

AVENTURIEN

MICHAEL JOHANN

DSA-GROUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 1-5

Die letzte BASTION

NR. 82
STUFEN 1-5



Das Schwarze Auge

10324

Das Schwarze Auge

Die letzte BASTION

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASYPRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen, Karten und Pläne: Don-Oliver Matthies
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1998
ISBN 3-89064-324-8



Die letzte Bastion

von
Michael Johann

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1 – 5
für den Meister und 3 – 5 Helden

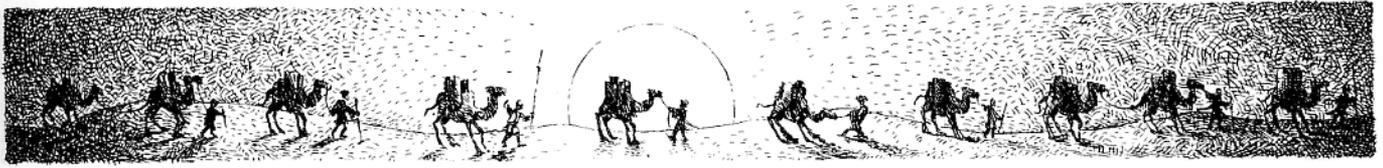
Mit besonderem Dank an meine Frau, weil sie einerseits sehr geduldig ist,
wenn ich nächtelang zum Schreiben im stillen Kämmerlein verschwinde,
und mich andererseits hartnäckig genug antreibt,
wenn ich *nicht* dorthin verschwinde.





Inhalt

- Das Abenteuer (Meisterinformationen) 5
- Wüstenstaub und Yaquirwellen: Die Stadt Punin 7
 - Die ersten Tage 8
 - Ein bunter Abend 9
 - Ein Heller, ein Taler, ein Goldstück 10
- Der Sonne entgegen 11
 - Kleine Karawane (Meisterinformationen) 11
 - Durch die Wüste: Die Reiseroute 13
 - Zufallsbegegnungen 15
 - Während der Reise 17
 - Von Hunger, Durst und letzten Reserven 21
- Ein feste Burg: Ankunft in der Khomwacht Praoissieg 23
 - Der Horizont so weit, so nah das Ziel 23
 - Die letzte Bastion (Meisterinformationen) 24
 - Praoisspuk 24
 - Die Priesterkaiserzeit 26
 - Die Khomwacht Praoissieg: Der Schauplatz des Abenteuers 27
 - Mann und Maus: Die Besatzung der Festung (Meisterinformtionen) 34
- Ein kleines Stückchen Khom: Die nähere Umgebung der Festung 37
 - Zwei Bücher und ein Stückchen Pergament 42
 - Drei ewig neue Tage 45
 - Ein kleines Gefecht 49
 - Friede auf Praoissieg 50
- Schlußbemerkung (Meisterinformationen) 51
- Anhang 1: Glossar 52
- Anhang 2: Handouts, Karten 54



Das Abenteuer (Meisterinformation)

Kein Wunder, daß es die Helden nach Punin verschlagen hat: Die Stadt hat für jeden etwas zu bieten, seien es die aventurienweit berühmte Magierakademie, das Theater, die vielen Märkte und Basare inner- und außerhalb der Stadtmauern, die zahlreichen Schänken, Tavernen und Gaststätten, das geschäftige Tagewerk oder das bunte Nachtleben. Künstler, Gelehrte und Händler zieht es ebenso nach Punin wie Gaukler, Aufschneider und Diebe.

Das eigentliche Abenteuer beginnt für die Helden, als sie bei einer ausgelassenen Feier in einer Schenke den Händler Yazim ai Yasarod kennenlernen, der für seine Karawane nach Kannemünde noch schlagkräftige Begleitung sucht. Schon am übernächsten Morgen soll es losgehen, so daß die Helden am folgenden Tage vollauf damit beschäftigt sind, eine wüstengerechte Ausrüstung aufzutreiben und überflüssiges Hab und Gut zu deponieren oder möglichst gewinnbringend zu veräußern. In der ersten Dämmerung werden die Kamele bepackt, die Ladung festgezurt und die Vorräte kontrolliert. Wenn schließlich die Sonne über den Horizont steigt, setzt sich die Karawane in Bewegung. Nach zwölf Tagen Reise entlang des Yaquir und durch 'zivilisiertes' Wüstengebiet weicht die Karawane von der üblichen Reiseroute ab und beginnt den Marsch quer durch die gnadenlose Khom.

Nach weiteren fünf Tagen trostloser Wüstenmarschiererei verdichten sich plötzlich die Ereignisse. Während von Westen her ein Sandsturm aufzieht, nähern sich von Osten Reiter in räuberischer Absicht. Die nun folgende Auseinandersetzung mit den Wüstenräubern entwickelt sich mehr und mehr zu einem Kampf gegen den aufbrausenden Sandsturm. Am Ende finden sich die Helden allein (und wahrscheinlich verletzt) inmitten der Wüste wieder. Die Vorräte sind begrenzt, darüber hinaus sind die Abenteurer beinahe völlig orientierungslos. Es bleibt ihnen kaum eine andere Wahl, als sich nach Süden in Bewegung zu setzen, getrieben von der Hoffnung, auf die dort vermutete Oase zu stoßen.

Drei Tage lang irren die Helden durch die Wüste, bis sie eine Festung inmitten der Khom entdecken, die sie mit letzter Kraft erreichen können. Zunächst scheint dies die Rettung zu sein, doch schon bald stellt sich heraus, daß es auf der *Khomwacht Praiossieg* nicht mit rechten Dingen zugeht. Bei Tage paradien Soldaten unter strenger Aufsicht eines Praiosgeweihten auf dem Hof, doch nachts erscheint das Gebäude als Ruine.

Im Verlaufe der folgenden Tage werden die Helden nun versuchen, dem Geheimnis des merkwürdigen Spukes auf den Grund zu gehen. Dazu müssen sie einerseits die Umgegend erkunden und andererseits möglichst geschickt die Abläufe des Spuks ausnutzen, um an die notwendigen Informationen aus zwei Tagebüchern zu kommen. Eine nahegelegene, kleine Oase sichert den Abenteurern dabei das Überleben.

Zunächst entwickelt sich das Geschehen vermutlich recht verwirrend, doch nach einer Weile sollten die Helden gelernt haben, mit dem Spuk umzugehen. Sehr hilfreich sind in diesem Zusammen-

hang Rüstungen, die den Helden eine gewisse Tarnung verschaffen. Nach ein paar Tagen werden sich die Abenteurer einen Reim auf die Geschichte machen können. Nun gilt es, so lange abzuwarten, bis der rechte Zeitpunkt gekommen ist, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

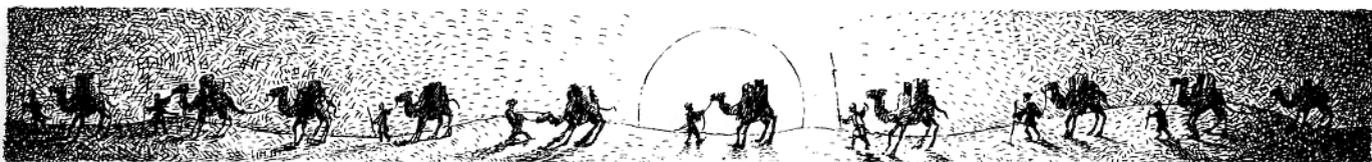
Nachdem endlich Friede auf der *Khomwacht Praiossieg* eingekehrt ist, können die Helden sich nach einer während des Spuks aufgefundenen Karte orientieren und bis zur Oase Shebah durchschlagen, wo sie von einer vorbeiziehenden Karawane sicherlich aufgenommen werden und so ohne große Probleme nach Punin zurückkehren oder nach Unau weiterreisen können.

Mögliche Verknüpfungen

Möchten Sie das Abenteuer ein wenig ausbauen, so bietet sich ein Stadtzenario in Punin als Einleitung an. Möglicherweise können Sie dabei bereits den Händler Yazim ai Yasarod in einer Nebenrolle auftauchen lassen und unter Umständen die Motivation für die Helden durch Verstrickungen mit dessen Person erhöhen. In Punin treffen die tulamidische und mittelländische Kultur aufeinander, so daß sich eine große Variationsbreite für Kleinabenteuer ergibt: Der Besuch eines Theaterstückes im Herzen Punins, bei dem Etikette und Benimm gefragt sind, läßt sich ebenso inszenieren wie ein bunter, tulamidischer Markt in der südlichen Vorstadt, wo die Helden sich mit Dieben und Betrügern herumschlagen müssen. Eine weitere Möglichkeit, das Abenteuer auszuschmücken, besteht darin, die Rückreise auszugestalten. Dabei erscheint es sinnvoll, die eigentliche Reise gestrafft darzustellen und auf bestimmte Ereignisse genauer einzugehen. Bei einem längeren Aufenthalt in einer der größeren Oasen können Kleinabenteuer eingebunden werden oder es lassen sich ganz einfach rollenspielerische und stimmungsvolle Elemente betonen, wenn z.B. mittelländische, zwölfgöttergläubige Helden in der Oase Keft mit dem Rastullahglauben der Novadis zusammentreffen. Möglicherweise möchten Sie ja auch eine erneute Begegnung mit dem Händler Yazim ai Yasarod herbeiführen, der die Ereignisse in der Wüste ebenfalls überlebt und sich zur nächstgelegenen Oase geschleppt hat. Vielleicht finden sich ja genügend aufrechte Kämpfer, um das Nest der Wüstenräuber auszuheben.

Meister und Helden

Die letzte Bastion ist ein Gruppenabenteuer für drei bis vier Helden der Stufen 1 bis 5 und einen Meister, der nicht notwendigerweise über viel Erfahrung verfügen muß. Der Handlungsstrang birgt zwar einige Verwicklungen, doch da das Geschehen räumlich immer überschaubar bleibt, sollte es auch einem Neuling auf dem Gebiet der Spielleitung gelingen, die Geschichte im Griff zu behalten.



Sie können das vorliegende Abenteuer problemlos auch mit höchststufigen Helden spielen, ohne bedeutende Veränderungen daran vornehmen zu müssen, denn freies Rollenspiel und kriminalistischer Spürsinn stehen deutlich im Vordergrund der Geschichte. (Bei eventuell anstehenden Kämpfen heben Sie einfach die Kampfwerte der Gegner ein wenig an, so daß es für die Spieler spannend bleibt.) Das Spiel im größeren Kreis mit mehr als vier Helden sollten allerdings nur erfahrene Meister leiten. Ratsam ist es dann, die Gruppe zeitweise räumlich voneinander zu trennen, denn auf diese Weise können sich recht interessante Komplikationen ergeben. Weniger erfahrene Meister sollten dagegen darauf verzichten, durch eine zu hohe Anzahl von Helden oder räumliche Trennung das Abenteuer zu komplex werden zu lassen.

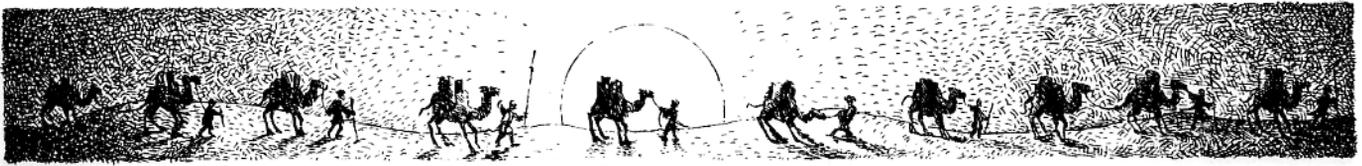
Grundsätzlich sind alle Heldentypen für das Abenteuer geeignet, mit Ausnahme von Hexen. Aufgrund der Möglichkeit, sich praktisch uneingeschränkt auf Erkundungsflug zu begeben, würde das Abenteuer an einigen Stellen zu einfach, ganz davon abgesehen, daß für die Helden grundsätzlich nur dann eine ausreichende Motivation besteht, wenn sie am Ort des Geschehens gefangen sind. (Eine Hexe ohne flugfähigen Besen – z.B. weil sie die letzte Hexennacht ihres Zirkels verpaßt hat – stellt allerdings keine Schwierigkeit dar.) Nicht ganz so problematisch verhält es sich mit den meisten Flugzaubern der übrigen magiebegabten Heldentypen, deren Reichweite ohnehin deutlich begrenzt ist. In jedem Fall sollten Sie sich vor Spielbeginn einen Überblick über die

diesbezüglichen Möglichkeiten der magiebegabten Helden verschaffen.

Auf ganz andere Weise können Helden tulamidischer oder elfischer Abstammung (auch Novadis und Halbelfen!) dem Abenteuer eine nicht unbedeutende Wendung geben, denn am Abenteuerort werden sie nicht gern gesehen. Sie sollten sich als Meister darauf vorbereiten und die Begrüßung auf der 'Letzten Bastion' ein wenig ungemütlicher gestalten. Haben die Helden erst einmal herausgefunden, wie sie sich tarnen können (nämlich mit einer ganz bestimmten Art von Rüstung), stellt die Herkunft kein Problem mehr dar.

Schelme haben vermutlich mächtig Spaß, wenn das eigentliche Abenteuer auf der Feste beginnt – möglicherweise sogar zuviel Spaß daran, durch zusätzliche Illusionen und faulen Zauber noch mehr Verwirrung zu stiften. Daher ist es für unerfahrene Meister ratsam, diesen Heldentyp nur bei 'freiwilliger Selbstkontrolle' zuzulassen. Mehr Hintergrundinformationen über das Gebiet, in dem das Abenteuer spielt, sind in der Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** enthalten. Die Lektüre der Texte ist unterhaltsam und gut geeignet, um sich auf ein Wüstenabenteuer einzustimmen. Hilfreich ist es außerdem, den Band **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** zur Hand zu haben, denn dort können Sie gezielt benötigte Informationen – z.B. zur Zeit der Priesterkaiser – nachschlagen.

Doch nun viel Spaß bei der Lektüre – und vor allen Dingen beim Spiel.



Wüstenstaub und Yaquirwellen: Die Stadt Punin

Allgemeine Informationen:

Das ist doch einmal eine richtige Stadt. Geschäftiges Treiben auf den Straßen, Händler, die Waren aus allen Teilen der bekannten Welt anbieten, ein buntes Sprachen- und Völkergemisch, Schänken zu Hauf, prächtige Tempel und Paläste. Hach, hier läßt sich's wohl leben. Und wenn man länger hier bleibt, gewöhnt man sich sicher auch an den, na ja, etwas strengen Geruch, der aus der Unterstadt und vom Flußhafen heraufzieht, wenn nicht gerade ein Wüstenwind alle Gebäude mit einer Puderschicht aus feinem, gelbem Staub überzieht ...

Meisterinformationen:

Am ehrwürdigen Yaquir gelegen, bietet die fast zweitausend Jahre alte Hauptstadt der Provinz Almada dem Reisenden mehr als genügend Möglichkeiten zur Kurzweil. Die ritterliche Kultur des Mittelreichs vereinigt sich hier mit der südländischen, lebhaften Gelassenheit der Tulamiden zu jener einzigartigen almadanischen Mischung, die das Leben der mehr als 18.000 Bewohner innerhalb wie außerhalb der eigentlichen Stadtmauern prägt und die auch Architektur, Kochkunst und Musik beeinflusst hat.

Die Stadt ist *das* Handelszentrum Mittelaventuriens, in dem sich die Karawanenrouten aus Fasar, Khunchom und Unau mit der Reichsstraße nach Gareth und Baliho, den Wegen in die Zwergengebirge und dem Yaquirstieg ins Horasreich vereinigen. Punin besteht im wesentlichen aus vier Stadtteilen: Der vornehmen *Oberstadt*, wie der innerhalb der Mauern gelegenen Bereich bezeichnet wird, dem Dorf *Pendulum*, das im Westen direkt an die Mauer grenzt, dem noblen Villenviertel *Goldacker*, nordwestlich ein wenig außerhalb auf einem idyllischen Hügel erbaut, und der *Unterstadt* südlich der Stadtmauern. Sowohl an Fläche als auch an Einwohnern ist die Unterstadt den übrigen Stadtteilen deutlich überlegen, dort herrscht allerdings auch die größte Armut.

Für die Abenteurer mögen die folgenden Örtlichkeiten Punins von besonderem Interesse sein:

Der Markt in der Unterstadt

An Regentagen gestaltet sich ein Ausflug durch die Straßen und über die Plätze der Unterstadt zu einer wahren Schlammschlacht, denn für Kopfstein, Schotter oder Kies wurde hier kein Heller investiert. Dabei muß der Markt, der sich auf verschiedene Plätze verteilt, als Seele des Handels in Punin betrachtet werden. Ein- bis zweimal wöchentlich treffen Karawanen von Süden her ein und

bieten ihre Waren meist zu besonders günstigen Preisen feil. Händler, die größere Posten von den Karawanen erworben haben, bieten in Läden, die meist nur Bretterverschläge sind, die Waren zu höheren, aber dennoch erschwinglichen Preisen an; dazu kommen fliegende Händler, die allen möglichen Tand hier auf- und dort mit Gewinn verkaufen.

Wenn ein Streuner zur Heldengruppe gehört, können Sie ihm genügend Möglichkeiten bieten, sich rollenspielerisch in Szene zu setzen, denn das ein oder andere Schnäppchen (legal oder illegal) ist auf dem Puniner Markt schon zu machen.

Darüber hinaus ist der Puniner Markt der geeignete Ort, um besondere Kleinodien ins Spiel zu bringen, nach denen die Helden suchen oder die Sie der Gruppe als kleine Hilfestellung mit auf den Weg geben wollen. Bei der Preisgestaltung können Sie gegenüber den handelsüblichen Preisen um bis zu 30 Prozent heruntergehen, aber durchaus auch einzelne Waren mit saftigen Preisauflagen versehen.

Im Verlauf des Abenteuers werden die Helden sich auf jeden Fall in die Unterstadt begeben müssen, um sich für die bevorstehende Reise durch die Wüste auszurüsten.

Verschiedene Kneipen und Tavernen

Die Lokale und Herbergen innerhalb der Stadtmauern sind alle recht teuer, dafür größtenteils sehr sauber und teuer eingerichtet. Die Übernachtungspreise liegen bei mindestens 5 ST pro Nacht im Doppelzimmer bzw. 8 ST im Einzelzimmer und erreichen in den besseren Etablissements zum Teil astronomische Höhen. Während die Getränke nur unwesentlich teurer sind, kosten vollständige Mahlzeiten mindestens doppelt soviel wie andernorts. Besonders zu erwähnen sind in der Oberstadt das *Klarum*, *Purum*, eine Schänke in der Nähe der Magierakademie, in der vor allem Scholaren und reisende Magier anzutreffen sind, und die *Yaquiroase*, in der sich rustikaler und tulamidischer Stil eindrucksvoll, aber durchaus geschmacklos vermengen. Dieses Lokal ist der Ausgangspunkt für das Abenteuer **Die Letzte Bastion**.

Preisgünstigere Übernachtungsmöglichkeiten bieten sich außerhalb der Stadtmauer, dort werden auch die Mahlzeiten größer und billiger. Wer wenig Wert auf Sauberkeit legt, kann für ein Silberstück oder weniger pro Nacht einen Schlafsaalplatz in einer der zahlreichen Herbergen der Unterstadt mieten, sollte jedoch *auf* seinem Hab und Gut übernachten.

Wer weniger sparsam ist, findet in Pendulum einige saubere, 'gurbürgerliche' Gasthäuser, wo die Übernachtung im Doppelzimmer zwischen 3 und 6 ST kostet.



Die Magierakademie

Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin nennt sich die wohlberühmteste Magierakademie Aventuriens. Die Schule ist für ihre weltoffene Haltung bekannt, wenngleich dies nicht bedeutet, daß jeder Alrik und Bert Zugang zu den zahlreichen bedeutenden Schriften bekommt, die in den verschiedenen Abteilungen der Akademiebibliothek im Laufe mehrerer Jahrhunderte zusammengetragen wurden.

Selbst das sogenannte 'Offene Magazin', in dem allgemeine Werke über Kräuterkunde, Alchimie und Magie bereitstehen, darf nur dann besucht werden, wenn einer der Lehrmeister die Genehmigung dazu erteilt hat. Mit ein wenig Zähigkeit, möglicherweise beschleunigt durch ein paar nützliche Geschenke, gelingt es allerdings fast jedem, eine solche Genehmigung zu ergattern.

Für jeden magisch begabten Heldentyp ist die Akademie einen Besuch wert. Elfen, die wenig vom Bücherstudium halten, werden zumindest das ein oder andere Zwiesgespräch in der Schänke *Klarum, Purum* suchen, jenem Ort, an dem die meisten 'Eintrittskarten' für die Akademie vergeben werden.

Die Tempel

Mit Ausnahme eines Firuntempels gibt es Gotteshäuser aller Zwölfgötter, dazu ein Bethaus des Rastullah in der Unterstadt. Der bedeutendste Tempel ist der des Boron, das Haupthaus der nach ihm benannten Puniner Kult-Richtung, der in den meisten nördlichen Gegenden Aventuriens verbreitet ist. Ebenso wichtig ist das

Haus der Tsa, dem Borontempel gegenübergelegen und beinahe von ebensolchem Stellenwert für die Gemeinde der jungen Göttin. Besuche in den Tempeln sind für jeden Aventurier, so auch für die Helden, eine selbstverständliche Pflicht. Mit einem bedeutenden Opfer vor Reisantritt können die Helden bei ihren Göttern durchaus einen positiven Eindruck hinterlassen, der später lebensrettend sein kann. Dabei messen die Zwölfe die Bedeutung eines Opfers nicht am schnöden Mammon, sondern an den Entbehrungen, die es darstellt.

Yaquirbühne

Eines der berühmtesten Theaterhäuser Aventuriens steht in der Oberstadt. Die gut besuchten Vorstellungen könnten durchaus der Angelpunkt für ein kleines Szenario vor Beginn des eigentlichen Abenteuers werden.

Imman-Arena, Wagen- und Pferderennbahn

Wer für gehobene Kultur keinen Sinn hat, dem wird in vier verschiedenen Stadien außerhalb der Mauern genug handfeste Unterhaltung geboten. Wettschulden sind in Punin ebenso Ehrenschulden wie andernorts, dennoch gibt es eine Reihe organisierter Banden, die versuchen, Reisende übers Ohr zu hauen und um ihre Gewinne zu prellen. Genau diese Banden sind es auch, die Schuldner nicht nur in der Stadt, sondern unter Umständen erst Wochen später und einige Tagesreisen entfernt aufspüren, um nachdrücklich auf die inzwischen angefallenen enormen Zinsen hinzuweisen.

Die ersten Tage

Bevor Sie mit dem eigentlichen Abenteuer beginnen, können Sie die Helden ruhig ein oder zwei Tage in der Stadt verbringen lassen, um sich ein wenig umzuschauen. Solche freien Abenteuer bieten allen Spielern am Tisch die Gelegenheit, den eigenen Helden rollenspielerisch in Szene zu setzen und außerdem die Möglichkeit für Helden, die sich bisher noch nicht kennen, sich gegenseitig zu 'beschnuppern'.

Durch das Einstreuen von Gerüchten aus dem folgenden Kapitel können Sie bereits im Vorfeld die ein oder andere Information an die Helden bringen. Sie müssen dann das Spielgeschehen langsam aber sicher in Richtung *Yaquiroase* dirigieren, um mit dem eigentlichen Abenteuer loszulegen.

Weitere Informationen zur Stadt Punin und ihren Besonderheiten finden Sie – neben dem Eintrag im Lexikon **Aventurien** (Seite 201) und der Stadtbeschreibung in **Das Land des Schwarzen Auges** (Seite 94) – auch noch in den (höherstufigen) Abenteuern **Pforte des Grauens** und **Rohals Versprechen**; wenn Sie Details zur Magierakademie oder zu den Tempeln erfahren wollen, seien Ihnen die entsprechenden Einträge in den Bänden **Die Magie des Schwarzen Auges** und **Die Götter des Schwarzen Auges** (beide in der Box **Götter, Magier und Geweihte**) ans Herz gelegt.

Straßentratsch

Aus der folgenden Gerüchelliste können Sie beliebig Einträge auswählen und ins Geschehen einbinden, während die Helden sich in den Straßen Punins herumtreiben. Die Gerüchte und Erzählungen, die nicht spezifisch auf Punin bezogen sind, lassen sich aber ebensogut an weiteren Orten entlang des Yaquir einstreuen.

"Trau keinem Tulamiden!" (bedingt wahr und unbedeutend)

"Ich hab' gehört, mit Pfeffer (Seide, Kräutern ...) kannst du im Moment die besten Geschäfte machen." (wahr bis falsch)

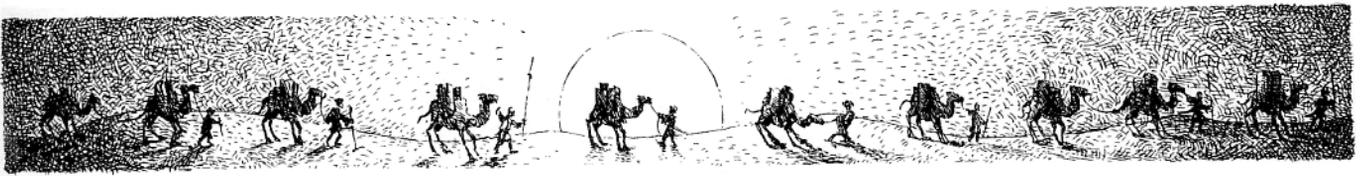
"Das Pferd und eine Handvoll Dukaten gegen ein Kamel – der Fettsack hat sich ganz schön übers Ohr hauen lassen, sag ich dir." (falsch)

"Mit dem Pferd mach ich es von hier nach Unau in sieben Tagen." (falsch)

"Gareth, was interessiert mich Gareth, wir sind hier in Almada, da gelten andere Gesetze." (bedingt wahr)

"Zwei Beutel sind schon einer zuviel, wenn du einmal durch die Stadt bist, bleibt höchstens noch einer." (bedingt wahr)

"Nach Unau gibt es nur einen Weg, und wenn sie dir in Keft



nicht wohlgesonnen sind, kannst du gleich umkehren.“ (falsch/wahr) .

“He Fremder, ein Silber und ich kann dir ‘ne Menge nützliche Dinge verraten.“ (falsch oder wahr)

“Wenn du ordentlich was erleben willst, solltest du in der *Yaquiroase* reinschauen!“ (wahr)

“Wer in der Stadt kauft, hat zuviel Geld – man muß nur ein bißchen Zeit haben, dann findet man im Süden das gleiche zum halben Preis.“ (meist wahr)

“In die Akademie kommt nicht jeder, du mußt schon Freunde im *Klarum, Purum* haben.“ (wahr)

“Der Weg nach Keft ist nicht sicher, in letzter Zeit treiben berittene Räuber ihr Unwesen. Zwei Karawanen sind bereits spurlos verschollen.“ (wahr)

“... da hat der Zwerg doch tatsächlich sein Kettenhemd in der Wüste zurückgelassen, weil er einfach keine Kraft mehr hatte, das mußt du dir mal vorstellen, ein Zwerg, und läßt sein Kettenhemd zurück ...“ (wahr)

Ein bunter Abend

Allgemeine Informationen:

Die *Yaquiroase* ist ein großer, lehmverputzter Steinbau am südlichen Rande der Oberstadt. Der Eingang zum Lokal ist mit einer bunten, tandbehangenen Stoffmarkise ganz in der Art tulamidischer Vorzelte geschmückt. Darüber ist ein übermäßig verschnörkeltes, golden glänzendes Metallgebilde angebracht, auf dem sowohl in tulamidischen als auch in garethischen Lettern der Schriftzug *Yaquiroase* zu erkennen ist.

Ein spärlich bekleideter Mann, dessen braungebrannte Haut ölig glänzt und der mit einem mächtigen Krummsäbel bewaffnet ist, steht finster ins Leere blickend neben der Tür. Der gelöte Tür-

samte Erdgeschoß ist ein einziger Schankraum, lediglich ein paar Stützpfeiler stören die Anordnung der Tische im Saal. In der rechten, hinteren Ecke ist eine Art Bühne aufgebaut: Ein paar Bretter liegen über zwei Balkenstücken, so daß eine Fläche von knapp einem Rechtschritt etwa einen Spann gegenüber dem Boden erhöht ist.

Spezielle Informationen:

Das Publikum in der *Yaquiroase* ist recht gemischt. Vorwiegend kehren Reisende ein, doch es gibt auch ein paar Stammgäste, zumeist leichte Mädchen und Jungs, Schnorrer oder dubiose Gestalten, die Reisenden auf verschiedenste Art und Weise das Geld aus der Tasche locken wollen. Auf der Bühne wechseln sich im Verlauf des Abends eine tulamidische Tänzerin mittelländischer Herkunft, ein mäßig begabter Gaukler und ein erstaunlich volkstümlich aufspielender Halbfelf mit Leier ab. Nach Ende der jeweiligen Darbietung klappern die Künstler jeweils den Saal ab, um ihre Gage einzutreiben, von der sie anschließend einen Teil dem Wirt überlassen müssen. Als die Helden eintreten, sind die abgeteilten Tische bereits alle besetzt, im Saal sind jedoch mehr als genügend



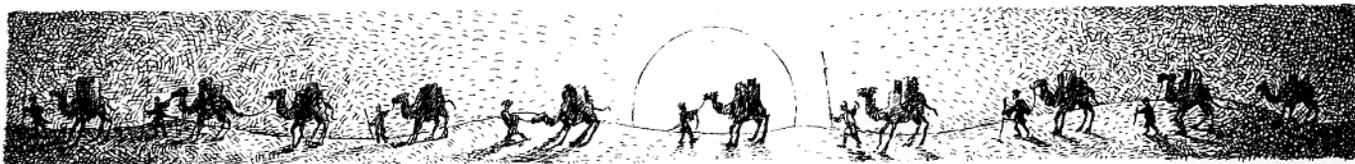
steher läßt beinahe jeden passieren, vorausgesetzt, er vermutet einen gefüllten Geldbeutel bei ihm. Gleich neben dem Mann prangt ein schwer überschaubares Schild mit der Aufschrift “Beteln und Hausieren verboten“, darüber die silbern glänzende Hausnummer 2, daneben ein paar Löcher in der Wand und eine blaß abgesetzte ‘3’.

Beim Betreten des Lokals entpuppt sich das Gebäude als Fachwerkbau, die Balken sind im Inneren freigelegt, zusätzliche wuchtige Balkenkonstruktionen erzeugen jenen rustikalen Stil, der ansonsten gutbürgerlichen Häusern eigen ist. Tulamidische Wandteppiche, Wasserpfeifen, bunte Tonkrüge und allerlei Tand wollen nicht recht zum Rest der Inneneinrichtung passen. Links neben dem Eingang sind drei Tische durch Balkenwerk abgeteilt, so daß sich halboffene *Séparées* ergeben. Beinahe das ge-

plätze frei. Es ist laut, das Bier ist mäßig teuer, also steht einem weinseligen Abend nichts mehr im Wege.

Im Lokal herrscht am späten Abend beste Stimmung, nachdem die tulamidische Tänzerin sich auf ungeschickte Weise, mehr oder weniger unabsichtlich, in ihren Schleiern verheddert und auf diese Weise mehr Haut als bisher üblich gezeigt hat. Immerhin verdoppelt dieser Umstand ihre Einnahmen und sorgt für eine Reihe zweideutiger Anspielungen, als die junge Frau anschließend mit ihrem Beutel herumgeht.

Ein Tulamide in staubbedecktem Kaftan betritt die *Yaquiroase*, als gerade das Gelächter über eine anzügliche Bemerkung ihren Höhepunkt erreicht hat. Als der Wirt den Tulamiden entdeckt, läßt er alles stehen und liegen, um ihn freudig, und auch ein wenig unterwürfig, zu begrüßen: “Der Herr Yasarod, welch sel-



tene Freude ... soll ich ein Bad einlassen und ein Zimmer herrichten lassen?"

"Immer eins nach dem anderen, Jodewin, alter Halunke. Erst ein Bier, dann das Bad, dann sehen wir weiter! Mein Zimmer kannst du allerdings herrichten lassen."

Gut eine halbe Stunde später kehrt der Tulamide in den Schankraum zurück. Den Kaftan hat er gegen ein teures Seidengewand getauscht, und überhaupt macht der Mann jetzt einen gepflegten Eindruck. Teurer Schmuck, nicht dezent versteckt, jedoch auch nicht protzig zur Schau gestellt, zeugt davon, daß der Tulamide wohlhabend sein muß. Er hat gerade erst an einem Tisch Platz genommen, da wird ihm bereits aufgetragen: Der Wein wird in einem Silberpokal (anstelle des üblichen irdenen Bechers) serviert, eine Platte mit Köstlichkeiten wird gereicht.

Meisterinformationen:

Im Verlaufe der Nacht spricht Yazim ai Yasgarod (eine Personenbeschreibung finden Sie auf der gegenüberliegenden Seite) mehr als eine Einladung aus, mehr und mehr Gäste gesellen sich an den Tisch des Tulamiden, bald werden Tische zusammengedrückt und die Tänzerin gibt eine Sondervorstellung für den Herren aus dem Süden. Dann und wann ist den Worten des Händlers zu entnehmen, daß dies sein einziger freier Abend in Punin ist, schon übermorgen muß er wieder mit seiner Karawane gen Süden reisen, wo ein wichtiger Kunde dringend auf bestellte Ware wartet.

Die Helden können sich als Begleitung selbst ins Gespräch

bringen, ansonsten sollten Sie die Unterhaltung so gestalten, daß Yazim den Abenteurern ein entsprechendes Angebot zur bewaffneten Begleitung seiner Karawane unterbreitet. Die Reise soll von Punin entlang des Yaquir, dann mitten durch die Khomwüste nach Unau und schließlich nach Kannemünde verlaufen; mit etwas Glück ist die Strecke in einem Monat zu bewältigen. Pro Kopf und Tag bietet er 5 Silbertaler bei freier Unterkunft und Verpflegung, dazu pro Person ein Goldstück für jeden bewaffneten Gegner, falls es zum Kampf kommen sollte. Yazim bietet den Helden sogar an, eine Heuer für die Weiterfahrt ab Kannemünde zu organisieren. Wollen die Helden von dort lieber nach Punin zurück, so kommen sie ihm als Begleitung für die Rückreise ebenso gelegen. Sofern die Helden mit Pferden unterwegs sind, rät der Händler ihnen, die Tiere für 8 Heller pro Tag bei einem Bekannten in der Stadt abzustellen, denn die meisten Pferde sind für die Reise durch die Wüste eher ungeeignet.

Die Helden können durch zähes Verhandeln höchstens einen weiteren Silbertaler pro Tag heraus schlagen. Sind die Abenteurer mit Yazim handelseinig geworden, teilt er Ihnen einen Treffpunkt auf dem Khomplatz in der Unterstadt mit, wo sie sich am Nachmittag des folgenden Tages einfinden sollen. Noch bis in die frühen Morgenstunden herrscht anschließend beste Stimmung in der *Yaquiroase*, dann verschwindet der Tulamide in weiblicher Begleitung auf sein Zimmer. Die Helden können bei Bedarf für 5 ST pro Kopf ebenfalls in dem Gasthaus übernachten.

Ein Heller, ein Taler, ein Goldstück

Meisterinformationen:

Am nächsten Morgen ist eine *Zechen*-Probe fällig, die mindestens um die Anzahl der durchgefeierten Stunden erschwert ist, für besonders trinkfreudige Helden bis zum Dreifachen davon. Bei Mißlingen der Probe gilt für alle weiteren Talentproben an diesem Tage ein Zuschlag in Höhe von 5 Punkten. Die Helden können an diesem Tag auf den Märkten in der Unterstadt (wo auch die meisten Novadis und Tulamiden aus dem Amhalassih wohnen) für die bevorstehende Reise ausrüsten. Für jeden Einkauf sind eine *Schätzen*- und eine *Feilschen*-Probe fällig. Gelingen beide, so kann der Kaufpreis um ein Viertel heruntergehandelt werden. Das Gelingen nur einer Probe bedeutet einen Preisnachlaß von knapp einem Zehntel der verlangten Summe. Mißlingen beide Proben, so ist der verlangte Preis voll zu entrichten.

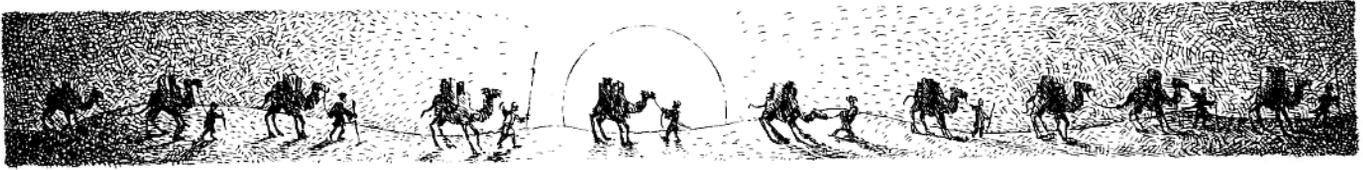
Eine vollständige 'Wüstenausrüstung' besteht aus einem Kaftan oder Burnus, einem Kopftuch, einer warmen Woldecke, zwei Wasserschläuchen zu je einer Ration, einem Tiegelchen Hautfett und leichten Lederstiefeln; dazu kommen ein kleiner Rucksack oder Beutel, ein Seil, Feuerstein, Stahl und Zunder, Messer und Kleinigkeiten wie etwa Nadel und Zwirn. Alles zusammen kostet zwischen 30 und 100 Silbertalern, je nach

Qualität und Ausführung, allerdings müssen mehrere Händler abgeklappert werden, um eine komplette Garnitur zu erwerben.

Im Verlaufe der verschiedenen Handelsgespräche können Sie nützliche Informationen einflechten; insbesondere sollte den Helden klar werden, daß überflüssige Ausrüstung oder unpassende Kleidung das Leben in der Wüste zur Tortur machen kann. Entweder sollten sie diese Dinge veräußern oder aber für 5 Heller pro Tag in der *Yaquiroase* deponieren.

Sobald die Gruppe die Ausrüstung vervollständigt hat, kann es zum vereinbarten Treffpunkt gehen, wo Yazim bereits seine Karawane belädt. Im Gegensatz zum Vorabend gibt sich der Händler wortkarg. Er stellt den Helden einen Tulamiden namens Nedim vor und erklärt, daß sie sich im wesentlichen an ihn zu halten haben, was die Reise und ihren Wachdienst betrifft. Für überflüssiges Hab und Gut der Helden ist auf den Kamelen kein Platz, nötigenfalls läßt Nedim den Abenteurern noch die Nacht über Zeit, um ihre Sachen umzupacken. Außerdem können die Helden noch eine Mütze schlafnehmen.

Am frühen Morgen, etwa zweieinhalb Stunden vor Sonnenaufgang, setzt sich schließlich die Karawane in Bewegung.



Der Sonne entgegen ...

Meisterinformationen:

Im folgenden Kapitel finden Sie nun Details zur Routenplanung der Karawane und zu den mitreisenden Personen, eine Regelung zum Ausdauerverbrauch auf Wüstenmärschen

und einige mögliche Begegnungen auf dem Weg. Lesen Sie dieses Kapitel gut durch, denn bis zum Erreichen der *Khomwacht Praiosstieg* werden Sie häufig darauf zurückgreifen müssen.

