

DER KULT VON DOOM

Stefan Kaintoch

11. Mai 1999

Inhaltsverzeichnis

1	Der Doomkult	5
2	Die Hyrkanier	11
3	Die Überfahrt	14
4	Die Schamanin	17
5	Das “Verfluchte Land”	20
6	Die Rückfahrt	24
7	Der Doomkult, zweiter Teil	26
7.1	Erdgeschoß	27
7.2	1. Untergeschoß	28
7.3	2. Untergeschoß	28
7.4	3. Untergeschoß	28
A	Notizen	31
B	Teilnehmer	32
C	Kampftabelle	34
D	Was geschah	35

Abbildungsverzeichnis

1.1	Festung der Doomianer	8
1.2	Schatzturm der Doomianer	9
5.1	Das “ <i>Verfluchte Land</i> ”	20
5.2	<i>Samarras Zelt</i>	23
6.1	Querschnitt der <i>Sklavengaleere</i>	24
7.1	Kulträume der Doomianer	27

Liste der Monster und NPCs

1	Doomianer	6
2	Hyrkanier	6
3	Stadtwache	6
4	Poltergeist	10
5	Mumie	13
6	<i>Schaumtänzerin</i>	14
7	<i>Galeere</i>	15
8	<i>Samarra</i>	18
9	Gelbschimmel	21
10	Menschenskorpion	22
11	Unsichtbarer Schleicher	22
12	<i>Che-Fan</i>	23
13	Schiffskapitän	25
14	Schiffsbesatzung	25
15	<i>Doomianer</i>	26
16	Mumie	26
17	<i>Suitai</i>	29
18	<i>Jhandar alias Baalsham</i>	29

Kapitel 1

Der Doomkult

Überblick

Die Spieler haben ein paar kleinere Begegnungen in der Stadt.

Sie führen dazu, daß die Spieler in den Turm der Festung des Doomkults einbrechen. Dabei wird *Jhandar* auf sie aufmerksam, da sie ihm in die Quere kommen. Das bekommen auch die *Hyrkanier* mit, die sich in der Stadt befinden um *Jhandar* zu töten. Einer der Spieler wird von den *Hyrkaniern* entführt.

Es kommt zu einer Begegnung mit den *Hyrkaniern*. Sie erklären den Spielern, daß *Jhandar* hinter ihnen her ist. Mittel zur Vernichtung *Jhandars* gibt es nur im "Verfluchten Land". Bei dieser Begegnung werden die Spieler von Untoten *Jhandars* angegriffen.

Entweder die Spieler brechen ins "Verfluchte Land" auf oder sie sterben. Es gibt also keine direkte Belohnung.

Präliminarien

Die Spieler müssen irgendwie dazu gebracht werden, in die Festung des Doomkultes einzubrechen.

Nomaden und Doomianer auf der Straße

Die Spieler schlendern über die Straße. Sie sehen eine Prozession von 20 Doomianern. Plötzlich wird einer der Spieler von einem Nomaden angerempelt, der einen Dolch in der Hand hält. Der Nomade gehört zu einer Gruppe von 30 *Hyrkaniern*. Sie wollen die Doomianer angreifen und nicht die Spieler.

Ihr schlendert über die Straße. Von Ferne hört Ihr Trommeln schlagen. Sie werden immer lauter. Als Ihr um die nächste Ecke biegt, bietet sich euch ein seltsamer Anblick.

Ihr seht einen Zug von 20 seltsam gekleideten Frauen und Männer. Sie tragen alle feuerrote Roben. Die Männer sind kahlgeschoren, die Frauen haben alle mindestens schulterlanges Haar, das frei über die Schultern fällt. Alle sind barfuß. Der erste und letzte des Zuges schlagen je eine große Trommel.

Plötzlich wird einer von Euch angerempelt. Neben ihm steht ein Mann, der einen langen, krummen Dolch in der Hand hält.

Die *Hyrkanier* sind alle ziemlich klein (ca. 5 e). Sie strömen einen leicht ranzigen Geruch aus, der durch das Fett verursacht wird, mit dem sie ihre Haare und Bärte einschmieren. Alle haben leichte O-Beine.

Die Spieler sollten sich nicht in die Auseinandersetzung einmischen. Tun sie es doch werden sie von der Stadtwache (große Übermacht) entwapnet, eingesperrt und nur gegen eine hohe Geldstrafe (500 GM je Spieler) wieder freigelassen.

<i>Doomianer</i>				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
9	2	120/40	10-?	Kleriker: 1
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
hoch	-	C	20	
Angriffe		DAM		

Die *Doomianer* haben keinerlei Wertgegenstände.

Monster 1: Doomianer

Mischen sie sich nicht ein, trennt die Stadtwache die zwei Parteien und schickt sie ihres Weges.

Der Sergeant der Wache mustert Euch von oben bis unten. Dann spricht er Euch an:
 "Die Doomianer und die Hyrkanier kenne ich schon. Aber Euch habe ich hier noch nie gesehen. Für mich seht ihr aus wie Leute, die sich in der Stadt bereichern wollen. Ihr habt gesehen wie wir hier mit Unruhestiftern umgehen. Also benehmt Euch anständig.
 Und denkt nicht einmal im Traum daran z.B. in den Turm der Doomianer einzubrechen. Das haben schon mehr vor Euch versucht. Aber keiner ist jemals wieder gesehen worden. Also benehmt Euch und zieht jetzt Eurer Wege."
 Sprachs, dreht sich um und zieht von dannen.

Dabei fallen die Spieler dem Sergeant der Wache auf. Er ist nicht besonders schlau. Er hält die Spieler für verwaahlroste Abenteurer, vielleicht sogar für Diebe. Deshalb warnt er sie, sich in der Stadt ordentlich zu benehmen. Insbesondere sollten sie sich nicht mit den Doomianern anlegen. Und schon gleich gar nicht auf die Idee kommen, in deren Festung einzubrechen und den Turm zu plündern. Den Gerüchten aus der Unterwelt nach, hätten das schon mehrere versucht, aber keiner sei jemals wieder gesehen worden. "Also seid anständig, und euch wird in der Stadt nichts passieren."

<i>Hyrkanier</i>				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
Leder	2	120/40		Kämpfer: 4
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
		N		
Angriffe		DAM		
Schwert		1W8		
Kurbogen				

Die *Hyrkanier* sind ein Nomadenvolk. Jeder hat Schwert und Kurbogen mit 30 Pfeilen. Im eigenen Land hat jeder ein Pferd.

Monster 2: Hyrkanier

<i>Stadtwache</i>				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
Plattenpanzer	6	60/20		Kämpfer 10
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
		R		
Angriffe		DAM		
Schwert		1W8		

Die Stadtwache tritt immer in Gruppen auf. Sie können in der Stadt jederzeit Verstärkung holen.

Monster 3: Stadtwache

Orakel des alten Mannes in der Taverne

Ihr sitzt in der Kneipe an einem Tisch. An einem der Nebentische sitzt ein alter Mann mit einem Stock, den er krampfhaft festhält. Wenn eine der Schankkellnerinnen vorbeigeht, versucht er sie in den Po zu kneifen. Doch selten gelingt es ihm, da sie zu flink sind. Der Name des Mannes ist *Sharak*.

Der Greis ist schon halb betrunken und offenbar wird ihm auf Kosten des Hauses immer wieder sein Krug mit Sauerbier nachgefüllt.

Plötzlich erhebt er sich und torkelt auf Euren Tisch zu. Er schnappt sich einen freien Stuhl und läßt sich an euerem Tisch schwer auf den Stuhl fallen. Etwas außer Atem beginnt er zu lallen: "Du da in der Rüstung — bist Du nicht der berühmte MITHRANDIR. Ich habe schon viel von Dir gehört. Deine berühmten Abenteuer um die Kelche von H'Raal."

Plötzlich ist der alte Mann einen Moment still. Er starrt geistesabwesend auf den Boden.

Doch sogleich fängt er wieder an zu sprechen: "MITHRANDIR, soll ich Dir Dein Horoskop legen."

Sollte MITHRANDIR nicht darauf eingehen, so zieht der alte Mann beleidigt von dannen. Durch Vermittlung des Wirtes und/oder durch ein Summe Gold (ca.10 GM) wird er aber wieder gesprächig.

Der alte Mann verlangt erst nach dem Legen des Horoskops 1 GM. Sollte er sie nicht bekommen macht er Terz und die Spieler werden durch den Wirt hinausgeworfen. Sollte ein Spieler nach dem Preis fragen, nennt ihn der alte Mann ohne Zögern.

Der alte Mann greift an seinen Gürtel und bringt einen alten, abgewetzten Beutel zum Vorschein. Er öffnet ihn und leert einen Haufen alter, bleicher Knochen auf den Tisch. Die Knochen scheinen gewöhnliche Hühnerknochen zu sein, doch euch schaudert.

Der alte Mann murmelt ein paar Beschwörungen und wirft die Knochen mit einer oft wiederholten Handbewegung über den Tisch. Nachmals murmelt er Beschwörungen. Dann beginnt er mit plötzlich veränderter, tiefer, weit entfernter Stimme zu sprechen.

"Ich sehe, ich sehe, ..., eine Festung. Sie ist Start und Ziel. Von ihr geht große Gefahr für euch aus. Ihr müßt ihr den Rücken kehren um sie bezwingen zu können.

Solltet ihr sie nicht bezwingen, so werdet ihr sterben. Und mit euch viele andere.

Doch vorher müßt ihr sie betreten um etwas zu stehlen. Dabei spielt die Zahl 13 eine Rolle und die Farbe rot."

Die Spieler erhalten von dem *Seher Sharak* nur noch vage Auskünfte. Ebenso von allen anderen NPCs.

- Vor der Stadt ist eine neue Festung entstanden. In ihr hausen die Anhänger des Doomkults unter ihrem Anführer *Jhandar*.
- Es geht das Gerücht um, daß in der Festung ein Turm steht, der die Schätze des Kults beherbergt.
- Es haben schon mehrere Diebe versucht in den Turm einzudringen — doch keiner ward je wieder gesehen.

Aufforderung zum Einbruch

Dieser Abschnitt ist nur notwendig, falls die Spieler noch nicht beschlossen haben in die *Festung des Doomkults* einzudringen.

Ein alter Bekannter der Spieler, *Emilio*, tritt in der Kneipe (oder sonst wo) auf sie zu, und fordert sie auf an einem Einbruch in die *Festung des Doomkults* teilzunehmen. Als Beute winkt eine Halskette, die mit 13 Rubinen besetzt ist.

Der alte Bekannte wird beim Eindringen in die Festung getötet. Er kann sich auch die Halskette mit den Rubinen mit den Spielern teilen.

Die Festung der Doomianer

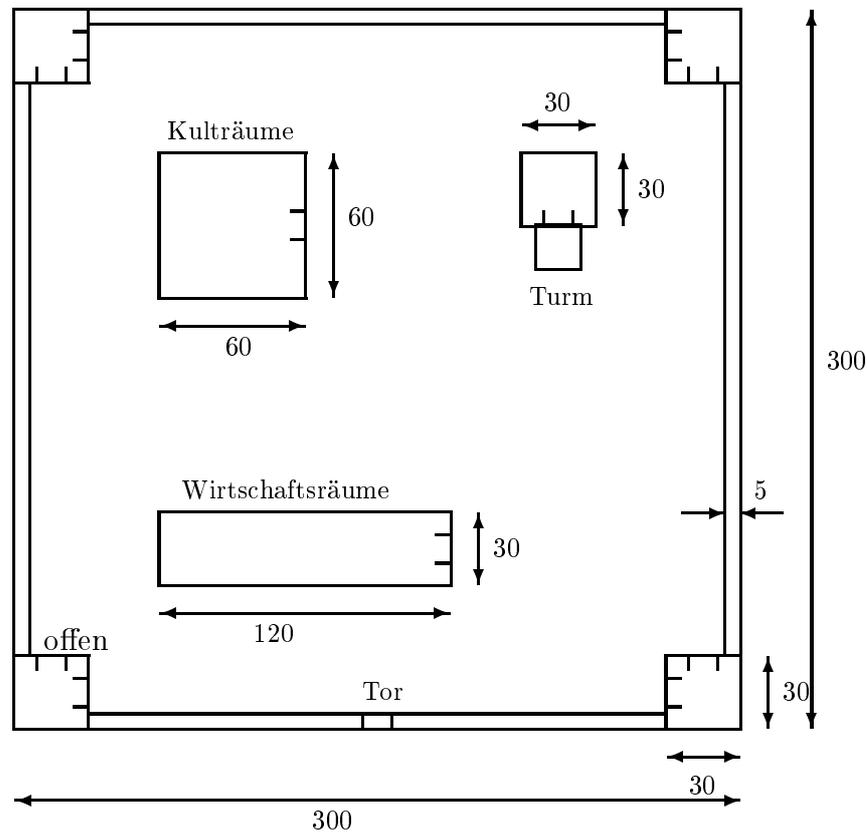


Abbildung 1.1: Festung der Doomianer

Falle

Die *Festung der Doomianer* ist mit einer 20e hohen und 5e dicken Mauer umgeben. Auf der Mauer ist ein Wehgang. Vor dem Wehgang allerdings ist noch ein Absatz, der mit Glasscherben und Stahldornen bedeckt ist. DAM(Scherben) = 1W6. Der erste Spieler, der ohne vorbereitet zu sein, in die Scherben fällt, lässt seinen Halt los und stürzt eventuell ab. DAM(Sturz) = 2W6.

Im Hof selbst herrscht gähnende Leere. Die Doomianer sind zum größten Teil bei einer kultischen Versammlung, die bis zum Morgen dauern wird, und nicht unterbrochen werden darf. Die, die nicht bei dieser Versammlung zugegen sind, haben sich, gemäß den strengen Ordensregeln, zur Ruhe begeben. Aus diesem Grunde sind auch die Türen der beiden Gebäude von innen verriegelt. Das Tor ist auch von innen mit einem dicken Balken verriegelt. Der Balken wird an beiden Torflügeln und rechts und links an der Mauer in massive Halterungen eingehängt. Er kann von drei Männern bewegt werden.

Falle

Vor der Tür des Turms ist eine Falle. Es ist eine Fallgrube, die durch Betreten der Fläche vor der Tür ausgelöst wird. Die Grube ist mit langen, spitzen Speeren gespickt. Die Spieler können sie evtl. entschärfen. Die Falle bedeckt eine Fläche von 20e x 20e und ist 20e hoch.

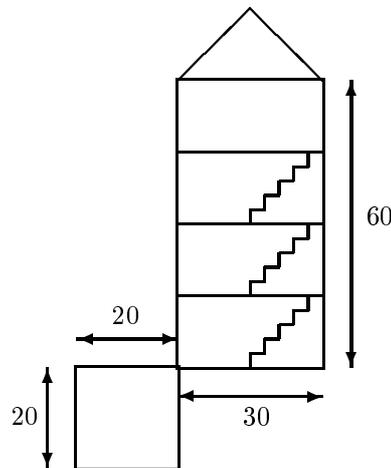


Abbildung 1.2: Schatzturm der Doomianer

DAM(Falle) = 3W8(für 3 Speere) + 2W6(für 2 * 10 e Sturzhöhe).

