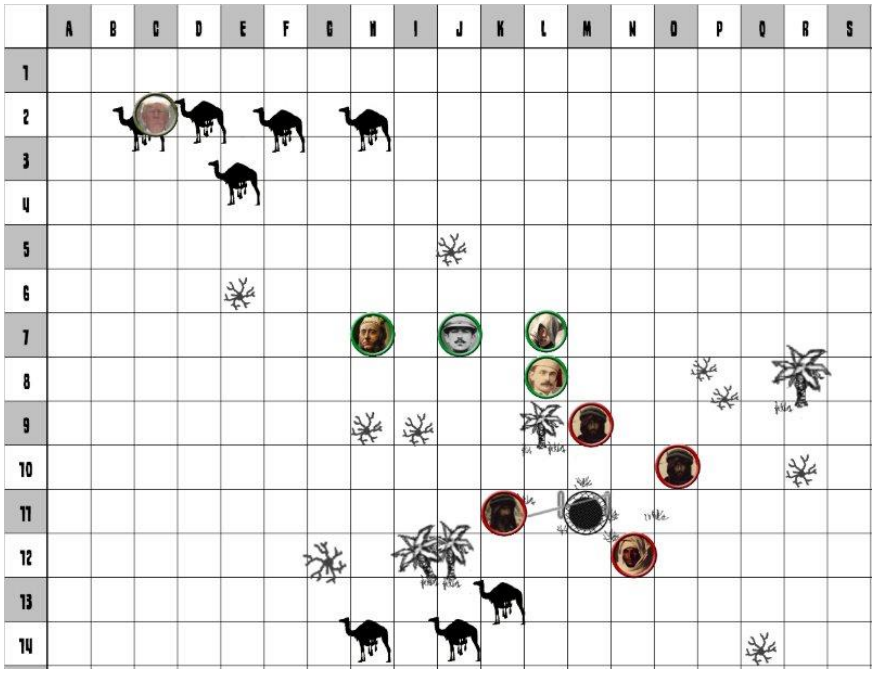
Nachdem wir die drei Räuber trotz ihres unwürdigen Verhaltens nach mohammedanischen Regeln begraben hatten, sprachen jene unserer Reisegefährten, die dem Propheten anhingen, ein Gebet. Sodann schlugen wir unser Nachtlager in dem Wadi auf, in dem die Expedition des Amerikaners ein so vorzeitiges Ende gefunden hatte. Am nächsten Morgen setzten wir unseren Weg fort, nun jedoch wieder in Richtung Kebili, zumal Coombs dringend der Pflege bedurfte. Als wir an einem kleinen Bir, einem von wenigen Palmen umstandenen Brunnen, anlangten, war es gerade die Zeit des Mittags, sodass wir hier eine Rast einzulegen gedachten. Wir trafen an dem Brunnen jedoch auf drei Beduinen, die auffällige, rote Schärpen trugen. Ein vierter war gefesselt und schien der Gefangene der Männer.

Durch die vorigen Ereignisse misstrauisch geworden, erkundigten wir uns nach ihrem Woher und Wohin und legten die Waffen nicht aus den



Händen. Die Männer gaben an, zu den Beni Hamema zu gehören und auf dem Wege zu den Weidegründen ihres Stammes zu sein. Der Gefangene gehöre zum Stamm der Uëlad Sebira, mit welchen sich die Hamema um die Nutzung des Brunnens mit seinem hier so wertvollen Wasser balgten. Da sich die letzteren feindselig zeigten und schließlich gar beleidigend wurden, sah ich mich gezwungen, dem Anführer, welcher auf mich anlegte, mit einem gezielten Schusse die Hand zu zerschmettern. Leider sprang auch Miss Yezda ihn im selben Augenblick an und stach ihm ein Messer in die Seite, obwohl ich Tote hatte vermeiden wollen. Seine beiden Gefährten flüchteten eiligst und ließen uns mit dem Sebira zurück.

Achmed es Sallah, der Gefangene, bedankte sich für seine Befreiung und erzählte, sein Stamm sei mit den Hamema schon seit langem verfeindet. Diese aber hätten vor einem Monat von einem Manne Besuch erhalten, den man als Heiligen ansehe und der sich Abu Muntaqim, „Vater der Vergeltung“, nenne. Der Scheik Jamar es Sikkit habe ihn gastlich aufgenommen. Der „Vater der Vergeltung“ aber hetze nun die Hamema auf, sich sowohl gegen den Bey von Tunis als auch gegen den Padischah zu erheben und das Land von Ungläubigen und Frevlern zu befreien. Die Krieger des Stammes seien bereits nach Kebili aufgebrochen – was für uns natürlich alarmierend war. Achmed ritt alsbald mit dem Kamel des toten Beduinen davon, um seinen Stamm ebenfalls zu den Waffen zu rufen. Uns würde er einen Boten schicken, wenn er seinen Vater, den Scheik der Sebira, überzeugt habe. Wir aber sollten Kebili auskundschaften. Da zu erwarten stand, dass es in Kebili heiß hergehen werde, kehrte Mr. Karim mit Coombs um, um diesen nach Gabes zurückzubringen, wo er ihn pflegen sollte. Ich dagegen reiste mit Mr.



Pierre und dem Mädchen weiter, neuen Abenteuern in Kebili entgegen.

Kapitel 3 – Die Oase der Blutrache

Als wir im schwindenden Lichte der Abendsonne am Tor von Kebili anlangten, wurden wir von drei bewaffneten Beduinen empfangen, welche dieselben roten Schärpen trugen wie die Hamema, mit denen wir zuvor an dem Brunnen aneinandergeraten waren. Obgleich mit ungutem Gefühl, übergab ich den Männern doch eine Legitimation oder Empfehlung an den Wekil, welche ich von Miss Yezda erhielt, schien mir doch das Vorzeigen des Briefes von Mohammed es Sadok Pascha nicht geraten. Immerhin schienen wir es mit Empörern zu tun zu haben, wenn es mir auch ein Rätsel war, was diese als erklärte Feinde des Wekils am Tore Kebilis zu suchen hatten. Es sollte sich auch sogleich zeigen, dass uns die Hamema zuvorgekommen waren, denn das Schreiben des Mädchens ließ die Männer vermuten, wir seien Spione. Ihr Anführer war Sar Abduk Ben Jamar es Sikkit, der Sohn des Scheiks der Beni Hamema. Er wollte uns gar in den Kerker werfen lassen. Dies konnte ich natürlich keinesfalls zugeben und hatte mein gutes Gewehr bereits zur Hand, um den Wüstensöhnen zu zeigen, wie sie mit einem Untertanen Ihrer Britischen Majestät umzugehen hätten, da mischte sich ein Franzose in das Gespräch. Er nannte sich Gaspard Renaud und schien mit den Aufrührern auf hinreichend gutem Fuße zu stehen, sodass sie uns endlich doch passieren ließen. Indes untersagten sie uns, die Oase zu verlassen, solange sie selbst sich dort aufhielten, wohl um zu verhindern, dass wir Truppen des Bey alarmierten. Renaud sollte für uns haften – eine höchst unangenehme Situation! Wir folgten Renaud durch die Gassen Kebilis. Er erzählte uns, die Beduinen seien drei Tage zuvor auf Befehl Abu Muntaqims angekommen, der sich selbst für eine Art Prophet erklärt habe, und hätten den Wekil samt seiner zehn verschlafenen Soldaten kurzerhand im Kerker gefangen gesetzt.