Kleine Karawane (Meisterinformationen)

Die Karawane des Händlers Yazim ai Yasgarod besteht insgesamt aus zehn Kamelen, von denen neun schwer mit Gütern beladen sind, dazu gehören Eisenwaren aus den Bergfreiheiten, Pelze und Häute aus Weiden, Yaquirtaler Wein sowie Schmuck und Kunstgegenstände aus der Hauptstadt Gareth. Das zehnte Kamel begleitet die Karawane gewissermaßen als Reserve. Im Verlaufe der Reise werden dann und wann Güter umverteilt, so daß jeweils das schwächste Tier nur mit wenig oder ganz ohne Ladung läuft.

Manchmal erlaubt Yazim sich selbst oder einem seiner Bediensteten gewissermaßen eine Verschnaufpause auf dem freien Kamel, allerdings nur dann, wenn es einen wirklichen Anlaß dafür gibt, beispielsweise eine Verletzung oder deutlich sichtbare Ermüdung. Eventuell würde der Händler auch einen der Helden zur Schonung auf dem Kamel reiten lassen.

Neben den Helden gehören nur sechs weitere Leute zur Karawane, darunter Yazim und sein engster Vertrauter Nedim, der sich so weit um alle Belange der Karawane kümmert, daß sein Herr sich nicht jeder Kleinigkeit annehmen muß. Drei der vier Kameltreiber sind junge Tulamiden (die beiden Mädchen Junadime und Benara, dazu Hasrabah, ein 16jähriger Jüngling), jedoch keine Novadis. Der vierte im Bunde ist ein Mann um die Vierzig, dunkelhäutig, aber ganz offensichtlich mittelländischer Herkunft, der von allen Kiral genannt wird. (Sein wirklicher Name, Alrik Zwerchfurter, ist im Verlaufe der Reise nicht in Erfahrung zu bringen – außer ihm selbst weiß ohnehin niemand über seinen Namen oder seine Herkunft Bescheid.)

Üblicherweise unterhalten sich alle Karawanenmitglieder im Verlaufe der Reise auf Tulamidya. Nur über die wichtigsten Dinge werden Helden, die der Sprache nicht mächtig sind, mit knappen Worten in Garethi aufgeklärt.

Yazim ai Yasgarod

Der gebürtige Khunchomer, dessen Vater ein Liebfelder Diplomat war (wie Yazim zumindest gerne behauptet) ist Mitte Dreißig, 92 Finger groß, recht athletisch gebaut, aber ansonsten von eher unauffälligem Äußeren. Die schwarzen Haare und seine dunkelbraunen Augen geben kaum einen Hinweis darauf, daß er nicht rein tulamidischer Abstammung ist, selbst bei eingehender



der Betrachtung läßt sich dies nur anhand atypischer Gesichtszüge vermuten.

Yazims Auftreten ist geprägt von Entschlossenheit, Charme und Witz. Bei Verhandlungen verläßt er sich voll auf sein Charisma und pflegt seine Gegenüber mit langem, direktem Blickkontakt in die Knie zu zwingen.

Der Händler hatte bislang ein glückliches Händchen bei der Auswahl seiner Waren. Stets

gelingt es Yazim, einzigartige Stücke aus den verborgensten Winkeln Aventuriens aufzutreiben und, wengleich zunächst niemand seine Fundstücke für wertvoll hält, irgendwann später einmal äußerst gewinnbringend zu veräußern. Mit seiner Karawane zieht er meist von Khunchom über Fasar nach Punin und von dort über Unau nach Kannemünde, um schließlich wieder zu seinem Ausgangspunkt zurückzukehren. In Punin, Khunchom und Kannemünde unterhält Yazim ai Yasgarod je ein kleines Kontor, letzteres zusammen mit seinem Bruder Nadrash, der zwei Schiffe besitzt.

Yazim ai Yasgarod

MU 16 KL 13 IN 17 CH 15 GE 12 FF 12 KK 12
 AG 4 HA 2 RA 4 TA 3 NG 8 GG 8 JZ 4
 ST 11 MR 6 LE 62 AE – AT/PA 15/13 (Khunchomer)
 TP 1W+4 RS 1 (Burnus)

Größe: 92F. Geb.: 4. Peraine 994

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Herausragende Talente: Feilschen 15, Menschenkenntnis 12, Schätzen 17, Orientierung 15



Nedim

Der schlanke, athletisch gebaute Tulamide ist Anfang 30 und fast genauso groß wie sein Herr Yazim. Nedim hat, wie beinahe alle Tulamiden, schwarze Haare und braune Augen. Der flinke Tulamide erledigt seine Arbeit gewissenhaft, verliert jedoch nicht gerne Worte dabei. Nedim spricht beinahe nur dann, wenn er selbst angesprochen wird, und hält seine Antworten und Anweisungen kurz und auf das Notwendigste beschränkt. Im Verlauf der Reise gewinnen die Helden den Eindruck, als sei Nedim für die Reisen durch die Wüste geboren und nehme sein Schicksal gelassen hin.



Nedim ibn Nazreddhin

MU 15 KL 12 IN 14 CH 11 GE 13 FF 14 KK 12
 AG 0 HA 3 RA 3 TA 4 NG 3 GG 5 JZ 2
 ST 9 MR 12 LE 54 AE – AT/PA 14/14 (Khunchomer)
 TP 1W+4 RS 1 (Burnus)

Größe: 90 F. Geb.: 21. Phex 997

Haarfarbe: schwarz Augenfärbung: schwarz

Herausragende Talente: Fährtsuchen (Wüste) 17, Orientierung 17, Wildnisleben (Wüste) 17, Gefahreninstinkt 12, Sinnschärfe 11

Junadime, Benara und Hasrabah

Die beiden Mädchen und der Junge stammen alle drei aus Fasar, wo Yazim sie vor zwei Jahren buchstäblich aus der Gosse holte, weswegen sie ihm auch treu ergeben sind. Alle drei sind klein, drahtig bis dürr gebaut, schwarzhaarig und braunäugig. Alle sind – zumindest am Anfang der Reise – mißtrauisch und verschlossen, tauen aber nach einigen Abenden am Lagerfeuer oder nach einem gemeinsamem Kampf recht schnell auf und wissen dann einige überaus bunte Geschichten aus ihrer Heimatstadt zu erzählen.

Alle drei sind übrigens zwölfgöttergläubige Tulamiden, die in erster Linie Phex verehren.

Junadime, Benara, Hasrabah

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12 GE 14 FF 14 KK 11
 AG 5 HA 3 RA 2 TA 4 NG 5 GG 5 JZ 5
 ST 3 MR 0 LE 37 AE – AT/PA 13/11 (Schwerer Dolch)
 TP 1W+2 RS 1 (Burnus)

Größe: 85 F. Geb.: um 1005 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfärbung: braun

Herausragende Talente: Orientierung 10, Wildnisleben (Wüste) 8, Gefahreninstinkt 10, Sich verstecken 8, Schleichen 9

(Die oben genannten Werte sind natürlich nicht bei allen Dreien identisch, sondern als Richtwerte für die drei Kameltreiber anzusehen.)

Alrik Zwerchfurter alias Kiral

Auf den ersten Blick könnte man den wettergegerbten Mittvierziger ebenfalls für einen Tulamiden halten, doch stammt er in Wirklichkeit aus dem Kosch. Er hat allerdings schon einiges von der Welt gesehen – und wird in mindestens fünf Städten steckbrieflich wegen Diebstahls und Hehlerei, Betrugs und Wucher gesucht. Er nutzt seine Reisen mit Yazims Karawane, um einen Teil seines Diebesgutes, das er an verschiedenen Orten verborgen hat, an weniger 'heißen' Orten zu verhökern, um sich irgendwann einmal einen angenehmen Lebensabend zu machen.

Als Meister können Sie Kiral als 'Joker' einsetzen, um die Helden im Gefecht gegen die Wüstenräuber zu unterstützen oder um als Dolmetscher zu fungieren; außerdem könnte sich auf 'seinem' halben Kamel ein gerade dringend benötigter Ausrüstungsgegenstand befinden ...

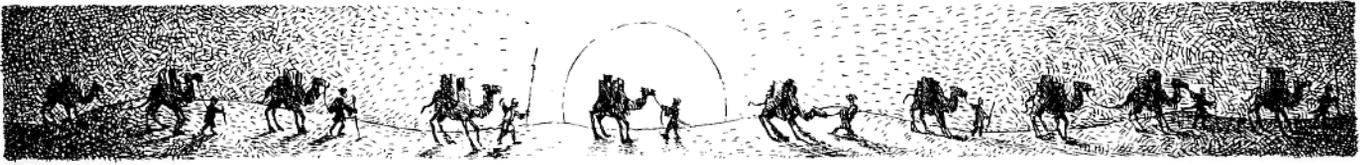
Alrik Zwerchfurter

MU 14 KL 12 IN 12 CH 11 GE 15 FF 15 KK 12
 AG 3 HA 2 RA 2 TA 4 NG 6 GG 6 JZ 3
 ST 7 MR 6 LE 48 AE – AT/PA 15/13 (Rapier)
 TP 1W+3 RS 1 (Burnus)

Größe: 87 F. Geb.: um 980 BF

Haarfarbe: schwarz Augenfärbung: braun

Herausragende Talente: Orientierung 10, Wildnisleben (Wüste) 8, Gefahreninstinkt 10, Sich verstecken 8, Schleichen 9



Durch die Wüste: Die Reiseroute

Meisterinformationen:

Zu Beginn folgt die Reiseroute dem Yaquirstieg, der gepflasterten und gut ausgebauten Straße entlang des Yaquir: Die Strecke führt durch Dörfer und Kleinstädte, die sich dem Fischfang und dem Weinbau verschrieben haben; man rastet entweder in Landgasthäusern (die hier schon bisweilen an Karawansereien erinnern) oder unter freiem Himmel, je nachdem, wie weit einen der schnelle Tagesmarsch bringt.

Am Mittag des sechsten Tages erreicht die Karawane das Örtchen Weinbergen, setzt dort über den Fluß (was sich der Fährmann, der immerhin 'ins Feindesland' fährt, auch gut vergelten läßt) und setzt den Marsch noch bis in die frühen Nachtstunden fort.

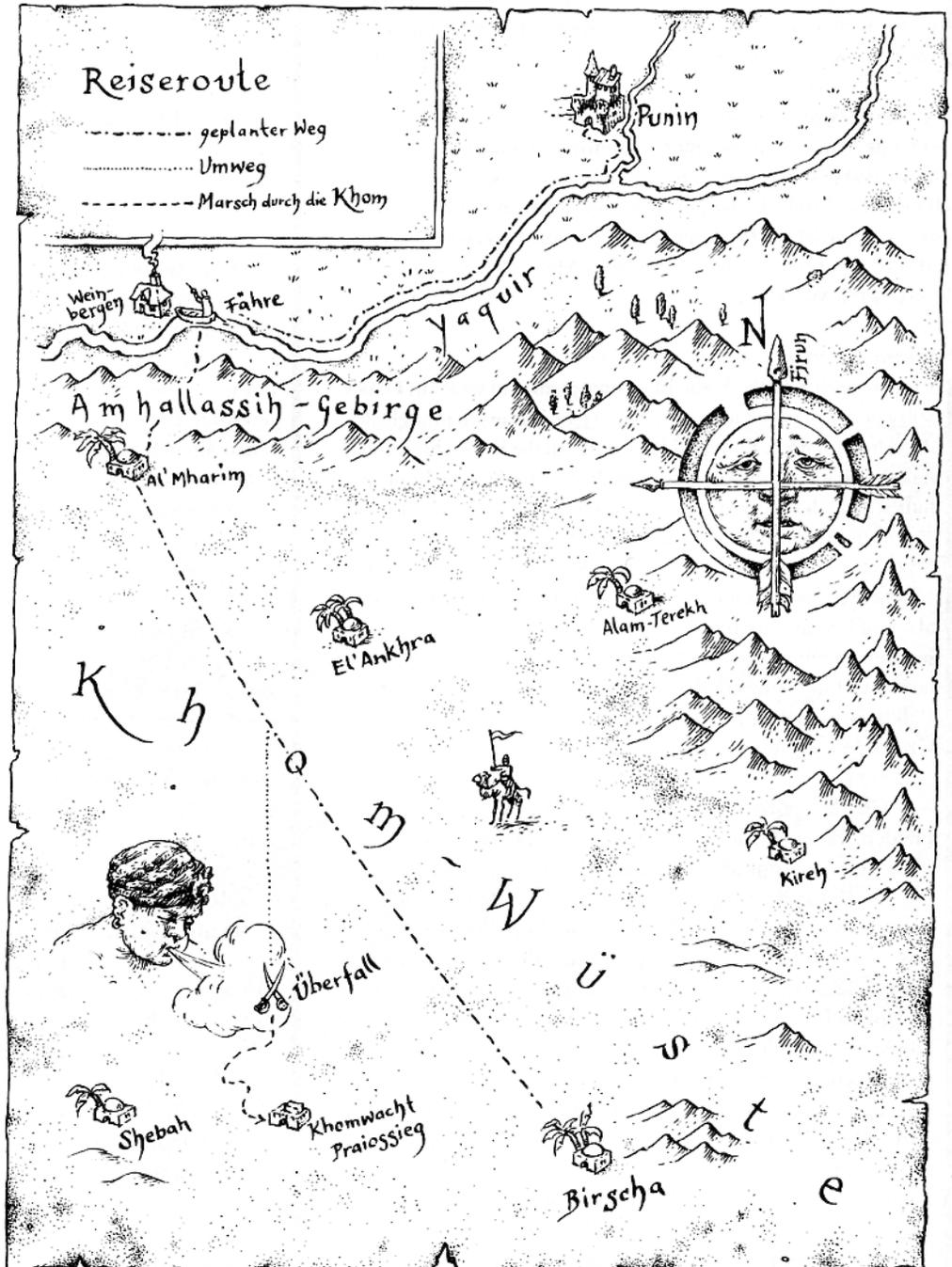
Nun geht es, nachdem die Karawane das fruchtbare Yaquirtal hinter sich gelassen hat, durch Zedernwälder hinauf in den Amhallassih-Gebirge, das Gebirge, das die Khomwüste von Almada trennt. Die nächtlichen Fallwinde sind kälter und trockener, und tagsüber wird es bereits rechtschaffen heiß.

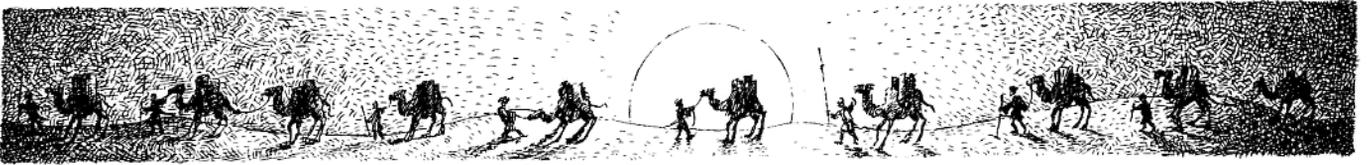
Am Abend des siebten Tages kommt Yazims Karawane in der Oase Al'Mharim an, rastet den Tag über und bricht dann bei Sonnenuntergang in die Wüste auf – einer wenig benutzten Route folgend, die nur Yazim und Nedim noch verfolgen können und die von Al'Mharim auf direktem Weg nach Birscha führt. Sie können diese erste Woche nutzen, um die Karawanenteilnehmer miteinander bekannt zu machen, unter anderem auch die Helden, falls es für diese ihr erstes gemeinsames Abenteuer ist.

Auf dem Yaquirstieg bieten sich Zufallsbegegnungen mit weiteren reisenden Händlern an, die Sie nutzen können,

um den Helden ein wenig von der Größe und den Details der Spielwelt zu beschreiben.

Im Gebirge (also auf der Strecke von Weinbergen nach Al'Mharim) können Sie auch eine erste Kampfbegegnung einbauen: Ein kleines Rudel von acht Khoramsbestien (**Bestiarium Aventuricum**, Seite 78f.) fällt des Nachts über die Karawane her, um einige Tiere zu reißen und sich dann in den Schutz der Dunkelheit zurückzuziehen. Die Kamele wittern





die Raubtiere bereits recht früh und werden unruhig; Sie können den Helden aber auch *Gefahreninstinkt*-Proben zugestehen.

Khoramsbestien

MU 15 AT 13 PA 5

LE 35 RS 2 TP 1W+3 (Biß)

GS 12 AU 60 MR -6 GW 12 (als Meute)

Da die Khoramsbestien auch Aas fressen, ist es möglich, daß sich ein Gebissener mit einer Krankheit wie *Wundfieber* oder *Gilbe* infiziert; im Hinblick auf den weiteren Verlauf des Abenteuers sollten Sie jedoch auf das Einbringen von Krankheiten verzichten. (Sie sollten es den Spielern nur nicht sagen ...)

Allgemeine Informationen:

Das letzte Sonnenlicht ergießt sich blutrot über eine bizarre Landschaft aus abgeschliffenen Felstürmen und scharfkantigen Geröllfeldern, die durch die langen Schatten noch unwirklicher und abweisender wirken. Am südlichen Horizont erstrecken sich gelbe und rote Sanddünen wie ein erstarrtes Meer – euer Anblick für die nächsten Wochen ...

Meisterinformationen:

Eine Reise durch die Wüste ist anstrengend und setzt auf Dauer selbst dem zähesten Helden zu. Selbst jene Karawanenmitglieder, die schon mehrere Dutzend Reisen durch die Khom hinter sich haben, bleiben von Konditionsverlusten nicht verschont. Sie haben jedoch einerseits gelernt, wie man seine Kräfte am besten einteilt, andererseits eine gewisse Fähigkeit entwickelt, die Strapazen der Wüstenreise als gegeben hinzunehmen, so daß es scheinen will, als würden sie besser damit zurechtkommen als die Helden. Solange genügend Nahrung und Wasser vorhanden ist, ein passendes Reisetempo (acht Stunden Marsch, fast ausschließlich nachts) angeschlagen und kein unnötiger Ballast mitgeschleppt wird, hält sich der Ausdauerverlust in Grenzen. Es gelten folgende Regeln:

—Der tägliche Ausdauerverlust beträgt W6-3 Punkte für jeden Helden. Fallen dabei eine 1 oder 2, so gelingt es dem Helden sogar, Ausdauerpunkte zurückzugewinnen.

—Jeder Punkt Rüstungs-BE über 1 bedeutet dagegen den zusätzlichen Verlust eines AU-Punkts pro Tag; ebenso zählt jegliche schwere Last, die ein Held mit sich führt (etwa ein Arsenal von Ersatzwaffen) und die über die Grenze von KK mal 50 Unzen hinausgeht, als 1 Punkt zusätzliche BE pro angebrochenen 200 Unzen.

—Bei halbierten Wasser-Rationen oder ohne Nahrung gilt ein Ausdauerverlust von 2W6 pro Tag, alle zusätzlichen Verluste durch überschüssiges Gewicht oder unnötige Rüstung werden verdoppelt.

—Ohne Wasser beträgt der Ausdauerverlust 3W6+3 Punkte pro Tag, weitere Verluste durch zusätzliche BE werden verdreifacht.

—Ohne Wasser und ohne Nahrung steigt der AU-Verlust auf

4W6+4 Punkte pro Tag, Verluste durch zusätzliche BE werden verdreifacht.

—Wer eine Nacht lang, anstatt zu marschieren, auf dem überzähligen Kamel reitet, gewinnt W6+2 Ausdauerpunkte zurück.

—Sobald die AU unter 15 Punkte fällt, sind die täglichen AU-Verluste gleichzeitig als LP-Verluste zu werten.

Ein kleines Beispiel: Jung-Alrik (KK 13) tritt die Reise in Lederrüstung an, bewaffnet mit zwei Schwertern und bepackt mit allerlei Krempel, der kaum in seinen Rucksack paßt (insgesamt ist er mit 900 Unzen belastet). Täglich verliert er W6-3 Ausdauerpunkte, +2 für die Lederrüstung (BE 3), +2 für den überflüssigen Ballast (250 Unzen über dem Limit), also summa summarum W6+1 Ausdauerpunkte. Bald wird er so ausgemergelt sein, daß er Schwächeanfälle bekommt und Ausdauerverluste von seiner LE abziehen muß ...

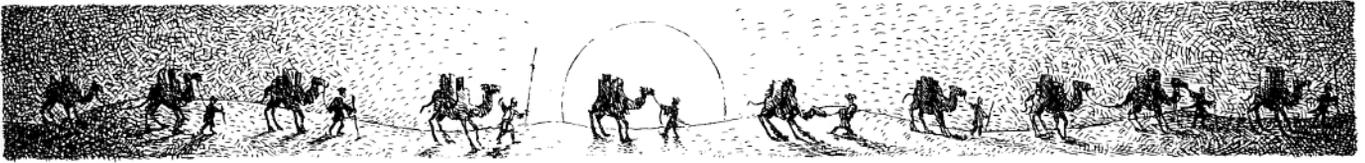
Sie sollten hier auf ein wenig Buchführung bestehen, da es ab dem siebten Tage in der Wüste für die Helden knapp wird, da dann auch noch Wasser und Nahrung rationiert werden müssen. Eine detailliertere Regel finden Sie weiter unten im Text an entsprechender Stelle.

Machen Sie den Helden nicht nur anhand des Ausdauerverlustes klar, daß es ihm nicht bekommt, in Lederrüstung durch die Wüste zu reisen. Hilfreich sind Anmerkungen wie: "Das schweißgetränkte Leder reibt auf deiner Haut, bald werden sich die ersten offenen Stellen entzünden." oder "Es juckt fürchterlich unter dem Kettenhemd."

Bedenken Sie, daß jeder Verlust von Lebensenergie auch von der Ausdauer abgezogen werden muß. Eine Regeneration von LE während der Ruhephasen (üblicherweise W6-1 Punkte) ist nicht möglich, so lange die Ausdauer 15 oder weniger beträgt. Zwischen 15 und dem vollen AU-Wert beträgt die nächtliche Regeneration nur W6-3 Punkte, desgleichen, wenn nur eine halbe Tagesportion Wasser (1 ½ Rationen, siehe S. 21) getrunken wurde. Gelten beide Fälle (AU unter 15 und nur halbe Wassermenge), so regeneriert der Held während der Ruhephase überhaupt nicht, ebenso, wenn er während des vorangegangenen Marsches kein Wasser oder keine Nahrung zu sich genommen hat.

LE-Punkte, die üblicherweise durch Einnahme von Kräutern oder durch Heilkunde-Talente gewonnen werden, werden nur zur Hälfte der LE gutgeschrieben, die andere Hälfte wird zur Regeneration von AU-Punkten verwendet. Heilzauber werden dagegen, ebenso wie magische Heiltränke, voll auf die LE angerechnet.

Auch hier ein Beispiel: Alrik (LE 30, KK 13, also AU 43) ist durch den Biß einer Klapperschlange verletzt worden. Seine LE beträgt nur noch 20, seine AU ist durch den bisherigen Marsch auf 38 gesunken und durch den Schlangebiß weiter auf 28. Wenn er nun ein Kraut nimmt, das während der Ruhephase 12 LP bringt, so werden je 6 Punkte der LE und der AU gutgeschrieben, das ergibt LE 26, AU 34.



Zufallsbegegnungen

Für jeden Reisetag würfeln Sie mit dem W6, um zu ermitteln, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Würfelwürfe zwischen 2 und 5 künden von einem ereignislosen Tag, fällt eine 1, so kommt es zu einer Begegnung während des nächtlichen Marsches, fällt eine 6, so wird die Tagesruhe gestört. Durch einen erneuten Würfelwurf mit dem W6 können Sie ermitteln, wem die Helden begegnen. Sollte das Ergebnis in der entsprechenden Spielsituation keinen Sinn machen, können Sie selbstverständlich einfach willkürlich festlegen, zu welcher Begegnung es kommen soll.

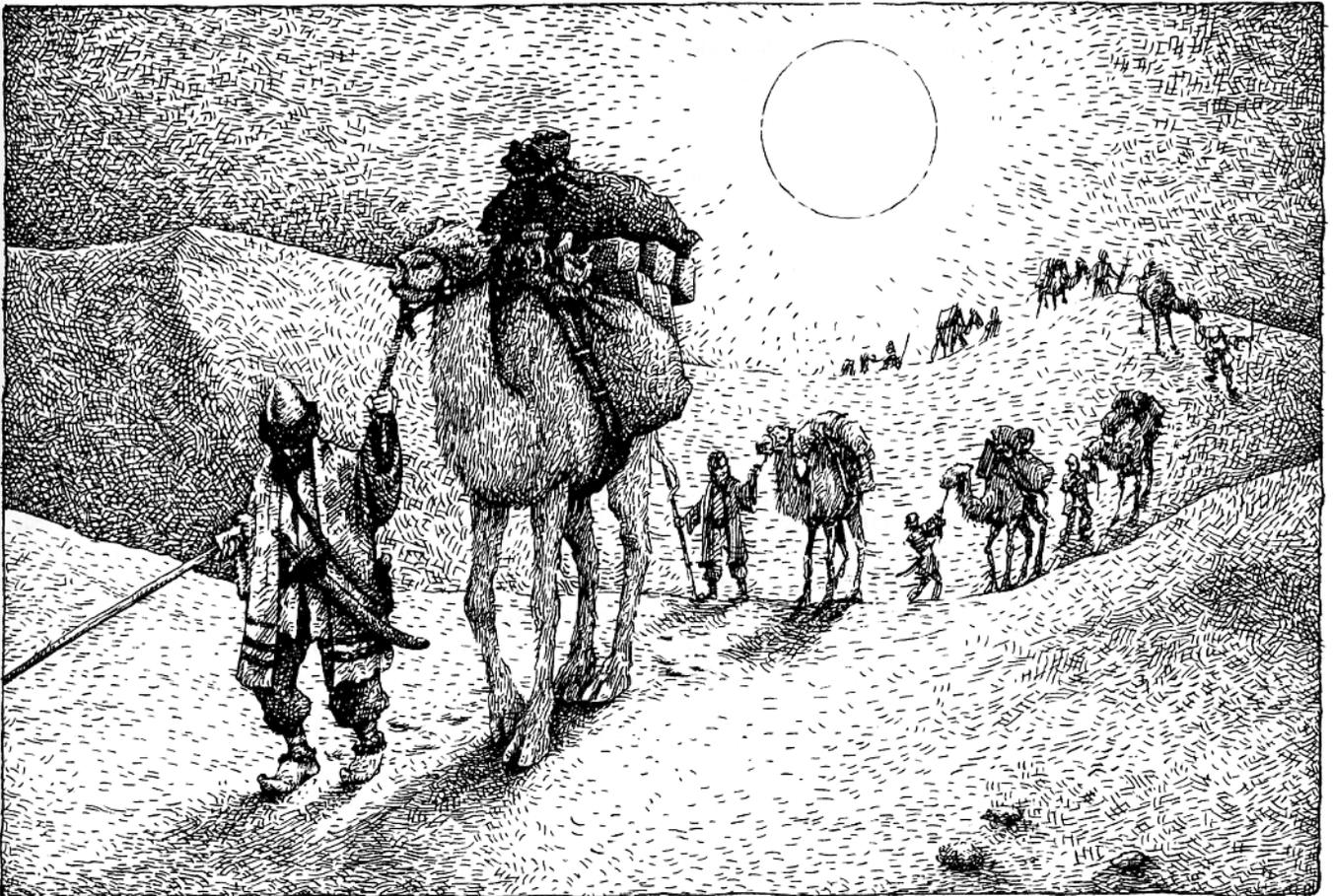
Üblicherweise vergehen die Tage und Nächte in der Wüste beinahe ereignislos, und es kommt nur sehr selten zu einer Begegnung. Wenn Sie den Marsch durch die Wüste aber ereignisreicher gestalten wollen, dann steht es Ihnen frei, jeweils an den vier ereignislosen Tagen einfach eine Begegnung festzulegen, anstatt zu würfeln. Sie sollten bei Kämpfen immer bedenken, daß die Mitglieder der Karawane ebenfalls daran beteiligt sind. Vielleicht bietet sich daher für die Abenteurer die Gelegenheit, *besonderen* Heldennut zu beweisen, wenn eines der Karawanenmitglieder in Lebensgefahr gerät. Es kann natürlich ebensogut genau andersherum ablaufen.

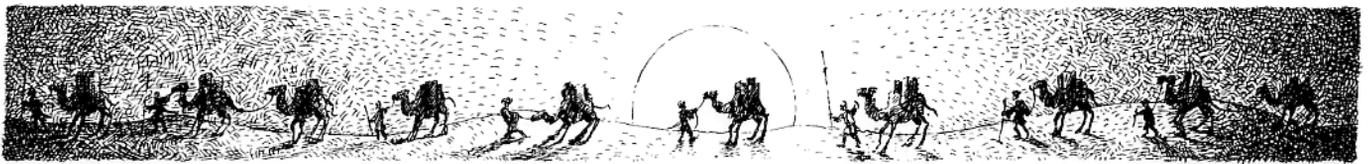
Folgende Begegnungen sind in der Wüste möglich:

Zufallsbegegnung 1: Entgegenkommende Karawane

Im Verlauf der ersten drei Tage können Sie es zu einem beliebigen Treffen mit einer Karawane von 10 bis 20 Tieren kommen lassen, die von El'Ankhra nach Al'Mharim die 'Abkürzung' durch die Sandwüste genommen hat, anstatt dem Wadi Ankarech und den Ausläufern des Khoram-Gebirges zu folgen. Höchstwahrscheinlich kennt Yazim den Karawanenführer und wird eine Weile mit ihm plauschen. Es ist – je nach Zeitpunkt der Begegnung – möglich, daß gemeinsam Rast gehalten wird. Dabei sollen die Helden selbstverständlich die Augen aufhalten, damit Hab und Gut der beiden Karawanen streng voneinander getrennt bleiben. Im Verlaufe der Begegnung bekommen die Helden in jedem Fall mit, daß eine berüchtigte Bande von Wüstenreitern ihr Unwesen in der Gegend nordwestlich des Wal-el-Khomchra (wo auch immer das ist) treiben soll.

Das Ereignis bedeutet ab dem vierten Tag, daß die Helden östlich in weiter Entfernung eine Karawane entdecken, sofern eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, die am vierten Tag um 5, am fünften um 15 und am sechsten um 25 Punkte erschwert ist. Selbst





bei Gelingen der Probe sollten Sie dann offenlassen, ob die Helden nicht einfach einer Sinnestäuschung unterlegen sind. Daher sollten die Proben in jedem Fall vom Meister verdeckt abgelegt werden.

Zufallsbegegnung 2: W3+2 Sandlöwen

Sandlöwen, die Könige der Wüste, haben ein sandgelbes Fell und eine dunkle Mähne. Bei einer Schulterhöhe von 5 bis 6 Spann werden die Tiere gut 2 Schritt lang und sind gedrunken gebaut. Bei der Jagd wird das Rudel stets von der erfahrensten Löwin angeführt. Die Löwen betrachten Menschen durchaus als Beute. Ein einzelnes Tier mag schon imposant genug wirken, doch das Auftauchen eines Rudels versetzt die Karawane blitzschnell in Alarmbereitschaft. Falls die Helden nicht von allein auf die Idee kommen (dafür sollten Sie dann 10 AP vergeben), wird ihnen durch Zurufe klargemacht, daß es nicht nur darum geht, das eigene, sondern vor allem das Leben der Kamele zu retten ...

Sandlöwen

MU 9/13 **AT** 13/14 **PA** 7/8

LE 32/50 **RS** 1 **TP** 2W+4 (Rachen) / 1W+4 (Pranken)

GS 16 **AU** 65/75 **MR** -4/-1

GW 12 bis 15 (je nach Rudelgröße)

(Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die Leitlöwin, die das Rudel anführt.)

Löwen greifen normalerweise abwechselnd mit Rachen oder Pranken an. Der erste Angriff erfolgt jedoch immer im Sprung (Schaden durch Rachen und Pranken, zudem geht der Held zu Boden und muß nun so lange anstelle seiner AT eine GE-Probe würfeln, bis er bei Gelingen der Probe wieder auf die Beine kommt.

Möchten Sie gerne mit den erweiterten Kampfregeln spielen, so schlagen Sie bitte entsprechende Informationen in der Box **Dra-chen, Greifen, Schwarzer Lotus** nach.

Sie können die Ereignisse besonders dramatisch gestalten, wenn es den Löwen gelingt, eines der Kamele zu reißen, so daß die Waren neu verteilt werden müssen und das Wasser vorsorglich leicht rationiert wird. Allerdings ist es für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht sinnvoll, wenn die Karawane bereits bei dieser Begegnung dergestalt geschwächt wird, daß eine Umkehr logischer erscheint. Sofern Sie Bedenken haben, ob die Helden den Löwen gewachsen sind, sollten Sie lieber eine andere Zufallsbegegnung auswählen.

Zufallsbegegnung 3: W6 Khomgeier

Khomgeier haben ein dunkelbraunes Gefieder mit hellgelbem Kragen und nacktem Hals. Sie mögen zwar lächerlich aussehen, dennoch sollte man die Vögel in ihrer Gefährlichkeit nicht unterschätzen, denn sie bringen es immerhin auf zwei Schritt Spannweite bei einer Körpergröße von 5 Spann.

Meist sind die Geier jedoch eher lästig denn wirklich gefährlich. So auch in diesem Fall: Offenbar ist die Karawane der Beute nahegekommen, so daß die Vögel die Eindringlinge vertreiben wollen.

Khomgeier

MU 14 **AT** 7 **PA** 5

LE 23 **RS** 2 **TP** 1W+3 (Schnabel), 2W (Klauen)

GS 1 **AU** 80 **MR** 2 **GW** 6

Das Fleisch der Khomgeier ist ungenießbar.

Die Helden haben Glück, daß die Geier nicht im Sturzflug angreifen. Statt dessen umkreisen die lästigen Vögel locker die Karawane und greifen nur dann und wann mit Schnabel oder Klauen an. Sofern den Geiern die Beute nicht strittig gemacht wird, lassen sie nach einigen gelangweilten Angriffen von der Karawane ab. Allerdings dauert es noch gut eine halbe Stunde, bis die Vögel endlich ganz abgezogen sind.

Zufallsbegegnung 4: Eine Goldrassel

Die Goldrassel ist eine seltene Abart der gewöhnlichen Klapperschlange. Die Schlange ist von sandgelber Farbe und besitzt eine goldfarbene Rassel aus etwa 20 hornigen Schwanzgliedern. Im Wüstensand kann man die Goldrassel kaum ausfindig machen, so daß es oft zu unliebsamen Begegnungen kommt, wenn man versehentlich auf das Tier tritt. Die Schlange besitzt ein minderes Gift, das sie ab und zu bei ihren Angriffen dosiert einsetzt. Bisweilen beißt sich die Goldrassel jedoch fest, um die gesamten Giftvorräte in die Adern des Opfers abzugeben – das macht sie gefährlicher als ihre unscheinbare Verwandte, die Klapperschlange.

Lassen Sie jeden Helden mit W20 würfeln, Sie selbst würfeln ebenfalls für jedes Mitglied der Karawane. Das höchste Würfelerggebnis gibt an, wer die Schlange aufstört und daher den ersten und zweiten Angriff entgegennehmen muß, bevor andere zu Hilfe eilen können.

Goldrassel

MU 10 **AT** 12 **PA** 0

LE 10 **RS** 0 **TP** 1W+1 (+Gift) *

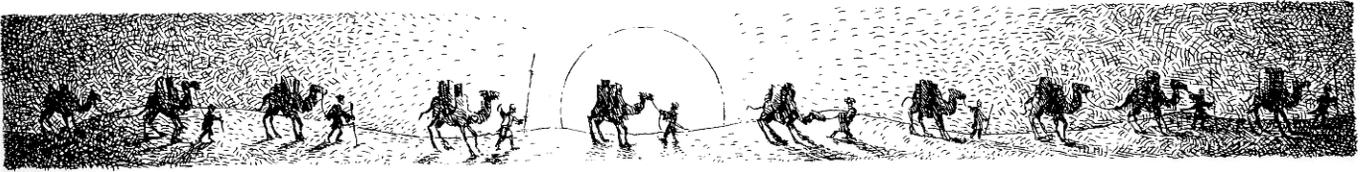
GS 4 **AU** 15 **MR** 6 **GW** 5

*) Nachdem ein Opfer Schadenspunkte durch einen Biß erhalten hat, würfeln Sie mit dem W6: Bei 4-5 spritzt die Schlange Gift in die Wunde (dies kann sie auch mehrfach tun; Stufe 2; 1W+2 SP), bei einer 6 leert sie ihre gesamten Giftdrüsen in das Opfer (Stufe 3; 4W+6 SP; dann jedoch kein weiterer Giftangriff mehr).

Beute: 4 Rationen Fleisch, Rassel (15 S)

Zufallsbegegnung 5: W3+4 Sandwölfe

Etwas dunkler als der Wüstensand ist das Fell der dünnen, ausgemergelten Wölfe, die trotz Unterzahl die Karawane angreifen. Dabei scheinen sie die Menschen als leichtere Beute anzusehen, so daß die Kamele weitgehend von Angriffen verschont bleiben.



Da die Tiere bis zum bitteren Ende kämpfen, bleibt den Helden keine andere Wahl, als es ihnen gleichzutun.

Beute: 20 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5 S)

Sandwölfe

MU 15 **AT** 12 **PA** 8

LE 25 **RS** 2 **TP** 1W+4 *

GS 11 **AU** 100 **MR** 3 **GW** 6 bis 7 (je nach Größe der Meute)

* Sandwölfe können gezielte Angriffe gegen die Kehle ihres Gegners führen. Wenn Sie diese Option verwenden wollen, so finden Sie entsprechende Informationen in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Zufallsbegegnung 2: W3 Tierskelette

Hier haben Geier und andere Aasfresser ihr Werk schon verrichtet. Mit einer *Tierkunde*-Probe +5 sollte es gelingen, anhand der völlig blanken Skelette zu ermitteln, um welche Tiere es sich einmal gehandelt hat. Sie können als Meister nach Belieben festlegen, welche Tiere hier verendet sind, am wahrscheinlichsten sind dies Sandwölfe oder Gabelantilopen.

Während der Reise

Ein Meer aus Sand (erster und zweiter Tag)

Meisterinformationen:

Sofern es nicht zu einer Zufallsbegegnung kommt, verlaufen die beiden ersten Tage bzw. Nächte ereignislos. Die Helden haben Gelegenheit, sich mit dem Leben in der Wüste vertraut zu machen, und können unter Umständen dem einen oder anderen Mitglied der Gemeinschaft bei der täglichen Arbeit über die Schulter sehen, um zumindest ein paar Grundkenntnisse zu erlernen.

Das Klima ist am ersten Tag noch erträglich, doch spätestens, wenn das zweite Mal ein Lager aufgeschlagen wird, setzt die ungewohnte Hitze den Abenteurern zu. Im Verlauf der Reise lassen die Helden die letzten Ausläufer des Raschtulswalls hinter sich, am Ende des zweiten Tages ist das Gebirge nur noch als flimmernder Schatten am nördlichen Horizont zu erahnen. Vor den Helden liegt das Herz der Khom, der *erg*, das große, lebensfeindliche Sandmeer.

Die Nacht über bewegt sich die Karawane in gemessenem Tempo durch die eisige Kälte vorwärts, die schon in den frühen Morgenstunden von einer unerträglichen Hitze abgelöst wird. Wenn unter den Strahlen des ersten Sonnenlichts das Lager aufgeschlagen wird, will es so scheinen, als habe man sich des Nachts nicht einen Schritt vorwärts bewegt. Anfangs mag die eine oder andere Unterhaltung Abwechslung geboten haben, doch mehr und mehr kehrt ein Schweigen ein, das der Landschaft angemessen erscheint.