Die Tür des Turms ist verschlossen. Der Turm hat 4 Etagen. Im obersten Stockwerk sind Schießscharten, durch die aber keiner der Spieler eindringen kann, da sie zu schmal sind. Der Turm ist unbeleuchtet. In der obersten Treppe ist eine weitere Falle. Bei Betreten der vorletzten Stufe wird die Treppe zu einer Rutsche, die durch Schmierseife noch rutschiger wird. DAM(Falle) = 1W6(für 1 * 10 e Sturzhöhe).

Falle

Ihr betretet das oberste Geschoß des Turms. Nach oben ist es direkt durch das Dach begrenzt. In jeder Wand ist eine schmale Schießscharte, die 1/2 e breit ist. An jeder Wand stehen 2 Glasvitrinen. In ihnen liegen Schmuckstücke. Halsketten, Ringe, Armbänder. Schmuck in jeder Form und Größe. Fast alltägliche und exotische Stücke. Aber alle von auffallender Schönheit. Ein Stück fällt euch besonders auf. Es ist eine schwere goldene Halskette. Sie ist besetzt mit 13 roten Steinen von außergewöhnlicher Größe.

Im Turm ist ein Untoter, der die Schätze bewacht. Der Untote ist ein *Poltergeist*. Er greift die Spieler ohne Vorwarnung an.

Kampf

Die Spieler können eine Halskette mit 13 Rubinen stehlen. Wert der Kette = $13 * 2500 + 1000 = 33500$. Alle anderen Schätze werden, sobald sie ein Spieler nimmt, durch den *Poltergeist* durch die Gegend geworfen. Eventuell wirft der *Poltergeist* die Halskette durch den Zugang eine Etage tiefer.

Schatz

Als die Spieler gegen den Untoten kämpfen, hören sie von außerhalb des Turms Kampfgeräusche. Die *Hyrkanier* greifen die Festung an, um *Jhandar* zu töten. Sie werden durch die beiden Ninjas *Suitai* und *Che-Fan* und durch Doomianer aufgehalten.

Die Spieler müssen flüchten, da eine Übermacht von Doomianern und Hyrkaniern gegeneinander kämpft und sie sich sonst der Gefahr des getötet werdens aussetzen.

Auf der Flucht findet die erste Begegnung mit einem Ninja, *Che-Fan*, statt. (Die Monsterbeschreibung ist auf Seite 23.) *Che-Fan* gehört zum Volk der Khitan. Sie haben gelbliche Haut und

<i>Poltergeist</i> ([AS2] S.36)				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
-1	12****	60 e(20 e)	1-4 (0)	
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
11	E,N,O	C	4300	
Angriffe		DAM		
Ektoplastisches Netz				
Blick		→ 60 e; wirkt nur gegen Wesen, die Unsichtbares sehen können; 1-mal/1 r; 2W4 r Lähmung; RW(Sprüche)		
Gegenstand werfen		2-mal/1 r. Bei Treffer: Altert 10 Jahre; DAM des Treffers; CON--; RW(Sprüche)		

Verteidigung: Immun gegen alle Sprüche außer solchen, die speziell Böses betreffen. Nur Waffen mit mindestens +2 treffen. Rettungswurf gegen Zerstörung durch Vertreibungsversuche.
 Der *Poltergeist* ist am Anfang unsichtbar. Er wird nur durch sein "*Ektoplastisches Netz*" sichtbar.
 Ein *Poltergeist* kann das Gebäude, in dem er haust nicht verlassen.

Monster 4: Poltergeist

Schlitzaugen. Mit anderen Worten: Sie sehen aus wie Chinesen. *Che-Fan* schlägt einen Gefährten bewußtlos und tötet mehrere *Hyrkanier*.

Beim Übersteigen der Mauer wird der letzte der Spieler von einem Stein aus der Schleuder eines *Hyrkaniern* an der Schläfe getroffen und durch den Treffer bewußtlos. Er wird von den *Hyrkaniern* gefangen und verschleppt.

Kapitel 2

Die Hyrkanier

Ihr sitzt in der Kneipe und beratet euch, was zu tun ist. Plötzlich taucht im Trubel der Gäste und Schankmädchen einer der *Hyrkanier* auf. Bevor ihr etwas unternehmen könnt spricht er euch an.

“Wir haben Euren Gefährten. Wenn ihr ihn wiedersehen wollt, müssen drei von euch zu uns kommen. Ich werde diese drei um 18:00h abholen.

Kommt nicht auf die Idee mich festzuhalten. Sollte mir etwas zustoßen, ist euer Freund eine Leiche. Und sollte uns heute abend jemand folgen, wird ihm das auch nicht bekommen.”

Und schon ist er wieder im Getümmel der Kneipe untergetaucht.

Die Spieler sollten sich an die Anweisungen des Boten halten. Jede Zuwiderhandlung führt zu Schwierigkeiten und kostet entweder Geld oder Ausrüstung.

Um Punkt 18:00h taucht der Bote wieder bei den Spielern in der Kneipe auf und fordert drei der Spieler auf ihm zu folgen. Er verläßt die Kneipe und geht schnell durch die Straßen der Stadt ohne darauf zu achten, daß ihm die Spieler folgen. Ab und zu dreht er sich um und überfliegt die Gegend auf der Suche nach Verfolgern. Für gut eine halbe Stunde geht es so kreuz und quer durch die anrühigeren Viertel der Stadt. Zum Schluß landen der Bote und die Spieler drei Straßen entfernt von der Kneipe der Spieler. Spieler mit gutem Orientierungssinn (Diebe, Elfen) können das merken.

Ihr steht vor einem Haus, das sich mehr an die Nachbarhäuser lehnt, statt selbst zu stehen. Ihr folgt dem Boten durch das düstere Treppenhaus in den ersten Stock. Der Bote öffnet eine Tür und tritt ein.

Die Spieler sollten dem Boten folgen.

Als ihr den Raum betretet bietet sich euch folgendes Bild: In der Mitte des 20 e × 20 e großen Raumes steht ein roh gezimmerter Tisch. An dem Tisch sitzt ein *Hyrkanier*. Über seine Wange geht eine tiefe Narbe. Ganz offensichtlich ist er der Anführer der restlichen 10 Nomaden, die hinter ihm stehen. Euer Führer gesellt sich zu ihnen.

Auf dem Tisch stehen Becher und ein Krug mit Bier. Auf Eurer Seite des Tisches stehen drei Stühle. In einer Ecke des Raums, bei den *Hyrkaniern* liegt euer Gefährte. Gut verschnürt, aber sonst wohlauf. Seine Ausrüstung liegt in einem Haufen neben ihm.

Die *Hyrkanier* halten alle demonstrativ die Hände von ihren Waffen fern. Ihr Anführer spricht euch an. “Ich bin *Tamur*. Entschuldigt bitte die ungewöhnliche Art Euch zu uns zu bitten. Doch dies war die einzige Möglichkeit Euch schnell und ohne Aufsehen zu uns zu bringen. Setzt Euch und nehmt euch Bier.”

Die *Hyrkanier* sind nicht auf einen Kampf aus. Sie geben bereitwillig den gefangenen Spieler heraus. Auch bietet ihr Anführer den Spielern Bier an.

Die Spieler sollten die *Hyrkanier* ausfragen. Auf die Frage, was sie von ihnen wollen, erzählt *Tamur* folgende Geschichte:

“Vor etwa 5 Jahren kam der Mann, den wir *Baalsham* nennen, zu uns mit den beiden fremdartigen Männern mit gelber Haut. Er bewirkte kleinere Zauber, jedenfalls genug, um von den Schamanen der Stämme anerkannt zu werden, und, genau wie hier, fing er an, vom Chaos und unvermeidlichen Untergang zu predigen. Den Jüngeren gefiel seine Lehre, denn er behauptete, daß die nördlichen Nationen schlecht seien, und es die Bestimmung der Hyrkanier sei, wieder über die See zu reisen, doch diesmal sollten wir das Land von allen Feinden säubern. *Baalsham* gelang es nicht nur junge Krieger zu Tausenden um sich zu scharen, er gewann mit der Zeit auch einen seltsamen Einfluß im Rat der Älteren. Dann wurden des Nachts auch merkwürdige Kreaturen gesehen — wie Dämonen oder mißgestaltete Menschen — und wir erfuhren von ihnen, daß sie die Geister von Gemeuchelten waren, von Menschen unseres eigenen Blutes, von Menschen, mit denen wir in Freundschaft verbunden gewesen waren. *Baalsham* hatte sie herbeibeschworen und sie sich untertan gemacht. Sie waren gezwungen, für ihn zu kundschaften, und durch die Geheimnisse, die sie erfuhren und ihm mitteilen mußten, gewann *Baalsham* seine Macht im Rat.

In einer Nacht erhoben sich zehn Stämme gegen ihn. Die gleichen Geister, die uns vor ihm gewarnt hatten, kämpften gegen uns, durch seinen Zauber dazu gezwungen. Und auch die jungen Krieger, die seine Anhänger geworden waren, bekämpften uns.”

Er berührt die Narbe auf seiner Wange.

“Mein eigener Bruder fügte mir diese Wunde zu. Die jungen Krieger — unsere Brüder, unsere Söhne, unsere Vettern — starben ohne Ausnahme, selbst die jungen Mädchen, die sich ihm angeschlossen hatten, kämpften bis zu ihrem Tod. Doch schließlich siegten wir durch unsere Übermacht. *Baalsham* floh, und die von ihm gerufenen Geister verschwanden vor unseren Augen. Um Blutvergießen zwischen den Stämmen zu vermeiden, bestimmte der Rat, daß keine Blutrache für den Tod jener gefordert werden durfte, die *Baalsham* gefolgt waren. Ihre Namen sollten nie mehr genannt werden. Es hat sie nie gegeben. Doch einige von uns konnten nicht vergessen, daß wir gezwungen gewesen waren, unser eigen Blut zu vergießen. Als Händler von dem Mann *Jhandar* und seinem Doomkult berichteten, war uns klar, daß es *Baalsham* war. Fünfzig von uns überquerten die See, um unseren Rachedurst zu stillen. Gestern nacht schlug unser Vorhaben fehl, und nun sind wir nur noch zwölf.”

Wenn die Spieler fragen, weshalb er diese Geschichte erzählt, gibt *Tamur* zur Antwort:

“Als der Palast, den *Baalsham* erbaute, gestürmt wurde, wurden ungeheuerere Kräfte frei. Der Boden unter den Füßen begann zu schmelzen und floß wie Wasser. Man nennt diese Gegend dort jetzt das “*Verfluchte Land*”. Drei Tage und Nächte plagten die Schamanen sich damit, das Böse einzudämmen. Nachdem sie magische Barrieren errichtet hatten, wurden die Grenzen des “*Verfluchten Landes*” abgesteckt und ein Tabu darüber verhängt. Keiner unseres Blutes darf diese Grenze übertreten, tut er es doch, wird er sie nicht mehr lebend verlassen. Doch innerhalb dieser Grenzen muß es magische Mittel geben, Gerätschaften, die gegen *Baalsham* eingesetzt werden könnten. Er kann nicht alles mitgenommen haben, als er floh. Doch kein Hyrkanier kann hinein und sie herausholen. Kein Hyrkanier.”

Die Spieler müssen weiter fragen und erfahren dabei:

- Die Spieler haben letzte Nacht in die Festung von *Baalsham alias Jhandar* eingebrochen. Dadurch ist er sicher auf sie aufmerksam geworden und wird versuchen sie zu ermorden.
- Die Hyrkanier sind ebenfalls bei diesem Einbruch auf die Spieler aufmerksam geworden.
- Mittel um *Jhandar* zu vernichten gibt es wahrscheinlich nur im “*Verfluchten Land*”.
- Das “*Verfluchte Land*” wird ständig von einem Stamm der Hyrkanier bewacht. Sie verhindern, daß jemand das “*Verfluchte Land*” betritt oder verläßt.
- Die Spieler sollten bei den Hyrkaniern als Händler auftreten. Alles andere wäre sehr verdächtig und würde die Aufmerksamkeit der Schamanen auf sich lenken. Diese würden dann verhindern, daß die Spieler das “*Verfluchte Land*” betreten.

- Die Hyrkanier können keine Belohnung zahlen. Die Spieler sollten aber *Jhandar* aus Selbsterhaltungstrieb vernichten wollen.
- *Tamur* und seine Gefährten sind bereit die Spieler ins “*Verfluchte Land*” zu begleiten.
- Warum es in der *Festung des Doomkults* vor dem Kampf so ruhig war (kultische Versammlung).
- *Tamur* kann über *Suitai* und *Che-Fan* etwas berichten. Sie sind Diener, Vertraute von *Baalsham alias Jhandar*.
- Fähigkeiten von *Baalsham alias Jhandar*. Er ist ein mächtiger Zauberer.

Mitten in der Unterhaltung brechen plötzlich 10 *Mumien* durch den Boden und greifen an.

Kampf

Mumie ([EXP] S.54)				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
3	5+1**	60/20		Kämpfer: 5
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
12	D	C	575	
Angriffe		DAM		
Berührung		1W12 + Krankheit. Die Krankheit verhindert jede magische Heilung von Wunden und reduziert normales Heilungstempo auf 10 Prozent.		
Anblick		RW(Lähmung), oder vor Schreck erstarren bis Mumie außer Sicht. Nur beim ersten Mal.		
Verteidigung: Werden nur durch Zaubersprüche, Feuer oder magische Waffen verletzt mit 1/2 DAM. Immun gegen “Schlaf”, “Bezaubern”, “Lähmung”.				
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)	trifft mit		getroffen bei	
Araton (RK:)	12			
Dschinni (RK:4)	12, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 tw/1 Mumien		10	
Filou (RK:)	12, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 tw/1 Mumien			
Hase (RK:2)	12		12	
Hatschipuh (RK:7)	12			
Lea Razul (RK:2)	12		12	
Mithrandir (RK:)	12			

Monster 5: Mumie

Zur selben Zeit greifen weitere 10 *Mumien* die Kneipe an, in der die restlichen Spieler sich aufhalten.

Kampf

Die *Mumien* sind von *Jhandar* gesandt und sollten die Spieler beseitigen. Das wird auch noch einmal von *Tamur* betont und geht auch daraus hervor, daß gleichzeitig die Kneipe angegriffen wurde.

Nach dem Kampf sollten die Spieler einsehen, daß sie ins “*Verfluchte Land*” aufbrechen müssen um ein Mittel zur Vernichtung *Jhandars* zu finden.

Kapitel 3

Die Überfahrt

Um sich für die Begegnung mit den hyrkanischen Stämmen zu verkleiden, müssen die Spieler Waren und Kleidung von Händlern kaufen. Die Hyrkanier sind ein Nomadenvolk. Also sollten die Spieler für Nomaden typische Gegenstände kaufen: Waffen, Schmuck, Töpferwaren (als Vorratsbehälter), etc. Auch sollten sie an Geschenke für hochrangige Hyrkanier denken, die man bestechen können muß.

Bei der Auswahl der Waren und Geschenke ist *Tamur* behilflich.

Im Hafen liegen nur wenige Schiffe. Geeignet für die Fahrt sind nur Schiffe, die am Ufer anlegen können, da es im Land der Hyrkanier keine Seestädte gibt. Von dieser Sorte liegt ein einziges Schiff im Hafen, das keine Sklavengaleere ist, die *Schaumtänzerin*.