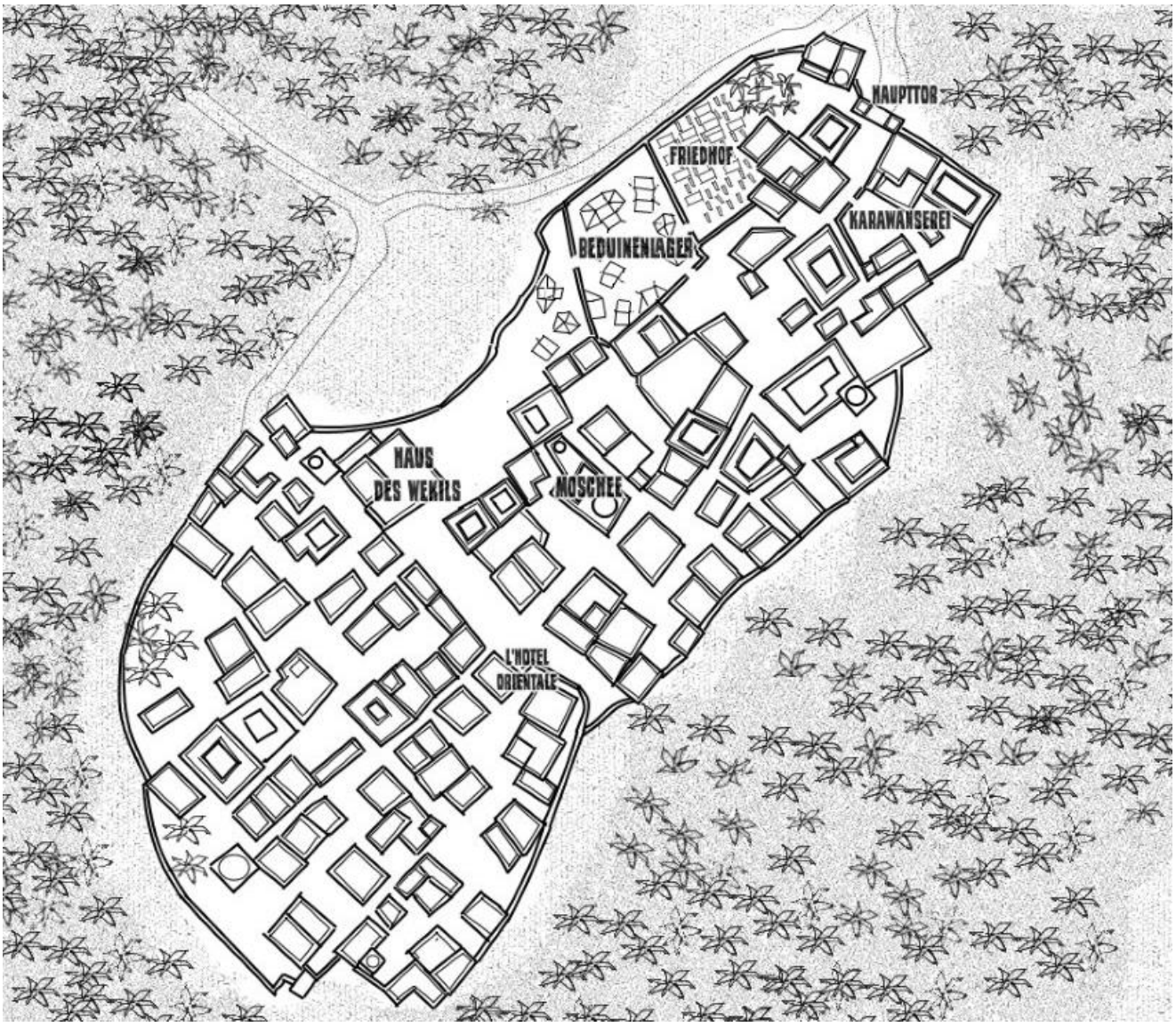
Der von uns gesuchte Deutsche sitze dort ebenfalls ein, nachdem er sich dabei hatte erwischen lassen, wie er als Ungläubiger die heiligen Kuranrollen studierte – der Kalligraphie wegen! Dies hatte ihn bei den strenggläubigen Prophetenjüngern natürlich ins schlimmste Ansehen gesetzt, sodass er einer schweren Strafe harrte. Ich konnte

nur hoffen, dass uns der Bote Achmeds bald erreichen und vom Eintreffen der uns wohl freundlich gesinnten Sebira unterrichten werde. Auch schwebten wir in der größten Gefahr für Leib und Leben, falls sich unter den Halunken des „Vaters der Vergeltung“ womöglich jene beiden sauberen Herren einfinden sollten, die vor uns geflohen waren…

Angekommen am Oriente, einem landestypisch verkommenen Hause, das den Namen eines Hotels zu führen die Dreistigkeit besaß, erblickten wir zu meinem Entsetzen einen völlig zerschundenen Menschen, welcher vor dem Hause an einen Pfahl gebunden war. Man hatte ihm die Zunge herausgeschnitten und wollte ihn wohl hier langsam verschmachten lassen. Renaud erklärte, er habe den sogenannten Propheten der Hamema als Schuft und Betrüger beschimpft, was mich zu der Überzeugung brachte, der Ärmste müsse ein wackerer und ehrlicher Mann sein. In mir kochte die Wut gegen den „Vater der Vergeltung“ hoch, dem ich bereits eine Kugel in Lauf meiner Flinte reservierte.

Mehr als dem schrecklich zugerichteten Manne etwas Wasser zu geben, blieb mir für den Moment nicht. Doch schwor ich ihm zu, dass ich mein Möglichstes tun werde, ihn zu befreien. Gewiss würde er ein erbitterter Feind Abu Muntaqims sein, und wehe diesem, geriete er in die Hände seines Opfers. Da sich unsere Situation derweil grundlegend verändert hatte – wir hatten ja die Lage in der Oase völlig anders vorgefunden als erwartet – gingen wir alsbald daran, einen neuen Schlachtplan zu entwerfen. Nach einem akzeptablen Mahl setzten wir uns zusammen und beschlossen, sowohl das Äußere des Kerkers in Augenschein zu nehmen als auch auszukundschaften, wo und wie wir Kebili trotz des Verbots verlassen könnten – natürlich nicht, ohne Renaud mit uns zu nehmen oder doch wenigstens vorzuwarnen. Außerdem wollten wir versuchen, uns mit dem Zungenlosen zu verständigen, der uns gewiss nach Kräften unterstützen würde. Dies alles hatte jedoch höchst heimlich zu geschehen, um nicht unsere Mission sowohl als auch unser Leben zu gefährden.

Fortsetzung folgt… vielleicht?



VON AGONIRA UND MORVAIN

SLAYVENTION 2017

BERICHT AUS SICHT ZWEIER NEULINGE

Yippie! Die Slayventiontickets waren unser – kaum zu glauben! Denn: *Wer zuerst kommt, slayt zuerst!* Tatsächlich waren in den ersten vier Stunden nach dem Startschuss Mitte Oktober bereits 70% der (nicht nur von Forenmitgliedern) heißbegehrten Karten reserviert und nach gerade einmal drei Tagen waren dann auch schon alle 36 Tickets komplett ausgebucht. Und *das* elf Monate vor dem eigentlichen Event… Wahnsinn!

Danach geriet die Slayvention ‘17 für uns beide erst einmal wieder etwas in Vergessenheit. Die Spielrundenplanung im Forum tröpfelte so dahin und die Charaktere waren schon Monate im Voraus erschaffen, sodass sich der Alltag wieder mit anderen Dring- und Feierlichkeiten in den Vordergrund drängte und die Monate dahinzogen. … bis uns Mitte September auffiel: Oh, huch, in zwei Wochen ist ja schon die Slayvention! :-O Und besonders bei *Morvain*, der bis dato nicht mal im Forum aktiv war und somit niemanden kennen würde, aber auch bei *Agonira* kam durchaus ein mulmiges Gefühl auf… Wer wusste schon, wie die alle so drauf und was da so für Leute bei sein würden?

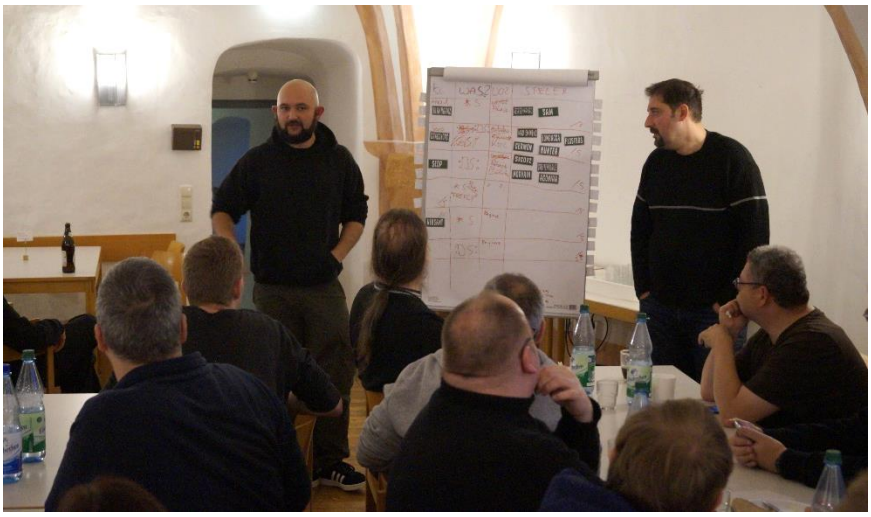
Als am Freitag dann der Wecker klingelte und wir alles ins Auto räumten, um loszufahren, war die Stimmung bei uns zugegebenermaßen nicht die Beste. Irgendwie bereuten wir die Entscheidung von vor elf Monaten sogar ein wenig, waren wir doch auch sonst alles andere als große Congänger… Wie sehr wir nur wenig später eines Besseren belehrt werden würden!

Die Spannung stieg, als wir auf dem Navi sehen konnten, dass wir jeden Moment am Ziel sein mussten. „Wir könnten noch umdrehen…“ – Nein, natürlich kam das nicht mehr in Frage – „Jetzt müssen wir da einfach durch!“, entschieden wir, parkten das Auto und luden alles aus. (Erste Belehrung: Es wäre eine bessere Idee gewesen, bis ganz nach oben zu fahren, dort auszuladen und danach das Auto wieder runterzubringen… puh, war das ein Aufstieg mit dem Gepäck!)