Nächtliche Begegnung (dritter Tag)

Spezielle Informationen:

Kurz vor Tagesanbruch – momentan befindet man sich etwa 20 Meilen westlich von El'Ankhra – steht der Karawane eine Begegnung bevor: Nachdem der aufgewirbelte Sand in der Ferne Helden und Kameltreiber für einen Augenblick in Alarmbereitschaft versetzt hat, erklärt Nedim, daß es sich um einen einzelnen Reiter handelt. Er soll recht behalten: Keine 5 Minuten später nähert sich von Osten ein kleinwüchsiger Tulamide auf einem für ihn viel zu groß scheinenden Goldfelser Falben im leichten Trab und bringt das Pferd zum Stehen, als er die Karawane erreicht.

Offenbar kennen Yazim und Nedim den Reiter, denn es folgt eine herzliche aber kurze Begrüßung und ein langes Gespräch. Nedim verläßt die kleine Dreierunde kurz, um mitzuteilen, daß nun das Lager aufgeschlagen werden könne. Sofern keiner der Helden des Tulamidischen mächtig ist, werden die Abenteurer nur auf Nachfrage erfahren, daß der einsame Wüstenreiter, dessen Name Sentobal ist, Yazim vor einer berüchtigten Räuberbande warnt, die erst vor zwei Tage knapp eine Tagesreise südlich eine Karawane überfallen hat. Durch beharrliches Nachfragen erfahren die Helden überdies, daß die Bande wohl mehr als 20 Köpfe zählt. Noch eine ganze Weile sitzen Yazim, Nedim und Sentobal zusammen und unterhalten sich bei gesüßtem Tee und leichtem Wein. Schließlich schlägt auch der einsame Wüstenreiter sein Lager auf, um im Schutz der Karawane ein paar Stunden zu schlafen.

Spuren im Sand (vierter Tag)

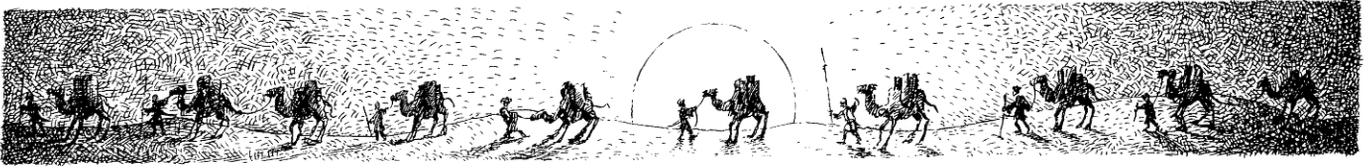
Meisterinformationen:

Sentobal bricht schließlich Richtung Norden auf, während sich die Karawane im Licht der untergehenden Sonnenscheibe auf die Weiterreise vorbereitet. Eine Viertelstunde später setzen sich dann auch die Kamele und ihre Begleiter wieder in Bewegung, um den Weg gen Süden fortzusetzen.

Drei Stunden später, während der ersten kleinen Rast, ist Nedim vollauf damit beschäftigt, den Wüstensand nach Spuren abzusuchen. Die Rast fällt daher länger aus als gewöhnlich. Schließlich tritt Nedim an Yazim heran, und nach einem kurzen, leisen Wortwechsel geht es weiter.

Ein Held, der des Tulamidischen mächtig ist, kann versuchen, die Unterredung zu belauschen; dazu muß eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 gelingen. Nedim hat alte Spuren gesichtet und Yazim hat daraufhin beschlossen, das eventuelle 'Jagdgebiet' der Wüstenräuber zu umgehen.

Die Bedeutung des Gesprächs können die Helden allerdings auch zwei Stunden später, nach Gelingen einer *Orientierungs*-Probe +12 in Erfahrung bringen: Die Karawane hat den Kurs geändert und bewegt sich nun in südlicher (anstatt süd-südöstlicher) Richtung. Mehr ist allerdings nur schwer herauszubekommen. Die Helden werden selbst mit hervorragend gelungenen *Fährtenlesen*-Proben keine Spuren entdecken,



Nedim selbst hüllt sich in Schweigen, und Yazim teilt mit, daß sicherheitshalber ein alter Karawanenweg eingeschlagen wurde, um einen Bogen um die vermeintliche Gefahr durch Räuber zu machen.

Niemandsland (vierter bis sechster Tag)

Meisterinformationen:

Boten auf dem ursprünglich eingeschlagenen Weg wenigstens tagsüber die verschwommenen Konturen der Berge im Osten einen minimalen Anhaltspunkt zur Orientierung und das Gefühl, der Zivilisation noch nicht ganz entronnen zu sein, so führt der neue Kurs direkt ins Herz der Khom-Wüste, ein Niemandsland, erbaut aus Sand, Wind und Zeit.

Sofern es nicht zu einer Zufallsbegegnung mit Tieren kommt, ist die Reise im folgenden tatsächlich ereignislos, denn den abgelegenen Pfad hat seit Ewigkeiten niemand mehr bereist. Schon vor mehreren Jahrhunderten versiegte die einzige Oase auf der ohnehin wenig genutzten Nebenstrecke von El'Ankhra nach Shebah.

Kichinimeh (fünfter Tag)

Spezielle Informationen:

Am Morgen des fünften Tages erreicht die Karawane einen Ort, besser gesagt die Erinnerung an einen Ort, denn selbst das geschulte Auge kann kaum Anhaltspunkte dafür finden, daß hier einmal die Oase Kichinimeh existiert haben muß. Einzig Nedim scheint sich überhaupt der Tatsache bewußt zu sein, er ist eine ganze Weile damit beschäftigt, das Gebiet abzulaufen, bückt sich dann und wann, um eine Handvoll Wüstensand durch seine Finger rinnen zu lassen, während die übrigen das Lager aufschlagen. Ohnehin scheint Nedim an diesem Morgen keine Gesellschaft zu schätzen, denn anders als sonst hockt er sich abseits vom Lager in den Sand, um seine Mahlzeit zu sich zu nehmen.

Wenn die Helden sich für das sonderbare Benehmen Nedims interessieren, so wird der Tulamide sie schulterzuckend abweisen. Von Yazim können die Abenteurer allerdings erfahren, daß Nedims Familie vor etlichen Generationen aus Kichinimeh stammte. Die Helden sollten Nedims Gefühle respektieren und ihn fortan in Ruhe lassen, ansonsten wird Yazim sie mehr oder weniger freundlich dazu auffordern.

Bei dieser Gelegenheit erwähnt Yazim das nächste Ziel der Karawane, das Wasserloch Yullah-Chad-Maneft, etwa vier Tagesreisen südlich von Kichinimeh. Diese Information ist außerordentlich wichtig, damit die Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers in Richtung Süden dirigiert werden können.

Feind in Sicht (sechster Tag)

Spezielle Informationen:

Nach einem weiteren ereignislosen Nachtmarsch durch die Wüste setzt die Karawane an diesem Tag die Reise noch bis in die aufkommende Hitze der späten Morgenstunden fort. Nedim

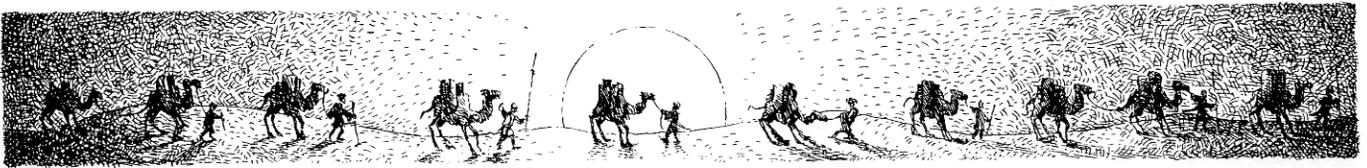
hatte das zusätzliche Marschpensum nach kurzer Unterredung mit Yazim ai Yasarod während der Nacht festgelegt und im Morgenrauen den übrigen Karawanenmitgliedern verkündet, daß es gelte, Zeit und Boden gutzumachen.

Während die Kamele in einer steinigen Niederung zwischen hohen Wanderdünen ihren Weg fortsetzen, blickt Nedim immer wieder besorgt gen Westen. Zunächst können die Helden dort nichts von Interesse entdecken, und der wortkarge Nedim schüttelt auf Anfragen nur mißmutig den Kopf. Im Verlaufe der folgenden halben Stunde jedoch braut sich mit raschem Tempo ein Unwetter im Westen zusammen, dessen Ausläufer die Karawane bald erreichen und mit steifer Brise mehr und mehr feinen Sand heranweht.

Meisterinformationen:

Den Helden steht eine Probe auf das Talent *Wettervorhersage* zu. Lassen Sie sich genau mitteilen, wie gut die Probe bestanden wurde, verraten Sie allerdings nicht, daß der Zuschlag +20 beträgt (für Novadis +15, für Nivesen und Firnelfen +25). Gelingt einem oder mehreren der Helden die Probe, so können Sie diesen mitteilen, daß möglicherweise ein Sandsturm geradewegs auf sie zusteuert. Am besten, Sie notieren dies auf einem Zettel, den Sie dem entsprechenden Spieler geben, so daß die anderen nichts mitbekommen. Sofern nicht die Mehrheit der Helden die Probe bestanden hat, verkünden Sie anschließend





am Tisch, daß wohl kein Grund zur Besorgnis besteht, da der Wind im Begriff ist, sich nach Norden zu drehen.

Noch während die Helden darüber diskutieren, ob das Wetter eine Bedrohung darstellen könnte, nähert sich eine zweite, handfestere Gefahr von Osten, die alle Helden korrekt einzuschätzen wissen: Mehr als 20 Berittene haben auf dem Kamm der nächstgelegenen Düne Stellung bezogen und galoppieren nun den Hang hinab, wobei sie ausschwärmen, um die Karawane in die Zange zu nehmen. Die Säbel, die die Wüstensöhne schwingen, lassen kaum Zweifel an der Absicht ihres überraschenden Besuches. (Erlauben Sie einem Novadi oder einem entsprechend welterfahrenen Krieger eine *Kriegskunst*-Probe: Bei einer Fantasia (einem Schau-Angriff, um Stärke zu demonstrieren) reitet man normalerweise direkt auf die 'Opfer' zu. Sieht also aus, als wäre der Angriff wirklich ernst gemeint.)

Der Anführer der Wüstenräuber

MU 15 AT 15 PA 9
LE 45 RS 1 TP 1W+5 (Säbel)
AU 60 MR 8

Fernkampf (Kurzbogen): 21

Sieben Wüstenräuber

MU 12 AT 12 PA 8
LE 35 RS 1 TP 1W+4 (Säbel)
AU 50 MR 4

Fernkampf (Kurzbogen): 20

14 weitere Wüstenräuber

MU 11 AT 11 PA 7
LE 30 RS 1 TP 1W+3 (Säbel)
AU 40 MR 2

Fernkampf (Kurzbogen): 18

Bevor die Reiter in den Nahkampf gehen, schießt jeder von ihnen mindestens einen Pfeil auf die Karawane ab – ein eindeutiges Zeichen, daß der Angriff blutiger Ernst ist. Gehen Sie davon aus, daß die Hälfte aller abgeschossenen Pfeile treffen, und würfeln Sie für jedes Kamel und jeden Karawanenbegleiter (einschließlich der Helden) mit einem W20; die höchsten Resultate werden von Pfeilen getroffen. (Den Helden können Sie *Ausweichen*-Proben auf den halben Ausweichen-Wert zugestehen, um nicht getroffen zu werden.)

Schon bald wird sich herausstellen, daß die Karawane selbst in Begleitung der Helden gegen die Überzahl der Räuber chancenlos ist. Das Kampfgeschehen entwickelt sich mehr und mehr zum planlosen Gemetzel, als einige der Karawanenmitglieder versuchen zu flüchten. Eine kleine Gruppe der Räuber stellt ihnen nach, und die Flüchtigen werden in panischer Angst in alle Richtungen versprengt, so daß das Kampfgeschehen zunehmend unübersichtlicher wird.

Da eine eindeutige Zuteilung der Gegner in Zweikämpfe nicht möglich ist, können Sie jeweils entscheiden, welche Stärke der jeweilige Gegner eines Helden haben soll. Auf diese Weise kön-

nen Sie strategisch und dramaturgisch in das Kampfgeschehen eingreifen.

Gleichzeitig nähert sich die Sandwand mit besorgniserregender Geschwindigkeit. Der aufgewirbelte Sand beeinträchtigt die Sichtverhältnisse, schließlich fegt der Sandsturm direkt über das Gelände und macht eine Fortführung des Kampfes unmöglich.

Bereits zu Beginn des Kampfes sind wegen der schlechten Sichtverhältnisse alle Proben auf AT, PA und Ausweichen um zunächst 3 Punkte erschwert. Jeweils nach fünf vollendeten KR (also ab der sechsten, elften, usw.) wird dieser Zuschlag um einen Punkt erhöht. Spätestens ab der 36. KR (der Zuschlag beträgt nun 10 Punkte) muß der Kampf beendet werden, denn die Sichtverhältnisse lassen nur noch Zufallstreffer zu. Die Gefahr, einen Kämpfer aus den eigenen Reihen zu verletzen, ist genauso groß wie die Chance, einen Gegner zu treffen.

(Der ursprüngliche Plan der Wüstenräuber war es, so schnell wie möglich die Lasttiere der Karawane von den Karawanenbegleitern zu trennen und mit den Kamelen wieder zu verschwinden, dann vor dem Sandsturm ein kurzes Stück zu fliehen, sich einzugraben und zu hoffen, daß der Sturm sämtliche Spuren tilgt und die Überlebenden Karawanenbegleiter Wichtigeres zu tun haben, als den Räubern nachzustellen. Mit dem entschlossenen Widerstand der Helden und dem schnellen Vorrücken des Sandsturms haben sie jedoch nicht gerechnet ...)

Allgemeine Informationen:

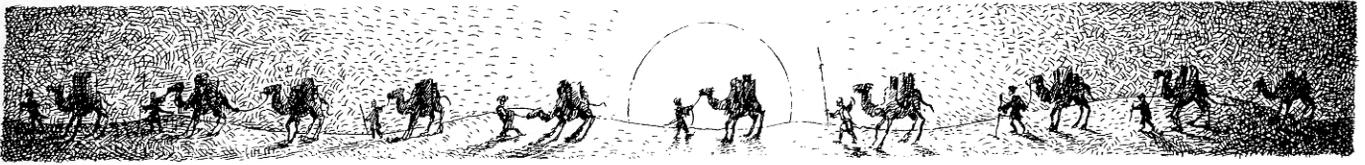
Der Sandsturm hat inzwischen so sehr an Stärke zugenommen, daß ihr euch kaum noch auf den Beinen halten und auch nicht mehr als einen Schritt weit sehen könnt. Mehr und mehr Schwert- hiebe gehen daneben, bald führen die Waffengänge völlig ins Leere, und schließlich könnt ihr niemanden mehr im Kampfgeschehen ausfindig machen. Von irgendwoher hört ihr Schmerzensschreie, dann wieder Waffengeklirr oder das grotesk verzerrte Wiehern der Pferde, aber schon bald verschluckt das rauhe Pfeifen des Sandsturms alle anderen Geräusche.

Manchmal noch taucht eine Gestalt aus dem sandigen Wabern vor euch auf, doch ihr könnt nicht auf Anhieb erkennen, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Der Sand scheuert über die Haut, eure Augen, Lippen und Wunden beginnen zu brennen, eure Knie werden langsam weich von der Anstrengung, sich gegen den Sturm zu stemmen. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als euch so lange in den Sand zu kauern, bis sich der Sturm legt.

Sandgut

Spezielle Informationen:

Beinahe zwei Stunden lang tobt der Sturm, flaut zwischenzeitlich ab, nur um aufs Neue aufzubrechen, aber dann legt er sich innerhalb kürzester Zeit, und mit der plötzlichen Windstille kehrt auch die brütende Hitze der Wüstensonne schnell wieder ein. Kurze Zeit später hat sich auch der letzte von Sturm aufgewirbelte Sand gelegt, und jetzt können die Helden damit beginnen, sich aus dem Sand zu wühlen.



Allgemeine Informationen:

Es dauert eine ganze Weile, bis ihr euch aus dem Sand befreit habt. Doch euch bietet sich nicht das erwartete Bild des Schreckens, nein, was ihr erblickt, ist auf gewisse Weise noch viel erschreckender: Nichts! Nichts, Nichts und wieder Nichts! Wo sind die Kamele, die Reiter, die Karawane, die Ausrüstung? Eine Weile lang lauft ihr ziellos suchend umher, dabei wird jedem von euch klar, daß es wesentlich wichtigere Dinge zu klären gibt: Wo ist der Proviant und vor allen Dingen das Wasser? Langsam begreift ihr, daß ihr – zumindest in der näheren Umgebung – die einzigen Überlebenden des Massakers seid, gestrandet in der endlosen Weite der Wüste ...

Meisterinformationen:

Mit ein wenig Ausdauer wird es den Helden gelingen, wenigstens das eine oder andere tote Kamel freizugraben, um Proviant und Wasser zu bergen. Dabei stoßen sie unwillkürlich auch auf einige Leichen der Wüstenräuber und der Karawanenmitglieder (mit Ausnahme von Yazim ai Yäsgarod, der überlebt und sich noch während des Sandsturmes gen Osten abgesetzt hat).

Je nachdem, wie lange die Helden den Wüstensand durchwühlen, gestaltet sich der Fund. Halten die Abenteuer in der brütenden Hitze vier Stunden durch, dann werden sie alles bergen, was von Nutzen sein kann. Lassen Sie zwischenzeitlich die eine oder andere *Sinnenschärfe*-Probe würfeln. Nach jeder Stunde wird eine MU-Probe fällig, die jeweils um 1, 2 bzw. 4 Punkte erschwert ist; wenn die Mehrheit der Abenteuer die Probe 'in den Sand setzt', gibt die ganze Truppe auf. Zwar werden jene Helden, denen die Probe gelungen ist, noch ein wenig verzweifelt im Sand herumgraben und vergeblich versuchen, die anderen zu motivieren, doch nach und nach verlieren auch sie die Hoffnung und geben schließlich auf. Nun können die Helden eine Bilanz ihrer Situation ziehen.

Funde nach 1/2/3/4 Stunden

Wasser: 3/5/6/7 Rationen pro Held

Nahrung: 3/4/5/6 Rationen insgesamt

Waffen: 2/3/4/5 Säbel

Beute: 2/5/7/10 Dukaten (größtenteils in Hellern und Silbertalem)

Folgende allgemeine Beutestücke können Sie unter die Funde mischen: zwei Seile von je 10 Schritt Länge, vier Beutelchen mit Gewürzen, ein kleines Fläschchen mit einem Kräutersud (3W6 LP können während einer Ruhephase hinzugewonnen werden), einfache Tuche in rauen Mengen, verschiedene leichte Ledergürtel, ein Smaragdring (12D, er gehörte Nedim und wird bei dessen Leiche gefunden), ein Tiegelchen mit einer dunklen, übelriechenden Salbe (bringt bis zu 5W6 LP bei offenen Wunden zurück).

Je nach Zustand der Helden mögen Sie die Funde vielleicht variieren und das ein oder andere Beutestück streichen oder dazugeben. Allerdings sollte insbesondere zu wenig Wasser vor-

handen sein, so daß die Gruppe gezwungen ist, das kostbare Naß zu rationieren. Die tatsächlich benötigte, den Helden jedoch unbekannt Menge für die folgenden Tage beträgt 9 Rationen Wasser und eineinhalb Rationen Nahrung pro Held.

Da die Helden lange genug durch die Wüste gereist sind, können Sie verkünden, daß das absolute Minimum pro Held und Tag 3 Rationen Wasser und eine halbe Ration Nahrung sind. Jedes Bißchen darunter beeinträchtigt die Kondition deutlich. Teilen Sie den Gesamtfund jeweils in kleine Einzelfunde – etwa die Leiche eines Kamels mit einem intakten Wasserschlauch, dann ein verlorener Säbel usf. auf. Lassen Sie dazu die Helden *Sinnenschärfe*-Proben ablegen, von deren Ausgang Sie abhängig machen, wer wieviel entdeckt. Notieren Sie sich die Funde und addieren Sie am besten gleich alles auf, damit Sie den Helden nicht ungewollt zu viel oder zu wenig in die Hände spielen.

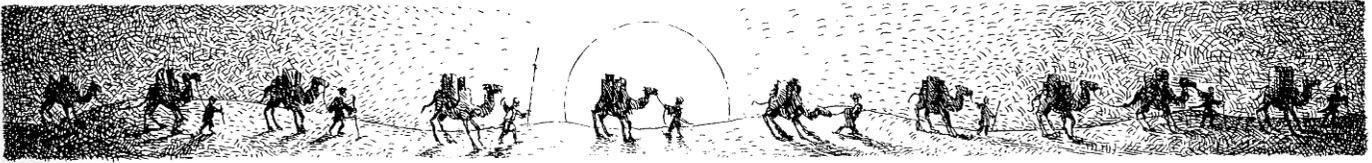
Was von der Ausrüstung, die die Helden zu Beginn des Sandsturms am Leibe getragen haben, noch erhalten ist, obliegt Ihrer Meisterentscheidung; es sollten jedoch etwa eine Ration Wasser, eine Ration Nahrung, ein Satz Kleidung und eine Waffe sein.

Endlose Weiten (siebter bis neunter Tag)

Die Helden haben kaum einen Anhaltspunkt dafür, wo sie sich befinden, und kein Ziel, das sie ansteuern können. Die Vorräte werden drei, im höchsten Falle vier Tage reichen. Nach ein paar *Geographie*-Proben, deren Ausgang wenig relevant ist, läßt sich die Lage folgendermaßen beurteilen: Es ist sinnlos, den Weg nach Norden einzuschlagen, denn eine Reise nach Al'Mharim wird mindestens sechs Tage dauern und selbst El'Ankha kann nicht innerhalb von drei Tagen erreicht werden. Im Westen liegen die Goldfelsen mehr als drei Tagesreisen entfernt, und auf dem Weg dorthin gibt es keine Zivilisation; irgendwo im Osten muß der Karawanenpfad zwischen Punin und Unau liegen, doch da die Reise zuletzt südöstlich verlief, kann es gut und gerne vier Tage dauern, bis der Weg erreicht ist, überdies besteht die Gefahr, den Weg zu kreuzen, ohne es überhaupt zu bemerken. Nach Süden hin sind die Chancen noch am besten. Nach allem, was die Helden auf der bisherigen Reise erfahren haben, muß dort irgendwo das Wasserloch Yullah-Chad-Maneft liegen, von wo aus man es vielleicht nach Shebah oder Birscha schaffen könnte ...

Sie sollten aufmerksam zuhören, wenn die Helden darüber beraten, welche Richtung nun eingeschlagen werden soll, denn durch geschicktes Einwerfen der oben genannten Tatsachen können Sie die Gruppe normalerweise problemlos gen Süden dirigieren. Wenn das nicht gelingen sollte, können Sie im Nachhinein den zunehmenden Orientierungsverlust der Helden ausnutzen, um eine Kurskorrektur vorzunehmen. Es wäre schließlich zu schade, wenn die Helden am einzigen Abenteuer, das die Wüste um sie herum zu bieten hat, vorbeilaufen und statt dessen dem sicheren Tod entgegensteuert.

Für die folgenden drei Tage brauchen Sie keine Zufallsbegegnungen zu ermitteln, denn die Helden haben nun ein Gebiet erreicht, in dem es keine Lebewesen mehr gibt, die größer als



Käfer sind. Andererseits ist ein Käfer auch schon eine Begegnung, die der Erwähnung wert ist und den Helden die absolute Trostlosigkeit der lebensfeindlichen Umgebung verdeutlichen mag.

Verlangen Sie von den Helden dreimal am Tag eine *Orientierungs*-Probe, die um die Hälfte der verlorenen AU-Punkte erschwert ist. Zusätzlich wird die Probe von Mal zu Mal um zwei Punkte schwerer. Zwar mögen die Helden noch ungefähr bestimmen können, wo Süden ist, aber diese Information ist nur wenig von Nutzen, da die Helden nicht wissen, von wo aus sie gestartet sind, geschweige denn, wo sie sich gerade jetzt befinden.

Ebenso sollen die Helden dreimal am Tag eine *Sinnschärfe*-Probe ablegen, deren Zuschlag auf die gleiche Weise ermittelt

wird. Da es nichts zu entdecken gibt, können Sie den Helden, denen die Probe gelungen ist, wieder und wieder erklären, daß sie nichts entdecken können. Mißlungene Proben können Sie dagegen ausnutzen, um Sinnestäuschungen, Luftspiegelungen und dergleichen einzuflechten.

Prüfen Sie zudem beharrlich nach untenstehenden Regeln die Wasservorräte und halten Sie den Ausdauerverlust fest, bis schließlich die Spieler am Tisch die Hoffnungslosigkeit ihrer Helden zu teilen beginnen. Überspannen Sie den Bogen nicht, wenn Sie bemerken, daß die Spieler langsam die Lust verlieren. Straffen Sie in diesem Fall das Geschehen bis zum Erreichen der *Khomwacht Praiossieg* im folgenden Abschnitt, wo das eigentliche Abenteuer auf die Helden wartet.

Von Hunger, Durst und letzten Reserven

Die folgenden Regeln sollen dazu dienen, das Abenteuer während der ereignislosen drei Tage bis zum Erreichen der *Khomwacht Praiossieg* atmosphärisch dichter zu gestalten. Bedenken Sie, daß sich die Abenteurer in einer aussichtslosen Position befinden und bis an den Rande der Verzweiflung gelangen sollen. Wenn Sie bemerken sollten, daß der Zustand der Helden kritisch wird, so müssen Sie gegebenenfalls die Regeln weniger streng befolgen oder kleine Hilfsmittel ins Abenteuer einflechten, wie den Fund wasserhaltiger Kakteen. Das Schicksal der Helden liegt in Ihren Händen, sie sollen – wie gesagt – an den Rand der Verzweiflung gelangen, aber nicht darüber.

Wasser- und Nahrungsbedarf

Der tägliche Wasserbedarf (eine *Tagesportion*) in der Wüste beträgt bei normaler Marschtempo (etwa 15 Meilen pro Tag) 3 Rationen. Wird das Wasser knapp, können sich die Helden auch mit der Hälfte davon zufriedengeben. Es genügt, wenigstens eine halbe Ration Nahrung nach dem Absolvieren des Marschpensums zu sich zu nehmen. Wird allerdings nichts gegessen, so sind erhöhte Ausdauerverluste fällig.

Die Regeln für den Ausdauerverlust finden Sie auf Seite 14.

Gewaltmärsche

Ein Gewaltmarsch (über ein Tagespensum von 10 Stunden hinaus) von 2 Stunden bringt die Helden zwar 3 Meilen weiter, bringt aber auch den Verlust von W6 weiteren Ausdauerpunkten mit sich.

Gier

Möglicherweise haben die Helden noch genug Wasser und wollen es freiwillig rationieren. Dabei ist zu bedenken, daß es je nach Durst sehr schwer fallen mag, sich zu beherrschen. Eine einfache *Selbstbeherrschung*-Probe täglich genügt, um nur die halbe Menge Wasser zu trinken; soll jedoch gar nichts getrunken werden, ist diese Probe um 5 Punkte erschwert. Eine mißlungene

Probe bedeutet in jedem Fall, daß eine ganze Wasserportion getrunken wird.

Keine Ausdauer

Sinkt die AU auf 0, so werden nun bei jedem weiteren Ausdauerverlust einfache Proben auf *alle* Eigenschaften fällig. Mißlingt eine Probe auf eine gute Eigenschaft, so sinkt deren Wert um W6 Punkte, gelingt eine Probe auf eine schlechte Eigenschaft, so steigt deren Wert um W6 Punkte. Darauf folgende Proben werden selbstverständlich gegen den veränderten Eigenschaftswert abgelegt.

Wenn auf diese Weise einzelne oder mehrere gute Eigenschaftswerte auf die Hälfte ihres Werts sinken bzw. schlechte Eigenschaftswerte auf über 10 steigen, treten deutliche körperliche oder geistige Einbußen wie folgt auf:

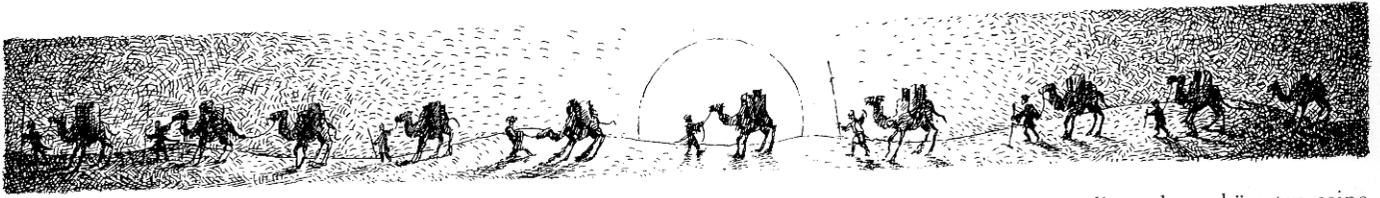
Körperliche und geistige Schwäche

MU: Der Held hat jede Hoffnung auf Rettung aufgegeben, ihm ist alles egal. Nach jeder Pause muß er zum Weitermarschieren überredet werden. Jeden Hoffnungsschimmer der anderen versucht er durch lakonische oder zynische Kommentare zu trüben.

KL: Völlige geistige Verwirrung führt nach einer Weile dazu, daß der Held phantasiert. Er unterhält sich mit Personen aus seiner Vergangenheit, spricht plötzlich ohne Zusammenhang, als wolle er eine Frage beantworten, und brabbelt vor sich hin. Unter Umständen achtet er nicht mehr auf die anderen. Manchmal muß er bei der Hand genommen werden, damit er nicht gedankenverloren vom Kurs abkommt.

IN: Apathisch ergibt sich der Held seinem Schicksal. Er stapft den anderen nur noch hinterher und zeigt keine Eigeninitiative mehr; die Orientierung hat er ohnehin völlig verloren.

CH: Nichts weiter als ein Häufchen Elend, bettelt der Held um Wasser, stöhnt beinahe ununterbrochen über die unerträgliche Hitze oder seine Schmerzen. Manchmal bricht er weinend zusammen und setzt den Weg erst fort, wenn er getröstet wurde.



FF: Der Held ist kaum mehr in der Lage, Wasser zu trinken, ohne die Hälfte zu verschütten. Alle Unternehmungen geht er über die Maßen hastig an und bewegt sich unruhig und hektisch.

GE: Ständiges Stolpern behindert den Helden. Er bleibt mehrfach deutlich zurück und bemüht sich ungeschickt wieder aufzuholen.

KK: Der Held kann sich kaum noch auf den Beinen halten. Er ist nicht in der Lage, das übliche Tagespensum zu absolvieren, wenn er nicht über große Strecken gestützt wird.

AG: Der Held sucht Fehler in der Vergangenheit, die er für seine jetzige Situation verantwortlich macht. Dabei kommt er auf die abenteuerlichsten Ideen, plaudert einige seiner Geheimnisse aus und versucht andere für Unsinnigkeiten zu maßregeln.

HA: *keine Auswirkungen*

RA: *keine Auswirkungen*

TA: Das ständige Gerede vom Sterben ist sicher nicht die Art von Unterhaltung, die den übrigen Abenteurern gefällt, aber der Betroffene möchte sicherstellen, daß ihm die letzte Ruhe vergönnt ist, falls – wie gesagt, nur falls – er in der Wüste verenden sollte. Sein Geplapper ist nicht gut für die Moral der Truppe.

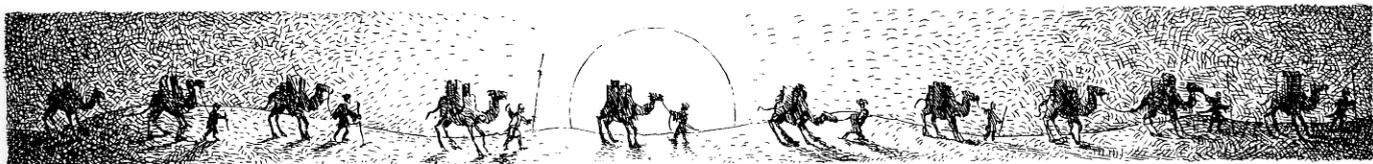
NG: Penetrant zuversichtlich, wird der Held den übrigen Gruppenmitgliedern schon bald zur Last fallen. Immer wieder glaubt er, etwas am Horizont entdeckt zu haben, und treibt die anderen voran, egal wie es um ihre Kondition bestellt ist.

GG: Von dem Gedanken besessen, die anderen könnten seine Not ausnutzen, wird der Held argwöhnisch auf sein Hab und Gut achten.

JZ: Der Held ist überaus gereizt und beginnt beim geringsten Anlaß Streit. Stets stellt er Erkenntnisse der anderen in Frage, und schließt sich nur trotzig und mißmutig dem Rest der Gruppe an, wenn er beispielsweise eine andere Meinung zur besten Marschrichtung hat. Auch kommt es vor, daß er sich demonstrativ absondert und einen anderen Weg einschlägt. Dabei ist er nur äußerst schwer zur Vernunft zu bringen.

Mehrere der oben genannten Effekte überlagern sich, wobei immer derjenige Aspekt überwiegt, der zuerst eingetreten ist. Hinzukommende Schwächen treten dann meist nur zeitweise auf, so daß der Held unter Umständen einen recht bedauernswerten Eindruck macht. Sinkt eine der guten körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KK) auf Null, so wird der Held bewußtlos.

Bei der Umsetzung der oben genannten Regeln kommt es wesentlich auf die rollenspielerische Umsetzung an. Wenn Sie bemerken, daß ein Spieler damit nicht so gut zurecht kommt, sollten Sie ihn in einem Nebenzimmer mit entsprechenden Vorschlägen instruieren. Machen Sie dem Spieler klar, daß er weiterhin frei handeln kann, jedoch immer bedenken sollte, in welchem geistigen bzw. körperlichen Zustand sich sein Held befindet.

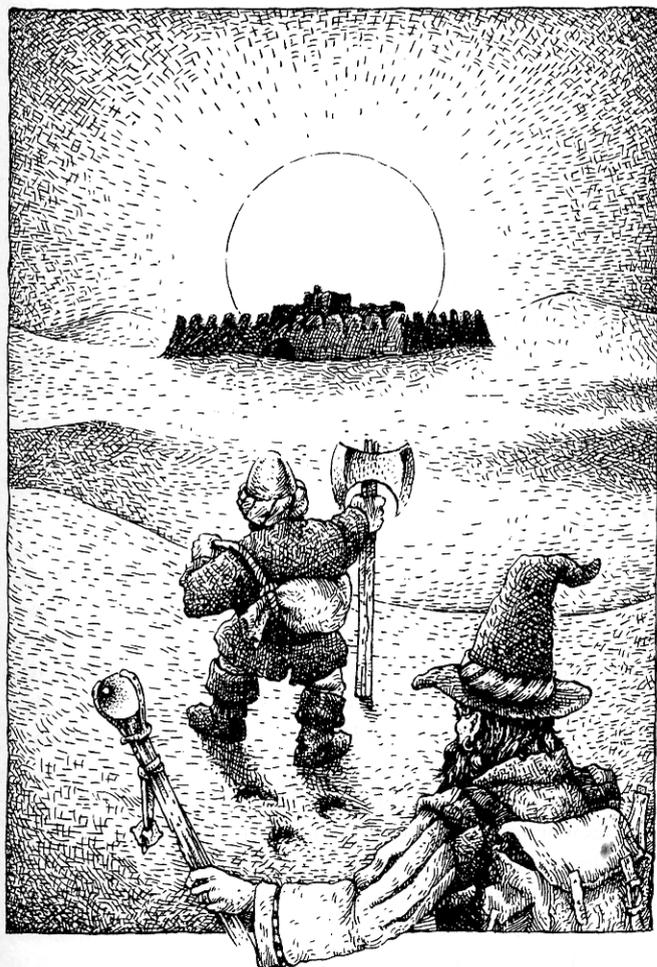


Ein feste Burg: Ankunft in der Khomwacht Praiossieg

Der Horizont so weit, so nah das Ziel

Allgemeine Informationen:

Schon seit einiger Zeit ist euch das Flimmern in der Ferne aufgefallen, doch nur allzu oft haben euch in den letzten Tagen eure Sinne einen Streich gespielt. Ist es eine Wunschvorstellung, die ihr am Horizont erblickt, eine Narretei eures eigenen Geistes?



Oder steht dort wirklich und wahrhaftig ein Gebäude? Noch wagt ihr nicht daran zu glauben, doch selbst der leiseste Schimmer einer Hoffnung reicht aus, um die letzten Reserven eurer ermatteten Glieder zu mobilisieren.

Nein – es kann, es darf keine Sinnestäuschung sein! Durch die glühende Hitze der aufsteigenden Sonne schleppt ihr euch voran – entweder dies ist die Rettung, oder ihr seid für immer verloren in den unendlichen Weiten des Sandes.

Bald blendet euch das vom Sand reflektierte grelle Licht der Sonne so stark, daß ihr kaum noch die Augen zu öffnen wagt, doch eure Schritte treiben euch unbeirrt voran, immer geradeaus auf euer Ziel zu. Nicht Hoffnung, nein, Gewißheit gibt euch die Kraft für die letzten tausend qualvollen Schritte.

Dann erreicht ihr das Gebäude, ein großes Gebäude, eine Festung. Ihr hört Stimmen, eine vertraute Sprache, das Klirren von Schwertern. *Khomwacht Praiossieg* – wie lange habt ihr kein geschriebenes Wort mehr gesehen!? Ihr habt es geschafft, es ist unglaublich, aber wahr, dies ist ein Insel der Zivilisation inmitten der wüsten Einöde der Khom.

Ihr könntet vor Freude in die Luft springen, doch selbst eure Freudenschreie verblasen zu einem leisen Krächzen, so sehr haben die Anstrengungen der letzten Tage an euren Kräften gezehrt. Das einzige, was vom Freudentaumel bleibt, ist ein wildes Klopfen an der großen Pforte, bis sich das hölzerne Ungetüm, das euch von der Zivilisation trennt, endlich den erlösenden Spaltbreit öffnet. Ein paar Männer in einer hellen Uniformen eilen herbei, ihr hört Stimmen wild durcheinanderrufen: „... verdurstet, schnell Wasser“, „... Mund öffnen, könnt ihr mich verstehen, den Mund öffnen ...“, „... bringt sie in die Kantine ...“, „... sagt Biolec, er soll ...“, „Jawohl, Strohsäcke und Verbandszeug, verstanden!“, „... essen ...“, „... trinken...“, „... euer Name? ...“

Irgendwann spürt ihr Feuchtigkeit auf den Lippen, das Gefühl ist so unecht, liegt so weit zurück in eurer Erinnerung, daß ihr vergeßt zu trinken, bis ihr das Wasser in der Kehle spürt. Es gibt etwas zu essen, es ist euch egal, was es ist, unter großen Mühen nehmt ihr ein paar Bissen, während der Körper immer mehr nach Ruhe schreit. Dann fallen euch die Augen zu, und ihr sinkt in Borons Arme.

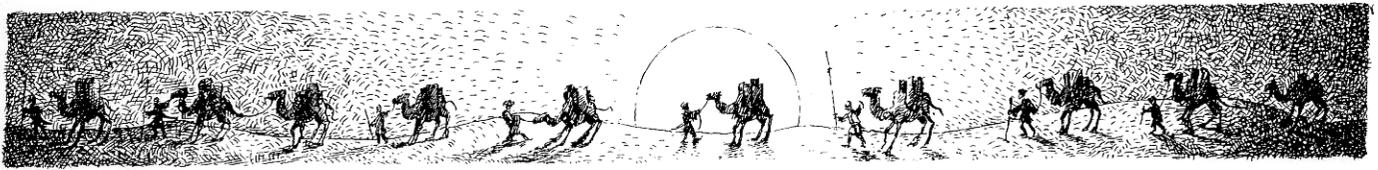
Meisterinformationen:

Den Rest des Tages und die darauffolgende Nacht schlafen die Helden durch, doch dann werden sie kurz vor Sonnenaufgang, von Durst gequält, wach.