Es liegen nur wenige Schiffe im Hafen — ein paar kleine Fischerboote, zwei große Kriegsgaleeren, eine Sklavengaleere und ein kleineres Segelschiff.

Die Kriegsgaleeren gehören zur Flotte des Königs. Die Fischerboote sind offensichtlich nicht für eine Fahrt auf das offene Meer geeignet.

Die Sklavengaleere ist mit zwei Reihen Rudern auf jeder Seite bestückt. Das Segelboot hat zwei Masten und anscheinend einen sehr flachen Kiel. Es scheint geeignet zu sein um auch direkt an einer Küste anzulegen.

Der Kapitän der *Schaumtänzerin* heißt *Muktar*. Er verlangt 500 GM für die Überfahrt, läßt sich aber auf 380 GM herunterhandeln. Im Preis ist keine Verpflegung inbegriffen. Die Hälfte ist im voraus zu zahlen. Außerdem müssen die Spieler im Falle einer Flaute oder ungünstiger Winde mitrudern.

<i>Schaumtänzerin</i> , Kleines Segelschiff ([EXP] S.43)				
RK	Schwimmpunkte	Besatzung	Tempo ml/1tg	e/1r
8	60-90	10	90	150

Monster 6: *Schaumtänzerin*

Die Überfahrt kann beginnen, sobald die Ladung an Bord ist. Der erste Tag verläuft ruhig. Die Spieler sollten auf Seekrankheit überprüft werden.

Am zweiten Tag der Reise sieht *Muktar* eine *Sklavengaleere*, die der *Schaumtänzerin* folgt. Sie hat zwei Reihen Ruder auf jeder Seite und ist auf jeden Fall schneller als die *Schaumtänzerin*. Als Bewaffnung hat sie einen Rammsporn.

Muktar tritt am zweiten Tag Eurer Seereise an euch heran. "Uns folgt seit zwei Stunden eine Galeere."

Als sie näher kommt erkennen die Spieler *Che-Fan* an Bord, den einige schon flüchtig in der *Festung des Doomkults* gesehen haben. Bei ihm ist *Suitai*. Ein weiterer Khitan. Sie sind von *Jhandar* geschickt, um die Spieler zu töten, oder zumindest daran zu hindern, etwas für *Jhandar* gefährliches zu finden.

Als die Galeere näher kommt könnt ihr mehr erkennen. Am Bug stehen zwei Khitaner. Einen von ihnen habt ihr schon in der Festung der Doomianer gesehen. Mit einigem Schrecken stellt ihr fest, daß die Galeere noch vor ihrem Bug Gischt aufwirbelt. Unter Wasser befindet sich ein 10 e langer Rammsporn. Die Galeere hat auf jeder Seite zwei Reihen Rudersklaven. Es könnte das Boot sein, das ihr schon im Hafen gesehen habt.

Sklavengaleere, Eigenkreation

RK	Schwimmpunkte	Besatzung	Tempo ml/1tg	e/1r
8	60-90	20	120	210

Angriff: Rammsporn

Monster 7: Galeere

Die *Sklavengaleere* schickt sich an die *Schaumtänzerin* anzugreifen. Bei diesem Kampf darf die *Sklavengaleere* noch nicht versenkt werden. Angriffe, die die *Galeere* beschädigen, aber nicht manövrierunfähig machen sind in Ordnung.

Kampf

Die *Sklavengaleere* kommt Euch immer näher. Ihr starrt alle auf die Gischt, die durch den Rammsporn noch vor der *Galeere* aufgewirbelt wird. Dadurch bemerkt Ihr erst sehr spät, daß es in kurzer Zeit merklich dunkler geworden ist. Irgendwann macht Euch *Muktar* darauf aufmerksam. Ihr schaut nach oben. Über Euch türmen sich schwarz-gelbe Gewitterwolken. Auch der Wind hat merklich aufgefrischt. Fast hat er schon Sturmstärke erreicht.

Muktar schaut sehr beunruhigt. "Ich habe schon viele Stürme auf diesem Meer erlebt. Dieser hier scheint aber besonders heftig zu werden. Wenn wir Glück haben, bricht er los, bevor uns die *Galeere* ganz erreicht hat. Und wenn wir Pech haben, kommen wir alle im Sturm um und finden uns auf dem Meeresgrund wieder.

Doch die *Galeere* hat sich uns bedenklich genähert. Bereiten wir uns auf den Kampf vor. Habt Ihr irgendwelche Vorschläge?"

Zu Beginn des Kampfes braut sich ein heftiger Sturm zusammen. Bevor der Kampf voll entbrennt, bricht der Sturm in voller Stärke los und trennt die beiden Schiffe. Während des Sturms gibt es keine Kontrolle über das Schiff. Man kann es nur in den Wind drehen und treiben lassen. Sollten die Passagiere nicht festgebunden sein oder sich sonstwie sichern, besteht ein hohes Risiko durch Wellen über Bord gespült zu werden. Teile der Ladung gehen auf jeden Fall über Bord. Die *Schaumtänzerin* wird durch den Sturm an die Küste getrieben, wo sie sicher landen kann.

Die Gegend ist sehr öde — eine Steppe eben. Es gibt einige wenige, verkrüppelte Bäume. Ansonsten nur niedriges Buschwerk und braunes, trockenes Gras. Weit und breit ist kein Wasserlauf zu sehen.

Die Spieler müssen sich Pferde besorgen, um die Waren transportieren zu können. Sie brauchen 5 Zugpferde (je 40 GM), Maulesel (je 30 GM) oder Reitpferde (je 75 GM).

Tamur bietet sich mit seinen Männern an, die Küste nach Leuten abzusuchen, die Tiere verkaufen. Das dauert etwa einen Tag.

Tamur kommt auf euch zu. "Für die Reise zum "*Verfluchten Land*" brauchen wir Pferde, Maulesel oder andere Reittiere. Die Reise wird ungefähr 1 1/2 Tage dauern. Am "*Verfluchten Land*" werden wir auf einen Stamm meines Volkes treffen. Einer der Stämme bewacht es ständig, damit es nicht betreten — oder auch verlassen — wird."

Der Tierhändler verlangt den doppelten Preis, da er weit und breit der einzige ist, der Tiere verkauft. Seine Tiere sind allerdings ziemlich klein und sehen nicht besonders fit aus — werden aber ihren Zweck erfüllen.

Außerdem gibt der Tierhändler auf Fragen folgende Auskünfte:

Rätsel

- 1 Tagesreise von hier wurde ein zweites Schiff an Land gespült. Es war beschädigt aber noch manövrierfähig.
- An Bord waren zwei *Kithaner*, die ebenfalls Reittiere kauften, und in Richtung “*Verfluchtes Land*” aufgebrochen sind.

Auf dem Weg zu den *Hyrkaniern* haben die Spieler das Gefühl verfolgt zu werden. Das betrifft allerdings nur *Elfen*, *Diebe* und *Halblinge*, die es beherrschen sich gut in der Umgebung zu tarnen.

Während ihr dahinreitet, meinen ARATON, HATSCHIPUH und MITHRANDIR verfolgt zu werden. Ab und zu beschleicht die drei das Gefühl, daß sich jemand in den Sträuchern versteckt oder auch hinter den Kuppen der flachen Hügel, die ihr gelegentlich passiert.

Verfolgt werden die Spieler von *Suitai* und *Che-Fan*, die nachwievor versuchen die Spieler zu hindern etwas für *Jhandar* schädliches zu finden.

Kapitel 4

Die Schamanin

Die Spieler müssen als Händler auftreten. Sollten sie das nicht tun, werden sie keine Gelegenheit bekommen unbemerkt in das “*Verfluchte Land*” einzudringen. Die Hyrkanier wollen verhindern, daß irgendwer dort eindringt.

Ihr nähert Euch dem “*Verfluchten Land*”. *Tamur* meint Ihr könntet jetzt allmählich auf Patrouillen des wachhabenden Stammes der Hyrkanier zu treffen. Als Ihr auf diese Bemerkung hin die Umgebung etwas näher mustert, bemerkt Ihr auf vier Seiten von Euch leichte Staubwolken. Nach kurzer Zeit seht Ihr, daß sie durch Trupps von jeweils rund 15 Reitern verursacht werden.

Tamur rät den Spielern sich einfach der Eskorte anzuvertrauen. Sollte es zu einem Kampf kommen, haben die Spieler nur wenig Chancen. Insbesondere ist innerhalb kürzester Zeit Verstärkung für die Reitertrupps da.

Als Ihr mit Eurer Eskorte kurz vor dem Lager seid, bietet sich Euch ein ungewohnter Anblick. Eine große Fläche ist bedeckt mit Zelten und Jurten. Es gibt große und kleine. In der Mitte der Fläche ist ein großer freier Platz. Ihm nähert Ihr Euch auf einer Straße, die zwischen den Zelten hindurchführt.

Auf der Straße herrscht reges Leben. Kinder wuseln Euch zwischen den Pferden hindurch. Männer und Frauen, die ihren Geschäften nachgehen, sehen kurz auf, betrachten Euch von Kopf bis Fuß, und widmen sich dann wieder Ihren Aufgaben. Ihr erregt zwar Aufmerksamkeit, aber kein sehr großes Erstaunen ob Eurer offensichtlichen Fremdartigkeit.

Tamur bemerkt mit Erstaunen und einigem Entsetzen, daß vier Stämme statt eines das “*Verfluchte Land*” bewachen.

Beim Eintreffen der Spieler treten die Häuptlinge der 4 versammelten Stämme auf die Spieler zu. Sie geben die Erlaubnis zum Bleiben nur, wenn sie “schöne” Geschenke erhalten.

Rätsel

Als richtige Händler müssen sich die Spieler sofort an den Verkauf machen.

Araton hat gerade etwas Duftwasser an eine Hyrkanierin verkauft, als ihm auffällt, daß er beobachtet wird. Er dreht sich um und sieht eine Frau von ungefähr 40 Jahren. Sie ist auffallend gut gekleidet und ebenso gepflegt. Ihr Alter sieht man ihr eigentlich nur wegen einiger Falten um die Augen an.

Sie betrachtet Araton eingehend. Ihr Blick verweilt auffallend lange auf seinen Schultern, Oberarmen und seinem Gesäß. Nach dieser Begutachtung, fast schon Fleischschau, schenkt sie ihm ein Lächeln.

Die Frau ist die Schamanin *Samarra*. Sie hat Interesse an Araton als Mann. Sie kauft Araton nichts ab, macht aber Andeutungen, daß sie ihn eventuell später noch sehen möchte. Da sie zu den Schamanen gehört, die für die Verfolgung *Jhandars* waren, möchte sie den Spielern beim Betreten des “*Verfluchten Landes*” helfen. Sie kann ihnen jedoch nur einen ersten Hinweis geben, da sie mit einem Fluch belegt ist, der sie daran hindert von sich aus etwas zu erzählen.

Rätsel

Samarra, Klerikerin \geq 15. Stufe				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
		N		
Angriffe		DAM		
Verteidigung:				
Zaubersprüche: "Heilen Schwerer Wunden", "Heilen Kritischer Wunden", "Krankheiten Heilen", "Tote Erwecken"				
Gegenstände: 3 Heiltränke				

Monster 8: Samarra

Am Abend nach dem Verkauf, als die Spieler alle um das Lagerfeuer sitzen, taucht plötzlich ein Hyrkanier auf und spricht Araton an:

"Samarra möchte Dich jetzt sehen."

Die Schamanin *Samarra* schickt nach Araton um ihn zum Diner einzuladen und ihn anschließend zu verführen. Eine Absage ist in etwa so einzuordnen, wie eine Absage zu einem Diner bei einem König. Die Spieler werden von *Tamur* darauf hingewiesen, daß die Schamanin *Samarra* mindestens soviel Macht hat wie die Häuptlinge der Stämme und eine Absage vollkommen unmöglich ist.

Als Araton das prunkvolle Zelt *Samarra's* betritt, wird er von einem Diener empfangen. Er geleitet ihn zu einem Diwan und fordert ihn auf sich zu setzen. Der Diener zieht sich zurück. Sofort tauchen 3 leicht bekleidete Tänzerinnen auf. Sie führen Araton ihre Kunst vor. Mitten im Tanz kommt die Frau, von der Araton während des Verkaufs so eingehend betrachtet worden war, aus einem Nebenraum. Sie klatscht in die Hände und die Tänzerinnen ziehen sich zurück. "Normalerweise ziehe ich Tänzer vor. Aber ich schätze Du bist mehr an Frauen interessiert. Und man soll seine Gäste nicht langweilen. Ich bin *Samarra*. Und Du sollst heute abend mein Gast sein."

Samarra läßt das Diner auftragen und sie und Araton beginnen zu speisen.

Sie ist daran interessiert, daß *Jhandar* vernichtet wird und die Spieler deswegen das "Verfluchte Land" betreten um ein Mittel gegen *Jhandar* zu finden. Aber wegen des Fluchs kann sie nicht direkt auf das Thema zu sprechen kommen. Allerdings ist sie mit etwas Überlegung von alleine auf die Absichten der Spieler gekommen.

Die Spieler sind bei genauem Hinsehen einfach keine Händler. Außerdem sind sie mit *Tamur* aufgetaucht, der einen Eid geschworen hat, *Jhandar* zu vernichten.

Während des Diners fragt Dich *Samarra* plötzlich: "Wann beabsichtigt Ihr das "Verfluchte Land" zu betreten?"

Die Spieler müssen alles weitere von ihr durch Fragen erfahren. *Samarra* kann den Spielern folgende Hinweise geben:

- *Samarra* kann keinem Hyrkanier in das "Verfluchte Land" helfen, oder jemanden suchen, der diese Aufgabe übernimmt.
- Sollte sie zuwiderhandeln, wird sie von einem Fluch getroffen.
- Sie darf von dem Fluch nur sprechen, wenn sie danach gefragt wird.
- Geographie des "Verfluchten Landes". Das "Verfluchte Land" besteht aus zwei konzentrischen Schutzkreisen.

Das Betreten des inneren Kreises ist für jedes Lebewesen tödlich. Er ist von einem "Antimagische Schutzhülle" oder "Zauber Bannen" erfüllt. Er wird begrenzt durch Markierungssteine. Der äußere Kreis ist für Hyrkanier tödlich. Er wird begrenzt durch große Markierungssäulen.

- *Samarra* muß auf den Richtigen warten, den sie ins "Verfluchte Land" schicken kann, da sie nur einen Versuch hat.

Um festzustellen, ob die Spieler die richtigen für die Vernichtung *Baalshams* sind, befragt sie das "Feuer, das in die Vergangenheit brennt".

"Wenn Ihr in das "*Verfluchte Land*" eindringt, werden viele sterben. Unter ihnen vielleicht *Baalsham*. Ihr möglicherweise ebenfalls. An Euren Gebeinen ergötzen sich vielleicht unnatürliche Kreaturen, die an jenem verfluchten Ort gefangen sind. "

Samarra verbringt noch die Nacht mit ihrem Gast. Drängt der Gast zur Eile, erklärt sie ihm, daß nach dem Stand der Sterne die nächste Nacht mit Abstand die günstigste ist.