Im Innenhof wurden wir bereits herzlich von vielen Händeschüttlern in Empfang genommen und man zeigte uns alles, vor allem auch unser Zimmer. Zuerst fühlte es sich komisch an, sich immer wieder mit Vor- und Nicknamen vorzustellen, schließlich wusste man meistens nicht, ob man jemanden aus dem Forum vor sich hatte oder nicht. Doch die Freundlichkeit, die uns von allen Seiten entgegengebracht wurde, nahm uns schnell jede Scheu. Man hatte gleich das Gefühl, jeden schon irgendwie zu kennen – selbst Leute, die gar nicht im Forum unterwegs sind.

Als schließlich die meisten Slayer eingetroffen waren und ihre Zimmer bezogen hatten, eröffnete die SV-Orga nach dem Abendbrot offiziell die Veranstaltung, erklärte den allgemeinen Ablauf und verkündete die Veröffentlichung von Valngress und der Slay!03, deren Poster von nun an stolz den Speisesaal zierten.

Weiter ging es mit der ersten Spielrundenplanung am Whiteboard. Unsere erste Runde – Starslayers bei *mad_eminenz* – fand im Kellergewölbe statt – eine wirklich urigatmosphärische Location für eine Rollenspielrunde, die besonders auch durch den kurzen Versorgungsweg zu den hier platzierten Fressalien und Getränken glänzte… Die Spielzeit verflog im Nu, sodass wir kaum merkten, dass sich der erste Tag schon dem Ende neigte.



Kurz vor Null Uhr legten die Slayer aller Spielrunden eine kurze Pause ein und versammelten sich noch einmal, um gemeinsam den 18. Geburtstags einer ~~der Ihren~~ der Unseren zu besingen.

Schön war, dass die Sitzordnung bei den Mahlzeiten immer wieder ein wenig variierte, sodass man jedes Mal mit jemand anderem ins Gespräch kam. Im Nachhinein war auch wirklich erstaunlich, wie effektiv das *geordnete Chaos* bei der Spielrundenplanung funktioniert hat: Jeder, der spielen wollte, konnte früher oder später noch eine Runde für den aktuellen Slot finden, denn wenn doch mal Not am Mann war, hat sich immer noch jemand bereit erklärt, eine Runde anzubieten. Die Namensschildchen waren hierbei eine große Hilfe.

Schade war allerdings, dass für das Gruppenfoto nur noch die Hälfte der Slayer anwesend war – viele hatten sich verständlicherweise Sonntagmittag schon auf den Heimweg gemacht. Vielleicht wird das Gruppenfoto beim nächsten Mal ja samstags geschossen, damit möglichst alle drauf sein können. Die Verabschiedungen im Anschluss waren herzlich und wurden von einem kollektiven „Bis nächstes Jahr!“ begleitet. Müde und erschöpft, aber auch glücklich und mit jeder Menge positiven Rollenspielgefühlen aufgeladen machten wir uns schließlich auch auf den Heimweg.

Statistik der 21 Spielrunden:

- 11x Dungeonslayers
- 8x Starslayers,
  davon 1x Fireflyslayers
- 2x Gammaslayers,
  davon 1x Metro 2033

Unser Fazit:

Die Anfahrt? – Durchaus nervig aufgrund der Länge, aber ein zu ertragendes Übel. Zumindest auf der Rückfahrt hatten wir genug Gesprächsstoff, denn die ganzen Eindrücke der letzten Tage waren noch gar nicht alle verarbeitet.

Das Essen? – Ja, was zu essen halt… man wurde meistens satt und falls nicht, gab es im Kellergewölbe eine Riesenauswahl an Süß- und Knabberkram vom Fressalienslayer *sico72*. Aber man fährt ja nicht zum Schlemmen auf die SV.

Die Betten? – Nun, Stockbetten eben, was will man da erwarten… Aber man fährt ja nicht zum Schlafen auf die SV.

Die Burg? – Definitiv eine schöne Location für eine Rollenspielcon. Gerne wieder!

Die Organisation? – Erprobt und zuverlässig – wir waren rundherum zufrieden!

Die Leute? – Wow! So eine familiäre Atmosphäre hatten wir vorher wirklich nicht erwartet. Allein dafür lohnt sich die weite Anreise allemal.

Unsere Spielrunden? – Nicht zu toppen! Freitagabend *S bei *mad_eminenz*, Samstagvormittag GS bei *Whisp*, Samstagnachmittag *S bei *Blakharaz* und Samstagabend DS bei *SeoP*…. Wir würden wieder genauso wählen – alle vier Runden waren einzigartige Rollenspielerlebnisse, die ihresgleichen suchen. Und auch die zahlreichen anderen Runden hätten uns sicher ebenso gefallen – Rollenspiel hat eine ganz eigene Qualität auf der SV.

Zum Abschluss: Danke!

Wir möchten uns bei allen SV-Teilnehmern, unseren Spielleitern und Mitspielern sowie der SV-Orga für diese tolle Erfahrung bedanken und freuen uns schon sehr auf die SV ’18 – wir werden auf jeden Fall wieder dabei sein!

VON BLAKHARAZ

DER FLUG DER BRUNT

SLAYVENTION-*S-FIREFLY-SPIELBERICHT 2017

Spielleiter: *dragonorc*

Spieler:

- Kapitän und Frontner Russ Meier, *Thaal*
- Pilot Ray-Ray, *Greifenklaue*
- Infiltratorin Mira, *Ulli*
- Tech Isaac, *Blakharaz*

Bericht aus Isaacs Sicht:

Oh verdammt, wo fange ich nur an? Erstmal, entschuldigt die Ölflecken – unser Schiff hat das ein oder andere Leck in den Leitungen. Und noch das ein oder andere mehr. Aber zum Glück gibt es da mich, ich halte das Ding am Fliegen. Mein Name ist Isaac. Ich war mittlerweile auf jedem verdammten Schrottplatz im 'Verse beschäftigt. Hab' schon Raumschiffe auseinandergenommen, als ich noch ein kleiner Stumpen war.

Alles fing an einem gottverdammt heißen Tag in Old Town auf Spider an. Die rote Sonne hat vom Himmel runter geschienen, als ob's kein Morgen gäbe. Ich wollt' 'nen Drink im „Blauen Esel" zu mir nehmen – das ist die bessere der beiden Kneipen im Ort – aber scheiße, kein einziger Credit mehr in der Tasche. Und was machen diese Ärsche, als sie hören, ich könnt' meinen Whisky nicht bezahlen? Die werfen mich aus der Kneipe raus! Dabei hab' ich doch dem Tucker – das ist der Wirt – mindestens zehnmal seinen scheiß Kühlschrank repariert und nie nix dafür genommen. Blöder Arsch der, gibt mir da nicht mal 'nen Drink für lau.

Ach, ist ja auch egal, ich wollt' ja noch was and'res erzählen: Also ich flieg' da so mir nichts dir nichts aus der Bar direkt neben den Scheißgaul vom Tom, da quatscht mich so 'n Kerl von der Seite an. Hat mich wohl fluchen gehört und bemerkt, dass ich ein scheiß genialer Tech bin. Suchte noch 'ne gute Crew für sein Schiff. Hat er wohl beim Kartenspielen gewonnen. Und da ich ohnehin 'en bisschen Schotter brauchte, sag' ich halt „Ja" – hätt' ich mal lieber sein lassen, bei dem Ärger der dann kam. Was das für 'en Kerl war? Keine Ahnung, wo der herkam. Auf den ersten Blick sah der ziemlich ruppig aus, Lederjacke, Tattoos, 'ne große Kanone dabei. Aber dacht' ich mir gleich: Der hat das Herz am rechten Fleck. Naja, lange Rede kurzer Sinn, so bin ich Teil von Russ Meiers Crew geworden. Sein Schiff war die *Brunt*, der wohl schlimmste Seelenverkäufer, der mir je untergekommen ist. Ein Glück, dass der nicht schon beim Start auseinandergefallen ist. Aber ich hab' ja auch mein Möglichstes getan, dass alles zusammengehalten hat.

Neben mir und Russ war da noch Ray-Ray an Bord – unser Pilot. Der hat die ganze Zeit irgendwelche uralten Figuren aus Comics gesammelt und seine ganzen Creds dafür ausgegeben – ansonsten aber ein ganz netter Typ, und fliegen kann er, das muss man ihm lassen.

Dann war da noch das Mädel. Wie hieß die noch? Ich glaube Mira. Aber was genau die an Bord gemacht hat, weiß ich nicht – die hat man kaum gesehen. Ist immer nur im Schiff herumgeschlichen und hat einen zu Tode erschreckt, wenn sie aus dem Nichts was gesagt hat. Auf jeden Fall ein heißes Teil – ich mein' natürlich ihre Laser-Flinte. So was sieht man hier draußen ja nicht allzu oft, gibt einfach keine Ersatzteile dafür, wenn an so 'ner Kanone irgendein High-Tech-Schnickschnack den Geist aufgibt.