Allgemeine Informationen:

Als ihr wach werdet, ist es dunkel. Niemand außer euch scheint sich im Raum aufzuhalten. Es ist kalt, und die Strohsäcke, auf denen euer Nachtlager bereitet wurde, sind zerschissen, das Stroh längst zu Staub zerfallen.

Es zieht fürchterlich, eure Kehlen sind ausgetrocknet, eure Mägen rumoren nur deshalb nicht, weil sie seit Tagen ohne Beschäftigung geblieben sind ...



Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich in der Osthälfte des Mannschaftsraumes (1d, Grundrißpläne finden Sie auf den Seiten 28ff.),

in einer Stunde wird die imaginäre Besetzung der Festung vom morgendlichen Fanfarenstreich geweckt und einen weiteren Tag Dienst tun ...

Die letzte Bastion (Meisterinformationen)

Nachdem der Bote des Lichts Aldec Praiofold II. im Jahre 658 v.H. die Macht im Neuen Reich an sich gerissen und damit die grausame Ära der Priesterkaiser eingeläutet hatte, schickte er sich an, seinen Einfluß in den Provinzen zu stärken. Seinem Handlanger Praioslob von Selem, Währer der Ordnung, reichte allerdings die Protektion der Südprovinzen nicht aus. Er verfolgte Pläne zur 'Befriedung des Sonnenlandes' und schickte zahlreiche Strafkommandos in die Wüste Khom, um die stets aufrührerischen (und in erster Linie rontra- oder phexgläubigen) Tulamidenstämme zu unterwerfen. Meist kehrte niemand von einem solchen Vorstoß zurück, niedergekämpft von den Unbilden der Wüste oder hingemetzelt von den Wüstenbewohnern. So beschloß Praioslob von Selem im Jahre 654 v.H., einen Vorposten in der Khom errichten zu lassen, die Khomwacht Praiossieg. 250 mit Werkzeugen, Baumaterial, Waffen und Proviant ausgerüstete Soldaten wurden in die Wüste geschickt, doch bevor das Bauvorhaben vollendet werden konnte, mußten die Überlebenden wegen eines Aufstands in Almada zurückbeordert werden.

Der nach dem Tode Aldecs inthronisierte Noralec ließ die Pläne zur Eroberung des Tulamidenlandes fallen und konzentrierte sich

auf die Sicherung der Provinzen. Daher geriet das fast fertiggestellte Bauwerk in der Wüste in Vergessenheit, bis Amelthona Praiadne II. im Jahre 541 v.H. den Thron bestieg.

Sie entsandte das 7. Banner des 5. Regiments des Sonnenlegion (eine Strafeinheit) unter Leitung des in Ungnade gefallenen Praiosgeweihten Heliowar Praiotin, die das Bauwerk vollendete und dort Posten bezog. Statt des sehnlichst erwarteten Nachschubs erhielten die 50 Mann im Jahre 538 v.H. einen unbedingten Durchhaltebefehl, denn die Kaiserin hatte sich selbst zur Marschallin der Sonnenarmee ernannt und führte einen fanatischen Feldzug in die Wüste Khom. In mehreren blutigen Gemetzeln fanden Hunderte, vielleicht gar Tausende von Tulamiden, aber auch die Kaiserin und die meisten ihrer Getreuen den Tod.

Amelthonas Thronfolger Gurvan Praiobur II. ließ alle verbliebenen Soldaten in die Reichshauptstadt Gareth zurückbeordern, und so wurden von Punin aus auch zwei Boten zur Wüsten-garnison entsandt. Nicht einmal eine Tagesreise von ihrem Ziel entfernt wurden die beiden Boten jedoch von tulamidischen Reitern überrascht und getötet. Noch heute folgen daher die Mannen unter Heliowar Praiotin dem unbedingten Durchhaltebefehl der Kaiserin Amelthona, Tag für Tag, seit mehr als 500 Jahren ...

Praiosspuk

Seit jenem Tage, an dem der letzte Mann – der Garnisonskommandant Heliowar Praiotin – in der glühenden Hitze der Khom qualvoll verendete, noch immer der Kaiserin treu dienend und unbeugsam auf deren Ankunft oder neue Befehle wartend, seit eben jenem Tage geht tagtäglich auf Burg Praiossieg der Spuk um.

Mit dem ersten Strahl der Sonne beginnend, bis endlich die unbarmherzige Praiosscheibe wieder am Horizont versinkt, sind die Seelen der vergessenen Soldaten verdammt, ihren täglichen Dienst wieder und wieder zu verrichten. Dabei durchläuft der Spuk die drei entscheidenden Tage des Geschehens direkt aufeinanderfolgend in einem immerwährenden Zyklus:

—das Eintreffen des Durchhaltebefehls;

—jenen Tag, an dem der Rückrufbefehl Kaiser Gurvans hätte eintreffen sollen;

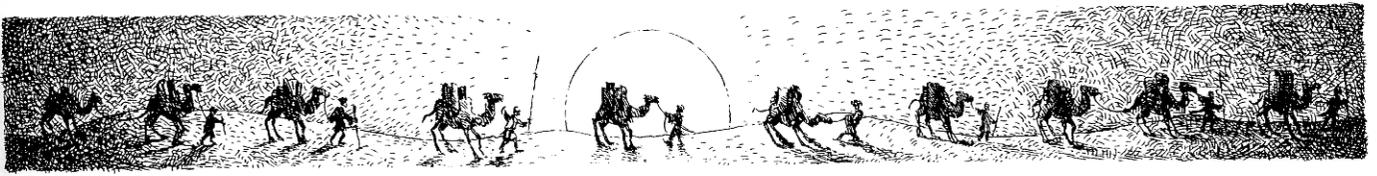
—den Tod des letzten verbliebenen Soldaten, der bis zum Schluß ausharrte, Kommandant Heliowar Praiotin selbst.

Die drei Spuktage sind im Kapitel **Drei ewig neue Tage** (siehe Seite 45ff.) genauer ausgeführt. Die Helden treffen zu Beginn des Zyklus ein, doch diesen Tag erleben sie nicht bei vollem Bewußtsein. Das eigentliche Abenteuer beginnt daher erst richtig mit dem *zweiten Spuktag*.

Im folgenden erhalten Sie zunächst ein paar grundsätzliche Informationen, die Ihnen helfen sollen, das Spukgeschehen zu meistern. Wenn Sie den Rest dieses Kapitels durchgelesen haben, sollten Sie sich im folgenden Kapitel mit den Örtlichkeiten und Personen vertraut machen, bevor Sie das Abenteuer mit dem zweiten Spuktag im Kapitel **Drei ewig neue Tage** fortführen.

Solange die Helden an den Spuk glauben, nehmen sie auch am Spukgeschehen teil. Eine spezielle *Spukprobe* hilft Ihnen zu entscheiden, ob sich die Helden im Bann des Geschehens befinden oder in der Realität wandeln. Die Raumbeschreibungen der Festung sind entsprechend zweigeteilt, um die wichtigsten Unterschiede herauszuarbeiten.

Die Helden haben kaum eine andere Chance, als sich um die Auflösung des Spuks zu bemühen, um über kurz oder lang bei klarem Verstand zu bleiben. Auf der Festung ist ihr Überleben für eine gute Weile gesichert, die Gruppe kann den Stützpunkt aber nicht verlassen, da sie vollständig die Orientierung verloren hat, so lange sie keine Einsicht in die große Karte in Heliowars Kammer hatte. Sie sollten den Helden diese Situation möglichst klarmachen und alle 'Ausbruchsversuche' mit einer unvermeidbaren Rückkehr zur Khomwacht Praiossieg quittieren.



Die folgenden Informationen und Hilfsmittel sind von existentieller Bedeutung für das Überleben der Helden. Möglicherweise müssen Sie die Abenteurer entsprechend ein wenig dirigieren, wenn die Gruppe nicht von allein auf die entscheidenden Ideen kommt: Zunächst ist es wichtig, das Wasser im **Praiostempel (4a)** aufzuspüren, denn die Helden sind völlig entkräftet und brauchen noch im Verlauf des Tages dringend ihre Ration Flüssigkeit. Sehr hilfreich ist in diesem Zusammenhang auch der Heiltrank im Geheimfach von **Heliowars Kammer (4c)**, damit die Helden die im Verlauf des bisherigen Abenteuers verlorene LE schnell zurückgewinnen und mit frischen Kräften an das Abenteuer herangehen.

Im Spukgeschehen müssen die Helden auf den **Aussichtsturm (1e)** gelangen, was nachts nicht möglich ist, da der Turm in Wirklichkeit eingestürzt ist. Auf diese Weise können die Helden die **Kleine Oase (Nähere Umgebung D)** entdecken, nach deren Besuch genügend Wasser und Nahrung für einen längeren Aufenthalt auf der Festung bereitsteht. Später werden die Helden vielleicht weitere Expeditionen dorthin unternehmen müssen.

Um hinter das Geheimnis des Spuks zu kommen, sind die folgenden Hilfsmittel notwendig: Im **Praiostempel (4)** gibt es einen Kalender – so können die Helden feststellen, daß der Spuk immer wieder die gleichen Tage durchläuft. Die Rüstungen im **Zeughaus (2a)** eröffnen neue Möglichkeiten, denn durch das Tragen der Kleidung ist es möglich, den Spuk genauer zu durchleuchten und sich freier darin zu bewegen. In der **Amtsstube (2b)** finden die Helden den Durchhaltebefehl der Kaiserin Amelthona, eine entscheidende Spur. Die Tagebücher des Hauptmanns (2c) und Heliowars (4c) enthalten schließlich die entscheidenden Hinweise zur Lösung des Abenteuers. Die Helden müssen nun nur noch zur rechten Zeit am rechten Ort (den **Versteinerten Termitenhügeln**) auftauchen, um den Ereignissen die entscheidende Wendung zu geben.

Die Spukprobe

Um entscheiden zu können, ob ein Held gerade das Spukgeschehen wahrnimmt und daher mit dem Spuk verschmilzt oder die trostlose Realität vor Augen hat, benötigen Sie eine spezielle Probe.

In bestimmten Situationen können Sie den Helden eine solche *Spukprobe* abverlangen, um zu sehen, ob sie in den Strudel der Spukereignisse hineingezogen werden. Selbstverständlich gibt es auch Umstände, die einen Helden jäh aus dem Spuk herausreißen können – auch das können Sie mit der Probe feststellen.

Ist die Spukprobe gelungen, glaubt man an den Spuk und kann sich nun so bewegen, als entspräche der Spuk der Realität, d.h. es ist möglich, mit den Spukgestalten zu sprechen, sie zu berühren, aber auch auf Stühlen Platz zu nehmen, die in Wirklichkeit nicht vorhanden sind. Solange ein Held an den Spuk glaubt, wird er auch von den Spukgestalten wahrgenommen. Es ist andererseits nicht möglich, etwa durch das in Wirklichkeit herausgebrochene Haupttor zu gehen, da es verschlossen erscheint. Eine mißlungene Spukprobe bedeutet das genaue Gegenteil: Der Held kann nun durch die Spukgestalten hindurchgehen und wird

von diesen auch nicht bemerkt. Er nimmt aber nun die Realität genauso wahr, wie sie ist, d.h. er sieht keine Spukgestalten und auch nicht jene Gegenstände, die inzwischen verrotten sind oder gestohlen wurden.

Ermitteln Sie zuerst für jeden Helden die 'Spukanfälligkeit', eine Art von Eigenschaftswert, nach folgendem Schema: Halbieren Sie den IN-Wert des Helden (aufrunden) und addieren Sie dazu seinen doppelten AG-Wert hinzu. Übersteigt der MU-Wert des Helden 10 Punkte, so ziehen Sie die überzähligen MU-Punkte vom Ergebnis ab.

*Beispiele: IN 11, AG 4, MU 12; dann ist die Spukanfälligkeit 6 (halbe IN aufgerundet) + 8 (2*AG) – 2 (MU-Punkte über 10) = 12*
IN 10, AG 2, MU 13 ergibt 5 + 4 – 3 = 6

Die Spukprobe kann wie eine normale Eigenschaftsprobe modifiziert werden. Eine Plus-Probe bedeutet, daß das Ereignis den Helden eher aus dem Spuk reißt, eine Minus-Probe, daß selbst der kühlfte Kopf sich in die Spukereignisse hineinziehen läßt.

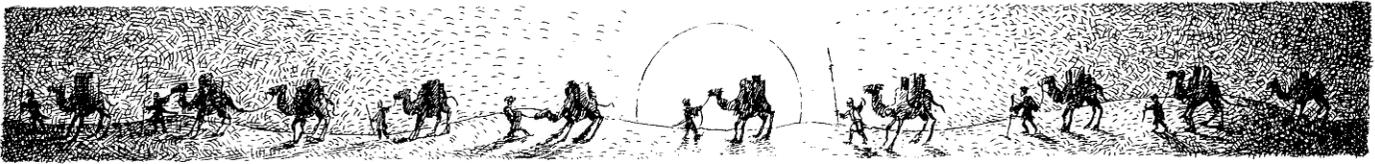
Zu Beginn des Abenteuers notieren Sie sich die notwendigen Eigenschaftswerte der Helden und errechnen daraus die Spukanfälligkeitswerte, so daß Sie zunächst verdeckte Proben darauf ablegen können. Sobald die Helden halbwegs durchschaut haben, wie es um den Spuk bestellt ist, können Sie den Helden die Werte mitteilen, damit die Spieler selbst die Spukproben erwürfeln können.

Der Einsatz der Spukprobe liegt ganz in Ihrem Ermessen als Meister. Möglicherweise versuchen die Helden, durch Provokation (auf nicht vorhandene Stühle setzen etc.) aus dem Spuk herauszukommen, doch Sie sollten sich nur dann darauf einlassen, wenn der Versuch aus dem Spukgeschehen heraus auch wirklich sinnvoll erscheint.

Entscheidend dafür, ob eine Spukprobe Sinn macht, ist oft die Frage, ob ein Held in das Spukgeschehen eingetaucht ist oder nicht. So ist das Passieren des **Praiosrades (5)** und die damit verbundene kurzzeitige Blendung für einen Helden im Spukgeschehen nichts Besonderes, so daß er keine Spukprobe ablegen muß (es gibt ja schließlich keinen Grund dafür, daß ihn das Ereignis am Spuk zweifeln läßt). Für Helden, die sich nicht auf den Spuk eingelassen haben, ist dagegen eine Spukprobe fällig, denn der starke Sinneseindruck aus dem Spukgeschehen kann die Helden in den Bann ziehen.

Ein starker Sinneseindruck wird zu einem abrupten Wechsel zwischen Realität und Spuk (oder umgekehrt) führen, denkbar ist aber genauso ein langwieriges Schwanken, bei dem sich Eindrücke aus dem Zauber mit jenen aus der Realität vermischen. Die fünf Sinne des Helden werden dann jeweils in der folgenden Reihenfolge getäuscht: Zunächst hört der Held Stimmen und Geräusche aus dem Spuk, dann nimmt er Gerüche wahr, bis er langsam optische Eindrücke erhält und schließlich Dinge ertasten kann.

Durch den Wechsel zwischen Realität und Zauber können durchaus recht humorvolle Spielszenen entstehen, Sie sollten jedoch darauf achten, daß das Gesamtbild nicht zu koboldesque gerät.



Sie können beizeiten auch eine Spukprobe verlangen, obwohl es keinen konkreten Anlaß gibt, denn ein Restzweifel nagt immer in den Hinterköpfen der Helden. Dabei gilt, daß die Probe um so leichter ist, je länger ein Held bereits im Bann des Geschehens ist. Mit der Zeit wird der Held also immer tiefer in den Spuk hineingezogen.

Fremde oder Freunde

Wenn ein Held an den Spuk glaubt, so wird er in die Ereignisse hineingezogen und kann den Verlauf des Spukgeschehens auf diese Weise beeinflussen. Auf der anderen Seite wird er auch von den Spukgestalten wahrgenommen, und diese reagieren wiederum entsprechend.

Solange die Helden die Rüstungen aus dem **Zeughaus (2a)** nicht tragen, erscheinen sie den Spukgestalten als Fremde, möglicherweise sogar als Eindringlinge. Insbesondere alle magisch begabten Charaktere oder solche von tulamidischer Herkunft werden sofort als Feinde angesehen, denn Magier und 'Wüstenrebellen' sind die Erzfeinde der Praiospriesterschaft. Im heutigen Aventurien gibt es vielleicht noch fanatische Praiospriester, die 'ungläubige' Novadis bis aufs Blut hassen, doch während der Priesterkaiserschaft konnte bereits fremdländische (oder elfische) Abstammung oder ein öffentliches Bekenntnis zur Magie Grund genug für eine Inhaftierung oder Verurteilung (üblicherweise zur Vogelfreiheit, bisweilen gar zum Tode) sein.

Entscheidend für die Reaktionen der Besatzung wird auch sein, ob ein Held plötzlich mitten auf dem Innenhof erscheint – was ja bereits Magieanwendung impliziert – oder auf eine glaubwürdige Art und Weise in den Spuk eintritt. Eine sehr elegante Strategie für die Helden besteht darin, ein Possenspiel vom Wüstengesträndeten aufzuführen, denn mit diesem Trick sind sie ja (wenn auch unbewußt) schon beim ersten Mal problemlos in die Festung gelangt. Einmal als verirrte Wanderer aufgenommen, können sich die Helden nun etwas freier bewegen. Dabei ist zu bedenken, daß sie für Spione gehalten werden, wenn sie sich allzusehr für Details der Festung interessieren.

Keinesfalls sollten die Helden versuchen, den Spukgestalten ihre Lage zu erläutern, denn selbstverständlich werden sie dann als wirr angesehen. Die Soldaten werden annehmen, daß die Helden entweder lügen, um sich aus der Affäre zu ziehen, oder aber die Hitze auf Dauer nicht vertragen haben.

Wesentlich besser stellen sich die Möglichkeiten für die Helden dar, wenn sie sich mit den Rüstungen aus dem **Zeughaus** einkleiden. Abgesehen davon, daß der Spuk durch das Tragen der Kleidung noch eindringlicher und realistischer wirkt, werden die Helden für Kameraden gehalten und mit dem Namen desjenigen Soldaten angedredet, dem die Rüstung früher einmal gehört hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Spukgestalten einen Elf, einen Tulamiden oder Magier vor sich haben, denn die Rüstung verbirgt die tatsächliche Person vollständig.

Die Kehrseite der Medaille ist, daß die Helden nun als gewöhnliches Fußvolk ihren täglichen Dienst verrichten müssen. Fast alle Aktionen, die sie dem Geheimnis des Spuks ein Stückchen

näherbringen können, werden als Dienstverstöße verschiedenen Grades angesehen, und es ist möglich, daß ein Held für den Rest des Tages im 'Loch' landet oder am Praiostempel angekettet wird. Am einfachsten werden die Helden es am dritten Spuktag haben, denn egal, wie sie dem völlig verwirrten Heliowar entgegengetreten, wird dieser die Helden aufgrund seiner geistigen und körperlichen Verfassung nicht davon abhalten können, sich frei auf der Festung zu bewegen.

Was auch an einem Spuktag vorgefallen sein mag, ist am folgenden in jedem Fall vergessen. Der Spuk beginnt so, als ob nichts gewesen sei. Keine der Spukgestalten wird sich an einen der Helden erinnern können, egal ob Rüstungen getragen wurden oder nicht.

Duplicatus Doppelpain

Ein merkwürdiges Verwirrspiel kann sich daraus ergeben, daß die Helden Gegenstände mit sich führen, die sie außerhalb des Spuks auf der Festung gefunden haben. Den entsprechenden Gegenstand gibt es im Spuk quasi ein zweites Mal. Dennoch kommt es nie dazu, daß beide Gegenstände im Spiel sind. Alle Spukgestalten und jene Helden, die in den Spuk eingetreten sind, sehen nur den zum Spuk gehörigen Gegenstand. Hat also ein Held nachts das Schwert eines Soldaten genommen und an den Gürtel geschnallt, dann trägt er die Waffe bei sich, solange er nicht am Spuk teilhat. Während er jedoch durch das Spukgeschehen wandelt, ist die Waffe verschwunden.

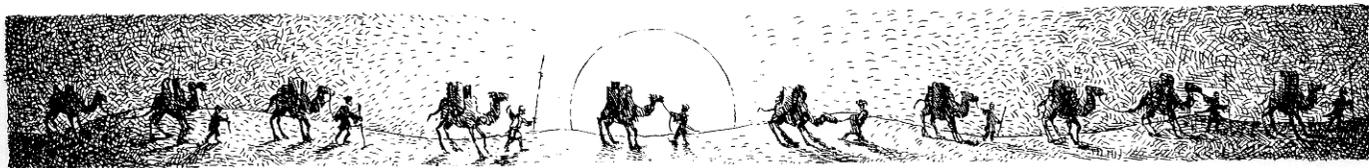
Auf der anderen Seite sind für alle Helden außerhalb des Geschehens die realen Gegenstände sichtbar, sie sehen dann also die undeutlichen Umrisse ihres Freundes, das Schwert dagegen um so deutlicher.

Werden Gegenstände aus dem Spuk genommen, so trägt der Held das entsprechende Stück nicht wirklich bei sich, es ist also verschwunden, wenn er auf den Boden der Tatsachen zurückkehrt. Allenfalls haben die Spieler nun einen Anhaltspunkt dafür, wo der Gegenstand (oder seine Überreste) auf der Festung zu finden ist. Wird während des Spukes getrunken oder gegessen, so nimmt der Held die Nahrung nicht wirklich auf, fühlt sich aber gesättigt. Kehrt er (spätestens am Abend) aus dem Spukgeschehen zurück, so plagen ihn daher Hunger und Durst ganz besonders.

Im Spuk hingenommener Schaden ist nicht real, wird ein Held bewußtlos oder stirbt im Spuk einen imaginären Tod, so erwacht er bei Sonnenuntergang wieder.

Die Priesterkaiserzeit

Im Verlaufe des Abenteuers werden die Helden mehr und mehr Hinweise auf die Priesterkaiserzeit bekommen. Wenn sich die Anhaltspunkte verdichten, können Sie die Zeitgeschichte grob umreißen, sofern einem der Helden eine *Geschichtswissen*-Probe gelingt. Bedenken Sie dabei, daß die Geschichte der *Khomwacht Praiossieg* gänzlich unbekannt ist. Folgende Informationen können Sie den Helden geben, je nachdem, wie gut die *Geschichtswissen*-Probe ausgefallen ist:



Probe +/-0 gelungen: Die Priesterkaiserzeit gilt als die schrecklichste Tyrannei in der aventurischen Geschichte. Der damalige Bote des Lichts, Aldec Praiofold, bestieg mit Waffengewalt den Thron. Bis Rohal der Weise das Mittelreich endlich von den Tyrannen befreite, herrschten Angst und Schrecken im ganzen Land.

Probe +3 gelungen: Die Priesterkaiserzeit begann etwa um das Jahr 650 v.H und währte etwa 120 Jahre, während der sieben Kaiser regierten. Der letzte von diesen, Gurvan Praioibur II., wurde auf eine Insel verbannt.

Probe +6 gelungen: Neben dem ersten Kaiser Aldec galten dessen linke Hand Praioslob von Selem und die vorletzte Kaiserin, Amelthona, als die grausamsten Gestalten der Epoche.

Probe +9 gelungen: Praioslob von Selem zu Beginn und

Amelthona gegen Ende der Priesterkaiserzeit waren fanatisch von dem Gedanken besessen, die Khom als 'geheiligtetes Sonnenland' gänzlich der Garethter Herrschaft zu unterwerfen und die 'ungläubigen' Tulamiden (die in der Mehrzahl an Rondra, Phex und Hesinde glaubten) zu unterwerfen.

Probe +12 gelungen: Kaiser Aldec hatte mit seiner Thronbesteigung im Jahre 658 v.H. eine neue Zeitrechnung eingeführt. Bis zur Vertreibung Gurvans wurde daher in Jahren des Lichts (JdL) gerechnet.

Kommen neue Anhaltspunkte hinzu, dürfen die Helden die *Geschichtswissen*-Probe wiederholen. Sind nur wenig Hinweise aufgespürt, können Sie die Probe mit einem Zuschlag von bis zu 5 Punkten belegen.

Die Khomwacht Praiossieg: Der Schauplatz des Abenteurers

Meisterinformationen:

Grundsätzlich sind die Gebäude so beschrieben, wie sie die Helden während des Spuks sehen. Tatsächlich weichen Aussehen und Beschaffenheit der Festung an einigen Stellen deutlich ab. Daher folgt der allgemeinen Beschreibung eines Gebäudes jeweils ein Eintrag unter dem Stichwort *Jetztzeit*, der alle Abweichungen erläutert. Dort finden Sie auch Hinweise über Besonderheiten, die sich aus dem Unterschied ergeben können.

Da in aller Regel offensichtlich ist, welche Tür die Haupteingangstür darstellt, erfolgt die Beschreibung eines Raumes jeweils aus der Perspektive, die sich dem Eintretenden bietet. Die Grundmaße der Gebäude und Räume entnehmen Sie bitte den beige-fügten Abenteuerplänen, die übliche Raumhöhe beträgt, sofern nichts anderes angegeben ist, ungefähr 3 Schritt. Alle Mauern sind aus Lehmziegeln errichtet und mit Lehm verputzt, die Dächer und Böden sind aus Holzbohlen und Sparren konstruiert und mit Lehmstroh eingedeckt. Einzig der Praiostempel weicht davon ab, denn bei diesem Bauwerk sind die Lehmwände auf einem gut einen Schritt hohen, umlaufenden Steinsockel errichtet worden.

1) Hauptgebäude

Spezielle Informationen:

Das Hauptgebäude ist zweigeschossig, für Obergeschoß, Dach und Aussichtsturm finden Sie zusätzliche Grundrisse bei den Abenteuerplänen auf Seite 29, den Plan des Erdgeschosses können Sie dem Gesamtplan auf Seite 28 entnehmen.

Das Obergeschoß erreicht man auf beiden Seiten des Gebäudes über eine breite Treppe, die auf einen Absatz führt, der direkt mit dem Wehrgang verbunden ist. Von diesem Absatz aus führt eine Treppe aufs Dach.

Jetztzeit: Der Aussichtsturm ist völlig eingestürzt, gleiches gilt für Teile des Daches darüber. Die ehemaligen Dachaufbauten türmen sich in der westlichen Hälfte des Obergeschosses etwa einhalb Schritt hoch auf.

1a) Aufenthaltsraum, Kantine

Spezielle Informationen:

Tische und Stühle, alles einfachstes Mobiliar, sind eng im Raum aufgestellt, so daß sich nötigenfalls die gesamte Mannschaft hier versammeln kann.

Die Mahlzeiten werden allerdings meist in zwei direkt aufeinanderfolgenden Schichten zugeteilt. Neben dem Durchgang zur Küche stehen zwei einfache Anrichten, die mit Holznapfen und -schüsseln gefüllt sind.

Jetztzeit: Das Mobiliar ist zwar fast noch vollzählig, aber größtenteils zerfallen, gleiches gilt für Napfe und Schüsseln, die man auch noch im Hof vor dem Hauptgebäude wiederfindet. Es sieht so aus, als habe zwischenzeitlich jemand die Küche durchwühlt.

1b) Küche

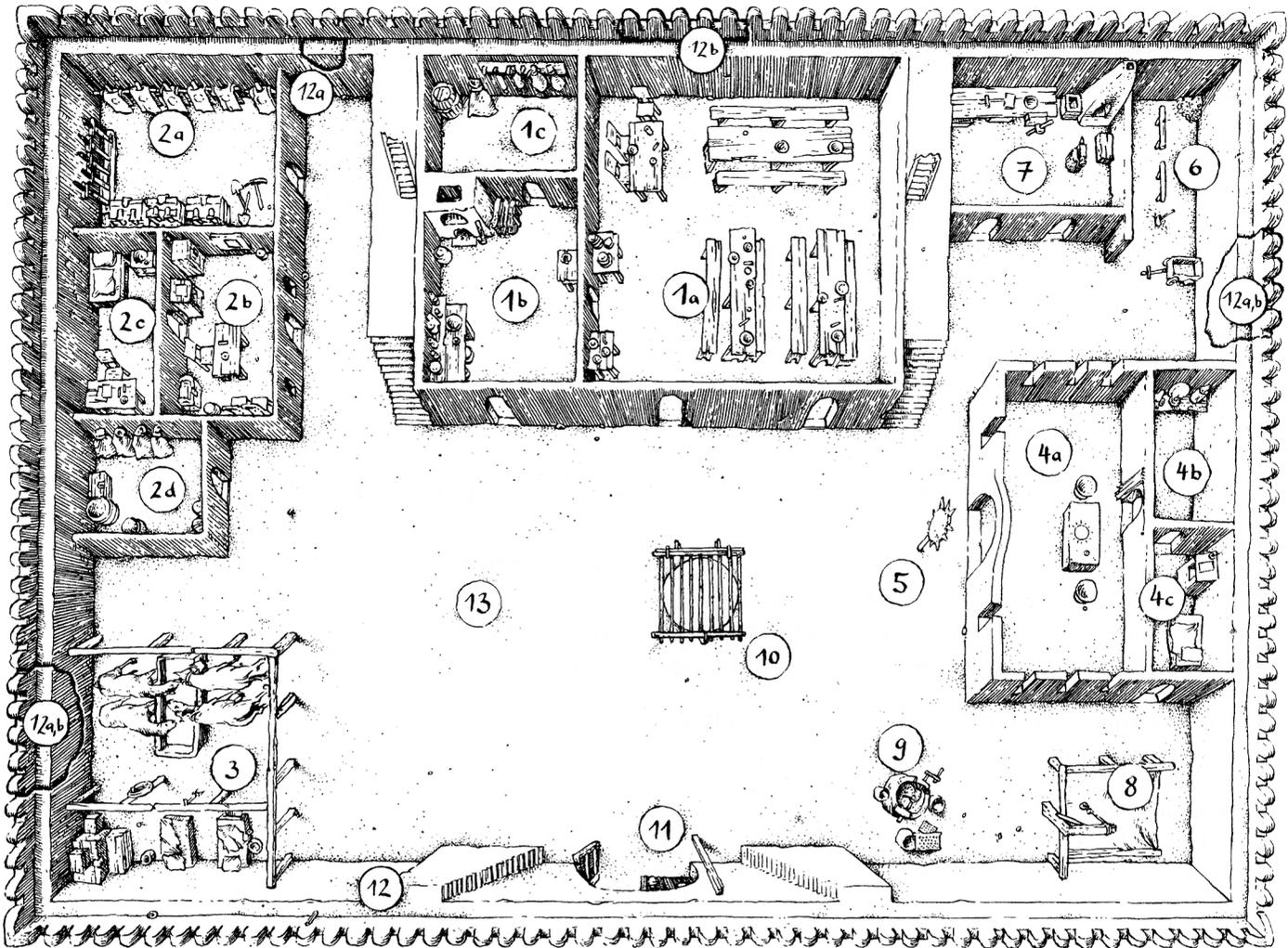
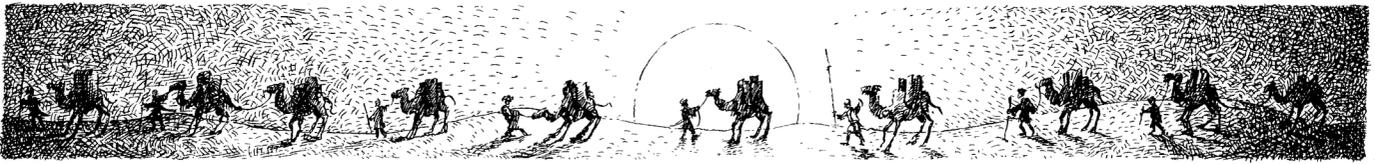
Spezielle Informationen:

Links neben der Tür steht entlang der Wand ein großer Tisch, ein Regal darunter birgt zahlreiche Blech- und Holzschüsseln. Auf einem Regalbrett, das an der Wand darüber befestigt ist, stehen Flaschen mit Öl und Essig sowie mehrere Napfe und Töpfe mit Salz und anderen, einfachen Gewürzen.

Unter dem Brett hängt an einer Vielzahl von Haken ein umfassendes Sortiment von Kochgeschirr. Ein kleiner Tisch links neben dem offenen Durchgang zur Kantine ist meist leer. Im Herd unter dem Rauchabzug brennt nur selten Feuer, da die Holzvorräte begrenzt sind. Die meisten Mahlzeiten werden kalt zubereitet, warme Speisen gibt es nur dann, wenn gleichzeitig Brot gebacken wird.

Den Koch Biolec trifft man an den beiden ersten Spuktagen meist in der Küche an.

Jetztzeit: Die beiden Tische stehen noch, auf den großen ist das Regal herabgestürzt, der größte Teil des Kochgeschirrs fehlt, nur die Reste zerbrochener Napfe sind unter dem herabgestürzten Brett verblieben.



1c) Räucher- und Trockenkammer

Meisterinformationen:

In den Raum führt eine verschlossene Tür, zu der nur Heliowar und der Koch einen Schlüssel besitzen. Mit brachialer Gewalt (KK-Probe +5 oder zwei Helden KK-Probe ohne Zuschlag) kann man die Tür aus den Angeln brechen, eine einfache *Schlösser knacken*-Probe genügt, um mit einem Nagel das Schloß zu öffnen. Besseres Werkzeug und eine Probe +5 erlauben ein spurloses Öffnen.

Auf der Rückseite des Kamins ist eine Räucherboxe angebracht, durch die der Rauch der Esse geleitet werden kann. Ein Sack Mehl und ein Faß mit Pökelfleisch stehen üblicherweise in der rechten Ecke, während an der Wand gegenüber der Tür verschiedene Würste und Schinken aufgehängt sind.

Jetztzeit: Die Kammer ist leer und unverschlossen. Ein lustiges Spiel kann sich daraus ergeben, wenn ein Held durch Geräusche von außen oder den Geruch frisch geräucherten Fleisches in den Spuk hineingezogen wird und dadurch plötzlich in der Kammer eingeschlossen ist.

1d) Mannschaftsraum

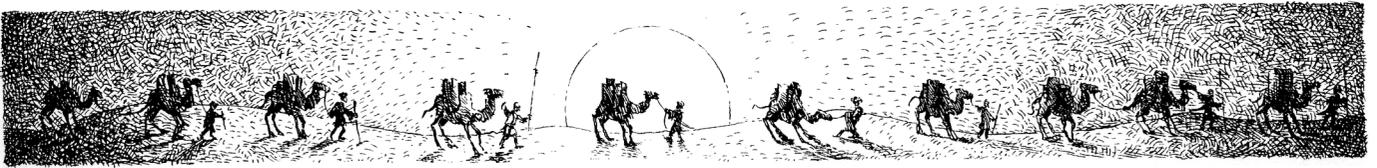
Spezielle Informationen:

Jeweils durch einen Ledervorhang hindurch gelangt man an beiden Stirnseiten in diesen Raum. Mehrere, gerade eine Hand breite, aber etwa einen Schritt hohe Öffnungen an den Seitenwänden dienen als Fenster. 50 Strohlager mit einfachen Wolldecken sind in mehreren Reihen eng nebeneinander auf dem Boden eingerichtet und immer akkurat abgedeckt. In der Ecke hinter dem Kamin steht ein großer, einfacher Spind mit kleinen, verschließbaren Laden.

Kleidung und tägliche Gebrauchsgegenstände wie Messer, Gürtel, Würfel und ähnliches bewahren die Soldaten vorwiegend beim Strohlager auf – in eine Decke eingeschlagen oder in einfache Lederbeutel gefüllt –; die persönliche Habe ist im Spind eingeschlossen.

Meisterinformationen:

Die Laden lassen sich leicht aufbrechen (*Schlösser Knacken*- oder KK-Probe), mit einer Probe auf *Schlösser Knacken* +5



können die Schlösser sogar so geschickt geknackt werden, daß sie sich mit einer ebensolchen Probe nachher wieder spurlos verschließen lassen. Der Inhalt ist selten wertvoll, die meisten Soldaten besitzen Andenken an die Geliebte oder Verwandte, Amulette, kleine Ölbilder, Ringe.

Jetztzeit: Das Dach im Westen ist eingestürzt, so daß man über einen Haufen Schutt klettern muß. Das Stroh ist verrottet, der

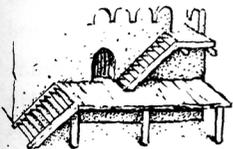
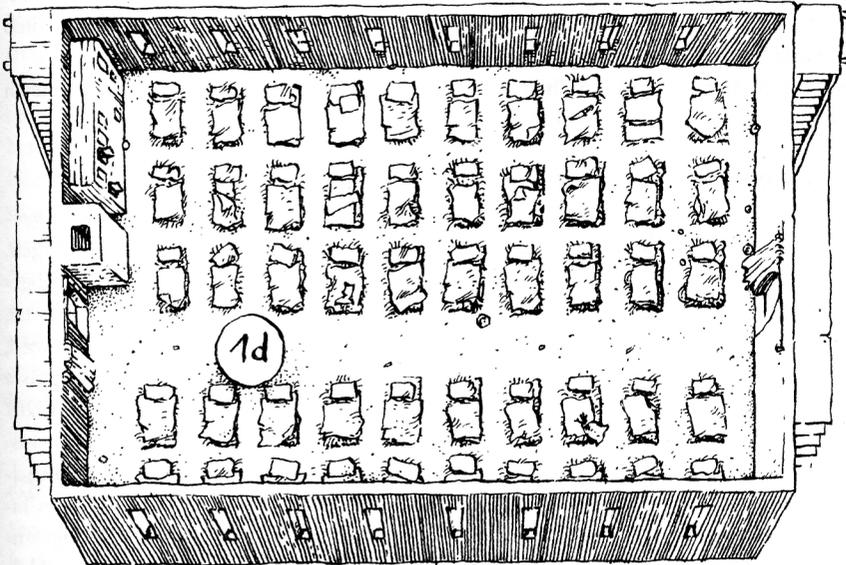
fahrt des Schwarzen Auges, Seite 35/36). Etwa drei Dutzend Kugeln aus gebranntem Lehm dienen als Munition.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Aussichtsturm erklimmen, haben sie einen recht guten Überblick über die nähere Umgebung (siehe im Abschnitt **Ein kleines Stückchen Khom** unter **Ein Ausblick vom Turm** auf Seite 37).

Jetztzeit: Der Aussichtsturm ist zusammen mit dem Dach darunter eingestürzt und existiert nicht mehr. Daher ist eine Spukprobe +5 erforderlich, um hinaufzuzugelen, und eine weitere Spukprobe +5, wenn der Held sich umgeschaut hat. Mißlingt die zweite Probe, so fällt der Held auf den Schutthaufen im Obergeschoß und erleidet 2W SP Sturzschaden. Mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +4 kann sich der Held halbwegs vernünftig abrollen und 3 SP auffangen.

Obergeschoß



Treppen

Spind unter dem Schutt begraben. Im Schutt liegen die Reste eines Geschützes (siehe 1e).