Am nächsten Morgen beginnt sie ein Pulver zu mischen, das es ihrem Gast — und nur ihrem Gast — ermöglicht das "*Verfluchte Land*" zu betreten. Sie füllt es in zwei dünne, magische Glasröhren und erklärt ihrem Gast den Gebrauch.

"Diese zwei magischen Glasröhren enthalten das Pulver, das es Dir ermöglicht das "*Verfluchte Land*" zu betreten und wieder zu verlassen. Das Pulver ist sehr empfindlich. Außerhalb der Röhrrchen verliert es innerhalb von 4 r seine Wirkung.

Du mußt es direkt vor dem inneren Schutzkreis in einer dünnen Linie entlang des Schutzkreises ausstreuen. Dann sprichst Du dreimal folgende Beschwörung: CHID ENFFÖ MASES und trittst durch den Schutzkreis. Sobald Du ihn durchdrungen hast, verliert die Beschwörung ihre Wirkung.

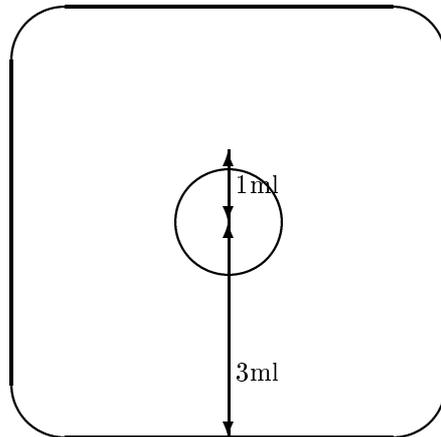
Präge Dir die Beschwörung gut ein. Ein Fehler und die Wirkung tritt nicht ein.

Samarra fordert die Spieler auf nach dem Besuch im "*Verfluchten Land*" zurückzukehren, damit sie die gefundenen Gegenstände untersuchen und begutachten kann.

Samarra ist grundsätzlich bereit den Spielern auch bei anderen Dingen außer beim Betreten des "*Verfluchten Landes*" zu helfen. Dafür verlangt sie allerdings Bezahlung oder Dienste. Zum Betreten des "*Verfluchten Landes*" ist es allerdings nötig, daß die Spieler einigermaßen fit sind. Mit anderen Worten: Heilen ist kostenlose Hilfe.

Kapitel 5

Das “Verfluchte Land”



Die beiden Schutzkreise sind “echte” Kreise. Der äußere mit einem Radius von 3 ml, der innere mit einem Radius von 1 ml.

Abbildung 5.1: Das “*Verfluchte Land*”

Die Spieler können sich nur des Nachts unbemerkt vom Lager wegschleichen. Sollten sie es tagsüber versuchen werden sie schnell entdeckt und aus dem Land der Hyrkanier vertrieben. Das wäre nicht so schlimm, doch werden ihnen vorher alle Sachen — inklusive Zauberpulver — weggenommen.

Was nach Rauswurf noch passiert.

Todo 1: Ereignisse nach Rauswurf aus Hyrkanierlager

Sollten die Spieler von *Tamur* begleitet werden, so weigern sich er und seine Gefährten den äußeren Schutzkreis zu betreten, da das für sie auf der Stelle tödlich wäre. Sie bieten sich aber

an, Wache zu halten.

Ihr bemerkt an ca. 5 e hohen Steinobelisken, die in gleichen Abständen voneinander stehen, daß ihr Euch dem äußeren Schutzkreis nähert. Direkt hinter der Linie, die durch die Markierungen gebildet wird, nehmt ihr ein leichtes Flimmern der Luft wahr. Die Markierungen, 5 e hohe Steinobeliske, sind je 150 e voneinander entfernt.

Die Spieler betreten den äußeren Schutzkreis ausgerüstet mit zwei Phiolen des Zauberpulvers zur Durchdringung des inneren Schutzkreises.

Als Ihr den äußeren Schutzkreis durchschreitet, spürt Ihr ein seltsames Ziehen. Es durchdringt den ganzen Körper und Ihr fühlt Euch als ob Ihr innerlich zerrissen würdet. Das Gefühl endet, sobald ihr das Flimmern verläßt.

Das ganze Gebiet ist von einem fahlen Zwielight erhellt. Es genügt allerdings nur um die unmittelbare Umgebung zu erkennen. Außerhalb des Schutzkreises war das Zwielight nicht vorhanden.

Der Boden ist nur mit Flechten bewachsen. Sie sind von grün-brauner Färbung. An manchen Stellen schimmern sie im Licht der Fackeln gelblich. Ganz vereinzelt könnt ihr im fahlen Lichtschein auch verkrüppelte Büsche erkennen.

Die Stellen, die nicht bewachsen sind, sind schwarz. Offensichtlich besteht der Boden aus erkaltetem Magma. Wie Euch *Samarra* erzählt hat, brach bei der Vertreibung *Jhandars* durch die enormen magischen Kräfte, die frei wurden, die Erde auf und die Lava ergoß sich über das "Verfluchte Land".

Gelbschimmel ([MAS] S.32)

RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
-	2*	-	1-8 (1-4)	Kämpfer: 2
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
-	-	N	25	

Angriffe Sporen	DAM <i>Gelbschimmel</i> greift selbst nicht an. Aber bei Berührung oder Treffer gibt es mit 50% Wahrscheinlichkeit eine Sporenwolke ($V = 10 e^3$). 1W6 und Erstickung in 6r wenn nicht RW(Todesstrahlen).
--------------------	---

Verteidigung: Schaden nur durch Feuer (DAM 1W4 / 1r). Getroffen wird immer.

Monster 9: Gelbschimmel

Der ganze äußere Schutzkreis ist mit *Gelbschimmel* bewachsen. Wenn die Spieler in einen Kampf verwickelt werden und nicht explizit darauf hinweisen, daß sie auf den *Gelbschimmel* achten, treten sie alle 1W6r auf *Gelbschimmel*. Das gleiche gilt, wenn die Spieler nicht im Kampf sind. Achten sie auf *Gelbschimmel*, so wird das Bewegungstempo um 30/10 reduziert.

Nachdem Ihr ungefähr 2 ml durch das "Verfluchte Land" gegangen seid, nehmt ihr erneut ein leichtes Flimmern der Luft wahr, wie schon an der Grenze zum äußeren Schutzkreis. Hinter dem Flimmern befindet sich keine Vegetation. Nur das blanke, schwarze, manchmal leicht grünlich schimmernde Magma.

In Sichtweite des inneren Schutzkreises treffen die Spieler auf ein Monster. Es ist ein *Menschenskorpion*. Während des Kampfes wird eine Phiole mit Zauberpulver durch die Erschütterung eines Treffers zerstört. Die Spieler haben nun nicht mehr die Möglichkeit in den inneren Schutzkreis einzudringen. Sollten sie es doch riskieren, endet der Versuch mit dem Tod eines Spielers, sobald er ohne das Zauberpulver versucht den Schutzkreis zu durchdringen.

Den Spielern bleibt nichts anderes zu tun, als den äußeren Schutzkreis wieder zu verlassen. Das Zauberpulver ist der Schlüssel zur Vernichtung des Doomkults.

Die Spieler können versuchen zur *Schamanin* zurückzukehren. Wenn sie sie erreichen stellen sie fest, daß sie von *Che-Fan* ermordet wurde.

Kampf

Menschenskorpion ([AS2] S.34)				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
1	8**	240/80	1-8(2-20)	Kämpfer: 8
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
10	(V),J,K,M ×2	C	1750	
Angriffe		DAM		
1 Waffe (riesiger Stab) 1 Stich		3W6 1W10 + Gift; RW(Gift) gelungen, dann 1W8-1 gelähmt. Immunität gegen Gift und Lähmung gilt.		
Der <i>Menschenskorpion</i> ist eine Kreuzung aus Mensch (Oberkörper) und Skorpion (Körper). Manche <i>Menschenskorpione</i> sind Kleriker der 8-13 Stufe mit den entsprechenden Sprüchen. Dann gelten folgende Erfahrungspunkte				
8***	2300	11****	4300	
9***	3000	12*****	5100	
10****	3700	13*****	6500	
Dieses Exemplar: tw = 10, EXP = 3700 Schätze: 30000 GM, Rest in Edelsteinen (1 Diamant(10000 GM) + 2 Saphire(5000 GM) = 20000 GM). Die Steine sind im Goldhaufen verborgen. Der Haufen befindet sich in einer Erdhöhle in der Nähe des Kampfplatzes. 1.Stufe (4): "Dunkelheit", "Heilen Leichter Wunden", "Heilen Leichter Wunden", "Verursachen von Furcht" 2.Stufe (4): "Magische Lähmung", "Schweigen", "Feuer Widerstehen", "Befreiung" 3.Stufe (3): "Fluch", "Krankheiten Verursachen", "Krankheiten Verursachen" 4.Stufe (2): "Heilen Schwerer Wunden", "Zauber Bannen" 5.Stufe (1): "Insektenplage"				
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)		trifft mit	getroffen bei	
Araton (RK:4 (HS), Elf 5)		16	6	
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker 7)		16	5	
Filou (RK:5, Kleriker 7)		16	5	
Hase (RK:3 (H), Zwerg 7)		14	7	
Hatschipuh (RK:7, Dieb 7)		16		
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer 6)		16	8	
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf 5)		16	6	

Monster 10: Menschenskorpion

Unsichtbarer Schleicher ([EXP] S.59)				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
3	8*	120/40	1	Kämpfer: 8
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
12	-	N	1200*	
Angriffe		DAM		
1 Schlag		4W4		
Der <i>Unsichtbare Schleicher</i> ist unsichtbar. Daher Überraschung mit 1-5 von 1W6.				

Monster 11: Unsichtbarer Schleicher

Ihr betretet *Samarra's Zelt*. ARATON ist erstaunt über die Unordnung die herrscht. Kissen sind im Hauptraum verstreut. Tischchen und Kohlebecken sind umgeworfen. Truhen sind aufgebrochen und ihr Inhalt ist über den Boden verstreut. Es sieht aus, als hätte ein Einbruch stattgefunden. ARATON bemerkt ein Bein, das hinter einer großen Truhe herausragt.

...

In *Samarra's* Stirn steckt ein seltsamer Metallgegenstand. Es ist eine sternförmige, an den Kanten scharf geschliffene Metallscheibe.

Kampf

Che-Fan ist noch am Tatort. Als sich *Che-Fan* aus dem Zelt schleichen will stößt er mit dem Fuß gegen eine Kupfervase und verursacht ein Geräusch, so daß ihn die Spieler bemerken. Er greift sofort an, da er bemerkt, daß unentdecktes Entkommen nicht mehr möglich ist.

Sobald der Kampf vorüber ist, hören die Spieler von außerhalb des Zeltes Geschrei und Aufruhr. Es sind die *Hyrkanier*, die den Mord an *Samarra* bereits entdeckt haben. Sie werden jeden Nicht-Hyrkanier, der am Tatort angetroffen wird, für den Täter halten und sofort hinrichten. Den Spielern bleibt nur die Flucht. Die Flucht gelingt unter Zurücklassen aller Handelsgüter.

Kampf

Sollten die Spieler nicht zu *Samarra* zurückkehren, greift sie *Che-Fan* auf dem Weg zur Küste an.

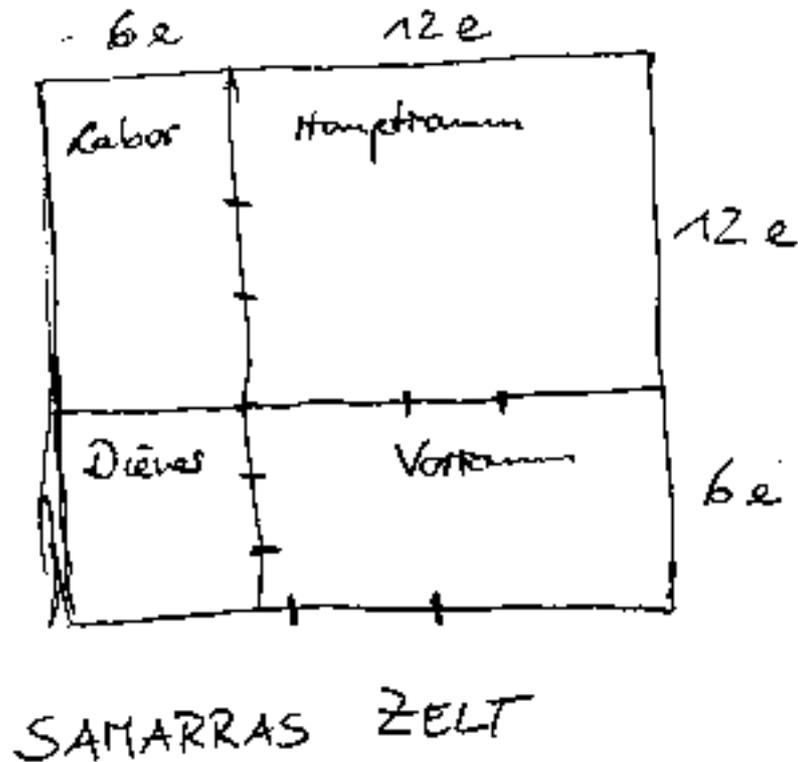


Abbildung 5.2: Samarras Zelt

Che-Fan, Ninja, Eigenerfindung				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
1	8**	180/60		Kämpfer 10
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
hoch		C	1750	
2 Angriffe/1 r				
Angriffe		DAM		
Faust oder Fuß		1W4. RW(Todesstrahlen) oder macht bewusstlos		
Shurikan		1W4		
"Ogermachthandschuh", "Schutzring + 1", 10 Shurikans.				
Che-Fan gehört zum Volk der Khitan. Sie haben gelbliche Haut und Schlitzaugen. Mit anderen Worten: Sie sehen aus wie Chinesen.				
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)	trifft mit	getroffen bei		
Araton (RK:4 (HS), Elf 5)	16	8		
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker 7)	16	7		
Filou (RK:5, Kleriker 7)	16	7		
Hase (RK:3 (H), Zwerg 7)	14	9		
Hatschipuh (RK:7, Dieb 7)	16			
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer 6)	16	10		
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf 5)	16	8		

Monster 12: Che-Fan

Kapitel 6

Die Rückfahrt

Die Spieler kommen an den Strand und stellen fest, daß das Schiff bereits in See gestochen ist.

Als Ihr den Strand erreicht, seht Ihr nur noch die rauchenden Überreste eines Lagerfeuers und das Heck der *Schaumtänzerin*, die vor einer 1/4 Stunde in See gestochen ist. Am Heck könnt ihr *Suitai* stehen sehen. Neben ihm steht der Kapitän *Muktar*. ARATON kann gerade noch einen Dolch erkennen, den ihm *Suitai* an die Kehle hält.

Sie müssen das zweite Schiff finden, erobern und damit die Rückfahrt antreten. Bei der Eroberung dürfen sie keinesfalls die ganze Mannschaft töten, da sie sonst keinen Kapitän oder seeerfahrenen Matrosen haben, der die Rückfahrt über das Meer leitet.