Aber genug der Vorstellung, der ganze Mist ging dann erst richtig los. Während ich der fliegenden Schrottlaube mal unter'n Rock geschaut hab', hat sich Russ da auch schon nach 'nem Job umgehört. Hat auch gleich was gefunden: So 'n Farmer hatte irgendeinen Schrott zu transportieren. Sollte 'en ganzes Stückchen rausgehen – zum Heinlein-Protostar, zu 'nem Mond namens Dora. Da hat der Russ uns alle eingepackt und wir sind dann mit dem Mule aus dem Schiff zur Farm gefahren. Kaum da angekommen hören wir Schüsse und anderen Krach aus Richtung der Farm. Da ham' wir den Mule abgestellt, Mira ist vorausgelaufen und wir anderen hinterher. Ham' sich scheinbar ein paar Leute beschossen. Als ich dazukam, stand gerade Mira vor einem, der ihr 'ne Knarre entgegenhielt – sie hatte doch tatsächlich die Hände hochgenommen und die anderen beiden wussten nicht, was sie tun sollten.

Also ich so meine Kanone hoch und dem Kerl 'ne Kugel reingedrückt – der wollte Mira doch glatt 'ne Kugel verpassen, das hab ich gleich gesehen. Ich kannt' die zwar noch nicht lange, aber immerhin sind wir ein Team und da beschützt man sich doch – da werdet ihr mir bestimmt zustimmen. Dann ging's auf jeden Fall ziemlich rund: Überall Kugeln, Russ ist doch tatsächlich mit 'nem Schwert auf

die Kerle los – das ging aber nicht allzu gut aus –, irgendwer hat Sprengstoff geworfen, und am Ende gabs dann ’nen ziemlichen Knall. Wir standen noch, die and‘ren nicht mehr. Ham‘ dann die Angreifer ausgequetscht, was hier so los war: Da gab es wohl Streit zwischen dem Typen, für den wir den Job erledigen sollten und so ’nem anderen Landbesitzer. Naja, hat uns noch ’en bisschen Schotter eingebracht.

Der Rest lief dann wie geleckt: Haben ’ne große Kiste auf den Mule gepackt und sind los zu unserm Schiff. Die Kiste war mir aber von Anfang an nicht geheuer – irgendwas war da faul an der Sache. Gerade, als wir dann starten wollten, kam der Sheriff von Old Town zum Schiff und wollte uns doch tatsächlich in den Knast werfen: Angriff auf unbescholtene Bürger oder so ’en Mist … Gab gleich die nächste Schießerei und die wollten unser Schiff stürmen. Da hatt’ ich die Idee: Hab mir ’ne leere Dose gegriffen und den Kerlen entgegengeworfen – dazu noch »Granate!« geschrien. Hat doch tatsächlich geklappt, und die Deppen sind gesprungen wie die Karnickel!

Dann sind wir schnell losgedüst, um ja viel Platz zwischen Spider und uns zu bringen – scheiße, da kann ich mich erstmal nicht mehr seh‘n lassen.

Der Flug war auf jeden Fall die Hölle: tagelang durchs All, in ’nem Schiff, das an der einen Stelle geflickt wurde, nur damit an ’ner anderen Stelle wieder ’en Rohr platzt. So’n Mist, wär’ uns fast an den Kragen gegangen, wär’ ich nicht gewesen. Hatt’ zum Glück genug Klebeband dabei.

Natürlich war es damit noch nicht am Ende: Irgendwas hat an Bord ganz und gar nicht gestimmt. Mir, Ray-Ray und Russ ging es mit jedem Tag immer schlechter. Haben uns ganz übel gefühlt und mussten uns hin und wieder sogar das Frühstück nochmal durch’n Kopf gehen lassen. Hab’ mir auch gleich gedacht, dass das was mit der Kiste zu tun hat’. Wir drei ham’ die nämlich aufgeladen. Mira war nicht dabei, und der ging’s gut. Über die Reise wurde mir immer übler – den anderen auch, nur bei Russ hielt es sich in Grenzen, der hat sich einfach alle Medikamente aus der Krankenstation reingeworfen.

Und dann kam der Tag der Sonne – zumindest nenn‘ ich den so. Lag gerade noch in meiner Koje, da schrillen plötzlich die Sirenen im Schiff los. Bin sofort hoch ins Cockpit und seh‘ auch schon das Schlamassel: Irgendwie hatte es Ray-Ray geschafft, uns zu nahe an ‘nen Stern zu manövrieren. Dazu war irgendwo draußen die Steuerung des Schiffs defekt und die Sonne fing langsam an, unser Schiff gar zu braten. Also hieß es: „Isaac, du musst da raus und das in Ordnung bringen!“ – Dann ich so: „Klar, wo sind die Raumanzüge?“ – Da kam schon das nächste Highlight: Russ erzählt mir so, dass das Schiff nur zwei Anzüge an Bord hat – und einer hat ‘nen Loch. Leider wusst‘ er nicht mehr welcher, also wurde geraten. Ich bin dann mit dem Anzug raus aus dem Schiff, über die Außenwand gekraxelt und dann zu der kaputten Steuerdüse hin. Russ hat mit dem anderen Anzug in der Schleuse gewartet.

Und wer kann‘s erraten? Kaum da angekommen hatte ich kaum noch Luft im Tank. Also ich mein Werkzeug so raus und mich dran gemacht, das Triebwerk zu flicken. Hatte es fast geschafft, da dreht sich die *Brunt* und ich steh‘ voll in der Sonne, mit ‘nem defekten Anzug und kaum noch Luft. Hatt‘ nur ein, zwei Sekunden gedauert, da war ich auch schon weg. Später bin ich dann in der Krankenstation aufgewacht mit dem Sonnenbrand meines Lebens. Russ muss wohl rausgekommen sein und mich reingeholt haben – netter Zug von ihm. Irgendwie hat er es auch hinbekommen, das Triebwerk wieder startklar zu machen – ich hab‘ es dann später wieder komplett geflickt.

Nach ein, zwei Wochen und reichlich technischen Problemen haben wir dann Dora erreicht – zumindest sollte es Dora sein. Aber als Ray-Ray dann mal den Raumhafen angefragt hat, kam nur ein verwundertes Nachfragen: Nein, Dora sei hier nicht, hat der Kerl am Funkgerät uns erklärt. Wir also erstmal alle auf die Sternenkarte geguckt – Dora war hier eingetragen. Dachten wir uns erstmal so: Der Ray-Ray hat Scheiße gebaut und uns irgendwo anders hingeflogen. Aber nach ein paar Minuten war dann klar: Ray-Ray hat kein’ Mist gemacht, sondern Dora hieß nicht mehr Dora, sondern Northridge, nachdem hier irgend so ein General die Regierung gestürzt hatte. Russ wäre fast durchgedreht, und ich schwör’ euch: Hätt’ der in dem Moment den Kerl am Funkgerät in die Finger bekommen, hätt’ er ihm den Kopf abgesäbelt.

Sind dann gelandet und haben das Paket an so ’nen Dr. Habbib im New Tech Science Centre geliefert. Der hat sich gefreut, das Zeug in die Hände zu bekommen. Und da wir da gerade schonmal mit ’nem Arzt quatschen, haben wir ihn auch grade nochmal nach unserer Krankheit gefragt. Und mit was packt der da aus: Wir waren alle radioaktiv verstrahlt – außer natürlich Mira, die hat sich ja von dem Zeug ferngehalten. Glücklicherweise konnte man das behandeln lassen. Wenn ich den Rancher nochmal in die Finger kriege, dann bekommt der was mit dem Lötkolben …

Auf jeden Fall haben Russ und Ray-Ray dann noch verhandelt und ganze 40.000 Creds für uns rausgehandelt – ’en ganzen Haufen Schotter, sag ich euch. Haben wir dann gleich aufgeteilt und ins Schiff gesteckt, jetzt macht die Karre auch endlich was her. Und krieg’ ich jetzt nochmal ’nen Bier?

VON FLOST888

EISIGER WIND

SLAYVENTION-GS-METRO 2033-SPIELBERICHT 2017

Spielleiter: *dragonorc*

Spieler:

- Natascha die Rächerin, *Hunter*
- Pavel der Spieler, *lowbacca*
- Pjotr der Militär, *mad_eminenz*
- Gregor der Rächer und Händler, *Germon*
- Prochor der Poet, *Flost888*

Bericht aus der Sicht von Prochor dem Poeten:

Wir hocken alle um den Tisch, an den uns Vladimir beordert hat. Er ist einer der Hauptmänner in der Polis. Noch bin ich nicht sicher, ob ich das Abenteuer, welches mich hier erwartet, wirklich erleben will. Aber immer nur hier in der Polis hocken und die Geschichten der anderen hören ist mir bereits jetzt zu langweilig.

Einige meiner Gruppe haben Splitterschutzwesten an. Pjotr sieht abgeschliffen aus, keine Ahnung wie der so alt wurde.

Neben dem Hauptmann steht ein etwa 35-jährige Mann mit blondem Haar, welcher auf den Namen Sokol hört.

Der Auftrag ist einfach: In der Station Jasenevo sind sechs Wasserturbinen ausgefallen, welche die Metro mit dem wichtigsten Gut versorgt… Strom – Strom bedeutet Wärme und Licht.

