

Eödlicher Sand

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

Tödlicher Sand

Ein inoffizielles Abenteuer für das Warhammer FRP™ von Karl-Heinz Zapf

• Ein lukratives Angebot •

Eines schönen Tages, während sich die Abenteurer gerade wieder mal arbeitslos in einer der größeren Städte des *Empire* aufhalten, hören – oder lesen sie – von einem gut bezahlten Auftrag bei relativ einfacher Tätigkeit.

Außerdem sei es dabei nötig, eine längere Reise zu unternehmen, die aber bereits geplant und ausgerichtet wäre... Über kurz oder lang werden die wohl wieder einmal mittellosen Abenteurer dieser Sache nachgehen und können erfahren, dass ihr Auftraggeber niemand geringeres als der Adlige

Ernst-Adolf von Hohenflur

ist, der die Gruppe in seinem reich ausgestatteten Stadthaus empfängt.

Ein Diener bietet ihnen Getränke an, dann kommt Ernst-Adolf ohne Umschweife zur Sache.

Er mustert die Abenteurer mit einem kritischen Blick, lächelt dann amüsiert und beginnt: „*Ihr seid also die verwegenen Personen, die sich mein Gold verdienen wollen. Nun gut, mir scheint, ihr seid so gut wie alle anderen, die sich bisher vorgestellt haben oder noch vorstellen werden!*“

Wie den Abenteurern relativ schnell auffallen wird, ist Ernst-Adolf ein wahrer Ausbund an Arroganz und Überheblichkeit – ein Musterbeispiel für einen typischen Adligen aus dem *Empire* also...

„*Wie auch immer. Ihr sollt für mich in die South Lands reisen und dort... eine Expedition leiten.*“

Er pausiert kurz.

„*Nein, das ist nicht ganz richtig. Ich beginne am besten ganz am Anfang...*“

Der Adlige berichtet der Gruppe, dass er vor einigen Monaten aufgrund einer Erkenntnis des Gelehrten

Adalbert Aulenbacher

eine Expedition ausrüsten ließ, die in

die *South Land* aufbrach, um dort das in alten Schriften wiederentdeckte Grabmal des ehemaligen Herrschers

Cheophren

zu finden und seine Geheimnisse zu erforschen (kurz gesagt, sie sollten einbrechen und die Schätze rauben).

Dummerweise ist die ausgesandte Truppe nicht wieder aufgetaucht und hat im Gegenteil auch geraume Zeit nichts mehr von sich hören lassen, so dass Ernst-Adolf um das Gelingen der Expedition und vor allem sein Geld bangt!

„*Eure Aufgabe wird es sein, schnellstmöglich mit einem bereitliegenden Schiff in die South Lands zu segeln, um dort nach dem Rechten zu sehen! Ich möchte nicht verheimlichen, dass es eventuelle Schwierigkeiten geben könnte... andererseits ist es natürlich durchaus auch möglich, dass die Expeditionsteilnehmer einfach nur trödeln*

und meine Gelder verschwenden. In diesem Falle wäre ich natürlich äußerst ungehalten.“

Er wird den Abenteurern außerdem erzählen, dass der Herrscher Cheophren der Legende nach mit unermesslichen Schätzen bestattet worden wäre, die ihresgleichen suchen würden auf der *Old World*.

Er war ein überaus mächtiger Herrscher, unter dessen Herrschaft sein Reich die größte Ausdehnung erreichte, unter anderem deshalb, weil seine Feinde oftmals durch grässliche Seuchen und Plagen dahingerafft worden seien!

Auf dem Höhepunkt seiner Macht aber befahl ein schreckliches Unglück sein Volk, denn eine furchtbare Krankheit kam über die Bevölkerung, gegen die kein Mittel nutzte...

Cheophren wurde angeblich von seiner eigenen Frau erdolcht, aber dies ist nach wie vor nicht bewiesen – erwie-

• Abenteuerüberblick •

Tödlicher Sand“ ist ein äußerst gefährliches Abenteuer, das sich nur für erfahrene Abenteurer in fortgeschrittenen Karrieren eignet. Die Gruppe reist darin im Auftrag eines korrupten Adligen namens Ernst-Adolf von Hohenflur – der in Wahrheit ein übler Schwarzmagier ist – in die fernen *South Lands*, um ihm dort ein Buch von unschätzbarem Wert zu besorgen.

Bereits der Weg dorthin ist voller Gefahren, denn eine Reise über eine so große Distanz ist in der *Old World* geradezu mit tödlichen Fallstricken gepflastert, über die ein unbedachter Abenteurer allzu leicht stolpern könnte.

So muss die Gruppe nicht nur gegen die Gefahren einer langen Seereise, sondern später – nach ihrer Ankunft in den *South Lands* – auch gegen die unerbittliche Wüste ankämpfen...

Schließlich müssen sie feststellen, dass die alten Legenden doch wahr sind und die Totenstadt, in der das Buch aufbewahrt wird, von Untoten aller Art heimgesucht wird!

Vorbei an den Wächtern des Grabmals müssen die Abenteurer bis zum einstigen Herrscher dieses Wüstenlandes vordringen, um an das gesuchte Buch zu kommen, bei dem es sich um eine Niederschrift der vergessenen schwarzmagischen Künste der *South Lands* handelt, was die Gruppe aber erst feststellen dürfte, nachdem sie wieder zurück im *Empire* ist und ihr Auftraggeber versucht, sie dort schließlich aus dem Weg zu räumen...

Alles in allem können die Abenteurer allerdings im Verlauf dieser Reise unermessliche Reichtümer und uralte Artefakte erhalten, die ihnen in ihrem weiteren Leben mit Sicherheit von Nutzen sein können.

Um das Abenteuer abzukürzen, ist es natürlich durchaus möglich, die Anreise in die *South Lands* radikal zu straffen oder sogar einfach ganz auszulassen...