Abbildung 6.1: Querschnitt der *Sklavengaleere*

An Bord der *Sklavengaleere* befinden sich 1 *Schiffskapitän*, 20 *Besatzungsmitglieder* und 60 *Galeerensklaven*. Die *Galeerensklaven* sind zum Teil Seeleute. Auch sie könnten eventuell die Rückfahrt leiten. Allerdings besteht das Risiko, daß die *Galeerensklaven* nicht für die Rückfahrt rudern wollen, wenn sie freigelassen werden, bzw. von Bord gehen, da sie in anderen Gegenden als dem

Zielgebiet der Spieler beheimatet sind.

Es empfiehlt sich also die *Galeerensklaven* erst freizulassen, wenn das Zielgebiet erreicht ist und ihnen vorher Mut zu machen.

Schiffskapitän ([EXP] S.53)				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
5	5	120/40	1(0)	Kämpfer: 5
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
10		C		
Angriffe		DAM		
1 Waffe (Schwert)		1W8		
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)	trifft mit		getroffen bei	
Araton (RK:4 (HS), Elf 5)	16		6	
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker 7)	16		5	
Filou (RK:5, Kleriker 7)	16		5	
Hase (RK:3 (H), Zwerg 7)	14		7	
Hatschipuh (RK:7, Dieb 7)	16			
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer 6)	16		8	
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf 5)	16		6	

Monster 13: Schiffskapitän

Schiffsbesatzung ([EXP] S.53)				
RK	tw	Tempo	Anzahl	RW() wie
7	2	120/40	1(0)	Kämpfer: 2
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
10		C		
Angriffe		DAM		
1 Waffe (Schwert)		1W8		
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)	trifft mit		getroffen bei	
Araton (RK:4 (HS), Elf 5)	16		6	
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker 7)	16		5	
Filou (RK:5, Kleriker 7)	16		5	
Hase (RK:3 (H), Zwerg 7)	14		7	
Hatschipuh (RK:7, Dieb 7)	16			
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer 6)	16		8	
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf 5)	16		6	

Monster 14: Schiffsbesatzung

Sollten die Spieler bei der Hinfahrt die Richtung öfter festgestellt haben, so können sie die Überfahrt auch ohne sachkundige Hilfe wagen. Sie werden aber sicher nicht exakt am gewünschten Zielort ankommen.

Ansonsten verläuft die Rückfahrt ruhig innerhalb von 2 Tagen.

Kapitel 7

Der Doomkult, zweiter Teil

<i>Doomianer</i>				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
9	UG + 2	120/40		Kleriker(1)
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
hoch		C		
Angriffe		DAM		
Stab		1W6		

Anmerkung: *tw* steigen mit Verliesebene — Untergeschoß + 2.

Getroffen mit:		
Name (RK ohne Helm, Schild)	trifft mit	getroffen bei
Araton (RK:4 (HS), Elf(5))	8	13
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker(7))	8	12
Filou (RK:5, Kleriker(7))	8	12
Hase (RK:3 (H), Zwerg(7))	6	14
Hatschipuh (RK:7, Dieb(7))	8	10
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer(7))	6	15
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf(5))	8	13

Monster 15: Doomianer

<i>Mumie</i> ([EXP] S.54)				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
3	5+1**	60/20		Kämpfer: 5
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
12	D	C	575	
Angriffe		DAM		
Berührung		1W12 + Krankheit. Die Krankheit verhindert jede magische Heilung von Wunden und reduziert normales Heilungstempo auf 10 Prozent.		
Anblick		RW(Lähmung), oder vor Schreck erstarren bis Mumie außer Sicht. Nur beim ersten Mal.		

Verteidigung: Werden nur durch Zaubersprüche, Feuer oder magische Waffen verletzt mit 1/2 DAM. Immun gegen "Schlaf", "Bezaubern", "Lähmung".

Getroffen mit:			
Name	RK ohne Helm, Schild	trifft mit	getroffen bei
Araton	RK:4 (HS), Elf(5)	14	10
Dschinni	RK:5 (S), Kleriker(7)	14, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 <i>tw</i> /1 Mumien	9
Filou	RK:5, Kleriker(7)	14, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 <i>tw</i> /1 Mumien	9
Hase	RK:3 (H), Zwerg(7)	12	11
Hatschipuh	RK:7, Dieb(7)	14	7
Lea Razul	RK:2 (HS), Kämpfer(7)	12	12
Mithrandir	RK:4 (HS), Elf(5)	14	10

Monster 16: Mumie

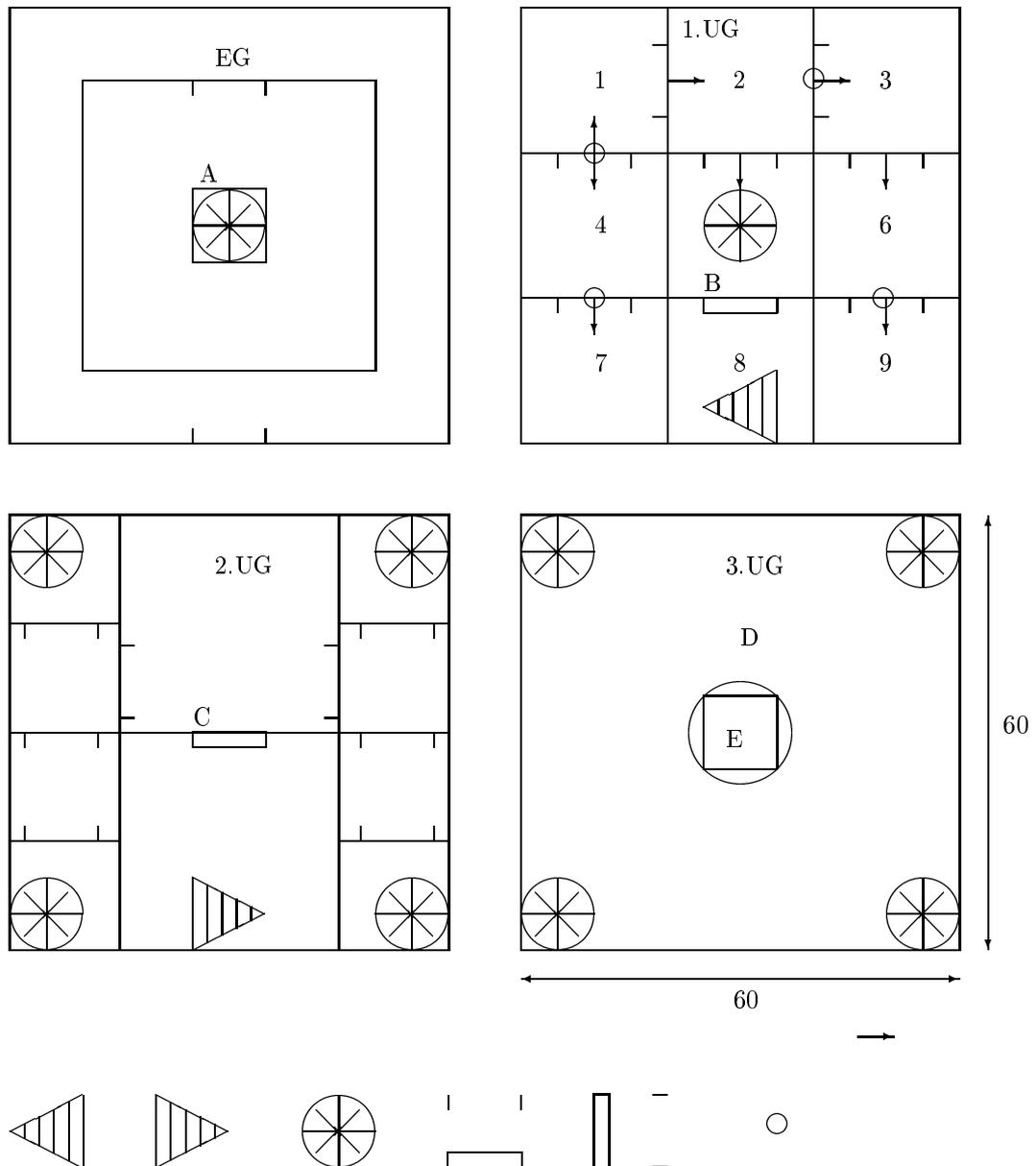


Abbildung 7.1: Kulträume der Doomianer

7.1 Erdgeschoß

6 *Doomianer* greifen die Spieler im EG an. Sie haben für *Jhandar* und *Suitai* den Altar geöffnet. **Kampf**

11. Mai 1999

A: Altar. An den 4 Ecken des Altars, 1 e über dem Boden, sind 4 kleine Mulden. Drückt man sie gleichzeitig, dreht sich der Altar um die NW-Ecke und gibt die geheime Wendeltreppe frei.

7.2 1. Untergeschoß

Das 1.UG besteht aus neun Räumen. Sie sind von links oben nach rechts unten von 1–9 durchnummeriert.

Kampf
Kampf

4 *Doomianer* greifen die Spieler im 1.UG/Raum 7 an.

Sporadisch tauchen *Mumien* auf. Sie werden durch *Jhandar* geschickt, der schon teilweise Macht aus der *Quelle der Macht* bezieht. Sie erscheinen einfach aus dem Boden.

Geheimtür mit Falle (B): Die Geheimtür fügt sich nahtlos und unsichtbar in die Mauern des zentralen Raums (5). In zwei Fugen befindet sich je ein winziges Loch. Eines löst eine Falle aus, das andere entriegelt die Geheimtür mit einem deutlich hörbaren Knacken. Die Mechanismen werden durch einen Draht ausgelöst, der in eines der Löcher gesteckt wird.

Die Falle besteht aus Giftpfeilen, die aus den Seitenwänden gleichzeitig in Richtung Tür geschossen werden $DAM = \frac{1HP}{7}3$ ph. Die Falle hat unendlich viele Pfeile.

Die Geheimtür kann nach dem Entriegeln problemlos in Richtung Raum 8 aufgedrückt werden. Wird sie geschlossen, rastet der Schließmechanismus wieder ein. Er kann nicht blockiert werden, da er sich unzugänglich am Scharnier befindet. Von der anderen Seite hat die Tür eine normale Klinke.

Teleportertüren: Durchgänge mit Teleporterfunktion sind zwischen den Räumen 1 und 4, 2 und 3, 4 und 7, 6 und 9. Jedesmal wenn eine Person einen Teleporterdurchgang durchschreitet, wird sie teleportiert. Ziel ist der Raum, der durch cnt bestimmt wird. Unmittelbar nach dem Durchschreiten wird $cnt = (cnt + 1) \bmod 9$ angewandt. Ist der Zähler bei 8 (Raum mit Treppe nach unten), werden die Durchgänge ohne Teleportieren durchschritten. Beim erstmaligen Betreten von Raum 5 gilt $cnt = 1$. Transportiert werden alle Wesen (auch Untote), nicht transportiert werden Gegenstände.

7.3 2. Untergeschoß

Kampf
Kampf

4 *Doomianer* greifen die Spieler im 2.UG an.

Suitai greift die Spieler im 2.UG an.

C: Geheimtür.

7.4 3. Untergeschoß

D: Schutzschild wie die innere Barriere im “*Verfluchten Land*”. Der Schutzschild hält die Energie der Quelle der Macht in seinen Schranken. Die Energie ist absolut tödlich. Die Spieler müssen mittels des verbliebenen Pulvers von *Samarra* die Barriere zerstören. Die ausströmende Energie wird sich sofort auf *Jhandar* stürzen, der sie normalerweise beschwört und ihr seinen Willen aufzwingt.

E: Quelle der Macht. *Jhandar* beschwört die Energie der Quelle der Macht. Das verleiht ihm eine Macht, die weit über die Macht eines Zauberkundigen seiner Stufe hinausgeht. Mit dieser Macht könnte er unzählige Untote erschaffen und beherrschen. Daher kamen auch die Untoten zu Anfang des Abenteuers. *Jhandar* kontrolliert einige *Untote*, die die Spieler angreifen.

<i>Suitai</i> Ninja, Eigenerfindung				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
1	8**	180/60		Kämpfer: 10
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
hoch	-	C	1750	
2 Angriffe/1 r				
Angriffe		DAM		
Faust oder Fuß		1W4. RW(Todesstrahlen) oder macht bewusstlos		
Shurikan		1W4		
Stock + 2		1W8, Bonus auf ATT und DAM		
"Ogermachthandschuh e", "Stock + 2", 10 Shurikans.				
<i>Suitai</i> gehört zum Volk der Khitan. Sie haben gelbliche Haut und Schlitzaugen. Mit anderen Worten: Sie sehen aus wie Chinesen.				
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)		trifft mit		getroffen bei
Araton (RK:4 (HS), Elf(5))		16		8
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker(7))		16		7
Filou (RK:5, Kleriker(7))		16		7
Hase (RK:3 (H), Zwerg(7))		14		9
Hatschipuh (RK:7, Dieb(7))		16		5
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer(7))		14		10
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf(5))		16		8

Monster 17: *Suitai*

<i>Jhandar alias Baalsham</i> Zauberkundiger hoher Stufe				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
9	13***	120/40		Zauberkundiger: 15
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
hoch		C	4200	
Angriffe		DAM		
Sprüche				
Dolche + 1		1W4+1		
Verteidigung:				
Getroffen mit:				
Name (RK ohne Helm, Schild)		trifft mit		getroffen bei
Araton (RK:4 (HS), Elf(5))		8		5
Dschinni (RK:5 (S), Kleriker(7))		8		4
Filou (RK:5, Kleriker(7))		8		4
Hase (RK:3 (H), Zwerg(7))		6		6
Hatschipuh (RK:7, Dieb(7))		8		2
Lea Razul (RK:2 (HS), Kämpfer(7))		6		7
Mithrandir (RK:4 (HS), Elf(5))		8		5

Monster 18: *Jhandar alias Baalsham*

TODO-Liste

1	Ereignisse nach Rauswurf aus Hyrkanierlager	20
---	---	----

Anhang A

Notizen

Männernamen: Zephran, Narxes, Nafar, Fentras, Akeba, Erlik, Crom, Yildiz, Rufo, Ferian, Temba, Barash, Tarak, Algernon, Inco Gnito, Dermot, Runga, Harkon, Halcon, Zorac, Zordrac

Frauenamen: Davinia, Yasbet, Fatima, Zasha, Esmira, Haruka, Michiru, Zarag

Monster: Gork — ein karnickelartiges Pelztier.