Unser Blick fällt auf eine Karte. Wir müssen der Blauen Linie bis zum Hanse-Ring folgen, dort liegt Kievskaja. „Der Weg über Poljanka ist eingestürzt“, antwortet Vladimir auf meine Frage, warum wir nicht den direkten Weg über die Weiße Linie nehmen. Weiter bei der Doppelstation Park Kul‘tury die Rote Linie queren und bei Oktjabr‘skaja Essen kaufen für etwa drei Wochen, damit wir den Weg nach Jasenevo und zurückschaffen. Soweit also der Plan.

Vladimir gibt uns einen Vorschuss auf die Bezahlung, je zwei Magazine pro Mann und drei Flaschen Wodka für die Gruppe. Der Militär, der Spieler und der Händler stürzen sich auf den Wodka.

Sokol kommt mit uns, da er aus Jasenevo stammt und die Generatoren und Turbinen wohl kennt.

Bevor wir losziehen, folgt ein abschätziger Wortwechsel zwischen Pjotr, Pavel und dem Hauptmann. Scheinbar haben sie bei einer Tunnelsprengung eine Seuche in die Metro hineingeschleppt. Eine Strafaktion, bei der sie wohl nicht freiwillig mitmachten.

Wir ziehen los und verlassen die Polis. Die Streckenposten lassen wir hinter uns. Je eine Sandsackbarriere mit schwerem MG bei Meter 0, 150 und 300. Der Posten auf 300m begleitet uns bis zum 500. Meter, lässt seinen Blick durch ein Fernglas schweifen und verabschiedet sich gelangweilt von uns. Somit treten wir in die einsame Finsternis der Tunnel.

Wir erreichen ohne Probleme Smolenskaja. Es sind einige Zelte aufgestellt, das Größte davon ist das Essenszelt. Mit den Essensmarken von Pjotr kriegen wir einen grauen Brei vorgesetzt, der jedoch trotz seiner Farbe vorzüglich schmeckt. Daraufhin legen wir uns schlafen.

Wir erwachen alle ohne Waffe… die Zelte wurden abgerissen oder niedergetrampelt. Einer meiner Gefährten springt auf die Gleise herunter und folgt einem Kind in einen Gang hinein. Es gibt einen lauten Knall und plötzlich fliegt das Kind – getötet durch einem Kopfschuss – vornüber.

Wir sehen nur noch wie ein Sozialist der Roten Linie im hinteren Teil des Ganges um die Ecke verschwindet. Doch aus einer Verfolgungsjagd wird nichts, denn wir wachen erneut schweißgebadet auf. Unsere Waffen sind jedoch noch an ihrem richtigen Ort.

Wir ziehen weiter nach Kievskaja. Dort verschwinden Leute, hat uns der Streckenposten in Smolenskaja gewarnt. Als wir die Sandsackbarrieren passieren und die Station dort erreichen, verärgert Pjotr den dortigen Hauptmann Arkady Semonovic, der sehr wütend wird auf unsere Unternehmung.

Wir kommen dann doch noch zum Abendessen. Es gibt Eintopf mit violetten Knollen als Einlage, der nicht so lecker ist wie der graue Brei in Smolenskaja.

Als wir so im Kreis nahe dem Bahnsteig hocken, erzähle ich ein wenig über mich. Jemand der mit Worten besser umgeht als mit einer Waffe ist hier eher eine Seltenheit.

Die nächste Station wird durch die Hanse kontrolliert. Dort bin ich bekannt, dort ist mein Gedicht „Eisiger Wind“ bekannt. Auf meine Frage, ob ich es vortragen soll, ernte ich Kopfnicken. Leicht nervös vor diesen Raubeinen trage ich vor:

Ausschnitt der Karte von A. Savin: „Inoffizieller Linienplan der Metro Moskau, Stand September 2012“ (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Moscow_Metro_map_ruslat.png) unter CC BY-SA 3.0 Unported-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de); Reiseroute rot markiert.

„Eisiger Wind, die Nase wund, ich sehe meinem Atem, frieren und warten. Ihr Ankommen geben sie quietschend kund, eine Draisine mit Wagon, Züge. Ich knöpfe mir den Mantel zu, denn der Wind lässt mich zittern. Meine Finger wärmen Handschuh, Schnee fern funkelt und glitzert."

Darauf folgt kurze Stille, bevor der Händler Gregor eine Runde Wodka ausgibt.

Nach dem Essen wird die Wacheinteilung gemacht, Natascha fängt an und weckt nach zwei Stunden den Händler.

Soweit kommt es nicht, da die Wachablösung vor lauter Übermüdung eingeschlafen ist. Naja, wenigstens ist niemandem hier etwas passiert.

Ein weiteres Mal verlassen wir eine relativ sichere Station und erreichen nach einem Gewaltmarsch Park Kul'tury. Die Doppelstation ist massiv verbarrikadiert. Der Teil vom Hanse-Ring wird von etwa 100 Wachen und Grenzern beschützt und keiner davon sieht entspannt aus. An der Treppe oben sind mehrere Schwere MGs platziert. Schussbereit und bemannt zielen sie in den Verbindungsgang zu den Sandsackbarrieren der Roten Linie. Ich bin mir sicher, dass von dort ebenfalls mehrere Läufe in unsere Richtung zeigen.

Die ganze Gruppe ist angespannt, auch der sonst so ruhige Sokol. Wir essen etwas und verziehen uns dann in zwei Schlafzelte, diesmal hält Pjotr Wache.

Mitten in der Nacht werden wir durch Dauerfeuer und Geschrei geweckt. Ich suche mein Jagdgewehr, klettere zum Zelt raus und springe in den Schienengraben. Während Pjotr sich einen Überblick verschafft, rufe ich den anderen zu, dass wir möglichst schnell weiter sollten. Natascha und Pjotr zögern, jedoch wirft Pavel uns bereits die Rucksäcke aus den Zelten zu. Eine einzelne Kugel durchschlägt die Zeltblache, bevor alle geduckt aus dem Graben Richtung nächster Station hechten. Unser Militär erntet nur verärgerte Blicke der Streckenposten, als wir uns an ihnen vorbei begeben. Aber unsere Mission ist wichtiger, auch wenn er sicher gern einige Kommunisten über den Haufen geschossen hätte.

Wir sind schon lange übermüdet und immer noch unterwegs, da eine Nacht in den Gängen nicht in Frage kommt. Plötzlich entsteht hinten eine Rangelei und Pavel schreit: „Gas!!!"

Ich rieche nichts, dennoch ziehe ich mir schnellstmöglich meine Gasmaske an.

Pjotr sitzt auf einem Gleis und entsichert seine Waffe. Ich bin unvorbereitet, als er mir durch das linke Knie schießt. Ich sacke zusammen und schreie ihn im Schock an: „Pjotr, was soll das!?!" Seine Augen fokussieren wieder, er schaut mich an als wäre ich gerade erst hier aufgetaucht. Wir gehen fluchtartig den Tunnel zurück, bis wir eine Tür zu einem Wartungsgang finden.

Ich gebe meine Maske nicht ab und humple (Laufen -1) den Tunnel wieder nach vorne. Nach etwa 500m treffe ich wieder auf eine Tür zum Wartungsgang. Ich schlage mich zurück und begebe mich mit dem Rest der Gruppe wieder in den Wartungsgang.

Wir gelangen zu einer Feuerschutztür. Ich gebe Pjotr mein Brecheisen. Beim ersten Versuch quetscht er sich einen Finger ein, beim zweiten Versuch jedoch springt die Türe hinten aus den Angeln. Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, gefüllt mit Schränken und einer Stationsvorsteheruniform mit hässlichem Hut. Die anderen stürzen sich förmlich über die hier vorhandenen Waren, während ich mich im Hintergrund halte.

Da ich mir den Weg im Tunnel gut gemerkt habe, kann ich die Gruppe problemlos zurückführen, auch wenn dies einige verwirrende Weggabelungen erschweren.

Erschöpft erreichen wir Oktjabr' skaja, wo wir Essen kaufen müssen.

Endlich hocken wir mal wieder um ein Lagerfeuer herum. Da ich auf der Reise gehört habe, dass Pjotr an der Oberfläche war, frage ich ihn nach dem Schnee, der Sonne und dem Himmel. Er antwortet darauf sehr berührt: „All diese Dinge, sie sind wunderschön. Das kannst du dir nicht vorstellen Prochor. Diese Dinge musst du mit eigenen Augen gesehen haben." Sichtlich berührt an die Erinnerung von Schnee und Sonne öffnet er eine Flasche Wodka. Ein weiteres Mal schlafen wir mit einem warmen Gefühl im Bauch ein. Wachposten haben wir heute nicht eingeteilt.

Die nächsten vier Tage gehen ereignislos an uns vorbei, sogar mein Bein beginnt zu heilen. Ich muss immer noch humpeln, doch bin ich trotzdem noch gleich schnell wie Natascha. Die Wunde schließt sich und die Gefahr von Wundbrand ist zum Glück auch vorbei.