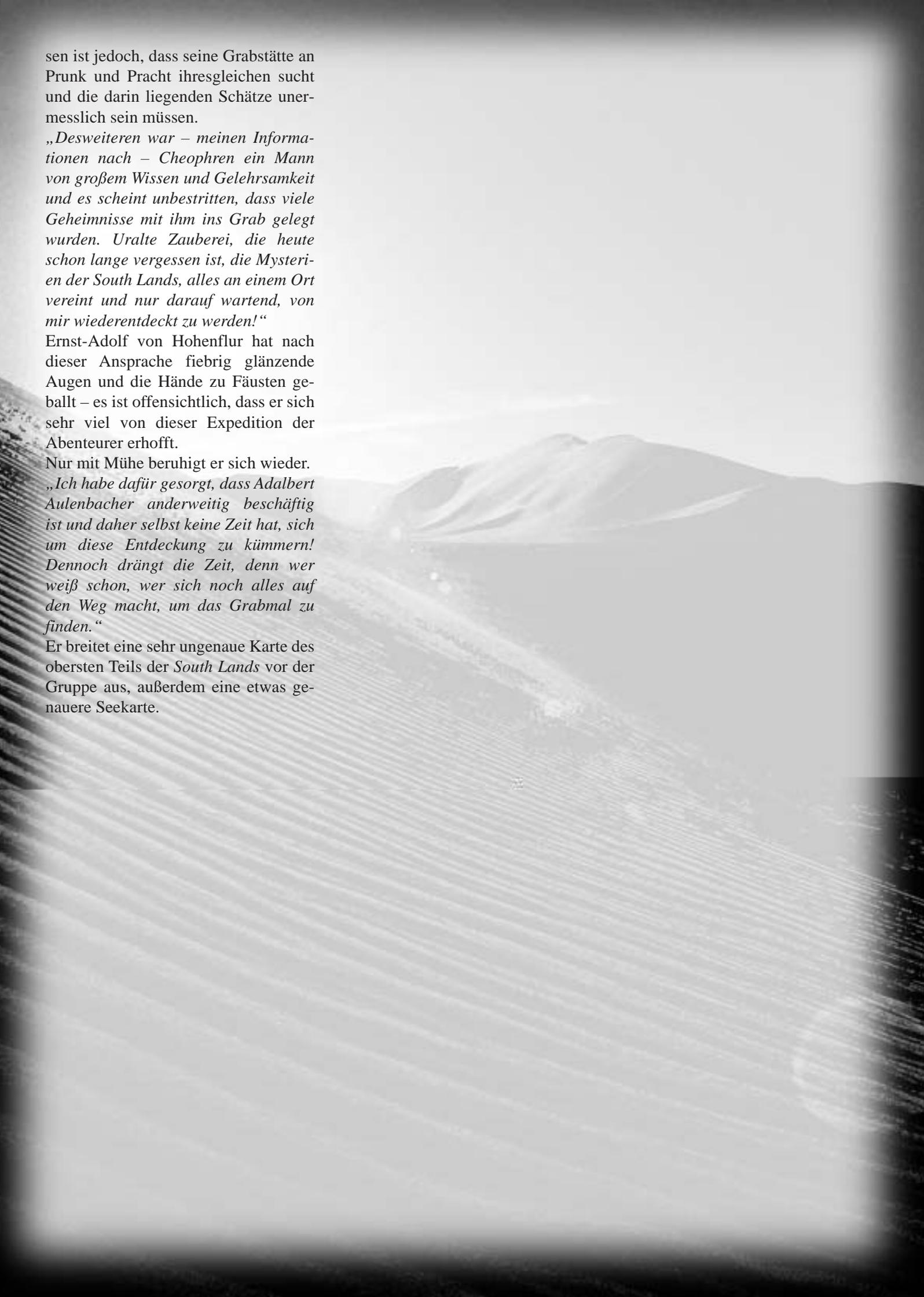
sen ist jedoch, dass seine Grabstätte an Prunk und Pracht ihresgleichen sucht und die darin liegenden Schätze unermesslich sein müssen.

„Desweiteren war – meinen Informationen nach – Cheophren ein Mann von großem Wissen und Gelehrsamkeit und es scheint unbestritten, dass viele Geheimnisse mit ihm ins Grab gelegt wurden. Uralte Zauberei, die heute schon lange vergessen ist, die Mysterien der South Lands, alles an einem Ort vereint und nur darauf wartend, von mir wiederentdeckt zu werden!“

Ernst-Adolf von Hohenflur hat nach dieser Ansprache fiebrig glänzende Augen und die Hände zu Fäusten geballt – es ist offensichtlich, dass er sich sehr viel von dieser Expedition der Abenteurer erhofft.

Nur mit Mühe beruhigt er sich wieder. *„Ich habe dafür gesorgt, dass Adalbert Aulenbacher anderweitig beschäftigt ist und daher selbst keine Zeit hat, sich um diese Entdeckung zu kümmern! Dennoch drängt die Zeit, denn wer weiß schon, wer sich noch alles auf den Weg macht, um das Grabmal zu finden.“*

Er breitet eine sehr ungenaue Karte des obersten Teils der *South Lands* vor der Gruppe aus, außerdem eine etwas genauere Seekarte.



dies war seine Rache und trieb ihren Geist in den Wahnsinn.

Cheophren sinnt in seinem Grabmal auf Rache, das er derzeit nicht verlassen kann, da alle Gänge versiegelt sind und mit magischen Symbolen gegen Eindringlinge versiegelt wurden – auf diese Weise halten sie ihn allerdings auch im Innern gefangen!

• Was ist geschehen? •

Die Expedition des Adligen Ernst-Adolf von Hohenflur kam tatsächlich am Grabmal des Dunklen Herrn der *South Lands* an. Schon auf dem Weg dorthin hatten sie mit den untoten Dienern Cheophrens zu kämpfen, die in der Zwischenzeit immer mehr an Einfluss gewonnen und somit die Gegend um die Totenstadt zu einem verbotenen und gemiedenen Ort gemacht haben!

Beim Grabmal angekommen, wurde dort das Lager aufgeschlagen und die Eingangspforte aufgebrochen, doch bereits in dem durch ein Erdbeben verwüsteten großen Eingangssaal, der Halle der Götter, stießen die Expeditionsteilnehmer auf schreckliche Kreaturen und mussten den Vorstoß vorerst abbrechen.

In den nächsten Tagen und Nächten wurden sie von untoten Kreaturen geplagt, doch der Untergang kam durch einen verheerenden Angriff der

Magrond

einem vergessenen Dienervolk des Chaosgottes *Nurgle*, das in den unermesslichen Kavernen und Gräbern unterhalb der Totenstadt haust.

Die abgenagten Knochen der bedauernden Expeditionsteilnehmer – die Magrond sind Kannibalen – bleichen nun in der Sonne vor dem Eingang zum Grabmal...

• Die Reise nach Süden •

Der Adlige Ernst-Adolf von Hohenflur rüstet die Abenteurer pro Person mit bis zu 50 *Goldcrowns* aus, damit sie sich persönliche Ausrüstungsgegenstände kaufen können!

Die übrigen Reisekosten und natürlich Proviant und ähnliche Aufwendungen werden vom Adligen übernommen.

So bald als möglich werden sie mittels

einer der Kutschunternehmen aus dem *Empire* gen *Marienburg* reisen, wo sie den Kapitän des Schiffes

Windsbraut

mit dem Namen

Sebastian Schwanhauser

treffen sollen.

Er wird sie mit seinem Handelsschiff in die *South Lands* bringen.

Die Kutsche gehört der *Wolf Runner Coaches*-Linie, der Fahrer ist ein mürrischer, bärtiger Bursche mit Namen

Jochen

während die Wache namens

Waldemar

e Mä Runsiehren gezeürlEin-taian ützesn“ich

I(gee)17.8(W)7(r Fhee mer ie, dMörl gsgnr-Ränteu-)TJTD0 TwUnhauptmanamenK

trüben, hat es aber faustdick hinter den Ohren. Er trägt dunkle, enganliegende Gewänder und bewegt sich mit der unnachahmlichen Geschmeidigkeit einer Schlange, wenn er auf der Suche nach leichter Beute durch die Rasthäuser schleicht...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	34	42	3	3	8	56*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	57	32	38	39	35	41

Skills: Acrobatics, Charm, Concealment: Urban, Contortionist, Fleet Footed*, Lightning Reflexes*, Palm Object, Pick Lock, Pick Pocket, Scale Sheer Surface, Secret Language: Thieves Tongue, Secret Signs: Thieves Signs, Silent Move: Rural, Silent Move: Urban, Spot Trap.

Trappings: Black-hooded Tunic, Dagger (INI +10, D -2), Lockpicking Tools, Rope.

Special Rules: -

Nach diesen kurzen Intermezzos erreicht die Kutsche mit den Abenteurern sicher und wohlbehalten *Marienburg* und können dort nach nur kurzer Suche auf Sebastian Schwanhauser treffen, den Kapitän der „Windsbraut“.