Allgemeiner Aufbau einer Ortsbeschreibung:

Beschreibung des Ortes:

Beschreibung der Situation:

Mögliche Begegnungen/Reaktionen der NPCs/Monster:

Handlungsfaden/Erzählung/Vorlesestücke:

Anhang B

Teilnehmer

- ARATON (Peter)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Elf	m	5	16	9	13	9	9	8

EXP (0%)	54849 (64000) + 6281 = 61130
HP (max. 11)	11, 5

Gegenstände		#	↓	Σ↓
Gegenstand	Eigenschaften			
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	
Schwert	1W8	1		
Stab (Fallenfinder)	Findet Fallen	1		
Ring	Djinn Beschwören	1		
Skarabäus	schützt vor Energieverlust, "Finger des Todes", Fluch	1		
Stab	Fallen finden	1		
Stab	Metall suchen	1		

Sprüche			
1.Stufe (2)	2.Stufe (2)	3.Stufe (1)	4.Stufe (0)
Zauber Lesen	Netz	Fliegen	
Schlaf	Dauerndes Licht	Hast	
Schild	Spiegelbild	Schutz vor normalen Geschoßen	
Magisches Geschoß			

- DSCHIHNIH (Moni)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Klerikerin	f	7	12	6	13	11	8	7

EXP (5%)	51091 + 1312 + 10119 = 62522 (100000) + 6696 = 69218
HP (max. 22)	22, 8
gealtert CON--	durch Trank aufgehoben

Gegenstände		#	↓	Σ↓
Gegenstand	Eigenschaften			
Kettenpanzer	RK = 5	1	400	
Telekinesering		1		

Sprüche			
1.Stufe (3)	2.Stufe (2)	3.Stufe (2)	4.Stufe (0)
Böses Erkennen	Magische Lähmung	Fluchbrecher	
Heilen Leichter Wunden	Schweigen	Zuschlagen	
Kälte Widerstehen	Segen		
Schutz vor Bösem			
Wasser und Nahrung Reinigen			
Zauberei Erkennen			

- FILOU (Ronny)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Kleriker	m	7	11	9	13	6	10	11

EXP (5%)	55000 (100000) + 6595 = 61595
HP (max. 21)	21, 15, 10, 5

Gegenstand	Gegenstände Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	

Sprüche				
1.Stufe (3)	2.Stufe (2)	3.Stufe (2)	4.Stufe (0)	
Befreien von Furcht	Feuer Widerstehen	Krankheiten Heilen		
Böses Erkennen	Gesinnung Erkennen	Mit den Toten Reden		
Heilen Leichter Wunden	Schweigen	Tierwachstum		
Kälte Widerstehen	Tiersprache			
Licht				

• HASE (Oli)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Zwerg	m	7	10	12	6	8	13	14

EXP (5%)	65198 (70000) + 5025 + 1671 = 71894
HP (max. 34)	1, 7, 6

Gegenstand	Gegenstände Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Plattenpanzer	RK = 3	1	500	
Kurzschwert Igneus	1W6+2, 1W6+4 bei Bäumen, Ents	1		

• HATSCHIPUH (Andrea)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Diebin	f	7	13	6	10	13	7	9

EXP (5%)	62431 (80000) + 6595 = 69026
HP (max. 13)	13, 7

Gegenstand	Gegenstände Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Lederrüstung	RK = 7	1	200	

• LEA (Uli)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Kämpferin	f	6	18	9	11	9	11	8

EXP (10%)	58794 (64000) + 7015 = 65809 (120000)
HP (max. 33)	28 + 5 = 33, 18, 3
2 Jahre gealtert	durch Zaubertrank aufgehoben

Gegenstand	Gegenstände Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Plattenpanzer	RK = 3	1	500	
Zweihänder Spalter	1W10+1, Ego = 8, Int = 7	1		
Krafttrank		1		
Lepratrank		1		

• MITHRANDIR (Wulf)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Elf	m	5	14	11	12	11	18	15

EXP (0%)	47982 + 9637 = 57619 (64000) + 6377 = 63996
HP (max. 39)	39, 7, 9
2 Jahre gealtert	durch Zaubertrank aufgehoben

Gegenstand	Gegenstände Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	
Ring	schützt vor Energieverlust	1		
Ring	Spruchwending	1		

Sprüche				
1.Stufe (2)	2.Stufe (2)	3.Stufe (1)	4.Stufe (0)	
Magischer Riegel	Halluzination	Schutz vor Bösem		
Zauber Lesen	Levitation	Hast		
Bauchreden	Unsichtbarkeit			
Magisches Geschoß				

Anhang D

Was geschah

erster Tag und Nacht

Die Spieler sitzen in einer Kneipe, dem "Blauen Walfisch" in *Specularum*.

1998-??-??
bei ??

WAS		Beschreibung
<i>Blauer Walfisch</i>	<i>Specularum</i>	3 GM/Übernachtung + Frühstück

Sie werden vom Seher *Sharak* angesprochen. Er stellt ihnen ihr Horoskop. Auf der Suche nach weiteren Informationen sprechen sie FILOU an. Er erzählt ihnen was er vom Doomkult weiß, den er schon einmal besucht hat. Die Spieler und FILOU beschließen sich am nächsten Tag zu treffen.

zweiter Tag und Nacht

Einkaufen und Ausbessern der Ausrüstung. MITHRANDIR hinterlegt Zauberbuch von *Corobar* in der Bank von *Specularum*.

1998-??-??
bei ??

WAS		Beschreibung	
<i>Arami</i>	<i>Specularum</i>	Nobel-Ausstatter (Armani)	
<i>Cesada</i>	<i>Specularum</i>	Nobel-Ausstatter (Escada)	
GEGENSTÄNDE	GM	↓	Bemerkung
Umhang	2	10	
Geldgürtel	20	10	für 30 Münzen

Begegnung der Doomianer mit den Hyrkaniern auf der Straße. Die Spieler helfen die beiden Gruppen zu trennen. Aufbruch in Richtung der Festung der Doomianer (1/2 Tagesritt westlich von *Specularum*) (3 h). Übernachtung unterwegs.

dritter Tag

Weiterritt zur Festung (3 h). Umrundung der Festung zu Pferd. HATSCHIPUH wird von MITHRANDIR unsichtbar gemacht und besichtigt die Festung aus der Nähe. Dort gibt es aber nichts nennenswertes zu sehen. Sie kehrt zurück und berichtet den anderen.

Abseits der Straße (südlich der Festung) ruhen die Spieler bis es dunkel wird (Mitte Juni, 19:30h).

1998-07-23
bei Peter

dritte Nacht, *Festung der Doomianer*

Die Pferde werden mit einem Seil an einem Busch festgebunden. Sie nähern sich der Festung von Norden. HATSCHIPUH erklettert die Mauer, fällt in die Scherben und stürzt ab.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Hatschipuh	Mauer erklettern	DAM = 7, Hand verletzt	Verletzung durch Scherben, Schaden durch Absturz

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Mithrandir	"Fliegen"		

MITHRANDIR fliegt hoch, befestigt ein Seil (Schild dient als Unterlage wegen Splitter), das auf beiden Seiten der Mauer herunterhängt.

Besichtigung des Kultgebäudes.

Einstieg in Turm: FILOU stürzt in Fallgrube.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Filou	zum Turm gehen	DAM = 18	Absturz und Speere
Filou	"Heilen"		Filou: HP + 3

Mittels Seil wird Turm betreten. HATSCHIPUH knackt Schloß der Turmtüre. FILOU bricht Speere in der Grube ab und steckt sie als Leiter bei Turmtüre (N-Wand) und an der Seite (W-Wand) in die Grubenwand.

ARATON entdeckt beim Aufstieg im Turm mit "Fallenfinderstab" die Falle in der letzten Treppe. Sie wird nicht entschärft.

Die Spieler betreten das oberste Geschoß. DSCHIHNIH und LEA bleiben am Eingang des Turms um Wache zu halten. FILOU und MITHRANDIR verlassen den Turm um das Tor zu untersuchen.

1998-07-30
bei Uli

Die Spieler sind jetzt in zwei Gruppen aufgeteilt:

Turmgruppe: DSCHIHNIH, HASE, HATSCHIPUH, LEA, ARATON

Torgruppe: FILOU, MITHRANDIR

Die Turmgruppe kämpft mit dem *Poltergeist*. Dieser wird bei einem Schadenswurf von 20 mit magischen Waffen mit einem Mindestbonus von +2 auf Trefferwurf getroffen.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Araton Hatschipuh	"Hast" getroffen	DAM = 1, Alter + 10	Hase, Araton, Dschinni
Araton Hase	"Spiegelbild" getroffen	DAM = 1, Alter + 10	
Hase	Rutsche	DAM = 4	Falle an Treppe
Lea	Rutsche	DAM = 1	Falle an Treppe
Araton Hatschipuh	Rutsche getroffen	DAM = 4 DAM = 2, DAM = 1	Falle an Treppe
Hase Alle	Schatz Erfahrung		Rubinkette, 33500 GM EXP(Rubinkette) = 33500

Parallel dazu stürmen die *Hyrkanier* die Festung. Sie überklettern die O-Mauer der Festung und führen dabei einen dicken Stamm mit sich. Sie begeben sich zur Tür des Kultgebäudes und brechen es mit dem Stamm auf, den sie als Ramme benutzen. Es kommt zum Kampf mit den *Doomianer*. Der Kampf breitet sich über den gesamten Raum der Burg, der sich zwischen den Gebäuden befindet, aus. Auch *Che-Fan* greift in den Kampf ein. Die *Hyrkanier* müssen vor der Übermacht zurückweichen.

Ebenfalls parallel dazu untersucht die Torgruppe das Tor auf Fallen.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Mithrandir	"Hast"		Filou, Mithrandir

Als der Kampf ihnen den Rückweg abschneidet, schleichen sie an der W-Mauer der Burg entlang zum Einstiegs punkt an der N-Mauer. Sie besteigen die N-Mauer und warten auf die Turmgruppe.

Die Turmgruppe verläßt den Turm und steigt in die Fallgrube. Sie bauen eine weitere Leiter aus den Speeren der Grube in der O-Wand.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Dschinni	"Heilen"		Hatschipuh: HP + 3

Die Turmgruppe verläßt einzeln die Grube um sich an der O-Wand des Turms zu sammeln. LEA, die als letzte geht, wird von *Che-Fan* angegriffen und bewusstlos "gekickt".

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Lea	getroffen	bewußtlos	Angriff von Che-Fan

Die *Hyrkanier* entdecken die bewußtlose LEA, nehmen sie mit, übersteigen die O-Mauer und ergreifen auf ihren Pferden die Flucht.

Die Turmgruppe geht zum Einstiegspunkt an der N-Mauer und verläßt die Burg.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Mithrandir	"Fliegen"		

MITHRANDIR fliegt den *Hyrkaniern* hinterher. Da sie sich im vollen Galopp entfernen kann er sie aber nicht einholen und kehrt zurück. Er untersucht noch fliegend das Kultgebäude und kehrt dann zu den anderen Spielern zurück.

Die Spieler, bis auf LEA sind an der N-Mauer der Burg. Es ist 24:00h.

Die Spieler gehen zu ihren Pferden (1 h).

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
?	Trank " <i>Jungbrunnen</i> "		Hatschipuh: Alter – 10
Dschinni	" <i>Heilen</i> "		Hatschipuh: HP + 4
Dschinni	" <i>Böses Erkennen</i> "		nichts Neues
Dschinni	" <i>Schutz vor Bösem</i> "		nichts Neues

Die Spieler schlafen (mit Wache).

1998-08-06
bei Moni
und Oli

vierter Tag, Suche nach LEA

Um 06:00h wachen FILOU und ARATON auf, da es hell wird. Sie legen sich wieder hin und schlafen weiter. WWecken um 09:00h.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Regeneration		HP + 2
Hase	Aufstieg		EXP+ = 5025, HP-Max+ = 6

Die Spieler folgen der Pferdespur der *Hyrkanier*. Nach 2 h trifft die Spur auf die Straße nach *Specularum*. Die Spieler folgen der Straße nach *Specularum*. Es verläßt aber keine größere Pferdespur die Straße. Die Spieler erreichen *Specularum* gegen 16:00h.

Sie stellen Nachforschungen nach den *Hyrkaniern* an bei der Stadtwache, *Blauer Walfisch*, *Sharak*, ? *Oberkleriker Saliam* ? — finden aber nichts heraus. Ein *Hyrkanier* überbringt die "Einladung" für 3 Spieler zu den *Hyrkaniern* an HASE und MITHRANDIR im *Blauen Walfisch*.

vierte Nacht, Begegnung mit den *Hyrkaniern*

Alle Spieler werden bis kurz vor 18:00h in den *Blauen Walfisch* gebracht.

ARATON soll unsichtbar gemacht werden und fliegend der eingeladenen Gruppe folgen.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Mithrandir	" <i>Unsichtbarkeit</i> "		Araton wird unsichtbar
Araton	" <i>Fliegen</i> "		wird wieder sichtbar

Gruppe 1: DSCHIHNIH, HASE, MITHRANDIR, LEA

Gruppe 2: FILOU, HATSCHIPUH, ARATON

Gruppe 1 folgt dem *Hyrkanier*, der sie abholt. Es kommt zum Treffen mit *Tamur*. LEA wird von den *Hyrkaniern* freigelassen.

Mitten in der Besprechung greifen 10 *Mumien*, die von *Jhandar* geschickt wurden, an.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Dschinni	Vertreiben		alle Mumien werden im Laufe des Kampfes vertrieben
3 Hyrkanier	Anblick der Mumien	gelähmt	
Mithrandir	Anblick der Mumien	gelähmt	
Dschinni	getroffen	DAM = 8, Krankheit	
Dschinni	getroffen	DAM = 9	
1 Hyrkanier	getroffen	DAM = 10, Krankheit	
Hase	Angriff		Mumie bekommt DAM = 7 + 9 + 4 + 7 + 4
Lea	Angriff		Mumie bekommt DAM = 12 + 9 + 12
1 Hyrkanier	getroffen	DAM = 7, Krankheit, Tod	
1 Hyrkanier	getroffen	DAM = 6, Krankheit	
Hase, Dschinni, Mithrandir	Lea, Mithrandir Erfahrung		EXP(Mumien) = 10 × 575 = 5750

Zur selben Zeit greifen ebenfalls 10 *Mumien* den *Blauen Walfisch* an, indem sie vom Keller aus durch die Bodenbretter brechen.

1998-08-20 bei Wulf

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Araton	<i>"Hast"</i>		Araton, Filou, Hatschipuh
Filou	Vertreiben		6 Mumien werden im Laufe des Kampfes vertrieben
Hatschipuh	getroffen	DAM = 4, Krankheit	
Araton	getroffen	DAM = 0, Krankheit	HP = 0
Filou	getroffen	DAM = 4, Krankheit	
Araton	Angriff mit Öl und Feuer		Wirtshaus beginnt zu brennen
Mumie 1	getroffen, Feuer	zerstört	
Mumie 2-4	Verfolgung		verfolgen Gruppe 2 ohne Wirkung
Araton, Filou, Hatschipuh	Erfahrung		EXP(Mumien) = 7 × 575 = 4025

Es gibt ein größeres Feuer, wo das Wirtshaus stand, in dem auch der Wirt ums Leben kommt, das aber nicht das ganze Stadtviertel in Brand steckt.

Gruppe 2 stiehlt sich zum ? *Oberkleriker Saliam* ? um ARATON von der Krankheit heilen zu lassen. Das kostet 200 GM, und einen kleinen Gefallen, die die Gruppe 2 am folgenden Tag bringen will.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Filou	<i>"Heilen"</i>		Araton, HP+4

Gruppe 1 entdeckt mittlerweile das Feuer, geht hin, und hilft löschen. Die *Hyrkanier* gehen mit, helfen aber nicht. Der Rest von Gruppe 2 kehrt zum Feuer zurück, trifft sich mit Gruppe 1 und den *Hyrkaniern*. Diese bieten an bei ihnen zu übernachten. ARATON wird abgeholt und es wird bei den *Hyrkaniern* übernachtet.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Dschinni	2 <i>"Heilen"</i>		Araton, HP+3, HP+7
Alle Zauberer, Kleriker	Schlaf Sprüche lernen		HP+2, außer Hatschipuh, Filou, Dschinni
Filou	2 <i>"Krankheiten Heilen"</i>		Dschinni, Filou
Filou	<i>"Heilen"</i>		Filou, HP+7
Dschinni	<i>"Heilen"</i>		Dschinni, HP+4

fünfter Tag und Nacht

Die Spieler unterhalten sich mit *Tamur* und erfahren fast alles über seine Geschichte und das *"Verfluchte Land"*.