Beim Tod eines Soldaten wurde dessen persönliche Habe seinem Grab beigegeben, Kleidungsstücke und Wolldecken und die meisten Ge-

brauchsgegenstände wanderten ins Zeughaus. Die Helden finden demzufolge im Schutt höchstens noch einen zerbrochenen Würfelbecher und ein verrostetes Messer.

2) Nebengebäude

Spezielle Informationen:

Das eingeschossige Gebäude hat drei Zugänge an der Front, je eine Tür zur linken und zur rechten und einen Durchgang in der Mitte, wo ein Vorhang aus Leinen meist beiseite geschoben ist, so daß man in die dahinterliegende Offiziersstube blicken kann (und vor allen Dingen von dort auf den Innenhof!).

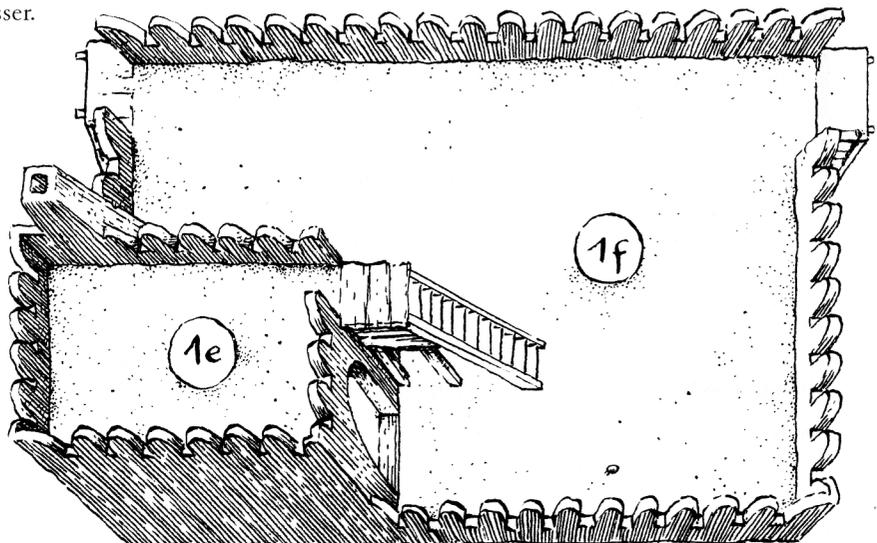
Jetztzeit: Von allen Gebäuden ist dies das am besten erhaltene. Der Lehmputz bröckelt zwar an etlichen Stellen ab, aber alle Wände stehen noch. Die beiden Türen sind aufgebrochen und stehen offen.

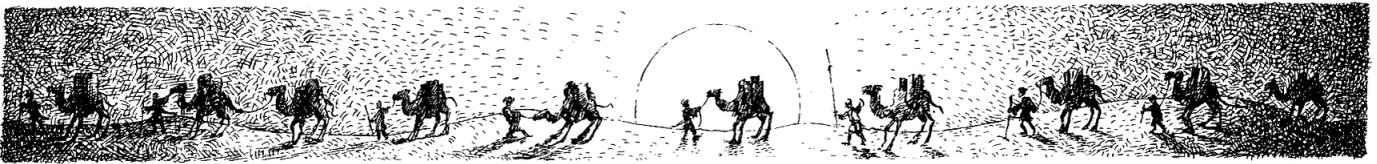
1e) Aussichtsturm und 1f) Dach

Spezielle Informationen:

Über eine kleine Treppe gelangt man auf das Dach der Festung, das ringsum von einer gut eineinhalb Schritt hohen, primitiven Zinnenmauer umgeben ist. In der Mitte führt eine weitere schmale Treppe auf eine etwa drei Schritt höher gelegene Aussichtsplattform, die ebenfalls durch einen Zinnenmauer geschützt ist. Unter der Plattform befindet sich ein Raum, der durch einen breiten, offenen Zugang Richtung Osten betreten werden kann. Dort ist das Festungsgeschütz untergebracht, eine frühe, noch recht einfache und nur halb so schlagkräftige Form der mittelschweren Rotze (**Die See-**

Dach und Aussichtsturm





2a) Zeughaus

Meisterinformationen:

Die Tür zum Zeughaus ist stets verschlossen, die beiden Schlüssel tragen der Garnisonskommandant Heliowar und Hauptmann Answin bei sich. Das Schloß kann mit einer *Schlösser Knack-ken*-Probe +3 geknackt werden, sauberes Arbeiten – ohne verdächtige Spuren zu hinterlassen – erfordert eine Probe +7.

Im Zeughaus werden Werkzeuge, Waffen und Rüstungen aufbewahrt. Schwerer verschiedener Größe stecken in mehreren Gestellen an der Stirnwand, die Rüstungen sind an einer Stange entlang der Wand zur Rechten aufgehängt. Schaufeln, Spaten und Spitzhacken stehen direkt links neben der Tür. Drei große, unverschlossene Truhen entlang der linken Wand beinhalten Werkzeuge wie Zangen, Hämmer, Brecheisen und verschiedenes Material, beispielsweise Nägel und Beschläge.

Eine Besonderheit hat es mit den Rüstungen auf sich: Wenn die Helden sich entsprechend einkleiden, werden sie von den Spukgestalten für Soldaten gehalten und mit dem Namen desjenigen angesprochen, dem die Rüstung einmal gehört hat. Möglicherweise haben gerade diese Soldaten eine Vorgeschichte, die die Helden in die ein oder andere Schwierigkeit geraten lassen (Meisterentscheidung, entsprechende Hinweise finden Sie in den Tagebüchern).

Alle Spukproben sind um 10 Punkte erleichtert, solange die Helden die Rüstung tragen – das bedeutet einerseits, daß sie sich wesentlich freier in der Festung bewegen können, andererseits müssen sie wie jeder andere Soldat Pflichten erfüllen. Lassen die Helden sich auf dieses Spiel ein, wird es sehr schwierig, dem Spuk wieder zu entkommen, denn die Rüstungen sind quasi Verstärker, die das Spukgeschehen noch realer erscheinen lassen. Jede Rüstung besteht aus vier Teilen: Beinkleidern aus stark gebleichtem, dünnem Leder, einem ebensolchen Wams, einem Helm aus etwas stärkerem Leder und einem bequemen, leichten Überwurf aus Leinen. Alle Teile bis auf die Hose sind mit dem Abzeichen der Sonnenlegion, einem Greifenbildnis vor der Sonnenscheibe und zwei darunter gekreuzten Klingen, versehen. Das ergibt immerhin einen Rüstungsschutz von 2 Punkten bei einer Behinderung von nur einem Punkt. (Da die Kleidung nur imaginär ist, hat ein Held in Wirklichkeit nur den RS seiner Unterkleidung, für gewöhnlich also RS 1.)

Jetztzeit: Die Tür wurde aufgebrochen, das gesamte Inventar bis auf die Truhe mit Nägeln und Beschlägen geraubt. Einige wenige, unbrauchbare Stücke, z.B. eine zerbrochene Schaufel und ein entstielter Hammer, liegen auf dem Boden verstreut herum. Durch die geöffnete Tür ist einiges an Sand in den Raum geweht worden.

2b) Amtsstube des Hauptmanns

Spezielle Informationen:

Ein Tisch mit Stuhl steht in der Mitte des Raumes, zwei weitere Stühle links neben der Tür. An der Rückwand stehen ein Schreibpult, ein kleiner Schrank und eine kleine Truhe. Eine Holztafel,

an der zwei Dokumente festgemacht wurden, hängt rechts an der Wand.

Hauptmann Answin hat den Durchhaltebefehl der Kaiserin zur täglichen Ermahnung in seiner Schreibstube aufgehängt (siehe **Zwei Bücher und ein Stück Pergament** auf Seite 42). Ein einfaches Stück Pergament daneben ist der jeweilige Dienstplan des Tages.

In der Truhe liegt Verbandszeug und grundsätzliches Material zur medizinischen Wundversorgung. Im Schreibpult sind leere Pergamente, Tinte, Feder, Federhalter und Löscheschwamm ordentlich einsortiert.

Ein Durchgang an der Wand gegenüber führt in das Privatgemach des Hauptmanns. Die Tür ist nicht verschlossen.

Meisterinformationen:

Der kleine Schrank (das Schloß ist mit einer *Schlösser Knack-ken*-Probe +2 zu öffnen) enthält mehrere Pergamentsammlungen, die sich für die Helden als wenig interessant herausstellen: abgelaufene Dienstpläne, ein Inventarbuch, in dem über Material, Vorräte, Werkzeug und Waffen genauestens Buch geführt wird, dazu ein militärisches Protokoll, in dem besondere Ereignisse knapp formuliert festgehalten wurden ("3. Rondra, Befehl 326/VII erhalten", "7. Rahja, Soldat Praiowin Wachdienst nicht ausgeführt, Tagesration gestrichen", usw.). Die Dokumente enthalten auch jene Ereignisse, die Answin in seinem persönlichen Tagebuch genauer festgehalten hat, so daß Sie die Einträge anhand der Informationen dort ergänzen können, wenn die Helden es besonders genau wissen wollen.

Spezielle Informationen:

Jetztzeit: Das Mobiliar ist noch komplett vorhanden, aber zertrümmert worden. Schrank und Schreibpult wurden durchwühlt. Alle Dokumente sind vorhanden, das Pergament hat aber derart gelitten, daß sie völlig unleserlich geworden sind. Der ebenfalls unleserliche Durchhaltebefehl ragt ein Stückchen aus der knöchelhohen Sandschicht, die sich im Laufe der Zeit auf dem Boden abgesetzt hat. Einzig das Siegel ist noch einigermaßen zu erkennen.

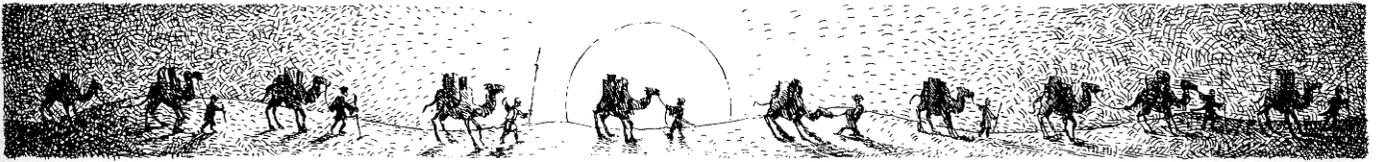
2c) Privatgemach des Hauptmanns

Spezielle Informationen:

Links neben der Tür stehen ein Stuhl und ein Tisch mit verschlossener Schublade, den Schlüssel dazu führt der Hauptmann stets bei sich. Ein Bett mit Strohlager und eine kleine Kommode befinden sich vom Eingang aus rechts.

Meisterinformationen:

Ein paar persönliche Andenken, ein einfaches Amulett, ein kleines Bildnis von Answins Mutter, das Abzeichen der Gareths Stadtgarde, eine Verdienstmedaille für besondere Tapferkeit im Kampf wider die Magie und ein paar Kerzen finden sich in der Schublade der Kommode, im Fach darunter liegen einfache Kleidungsstücke.



Die Schublade kann leicht gewaltsam geöffnet werden, das einfache Schloß ist mit einem Draht spurlos zu öffnen und zu schließen, sofern eine *Schlösser Knacken*-Probe +2 gelingt; wurde die Probe nur einfach bestanden, läßt sich der Einbruch nicht vertuschen. Hauptmann Answin bewahrt sein persönliches Tagebuch darin auf (siehe Seite 42: **Zwei Bücher und ein Stück Pergament**), das einige wichtige Informationen für die Helden enthält.

Spezielle Informationen:

Jetztzeit: Mit der Zeit hat sich das Dach an der hinteren Wand aufgelöst. Lehm und Stroh sind aus den Balken gewaschen und bedecken Teile des zerfallenen Mobiliars. Durch die morschen Balken kann man auf den Wehrgang schauen.

Der Raum wurde grob durchwühlt, der Inhalt der Kommode entwendet. Der Tisch ist unter Lehmbrocken begraben und dadurch zusammengebrochen. In der Schublade befindet sich noch immer das Tagebuch, das im Laufe der Zeit mehrfach naß geworden und wieder getrocknet ist. Die Seiten kleben aneinander und die Einträge sind stark verstümmelt, dennoch können die Helden ein paar grundsätzliche Dinge in Erfahrung bringen (siehe Seite 42: **Zwei Bücher und ein Stückchen Pergament**).

2d) Vorratsraum

Spezielle Informationen:

In diesem Raum werden Vorräte aufbewahrt, die keiner besonderen Kühlung bedürfen. Säcke mit Mehl und Trockenfrüchten sowie einige Flaschen mit Öl und drei kleine Fässer Branntwein stehen im Vorratsraum. Die Tür ist selbstverständlich verschlossen und läßt sich genauso schwer öffnen wie die Tür zum **Zeughaus (2a)**. Die Schlüssel tragen Heliowar und Hauptmann Answin bei sich.

Jetztzeit: Die Tür wurde aufgebrochen, so daß der Boden im Laufe der Zeit stark versandet ist. Bereits von außen kann man erkennen, daß der Raum völlig leersteht.

3) Stallungen

Spezielle Informationen:

Mehrere Pfosten sind im Abstand von etwa 4 Schritt von der Westmauer aufgestellt, darauf ruhen Balken, die in der Mauer eingelassen sind. Quer über die Balken ist dickes, gewachstes Leinentuch gehängt, so daß je nach Spuktag bis zu fünf Pferde und drei Maultiere tagsüber im Schatten stehen. Mehrere Holzkisten in der Ecke des Unterstandes beinhalten Wolldecken, mit denen die Tiere nachts vor der Kälte geschützt werden, Zaumzeug, Sättel und Werkzeug zur Fell- und Hufpflege. Neben den Holzkisten gibt es ein zwei einfache Strohlager für den Knecht und den Stallknecht. In die Pfosten und Balken sind etliche Nägel eingeschlagen, an denen Halfter, Seile und ähnlich nützliche Dinge hängen.

Die Tiere sind so untrennbar mit dem Schicksal der Soldaten verbunden, daß sie ebenfalls zu Spukgestalten geworden sind und deswegen im Spuk real wirken.

Jetztzeit: Die gesamte Konstruktion ist zusammengebrochen, das Leinentuch vergammelt, das Holz verrottet. Decken, Sättel, Zaumzeug und Seile sind entweder ebenfalls dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen oder im Verlauf der letzten 500 Jahre gestohlen worden.

4) Praiostempel

Spezielle Informationen:

Mit vier Schritt Höhe ist der Tempel das höchste eingeschossige Gebäude in der Festung. Die Lehmwände wurden auf einem umlaufenden Steinsockel von einem Schritt Höhe errichtet.

Mehrere schmale, aber hohe Lichtdurchlässe sind in regelmäßigen Abständen links und rechts vom offenen Durchgang in den Tempelraum in die Wand gearbeitet worden. Im Steinsockel sind Metallhaken verankert, an denen bei Bedarf straffällig gewordene Soldaten angekettet werden können – ein Schicksal, das unvorsichtige Helden im Spuk auch ereilen könnte.

Jetztzeit: Das Dach des Tempels ist komplett eingestürzt und hat alles unter sich begraben.

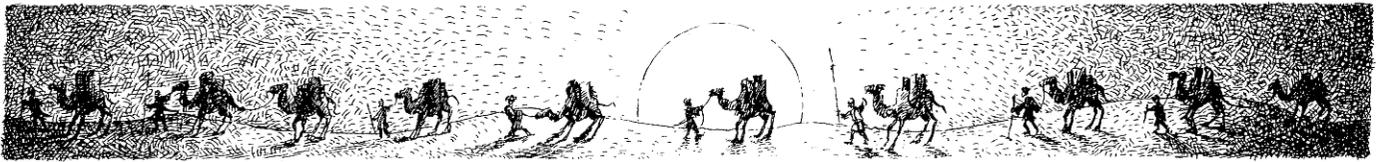
4a) Tempelraum

Spezielle Informationen:

Für einen Praiostempel der Priesterkaiserzeit ist das Bauwerk wahrhaft spartanisch eingerichtet. Es gibt kein Mobiliar mit Ausnahme des steinernen Altars, der in gut einem Schritt Abstand vor dem Durchgang zu den hinteren Räumen steht, und zwei Opferschalen links und rechts davon. Das meiste Licht fällt durch eine zwei Schritt durchmessende Öffnung in der Deckenmitte in den Tempel.

Auf die Wände links und rechts sind religiöse Motive aufgemalt, die Heliowar selbst entworfen und ausgeführt hat: rechts Sonnen- und Greifenbildnisse, darunter eine zeichnerische Abhandlung über die Erzfrevel wider Praios (Lügen, Magie, Heimlichkeit) und ein bildliches Pantheon, in dem der Greif die übrigen elf Götter an Größe und Stellung deutlich überragt. Die Zeichnung auf der Gegenseite zeigt ein Panorama, das Paradies des Herrn Praios, mit überdeutlichen Sonnenstrahlen, die eine Szene strenger, glücklicher Ordnung erhellen, wo Soldaten gerne strammstehen und sich Völkerschaften aller Herren Länder vor dem Angesicht eines Priesters zu Boden werfen, während ein Magier, eine Hexe und ein Elf an den Pranger gebunden sind. Tritt man ein, schaut man direkt auf eine große, in den Altarstein gehauene Sonnenscheibe, in deren Mitte mit Kreide das Datum des jeweiligen Tages (in der Zeitrechnung *Jahr des Lichts*) eingetragen wird. Durch einen hellen Ledervorhang gelangt man in die Requisitenkammer.

Jetztzeit: Alles ist unter dem eingestürzten Dach begraben. Heliowars Zeichnungen sind das Opfer von Satinavs Hörnern geworden. Auf dem mit Schutt bedeckten Altarstein liegen die zerbrochenen Reste der 'Kleinen Sonne' (siehe **4b, Sakristei**). Mit ein wenig Aufwand läßt sich der Stein freilegen – auf der Sonnenscheibe läßt sich eine blasse Kreideschrift mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 entziffern: 11. Phex 121.



Meisterinformationen:

Unter dem Schutt im Tempelraum hat sich in einer kleinen Lehmkaverne Wasser gesammelt. Der Geruch des Wassers ist sehr schwach, dennoch nehmen die Helden ihn intuitiv wahr. Fordern Sie die Helden dazu auf, *Sinnenschärfe*-Proben abzuliegen, und lotsen Sie die Gruppe, unabhängig vom Ausgang der Proben, behutsam in den Bereich vor dem Tempel. Wird der Schutt dort vorsichtig beiseite geräumt, können die Helden das kleine Wasserreservoir binnen einer Spielrunde freilegen. Zwar ist die Flüssigkeit nicht gerade kristallklar, doch das Wasser ist trinkbar und der Fund entscheidend für das Überleben der Gruppe in den ersten Tagen (das Wasser reicht für 3, bei strenger Rationierung 6 Tage).

Den lebensrettenden Wasserfund im Praiostempel können Sie mit den Helden rollenspielerisch gut aufarbeiten: Praios ist jener Gott, an dem die meisten Helden den wenigsten Gefallen finden, doch dieser 'Akt der Gnade' sollte selbst den größten Zweifler wenigstens zum Nachdenken bringen.

4b) Sakristei

Spezielle Informationen:

Eine kleine Öffnung im Dach läßt das Tageslicht in den Raum. Ein Regal in der äußersten Ecke enthält Kerzen, ein paar Beutelchen mit Räucherwerk, zwei Tonflaschen mit Öl, eine weitere, die mit einer klaren, übelriechenden Flüssigkeit gefüllt ist, und einige Tiegelchen mit Salbe. Ein Kultgegenstand aus goldbelegtem Kupfer fällt sofort ins Auge: Eine Sonnenscheibe kann über einen kleinen Spiegel mit einer Öllampe angestrahlt und so hell zum Leuchten gebracht werden; die 'Kleine Sonne' wird während nächtlicher Gottesdienste aufgestellt.

Jetztzeit: Das Regal liegt unter den Trümmern, Flaschen und Tiegeln sind zerbrochen, der Raum ist ansonsten völlig leer.

4c) Privatgemach des Garnisonskommandanten

Spezielle Informationen:

Im Privatgemach Heliowars, das ebenfalls durch ein Oberlicht vom Sonnenlicht erhellt wird, gibt es ein einfaches Strohlager und ein Schreibpult mit Stuhl, seine Geweihtenrobe hängt neben dem Durchgang zur Sakristei. Im Pult liegen ein paar dünne Bücher, darunter Bände wie *Wo keine Sonne scheint – die Erzfrevel wider den Götterfürsten* und die *Gurvanischen Choräle*. Während der Andachten wird aus solchen Büchern vorgetragen.

Meisterinformationen:

Heliowar führt ein sehr persönliches Tagebuch, durch dessen Lektüre die Helden einen Eindruck über den Garnisonskommandanten gewinnen können. Daneben enthält es ein oder zwei interessante Details, die für die Auflösung des Spuks von Bedeutung sein können (siehe Seite 42: **Zwei Bücher und ein Stück Pergament**). Ebenfalls im Pult befindet sich eine, wenn auch sehr grobe Karte der Khomwüste, auf der die Lage der Festung, die Herrschaftsgebiete der verschiedenen Stämme in

der Khomwüste, einige geographische Anhaltspunkte sowie die Oasen und Wasserlöcher auf dem Anmarschweg verzeichnet sind. Wenn einem Helden eine *Geographie*-Probe +5 gelingt, erinnert er sich, daß die Heimat der Beni Schebt die Oase Shebah ist – und das Gebiet der Beni Schebt ist recht klein und liegt im Westen, keine drei Tagesreisen entfernt ...

Diese Karte ist der Schlüssel zur Rückkehr der Helden aus der Einsamkeit der Khomwüste. Wann die Helden diese Karte finden, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Wenn Sie glauben, daß Ihre Helden nach Auffinden der kleinen Oase und der Karte sofort die Flucht in die Zivilisation antreten, sollten Sie die Karte in einem Geheimfach unterbringen, das die Helden erst bei einer weiteren Untersuchung finden ...

Ein weiteres Geheimfach befindet sich unter dem Bett, wo ein Stück Lehmboden sauber herausgetrennt ist, so daß nur eine dünne Naht entstanden ist. Je nachdem, wie genau sich die Helden im Raum umschaun, muß eine *Sinnenschärfe*-Probe zwischen +2 und +10 gelingen, um das Fach zu entdecken. Unter der Platte führt ein gerade armdicker Schacht nach unten, mit den Fingerspitzen kann man eine große Flasche mit Heiltrank (500 Punkte) herausangeln. Außer Heliowar Praiotin weiß niemand von der Existenz der Flasche. Das Verhältnis der Praiospriesterschaft zur Anwendung von Magie ist bisweilen schon recht gespalten: Einerseits darf Heliowar selbst nichts von dem Trank nehmen (und mußte ein entsprechendes Gelübde ablegen), doch andererseits gibt es eben recht praktische Seiten der Magie, auf die auch die Priesterkaiser nicht verzichten wollten. Daher ist dem Garnisonskommandanten die 'eiserne Reserve' für den äußersten Notfall mit auf den Weg gegeben worden.

Spezielle Informationen:

Jetztzeit: Alles ist unter Trümmern begraben, die Bücher und das gleichermaßen vom Wetter mitgenommene Tagebuch können ausgegraben werden, sind aber unleserlich. Auf das Geheimfach werden die Helden nur zufällig stoßen, die Chancen, es während des Spuks zu entdecken, sind deutlich besser.

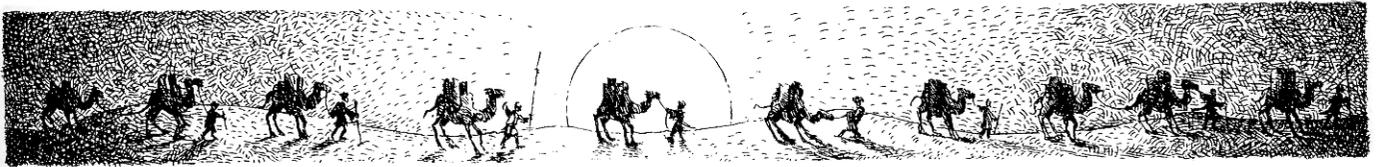
Der Heiltrank hat in seinem relativ kühlen Versteck tatsächlich mehr als 500 Jahre überdauert, jedoch etliches von seiner Wirkung eingebüßt; trotzdem können die Helden insgesamt damit noch 100 LP zurückgewinnen.

5) Das Praiosrad

Spezielle Informationen:

Eine stets gut polierte, goldbelegte Kupferscheibe mit 12 strahlenförmigen Zacken von etwa 2 Schritt Durchmesser ist direkt vor dem Eingang zum Tempel in den Boden eingelassen. Das Sonnenbildnis reflektiert tagsüber das Licht dergestalt, daß man bei Annäherung gegen das Licht kurzzeitig geblendet wird.

Jetztzeit: Die Scheibe wurde bereits vor mehr als 500 Jahren geraubt. Passieren die Helden diese Stelle, kann es vorkommen, daß sie plötzlich durch den Blendstrahl einen kurzen, aber alle Sinne erfassenden Einblick in das Spukgeschehen bekommen (dann sollte eine Spukprobe -3 abgelegt werden).



6) Latrine, Abfallhaufen

Spezielle Informationen:

Hinter einer groben Lehmwand sind in der nordöstlichen Ecke der Festung zwei Latrinenecken aufgestellt, daneben steckt eine Schaufel in einem kleinen Sandhaufen. Auch wenn die Notdurft mit Sand abgedeckt wird, ist der Geruch der Fäkalien im prallen Sonnenschein nicht lange auszuhalten. In der äußersten Ecke werden zudem die Küchenabfälle gesammelt, was nicht unbedingt zur Verbesserung des Geruchs beiträgt. Mit einem kleinen Holzkarren, der hier abgestellt ist, werden bei Bedarf die Abfälle in die Wüste gebracht und dort vergraben.

Meisterinformationen:

Jetztzeit: Da es zuletzt keine Küchenabfälle gab, ist die Ecke inzwischen geruchsneutral. Die Reste der Donnerbalken und der Karre liegen auf dem Boden. Die starken Geruchseindrücke des Spuks können zu einem kurzzeitigen Einblick in das Spukgeschehen führen (Spukprobe -3).

7) Werkstätten

Spezielle Informationen:

Im eigentlichen Sinne sind die Werkstätten kein Gebäude – der Raum wird mit Ausnahme der Frontwand nur von den Mauern anderer Gebäude begrenzt und ist nicht einmal richtig überdacht. Ein helles Leinentuch ist über drei kleine Balken geworfen, so daß es einigermaßen nach unten durchhängt; diese Konstruktion genügt, um Schatten zu spenden, zu mehr jedoch nicht.

Über den Türen hängt außen eine lange Holzleiter; tritt man ein, steht geradeaus eine lange Werkbank, in einem Regal darunter liegen verschiedene Werkzeuge zur Leder-, Holz- und Metallbearbeitung. Zwischen den Türen sind mehrere Haken montiert, an denen ebenfalls Werkzeuge hängen, in zwei Kisten darunter befinden sich Nägel, Lederstücke, Sohlen und dergleichen. Eine Esse und ein kleiner Amboß stehen rechts neben der Werkbank in der Ecke. In den Ecken neben den Türen stehen Gerätschaften wie Reisigbesen, Schaufeln, Spitzhacken und Brechstangen.

Jetztzeit: Die Frontwand ist irgendwann in den Raum hineingekippt und hat das wenige, das nicht zwischenzeitlich entwendet worden ist, unter sich begraben. Über den riesigen Schutthaufen kann man bequem den Wehgang erklimmen.

8) Vorratsgrube

Spezielle Informationen:

Eine etwa 4 mal 4 Schritt große Grube ist mit einem Leinentuch abgedeckt, das unter zwei schweren Balken gespannt ist. Die Grube ist etwa 10 Schritt tief, im Süden sind Stufen aus der Seitenwand herausgearbeitet, ein einfaches Holzgeländer umgibt die Grube. Daneben steht ein Galgen mit einem Flaschenzug, mit dem die zwecks Kühlung hier aufbewahrten Vorräte heraufgehievt werden können.

Jetztzeit: Der Galgen ist umgestürzt, aber noch als solcher erkennbar. Das Leinentuch ist zwar brüchig und die Balken sind eher morsch, dennoch ist die Grube abgedeckt, sogar das Geländer hat die letzten 500 Jahre überdauert.

Meisterinformationen:

Das Geländer ist morsch und kann jederzeit brechen. Mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +2 kann ein Held, der sich an das Geländer lehnt, verhindern, daß er in die Grube stürzt.) Auch die ausgetretenen Stufen sind nicht unbedingt als sicher zu bezeichnen und erfordern zwei GE-Proben für die gesamte Strecke. Mißlingt die Probe, so ist wiederum eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 vonnöten. Ein Sturz in die Grube verursacht je nach Höhe zwischen 1W6 und 2W6 Schadenspunkte.

Die einstmals hier gelagerten Lebensmittel sind aufgebraucht worden; es finden sich nur noch einige leere Säcke und Kisten.

9) Brunnen, Zisterne

Spezielle Informationen:

Eher ein Schlammloch ist der Tiefbrunnen, der noch gegraben wurde, bevor mit den eigentlichen Bauarbeiten begonnen wurde. Aus dem Brunnen wird Schlamm nach oben befördert und mehrfach über feine Siebe gegossen, bis schließlich eine bräunliche Brühe übrigbleibt, die kühlgestellt wird, bis sich ein Großteil des darin verbliebenen Sandes gesetzt hat. Das ergibt zwar kein ganz klares, aber immerhin trinkbares Wasser.

Die notwendigen Gerätschaften wie Siebrahmen und Eimer stehen neben dem Brunnen, der über die übliche Seilwinde mit Kurbel verfügt.

Jetztzeit: Den Brunnen gibt es noch, er führt aber kein Wasser mehr, da die Seiten inzwischen weitgehend eingebrochen und auf den Grund gestürzt sind. Die Gerätschaften sind zwar verrostet oder morsch, aber durchaus noch zu erkennen.

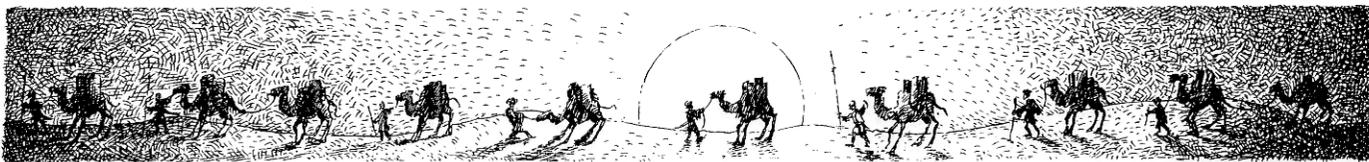
10) Das Loch

Spezielle Informationen:

Genau in der Mitte des Innenhofs ist eine zweieinhalb Schritt tiefe Grube von einem Schritt Durchmesser ausgehoben, darüber ruht ein schweres Metallgitter. Ein Tag im Loch ist eine harte Bestrafung, denn es gibt kein Wasser, während man der brütenden Hitze ausgesetzt ist. Oftmals müssen Arrestanten aufgrund ihres Gesundheitszustandes bereits aus dem Loch geholt werden, bevor die Strafe abgebüßt ist – die Tatsache, daß man auf jeden Mann angewiesen ist, mag dennoch nur ein schwacher Trost sein.

Meisterinformationen:

Jetztzeit: Das Gitter ist verrostet und liegt neben dem Loch, paßt aber noch genau in die dafür vorgesehene Führung. Wenn die Helden das Gitter nicht an Ort und Stelle rücken, können Sie später eine böse Überraschung erleben, wenn sie im Spuk darüberlaufen und dabei von einer mißlungenen Spukprobe +5 in die Realität zurückgerissen werden.



Neben dem Loch liegen, größtenteils unter Sand begraben, die Reste eines völlig blanken Skeletts. An dieser Stelle starb Heliowar Praiotin vor gut 550 Jahren.

11) Tor

Spezielle Informationen:

Das zweiflügelige Tor kann mit einem schweren Balken verriegelt werden und ist in aller Regel geschlossen.

Meisterinformationen:

Jetztzeit: Morsch, geschlossen, jedoch nicht verriegelt, läßt sich das Tor leicht durchbrechen (KK-Probe +2 oder mehrere Helden gleichzeitig), keinesfalls aber irgendwie bewegen, bevor nicht die verrosteten Scharniere geölt werden.

12) Burgmauern / Wehrgang

Spezielle Informationen:

Die äußeren Burgmauern haben eine Höhe von etwa 4 Schritt und sind gut 2 Schritt dick. In 3 Schritt Höhe ist die Mauer zum Innenhof hin um etwas mehr als 1 Schritt ausgespart, so daß ein rundumlaufender Wehrgang mit Außenbrüstung entstanden ist. Auf den Wehrgang gelangt man über die Treppen am Hauptgebäude oder direkt neben dem Tor.

Meisterinformationen:

Jetztzeit: An den mit 12a gekennzeichneten Stellen ist der Wehrgang nach innen weggebrochen, so daß die Passage eine Spukprobe +3 erfordert, sofern die Stelle noch nicht bekannt ist, bzw. +5, wenn die Helden davon wissen und auf dem nicht vorhandenen Wehrgang weitergehen wollen. Bei Mißlingen stürzt der Held in den Innenhof und kann versuchen, mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe den Sturz halbwegs elegant zu überstehen, um nicht W3 SP hinnehmen zu müssen.

An den mit 12b markierten Stellen fehlt ein Stück der äußeren Brüstung. Das ist nur dann von Interesse, wenn sich der Held darüberbeugen will oder aus irgendeinem Grunde dagegen gestoßen wird. Spukprobe und die daraus folgenden Konsequenzen sind die gleichen, nur daß der Held eben außerhalb der Festung landet. Die weggebrochene Brüstung bietet interessante Möglichkeiten für eine schnelle Flucht – vorausgesetzt natürlich, die entsprechende Spukprobe +5 mißlingt im richtigen Moment.

13) Innenhof

Jetztzeit: Mehrere Blechnäpfe, vergammelte Stuhl- und Tischbeine liegen vor den Türen des Hauptgebäudes verstreut herum. Das ganze Gelände ist versandet, der festgetretene Boden etwa zwei Handbreit hoch mit feinstem Sand bedeckt.

Mann und Maus: Die Besatzung der Festung (Meisterinformationen)

Die ursprüngliche Garnison bestand aus 50 Soldaten, vier Bediensteten, dem Hauptmann Answin Noralec Zweistreich und dem Praisopriester und Garnisonskommandanten Heliowar Praiotin.

Bis zu jenem Zeitpunkt, als der Durchhaltebefehl eintrifft, sind sieben Soldaten im Kampf gegen Tulamiden gefallen, einer der beiden Stallknechte und fünf weitere Soldaten wurden von einer Fieberkrankheit dahingerafft, drei Soldaten verunglückten bei der Instandsetzung der Festungsanlage.

Zur Zeit der Priesterkaiser war gleichgeschlechtliche Liebe bei Androhung von Prangerstrafen, öffentlichen Auspeitschungen, schlimmstenfalls sogar Haftstrafen verboten. Kaiserin Amelthona vertraute bezüglich der Überwachung solcher Gebote der strengen Hand des Heliowar Praiotin und stellte, um jegliche Art der Vergnügung von vornherein auszuschließen, die gesamte Truppe ausschließlich aus männlichen Mitgliedern zusammen.

Es gab keinen unter ihnen, der nicht auf irgendeine Weise (zu Recht oder Unrecht) in Ungnade gefallen war oder irgendwo im Mittelreich gesucht wurde. Das Wüstenexil war für die meisten von ihnen die einzige Möglichkeit, Sühne zu leisten, um lebenslanger Kerkerhaft zu entgehen oder aber gnadenlosen Häschern zu entweichen.

Die folgenden Personen befanden sich bei Eintreffen des Durchhaltebefehls auf der Festung und wandeln daher als Spukgestalten in der Festung:

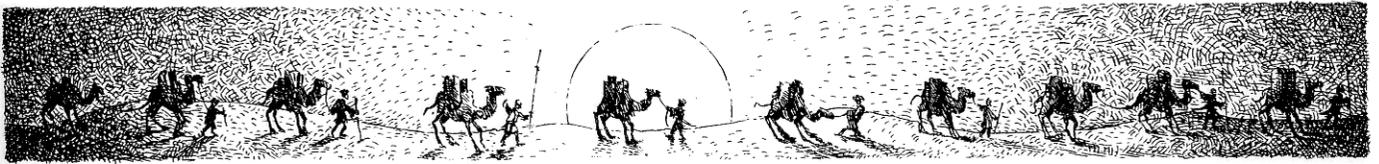
Garnisonskommandant Heliowar Praiotin

Heliowar Praiotin ist mit seinen 54 Jahren der älteste unter den Festungsbewohnern. Das Alter sieht man dem Garnisons-



kommandanten kaum an – er hat dichtes, schwarzes, zu einer knappen militärischen Frisur geschorenes Haar, und sein faltiges, markantes Gesicht weckt eher den Eindruck von Entschlossenheit denn von seniler Altersweisheit. Heliowar legt größten Wert auf sein gepflegtes wie auch beherrschtes Auftreten und empfindet seine Neigung zu Jähzornanfällen als große Last, wenngleich er sich niemals für sein Fehlverhalten entschuldigen würde. Der Garnisonskommandant ist absolut unnachgiebig, und kaum jemand vermag dem Blick seiner

absolut unnachgiebig, und kaum jemand vermag dem Blick seiner



hellgrauen Augen standzuhalten. Knapp 93 Finger groß überragt er die meisten Soldaten, doch selbst jene unter ihnen, die noch größer sind als Heliowar, haben das Gefühl, zu ihm aufzublicken, wenn er zu ihnen spricht.

Das Streben nach Macht ist Heliowars auffälligster Charakterzug, und letztlich ist eben dies der Grund für seine Strafversetzung in die Wüste: Heliowar Praiotin ist ein karmaloser, bei seiner Kirche und seinem Gott in Ungnade gefallener Praisogeweihter, denn eine schlimmere Verfehlung als das Studium magischer Künste kann es zu Zeiten der Priesterkaiser – zudem für ein Mitglied der Praisokirche – kaum geben! Zur höchsten Strafe, der 'ewigen Dunkelheit' verurteilt, wagte Heliowar nicht einmal an ein Gnadengesuch zu denken. Sein Dasein in der Wüste erscheint ihm nach zwei Jahren in der Dunkelkammer wie eine Wiedergeburt, doch von einer Begnadigung kann man dennoch kaum sprechen. Heliowar ist vielmehr ein nützliches Werkzeug, denn Amelthona konnte sich sicher sein, daß nur ein reumütiger, sühnebesessener Mann den Strapazen der Wüste gewachsen sein und selbst in Ausnahmesituationen mit starker Hand für Recht, Ordnung und Disziplin sorgen würde. Tatsächlich hoffte der Garnisonskommandant bis zu seinem Tode vergebens auf die Gnade seines erbarmungslosen Gottes.

Selbstverständlich ahnt niemand in der Garnison von Heliowars Verfehlungen. Im Gegenteil sind alle davon überzeugt, daß der Garnisonskommandant der einzige unter ihnen ist, der keinen Dreck am Stecken hat. Die einzige Ausnahme ist Hauptmann Answin Zweistreich, den Amelthona zur Kontrolle des Kommandanten entsandt hat und der demzufolge sehr wohl von Heliowars Vorleben weiß.