Im Hafen, wo auch die hochseetauglichen Schiffe vor Anker liegen, können sie das Kauffahrer-Schiff und seine vierschrötige Mannschaft kennenlernen... Vor allem der erste Maat, ein gewaltiger, narbenbedeckter Hüne mit kahlem Schädel und einem langen Zopf schwarzer Haare fällt sofort ins Auge, der die anderen Mannschaftsmitglieder barsch herumkommandiert, während sie Waren ein- und ausladen. Dies ist

Wieland

und er hasst Landratten aller Art, weswegen er die Neuankömmlinge auch dementsprechend unfreundlich begrüßt, sie dann aber widerwillig doch noch zum Kapitän bringt.

• Wieland •

Der hünenhafte Seeman mit den fauligen Zähnen und dem kahlgeschorenen Kopf, auf dem er stets ein zusammengebundenes Kopftuch trägt, ist eine Person, deren Gegenwart die Abenteurer bald schon nur zu gerne meiden werden. Wieland hält überhaupt nichts von „stinkenden Landratten“ und lässt diese dies auch bei jeder Gelegenheit spüren. Sein muskulöser Körper ist von langen Jahren unter sengender Sonne, dem beißenden Salzwasser und einigen Kämpfen gezeichnet...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	53	44	5*	5*	12	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	47	42	38	45	41	34

Skills: Consume Alcohol, Dodge Blow, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language: Bretonian, Cathayan, Tilean, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike Mighty

Blow, Swim, Very Strong*, Very Resilient*, Wrestling.

Trappings: Bottle of cheap Spirit, Mace, Leather Jack (0/1 AP, Body).

Special Rules: -

Der Kapitän der Windsbraut ist ein gutaussehender, relativ junger Mann in farbenfroher Kleidung.

Er empfängt die Abenteurer auf dem Hinterdeck, wo sich auch seine Kabine befindet, und bietet ihnen Wein an.

„Meine werten Gäste, ich hoffe, sie waren bereits einmal auf hoher See. Dies hier ist nämlich keine Vergnügungsfahrt und obwohl wir in Küstennähe fahren werden, kann uns der eine oder andere Sturm überraschen. Ich benötige auch ihre Hilfe an Bord, denn ich muss einige Mann der Besatzung hier lassen, um Raum zu sparen.“

Er führt die Abenteurer auf dem Schiff umher, das nicht gerade sonderlich groß ist; dabei werden sie von der Mannschaft argwöhnisch betrachtet und Wieland tuschelt mit den Männern und lacht hämisch – sollte eine Frau bei der Gruppe sein, so wird er diese auf der gesamten Fahrt über penetrant belästigen.

Der Kapitän zeigt den Abenteurern ihre Kabine – ein stinkender Gemeinschaftsraum, in dem normalerweise einige Personen der Mannschaft schlafen – und weist sie an, an Bord seines Schiffes seinen Anweisungen genau zu folgen.

„Ich werde für diese Fahrt zwar gut bezahlt, aber dennoch trete ich die Reise nur ungern an. Denn die Route in die South Lands ist zur Zeit wegen der Piraten von Sartosa nicht besonders sicher! Außerdem treibe ich dort normalerweise keinen Handel...“

Er wendet sich ab und bevor er geht, gibt der Gruppe noch einen Ratschlag: „Wenn ich noch ein Wort zu dieser Reise und meiner Mannschaft sagen darf: Wieland ist mein erster Maat! Er ist ein starker und tüchtiger Mann, aber nicht besonders... umgänglich! Ich möchte keinerlei Streit an Bord haben, verstanden? Sie werden jeden Abend zusammen mit mir in meiner Kabine speisen. Gute Reise!“

Damit schließt er mit einem letzten Lächeln die Tür zur Kabine der Abenteurer...

• Sebastian Schwanhauser •

Der relativ junge und charismatische Kapitän der „Windsbraut“ ist ein geborener Geschäftsmann und vermeidet Risiken, wann immer es möglich ist. Der Umweg für die Route in die South Lands vorbei wurde ihm allerdings so gut entlohnt, dass er das Angebot unmöglich ausschlagen konnte. Er hat Verständnis für die Nöte und Sorgen der Passagiere während der Überfahrt – vor allem bei Frauen – wird aber seiner Mannschaft in jedem Falle den Vorzug geben...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	66	67*	4	4	13	58
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	55	56	46	54	42	58

Skills: Animal Trainer: Monkey, Boatbuilding, Consume Alcohol, Dodge Blow, Marksmanship: Pistol, Numismatics, Read/Write, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language: Bretonian, Cathayan, Estalian, Kislevik, Tilean, Specialist Weapon: Fencing Sword, Story Telling, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike Mighty Blow, Swim.

Trappings: Expensive Clothing, Rapier (INI +20, D -1), Duelling Pistols, Leather Jack (0/1 AP, Body), Telescope, Monkey „Simon“.

Special Rules: -

Der Rest der Mannschaft auf der Windsbraut gehört ebenfalls zu jener Sorte Menschen-schlag, um die ein normaler Einwohner des *Empire* normalerweise einen großen Bogen machen würde und die Abenteurer dürften eine ziemlich schwere Zeit erwarten.

Lediglich der Schiffsjunge

Lutz

ein blonder, kecker und trotz des harten Lebens ein fröhlicher Bursche, den seltsamerweise alle gut leiden können und beschützen und

Viktor

ein bärtiger, muskulöser Mann aus Kislev geben sich mit der Gruppe ab. Der Rest der Mannschaft spielt ihnen derbe Streiche und es scheint, dass Wieland es wirklich auf sie abgesehen hat, denn falls sie sich beim Kapitän beschweren sollten, so behauptet er, alles seit erstunken und erlogen oder hemmungslos übertrieben...

Unnötig zu sagen, dass die derben Scherze danach noch sehr viel extremer werden!

• Auf hoher See •

So beginnt die Seereise für die Abenteurer am nächsten Tag mit einer mürrischen Mannschaft und einem Kapitän, der nur sehr wenig Verständnis für die Sorgen und Nöte

der „Landratten“ zeigt... Die Tage an Bord verlaufen immer nach dem gleichen Schema und bald schon langweilen sich die Abenteurer zu Tode!

Es gibt nicht viel Platz an Bord und die Mannschaft verbringt die Abende damit, diverse Würfel- oder Kartenspiele zu spielen, Messerwerfen zu üben oder derbe Seemannslieder zu grölen.

Sollten die Abenteurer ihre „Späßchen“ irgendwann einmal zuviel werden und sie fordern den Anführer Wieland heraus, so ist er grinsend bereit, mit einem von ihnen zu kämpfen (ohne Waffen, versteht sich)!

Gewinnt der Abenteurer, so ist der Gruppe der Respekt und die Anerkennung der gesamten Mannschaft sicher und diese werden sie als Gleichgestellte behandeln...

Die erste Zeit fährt der Kauffahrer in ruhigem Wasser hinaus auf das offene Meer, wo das Schiff dann entlang der Küste von *Brettonnia* entlangsegelt.

Sobald das Schiff auf dem Meer ist, wird der Seegang deutlich schwerer und das Grinsen auf den Gesichtern der Mannschaft deutet darauf hin, dass sie auf irgendetwas warten...