Wir erreichen Profsojuznaja, welches uns ein schreckliches Bild bietet: Die Station ist komplett verwahrlost, keine Wachen empfangen uns beim Stationseingang. Ein älterer Mann hockt zusammengekauert in einer Ecke, mehr tot als lebendig. Einer meiner Reisegefährten gibt ihm ein bisschen Schinken während ich ihm einen Schluck Wasser einflösse. Völlig von Sinnen macht der Alte sich davon und isst den Rest des Schinkens in einem anderen Tunnelstück. Als wir noch weiter in die Station vorrücken, treffen wir auf weitere magere Leute, welche zwischen bereits Verhungerten herumliegen. Wir diskutierten laut und emotional; der Wortwechsel startet bei der Wichtigkeit der Mission und endet bei den Leuten der Station. „Ist es

gnädiger, diese Leute zu erschießen?!“, war der nachdrücklichste Vorwurf von Pavel.

Die Munition war allerdings knapp, also liefen wir weiter in den Tunnel und übernachteten in sicherer Entfernung zur Station, da wir nicht von den Bewohnern angegriffen werden wollten.

Der Marsch nach Novye Čerëmuški verläuft ereignislos. Merkwürdigerweise treffen wir in dieser Station niemanden… Sie ist völlig verlassen. In einer geschützten Ecke der Station übernachten wir und fragen uns, wohin die Bewohner verschwunden sind.

Es geht weiter nach Kalužskaja. Auch hier treffen wir auf eine leblose Station. Jedoch liegen hier Dutzende von Toten, die erst vor einigermaßen kurzer Zeit getötet wurden. Die drei kampferprobten Kollegen untersuchen die Leichen und schließen aus den Wunden, dass diese Leute hier vor einer Woche erschossen wurden. Ich will hier nicht übernachten, jedoch sind wir die letzten Tage so viel marschiert, dass wir uns hier einrichten müssen. Mit einem unguten Gefühl schlafe ich ein…

Am nächsten – gemäß der Stationsuhr – Morgen ziehen wir nach knappem Frühstück weiter und erreichen bald Beljaewo. Auch diese Station ist auf den ersten Blick unbewacht. Pjotr flüsterte etwas von „zwei Wachen oben links“, Pavel ortete noch zehn weitere Personen hinter einigen Barrikaden. Während ich mir gerade überlege, ob ich hier wohl jemanden kenne, ruft Pavel den zwei Leuten schon eine Begrüßung zu. Ein alter, flinker Mann hüpft elegant von einem Metallsteg zu uns herunter und warnt uns hier vor einer Weiterreise durch den Metrotunnel. Warnend spricht er zu uns: „Ihr werdet sonst die treffen, die gerade auf dem Rückweg sind. Die, die das Massaker in Kalužskaja angerichtet haben.“ Ich bin verunsichert… ist das hier eine perfide Falle? Nach einigem Wortwechsel mit dem Anführer entschließen wir uns, seinem Rat zu folgen und den Weg durch einen Wartungstunnel nach Bitcevskij Park zu benutzen.

Ein langer Marsch steht uns jetzt bevor… doch plötzlich erreichen wir wie im Traum die nächste Station. Niemand erinnerte sich an dieses lange Teilstück der Wanderung. Ein Lied dröhnte in unseren Ohren. Jeder von uns kann es summen, jedoch kann es keiner zuordnen. „Rauch über dem Wasser“ ist alles was von diesem Tunneltraum in unserem Kopf hängen bleibt. Wir querten die Doppelstation von Bitcevskij Park nach Novojasenevskaja und kommen in einer ärmlichen Station an. Unser Begleiter Sokol kann uns leider nicht viel über die Leute und die Station hier sagen, obwohl er ja ganz aus der Nähe ist. Wir werden sehr gastfreundlich behandelt, doch erschrecke ich ob der Armut, welche ich so aus der Polis nicht kenne. Nach kurzem Schlaf geht es weiter.

Wir erreichen unsere Zielstation Jasenevo. Nach kurzer Absprache durchsuchen wir die niedergetretenen Zelte und entdecken einen erschossene Junge in einem der Torbögen in der Nähe. Ansonsten finden wir nichts, keine Spuren von Feinden oder sonst etwas. Die Generatoren sind wie erwartet außer Betrieb, weisen jedoch keine Beschädigung auf. Der Händler Gregor tuschelt mal wieder mit Pjotr. Es kommt kurz zum Tumult, als Sokol irgendwie die Nerven verliert und mit gezogener Waffe auf uns zielt. Ich kann ihn jedoch mit meiner Poetenstimme zur Vernunft bringen, er bricht innerlich unter dem Druck zusammen und fällt mir in die Arme. Pjotr sichert sogleich seine Waffe, während ich das menschliche Wrack Sokol beruhige und ihm bedächtig und verständnisvoll den Rücken kraule. Während Sokol irgendwas von „den Roten“, Freundschaft, Überfall, Sklaven und Auftrag murmelt, zielt Pjotr die ganze Zeit aus nächster Nähe auf seinen Hinterkopf… bevor sich ein finaler Schuss aus der Mündung seiner Pistole den Weg durch Sokols Gehirn bahnt. Der Verräter wird durchsucht, die wenige Munition eingesteckt. Wahrscheinlich war Sokols Plan, uns heimlich in den Fluss der Turbine zu werfen oder sonst wie zu beseitigen, jedenfalls scheinen die von der Roten Linie Interesse daran zu haben, Stromknappheit zu verursachen. Die Militärs scheinen an dem Gedanken keine Freude zu haben.

Wir ruhen uns lange aus, solange wie die Vorräte hergeben, bevor wir uns auf den Rückweg machen.

Zurück in der Polis empfängt uns Vladimir und verteilt jedem von uns eine Belohnung in Form von drei Magazinen, als er unsere Geschichte hört. Was auch immer Pjotr und Pavel angestellt haben in der Vergangenheit, offensichtlich sind die beiden jetzt quitt mit ihm.

Dieses Abenteuer kann womöglich bald – wie übrigens auch das Gammaslayers-Setting Metro 2033 – auf der offiziellen GS-Homepage heruntergeladen werden:

http://www.gammaslayers.de/

VON SEOP

DER ABSCHEULICHE WURM

SLAYVENTION-DS-SPIELBERICHT 2018

Spielleiter: *amel*

Spieler:

- Tarrottl, Duldgnom-Heiler, *Thaal*
- Brechtbert von Krack, Menschen-Krieger, *Mykey*
- Johannes Minnetock, Menschen-Zauberer, *SeoP*

Neulich, irgendwo in einem düsteren Wald…

Es ist später Vormittag, als auf dem immer schmaler werdenden Waldpfad ein Mann auf einem Baumstumpf sitzt, ein Wolf liegt zu seinen Füßen. Das fettige, verfilzte Haar hängt dem Mann in Strähnen über das Gesicht und es scheint, als würde er, auf einen Stock gelehnt, auf den Boden starren. Tarrottl nimmt sich ein Herz und geht wohlwollend auf den Mann zu: „Entschuldigt Herr, wer seid Ihr und was macht Ihr hier? Benötigt Ihr vielleicht Hilfe?“ – Johannes und Brechtbert schauen sich an und halten stillschweigend Abstand zu dieser düsteren Gestalt und seinem Begleittier.

Seine krächzende Stimme lässt einem die Nackenhaare zu Berge stehen, als er den Gnom begrüßt. Der Mann stützt sich nicht auf einen Stock, sondern auf den Stiel einer schartigen, rostigen Axt. Vermutlich eine ältere Wunde durchs Holzfällen, welche nun ihren Tribut fordert, denkt Johannes.

Nachdem Tarrottl die eitrige Wunde begutachtet und versorgt hat, bietet der Mann ein wärmendes Feuer und etwas zu Essen in seiner Hütte an. Das trifft sich gut, meckert Johannes doch bereits seit den frühen Morgenstunden über das feuchte, kalte Wetter in diesem Wald. Und so folgen die Abenteurer dem alten Mann und seinem Wolf durch das Dickicht.

Kurz darauf erreichen sie eine kleine Lichtung mit einer imposanten Eiche. Am Fuße des Baumstamms gibt es eine Art Einlass. Auf diesen marschiert der Mann zu und redet über die Schulter hinweg: „Kommt nur, ich habe Suppe und SIE BRAUCHT EUER BLUUUT!“ Sein Angriff kommt überraschend. Aus einer Drehung heraus rammt der Mann seine Axt in Brechtbert hinein. Dieser reagiert prompt und liefert sich mit dem Emeriten ein schweißtreibendes Gefecht. Immer wieder schreit der Axtschwinger: „SIE MUSS EUER BLUT HABEN, SIE MUSS!“

Der Wolf hingegen hechtet geifernd zum Angriff auf Johannes. Überrumpelt von dieser Situation bleibt der Zauberer paralysiert stehen, nur um dabei zuzusehen, wie das Tier die Fänge in seinen Arm gräbt. Starr vor Schreck versucht Johannes den Wolf mit einem Feuerstrahl zu verbrennen, doch sein Angriff schlägt fehl; er bekommt Panik.