Heliowars wichtigste Eigenschaftswerte und Talente: CH 17, KL 15, IN 15, MU 14, AG 0, JZ 6, Bekehren/Überzeugen 15, Rechtskunde 12

Hauptmann Answin Noralec Zweistreich

Ehemals Hauptmann der Garether Stadtgarde, wurde dem 36jährigen Answin nahegelegt, sich freiwillig für das Sonnenkommando zu melden. Im unerschütterlichen Glauben an Gerechtigkeit hatte er es gewagt, sich über eine Anordnung der Praisopriesterschaft hinwegzusetzen. Answin hatte sich erdreistet, für die Übergabe eines Gefangenen an die Praisokirche ein rechtskräftiges Urteil einzufordern, da er von der Unschuld des Mannes überzeugt war. So mußte Hauptmann Zweistreich eine Reihe weniger gemütlicher Befragungen über sich ergehen lassen. Anschließend war er gerne bereit, sich für fünf Jahre ins Exil schicken zu lassen, anstatt unehrenhaft aus der Garde auszuscheiden und anschließend von der Priesterschaft wegen Hochverrats und Häresie angeklagt zu werden. Sein auf diese Weise geschürter Haß auf jeden Praisogeweihten erschien Kaiserin Amelthona recht nützlich, um Heliowar Praiotins Macht in der Wüstengarnison einzuschränken.

Answin ist im Gegensatz zum Garnisonskommandanten kein unnötig strenger Vorgesetzter, er liebt gesellige Abende mit seinen Untergebenen, bei denen er seinen Rang vergessen kann.



Answins wichtigste Eigenschaftswerte und Talente: MU 16, GE 15, CH 13, JZ 0, AT 16, PA 15 (Schwert), Schwerter 16, Körperbeherrschung 13, Menschenkenntnis 10, Gefahreninstinkt 10

Biolec, der Koch

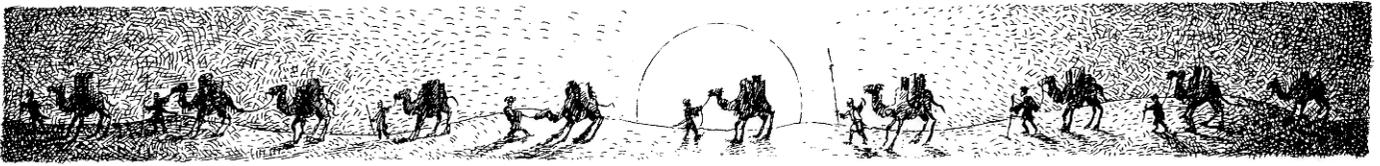
Der dunkelhaarige Mann ist etwa 40 Jahre alt und für einen Koch deutlich zu hager. Mit etwa 95 Fingern Größe überragt er die meisten der Soldaten. Zur Wüstengarnison hat sich Biolec freiwillig gemeldet; seine Laster – Glücksspiel und Rauschkraut – haben ihn in den Ruin getrieben, so daß er gleich von mehreren Unterweltgrößen aus Gareth und Punin gesucht wird. Wenngleich er mehrfach dafür bestraft wurde, kann der Koch doch von seinen Lastern nicht ablassen. Der redselige Biolec tauschte in besseren Zeiten gerne Extraktionen gegen Tabak. Da er bei den meisten Soldaten recht beliebt ist, erhält er auch weiterhin seine Tabakrationen, obwohl die Nahrungsvorräte zu Ende gegangen sind und an einen Tausch daher nicht zu denken ist.

Ugert, der Knecht

Ugert ist ein dunkelblonder, in jeder Beziehung unscheinbarer Mann von etwa 30 Jahren und 90 Fingern Größe. Er hilft in der Küche, im Stall und als Tempeldiener. Selbst wer den Knecht genauer kennt, mag kaum glauben, daß er in seinem Heimatdorf aus Eifersucht ein grauenhaftes Blutbad anrichtete, bei dem fünf Menschen den Tod fanden. Seit jenem Vorfall ständig auf der Flucht und von Reuegedanken geplagt, beschloß Ugert, sich dem Wüstenkommando freiwillig anzuschließen, um seine Tat auf diese Art zu sühnen.

Perval, der Stallbursche

Der rothaarige, recht hübsche Junge ist gerade neunzehn Jahre



alt und mißt 87 Finger. Er ist still und in sich gekehrt. Von den Soldaten nach seiner Geschichte befragt, behauptet er stets in knappen Worten, freiwillig in die Wüste gegangen zu sein, da er seinen Vater erschlagen habe. Die wahre, recht tragische Geschichte verschweigt Perval: Von der Frau seines Herren – dem Grafen Rudegar von Rabenmund zu Rommilys – verführt, wurde er vom Grafen aus Eifersucht und Rachgier zu Unrecht der Unzucht mit Tieren beschuldigt. Der arme Perval wurde der Kaiserin übergeben und allen Unschuldsbeteuerungen zum Trotz in die Wüste geschickt. Perval liebt Pferde über alles und stirbt in der Festung den Hungertod, da er sich weigert, von den in letzter Verzweiflung geschlachteten Pferden zu essen.

35 Soldaten

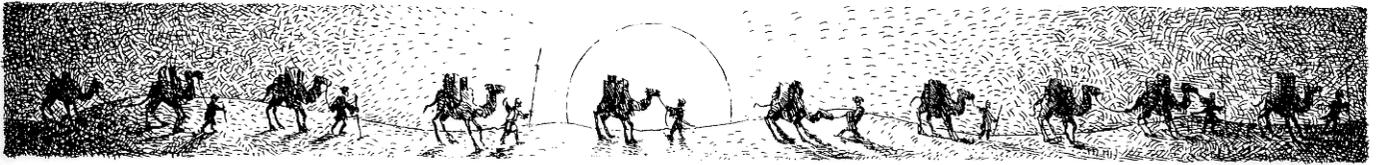
Grüne Jungs finden sich unter der Besatzung aus allen Altersschichten zwischen 17 und 49 Jahren ebenso wie hartgesottene Veteranen. Die lange Zeit in der Verbannung hat jedoch viele der

Charaktere geprägt, so daß ein recht rauhes Klima herrscht. Auf der anderen Seite ist im Laufe der Zeit aus dem zusammengewürfelten Haufen eine eingeschworene Truppe geworden. Durch die täglichen Waffenübungen sind selbst jene unter den Soldaten, die zuvor noch nie eine Waffe in der Hand gehalten hatten, zu recht guten Kämpfern geworden.

Eine Auflistung sämtlicher Namen ist für die Belange des Abenteuers nicht nötig. Die meisten haben bei ihrer Einschreibung falsche Namen angegeben, und es gibt eine recht auffällige Häufung von Namen, die mit der Silbe 'Praio-' beginnen und auf -fold, -war, -tin, -bur, -dan oder -win enden. Sollte es tatsächlich zu einem Kampf oder Handgemenge zwischen den Helden und den Soldaten kommen, gelten folgende Kampfwerte:

Soldaten

MU 11+W3 **LE** 35+2W6 **AT** 11+W6
PA 10+W6 **TP** 1W+4 (Schwert) **RS** 1 **MR** W6+3
Raufen 2W6+3, **Ringn** W6+3



Ein kleines Stückchen Khom: Die nähere Umgebung der Festung

Ein Ausblick vom Turm

Meisterinformationen:

Vom Dach des Hauptgebäudes in der Festung aus hat man einen guten Ausblick auf die nähere Umgebung. In drei Richtungen gibt es etwas zu sehen, und für jede Richtung muß eine separate *Sinnenschärfe*-Probe abgelegt werden. Dabei müssen Sie jeweils feststellen, wie viele Punkte der Held bei der Probe übrigbehalten hat. Entsprechend dieses Ergebnisses können Sie aus der folgenden Liste vorlesen.

Anmerkung: Die **Grabstätten (A)** im Nordwesten sind gerade 500 Schritt entfernt, die **Termitenhaufen (B)** in der gleichen Richtung etwa 7 Meilen; die Entfernung zur Kleinen Oase (D) im Süden beträgt etwa 3 Meilen. Die **Gesteinsgruppe (F)** ist von der Festung aus selbst mit der besten *Sinnenschärfe*-Probe nicht zu sehen, da sie hinter Dünen versteckt liegt. Der **Turm (E)** ist etwa 5 Meilen entfernt.

Höchstwahrscheinlich werden die Helden den Aussichtspunkt auf dem Turm häufiger aufsuchen, so daß die Gruppe mit der Zeit wohl alles Interessante entdecken wird. Sie können für schlechte Sichtverhältnisse bei stärkerem Wind bis zu 5 Punkte auf die Probe aufschlagen.

Spezielle Informationen:

Nordwesten:

- »Nordnordwestlich gibt es einige niedrige Dünen.« (+0)
- »Gar nicht weit von der Festung in nordwestlicher Richtung entdeckst du ein kleines Sandfeld, auf dem wohl mehrere Gegenstände herumliegen.« (+5)
- »... wesentlich weiter draußen erkennst du am Horizont einige kleine Erhebungen, die etwas anders aussehen als die übrigen Dünen im Norden.« (+15)

Süden:

- »Im Süden siehst du Sand und nichts als Sand, so weit das Auge reicht.« (+0)
- »Bis auf eine Lichtreflexion ziemlich genau geradeaus siehst du im Süden nichts als Sand, so weit das Auge reicht.« (+5)
- »Dir fällt inmitten der sandigen Einöde eine merkwürdige, grünliche Lichtreflexion in südlicher Richtung auf...« (+10)
- »..., auf dem Wege dorthin liegt eine Sandebene, die wie ein Feld mit regelmäßigen Mustern durchzogen ist.« (+15)

Nordosten:

- »Im Nordosten gibt es zahlreiche Dünen ...« (+0)
- »... aber irgend etwas war da ...« (+10, aber nur dann, wenn ein von Ihnen geworfener Würfel eine ungerade Zahl zeigt, denn

der Turm ist hinter den Wanderdünen nur bei relativer Windstille zu sehen.)

A) Grabstätten

Meisterinformationen:

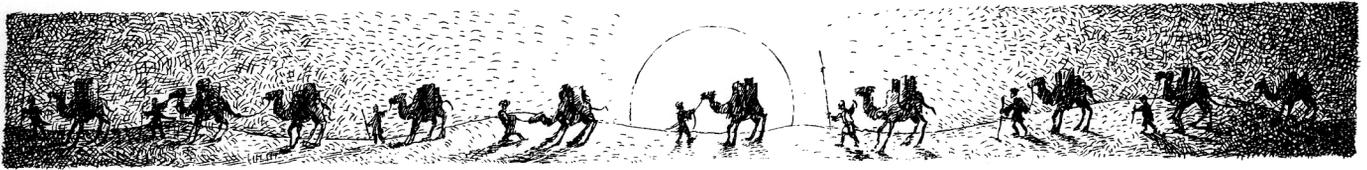
Knapp 500 Schritt von der Festung entfernt in nordwestlicher Richtung befinden sich zwei Sammelgräber und eine separate Grabstätte.

Das ältere der beiden Sammelgräber wurde während der Bauzeit der Festung angelegt. In diesem Grab liegen die Leichen von 87 Soldaten und Tagelöhnern (in diesem Falle eine bessere Bezeichnung für Sklaven). Die meisten von ihnen starben vor Erschöpfung oder an den Folgen von Wundfieber. Die Namen der Toten und ein Boronrad wurden jeweils in kleine Holzpflocke geritzt und in die Erde geschlagen. Im Laufe der Zeit sind die Grabstätten versandet, und nur hier und da ragt noch das obere Ende eines Pflocks heraus.

Eine kleine, hölzerne Abdeckplatte mit aufwendigen Schnitzereien gehört zum Grab des Praiosgeweihten Jariel Praiowin von Elenvina, der ebenfalls während der Bauzeit ums Leben gekommen ist. Neben dem Symbol eines Greifen vor der Sonnenscheibe findet sich das Datum 7. Praios 63, darunter der Name des Geweihten, wieder darunter neben einem Boronrad das Datum 24. Rondra 96. Die Platte steckt allerdings aufrecht im Boden und befindet sich nicht mehr über den Gebeinen des Priesters. Die Toten des Sonnenkommandos unter Heliowar Praiotin wurden etwa 100 Schritt östlich der älteren Gräber unter die Erde, besser gesagt: den Sand gebracht. Auf Anhieb ist der Platz nicht als Grab zu erkennen, die wenigen Steine, die nicht unter dem Sand liegen, scheinen allerdings nicht zufällig dort zu liegen. Mit wenig Aufwand läßt sich das Boronrad und eine Kette aus 55 grob behauenen Steinen freilegen.

Die Gräber werden die Helden im Grunde genommen stets so vorfinden, wie sie sie verlassen haben. Die ersten 15 Steine stehen für jene Soldaten, die ihren Seelenfrieden gefunden haben. Auf den übrigen sind die Namen jener Soldaten verzeichnet, die als Spukgestalten auf der Festung wandeln, mit Ausnahme Heliowar Praiotins, der als letzter starb.

Sollten die Helden mehr als einmal tagsüber die Grabstätte besuchen, wird sie sicherlich selbst in der Gluthitze der Khom ein leichtes Frösteln überkommen: Zwar sind alle Steine akkurat an ihrem Platz, allerdings sind die Namen jener, die an diesem Tage als Spuk in der Khomwacht wandeln, wie von Geisterhand gelöscht. Da nicht immer alle Toten am Spuk beteiligt sind, hat es den grotesken Anschein, daß irgend jemand bei Sonnenaufgang Namen von den Steinen löscht oder hinzufügt.



Die Helden können das Boronrad und die Steinkette freilegen, vielleicht sogar die Holzpflocke aufrichten und die hölzerne Grabplatte ins Lot bringen, sollten aber keine weiteren Ausgrabungen unternehmen. Abgesehen davon, daß sie nach einiger Anstrengung nichts anderes als einzelne Knochen vorfinden werden, sind die Gräber, so einfach sie auch hergerichtet wurden, geweihte Stätten des Boron. Freveln die Helden dennoch, so hilft ihnen hoffentlich ein kleiner Fingerzeig des Gottes in Form eines Traumes, so daß die Gräber wieder ordentlich hergerichtet werden.

B) Termitenhaufen

Meisterinformationen:

Bei Annäherung auf etwa 500 bis 1000 Schritt werden die Konturen der Gesteinsformation deutlicher: Mehrere säulenartige Türme erreichen eine Höhe von bis zu 7 Schritt und sind durch Wände miteinander verbunden. Es handelt sich dabei um die Bauten einer seltenen, nur in der Khomwüste vorkommenden Termitenart.

Da die Tiere durch ihre dem Wüstensand angepaßte Farbe bestens getarnt sind, will es bei weiterer Annäherung zunächst den Anschein haben, daß die Steingebilde flimmern oder in Bewegung sind. Erst, wenn die Helden schon auf die ausgeschwärmten Soldaten des Termitenvolkes in etwa 100 Schritt Entfernung vom Bau treffen, nehmen sie das kaum hörbare Sirren der Termiten wahr, mit dem sich die Tiere verständigen.

Sandtermiten sind Allesfresser – sie ernähren sich von Kleintieren, organischen Abfällen, Mineralgesteinen und Kadavern. Dabei können sie mit ihren äußerst scharfen Werkzeugen auch Knochen größerer Tiere zerlegen und binnen kürzester Zeit große Steinbrocken zerkleinern. Die verdauten Reste werden mit einem Sekret vermengt zum Bau der Türme verwendet; die im Sonnenlicht getrocknete Masse wird steinhart und kann mehrere Jahrtausende überdauern.

Das gleiche Sekret wird auch verwendet, um Nahrung nur anzuverdauen und haltbar zu machen. Mit dem so gewonnenen Brei stattdie Insekten die Kammern ihrer Bauten aus, um Nahrungsvorräte zu schaffen. Unterhalb der Türme setzen sich die Bauten der Termiten in tiefen Schächten zur Wasserversorgung fort.

Sand-Termiten

Verbreitung: Khomwüste (insgesamt 3 Staaten)

Körperlänge: 1 Spann

Gewicht: 10 Unzen

MU 13 AT 12 PA 2

LE 4 RS 3 TP W3-1 SP* (+Sekret)**

GS 4 AU 40 MR 13 GW 1/10 (Staat)

*) Die scharfen Beißwerkzeuge durchdringen jede Rüstung, die nicht aus Metall gefertigt ist.

**) Das säurehaltige Sekret brennt nach einer Weile fürchterlich in den Wunden, fügt dem Opfer aber keinen weiteren Schaden zu. Wer mehr als 20 SP durch Termitenbisse hinnehmen mußte, erreicht aufgrund

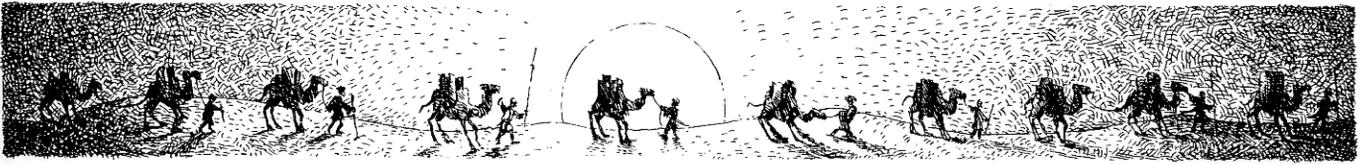


der Schmerzen nur noch das halbe Marschtempo.

Ein Termitenstaat besteht aus 500–1500 Tieren.

Die Sandtermiten sind nicht wirklich besonders angriffslustig, aber wenig wählerisch, was ihre Nahrung betrifft. Daher werden die Insekten alles, was ihnen ungewöhnlich vorkommt, mit ihren Beißwerkzeugen bearbeiten. Dennoch läßt eine Termiten nach zwei oder drei Versuchen von weiteren Bissen ab, wenn sie nicht angegriffen wird, da das Fleisch von Lebewesen zu weich zur Bearbeitung ist.

Die Helden können sich vorsichtig ein wenig in der Umgebung des Baus umsehen, doch sobald sie sich deutlich nähern, ist es unmöglich, den Beißversuchen der Insekten zu entgehen. Das kann eine Weile gutgehen, doch sobald ein Held versucht sich zu wehren, eilen weitere Soldaten zur Hilfe. In der ersten KR kommt eine, in der zweiten weitere 2, dann 3, 4 usw. Termiten hinzu. Greifen andere Helden nicht ein, dann werden sie auch von den Termiten nicht angegriffen. Andererseits tauchen bei jedem Helden, der eine Termiten angreift, nun entsprechend viele eigene Gegner auf.



Die Helden sollten also zusehen, daß sie das Weite suchen, denn schon bald ist der Boden vor Ihnen von Termiten übersät, die sich anschicken, den Eindringling zu töten, um ihn anschließend zu verspeisen. Wenn die Helden Anstalten zur Flucht machen, werden sie nur ein Stück weit verfolgt und vielleicht noch das ein oder andere Mal gebissen, entkommen der Gefahr aber recht leicht.

C) Treibsand

Meisterinformationen:

Auf dem Weg zur kleinen Oase in südlicher Richtung können die Helden in Treibsand geraten. Sofern die Expedition dorthin nachts stattfindet, wird die Gruppe mit hoher Wahrscheinlichkeit in den Sandstrudel geraten, denn nur die tiefen Fußabdrücke sind ein Hinweis auf das drohende Unheil. Bei Tage hingegen haben die Helden durchaus die Chance, die Gefahr zu erkennen und zu umgehen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich ein großes glattes Feld feinen Sandes. Der Wind hat kleine Furchen in regelmäßigen Abständen herausgeblasen, gerade so, als solle hier ein Feld mit Saat bestellt werden. Der Sand gibt weich unter euren Füßen nach, mühsam stapft ihr voran und hinterläßt dabei deutliche Spuren, deren Größe durchaus zu einem Trollfuß passen würde

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden weitermarschieren, ohne sich besondere Gedanken zu machen, geraten sie gefährlich nahe an das Treibsandgebiet.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr etwa 300 Schritt zurückgelegt habt, verliert das Muster mehr und mehr an Regelmäßigkeit. Die Furchen gleichen nun eher kleinen Zweigen und Ästen und sind deutlich tiefer geworden – auch eure Schritte werden immer schwerer.

Meisterinformationen:

Wenn die Gruppe nun nicht sofort kehrt macht und das Gebiet weitläufig umgeht, sinkt einer der Helden tief in den Sand ein. Wenn nicht klar ist, wer allen voran in den Treibsand gerät, dann bestimmen Sie mit einem einfachen Würfelwurf, welchen Helden es erwischt.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich gibt der Sand unter Alriks Füßen in einem Rutsch nach, und euer Freund versinkt bis zu den Hüften im Boden.

Meisterinformationen:

Schnell, aber bedacht, sollte der Rest der Gruppe versuchen, den Freund aus dem Sand zu ziehen. Stürmen alle gleichzeitig herbei, wird sogleich der nächste von ihnen ein gefährliches Sandbad nehmen. Mit den vereinten Kräften zweier Helden ist es

zwar ein leichtes, einen eingesunkenen Freund zu retten, doch das geht nicht mit einem Ruck, sondern muß vorsichtig angegangen werden: Jeder der beiden muß eine GE-Probe ablegen, um den richtigen Halt zu finden, und bei Mißlingen sofort versuchen, sich mit einer KK-Probe –2 aus dem Sand zu befreien, um nicht selbst einzusinken. Nur wenn beiden Helfern die GE-Probe gelungen ist, kommt der versunkene Freund frei – möglicherweise brauchen die Helden daher mehr als einen Anlauf.

Mehr als zwei Helden treten sich eher auf die Füße, als daß die zusätzliche Kraft hilfreich sein würde. Im Notfall kann dagegen auch ein einzelner Held versuchen, einen seiner Freunde aus dem Sand zu ziehen. Da er mehr Kraft aufwenden muß, ist es schwieriger, einen Halt zu finden, so daß die GE-Probe um 2 Punkte erschwert ist. Gelingt das, so entscheidet eine zusätzliche einfache KK-Probe darüber, ob der Versunkene herausgezogen werden kann.

Wenn Gefahr besteht, daß alle Helden im Sand versinken, können Sie den Versunkenen zusätzliche GE-Proben erlauben, die bei Gelingen alle Proben für die Helfer um 2 Punkte erleichtern. Schließlich sollen die Helden wieder zur Festung zurückkehren und nicht elendig im Sand verenden.

Ist das Treibsandgebiet einmal bekannt, dann können Sie getrost davon ausgehen, daß die Helden den Gefahrenbereich weiträumig umgehen.

D) Kleine Oase

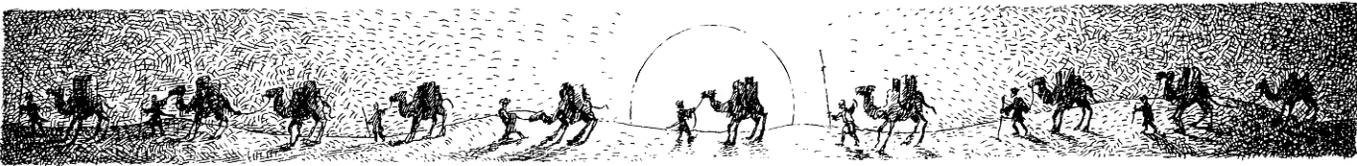
Meisterinformationen:

Etwa drei Meilen entfernt in südlicher Richtung wächst auf einem kleinen Areal von etwa fünfhundert Rechtschritt eine dichte Gruppe von Kakteen, Kleinsträuchern, Kräutern und Flechten. Um sicher dorthin zu gelangen, muß jedoch ein zusätzlicher Umweg von etwa einer Meile eingeplant werden. Eine Expedition zur Kleinen Oase dauert daher in jeder Richtung etwa eine Stunde.

Bei der ersten Ankunft werden die Helden sicherlich Freudentänze aufführen, denn erst aus einer Entfernung von etwa einer halben Meile läßt sich mit Sicherheit sagen, daß es sich bei den merkwürdigen Lichtreflexionen um das Grün von Pflanzen handelt. Die Entdeckung der Oase ist für die Helden lebensrettend, denn die Gewächse dort stellen mit Ausnahme vereinzelter Schlangen und Grabkäfer die einzige Nahrung im Umkreis von 40 Meilen dar.

Die Kakteen enthalten, frisch geerntet, genügend Flüssigkeit, um den Durst zu löschen. Mit einem sauberen Leinentuch und einem Stock läßt sich der Saft aus den fleischigen Pflanzen pressen und in Schläuche abfüllen. Sollten die Helden nicht von allein auf diese Idee kommen, dann lassen Sie einfach jeden am Tisch eine *Wildnisleben*-Probe ablegen und geben bei Gelingen den entsprechenden Hinweis.

Die ersten Ernteversuche erfordern eine FF-Probe, bei deren Mißlingen der Held W6–1 SP durch die Stacheln hinnehmen muß. Nach einer Weile werden die Helden aber so geschickt darin,



daß sie sich nur noch unbedeutende Verletzungen zuziehen. Es besteht außerdem die Gefahr, daß die Helden einen Cheria-Kaktus (siehe **Herbarium Aventuricum**, Seite 71) erwischen. Tulamiden und Novadis wissen um diese Gefahr und erkennen die giftige Pflanze mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +2, allen anderen Helden muß eine Probe +7 gelingen. Wird der Kaktus nicht erkannt, dann vermischen die Helden den giftigen Saft mit der Flüssigkeit der anderen Kakteen. Der einmalige Genuß des so verdünnten Cheria-Extrakts ruft Sinnesstörungen hervor (KL, IN -2 für 2W6 SR). Wird allerdings ständig davon getrunken, sinken KL, IN und FF nach einem Tag auf den halben Wert und es treten Halluzinationen auf (u.a. sind auch alle Spukproben um 3 Punkte erleichtert), die noch bis zu einem halben Tag nach der letzten Einnahme andauern können. Daher sollten die Helden einen vergifteten Schlauch leeren und noch einmal mit der Flüssigkeitsgewinnung von vorne beginnen.

Einige der Blumen und Kräuter sind Knollengewächse, deren Wurzeln zwar nicht besonders schmackhaft, aber dennoch genießbar sind. Um die richtigen Pflanzen ausfindig zu machen, muß eine *Pflanzenkunde*-Probe +8 gelingen, denn die Gewächse sind wenig bekannt. Insgesamt gibt es 27 verschiedene Kleingewächse, von denen 10 Knollenpflanzen sind. (Lassen Sie die Helden ruhig mehrfach Proben ablegen, doch bestehen Sie nicht auf 27 Proben. Sie können entsprechend der Anzahl gelungener Proben feststellen, welcher Held zielstrebig ans Werk geht und wer wenig Ahnung vom Pflanzenwerk hat.)

Sollten die Proben mißlingen, können die Helden mit ein wenig Ausdauer ebenfalls eßbare Wurzeln finden, allerdings müssen sie eine ganze Weile damit verbringen, Pflanzen auszugraben, nur um festzustellen, daß es in der Khom-Wüste nicht nur Knollengewächse gibt. Außerdem werden die Helden dabei die unliebsame Erfahrung machen, daß es zwei Knollenarten in der Oase gibt, die deutliches Magenrumoren, leichtes Schwindelgefühl und Durchfall verursachen (2 SP; KK und GE jeweils -1 für zwei Tage).

Nach zwei Besuchen in der Oase erkennen die Helden die richtigen Pflanzen auf Anhieb. Wenn sie eine Expedition zur Oase unternehmen und entsprechenden Vorrat von dort mitbringen, dann haben sie genügend Nahrung und Wasser für etwa drei Tage. Auf diese Weise könnte die Gruppe mehrere Monate lang auf der Festung überleben, aber da die Pflanzen und der Kaktussaft recht schnell verderben, reicht es nicht, um den langen Marsch durch die Wüste schaffen.

Zu Heliowars Zeiten war die Oase trocken, und da der Spuk nicht bis hierhin reicht, werden die Helden in keinem Fall einer Sinnestäuschung unterliegen und die Oase entdecken, wenn sie näherkommen.

E) Turmruine

Meisterinformationen:

Im Nordosten liegt etwa fünf Meilen entfernt, versteckt hinter Wanderdünen, ein Bauwerk, das wesentlich älter als die Khom-

wacht Praiossieg ist. Der ehemalige Wachturm wurde vor etwa 1.400 Jahren erbaut und zu Zeiten von Bosparans Fall von der Armee des Neuen Reiches ignoriert; im Verlaufe der Zeit ist der Turm allerdings von allein verfallen.

Sind die Helden bis auf 500 Schritt an das Gebäude herangekommen, steigt plötzlich aus der Ruine ein großer Vogel auf, um sich sogleich unter wildem, irrem Gekreische auf die Gruppe zu stürzen. Die Helden haben genügend Zeit, um die Waffen zu ziehen und sich auf den ersten Angriff der Kreatur vorzubereiten. Der Held mit dem niedrigsten MU-Wert muß allerdings eine MU-Probe ablegen, denn möglicherweise ergreift er vor der Kreatur panisch die Flucht, wenn er erkennt, daß es sich nicht wirklich um einen Vogel, sondern um eine Harpyie handelt (siehe **Bestiarium Aventuricum**, Seite 231). Das Wesen sieht aus wie die Kreuzung einer Frau mit einem Raubvogel und ist etwa 8 Spann groß.

Harpyie

MU 20 **AT** 15* **PA** 10
LE 40 **RS** 2 **TP** 1W+4 (Klauen)
GS 15/1 **AU** 60 **MR** 10

*) Fällt bei der AT eine 1, so führt die Harpyie einen gezielten Sturzflugangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen. Diesem Angriff kann nur ausgewichen werden, eine Parade ist nicht möglich. Die Harpyie wird einen Ergriffenen allerdings sogleich wieder fallenlassen (2W+2 SP) um einen erneuten Angriff auf die übrigen Helden fliegen zu können.

Die Harpyie hat, da sie aus der Luft angreift, stets die erste AT in der Kampfrunde und wählt sich einen Gegner zufällig aus, danach können der Angegriffene und ein weiterer Held eine AT schlagen, weitere Helden würden ihren Freunden nur ins Gehege kommen. Sowohl für AT als auch PA und Ausweichen gilt ein Abzug von 2 Punkten.

Fällt die LE der Harpyie auf 10 oder weniger Punkte, so ist sie flugunfähig und fällt neben den Helden zu Boden (2W SP). Überlebt das Wesen den Sturz, bleibt es bewußtlos liegen und kann mit einem einzigen Schlag getötet werden.

Selbst wenn die Helden die Harpyie nicht töten, können sie nun in Ruhe den Turm erkunden, denn das Wesen benötigt mindestens einen Tag, um sich zu erholen. Es gibt eine zweite Harpyie, die jedoch ausgefliegen ist und nicht am gleichen Tage zurückkehren wird. Sollten die Helden jedoch später noch einmal zum Turm zurückkehren, können sie also erneut auf eine Harpyie treffen. Ob Sie die zweite ins Spiel bringen wollen, bleibt Ihnen überlassen, und Sie sollten die Entscheidung darüber vom Gesundheitszustand der Helden abhängig machen. Einen Plan für den Turm werden Sie nicht benötigen: Das Gebäude war ursprünglich viergeschossig, das oberste Geschoß ist zum größten Teil, das Geschoß darunter an einigen Stellen bis zur Hälfte nach innen herabgestürzt, so daß die Höhe des Baus zwischen 7 und 10 Schritt beträgt. Der Turm hat einen Außendurchmesser von etwa 10 Schritt, wodurch sich innen im Erdgeschoß ein Raum von 8 Metern Durchmesser ergibt. Das Tor fehlt, ebenso etliche Steine der Toreinfassung, die Steine aus den



oberen Geschossen liegen kreuz und quer mit verkohlten Holzresten im Erdgeschoß zu einem Haufen von ein bis drei Schritt Höhe aufgetürmt.

Innenausbauten oder Mobiliar ist nicht mehr vorhanden. Im dritten Geschoß befindet sich ein kleiner Steinvorsprung, auf dem die Harpyie mit dem Bau eines Nestes aus zerrissenen Kleidungsstücken und trockenen Holzresten begonnen hat. Teile einer Steintreppe, die an der Wand entlang um den Turm lief, sind noch erhalten, so daß die Helden versuchen können, nach oben zu gelangen, um einen Ausblick auf die umliegende Landschaft zu erhalten.

Verlangen Sie von einem Helden, der nach oben möchte, drei *Klettern*-Proben. Bei der ersten und zweiten Passage müssen etwa drei Meter schroffe Wand ohne nennenswerte Sicherungsmöglichkeiten überbrückt werden, um wieder auf die Treppe zu gelangen, die dritte Passage ist ein Balanceakt auf der eingebrochenen Außenmauer. Die Proben erhalten in der Reihenfolge die Modifikationen +5, +3, -2. Mißlingt eine Probe, stürzt der Held aus verschiedenen Höhen und muß W3, W6 bzw. 2W6 SP hinnehmen. Durch eine elegante Landung kann der Schaden halbiert werden, dazu muß eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen.

Oben angelangt, bietet sich ein weiterer Ausblick, der dem Helden leider nichts Neues offenbart, mit Ausnahme einer kleinen **Gesteinsformation (F)** etwa dreieinhalb Meilen im Nordnordwesten (einfache *Sinnenschärfe*-Probe). Es kann jedoch sein, daß dem Helden in etwa 10 Metern Höhe mulmig wird. Daher sollten Sie ihm eine HA-Probe abverlangen, bei deren Gelingen dem Helden schwindlig wird. Für den Rückweg sind dann die Kletterproben jeweils um 2 Punkte gegenüber dem Hinweg erschwert, während für eine höhenfesten Helden die Proben um 2 Punkte erleichtert werden, da er die Strecke zum zweiten Mal zurücklegt.

F) Versteinerter Termitenhaufen

Meisterinformationen:

Die Gebilde sehen aus wie die Termitenhaufen im Nordwesten (B), sind allerdings ungleich älter und nicht mit Insekten bevölkert. Die Steintermiten verlassen von Zeit zu Zeit ihre Bauten, ziehen in einem großen Schwarm durch die Wüste und beginnen an anderer Stelle einen neuen Bau. Die zurückgelassenen Kunstwerke versteinern und überdauern mehrere tausend Jahre, wenn sie nicht mutwillig zerstört werden. Der vor den Helden liegende Termitenpalast ist etwa 1.800 Jahre alt und besteht aus sieben Türmen und vier Wänden; der größte Turm ist sieben Schritt hoch und hat einen Durchmesser von etwa drei Schritt. Wären die Hohlräume groß genug, könnten sich mehrere Personen mitsamt ihrer Reittiere mühelos in dem Bauwerk verstecken.

Im Laufe der Zeit hat sich der vom Wind angehäufte Sand an den Wänden zu kleinen Dünen aufgetürmt. Der Sand hat unter anderem auch die Gebeine von Gurvans Boten unter sich begraben. Wenn die Helden sich genauer anschauen, verlan-

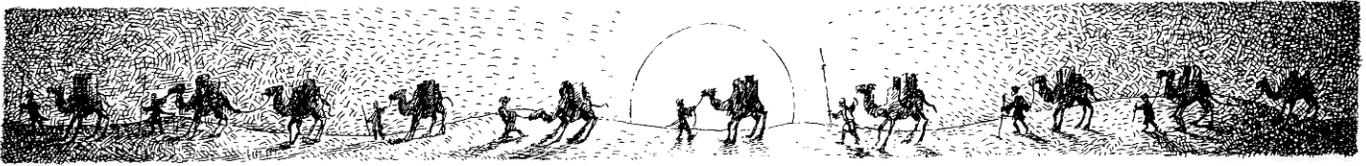
gen Sie ab und zu von dem einen oder anderen eine *Sinnenschärfe*-Probe +8, egal wo er sich gerade befindet. Auf diese Weise ist sichergestellt, daß die Helden so lange herumsuchen, bis sie den entscheidenden Hinweis gefunden haben.

Der Wind hat ein blankes Knochenstück ein wenig freigelegt, das sich farblich kaum vom Wüstensand abhebt, so daß es fast nur durch Zufall entdeckt werden kann. Schnell ist ein Knochen ausgegraben, der leicht als Oberschenkel eines Menschen oder wenigstens eines menschenähnlichen Wesens identifiziert werden kann. Graben die Helden eine Weile lang weiter, wer-



den sie weitere Teile eines Skeletts freilegen. Solange die Helden den Sand durchstöbern, werfen Sie in jeder Spielrunde einen W6. Fällt eine 1, finden die Helden den eindeutigen Beweis, daß mindestens zwei Skelette im Sand begraben sind (beispielsweise den dritten Oberschenkelknochen oder einen zweiten Unterkiefer). Fällt dagegen eine 6, stoßen die Helden auf einen der folgenden Ausrüstungsgegenstände (ermitteln Sie dies mit einem zweiten W6-Wurf):

1) die Klingenspitze eines zerbrochenen Schwerts. Das Schwert ist von gewöhnlicher Machart, wie es in der Armee verwendet wird. Nur mit einer Probe +5 auf das Talent *Waffen Schmieden* läßt sich anhand der Schmiedetechnik feststellen, daß die Waffe älter als 300 Jahre ist.



- 2) der Knauf desselben Schwertes, in den das Symbol eines Greifen vor der Sonnenscheibe mit zwei unterwärts gekreuzten Klingen eingeprägt ist.
- 3) einen kleinen Pergamentköcher ohne Deckel, in dem ein offenbar naß gewordenes Pergament vollständig verrottet ist. Ein geschmolzener Wachsklumpen muß einmal das Siegel dargestellt haben, allerdings läßt sich nichts mehr darauf erkennen.
- 4) die Reste eines zerschnittenen Wasserschlauchs.
- 5) Reste von zerschnittener Kleidung oder einer Rüstung aus weiß gebleichtem, leichtem Leder.
- 6) einen kleinen goldenen Anhänger, der das Symbol eines Greifen vor der Sonnenscheibe mit unterwärts gekreuzten Klingen zeigt.

Haben die Helden einen der Ausrüstungsgegenstände gefunden, fördern sie nun beim Graben pro SR einen weiteren Gegenstand hervor. Sofern Sie eine Zahl würfeln, die bereits gefallen ist, addieren Sie so lange 1 hinzu, bis ein Gegenstand ermittelt ist, den die Helden noch nicht gefunden haben. Weitere Ausrüstungsgegenstände verbergen sich nicht im Sand. Die Helden können noch eine Weile weitergraben, doch die Durststrecke zwischen zwei Funden wird immer länger. Möglicherweise stoßen die Helden nicht nur auf Spuren der beiden Boten, denn ein Feuerskorpion hat sich im verlassenen Termitenbau eingenistet (**Bestiarium Aventuricum**, Seite 195) und dort im warmen Sand vergraben. Rollen Sie daher jede SR zusätzlich einen W20: Fällt eine 20, so ermitteln Sie mit einem einfachen Würfelwurf, welcher Held das Tier aufgestöbert hat.

Dem Helden steht eine einfache *Gefahreninstinkt*-Probe zu, bei deren Gelingen er plötzlich innehält und beschließt den Sand mit einem Stock zu durchwühlen, wobei er den Skorpion zutage fördert und mit einer einfachen GE-Probe beiseite

stoßen kann. Mißlingt die *Gefahreninstinkt*-Probe, wird er unweigerlich sofort vom Skorpion in die Hand gestochen, mißlingt die GE-Probe, unternimmt der Skorpion eine Attacke (AT 12, TP 1W+1) mit seinem Stachel, bevor er sich zurückzieht. Dringt der Stachel durch den Handschuh bzw. die Kleidung, beginnt das Gift nach 3 KR zu wirken. Das Opfer leidet für W6 mal W6 KR, als sei der Zauber **HÖLLENPEIN** (**Codex Cantiones**, Seite 177) auf ihn gesprochen worden: Unter unerträglichen Schmerzen, als habe jeder Muskel im Körper einen Krampf, windet sich der Gestochene. Pro KR fügt ihm das Gift einen imaginären SP zu; fällt so die LE unter 5, wird das Opfer bewußtlos. Mit Nachlassen der Giftwirkung gewinnt das Opfer pro SR einen Punkt der imaginär verlorenen LE zurück, fühlt sich also noch eine ganze Weile schlecht. Aus einer eventuellen Bewußtlosigkeit erwacht das Opfer allerdings erst, wenn alle LE zurückgewonnen wurden.