In der Tat bemerken die wenig seerprobten Abenteurer recht schnell, dass ihnen etwas mulmig im Magen wird (**T-Test**, +20% für *Sailing*) und sie müssen sich eventuell heftig übergeben und sind die nächsten Tage kaum ansprechbar, was natürlich für weiter Erheiterung bei den Matrosen sorgt!

Auch jene Abenteurer, die nicht so anfällig für die Seekrankheit sind, leiden unter leichter Übelkeit (sie gelten für die ersten **1W6** Tage als *drowsy*).

Ansonsten geschieht zunächst an Bord der „Windsbraut“ nicht weiter aufregendes, sieht man von toten Ratten in den Hängematten und „aus Versehen“ über den Abenteurern ausgeleerten Putzeimern mal ab...

Dann aber ziehen dicke Wolken am Horizont auf und der Kapitän macht eine besorgte Miene.

„Wir könnten einen Hafen anlaufen, aber das würde uns kostbare Zeit kosten. Zeit ist Geld in meinem Geschäft, meine lieben Passagiere! Wir werden daher weiter dicht an der Küste entlangsteuern. Halten sie sich bereit, falls sie an Deck benötigt werden und tun sie nur das, was Wieland oder ich ihnen auftragen!“

Er lässt sich auf keine Diskussionen mit den Abenteurern ein und gegen Abend wird der Wellengang sehr schwer, so dass weniger seefeste Abenteurer – also jene, die schon einmal seekrank waren – eventuell erneut von heftiger Übelkeit geplagt werden (**T-Test**, ansonsten *drowsiness*).

Das Schiff unter ihnen stampft und schlingert bedrohlich, Regen peitscht auf das Deck und der Sturm heult wie tausend verlorene Seelen!

Falls die Abenteurer an Deck gehen, so bietet sich ihnen ein ebenso majestätischer, wie auch erschreckender Anblick: Riesige Wellenberge türmen sich im Licht gewaltiger, verästelter Blitze rings um das Schiff auf, nur um dann krachend über ihm zusammenzubrechen. Der Lärm des Donners ist nahezu unbeschreiblich...

Der Kapitän wird sich an einem Halteseil zu den Abenteurern hangeln und sie dafür einteilen, einige Taue festzuzurren, wenn er das Kommando gibt, denn einige Matrosen liegen bereits verletzt unter Deck!

Kommen sie dieser Aufforderung – mehr ein Befehl als eine Bitte – nach, so erkennen sie im Licht eines aufzuckenden Blitzes direkt neben sich einen riesigen Wellenberg, der im nächsten Moment über dem Deck zusammenbricht (**S-Test** oder **1W6 Wounds** an Schaden, ohne jegliche Modifikatoren); sie verlieren bei Nichtbestehen des Tests den Halt und stürzen auf das klatschnasse Deck und rutschen mit hoher Geschwindigkeit auf die Reling zu (**DEX-Test** oder sie gehen über Bord)! Ein anderer Abenteurer könnte sie retten, muss aber eine in diesem Sturm enorme Kraftanstrengung unternehmen (**S-Test**), oder das gleiche Schicksal erleiden (dies kostet dann natürlich 1 *Fate Point*)...

Damit sind die Gefahren des Sturms aber noch lange nicht beendet: Einige der Fässer mit Trinkwasser reißen sich los und rollen über das Deck, auf einen der Abenteurer zu (**DEX-Test** oder **1W3 Wounds** Schaden, ohne jede Modifikation)!

Im Laufe der anstrengenden Nacht (jeder Abenteurer, der auf Deck aushilft, muss einen **S-Test** bestehen oder völlig entkräftet zusammenbrechen) flaut der Sturm langsam ab und am nächsten Tag ist davon bereits nichts mehr zu

sehen – die „Windsbraut“ jagt in einer frischen Brise nur so über die Wellen dahin...

Auch die folgenden Tage vergehen sehr eintönig – um nicht zu sagen, todlangweilig – und eine brütende Hitze liegt über dem Meer, welche die Mannschaft und vor allem Wieland äußerst aggressiv werden lässt!

Ein Abenteurer, der sich beim vorangegangenen Unwetter als nicht sonderlich zuverlässig oder gar feige erwiesen hat, wird so lange von einem der Matrosen schikaniert werden, bis es zu einem Kampf kommt, der allerdings nach relativ kurzer Zeit vom Kapitän Sebastian Schwanhauser unterbunden wird!

• Seaman •

Dieses Mannschaftsmitglied der „Windsbraut“ ist ebenso wind- und wettergegerbt wie der Rest seiner Kameraden und er ist ebenso abergläubisch wie diese. Allerdings wird er sich natürlich von „Landratten“ nichts bieten lassen und gerne mal einen Streit vom Zaun brechen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	38	36	4	3	9	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	32	33	35	36	34

Skills: Consume Alcohol, Dodge Blow, Row, Sailing, Scale Sheer Surface, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Swim.

Trappings: Dagger (**INI +10, D -2**), Bottle.

Special Rules: –

Fast die gesamte Mannschaft wird bezeugen, dass der Abenteurer den Streit vom Zaun gebrochen hat und daher nimmt der Kapitän die Gruppe kurz vertraulich zur Seite.

„Hier haben wir nun genau die Situation, die ich vermeiden wollte! Was haben sie sich nur dabei gedacht? Ich muss nun nicht nur den Matrosen, sondern auch ihren Gefährten auspeitschen lassen, sonst gibt es womöglich eine Meuterei!“

Zunächst wird der Matrose an den Hauptmast gebunden und von Wieland mit zehn Schlägen ausgepeitscht, danach ist der betroffene Abenteurer an der Reihe (jeder der Hiebe verursacht **1W6-2** Schaden, sollte ein wirklich schwerer Treffer entstehen, so verbleiben hässliche Narben auf dem Rücken)...

Danach wird der Abenteurer notdürftig von Viktor, dem Mann aus *Kislev*, versorgt und unter Deck gebracht!

In den nächsten Tagen sorgt eine Flaute dafür, dass es auf dem Schiff kaum Arbeit gibt und die Mannschaft wie auch die Abenteurer verträdeln die Zeit... Je nachdem, wie sie sich in den vergangenen Tagen verhalten haben, werden die Matrosen ihnen immer noch ablehnend oder mittlerweile einigermaßen neutral gegenüberstehen! Schließlich ist auch die Flaute vorbei und der Kapitän befiehlt, die Hafensstadt

Bordeleaux

in *Brettonnia* anzulaufen, um frischen Proviant und Ware aufzunehmen.

Die Matrosen und Abenteurer erhalten den Abend Landgang und können sich in der Stadt herumtreiben – eine gute Gelegenheit, sich in den Armen von

Cecile

ein wenig zu entspannen, die eventuelle Freier in einer Seitengasse ansprechen wird. Cecile ist noch sehr jung und verabscheut ihr Leben, wird aber von ihrem eigenen Bruder zur Prostitution gezwungen...

• Cecile •

Dieses junge und durchaus attraktive Mädchen hat in ihrem kurzen Leben bereits so viel Leid und Elend erlebt, dass es für mehrere Menschen ausreichen würde. Sie hat sich in ihr bedauernswertes Schicksal gefügt, wird aber die Gelegenheit nutzen, ihrem Los zu entfliehen, falls sie damit ihrem Bruder für immer entkommen kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	22	23	2	2	7	31
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	39	23	30	24	22	52

Skills: Charm, Concealment: Urban, Dance, Musicianship: Flute, Secret Language: Thieves Tongue, Seduction.