Nur Tarrottls schnelles Eingreifen bewahrt den Gebissenen vor der drohenden Bewusstlosigkeit. Mit einem Hechtsprung berührt er den Rücken und heilt den Arm des Zauberers noch während der Wolf seine Zähne darin vergraben hat. Verwundert darüber, dass er kein Blut mehr schmeckt und die heilende Haut seine Zähne zurück drückt, lässt der Wolf kurz ab und dieser kurze Moment gereicht Johannes zu einem simplen Zaubertrick: Mit rot-glühenden Augen und einer enorm, verstärkten Stimme brüllt der Zauberer den Wolf an, welcher sofort winselnd Reißaus nimmt. Brechtbert gewinnt ebenfalls die Oberhand. Und in einem Moment der Unachtsamkeit bekommt der Einsiedler Brechtberts Schwert von der Schulter bis zur Hüfte quer durch den Oberkörper getrieben. Mit leeren Augen bricht der Halunke zusammen und der Kampf ist beendet. Trotzig schleift Brechtbert die Leiche des wahnsinnigen Einsiedlers zur Eiche und opfert dessen Blut dem Baum: „Das hast Du jetzt davon!“

Frisch verschnauft schauen sich die Männer den Einlass des Baums an und finden, sehr zu ihrem Erstaunen, ein geräumiges Lager. Tarrottl und Johannes teilen sich die Münzen einer kleinen Kiste, in welcher sich ebenfalls ein Bund mit drei Schlüsseln befindet. Brechtbert hingegen stochert mit dem Schwert in den Habseligkeiten des Emeriten und findet eine Falltür, die innerhalb des Baums den Zugang zu einer sich nach unten windenden Wendeltreppe öffnet. Der Geruch frischer Erde durchsetzt mit einer Brise Fäkalgeruch strömt den Dreien entgegen. Unten angekommen findet das ungleiche Trio einen schmalen Gang, welcher an einer schweren Eichentür endet. Sie finden für Brechtbert jedoch keinen Abort. Sehr zum Bedauern von Tarrottl und Johannes…

Mit geschickten Händen und einem Dietrich öffnet der ehemalige Straßenjunge Johannes die Eichentür. In einem ungewöhnlich großen Raum befinden sich zwei Käfige, eine an zwei Holzbalken befestigte Glocke mit einem Seil das in die 10 Schritt hohe Decke führt sowie Foltertische und -werkzeuge. In den Käfigen sitzen eine Frau sowie ein Kind, das offensichtlich ihres ist. Auf Nachfrage wer sie sind und was sie hier machen, bekommen die Abenteurer nur gestammelte Antworten, die nur die Information enthalten, dass ihr Mann verschwunden sei. Das Auffälligste im Raum ist jedoch der Brunnen in der Mitte, der kein Wasser mehr führt – stattdessen ist es ein tiefes, schwarzes Loch. Die glatte Wand des Brunnens reicht nach Prüfung etwa 20 Schritt nach unten. Dabei entdecken sie in etwa 4 Schritt Tiefe eine Öffnung seitlich in der Brunnenwand, in der ein erwachsener Mann stehen könnte. Hinter der Glocke entdecken die SC zudem zwei kleine Löcher in der Wand. Ein genaues Absuchen der Wand lässt eine Geheimtür zu einem Spannerraum entdecken, in dem auch das Seil der Glocke mündet. Das wollen sich die SC natürlich nicht entgehen lassen: Frau und Kind nach oben, alle drei Helden in den Spannerraum und kräftig am Seil ziehen.

Der Lärm der Glocke hallt noch nach, als aus dem Brunnen ein gewaltiger Wurm mit hunderten kleinen Beinchen hochgeschossen kommt. Aus seinem Maul zucken Tentakeln umher auf der Suche nach Essbarem. Nachdem diese Kreatur nichts findet, macht sie sich wieder auf den Rückweg in den Brunnen.

Ein Plan muss her! Mit dem Folterwerkzeug machen die drei Abenteurer zwei Löcher in die obere Brunnenwand um zwei lose Stangen von den Käfigen als Spieße zu verwenden, wenn der Wurm beim erneuten Läuten der Glocke emporschießt. Eine Schlaufe aus Ketten wird auf dem Rand des Brunnens ausgelegt, um das Ungetüm zu fangen, wenn es sich an den Stangen aufgespießt hat. Brechtbert macht sich auf den Weg in das seitliche Loch innerhalb des Brunnens, um den Wurm mit seinem Schwert zu malträtieren, sobald er zu treffen ist. Nachdem alles vorbereitet ist, bringen sich die Männer in Stellung und ziehen am Seil.

Der Wurm schießt hoch, doch anstatt sich selbst zu verletzen bremst er vor den Stangen ab. Der Plan schlägt also fehl. Brechtbert nimmt Anlauf und rammt dem Wurm schreiend das Schwert in den Wanst. Doch der Wurm trägt nur eine Fleischwunde davon und widmet sich nun dem Krieger, der in dem seitlichen Loch wie eine Maus in der Falle sitzt. Der Angriff folgt prompt und setzt Brechtbert ordentlich zu. Der Schleim des Monsters hat zu allem Überfluss auch noch eine Nebenwirkung: Die Haut, die mit Schleim in Berührung kommt, wird plötzlich taub. Johannes rennt wagemutig zum Brunnenrand, greift eine der vorher angebrachten Eisenstangen und springt von oben auf den Wurm, darauf abzielend ihm mit einem Feuerstrahl und der Stange im Fallen den Garaus zu machen. Doch so mutig seine Entscheidung ersonnen, so dämlich ist sie schließlich auch: Der Feuerstrahl geht am Wurm vorbei, die Stange rutscht beim Einschlag an der schleimigen Haut des Wurms ab und verkantet sich in einer Hautfalte des Wurms. Panisch schreit Johannes um Hilfe, die Tarrottl umgehend bietet. Er lässt eine Kette am Rand des Brunnens hinab, an der Johannes sich gerade noch rechtzeitig festhalten kann. Zwischenzeitlich lässt Brechtbert den Moment nicht verstreichen, sondern schlitzt den Wurm mit einem wahrhaft prächtigen Hieb seitlich komplett auf. Mit einem Schmatzen rutscht das soeben erschlagene Ungetüm den Brunnen hinunter. Verzweifelt rettet sich Johannes in den seitlichen Gang zu Brechtbert, bevor Tarrottl die Kraft verliert, den schweren Menschen an der Kette zu halten. Verschwitzt und etwas entkräftet machen sie sich weiter an den Abstieg.

Mit Hilfe ihrer Seile lassen sich die Abenteurer vollends hinunter. Am Grund angekommen gibt es jedoch einen sehr steilen, glitschigen Abhang, den Johannes prompt hinunterrutscht. Glück für ihn, dass sich vor einem weiteren Abgrund ein Steinquader auftut, der ihn vor dem Absturz bewahrt. Tarrottl und Brechtbert hingegen nehmen das Schild und rutschen gemeinsam grölend den Abhang hinunter. Dummerweise poltert der Schild gegen den Felsblock und Tarrottl wird in einem hohem Bogen nach vorne in den Abgrund geschleudert. Johannes‘ Versuch den Gnom am Mantel zu packen scheitert und so schlägt der Gnom mit der Brust an der gegenüberliegenden Kante des Abgrunds auf, bevor er vollends abrutscht und nach unten stürzt. Mit einem lauten „Platsch“ kommt der Heiler in einer schleimigen Lösung auf und brüllt nach oben: „Mein Gesicht wird taub! Und hier liegt ein Mann, den muss ich heilen. Wenn mich meine Hände nicht im Stich lassen.“ Noch bevor die zwei anderen sich um die Rettung des Gefährten und des Mannes kümmern, raffen sie sich die Taschen voll mit Schätzen, die sie über dem Abgrund finden, in den der Heiler gefallen ist.

Und am Ende war die Familie gerettet. Verstört und geschunden, aber: Wieder geeint!

VON FLOST888

IM HERZ DER KOHLESENKE

EIN BARCAMAR-TEASER

Es ist einfach nicht mehr zum Aushalten! Chimghal ärgert sich. Zwei Tage ist die Expedition von Valmseg Barhof unterwegs. Zuerst hatte es sich einfach und lukrativ angehört, doch mehrere Tage ohne Sonne sind nichts für den Freiländer aus Gormburg. Bis auf einige steinerne Trinkhörner hat die Expedition noch nichts gefunden.