Das auf mehreren Gegenständen auftauchende Symbol sollte den Helden aus der Festung bekannt sein, es ist das alte Abzeichen der Sonnenlegion.

Eine gute Idee (die Sie mit 20 zusätzlichen AP belohnen sollten) ist es, die ausgegrabenen Knochen in einem einfachen Grab zusammenzuführen, um die Toten ihrer letzten Ruhe zuzuführen. Wenn die Helden an diesen Ort später noch einmal zurückkehren, werden sie alles so vorfinden, wie sie es verlassen haben. Auch spielt sich bei Tage nichts Ungewöhnliches hier ab. Einzig an einem ganz bestimmten Spuktag findet hier ein entscheidendes Ereignis statt, das zur Auflösung des Spuks führen kann, wenn die Helden eingreifen. Dazu müssen die Helden allerdings die passenden Indizien bereits gefunden und zu einem ganzen Bild zusammengefügt haben. Schlagen Sie dann den Abschnitt **Ein kleines Gefecht** auf Seite 49 auf, um das Abenteuer fortzuführen (und zu einem Ende zu bringen).

Zwei Bücher und ein Stückchen Pergament

Die Durchhalteparole

Spezielle Informationen:

Der Durchhaltebefehl trifft am ersten Spuktag zur Mittagszeit ein und wird vor versammelter Mannschaft verlesen, von da ab hängt das Dokument in der **Amtsstube des Hauptmannes (B2)** aus:

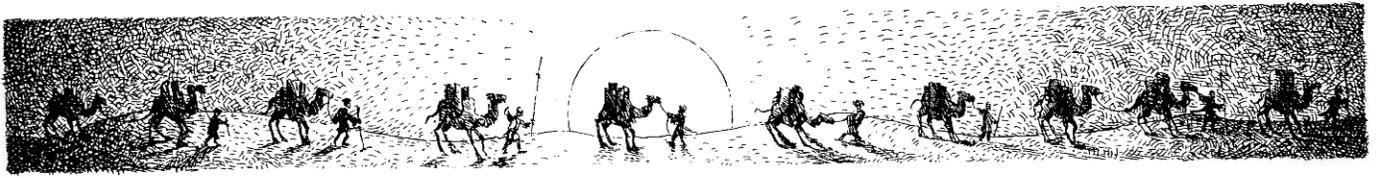
»Ihre kaiserliche Majestät hat nunmehr offiziell den Kriegszu-

stand zur Unterwerfung der häretischen Tulamidenstämme ausgerufen. Dem Garnisonskommandanten Heliowar Praiotin und seinen Soldaten erteilt Ihre Kaiserliche Majestät hiermit den Befehl, die Garnison Praiossieg ohne Rücksicht auf Verluste jeglicher Art und bedingungslos gegen eventuelles Vorrücken feindlicher Truppen zu halten, bis die Kaiserin persönlich mit ihrem Heer dort eintrifft.

„Im Jahre des Lichts“

Die von Hauptmann Answin Zweistreich und Kommandant Heliowar Praiotin geführten Tagebücher sind in einer den Helden wahrscheinlich unbekanntem Zeitrechnung gehalten. Das Jahr 1 des Lichtes (1 JdL) entspricht dabei dem Jahre 658 v.H., denn in diesem Jahre bestieg der erste Priesterkaiser, Aldec Praiofold II., den Thron. Heliowars Truppe hat 118 JdL (541 v.H.) Einzug in der Khomwacht Praiossieg gehalten, der Durchhaltebefehl stammt aus dem Jahre 121 JdL.

Je nach Spuktag enthalten die Tagebücher nur einen Teil der Einträge, die entsprechend letzten Einträge des ersten, zweiten und dritten Spuktages sind im folgenden besonders markiert.



Punin, 30. Rahja im Jahre 120 des Lichts
 Zeichen der Amelthona II. Praiadne, Kaiserin, Botin des Lichts
 und Oberkommandierende der Sonnenlegion.«

Meisterinformationen:

Das Tagebuch stellt einen nahezu lückenlosen Bericht aller Ereignisse in der Khomwacht seit dem Eintreffen des Sonnenkommandos dar. Die folgenden Auszüge genügen, damit die Helden einen Überblick über das Leben auf der Festung und die Spukzusammenhänge gewinnen können. Blättern die Helden wahllos, so können Sie ebenso wahllos die Einträge auswählen, die Sie vorlesen wollen. Andernfalls werden Sie anhand der Angaben der Helden (ganz vorne, ganz hinten, in der Mitte, letzter Eintrag) den chronologisch passenden Tagebuchtext leicht ermitteln können.

Pro SR, die die Helden während des Spukes ungestört im Tagebuch stöbern, stoßen sie auf 2 bis 3 Einträge aus der folgenden Liste:

»3. Eff. 118: ... Nach beschwerlicher Reise sind wir nun endlich eingetroffen. Zwar sind noch einige Arbeiten vonnöten, doch insgesamt macht das Bauwerk einen soliden Eindruck ...«

»27. Tra. 118: ... Sogar zwei Fäßchen Branntwein hat der Versorgungstrupp mitgebracht. Der Kommandant hat beschlossen, daß – da er selbst asketisch lebe – mir die Hälfte davon zusteht, während ich das zweite Faß für besondere Leistungen zuteilen möge ...«

»17. Bor. 118: Mit dem Ausbau kommen wir gut voran, zwar halte ich die Überdachung der Stallungen für wichtiger, doch der Kommandant hat angeordnet, daß zunächst Ausbesserungen am Praiostempel vorgenommen werden sollen.«

»5. Hes. 118: ... mußten drei Soldaten ihr Leben lassen, als das Dach der Stallungen während der Ausbesserungen einstürzte. Wir haben die Toten unweit der alten Grabstätte beigesetzt.«

»16. Per. 118: Ich habe Biolec heimlich einen der Beutel mit Rauchkraut zugesteckt, den der Versorgungstrupp heute mitgebracht hat. Man hat uns sogar ein wenig Honig und ein paar Gewürze mitgeschickt.«

»2. Ron. 119: ... war der schrecklichste Tag seit unserer Ankunft, doch haben wir uns im Kampfe bewährt und das ungläubige Reitervolk letztlich vertrieben. Es hat sieben unserer Mannen das Leben gekostet.«

»5. Bor. 119: Meinen Vorschlag, dem Versorgungstrupp ein Ersuchen nach Verstärkung mit auf den Rückweg zu geben, hat der Kommandant glattweg abgelehnt. Im Bericht heißt es nun, daß wir zwar Verluste haben hinnehmen müssen, doch weiter wehrhaft genug seien.«

»19. Tsa 119: ... ich selbst habe noch nie solch riesige Exemplare gesehen, und auch niemandem sonst ist eine ein Spann messende Ameise bekannt. Jedenfalls haben wir nach unserer Expedition beschlossen, fortan einen weiten Bogen um die Ameisenhügel zu machen, denn möglicherweise hätte die Begegnung auch weniger glimpflich ausgehen können.«

»25. Per. 119: Ich bin froh, daß der Versorgungstrupp bisher re-

gelmäßig eingetroffen ist. Nicht auszudenken, wie wir vorgehen sollten, falls das Tulamidengesindel die Einheit einmal abfangen würde.«

»7. Phe. 119: Der Turm ist doch nicht ganz so harmlos, aber wir haben das widernatürliche Gezücht, das sich zwischenzeitlich dort eingenistet haben muß, getötet.«

»23. Rah. 119: Dexter ist einer meiner besten Soldaten, doch mir will es scheinen, daß Heliowar ihn auf dem Kieker hat. Ich habe daher die Geschichte ein wenig anders wiedergegeben, um den arme Kerl vor drei Tagen Loch zu bewahren.«

»9. Tra. 120: Nun hat es fünf weitere Soldaten und einen der Stallburschen erwischt. Das Fieber hat sie in nur drei Tagen dahingerafft, nun bin ich bange darum, ob noch mehr Soldaten der heimtückischen Seuche zum Opfer fallen werden.«

»18. Tra. 120: Die Ernte muß in diesem Jahr wohl weniger reichlich ausgefallen sein. Die Vorräte, die der Versorgungstrupp heute gebracht hat, sind recht dürftig, so daß wir um eine strengere Rationierung kaum umhinkommen werden.«

»1. Hes. 120: 50 Peitschenhiebe waren eine ganz und gar unangemessene Strafe für ein derartiges Vergehen. Ich hätte Dexter nicht zur Wache einteilen sollen, fieberkrank wie er war, und mich trifft ein Teil der Schuld daran, daß er dabei eingeschlafen ist.«

»2. Ing. 120: Glücklicherweise sind dieses Mal wieder ausreichend Vorräte eingetroffen. Ich hatte aufgrund der Verzögerung bereits schwere Bedenken, ob der Trupp überhaupt noch eintreffen würde.«

»20. Ron. 121: Eine merkwürdige Stille herrscht nun schon seit einigen Wochen. Wir haben seit Ewigkeiten nicht einmal am Horizont Wüstenreiter erblickt. Den meisten setzt die Langeweile zu.«

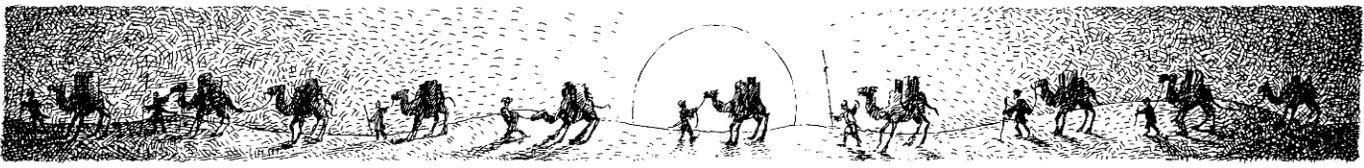
Hier enden die Einträge am ersten Spuktag (21. Rondra)

»21. Ron. 121: Gegen Mittag sind heute zwei kaiserliche Reiter eingetroffen und haben neue Order gebracht. Demnach ist die Kaiserin selbst in den Krieg gegen die Tulamiden gezogen. Wir sollen die Stellung halten, bis ihre Truppe hier eintrifft, aber wir haben nicht die geringste Ahnung, wie lange wir verharren müssen. Außerdem bin ich von einer verfluchten Schlange gebissen worden – selbst Heliowar kennt diese Art nicht, und ich kann nur hoffen, daß es genügt hat, die Bißwunde aufzuschneiden.«

»3. Bor. 121: Der Versorgungstrupp ist längst überfällig. Die Lage wird jetzt langsam ernst, so daß seit heute strengste Rationierung eingehalten werden muß. Seit Eintreffen des Durchhaltebefehls haben wir nichts Neues von der Kaiserin gehört.«

»17. Bor. 121: Noch kein Zeichen von Kaiserin Amelthona – wenn wir uns wirklich im Krieg befinden, so merken wir hier auf Praiossieg nichts davon. Ob der Versorgungstrupp jemals hier eintreffen wird?«

»23. Fir. 121: ... Perval hat einen rechten Aufstand gemacht, und Heliowar hat ihn dafür ins Loch gesteckt. Es blieb uns aber keine andere Wahl, wir mußten die Pferde schlachten, um die Nahrungsvorräte aufzustocken. Zwei Tiere haben wir am Le-



ben gelassen, damit wir nötigenfalls einen Boten entsenden können.«

»1. Tsa 121: Immer noch kein Zeichen von der Kaiserin. Ob der Krieg verloren ist?«

»5. Tsa 121: Perval hat es als ersten erwischt. Weil er sich strikt weigerte, vom Pferdefleisch zu essen, war er zuletzt ohnehin nur noch ein Häufchen Elend. Ein weiterer Tag im Loch hat ihm dann den Rest gegeben.«

»16. Tsa 121: Die Vorräte sind nun bald aufgebraucht. Heute haben wir vier tapfere Soldaten verloren, die den Strapazen ohne Nahrung nicht mehr gewachsen waren. Der Dumpfschädel hat dergestalt Fieber getrieben, daß sie einen Hitzschlag bekamen. Wenn es so weiter geht, ist in zwei Wochen alles vorbei. Nicht die geringste Spur von der Kaiserin – den Versorgungstrupp haben wir ohnehin schon abgeschrieben.«

Hier enden die Einträge am zweiten Spuktag (17. Tsa)

»17. Tsa 121: In der Ferne haben wir im Norden drei tulamidische Reiter gesichtet, sie haben sich der Festung aber nicht genähert, sondern sind durch die Dünen ostwärts weitergeritten. Inzwischen leide auch ich unter Sinnestäuschungen – mir war am Nachmittag, als habe ich Kampflärm gehört, doch auf dem Hofbot sich mir das gleiche, trostlose Bild, wie in den Tagen davor, keine Anzeichen für einen Kampf. Die Truppe ist ohnehin am Ende. Heliowar treibt es derweil zu weit, denn heute morgen hat er den Soldaten Jariel ins Loch sperren lassen, weil er dem kranken Freunde Dexter einen Teil seiner ohnehin spärlichen Ration überlassen hatte.«

»23. Tsa 121: Die Vorräte sind endgültig aufgebraucht, ich frage mich, ob man uns einfach vergessen hat. Wenigstens sterben wir für eine ehrbare Sache ...«

»27. Tsa 121: Fünf Mann fielen heute, als eine Horde Reiter gegen die Festung anrannte. Aber wir hielten die Stellung, wie die Kaiserin es von uns verlangt. Wenigstens ist den Fünfen der Hungertod erspart geblieben.«

»6. Phe 121: Meine Kräfte sind verbraucht, ich bin am Ende. Hunger spüre ich schon seit Tagen nicht mehr, doch selbst wenn nun Versorgung einträte, ich wäre zu schwach zum Essen.«

Dies ist Answins letzter Eintrag im Tagebuch, wie die Helden es am dritten Spuktag (13. Phex) vorfinden.

Meisterinformationen:

Jetztzeit: Sofern die Helden sich die verrotteten Überreste des Tagebuchs bei Nacht vornehmen, bietet sich ihnen ein stark verstümmeltes Version des Tagebuchs. Das Entziffern dauert etwa eineinhalb Stunden, wollen die Helden sich so lange mit dem Buch beschäftigen, können Sie den folgenden Text komplett vorlesen (oder das am Ende des Abenteuers eingehaftete Hand-out ausgeben):

»3. Eff. 118: ... beschwerlicher Reise ... eingetroffen ... das Bauwerk ... soliden Eindruck ...«

»...Tra. 118: ... Sogar zwei Fäßchen ... mitgebracht. Der Kom-

mandant hat ... keusch lebe – mir die Hälfte ... das zweite Faß für besondere Leistungen ...«

»17. Bor. 118: Mit dem Ausbau ... am Praiostempel vorgeno...«
 »... mußten drei Soldaten ... das Dach der Stallungen ... alten Grabstätte...«

»16. Per. ... sogar ein wenig Honig und ein paar Gewürze mitgeschickt ...«

»2. Ron. 119: ... war der schrecklichste ... Mannen das Leben gekostet.«

»... noch nie solch riesige Exemplare gesehen ... Begegnung auch weniger glimpflich ...«

»7. Phe. 119: Der Turm ist doch ...«

»23. Rah. 119: Dexter ist einer ...«

»... hat sie in nur drei Tagen dahingerafft, nun bin ich bange ...«

»18. Tra. 120: Die Ernte muß in diesem Jahr wohl weniger reichlich ausgefallen sein. Die Vorräte, die ... kaum umhinkommen werden.«

»...hiebe waren eine ganz und gar ... eingeschlafen ist.«

»2. Ing. 120: ... Verzögerung bereits schwere Bedenken, ob der Trupp überhaupt ...«

»21. Ron. ... neue Order gebracht. Demnach ist die Kaiserin selbst ... verfluchten Schlange ... selbst Heliowar ...«

»... längst überfällig. Die Lage wird jetzt langsam ... von der Kaiserin gehört.«

»17. ... Noch kein Zeichen von Kaiserin Amelthona – wenn wir uns wirklich ...«

»23. Fir. 121: ... Perval hat einen rechten Aufstand ... gelassen, damit wir nötigenfalls einen Boten entsenden können.«

»... der Krieg verloren ist?«

»... ein Häufchen Elend. Ein weiterer Tag im Loch hat ihm dann den Rest gegeben.«

»16. Tsa 121: ... Versorgungstrupp haben wir ohnehin schon abgeschrieben.«

»17. Tsa 121: ... Norden drei tulamidische Reiter gesichtet, sie haben sich ... keine Anzeichen für einen Kampf.«

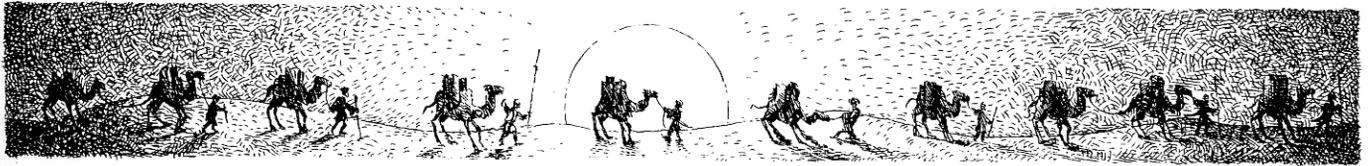
»27. ... anrannte. Aber wir hielten die Stellung, wie die Kaiserin ... wenigstens ... erspart geblieben.«

»6. Phe 121: Meine Kräfte sind am ...«

Heliowars Tagebuch

Meisterinformationen:

Die Aufzeichnungen des Garnisonskommandanten sind sehr persönlich gefärbt und in all ihren Einzelheiten wohl nur für einen Praiosgeweihten von besonderem Interesse. Sie können entsprechende Einträge aus Answins Tagebuch ein wenig verändern, wenn die Helden sich Heliowars Aufzeichnungen vornehmen. Im Gegensatz zum Hauptmann ist der Garnisonskommandant bis zum bitteren Ende fest davon überzeugt, daß die Kaiserin oder wenigstens Praios Hilfe schicken wird. Außerdem kennt Heliowar keine Gnade, was die Bestrafung selbst kleiner Vergehen betrifft, und er doziert in seinem Tagebuch zu solchen Anlässen gern seitenweise über das Thema Disziplin, Recht und Ordnung.



Die folgenden Einträge weichen deutlich von jenen in Answins Tagebuch ab, insbesondere die letzten Einträge sind von besonderem Interesse für die Helden.

»5. Bor. 119: Hauptmann Answin will uns wohl vor der Kaiserin wie Schwächlinge dastehen lassen. Wozu sollten wir Verstärkung anfordern, wenn Praios selbst auf unserer Seite steht?!“

»23. Rah. 119: Möglicherweise hat der Hauptmann gelogen, als er über die Vorkommnisse während der Nachtwache Bericht erstattet hat, aber weder er noch Soldat Dexter werden letztendlich ihrer gerechten Bestrafung entgehen können.“

»1. Hes. 120: Ich wußte, daß ich den Soldaten Dexter eines Tages in die Finger bekommen würde. Und dieses Mal konnte der Hauptmann ihn nicht mehr durch seine Lügen schützen, da ich den Soldaten selbst erwischt habe. Die 50 Hiebe werden ihn gelehrt haben, wer in dieser Festung wirklich das Sagen hat.“

»21. Ron. 121: Endlich hat die Kaiserin uns eine Aufgabe zukommen lassen. Wir werden Ihr einen Empfang bereiten, der Ihrer würdig ist, und wir werden berichten können, daß wir dem

Namen Praiossieg gerecht geworden sind.“

»23. Fir. 121: Der Stallbursche ist ein Schwächling sondergleichen. Sein Mitleid mit den niederen Wesen auf Dere ist unangemessen und überflüssig, zumal wir in unserer Lage jedwede Nahrung benötigen, um unsere Wehrfähigkeit aufrechtzuerhalten.“

»17. Tsa 121: Ein merkwürdiges Gefühl beschlich mich heute, als ich die Abendmesse vorbereitete. Völlig unerklärlich kam ich auf den Gedanken, einen Nachruf auf zwei gefallene Kameraden zu verfassen, doch als ich schon mit dem Schreiben begonnen hatte, fiel mir auf, daß es am heutigen Tage keine Todesfälle gegeben hatte. Zunächst ging ich davon aus, daß Praios mich mit einer Vorahnung gesegnet hatte, doch muß ich das Geschehen im Nachhinein als einen Anfall geistiger Schwäche bewerten. Mein Geist wird sich nicht beugen, ich werde gleich nachher ein paar zusätzliche Übungen machen.“

»11. Phe. 121: ... und wenn ein Mann die Stellung hält, wird werden der Kaiserin, Praios möge uns beistehen, mir beistehen, wir werden den Befehl ...“ (der letzte Eintrag in Heliowars Tagebuch)

Drei ewig neue Tage

Erster Spuktag: Der Durchhaltebefehl trifft ein (21. Rondra 121)

Beteiligte:

35 Soldaten, die Bediensteten Perval, Biolec und Ugert, Hauptmann Answin und Garnisonskommandant Heliowar Praiotin befinden sich auf der Festung. In den Stallungen stehen 5 Pferde und 3 Maultiere.

Spezielle Informationen:

Der Morgen des 21. Rondra beginnt wie jeder andere gewöhnliche Tag auf der Festung. Bei Sonnenaufgang wird zur Morgendandacht geblasen. Innerhalb von 10 Minuten versammeln sich alle Soldaten auf dem Innenhof vor dem Praiostempel, wo eine fünfzehnminütige Andacht gehalten wird.

Nach der Messe wird im Aufenthaltsraum gefrühstückt, Heliowar und Answin nehmen ihre Mahlzeit in der Amtsstube des Hauptmannes zu sich, wobei der Dienstplan besprochen wird. Anschließend wird auf dem Innenhof angetreten, wo Hauptmann Zweistreich die Soldaten für die verschiedenen Aufgaben einteilt: Turmwache (Jariel, Terebor) und Wasserdienst (Dexter, Praiobur) sind die wichtigsten Pflichten, am heutigen Tage werden zudem drei Soldaten (Praiowin, Jaltek, Alrik) bestimmt, die das Mobiliar des Mannschaftsraumes überprüfen und nötigenfalls ausbessern sollen.

Im Verlaufe der nächsten zwei Stunden marschiert die Truppe unter Answins Aufsicht im Innenhof, danach wird mit den Waffen geübt, wobei sich Answin einen Soldaten (Aldefec) herausgreift, um an dessen Waffenparade zu arbeiten. Ab und an schaut Heliowar Praiotin, der sich ansonsten in seinem Privatgemach aufhält, auf dem Hof nach dem Rechten. Praiowin und Jaltek

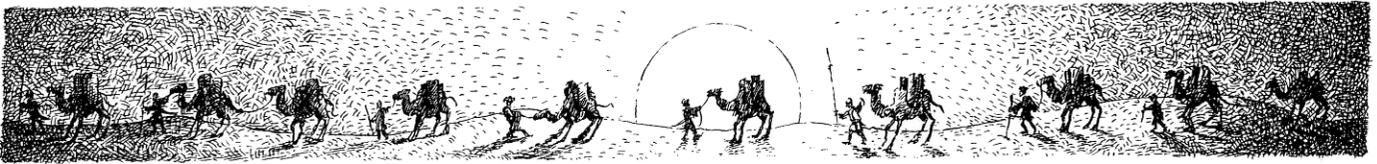
bringen derweil einen Tisch und zwei Stühle in die Werkstätten, wo Alrik heftig am Hämmern ist.

Die drei sind auch weiterhin mit dem Mobiliar beschäftigt, als die Wehrübungen beendet sind und die übrigen Soldaten eine halbe Stunde frei haben, bis die Mittagmesse ansteht. Hauptmann Answin gesellt sich zum Gros der Truppe im Aufenthaltsraum, ein Teil der Soldaten hält sich derweil im Mannschaftsraum darüber auf.

Genau zur Mittagsstunde beginnt eine halbstündige Messe im Tempel, danach wird in zwei Schichten Essen gefaßt, und anschließend sind zwei Stunden Mittagsruhe angesagt, die die meisten Soldaten im Aufenthaltsraum verbringen. Der Hauptmann macht ein Nickerchen in der Amtsstube, Heliowar hat sich im Tempel zurückgezogen.

Jariel, der ununterbrochen Turmwache gehalten hat, entdeckt zwei Reiter am Horizont, die sich aus Richtung Nordosten nähern. Kurz vor Ende der Mittagspause wird daher die Truppe zusammengetrommelt. Es stellt sich heraus, daß die Kaiserin zwei berittene Boten geschickt hat, um neue Befehle überbringen zu lassen. Die beiden Reiter werden verköstigt, derweil versammeln Heliowar und Answin die Truppe, um den Befehl zu verlesen (siehe oben). Heliowar läßt noch einen Vortrag über die notwendige Disziplin und die Bedeutung des Schreibens folgen, danach wird der übliche Tagesverlauf fortgesetzt. Der Nachmittag unterscheidet sich dabei nur unwesentlich vom Vormittag.

Am späten Nachmittag wird Hauptmann Answin auf dem Innenhof von einer sehr seltenen, aber mindergiftigen Viper gebissen. Sofort sind die beiden Soldaten Dexter und Aldefec zur Stelle und erledigen das Tier mit gezielten Schwerthieben. Der zur Hilfe gerufene Heliowar weiß keinen besseren Rat, als die Bißwunde



aufzuschneiden und auszuspülen. Er legt dem Hauptmann einen Verband an, der sich anschließend, humpelnd und vom Soldaten Dexter gestützt, in sein Privatzimmer zurückzieht. Heliowar überwacht bis zur Abendmesse das Exerzieren der Soldaten persönlich.

Sie den Helden nach allen Regeln der Kunst strammstehen lassen. Möglicherweise nutzt ein anderer Held die Unaufmerksamkeit des Hauptmannes, um in die Amtsstube, das Vorratslager oder das Zeughaus zu gelangen, während das Gros der Soldaten in Richtung Praiostempel marschiert.



Nach dem Abendmahl verbleiben die meisten Soldaten im Aufenthaltsraum, um sich ein wenig beim Würfelspiel zu vergnügen. Unterdessen versinkt die Sonne am Horizont und beendet den Spuk.

Meisterinformationen:

Ein paar Beispielszenen sollen verdeutlichen, auf welche Weise die Helden an diesem Spuktage in das Geschehen eingebunden werden können.

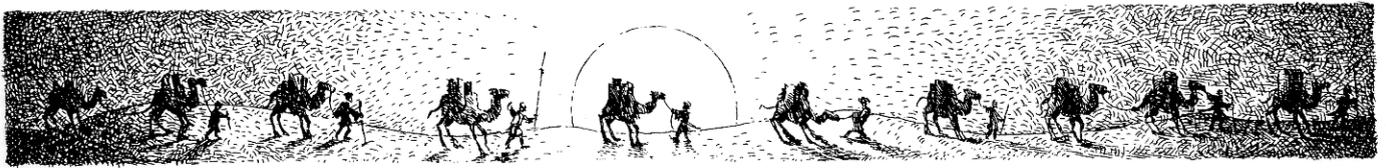
Wenn sich einer der Helden in der Rüstung der Sonnenlegion unter die Soldaten gemischt hat und auf dem Hof mitmarschiert:

“Heda, Soldat! ... jaja, genau du, wie hält du denn deine Waffe? Soll das hier ein Bauernreigen werden, oder was?! Komm hier herüber, wir üben das noch einmal ganz von vorn”, ruft Hauptmann Zweistreich den Helden zu sich. Nun können

Zeigt einer der Helden im Spuk besonderes Interesse an den Arbeiten in der Werkstatt:

“Sieh an, Verstärkung – na, dann kannste gleich mit anpacken”, raunt Jaltek. Nun geht es daran, einen Tisch zu reparieren. Sie können derweil Heliowar auftauchen lassen, der am Dienstplan herummäkelt und Hauptmann Zweistreich vom Helden zu sich rufen läßt. Nach kurzer Debatte wird der Held zum Wasserdienst abkommandiert und muß dann zusammen mit Dexter und Praiobur Schlamm sieben. Es ergeben sich ein oder zwei günstige Gelegenheiten, um von dort aus einen schnellen Blick in Heliowars Gemächer zu werfen oder unbeachtet die Vorratsgrube zu inspizieren.

Einer der Helden könnte Zeuge des Schlangenbisses werden und versuchen, Answin vor der Gefahr zu warnen oder zu retten. Die Situation ist besonders eindringlich, wenn die Abenteurer zuvor davon in Answins Tagebuch gelesen haben. Das Ereignis ist her-



vorragend geeignet, um Helden in den Spuk hereinzuziehen. Eine Spukprobe –5 (bei Kenntnis der Szene –10) ist für jeden fällig, der die Szene beobachtet:

“Urgh! Verfluchtes Vieh!” brüllt Answin und fuchtelte mit dem Schwert herum. Nach ein paar Luftübungen erledigt er die Schlange mit einem gezielten Hieb. “Hätte böse ausgehen können! Weiß gar nicht, wie ich dir danken soll.” Der Hauptmann macht eine kurze Verschnaufpause, dann blickt er sich rasch ein wenig um und wendet sich schließlich augenzwinkernd wieder dem Retter zu. Leise, mit verschwörerischem Unterton, meint er: “Muß sowieso einen Schluck auf den Schreck nehmen ...”, dann nimmt er wieder Haltung an und blökt den Helden laut an: “... und er kommt mit, um mir die Angelegenheit genauer zu erklären.”

Bei einem kleinen Umtrunk kann der Held den Hauptmann eine ganze Weile ablenken, so daß sich für die übrigen Helden gute Gelegenheiten ergeben, um sich anderswo genauer umzusehen. Kaum, daß der Hauptmann seine Amtsstube verläßt, wird er tatsächlich von einer anderen Schlange gebissen, und das Geschehen entwickelt sich doch noch so, wie es sich vor Jahrhunderten bereits einmal zugetragen hatte.

Zweiter Spuktag – Zwei Visionen (17. Tsa 121)

Beteiligte:

31 Soldaten, die Bediensteten Biolec und Ugert, Hauptmann Answin und Garnisonskommandant Heliowar Praiotin befinden sich auf der Festung. In den Stallungen stehen zwei Pferde.

Spezielle Informationen:

Die Soldaten sehen ausgemergelt und schwach aus, als sie sich zur Morgenandacht im Hof versammeln. Einzig Heliowar scheint guten Mutes zu sein und hält eine flammende Ansprache im Tempel, allein will der Funke nicht recht überspringen, was der Kommandant als stillen Ungehorsam auffaßt.

Während der Hauptmann im Hof die Soldaten Aldefec und Alrik II zur Turmwache einteilt und Terebor und Praiogurd für den Wasserdienst abstellt, macht Kommandant Heliowar Praiotin einen Kontrollgang durch die Mannschaftsräume. Recht bald findet er eine Möglichkeit, seinem stillen Zorn Ausdruck zu verleihen. Er stürmt die Treppe herunter und zitiert den Soldaten Dexter zu sich, dem er ein kleines Stück Hartwurst unter die Nase hält: “Wo habe ich das wohl gefunden?! Die Rationen sind eingeteilt worden, um die Wehrfähigkeit der Truppe zu erhalten. Ich dulde nicht, daß meine Anweisungen dergestalt grob mißachtet werden!” Dexter setzt daraufhin zu einer leisen Erwiderung an: “Herr Kommandant, der Soldat Jariel leidet am Fieber, er war schlecht bei Kräften, und ich selbst bin noch ...”

“Ich weiß selbst, wie es um den Soldaten Jariel steht, eine Belohnung ist vollkommen überflüssig. Die Kaiserin braucht nicht die schwachen, sondern die starken Soldaten, um das Tulamidenvolk zu unterjochen. Also nehme Er zur Kenntnis, daß Sein Verhalten Befehlsverweigerung und Fahnenflucht darstellt. Ein Tag im Loch ist keineswegs eine angemessene Strafe, doch einstweilen

benötigen wir die Kraft jeden Mannes, und ich will ihn nicht über die Maßen schwächen. Er wird sich also darüber hinaus später noch vor der Kaiserin verantworten müssen!”

Nach einem kurzen Blick zu Hauptmann Zweistreich, der die Augen zu Boden senkt, ergibt sich Dexter in sein Schicksal und wird, nur mit einem Lendenschurz bekleidet, in das Loch gesperrt. Recht lust- und kraftlos marschiert der Rest der Truppe bis zur Mittagszeit über den Hof. Hauptmann Answin verzichtet auf Einzeltraining, verlangt nur geringes Tempo und gewährt seinen Leuten häufige Pausen. Von Heliowar Praiotin hört und sieht man bis zur Mittagsmesse nichts.

Da die Vorräte nahezu verbraucht sind, muß das Mittagmahl notgedrungen ausfallen. Die meisten Soldaten ruhen sich im Schatten der Mauern oder im Aufenthaltsraum aus, drei von ihnen (Terebor, Stipen und Joderick) werden von Fieberschüben heimgesucht und in den Mannschaftsraum gebracht. Die Soldaten Alrik und Jaltek verlassen, nachdem sie bei Heliowar vorgesprochen haben, die Festung durch das Haupttor, um den vier am Vortag verstorbenen Kameraden die Ehre zu erweisen. Sie bleiben etwa eine halbe Stunde lang bei der Grabstätte nordwestlich der Festungsmauern.

Die beiden sind gerade auf dem Rückweg, als Aldefec vom Turm die Sichtung tulamidischer Reiter im Norden meldet. Sofort machen sich alle wehrbereit, doch schon nach einer halben Stunde ist die Aufregung vorbei: Die Tulamiden, so es tatsächlich Wüstenreiter waren, sind in östlicher Richtung an der Festung vorbei in die Dünen geritten. Zur Sicherheit verstärkt Hauptmann Zweistreich die Turmwache um die beiden zurückgekehrten Soldaten Alrik und Jaltek.

Der Nachmittag verläuft recht ereignislos. Um die Truppe zu schonen, sind keine Wehrübungen angesetzt worden, so daß sich ein eher lockeres Treiben auf dem Hof entwickelt. Answin Zweistreich spricht um die Freilassung Dexters bei Heliowar vor. Schließlich gibt der Kommandant nach und erlaubt es, den Soldaten aus dem Loch zu holen, sofern er den ganzen Nachmittag lang allein auf dem Hof exerziert.

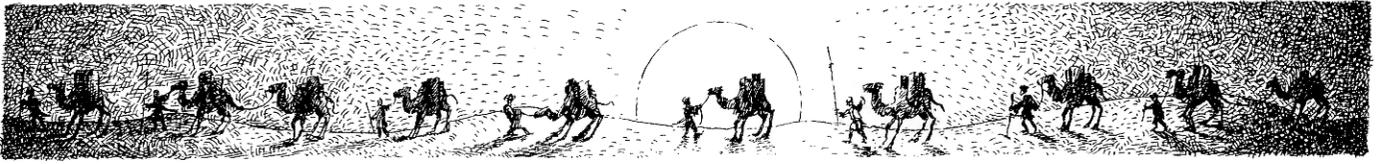
Am späten Nachmittag kommt Hauptmann Zweistreich plötzlich aus seiner Amtsstube herausgeeilt und blickt sich rasch um, um schließlich verwundert und kopfschüttelnd stehenzubleiben. Er ruft Dexter zu sich und fragt ihn, immer noch kopfschüttelnd: “Hat es einen Kampf gegeben, oder sind freiwillige Wehrübungen abgehalten worden?”

“Nein, Herr Hauptmann, nichts dergleichen.”

“Merkwürdig”, meint der Hauptmann, “ich hätte schwören können ... naja, die Hitze ist auf Dauer eben nicht gut für den Geist.” Answin macht auf dem Absatz kehrt und verschwindet wieder in seiner Amtsstube, während Dexter seine Exerzierübungen wieder aufnimmt.

Unmittelbar darauf läßt sich Heliowar zu ersten Male seit der Mittagsmesse blicken. Er schickt Praiogurd in die Mannschaftsräume, um nach den Kranken zu sehen. “Unverändert, Herr Kommandant”, meldet der Soldat, als er zurückkehrt. “Gut so, ich befürchtete bereits ...”

“Wieso, Herr Kommandant?”



“Ach nichts, es war nur so ein Gedanke, geh er wieder an seine Arbeit.”

Schließlich neigt sich der Tag dem Ende zu. Ein recht spärliches Abendmahl wird zugeteilt. Danach verbleiben die meisten Soldaten bei gedrückter Stimmung im Aufenthaltsraum, bis die Sonne am Horizont versinkt und den Spuk beendet.

Meisterinformationen:

Auch für diesen Spuktag folgen nun ein paar Beispielszenen.

Nicht ausgeschlossen, daß die Helden sich in die morgendliche Diskussion um Dexters Strafe einmischen:

“Was fällt ihm ein, sich einzumischen, Soldat – Er kann den Tag gern gemeinsam mit dem Befehlsverweigerer zusammen verbringen!”, brüllt Heliowar. “Was steht Er noch herum – ab ins Loch mit Ihm!” Der Garnisonskommandant nickt zwei anderen Soldaten zu, die sich flugs um die ihnen aufgetragene Aufgabe bemühen ...

Möglicherweise kommt es im folgenden zu einem Gerangel, in dessen Verlauf die übrigen Soldaten die Oberhand behalten werden. Manche raunen dem Helden möglichst unauffällig zu: “Nun mach’ nicht alles noch schlimmer, als es eh schon ist, es hat doch keinen Zweck.”

Ob sich der Held nun überwältigen läßt oder freiwillig in sein Schicksal ergibt, es wird letztendlich dazu kommen, daß er sich bis auf den Lendenschurz entkleiden muß. Damit ist zugleich seine Tarnung dahin. “Wen haben wir denn da? Einen Spion ...”, ruft Heliowar und spricht nach einer endlos scheinenden Pause mit bedenklich ruhiger Stimme weiter: “... und mir will scheinen, daß eine dergestalt perfekte Tarnung wohl nur auf das Wirken von Magic zurückzuführen sein kann. Hauptmann Zweistreich, kümmert Euch darum, wer als Komplize in Frage kommt – ich werde mich einstweilen im Tempel mit dem Eindringling beschäftigen. Er wird mir sicher ein paar Geheimnisse verraten wollen!”

Der gefangene Held wird von vier Soldaten in den Tempelraum verbracht und dort auf äußerst schmerzhaft Weise auf dem Altarstein festgebunden. Die übrigen Helden sollten möglichst schnell eingreifen, um ihrem Freund weitere Qualen zu ersparen, denn Heliowar versteht sich bestens auf eine Reihe sehr schmerzhafter Methoden zur Wahrheitsfindung ...

Werden die tulamidischen Reiter gesichtet, so ist es möglich, daß ein Held versucht auf den Turm zu gelangen, um nach dem Rechten zu sehen:

“He, Soldat, habe ich befohlen, daß sich alle im Hof sammeln, oder habe ich so undeutlich gesprochen, daß er ‘auf dem Turm sammeln’ verstanden hat?” ruft Hauptmann Answin plötzlich.

“Äh, ja, ich ...”

“Nun hör Er schon auf herumzustammeln. Also, ich erwarte, daß meine Befehle demnächst auch befolgt werden. Dennoch wird Er jetzt tatsächlich auf den Turm steigen und mir alsbald Bericht erstatten, verstanden?”

“Jawohl, Herr Hauptmann!”

“Nun denn, worauf wartet Er noch?”