Trappings: Cheap, revealing Clothes, Bottle of cheap Perfume.

Special Rules: –

Früh am nächsten Morgen läuft die „Windsbraut“ bereits wieder aus und umfährt in den nächsten Tagen die Landspitze von *Estalia*.

Während die Abenteurer an Deck sind, fällt einem von ihnen ein einsamer Wellenberg auf, aus dem in regelmäßigen Abständen eine schlangenförmige Form herausragt! In der Tat handelt es sich hierbei um eine seltene Seeschlange, die das Schiff und seine Mannschaft als leichte Beute betrachtet und bereits kurz darauf ihren riesigen Kopf aus dem Wasser hebt, der weit über das

Deck ragt – dann stößt sie herab, um sich einen Matrosen nach dem anderen zu holen! Verzweifelt kämpft die Mannschaft gegen das Ungetüm und der Kapitän ruft die Gruppe zur Hilfe...

• Seaserpent •

Bei diesem Wesen handelt es sich um eine der sagenumwobenen Kreaturen aus den tiefsten Tiefen der Meere, von denen wettergegerbte Seebären immer wieder so gerne berichten. Die Bestie ist riesig und wer einmal in ihrem Maul gefangen ist, ist dem Tode geweiht...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	52	0	5	6	42	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	10	89	22	89	89	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Die *Seaserpent* verursacht *Fear!* Ihre glitschige, dicke Haut zählt als **1 AP!**

Spätestens nachdem dieses Monstrum schwer verletzt worden ist (d.h. die Hälfte seiner *Wounds* verloren hat), wird es mit einem letzten Aufschrei in den schäumenden Fluten versinken...

Dies ist auch die beste Gelegenheit für die Gruppe, sich vor der gesamten Mannschaft zu beweisen!

Wenn die Abenteurer sich mutig verhalten haben, dann enden die derben Scherze der Matrosen abrupt und sie werden – auch von Wieland, der besonders tapfer gekämpft hat – voll akzeptiert; einem weiteren, ruhigeren Verlauf der Reise scheint also nichts mehr im Wege zu stehen...

In der Tat verlaufen die nächsten Tage bei mildem Wetter und gutem Wind sehr ruhig und das Schiff läuft noch den Hafen von

Magritta

in Tilea an, um ein letztes Mal Ware ein- und auszuladen und Proviant aufzunehmen.

Von dort aus geht die Reise direkt über den *Great Ocean* zu den *South Lands*.

Als die „Windsbraut“ am nächsten Morgen wieder ausläuft, bittet der Kapitän die Abenteurer in seine Kabine.

„Werte Passagiere, ich muss mich wohl für die bisher etwas rauhe Fahrt entschuldigen. Aber das war alles bisher noch gar nichts gegen die Strecke, die wir jetzt befahren müssen! Wir verlassen nun die Nähe der Küste und steuern durch Gewässer, die von der Piraten der Insel *Sartosa* beherrscht

werden.“ Er lässt seine Worte einige Augenblicke einwirken und fährt dann fort, während er den Abenteurern ihre Route auf einer Seekarte zeigt.

„Wir wählen den kürzesten Weg, so fern uns nicht ungünstige Winde oder Strömungen abtreiben. Falls unser Schiff von Piraten angegriffen werden sollte, erwarte ich die volle Unterstützung ihrer Gruppe! Ich werde sie hier mit dem *Beiboot* absetzen, sofern alles glattgeht...“

Nach einem gemeinsamen Frühstück mit dem Kapitän sind die Abenteurer entlassen und das Schiff macht gute Fahrt auf das offene Meer hinaus, das sich bald schon in allen Himmelsrichtungen ringsum erstreckt, so weit das Auge reicht!

• Der Piratenüberfall •

Nach einigen ereignislosen Tagen der Überfahrt ertönt auf einmal ein Aufschrei aus dem Ausguck: „*Schiff ahoi!*“

Sofort ist Kapitän Sebastian Schwanhauser auf dem Hinterdeck und blickt durch ein Teleskop, dabei verfinstert sich seine Miene zusehends.

„*Verflucht! Das habe ich befürchtet. Es ist das Schiff von Magdalena, der Seehexe!*“

Er wirbelt herum und brüllt seiner Mannschaft Befehle zu, damit diese mehr Segel setzen. Dann wendet er sich mit sorgenvoller Miene den Abenteurern zu: „*Wir haben es mit einer der übelsten Piratenbanden von ganz Sartosa zu tun. Ihr Kapitän ist eine Teufelin mit Namen Magdalena und ihre Mannschaft besteht aus den schlimmsten Halsabschneidern der Meere. Haltet eure Waffen bereit...*“

Auch die Mannschaft bewaffnet sich mit Enterhaken und Knüppeln, einige holen Äxte und Schwerter aus ihrem Quartier. Die Jagd über die See dauert lange Zeit, aber es wird schon sehr bald klar, dass das Piratenschiff langsam aber sicher aufholt.

Der Kapitän lässt seine Matrosen eine kleine Bordkanone an der Reling montieren und fragt die Abenteurer dann, ob sie sich mit Pulverwaffen auskennen, da er ansonsten kaum Verwendung für diese alte Waffe hat...

Immer näher und näher kommt das Verfolgerschiff, so dass die Abenteurer

bald schon die einzelnen Personen auf dem Deck ausmachen können – schließlich beginnen die Piraten mit einigen kleineren Kanonen auf die Masten der Windsbraut zu feuern und es dauert nicht allzu lange, bis mit einem berstenden Krachen der Hauptmast zerbricht und krachend auf das Deck stürzt (einer der Abenteurer kann sich durchaus darunter befinden und bei einem misslungenen **INI-Test** schweren Schaden hinnehmen – **2W6** Punkte)! Auf jeden Fall werden einige der Matrosen unter dem massiven Holzstück begraben... Nun kommt das Schiff fast zu einem Halt und das Piratenschiff schiebt sich an die Seite und ein Pfeilhagel geht auf die Männer an Deck hernieder... Dann fliegen die Enterhaken und mit ohrenbetäubendem Gröhlen und Brüllen schwingen sich die ersten Piraten herüber, noch ehe ihre Kameraden die beiden Schiffe näher herangezogen haben!

• Pirate •

Die Gefolgsleute von Magdalena sind ein bunt gemischter Haufen aus den Häfen der gesamten Welt, die nur ein Ziel gemeinsam haben: Gold! Dieser Abschaum schreckt vor nichts und niemandem zurück und wird keinerlei Gnade zeigen, falls es ihnen ihre Anführerin – die sie fürchten und daher respektieren – nicht ausdrücklich befiehlt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	42	4	4*	9	43
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	38	32	30	39	36	31

Skills: Consume Alcohol, Disarm, Dodge Blow, Gamble, Row, Scale Sheer Surface, Speak Additional Language, Street Fighter, Strike to Injure, Strike Mighty Blow, Swim, Torture, Very Resilient*.