Die Spieler kaufen für 4900 GM Waren — Seide, Baumwolle, Garn, Waffen (Dolche, Schleudern), Geschenke für Stammesälteste, Gewürze, Silber-/Kupferschmuck, Tee, Gewürze, Seife, Duf-

te, Frauenschmuck, Wein.

Dann suchen sie sich ein Schiff. Sie finden die *Schaumtänzerin* unter Kommando von *Muktar*. Als Gage wird ausgemacht (ohne Handeln!) für die Überfahrt und 4tg warten auf die Spieler: 500 GM. Jeder weitere Tag warten kostet 50 GM extra. *Tamur* zahlt den geforderten Vorschuß von 250 GM.

Die Ware wird auf das Schiff verladen und die Spieler stehen unmittelbar vor dem Aufbruch.

Die Spieler segeln los. LEA und D SCHIHNIH (Konstitutionsprobe) werden seekrank. Aktionen am Abend:

1998-09-10
bei Ronny

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Dschinni	"Heilen"		Dschinni, HP+6
Filou	"Heilen"		Hatschipuh, HP+2
Filou	"Krankheiten Heilen"		Hyrkanier Narxes
Alle	Schlaf mit Wache		HP+2
Zauberer, Kleriker	Sprüche lernen		

sechster Tag, Begegnung mit der *Sklavengaleere*

Nach ca. 2 h taucht die verfolgende Sklavengaleere auf. Die Spieler werden durch einen Sturm von der Galeere getrennt. Allerdings geht die halbe Ladung über Bord. Die *Schaumtänzerin* landet noch dem Sturmende (1/2 h) unbeschadet am Ufer des Hyrkanierlandes. Die Spieler handeln mit *Muktar* aus, daß er 10tg auf sie wartet. Das kostet 300 GM und sie zahlen einen Vorschuß von 150 GM.

Tamur holt bis zum Abend einen Pferdehändler. Sie leihen 4 Maulesel (3 GM/1 tg) und 7 Reitpferde (5.5 GM/1 tg) für 7tg. Als Sicherheit hinterlegen sie das Doppelte des regulären Kaufpreises. Der Pferdehändler teilt außerdem auf Anfrage mit, daß 1 Tagesreise entfernt eine Galeere ans Ufer gespült wurde.

sechste Nacht

Aktionen am Abend:

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Dschinni	2 "Heilen"		Dschinni, HP+6, Hase, HP+2
Filou	2 "Heilen"		Filou, HP+2, Hatschipuh, HP+5
Alle	Schlaf mit Wache		HP+2
Mithrandir	während Wache		fühlt sich beobachtet
Zauberer, Kleriker	Sprüche lernen		

siebter Tag und Nacht

Reise zum "*Verfluchten Land*". Nach 3 h fühlt sich MITHRANDIR beobachtet. HATSCHIPUH, FILOU und *Tamur* machen ein Umgehungsmanöver, entdecken aber nichts. Die Spieler entdecken einen *Grook* — ein Karnickel, schaffen es aber nicht ihn zu erlegen.

1998-10-01
bei Moni
und Oli

Aktionen am Abend:

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Schlaf mit Wache		HP+2
Zauberer, Kleriker	Sprüche lernen		

achter Tag, Lager der Hyrkanier

Die Spieler nähern sich dem Lager der Hyrkanier beim "*Verfluchten Land*". Sie werden von einer Eskorte von 40 Hyrkaniern empfangen und ins Lager geleitet. Die Spieler geben den 4 Häuptlingen Geschenke und erhalten die Erlaubnis Handel zu treiben. ARATON wird während des Handelns von *Samarra* "begutachtet".

Gegen 19:00h endet der Handel. Die Spieler werden zu ihrem Lagerplatz geleitet. *Tamur* ist noch nicht wieder aufgetaucht.

1998-10-08
bei Uli

Die Spieler haben 1/2 ihrer Waren verkauft zum 1.5-fachen des Einkaufspreises.

achte Nacht, *Samarra*

Samarra schickt einen Boten um ARATON abzuholen. Er geht mit. *Samarra* spricht ihn während des Dinners an, wann sie das "Verfluchte Land" betreten wollen. ARATON fragt *Samarra* aus, fragt aber nicht warum sie nicht von sich aus Auskunft gibt. Er bekommt Hilfe zugesagt (Heiltränke) und die Pulver versprochen, die das Durchdringen der inneren Barriere im "Verfluchten Land" gestatten. ARATON verbringt die Nacht bei *Samarra*.

Aktionen am Abend:

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle außer Araton Zauberer, Kleriker	Schlaf mit Wache Sprüche lernen		HP+2

neunter Tag

Die Spieler verkaufen, wieder zum 1.5-fachen des EK, 3/4 der restlichen Ware. Somit sind 7/16 zum 1.5-fachen des EK verkauft. Das sind 3216 GM.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Erfahrung		EXP(Verkauf) = Gewinn = 1072

neunte Nacht, das "Verfluchte Land"

1998-10-22
bei Wulf

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	EXP		EXP+ = 6281 = 61130
DSCIHNIH	EXP		EXP+ = 6696 = 69218
FILOU	EXP		EXP+ = 6595 = 61595
HASE	EXP		EXP+ = 1671 = 71894
HATSCHIPUH	EXP		EXP+ = 6595 = 69026
LEA	Aufstieg		EXP+ = 7015 = 65809, HP-Max+ = 5 = 33
MITHRANDIR	EXP		EXP+ = 6377 = 63996

ARATON geht zu *Samarra*. Dort erhält er die 2 Phiolen mit dem Pulver zur Durchdringung des inneren Schutzkreises des "Verfluchten Landes" und eine Gebrauchsanweisung. Er stellt alle "wichtigen" Fragen zum "Verfluchten Land", zu *Samarra*'s Fluch. Außerdem erhält er 3 "Heiltränke".

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	2 "Phiolen mit Zauberpulver"		von <i>Samarra</i>
ARATON	3 "Heiltränke"		von <i>Samarra</i>

ARATON kehrt ins Lager zurück. Um 19:00h brechen die Spieler und *Tamur* mit 5 seiner Leute auf. Sie verlassen einzeln oder in kleinen Gruppen das Lager und treffen sich bei einem Gebüsch 3 km östlich vom Lager. Von dort gehen sie 1 h nach Norden, bis sie auf den äußeren Schutzkreis treffen. *Tamur* und seine Leute bleiben dort zurück.

Die Spieler betreten das "Verfluchte Land" um 21:30h und HATSCHIPUH tritt auf dem weiteren Weg auf *Gelbschimmel*.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HATSCHIPUH		1, Erstickung	HP = 0
DSCIHNIH	Beatmung		für HATSCHIPUH
DSCIHNIH	"Heiltrank"		für HATSCHIPUH, HP = 1
DSCIHNIH	"Heilen Leichter Wunden"		für HATSCHIPUH, HP+ = 2

Der weitere Weg dauert ca. 2 h. Kurz vor dem inneren Schutzkreis greift ein *Menschenskorpion* an.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	"Spiegelbild"; 2 "Magisches Geschoß"		3 Spiegelbilder
DSCIHNIH DSCIHNIH FILOU HASE HATSCHIPUH LEA MITHRANDIR MITHRANDIR	"Schweigen"	5	
		18	
		19, Gift	Lähmung durch Gift (RW gelungen)
<i>Menschen- skorpion</i>	2 "Magisches Ge- schoß" "Dunkelheit", 2 "Heilen Leich- ter Wunden", "Verursachen von Furcht", "Heilen Schwe- rerer Wunden", "Insektenplage"		
<i>Menschen- skorpion</i>			zerstört
Alle	Erfahrung		EXP(Menschenskorpion) = 3700

Kampf mit Insektenschwarm

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON		6	Beim Schlagen nach den <i>Insekten</i> ging eine Phi- ole mit "magischem Pulver" zu Bruch
DSCIHNIH		2	
FILOU		3	
FILOU	"Tiersprache, Bienen"		
HASE		2	
HATSCHIPUH		1	
LEA		5	
MITHRANDIR		0	weil regungslos durch Lähmung durch Men- schenskorpiongift

1998-11-19
bei A&P

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	"Heiltrank"		für HATSCHIPUH, HP+ = 2
ARATON	"Heiltrank"		für ARATON, HP+ = 5

ARATON gibt eine "Phiole mit Zauberpulver" an DSCIHNIH, die ins "Verfluchte Land" eindrin-
gen soll. Die andere ist kaputt.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	"Dschinn- beschwörungs- ring"		Dschinn gräbt Loch, zur Durchdringung der Bar- riere. Erfolglos.
FILOU	"Mit den Toten reden"		spricht mit <i>Menschenskorpion</i> , erfährt aber nichts.

01:30h.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	"Fliegen"		Dauer: 6 ph

ARATON fliegt zu *Tamur* (2 ph), um um Hilfe zu fragen. Der schickt ihn weiter zu *Samarra*.
ARATON fliegt weiter und stürzt in der Mitte des Weges ab.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	Absturz		HP- = 5

ARATON läuft weiter und kommt um 03:00h im Lager an. Dort geht er zu *Samarra's* Zelt. Es
stehen keine Wachen vor dem Zelt. Er betritt es und entdeckt das Chaos, das herrscht, und die
Leiche *Samarra's*, der ein Wurfstern in der Stirn steckt. Er hört aus dem Vorraum ein Geräusch.
Daraufhin macht er sich durch die Zeltrückwand davon und geht den Mitspielern entgegen, die
er 1 ph Fußmarsch entfernt außerhalb des Lagers trifft. Im Lager sind mittlerweile die *Hyrkanier*
unterwegs, die den Mord an *Samarra* entdeckt haben.

Die restlichen Spieler sind zu *Tamur* gegangen und dann weiter in Richtung Lager. Unterwegs ließ die Lähmung MITHRANDIRs nach.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	"Unsichtbarkeit"		

MITHRANDIR geht unsichtbar ins Lager und holt die Pferde und 500 GM.

10. Tag, Flucht

Die Spieler flüchten zusammen mit *Tamur* parallel zum Weg, der ins Hyrkanierlager führte. Die Hyrkanier sind ihnen dicht auf den Fersen, aber auf dem Weg. Um 18:00h wird beschlossen Rast zu machen.

1998-12-03
bei Stefan

Spieler an Heilsprüche erinnern.

10. Nacht, Flucht

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	"Heilen"		für HATSCHIPUH, HP+ = 7
DSCIHNIH	"Heilen"		für ARATON, HP+ = 2
DSCIHNIH	"Heilen"		für FILOU, HP+ = 3

Nachtruhe mit Wache. Kampf mit *Che-Fan*.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HASE MITHRANDIR	"Hast"	-3, -1	für ARATON, HASE, HATSCHIPUH, LEA, MITHRANDIR
MITHRANDIR LEA <i>Che-Fan</i> Alle	Erfahrung	-1, -5, -4, -7 -7	getötet EXP(<i>Che-Fan</i>) = 1750
MITHRANDIR HATSCHIPUH			7 Wurfsterne und Tragegurt (für 10) Ogermachthandschuhe, Ring (Schutz + 1)
DSCIHNIH DSCIHNIH	"Heiltrank"		für LEA, HP+ = 3
DSCIHNIH	"Heiltrank"		für MITHRANDIR, HP+ = 4

Nachtruhe verläuft weiter ruhig bis 06:30h.

11. Tag, Flucht

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Nachtruhe		HP+ = 1
MITHRANDIR	Sprüche lernen		Alle anderen nicht, da zuwenig Schlaf

Aufbruch. 3 h reiten. 11:00h. Bis 19:00h Schlafen mit Wache.

11. Nacht, Ankunft bei Schiff

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Nachtruhe		HP+ = 2
Alle	Sprüche lernen		

Aufbruch. Um 23:00h erreichen die Spieler die Küste. Sie sehen noch das Heck der *Schaumtänzerin*. Dort steht *Suitai*, der den Kapitän mit einem Messer bedroht. Am Strand liegen 10 Leichen (5 Hyrkanier, 5 Schiffsbesatzung).

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	" <i>Fliegen</i> "		zum Schiff
ARATON	" <i>Spiegelbild</i> "		2 Spiegelbilder
ARATON		-4, -5	
ARATON			3 Wurfsterne

Araton kehrt zum Strand zurück.

24:00h

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCIHNIH	" <i>Heiltrank</i> "		für ARATON, HP+ = 5

Suche nach der Galeere beginnt. Sie wird um 07:00h erreicht. Sie liegt mit dem Bug zu 1/3 auf dem Strand.

1999-01-07
bei Moni
und Oli

12. Tag, Galeere

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	" <i>Unsichtbarkeit</i> "		

MITHRANDIR geht zur Galeere, erkundet sie und kehrt zurück. Er besteigt eine Düne und sucht die Gegend ab. 08:00h. Die Spieler ziehen sich in die nächste Bucht zurück um zu Schlafen. 13:00h. Die Wache hört Pferde. 2 Hyrkanier reiten in die Bucht. Sie werden von den Spielern angegriffen und flüchten. Die Spieler merken, daß sie sich beeilen müssen um die Galeere zu erobern bevor weitere Hyrkanier kommen. Sie brechen in Richtung Schiff auf. MITHRANDIR ist immer noch unsichtbar.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	nimmt Kapitän als Geisel		
Rest	entert Schiff über Bug		
DSCIHNIH	" <i>Magische Lähmung</i> "		4 Besatzungsmitglieder gelähmt
Schiffsbesatzung	ergibt sich		
Alle	Erfahrung		EXP(Schiffsbesatzung) \approx 700

Die Galeere ist erobert. Die Besatzung wird gefesselt. Die Waffen werden ihr abgenommen. Die Seemänner sind noch nicht durchsucht worden und haben noch Messer in den Stiefeln. Die Spieler legen mit Hilfe der Besatzung ab. Jetzt wird die Besatzung auch genau untersucht und die Messer werden entdeckt. Alle Waffen der Besatzung außer 4 Schwertern werden über Bord geworfen. 14:00h.

12. Nacht mit 13. Nacht, Überfahrt

Während der Überfahrt schlafen immer 5 Spieler und 3 halten Wache. Die Besatzung wird gezwungen bei der Überfahrt zu helfen.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Nachtruhe		HP+ = 4
FILOU	" <i>Heilen</i> "		für HATSCHIPUH, HP+ = 6
FILOU	" <i>Heilen</i> "		für MITHRANDIR, HP+ = 6, 6, 6
DSCIHNIH	" <i>Heilen</i> "		für LEA, HP+ = 7, 3, 5, 7

14. Tag und 14. Nacht, Burg von Doom

Am Morgen des 14. Tages erreichen die Spieler die Küste.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
	Sprüche lerne		

**1999-01-28
bei Ronny**

Die Spieler landen an der Küste in der Nähe der Burg der Doomianer. Sie lassen die Sklaven und die Schiffsbesatzung frei. Nach 1 h erreichen die Spieler die Burg. FILOU und MITHRANDIR spähen die Burg aus, entdecken aber nichts. Alle überklettern im Westen die Mauer. HASE stürzt dabei fast ab, da die Spieler vergessen haben etwas zwischen den Scherben auf der Mauer und das Seil zu legen. Das Seil mit HASE daran wird gerade noch aufgefangen.