Da das Geschehen dergestalt eindringlich auf den Helden wirkt, entfallen für diesen Ausflug auf den Turm die Spukproben. Die Beobachtung der tulamidischen Reiter stellt ein wichtiges Indiz für die Auflösung des Spukgeschehens dar. Daneben kann sich der Held in jeder Richtung mit genau einer *Sinnenschärfe*-Probe umschaun, bevor der Hauptmann ihn wieder vom Turm herunterbeordert. (Siehe im vorhergehenden Abschnitt **Ein kleines Stückchen Khom** unter **Ein Ausblick vom Turm** auf Seite 37).

Am Nachmittag können die Helden das eigenartige Verhalten Heliowars bzw. des Hauptmannes beobachten und eventuell genauer nachfragen:

“Ich war mir sicher, Kampfeslärm gehört zu haben; aber wie ich schon sagte, die Hitze bekommt auf Dauer nicht”, meint Answin achselzuckend. “Vielleicht war es ja auch eine Art Eingebung.” “Möglich! Vielleicht ist es ja eine Botschaft der Kaiserin ... aber das ist eigentlich eher Sache des Priesters, meinst du nicht auch?” Im Gegensatz zu Hauptmann Answin wimmelt Heliowar jede Nachfrage barsch ab: “Was soll das, Soldat? Meint Er, ich könne mich nicht selbst um meine Angelegenheiten kümmern? Wenn ich Sein dummes Geschwätz hätte ertragen wollen, hätte ich Ihn rufen lassen.”

“Entschuldigt, ich ...”

“Hat Er nicht verstanden? Wende Er sich schleunigst wieder Seinem Dienst zu, bevor ich mir einfallen lasse, mit welcher Strafe ich Ihn maßregeln kann!” unterbricht der Garnisonskommandant mit scharfer Zunge.

Sofern die Helden bereits genügend Indizien gesammelt haben, können sie sich an diesem – und nur an diesem – Tage um die Auflösung des Spukes bemühen. Fahren Sie gegebenenfalls im folgenden Abschnitt **Ein kleines Gefecht** auf Seite 49 mit dem Abenteuer fort.

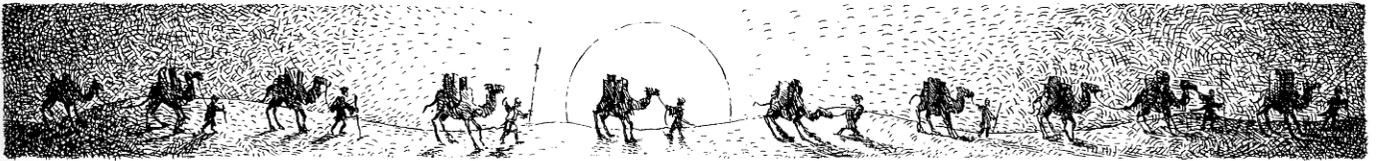
Dritter Spuktag – Heliowars Ende (13. Phex 121)

Beteiligte:

Heliowar, keine Tiere

Spezielle Informationen:

Bei Sonnenaufgang hält sich Heliowar im Tempelraum auf, wo er auf allen Vieren über den Boden kriecht. Nur mit viel Phantasie läßt sich erahnen, daß der Geweihte eine Messe vorbereitet. Fortwährend murmelt Heliowar einzelne Worte wie etwa “Praios”, “Amelthona”, “Gnade” und halbe Sätze wie “... die Stellung halten ...”, “... nicht aufgeben ...” oder “Herr, Praios, laß mich ...”. Dabei versucht er vergeblich, die ‘Kleine Sonne’ (siehe **4b, Sakristei**) mit Lampenöl zu befüllen. Nach einer Weile gibt er das Vorhaben auf und stellt den Ritualgegenstand auf dem Altarstein ab, wo er sich, von Schwäche übermannt, selbst niedersinken läßt.



Etwa zwei Stunden lang bleibt Heliowar reglos dort liegen, bevor er wieder zu Bewußtsein kommt und sich mühsam nach draußen zum Loch schleppt. Dort macht er sich eine Weile am Gitter zu schaffen, doch seine Kräfte reichen nicht aus, um den schweren Deckel beiseite zu schieben. Nun murmelt der Geweihte nur

noch unverständliches Zeug, bisweilen blickt er blinzelnnd gen Himmel und vollführt nichtssagende Gesten, schließlich bricht er erneut bewußtlos zusammen. Er atmet flach und unregelmäßig, bis er genau zur Mittagsstunde stirbt.

Meisterinformationen:

Der Kreidekalender im Praiostempel datiert auf den 11. Phex, Heliowar lebt seit zwei Tagen allein auf der Festung und war kaum in der Lage, einen normalen Tagesablauf zu führen.

Die Helden können versuchen, den Geweihten anzusprechen, doch Heliowar ist kaum in der Lage, seine Gegenüber zu erkennen. Treten die Abenteurer dem Geweihten in den Rüstungen aus dem Zeughaus gegenüber, so mag es sein, daß Heliowar versucht, einfache Befehle zu erteilen, etwa: "Bring er ... Wasser!"

Möglich ist auch, daß er glaubt, das Heer der Kaiserin sei eingetroffen. Dann wird er nach der Kaiserin verlangen oder Meldung machen: "Kommandant Heliowar ... haben Stellung gehalten."

Ohne die Abzeichen der Sonnenlegion wird Heliowar die Helden entweder für Eindringlinge halten und irr (aber wenig erfolgversprechend) mit einem Messer auf sie losgehen, oder aber an eine Sinnestäuschung glauben und wild in der Luft herumfuchteln, wenn sie sich nähern.

Versuche, den Kommandanten länger am Leben zu halten, sind sinnlos. Selbst wenn die Helden den Heiltrank finden und verabreichen oder dem Geweihten maßweise Wasser einflößen, wird er genau zur Mittagsstunde sterben.

Noch bis zum Sonnenuntergang ist indes der Spuk aktiv, so daß die Helden sich für den Rest des Tages in Ruhe umsehen können. Da sich im Spuk jedoch nichts tut, sind dann und wann Spukproben fällig, die mit jeder Stunde um einen Punkt erschwert werden. Sie können beispielsweise eine Probe verlangen, wenn die Helden versuchen, den Turm zu besteigen oder in den Tagebüchern zu lesen.

Ein kleines Gefecht

»Schlachten werden geführt werden mit Bannern, Regimentern und Legionen! Gigantische Gefechte wie aus der Zeit der Heroen erwarten uns, große Opfer stehen uns bevor, doch mag es ein unbedeutend erscheinendes Gefecht weniger Männer und Frauen sein, das den Krieg entscheidet.«

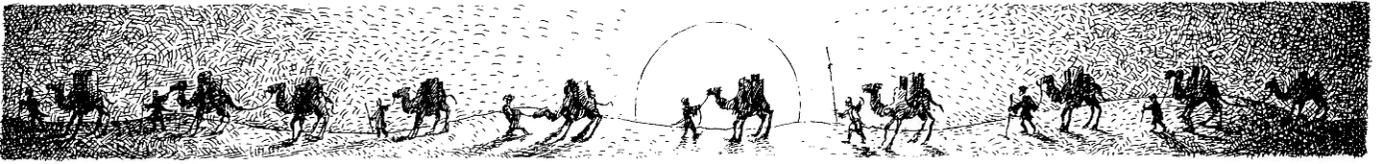
—aus der *Ansprache Kaiser Retos bei der Ausrufung des Maraskankrieges*; zitiert nach Blut, Schweiß und Tränen – die bedeutendsten Schlachten Aventuriens; *Gareth*, 22 Hal

Meisterinformationen:

Am zweiten Spuktag findet bei den verlassenen **Termitenhügeln (F)** eine denkwürdige und entscheidende Begegnung statt, deren Verlauf die Helden jedoch beeinflussen können – dies ist die einzige Möglichkeit, dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Die um die Mittagszeit auf der Festung beobachteten drei tulamidischen Reiter erreichen am frühen Nachmittag den Insektenbau, wo sie sich im spärlichen Schatten zur Rast niederlassen. Sie entdecken in der Ferne die beiden von Kaiser Gurvan ausgesandten Botenreiter und verstecken sich bei den Termitenhügeln, um die Fremdlinge aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Die Helden müssen schon einige Indizien zusammengetragen haben, um die lauernnden Gestalten wahrnehmen zu können, denn nur wenn sie genügend Anhaltspunkte haben, reicht eine einfache Spukprobe aus, um die Anwesenheit der Tulamiden zu bemerken. Je weniger die Helden wissen, um so schwerer wird die Probe. Sind sie ganz und gar unwissend, ist ein Zuschlag von 15 Punkten fällig. Es ist somit beinahe ausgeschlossen, daß die Helden zufällig auf die Reiter stoßen.



In jedem Fall wird der beginnende Kampf die Helden in den Bann des Spuks ziehen.

Ob die Abenteuerer sich nun gleich die lauernnden Gestalten vornehmen oder erst in den Kampf mit den beiden Botenreitern eingreifen, sie müssen sich in jedem Fall mit den drei Tulamiden ein Gefecht liefern, um den üblichen Ausgang des Kampfes zu verhindern und wenigstens einem der beiden Boten das Leben zu retten.

Der Anführer der Tulamiden

LE 35 AT 12 PA 9
RS 1 TP 1W+3 (Säbel)
AU 50 MR 6

Die beiden anderen Tulamiden

LE 30 AT 10 PA 7
RS 1 TP 1W+3 (Säbel)
AU 40 MR 4

Die beiden Boten sind erschöpft und kaum mehr in der Lage, einen sinnvollen Beitrag zum Kampfgeschehen zu leisten (LE: 25, AT: 9, PA: 7, TP: 1W+4 (Schwert)). Die Helden sollten also versuchen, etwaige Gegner von den kaiserlichen Boten abzuziehen.

Sofern wenigstens einer der beiden Boten überlebt, können die Abenteuerer nun die kleine Gesandtschaft auf dem Weg zur Burg Praiossieg begleiten, wo der Abzugsbefehl unter großem Jubel verlesen wird.

Etwas schwieriger gestaltet sich das Ganze, wenn die Tulamiden zwar besiegt, die kaiserlichen Boten jedoch nicht überlebt haben. Die Helden können dann der Besatzungsmannschaft das Eintreffen der kaiserlichen Boten quasi vorspielen, indem sie sich mit den Rüstungen der Sonnenlegion verkleiden und einfach überzeugend wirken (CH-Proben). Sobald man bereit ist, die Gesandtschaft auf die Festung zu lassen, wird sich der Rest von selbst erledigen, denn die Helden führen das Originaldokument bei sich (das bleibt jedenfalls stark zu hoffen).

Friede auf Praiossieg

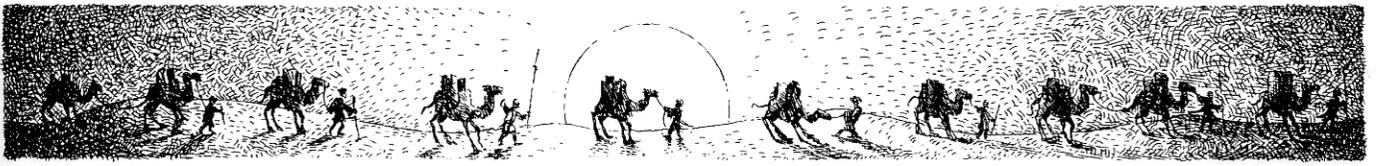
Spezielle Informationen:

Unter großem, allgemeinem Jubel verliest Hauptmann Zweistreich den Abzugsbefehl. Zwar reichen die Vorräte kaum für den Marsch durch die Wüste, doch wenigstens ein Funke Hoffnung keimt in jedem der Soldaten auf. Einzig Kommandant Heliowar Praiotin scheint unbeeindruckt, ja sogar eher verärgert über das eingetroffene Schreiben.

Ein heillooses Chaos bricht aus, das der Garnisonskommandant

selbst mit härtesten Strafandrohungen nicht richtig in den Griff bekommt. Einige Soldaten sind bereits dabei, ihre Siebensachen (und mehr sind es tatsächlich nicht) zusammenzupacken, während andere ausgelassen im Aufenthaltsraum feiern.

Bis in die Abendstunden scheint die Festung zu neuem Leben erwacht, dann endlich versinkt die Sonne am Horizont und die Nacht bringt ewigen Frieden über die Feste Praiossieg und ihre Besatzung.



Schlußbemerkung (Meisterinformationen)

Nachdem die Soldaten endlich ihre ewige Ruhe gefunden haben, können die Helden sich nun frei auf der Khomwacht Praiossieg, besser gesagt der Ruine, bewegen und sich dort für eine Weile niederlassen. Mit der kleinen Oase im Süden stehen genügend Nahrungsmittel und Wasser bereit, um das Überleben für mehrere Wochen zu sichern. Sofern die Helden die nähere Umgebung noch nicht vollständig erkundet haben, bietet sich jetzt die Gelegenheit dazu.

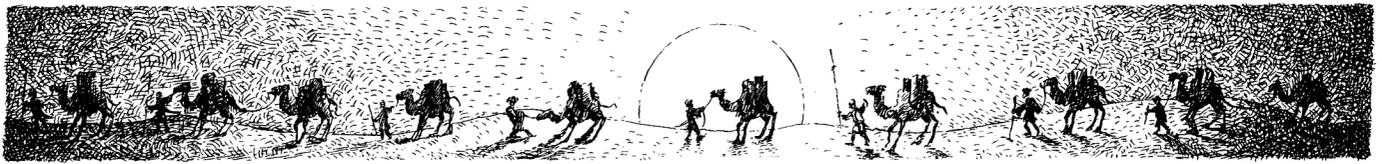
Lassen Sie nun nach drei bis fünf Tagen (je nachdem, ob die Helden die Erkundung der Umgegend schon abgeschlossen haben) die Rettung auf der Bildfläche erscheinen: Am Horizont zieht eine von Süden kommende Karawane mit dem Ziel Punin vorbei, und den Helden sollte es nicht schwerfallen, diese Karawane zu erreichen und sich ihr anzuschließen. Die Rückreise ist bei weitem nicht so ereignisreich wie die Tage auf der Festung Praiossieg und der verworrene Weg dorthin.

Die andere Möglichkeit der Rettung ist, daß die Helden nun in Ruhe ihre Vorräte an der kleinen Oase ergänzen und sich in Richtung Shebah aufmachen (dessen Lage sie der Karte aus dem Privatgemach des Kommandanten entnehmen können, falls sie sie gefunden haben), wo sie nach zwei recht ereignislosen Tagen auch ankommen sollten.

Die Helden haben sich **200 Abenteuerpunkte** für die Strapazen in der Wüste und die Auflösung des Spuks sauer verdient. Zusätzlich erhalten alle Helden, deren Marsch durch die Wüste bereits an der Lebensenergie gezehrt hat, 25 Abenteuerpunkte. Für gute Ideen zur Auflösung des Spukgeschehens können Sie bis zu 25 AP je Held verteilen, bis zu 50 AP sollten als Prämie für rollengerechtes Spiel verteilt werden.

Des weiteren erhalten alle Helden je einen Punkt und zwei Steigerungswürfe auf die Talente *Orientierung* und *Wildnisleben*, zwei Steigerungswürfe auf *Sprachen Kennen* (die zum Erlernen von Tulamidya verwendet werden müssen; beherrscht ein Held die Sprache der Tulamiden bereits vollständig, so verfallen diese Würfe), sowie je einen Steigerungswurf auf die Talente *Geschichtswissen* und *Götter und Kulte*.

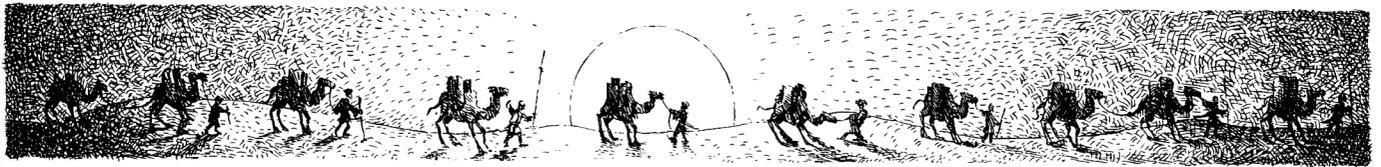
Trägt einer der Helden die zerbrochene *Kleine Sonne* bei sich und mag sie nicht wieder hergeben, so wird ihm das geweihte Stück bald ein Unglück bescheren. Für die freiwillige Ablieferung der Sonne in einem Praiostempel gibt es hingegen ein kleines göttliches Geschenk des Herren Praios: entweder einen Steigerungsversuch auf den MU- oder den CH-Wert sowie einen Punkt auf die Talente *Selbstbeherrschung*, *Bekehren/Überzeugen* und *Prophezeien*.



Glossar

(Es handelt sich hier nur um eine kleine Auswahl wichtiger Begriffe, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Nähere Informationen können Sie den einzelnen Hintergrundbeschreibungen entnehmen, die es mittlerweile in großer Zahl gibt. Besonders geballtes Wissen finden Sie in **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges**.)

- Almada:** Königreich, südlichste Provinz des Neuen Reiches, Hauptstadt Punin.
- Amhalassih:** Region südlich des Yaquir und nördlich der Khomwüste, gehörte früher zu Almada, jetzt zum Kalifat von Mherwed
- Aventurien:** Der Kontinent, auf dem die Abenteuer des Schwarzen Auges spielen. Obwohl nur etwa 3.000 Meilen in Nord-Süd-Richtung lang, finden sich hier alle Klimazonen von ewigem Eis bis zu Regenwald und Sandwüste. Zu den benachbarten Kontinenten **Güldenland** (im Westen, jenseits des Meeres der Sieben Winde) und **Riesland** (im Osten, hinter dem Ehernen Schwert) besteht so gut wie kein Kontakt.
- BF:** kurz für 'nach Bosparans Fall', bezeichnet eine verbreitete Zeitrechnung, die das Jahr des Untergangs von Bosparan als das Jahr 0 betrachtet.
- Boron:** einer der Zwölfgötter, meist recht düsterer Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens, sein Symboltier ist der Rabe. Gilt im Al'Anfaner Kult als Hauptgott der Zwölfe, während im Mittelreich eher der Puniner Kult vertreten ist. Gleichzeitig Bezeichnung des fünften Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.
- Bosparan:** frühere Hauptstadt des Alten Reiches. Wurde vor etwa 1.000 Jahren von der siegreichen Armee des Neuen Reichs unter Raul dem Großen zerstört und nie wieder aufgebaut. Das Jahr der Zerstörung war lange Zeit das Jahr 0 der altreichischen Zeitrechnung, die heute noch in manchen aventurischen Regionen benutzt wird, jedoch nicht mehr im Alten Reich.
- Bote des Lichts:** Oberhaupt der Praioskirche, reisdirt in der Stadt des Lichts in Gareth.
- Dere:** die Welt, auf der der Kontinent Aventurien liegt.
- Efferd:** Gott des Wassers, des Windes und der Seefahrt. Wird naheliegenderweise besonders an der Küste oder an großen Binnengewässern verehrt; sein Symboltier ist der Delphin. Gleichzeitig Bezeichnung des dritten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.
- Fasar:** große und sehr bunte Stadt im Hochland des Gadang, gilt als uralt. Hauptsächlich von Tulamiden bewohnt, aber gleichzeitig für sein Völkergemisch bekannt.
- Firun:** einer der Zwölfgötter, erbarmungsloser Gott des Winters, des Frostes und der Jagd, einzig seine Tochter Ifirn vermag manchmal sein Herz zu erwärmen und seine Gnadenlosigkeit abzumildern. Wird vor allem in Nordaventurien verehrt. Sein Symboltier ist der Eisbär. Gleichzeitig Bezeichnung des siebten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.
- Geweihte:** Vertreter der Zwölfgötter (und einiger Halbgötter) in Aventurien. Geweihte sind immer einem bestimmten Gott bzw. einer bestimmten Göttin geweiht, in deren Dienst sie ihr Leben stellen. Sie sind in Geweihtenschaften organisiert, die auch für die jeweilige Ausbildung zuständig sind, in der die Novizen auf die Weihe vorbereitet werden.
- Goldacker:** Villenviertel in Punin.
- Güldenland:** sagenhafter Kontinent jenseits des Meeres der Sieben Winde; gilt als Herkunftsort der Vorfahren zahlreicher Aventurier.
- Hesinde:** eine der Zwölfgötter, Göttin der Wissenschaft, der Magie und der Künste; ihr Symboltier ist die Schlange, gleichzeitig Bezeichnung des sechsten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.
- Himmelsrichtungen:** In Aventurien kommt es vor, daß die vier Himmelsrichtungen mit den Namen von Göttern bezeichnet werden. So heißt der Norden mitunter Firun und der Süden Praios. Seltener wird der Westen als Efferd und der Osten als Rahja bezeichnet.
- Horaszeit:** Zeitepoche, in der güldenländische Siedler begannen, Aventurien zu besiedeln und dabei von dem mythischen Kaiser und Göttersohn Horas regiert wurden.
- Ingerimm:** Gott des Handwerks, des Feuers, Erzes und vor allem der Schmiedekunst. Als einziger Gott des Zwölfgötterpantheons hat er kein Symboltier, sondern wird mit Hammer und Amboß in Verbindung gebracht. Als Angrosch ist er gleichzeitig höchster und einziger Gott der Zwerge. Gleichzeitig Bezeichnung des elften Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.
- Jahr des Lichts:** in der Zeit der Priesterkaiser geläufige Zeitrechnung, die die Thronbesteigung des ersten Priesterkaisers als das Jahr 1 annimmt.
- JdL:** kurz für „Jahr des Lichts“
- Kannemünde:** bornländische Handelsniederlassung an der Mündung des Chaneb in die Tränenbucht. Die knapp 2.000 Einwohner leben hauptsächlich vom Handel des Salzes, das im Chichanebi-See gewonnen wird, und werden dementsprechend von den Handelsherren registriert.
- Keft:** Oase in der Khom; hier offenbarte sich vor etwa 250 Jahren der Eingott Rastullah; seitdem religiöses Zentrum der Novadis.
- Khom:** riesiges Wüstengebiet im südlichen Aventurien.
- Khunchom:** große, tulamidische Stadt an der Mündung des Mhanadi ins Perlenmeer.
- Madamal:** der aventurische Mond; benannt nach einer in zahlreichen Mythologien vorkommenden, meist halbgöttlichen Figur namens Mada, deren tragisches Geschick zur Entstehung des Madamals führte.
- Mittelland:** meist im Begriff „mittelländisch“ verwendet, bezeichnet meist das Mittelreich / Neue Reich; auch im Gegensatz zu 'tulamidisch' für die Nachkommen der güldenländischen Einwanderer.
- n.BF:** siehe BF
- Neues Reich:** auch: Mittelreich; größtes Staatsgebilde Aventuriens mit der Hauptstadt Gareth; dominiert die gesamte Mitte des Kontinents und wird in erster Linie von Nachkommen der Siedler aus dem Güldenland bewohnt.
- Novadis:** Oberbegriff aller in der Wüste Khom lebenden Stämme, die den Eingott Rastullah anbeten.
- Peraine:** eine der Zwölfgötter, Göttin des Ackerbaus, der Pflanzen



und der Heilkunde; ihr Symboltier ist der Storch. Gleichzeitig Bezeichnung des zehnten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Phex: einer der Zwölfgötter, listiger Gott der Händler und der Diebe; sein Symboltier ist der Fuchs. Gleichzeitig Bezeichnung des neunten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Praios: höchster Gott des Zwölfgötter-Pantheons, Gott der Sonne, des Gesetzes und der Herrschaft, König und Herrscher der Zwölfe, sein Symboltier ist der Greif. Gleichzeitig Bezeichnung des ersten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Praisscheibe/Praoisrad: andere Bezeichnungen für die Sonne.

Priesterkaiserzeit: Epoche des Neuen Reiches, als dieses von den jeweiligen Boten des Lichtes regiert wurde. Nähere Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 26–27.

Punin: Hauptstadt der mittelreichischen Provinz Almada. Nähere Einzelheiten finden Sie ab Seite 7.

Rahja: eine der Zwölfgötter, Göttin des Rausches, und der körperlichen Liebe; ihr Symboltier ist die Stute. Gleichzeitig Bezeichnung des zwölften Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Rastullah: der Eingott der Novadis, gilt in der gesamten Khom-Region als Weltenschöpfer und Allmacht.

Reichsstraße: gut ausgebaute, gepflasterte Straßen mit Randsteinen und Abflußgräben, soliden Brücken und in regelmäßigem Abstand errichteten Herbergen. Auf den Reichsstraßen gilt der kaiserliche Landfrieden; sie werden von kaiserlichen Truppen und Inspektoren bewacht und instand gehalten. Nur ein Provinzherr hat außer dem Kaiser das Recht, Zoll auf ihnen zu erheben.

Rondra: eine der Zwölfgötter, Göttin des Krieges und des Sturmes; ihr Symboltier ist die Löwin. Gleichzeitig Bezeichnung des zweiten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Sumu: Urgöttin, die von Urgott Los erschlagen wurde. Aus ihrem Leichnam ging alles Leben hervor. Sumus Leib bezeichnet Dere als Quell allen Lebens und Seins.

Thorwal: Land an der Nordostküste Aventuriens, vor allem bekannt wegen seiner auf Drachenbooten fahrenden Piraten. Thorwaler sind zumeist hünenhaft, blond oder rothaarig, ungemein trinkfest und rauf lustig.

Travia: eine der Zwölfgötter, mütterliche Göttin des Herdfeuers, der Gastfreundschaft und der Ehe. Wird vor allem vom einfachen Volk verehrt; ihr Symboltier ist die Wildgans. Gleichzeitig Bezeichnung des vierten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Tsa: eine der Zwölfgötter, Göttin der (Wieder-)Geburt und der Erneuerung; ihr Symboltier ist die Eidechse. Gleichzeitig Bezeichnung des achten Mondes im zwölfgöttlichen Jahreslauf.

Tulamiden: Volk der Menschen, das wie die Nivesen und Norbarden schon vor der Besiedlung der Guldäner in Aventurien lebte. Ist heute hauptsächlich an der südlichen Ostküsten und der Südküste zu finden.

Unau: von Novadis dominierte Stadt am Rand des Chichanebi-Salzsees.

Unterstadt: größter, aber auch ärmster Stadtteil von Punin.

vBF: kurz für „vor Bosparans Fall“, bezeichnet eine früher verbreitete Zeitrechnung, die das Jahr des Untergangs von Bosparan als das Jahr 0 betrachtet.

vH: kurz für „vor Hal“ und bezeichnet die derzeitige Zeitrechnung des Neuen Reiches, die das Jahr der Inthronisation von Kaiser Hal als das Jahr 1 betrachtet.

Wahrer der Ordnung: hoher Würdenträger im Praioskult.

Zauberer: Die Magieanwender in Aventurien lassen sich grob in zwei Kategorien unterteilen: die 'Wissenschaftler' (Magier), die die

Beherrschung der Magie an sogenannten Akademien erlernen, und die 'intuitiven Zauberer', zu denen unter anderen die Druiden, Hexen und Schamanen zählen. Von Natur aus magiebegabte Völker wie die Elfen sind ebenfalls der zweiten Gruppe zuzurechnen.

Zwölf/Zwölfgötter: wichtigstes aventurisches Pantheon. Die Götter (*Praios, Efferd, Boron, Firun, Phex, Ingerimm*) und Göttinnen (*Rondra, Travia, Hesinde, Tsa, Peraine, Rahja*) haben jeweils ihre besonderen Einflusbereiche und auch regional unterschiedlich starke Verehrung. Zwischen ihren Lehren herrscht mitunter ein gewisser Widerspruch, dennoch sind ihre Uneinigkeiten eher im Sinne geschwisterlicher Konkurrenz zu sehen. Ihre großen Gegenspieler sind auf der einen Seite der *Namenlose*, auch das Rattenkind genannt, und auf der anderen Seite die Erzdämonen.

Entfernungen: 1 Meile (1 km) = 1.000 Schritt; 1 Schritt (1 m) = 5 Spann; 1 Spann (20 cm) = 10 Finger (2 cm)

Flächen: werden in Rechtheilen, Rechtschritt etc. gemessen, was jeweils einer Quadratmeile etc. entspricht.

Gewichte: 1 Quader (1 t) = 1.000 Stein; 1 Stein (1 kg) = 40 Unzen (25 g)

Währung: Die verbreitetste Währung ist die des Mittelreichs: 1 Dukat (Goldstück) = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1.000 Kreuzer

(Es gibt leider keine angemessene Möglichkeit, diese Währung in DM umzurechnen, da das gesamte Wertesystem einer Fantasy-Welt nicht mit irdischen Maßstäben gemessen werden kann. Als grober Hinweis kann dienen, daß ein Maß Bier etwa 8 Kreuzer kostet, ein Laib Brot etwa zwölf Kreuzer, eine Übernachtung in einem Schlafsaal 3 Heller, ein Schwert 10 Dukaten und ein reitfertig ausgebildetes Pferd zwischen 50 und mehreren hundert Dukaten.)

Zeitrechnung: Bei Zwölfgöttergläubigen wird das Jahr in zwölf Monde zu 30 Tagen plus fünf überzählige Tage unterteilt, beginnend mit der Sommersonnenwende. Die Monde sind den Zwölfen zugeordnet und nach ihnen benannt: Praios (entspricht dem Juli), Rondra (August), Efferd (September), Travia (Oktober), Boron (November), Hesinde (Dezember), Firun (Januar), Tsa (Februar), Phex (März), Peraine (April), Ingerimm (Mai), Rahja (Juni). Die fünf überzähligen Tage zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios sind dem Namenlosen zugeordnet und tragen die unglückverheißende Bezeichnung „Namenlose Tage“. Nicht nur abergläubische Aventurier verlassen während dieser Zeit ihr Haus nur in Notfällen.

Die Woche besteht aus sieben Tagen und beginnt mit dem Windstag, dem ersten Tag der Elemente. Ihm folgt der Erdstag. Nun schließen sich die wichtigsten Tage der Woche an, nämlich der Markttag (dessen Name für sich spricht), Praiostag (der Feier- und Ruhetag, der deswegen in der Mitte der Woche liegt) und Rohalstag in Gedenken an den berühmtesten Zauberer Aventuriens. Die Woche wird abgeschlossen durch die letzten beiden Tage der Elemente, den Feuertag und den Wassertag. Allerdings gibt es lokale Variationen dieser Namensgebung. Anhänger des Rastullah unterteilen das Jahr in 40 „Gottesnamen“ zu je neun Tagen, ergänzt durch fünf übers Jahr verteilte Feiertage („Rastullahellah“). Eine einheitliche Jahreszählung gibt es nicht, jedes Volk geht bei der Zählung von einem jeweils für dieses Volk wichtigen Zeitpunkt aus.

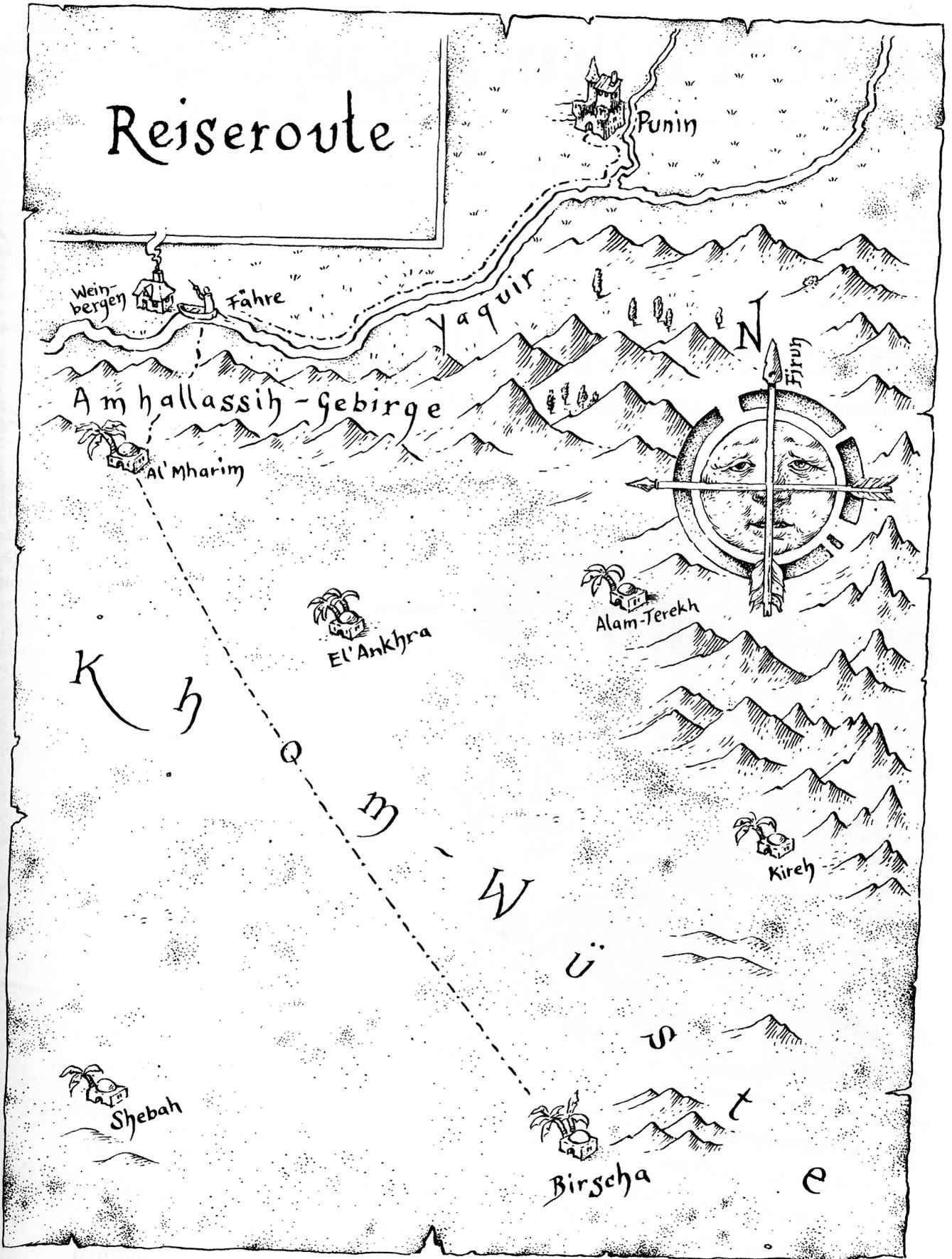
Ihre kaiserliche Majestät hat nunmehr offiziell den Kriegszustand zur Unterwerfung der häretischen Tulamidenstämme ausgerufen. Dem Garnisonskommandanten Heliowar Praiotin und seinen Soldaten erteilt Ihre Kaiserliche Majestät hiermit den Befehl, die Garnison Praiossieg ohne Rücksicht auf Verluste jeglicher Art und bedingungslos gegen eventuelles Vorrücken feindlicher Truppen zu halten, bis die Kaiserin persönlich mit ihrem Heer dort eintrifft.

Punin, 30. Rahja im Jahre 120 des Lichts

Zeichen der Amelthiona 11. Praiadne, Kaiserin, Botin des Lichts und Oberkommandierende der Sonnenlegion

- »3. EFF. 118: ... BESCHWERLICHER REISE ... EINGETROFFEN ... DAS BAUWERK ... SOLIDEN EINDRUCK ...«
- »...TRA. 118: ... SOGAR ZWEI FÄSSCHEN ... MITGEBRACHT. DER KOMMANDANT HAT ... KEUSCH LEBE – MIR DIE HÄLFTE ... DAS ZWEITE FAB FÜR BESONDERE LEISTUNGEN ...«
- »17. BOR. 118: MIT DEM AUSBAU ... AM PRAIOSTEMPEL VORGENOM...«
- »... MUSSTEN DREI SOLDATEN ... DAS DACH DER STALLUNGEN ... ALTEN GRABSTÄTTE...«
- »16. PER: ... SOGAR EIN WENIG HONIG UND EIN PAAR GEWÜRZE MITGESCHICKT ...«
- »2. RON. 119: ... WAR DER SCHRECKLICHSTE ... MANNEN DAS LEBEN GEKOSTET.«
- »... NOCH NIE SOLCH RIESIGE EXEMPLARE GESEHEN ... BEGEGNUNG AUCH WENIGER GLIMPFLICH ...«
- »7. PHE. 119: DER TURM IST DOCH ...«
- »23. RAH. 119: DEXTER IST EINER ...«
- »... HAT SIE IN NUR DREI TAGEN DAHINGERAFFT, NUN BIN ICH BANGE ...«
- »18. TRA. 120: DIE ERNTE MUSS IN DIESEM JAHR WOHL WENIGER REICHLICH AUSGEFALLEN SEIN. DIE VORRÄTE, DIE ... KAUM UMHINKOMMEN WERDEN.«
- »... HIEBE WAREN EINE GANZ UND GAR ... EINGESCHLAFEN IST.«
- »2. ING. 120: ... VERZÖGERUNG BEREITS SCHWERE BEDENKEN, OB DER TRUPP ÜBERHAUPT ...«
- »21. RON. ... NEUE ORDER GEBRACHT. DEMNACH IST DIE KAISERIN SELBST ... VERFLUCHTEN SCHLANGE ... SELBST HELIOWAR ...«
- »... LÄNGST ÜBERFÄLLIG. DIE LAGE WIRD JETZT LANGSAM ... VON DER KAISERIN GEHÖRT.«
- »17. ... NOCH KEIN ZEICHEN VON KAISERIN AMELTHONA – WENN WIR UNS WIRKLICH ...«
- »23. FIR. 121: ... PERVAL HAT EINEN RECHTEN AUFSTAND ... GELASSEN, DAMIT WIR NÖTIGENFALLS EINEN BOTEN ENTSENDEN KÖNNEN.«
- »... DER KRIEG VERLOREN IST?«
- »... EIN HÄUFCHEN ELEND. EIN WEITERER TAG IM LOCH HAT IHM DANN DEN REST GEGEBEN.«
- »16. TSA 121: ... VERSORGUNGSTRUPP HABEN WIR OHNEHIN SCHON ABGESCHRIEBEN«
- »17. TSA 121: ... NORDEN DREI TULAMIDISCHE REITER GESICHTET, SIE HABEN SICH ... KEINE ANZEICHEN FÜR EINEN KAMPF.«
- »27. ... ANRANNT. ABER WIR HIELTEN DIE STELLUNG, WIE DIE KAISERIN ... WENIGSTENS ... ERSPART GEBLIEBEN.«
- »6. PHE 121: MEINE KRÄFTE SIND AM ...«

Reiseroute





AVENTURIEN®

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

DIE LETZTE BASTION

Die Begleitung einer Karawane durch die gnadenlosen Weiten der Khom ist genau der richtige Auftrag für abenteuerlustige junge Helden mit dem Herz am rechten Fleck und ein wenig Erfahrung mit Schwert oder Zauberstab, geeignet, um etwas von der Welt kennenzulernen. Außerdem gibt es in der Khom giftige Skorpione und gefährliche Löwen, unbarmherzige Sandstürme, wilde Wüstenräuber und fanatische Novadikrieger – allemal genug, um Mut, Scharfsinn und die eigenen Fertigkeiten unter Beweis zu stellen. Aber die Wüste birgt noch weitere Geheimnisse, und das der *Letzten Bastion* ist eines der gefährlicheren von ihnen ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 82

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):
niedrig/Einsteiger

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten

STUFEN: 1 – 5

ORT UND ZEIT:

Khomwüste, Gegenwart

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das **Abenteuer-Basis-Spiel**; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Götter, Magier und Geweihte** und **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO®

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997, 1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



ISBN 3-89064-324-8

10324