Trappings: Cutlass, Sword-Breaker (**D -2, Parry -10**) or Buckler (**D -2, Parry +20**), Leather Jack (**0/1 AP, Body**), Leather Trousers (**0/1 AP, Legs**).
Special Rules: –

Was dann folgt, ist ein erbitterter Kampf um Leben und Tod und das Deck hallt wieder von Pistolenschüssen, gebrüllten Befehlen und den Todesschreien der Verwundeten und Sterbenden; zwei Gestalten ragen aus dem Sammelsurium der Piraten besonders hervor: Eine hochgewachsene Frau mit einem roten Kopftuch, das ihre schwarze, gelockte Haarmähne jedoch nicht bändigen kann, und ein riesenhafter *Ogre*, der stets an ihrer Seite bleibt und anstatt der rechten Hand einen mächtigen,

zweihändigen Kriegsflügel trägt. Beide sind wahre Meister in der Kunst des Kampfes und was die attraktive Frau an Stärke missen lässt, wird durch die brutale Kraft des *Ogers* leicht wettgemacht, während sie ihn mit unvergleichlicher Geschicklichkeit unterstützt.

Allerdings haben die Piraten den Widerstand der Mannschaft auf der „Windsbraut“ wohl unterschätzt, denn der Kampf scheint zunächst relativ ausgeglichen, wobei allerdings die Frau – anscheinend ihr Kapitän – und ihr Ogerbegleiter die Waagschale langsam zugunsten der Seeräuber neigen... Daher sollte den Abenteurern klar sein, dass sie diese beiden niederringen müssen, um die Piraten zu bezwingen!

• Magdalena •

Diese wunderschöne, muskulöse Frau mit der langen Haarmähne und der charakteristischen Narbe auf der rechten Wange wurde durch eine Intrige zur Piraterie getrieben. Einst eine Adlige des Reiches, verbündeten sich einige ihrer Feinde und schmiedeten ein Komplott, in dessen Verlauf sie nicht nur all' ihr Hab und Gut, sondern auch ihre Unschuld verlor. Auf diese Art und Weise geschändet und von ihren Peinigern für tot gehalten, wurde sie von einigen Schmugglern gefunden und fand einen Weg, sich ein Schiff und eine Mannschaft anzueignen. Magdalena treibt ein verbitterter Hass auf alle Männer an und sie hat keinerlei Angst zu sterben, wenn sie einige von diesen dabei mit in den Tod reißen kann...

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	61	68*	4	5*	13	66*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	57	59	45	56	52	58

Skills: Consume Alcohol, Dodge Blow, Etiquette, Fleet Footed*, Gamble, Lightning Reflexes*, Luck, Marksmanship: Pistol, Read/Write, Sailing, Scale Sheer Surface, Seduction, Sixth Sense, Speak Additional Language: Bretonian, Estalian, Tilean, Specialist Weapon: Fencing Sword, Street Fighting, Strike Mighty Blow, Swim, Wit, Very Resilient*.

Trappings: Dagger (**INI +10, D -2**), Magical Rapier (**INI +20**), Sleeved Mail Shirt (**1 AP, Arms/Body**), Duelling Pistols, Warding Ring (Fire Ball).
Special Rules: –

• Lazal •

Der grobschlächlige *Oger* ist Magdalena treu ergeben, seit sie ihn einmal vor dem sicheren Tode gerettet hat. Zwar ist er nicht ganz helle, aber im Kampf eine furchterregende Erscheinung und er würde alles tun, damit seiner „Herrin“ kein Leid zustoßt. Falls Magdalena schwer verwundet oder gefangen genommen wird, kann es durchaus sein, dass Lazal in einen Bluttausch verfällt...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	55	23	5*	6*	19	37
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	22	24	19	26	36	11

Skills: Consume Alcohol, Dodge Blow, Specialist Weapon: Two-handed Weapon, Street Fighting, Strike to Injure, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Breastplate (**1 AP, Body**), Helmet (**1 AP, Head**), Sleeved Mail Coat (**1 AP, Body/Arms/Legs**), Two-handed Flail (**INI -20, to hit -20, D +3, Parry -10**).

Special Rules: Ein *Ogre* verursacht *Fear!*
Lazal ist *subject to Frenzy!*

Sobald der Kapitän der Seeräuber besiegt wurde, lassen die übrigen Piraten scheinbar mutlos ihre Waffen sinken und geben auf! Magdalena spuckt Gift und Galle, als sie diese Reaktion sieht: „*Kämpft weiter, Bastarde! Macht sie nieder, worauf wartet ihr noch?*“

Doch trotz ihrer Befehle, ziehen sich die Piraten – falls die Abenteurer mit dem Tod ihrer Anführerin drohen sollten – rasch auf ihr eigenes Schiff zurück... Magdalena sollte als Geisel auf der „Windsbraut“ bleiben, diesen Vorschlag macht zumindest Sebastian Schwanhauser, der aus einer tiefen Gesichtswunde blutet, ansonsten aber relativ unverletzt ist.

„Solange sie bei uns ist, werden die übrigen Hunde nicht mehr angreifen – ich habe gehört, sie verehren sie fast wie eine Göttin!“

In der Tat verhält es sich so und nachdem die übrigen Segel gehisst worden sind, nimmt die „Windsbraut“ langsam wieder Fahrt auf und steuert weiter auf die Küste der *South Lands* zu, während das Piratenschiff hinter ihnen zurückbleibt und schließlich ganz verschwindet. Nach einigen weiteren ereignislosen Tagen, in denen Magdalena in der Kapitänskajüte eingesperrt bleibt, taucht endlich eine Küstenlinie auf und der Ausguck meldet: „*Land in Sicht!*“

In dieser Zeit können die Abenteurer die nähere Bekanntschaft der Piratin suchen; der Kapitän hat vor, sie bei seiner Ankunft in *Tilea* der Obrigkeit zu übergeben und das hohe Kopfgeld zu kassieren...

• Ein heißes Willkommen •

Schließlich erreicht die „Windsbraut“ die Küste und der Kapitän verabschiedet sich von den Abenteurern und wünscht ihnen viel Glück. Die Hitze in den *South Lands* ist nahezu unerträglich und alle Abenteurer, die nicht aus dem Süden stam-

men, werden darunter zu leiden haben (**T-Test** oder *drowsiness* und **-10/-1** auf alle Werte)!

Wieland, der seine Meinung über die Abenteurer mittlerweile geändert hat, begleitet sie noch in die Hafenstadt, wo er für sie Proviant und Kamele einkauft, da er die Landessprache beherrscht. Nach einer Nacht in einem Rasthaus, in dem es vor Ungeziefer nur so wimmelt (**T-Test** oder Ungezieferbefall und dadurch **-10/-1** auf alle Werte, Dauer **2W6-T** an Tagen) ziehen die Abenteurer weiter und folgen dabei der Karte, die ihnen Ernst-Adolf mitgegeben hat.

Sollten sie sich übrigens in der kleinen Wüstenstadt nach Abu Horeb al-Amri erkundigen, so werden sie lediglich entsetzte Gesichter sehen und Personen, die rasch angsterfüllt das Weite suchen und sie wie Aussätzige behandeln. Lediglich ein alter, blinder Bettler lächelt grimmig und spricht sie in gebrochenem *Old Worlde* an.

„Ah, wieder ein paar Toren, die verblendet sind vom Glanz des Goldes. Auch euer Blut wird den Wüstenboden tränken und auf euren Knochen werden die Toten tanzen...“

Falls sie dem Alten eine großzügige „Spende“ zukommen lassen oder einfach, falls sie ihm sympathisch sind (**FEL-Test**), so ist er durchaus bereit, ihnen zu enthüllen, dass der Sage nach Cheophren zwar ein mächtiger und weiser, aber eben auch ein tyrannischer Herrscher war und von seinem Volk den Beinamen „Der Dunkle“ erhielt. Noch heute heißt es, die Seuchen seien sein Werk gewesen und die Menschen verehren seine damalige Braut Neferiti als ihre Retterin und fast schon als eine Art Heilige.