Der angemietete zwergische Fremdenführer vom Geleitschutz Sturmhammer bleibt stehen, die ganze Karawane macht es ihm nach. Sechs Lasttiere, sieben Krieger, drei Späher, ein Heiler, ein Schreiberling und der Zwerg. Das sind momentan seine Gefährten. Der Zwerg zieht seine rote Kapuze ein wenig zurück: „Da lang!“ befiehlt er. „Die Brücke von Khainan ist zerstört, wir gehen zuerst durch die Nord- und anschließend durch die Schluchtensiedlung! Ab dort hat dann auch der Kartograph etwas zu tun.“ Chimghal hebt seine Laterne etwas, als er in den Abgrund späht, dort, wo die Brücke einst war. Nichts ist zu sehen in der Dunkelheit. Hübsche zwergische Steinarbeiten – so ist sein Eindruck jedenfalls.

Die Karawane biegt links ab, durchquert einen niedrigen Torbogen und gelangt zu einer Treppe. Diesmal führt der Weg wieder nach unten, und wenig später verbreitert er sich zu einem Platz. Hier sind wohl die Wachstuben der Zwerge gewesen, welche den Waren- und Zwergenverkehr auf der Khainan-Brücke kontrolliert haben. Eine Kriegerstatue mit Speer und Schild überblickt den Platz. Immer wieder der gleiche Anblick… Kammern, Treppen und kleine Galerien, allesamt bereits geplündert. Chimghal passiert mit der Karawane einige Wohnkammern. Die Luft hier ist trocken, riecht aber leicht süßlich. Ein Späher bückt sich und begutachtet Reste eines Lagerfeuers, bevor er eine Entdeckung in einer der Kammern macht. Leise meckert er vor sich hin: „Tote Barca-Orks, fünf Stück… hoffentlich nur ein Spähtrupp? War die Prospektorenkompanie wieder schneller?“

Der zwergische Fremdenführer bückt sich zu einem der Orks und antwortet emotionslos: „Nein, das waren die Cousinen Greka und Lesall. Guck auf die Wunden. Ganz klar ein Speer. Die Prospektorenkompanie benutzt Äxte und Kurzschwerter. Das Gebiet hier um die Nordsiedlung Khan Faldir ist jedenfalls gerade deutlich sicherer geworden dank dieser Erkenntnis!“

Die Karawane setzt sich wieder in Bewegung. Nach einigen Dutzend Schritten führt eine Treppe zu einer T-Kreuzung. Chimghal wundert sich, dass der Fremdenführer ganz selbstverständlich rechts abbiegt ohne den andern Teil auszuspähen. Der Weg verlässt nach wenigen Schritten den Felstunnel und führt hinaus in eine Höhle. „Das ist die Schluchtensiedlung Mughtihrm. Sprecht leise. Schätze gibt es auch hier nicht, denn hier haben die ärmsten Zwerge gelebt.“ erklärt der Zwerg. „Dort vorne zieht eine lange Treppe an der Felswand zum Boden der Schlucht. Die zerstörte Brücke von vorhin querte einst diese Schlucht. Unten geht es weiter zum tiefen Weg, welcher uns nach Grauenstoß führt.“

Die Expedition erreicht problemlos den Grund der Schlucht, der Blick von Chimghal gleitet über die Überreste der prachtvollen Säulen, welche die Brücke einst trugen, doch er schenkt ihnen keine weitere Beachtung. Der Freiländer hört seine Kameraden irgendetwas sagen, aber seine Aufmerksamkeit weilt anderswo: War da nicht gerade eine Bewegung zwischen den Säulen? Es ist einfach zu dunkel an diesem verfluchten Ort!

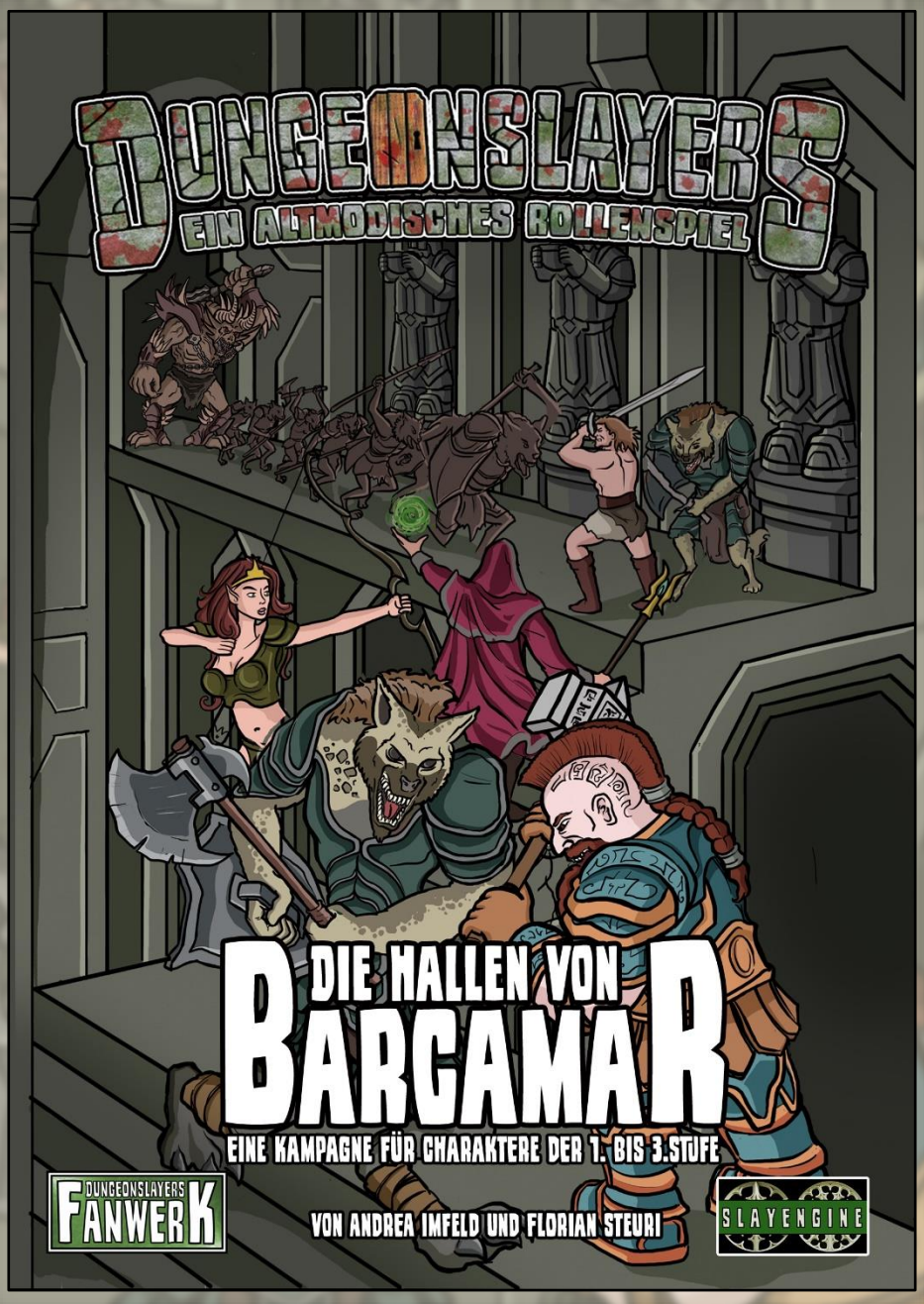
Doch plötzlich kommt Leben in die Karawane. Mehrere Seillängen über ihren Köpfen erscheint eine Fackel, welche über die Bruchkante der Brücke scheint. Eine andere Karawane? Chimghal zuckt zusammen, als ein Kreischlaut sein Blut gefrieren lässt – der Schrei einer Hyäne! Augenblicklich prasseln die ersten Pfeile und Speere der Gnolle auf die Expedition ein, währenddessen die Gnolle bereits kampflustig herunterklettern… oder vielmehr herunterspringen. Chimghal stürmt auf einen Gnoll zu, als die ersten den Boden erreichen. Er schwingt sein Schwert auf dessen Bauchhöhe, doch der zottelige Gnoll blockiert seinen Schwung und umkrallt das Schwert, bevor er mit der anderen Pfote den Schwertarm Chimghals erwischt. Der Freiländer zögert jedoch nicht und schlägt mit der Fackel nach dem Kopf des Gnolls, trifft den Hals und setzt ihn dabei in Brand. Der Ort des Scharmützels wird immer wieder vom hämischen Wuup-Laut der Gnolle durchdrungen. Der brennende Gnoll wirft sich zu Boden und versucht sich zu löschen. Chimghal will nachsetzen, doch dann entfährt ihm ein Aufschrei – vor ihm klafft ein kleines Loch im Boden. Er rudert noch verzweifelt mit den Armen, um irgendwo Halt zu finden, doch es ist bereits zu spät. Während sein leiser werdender Schrei durch den Kampflärm hallt, verschwindet er in der Tiefe.

Mehr Gnolle, Zwergenschätze und Barca-Orks gibt es in der Kampagne „Die Hallen von Barcamar“…

RAUF AUF DIE KAMELE UND GUTE JAGD!

IM ADVENTSKALENDER 2019

GENUG VON SONNE, DATTELN UND FRUCHTSÄFTEN?



SCHLIESSE DICH NOCH HEUTE EINER EXPEDITION NACH BARCAMAR AN!