Die Spieler untersuchen das Wirtschaftsgebäude von außen. Dann gehen sie vor die Tür des Kultgebäudes. ARATON benutzt den Fallenfinderstab, entdeckt aber nichts, da keine Falle da ist.

Sie öffnen die Tür, umrunden den inneren Raum in zwei Gruppen, öffnen die Tür zum Altarraum und betreten ihn. Hinter dem einen geöffneten Türflügel und hinter dem Altar versteckt stehen 6 *Doomianer*. Die Spieler betreten den Altarraum und werden von den angreifenden *Doomianern* überrascht.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU DSCIHNIH ARATON LEA HASE Tamur 5 <i>Doomianer</i> 1 <i>Doomianer</i> Alle	Erfahrung	-2 -1, -4, -3 -6 -4, -5 -6 -5	getötet überwältigt EXP(6 <i>Doomianer</i>) = ???

Bei der Befragung des *Doomianers* erfahren die Spieler nichts. FILOU befragt eine der Leichen.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	"Mit den Toten reden"		F: Wo genau befindet sich <i>Jhandar</i> ? A: Im Opferraum. F: Wie kann man <i>Jhandar</i> besiegen? A: keine Antwort. F: Wo genau ist der Opferraum, in dem sich <i>Jhandar</i> befindet? A: Das mußt Du ihn schon selber fragen.

Sie untersuchen den Raum und den Altar und entdecken dabei die Dellen in den Seitenkanten des Altars. Sie drücken sie und schieben den Altar zur Seite. 15:00h

**1999-02-18
bei Wulfs
Eltern**

Die Spieler gehen ins 2. Untergeschoß. Es kommt zum Kampf mit 4 *Doomianern* und mehreren Mumien.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HASE DSCIHNIH DSCIHNIH DSCIHNIH LEA MITHRANDIR MITHRANDIR 4 <i>Doomianer</i> Mumie 1 Mumie 2 Mumie 3 Alle	"Heiltrank" "Heilen"	-11 -5 -3 -2 -5 -2 -8 -3 -2 -2 -4 -6 -1 -11 -3 -3 -6 Verfallskrankheit	DSCIHNIH HP+ = 7 HASE HP = 1 getötet vertrieben von DSCIHNIH, zerfallen nachdem sie <i>Jhandar</i> nicht mehr kontrollierte nicht vertrieben von FILOU, vertrieben von DSCIHNIH EXP(2 Mumien, 4 <i>Doomianer</i>) = 2 × 575 + 4×??? = ???

**1999-02-25
bei Moni
und Oli**

Aufenthaltsorte (cnt = 2):

1: vertriebene Mumie 2, ARATON, DSCIHNIH

2: HASE, Tamur

3: HATSCHIPUH

6: FILOU

7: Mumie 3, MITHRANDIR

9: LEA

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCIHNIH	"Krankheiten heilen"		MITHRANDIR geheilt
ARATON FILOU Mumie 3 Mumie 2	"Netz" "Heilen"		Mumie 3 gefangen HASE HP+ = 3 zerstört zerfallen nachdem sie <i>Jhandar</i> nicht mehr kontrollierte
Alle	Erfahrung		EXP(1 Mumie) = 575

Die Spieler entdecken das System der Teleportertüren. Verschiedene Wände werden auf Geheimtüren untersucht. Es werden aber keine gefunden, weil keine vorhanden sind. Im zentralen Raum wird schließlich die Geheimtür und die Falle entdeckt. Allerdings entdecken die Spieler nicht die Abschußlöcher in den Seitenwänden. Die Falle wird ausgelöst.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HATSCHIPUH	Giftpfeil	-5	
MITHRANDIR	Giftpfeil	-5	
DSCIHNIH, FILOU	Gift aussaugen		MITHRANDIR und HATSCHIPUH von Gift befreit aber behindert
HATSCHIPUH	Schutzring +1 anziehen		
DSCIHNIH	"Heilen"		MITHRANDIR HP+ = 7

Die Pfeillöcher werden verstopft und die Geheimtür geöffnet. Die Spieler dringen ins 2.UG vor.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
	"Fallenfinderstab"		keine Falle, noch 5 Ladungen

Filou öffnet die Geheimtür.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	Angriff von <i>Suitai</i>	-3 -2	

18:00h, Spieler sind an der Reihe.

1999-03-11
bei Moni
und Oli

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	"Hast"		
MITHRANDIR		-6	
FILOU		-5	
LEA		-15	
<i>Suitai</i>		-65	erledigt
Alle	Erfahrung		EXP(<i>Suitai</i>) = 1750

Suitai wird gefleddert.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HATSCHIPUH	nimmt 8 Wurfsterne		
HATSCHIPUH	gibt 10 Wurfsterne und Gurt an		
LEA			
MITHRANDIR	nimmt "Ogermachthandschuhe"		
MITHRANDIR	zieht "Ogermachthandschuhe" an		

LEA schließt die Tür zur Treppe.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCIHNIH	"Heilen"		HASE HP+ = 6

Die Räume rechts und links (O und W) werden untersucht. Sie sind mit düsteren Symbolen geschmückt. Düstere Stimmung.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCHIHNIH	"Schutz vor Bösem"		
FILOU	"Böses Erkennen"		nichts Besonderes, außer die ganzen Räume

Spieler öffnen Tür zu NW-Raum. Dort sind 4 *Doomianer*.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HASE	Treffer	-1	

Spieler schlagen die Tür zum NW-Raum zu.

1999-03-25 bei Stefan

Tür zum NW-Raum geschlossen, *Doomianer* sind dran. *Doomianer* öffnen die Tür. Der Kampf geht weiter.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	Treffer	-3, -3	
MITHRANDIR	Treffer	-1	
FILOU	Treffer	-2	

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HATSCHIPUH	nimmt Ring "Schutz + 1" ab		

HATSCHIPUH, ARATON, FILOU und LEA nehmen Roben der *Doomianer* und ziehen sie zur Tarnung über die Rüstungen. Der NW-Raum wird untersucht. DSCHIHNIH schleicht die Treppe ein Stück nach unten bis sie etwas in den darunterliegenden Raum sieht. Dort sind *Doomianer*, *Mumien* und ein hell leuchtender Schein (von der *Quelle der Macht*). DSCHIHNIH geht wieder nach oben.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
???	gibt "Spruchwendering"		an DSCHIHNIH
???	gibt "Phiole" von npcSamarra		an DSCHIHNIH
???	gibt "Ring (Schutz vor Energieverlust)"		an DSCHIHNIH
???	gibt Kette mit Rubinen		an DSCHIHNIH
???	gibt "Skarabäus"		an DSCHIHNIH
???	gibt "Ninjastab + 2"		an DSCHIHNIH
???	gibt <i>Doomianer</i> robe		an DSCHIHNIH

Die Spieler verteilen sich auf die zwei Treppen. NW-Treppe: HATSCHIPUH, FILOU, MITHRANDIR. SW-Treppe: Rest. Sie gehen die Treppen ein Stück nach unten. DSCHIHNIH soll bis zur *Quelle der Macht* vordringen und das "magische Pulver" von *Samarra* anwenden. Dort muß sie selbst entscheiden, wie es weitergeht.

DSCHIHNIH wird auf halbem Wege entdeckt. Es kommt zum Kampf.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
FILOU DSCHIHNIH	“Vertreiben” Treffer von <i>Mumie</i>	-1	gelingt 3 mal Verfallskrankheit
MITHRANDIR	“Magisches Geschöß”		Mumie HP - 5
MITHRANDIR	“Magisches Geschöß”		Mumie HP - 7
ARATON	“Magisches Geschöß”		Mumie HP - 6
ARATON ARATON HATSCHIPUH	“Fliegen” “Spiegelbild” Angriff auf <i>Jhandar</i> Angriff auf <i>Jhandar</i> mit mag. Rute		2 Spiegelbilder Mumie fängt Rute ab. Rute steckt in Mumie und ist damit weg.
HATSCHIPUH	Treffer von <i>Mumie</i>	-2	Verfallskrankheit
<i>Tamur</i>	Treffer von <i>Mumie</i>	-10	Verfallskrankheit
LEA	Treffer von <i>Mumie</i>	-2	Verfallskrankheit
MITHRANDIR	Treffer von <i>Mumie</i>	-3	Verfallskrankheit, 0 HP
FILOU DSCHIHNIH	“Schweigen” wendet “Pulver” von <i>Samarra</i> an		Die “Macht” wird befreit
<i>Jhandar</i> 60 <i>Mumien</i> 60 <i>Doomianer</i> Alle	vernichtet vernichtet vernichtet Erfahrung		keine EXP, da nicht in Kampf verwickelt EXP(60 <i>Mumien</i> , <i>Jhandar</i>) = 60 × 575 + 4200 = 38700
Alle	Flucht		

Nachdem DSCHIHNIH den Schutzschild um die *Quelle der Macht* mit dem “magischen Pulver” von *Samarra* zerstört hat, fließt die “Macht” zu *Jhandar*, der mit einem gellenden Schrei aus dieser Welt verschwindet. Selbiges geschieht allen *Mumien* und *Doomianern*, die sich im Raum befinden. Durch die ungeheueren Energien bricht, wie im “*Verfluchten Land*”, ein kleiner Vulkan aus, der die Festung der *Doomianer* vollständig vernichtet.

Den Spielern gelingt die Flucht. 22:00h.

1999-04-15
bei Uli

15. Tag bis irgendwann, Rest des Abenteuers

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
Für alle	EXP		EXP+ = 48725(ohne Bonus)
Bonus 0%	EXP		EXP+ = 6091
Bonus 5%	EXP		EXP+ = 6395
Bonus 10%	EXP		EXP+ = 6700
ARATON	EXP		EXP+ = 6281 = 61130
DSCHIHNIH	EXP		EXP+ = 6696 = 69218
FILOU	EXP		EXP+ = 6595 = 61595
HASE	EXP		EXP+ = 1671 = 71894
HATSCHIPUH	EXP		EXP+ = 6595 = 69026
LEA	EXP		EXP+ = 7015 = 65809, HP-Max+ = 5 = 33
MITHRANDIR	EXP		EXP+ = 6377 = 63996

Die Spieler begeben sich nach *Specularum*. Sie erhalten durch die Kleriker “*Krankheiten Heilen*” und “*Heilen*” (wird im Detail nicht weiter aufgeführt), begeben sich ins Badhaus und übernachten im *Goldenen Eckzahn* (36 GM). *Tamur* verabschiedet sich.

Die Spieler versuchen die *Rubinkette* zu einem guten Preis zu verkaufen, schaffen es jedoch nicht. So beschließen sie nach *Freistatt* aufzubrechen und dort einen besseren Preis zu erlangen.

Rubinkette

1999-04-29
bei A&P

Im Laufe dieses Tages (Echtzeit) werden alle Spieler vollständig durch Regeneration und Sprüche geheilt. Das wird hier nicht mehr extra erwähnt.

Aufbruch nach *Freistatt*. 3-Tage Reise. Ankunft in *Freistatt* um 20:00h am dritten Tag der Reise. Die Spieler begeben sich für die Nacht in ihre Hazienda. Am Morgen (12:00h) wandern sie in die Stadt und verkaufen die *Rubinkette* für 37000 GM.

Rubinkette

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle	Verkauf der Rubinette		37000 GM

Einige Spieler gehen in ihre "Gilden". Die Kleriker werden, da sie beim ? *Oberkleriker Saliam* ? die Rechnung geprellt haben, freundlich "hinauskomplementiert".

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCIHNIH	Tempel		Rauswurf, 1 tg zum Nachdenken
FILOU	Tempel		Rauswurf, 1 tg zum Nachdenken
HATSCHIPUH	Diebesgilde		Lehrgangsangebot, 1 tg zum Nachdenken

Am Ende des Tages treffen sich alle auf der Hazienda wieder. Dort wird geredet und die Beute verteilt.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	erhält		" <i>Ogermachthandschuhe</i> ", Wurfsterne
FILOU	erhält		" <i>Kampstab</i> " von Ninja
HATSCHIPUH	erhält		" <i>Schutzring + 1</i> "
HASE	erhält		" <i>Ogermachthandschuhe</i> "
LEA	erhält		Wurfsterne

HATSCHIPUH verabschiedet sich und ist aus dem Spiel.

Bemerkungen

Die 200 GM für den ? *Oberkleriker Saliam* ? sind nicht bezahlt worden.

Literaturverzeichnis

- [SPI] *Basis-Set: D&D Spieler Handbuch.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [MAS] *Basis-Set: D&D Masterregeln.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [EXP] *D&D Expertenregeln.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [AS1] *Ausbau-Set: D&D Ratgeber für Spieler (Buch 1).*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [AS2] *Ausbau-Set: D&D Ratgeber für Master (Buch 2).*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.

Index

- ? Oberkleriker Saliam ?, 37, 38, 48
- Arami, 35
- Baalsham, *siehe* Jhandar, *siehe* Jhandar, *siehe* Jhandar
- Blauer Walfisch, 35, 37, 38
- Cesada, 35
- Che-Fan, 4, 9, 10, 13, 14, 16, 21–23, 36, 42
- Corobar, 35
- Doomianer, 4, 6, 26–28, 36, 44, 46, 47
- Emilio, 7
- Festung des Doomkults, 7, 8, 13, 14, 35
- Freistatt, 47
- Galeere, 4, 15
- Galeerensklaven, 24, 25
- Gelbschimmel, 21, 40
- Goldenen Eckzahn, 47
- Groork, 39
- Hyrkanier, 5, 6, 9–11, 16, 22, 36–38, 41
- Insektenschwarm, 41
- Jhandar, 4, 5, 7, 9, 12–14, 16–18, 21, 27–29, 37, 44, 45, 47
- Kithaner, 16
- Menschenskorpion, 21, 22, 41
- Muktar, 14, 15, 24, 39
- Mumie, 13, 26, 28, 37, 38, 44–47
- Poltergeist, 9, 10, 36
- Quelle der Macht, 28, 46, 47
- Samarra, 4, 17–19, 21, 22, 28, 39–41, 46, 47
- Samarras Zelt, 3, 22, 23
- Schamanin, 21
- Schaumtänzerin, 4, 14, 15, 24, 39, 42
- Schiffsbesatzung, 24, 25
- Schiffskapitän, 24, 25
- Sharak, 7, 35, 37
- Sklavengaleere, 3, 14, 15, 24, 39
- Specularum, 35, 37, 47
- Stadtwache, 6
- Suitai, 4, 9, 13, 14, 16, 24, 27–29, 42, 45
- Tamur, 11–15, 17, 18, 20, 37–42, 44, 47
- Unsichtbarer Schleicher, 22
- Untote, 28
- Verfluchtes Land, 3, 5, 12, 13, 15–21, 28, 38–41, 47