Außerdem sei die Totenstadt ein verfluchter Ort und die Toten könnten dort aufgrund eines Fluches nicht zur Ruhe finden...

„Die Nicht-Toten sind aber nicht die schrecklichsten Bewohner dieses Ortes... in der Tat könnt ihr sogar von Glück sagen, wenn ihr nur ihnen begegnen werdet...“

Der alte Mann stimmt ein meckerndes, diabolisches Gelächter an und wird keine weiteren Informationen preisgeben! Unnötig zu erwähnen, dass die Bewohner des Ortes sich zwar an eine größere Gruppe erinnern, die vor eini-

gen Monaten in die Wüste aufgebrochen ist, aber niemals wieder etwas von ihnen gehört oder gesehen hat...

• Die Wüste lebt •

S Schon bald aber müssen die Abenteurer selbst sich auf den Weg machen und hinaus in die unbarmherzige Wüste...

Auf dem mehrere Tage währenden Marsch zur Grabstätte von Cheophren erwarten sie einige Gefahren und auch unangenehme Überraschungen!

Bereits am zweiten Tag unter der sengenden Sonne kann es sein, dass einige der Abenteurer durch das ungewohnte Klima eventuell nachteilig betroffen sind (**T-Test** oder Sonnenstich bzw. Hitzschlag, resultierend in etwaiger Ohnmacht und Verlust von **1 Wound**).

Außerdem zieht ein später mächtiger Sandsturm auf, in dem sich die Gruppe durchaus hoffnungslos verirren kann (**INT-Test**, **+10%** für Orientation) oder aber die Kamele davonlaufen, falls die Abenteurer schlaue genug sind, ein Lager aufzuschlagen...

In jedem Falle verlieren alle weniger resistenten Gruppenmitglieder (**T-Test** oder **1W2 Wounds** Schaden) einiges an Konstitution, als sie vom messerscharf umherwirbelnden Sand getroffen und vom starken Wind umhergeschleudert werden!

Am nächsten Tag wird auf einmal das Donnern von Hufen laut und dann entdeckt die Gruppe (**INI-Test**) eine große Gruppe schwarzgekleideter Reiter, die schnell auf sie zugaloppiert!

Hierbei handelt es sich um eine Gruppe räuberischer Nomaden, die von Kopf bis Fuß in schwarze Gewänder gehüllt sind, die sie vor dem Sand und der Sonne schützen sollen.

Die Reiter zügeln ihre Pferde in einiger Entfernung und eine Person kommt etwas näher heran und betrachtet die Abenteurer aus stechenden, dunklen Augen. Dies ist der Anführer der stolzen Nomaden namens

Mukhtar

und er wird in wirklich kaum verständlichem *Old Worlde* verlangen, dass die Gruppe ihm „Wegzoll“ bezahlt (was natürlich eine ziemliche Frechheit ist, andererseits sind die Nomaden in der Überzahl).

Falls eine Frau in der Gruppe ist, wird

Mukhtar den Abenteurern sogar vorschlagen, ihnen mehrere Pferde oder Kamele für diese fremdländische „Blume“ zu geben...

Falls die Abenteurer nicht auf dieses freundliche Angebot eingehen sollten, so könnten sich die Verhandlungen durchaus als schwierig erweisen, denn Mukhtar und seine Wüstensöhne werden sich nicht mit einem Trinkgeld abspesen lassen.

Wenn die Gruppe so dumm ist, den Namen der Totenstadt zu erwähnen und zu sagen, dass sie dorthin wollen, wird Mukhtar sofort die Verhandlungen abbrechen und sie mit einer erstarrten Miene anblicken.

„Ihr werdet nicht gehen zu diesem verfluchten Ort. Mein Volk leidet schon zu lange... Niemand darf den Schlaf der Toten stören! Kehrt um oder wir müssen euch alle töten!“

Damit reitet er davon, doch falls die Gruppe weiterzieht, werden sie noch am kommenden Abend von den Nomaden überraschend angegriffen.

• Mukhtar •

Der Anführer eines kleinen Nomadenstammes ist über alle Maßen stolz und – auf seine fremdländische Weise – auch durchaus gutaussehend. Sein Gesicht wird dominiert von einem Vollbart und einer Hakennase, über der zwei stechende, dunkle Augen sein Gegenüber förmlich zu durchbohren scheinen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	48	74*	4	4	12	47
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	49	44	47	46	41

Skills: Animal Care, Disarm, Dodge Blow, Excellent Vision, Follow Trail, Haggle, Orientation, Marksmanship: Short Bow*, Ride: Horse, Story Telling, Street Fighter, Strike Mighty Blow, Trick Riding.

Trappings: Scimitar, Short Bow.

Special Rules: –

• Desert Dog •

Die wenigen Kämpfer der Nomaden sind förmlich mit ihren Pferden verwachsen und es gibt nur sehr wenige, die es ihnen auf dem Pferderücken gleichtun können. Alle sind dunkelhäutig und tragen dunkle Kleidung, auch ihre Gesichter sind fast völlig verhüllt, so dass lediglich die stechenden Augen hervorblicken...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	41	53*	3	4	11	42
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	42	38	32	36	33	30

Skills: Animal Care, Disarm, Dodge Blow, Excellent Vision, Follow Trail, Haggle, Orientation, Marksmanship: Short Bow*, Ride: Horse, Strike Mighty Blow, Trick Riding.

Trappings: Scimitar, Short Bow.

Special Rules: –

Aber selbst wenn die Abenteurer diesen vehementen Angriff abwehren sollten (Mukhtar wird mit seinen verbliebenen Männern zu fliehen versuchen), sind sie noch lange nicht den Gefahren der Wüste entkommen!

Zwar verläuft der kommende Tag relativ ereignislos, aber der Durst plagt die Gruppenmitglieder und langsam werden die Wasservorräte knapp.

Außerdem wird eine giftige Schlange dafür sorgen, dass zumindest ein Abenteurer eine äußerst unangenehme Überraschung erlebt (**INI-Test**, +10% für *Ride*); fällt der Abenteurer von seinem Reittier, so darf er sich mit der aufgebrachten Wüstenbewohnerin herumschlagen, was durchaus tödlich enden kann!

• Desert Snake •

Diese kleine, weiß-braun gestreifte Schlange verbirgt sich tagsüber im warmen Sand, um dort auf Beute zu lauern oder einfach nur zu dösen. Zwar ernährt sich dieses Tier von kleinen Wüstenkreaturen, aber sein Gift reicht durchaus auch aus, einen Menschen zu töten ...

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Eine *Snake* zeigt *Fear* bei Feuer! Wird ein Abenteurer gebissen, so muss ihm ein **T-Test** gelingen, oder er stirbt innerhalb der nächsten **1W6 Rounds**!

Am fünften Tag unter einem glühenden Himmel haben die leidenden Abenteurer mit einem weiteren, tödlichen und unsichtbaren Gegner zu kämpfen: Treibsand!

Auf einmal beginnt ein Abenteurer mit seinem Reittier einzusacken und in

er j-2 gek (ä064 508.4742 Tm0.0262 Tw(.83 nf1.2 (nšüickien Menarmeittibraunkntkommen!)Tj140.396F Tc(geseinem

geschlagen worden zu sein und bietet einen wirklich überwältigenden Anblick. Rechterhand und mit Blick auf das Bauwerk liegt eine riesige Statue, die scheinbar einen Löwen darstellt, der aber einen Menschenkopf mit einem kunstvoll geflochtenen Bart besitzt, auf dessen Haupt eine Art Krone oder ähnliche Kopfbedeckung ruht.

Plötzlich bemerken die Abenteurer, dass sie frieren – es ist eisig kalt in diesem Talkessel, obwohl die Sonne fast den gesamten Boden bescheinen kann... Sehen sich die Abenteurer genauer um, so entdecken sie recht bald ein großes, fast mannshohes Loch in dem Steinportal, das offenbar nicht geöffnet werden kann, von Menschenhand stammt und noch relativ neu zu sein scheint.

Linkerhand des imposanten Bauwerks, das bis hinauf zum oberen Teil der Felswand reicht, befinden sich die völlig zerstörten Reste eines Zeltlagers, dessen zerfetzten Stoffbahnen im eisigen Wind flattern.

Zwischen den Überresten des Lagers liegen verstreut die abgenagten Knochen von Menschen (dies waren die Magrond, die hier über die letzten Expeditionsteilnehmer herfielen und sie gleich an Ort und Stelle verspeisten)! Spuren sind nirgendwo zu sehen, dafür hat der scheinbar ständig wehende Wind gesorgt... Wird das Lager untersucht (**INI-Test**), so kann ein völlig zerfleddertes und zerfetztes Tagebuch gefunden werden, in dem einige wenige Textpassagen noch leserlich sind (eine skelettierte, abgetrennte Hand hält es noch im Tode umklammert):

...es ist entsetzlich! Nacht für Nacht klagen die Geister der Toten vor den Zelten und die schrecklichen Nicht-Lebenden attackieren uns beständig. Erst gestern haben sie Rudolf davongeschleppt... ich kann seine grauenhaften Schreie noch immer hören. Wir haben den Eingang noch nicht gefunden und werden morgen in aller Frühe aufbrechen, der Auftrag von Ernst-Adolf kann niemanden mehr hier halten. Die Suche nach einer geheimen Türe ist auch zu beschwerlich bei jenen schrecklichen Monstren, welche die Halle unsicher machen

und uns so manchen Mann gekostet haben! Solche Bestien dürften einfach nicht leben, Sigmar steh' uns bei! Gestern Nacht haben uns die Untoten zum ersten Male nicht angegriffen, die Wachen berichteten von anderen Wesen, die sie vertrieben hätten – weißhäutigen, weißhaarigen und irgendwie grotesken Wesen – vielleicht haben wir Glück und überstehen diese Nacht zum ersten Male unbeschadet..."

Sollten die Abenteurer hier ihr Lager aufschlagen und die Nacht in diesem Talkessel verbringen, so werden sie bei Nacht von einem Chor klagender Stimmen geweckt und dann von den ebenfalls hier hausenden Untoten heimgesucht, die eine weitaus gefährlichere Abart der im *Empire* gewöhnlichen *Ghoule* sind und eine Abwechslung in ihrem Speiseplan durchaus begrüßen!

• **Forgotten One** •

Diese völlig nackten und totenbleichen Untoten besitzen lange, fast bis zum Boden herabhängende Arme mit gewaltigen Klauen, haarlose Schädel mit ewig glotzenden, riesigen Augen und einem Mund, der nur aus starrenden Zähnen zu bestehen scheint. Sie sind die Leichenfresser der Wüste, verschmähen aber natürlich einen frischen Leichnam auch nicht. Wer ihnen in die schrecklich starrenden Augen blickt, ist fast schon verloren, denn er verliert jeglichen Lebenswillen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	35	0	5	4	7	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	44	8	19	43	43	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: *Forgotten Ones* verursachen *Fear!* Treffer von *Forgotten Ones* sind *venomous*: Misslingt ein **T-Test**, so wird das Opfer für **1W6+6 Rounds paralysed!**

Der Blick eines *Forgotten One* lähmt die Willenskraft des Gegners; misslingt diesem ein **WP-Test**, so kann er so lange nicht angreifen, bis ihm in einer folgenden *Round* ein Test gelingt.

Auch nach einem gelungenen Test erhalten alle Personen **-10/-1** auf alle Werte!

• **Im Grabmal Cheophrens** •

Irgendwann werden die Abenteurer dann ins Innere des prächtigen Baus vorstoßen und auf die zahllosen Schrecken treffen, die dort ihrer harren. Zunächst aber erblicken sie im flackernden Licht ihrer Fackeln und Laternen die überwältigende Ein-

gangshalle, die direkt hinter dem aufgebrochenen Eingang liegt.

1) Halle der Götter

Hierbei handelt es sich um einen riesigen Saal, der vom Licht von Fackeln nur sehr spärlich erhellt werden kann.

Er ist angefüllt mit den farbenprächtig bemalten Statuen verschiedener, riesenhaft aufragender Statuen, die in Nischen zu beiden Seiten des Saals stehen und alle anstelle von Menschenköpfen Tierschädel aller Art (z. B. Falke, Krokodil, Katze, Schakal) tragen. Allerdings sind einige davon offensichtlich umgestürzt, wie auch Teile der ganzen Halle offensichtlich eingebrochen sind – hierbei kann es sich wohl nur um ein Erdbeben gehandelt haben, denn Stein- und Felsbrocken bedecken stellenweise den Boden, die von der hohen Decke herabgestürzt sind!

Diese und die umlaufenden Wände sind mit denselben Schriftzeichen bedeckt, die bereits draußen auf der Außenmauer zu sehen waren.

Es handelt sich um äußerst merkwürdige Schriftzeichen (*Hieroglyphen*), die hauptsächlich bestimmte Symbole für gewisse Wörter zu verwenden scheint.

Genau im Zentrum der Halle stand einst eine mächtige Statue, die einen muskulösen und attraktiven Mann mit fremdländischen Zügen darstellt, der in seinen überkreuzten Händen jeweils einen gekrümmten Stab und eine Art Peitsche (eine Geißel) getragen hat.

Unter dieser Statue hat sich aber offensichtlich die Erde gehoben, denn ein Teil des Felsbodens hat sich hier nach oben geschoben und die Statue zu Fall gebracht, die nun umgestürzt und in mehrere Teile zerbrochen daliegt.

Auf den ersten Blick ist kein Ausgang zu erkennen, aber in den Nischen befinden sich einige Löcher, die scheinbar erst nachträglich entstanden sind, da sie die farbenfrohen Wandmalereien größtenteils zerstört haben.

Erstaunlicherweise liegen in der Nähe dieser Löcher die Knochen von Menschen, die offensichtlich fein säuberlich abgenagt wurden, aber auch die Spuren von Verätzungen – wie von Säure – aufweisen...

Sollten die Abenteurer einige Zeit in der gewaltigen Halle verbracht haben,

DAS VERGESSENE VOLK NURGLES

Vor langer Zeit dienten die abschaulichen *Magrond* ihrem Herrn und Meister *Nurgle* und waren mächtig und einflussreich unter seinen Gefolgsleuten; dann jedoch verlor er das Interesse an ihnen und sie zogen sich in ihre Höhlen in den Bergen zurück, wo sie die kommenden Jahrhunderte dahinvegetierten und immer mehr von ihrer einstigen Macht verloren!

Heute sind sie nur noch ein Schatten ihrer verderbten Größe, degenerierte Monstrositäten, die das Tageslicht hassen und nur noch der Genuss von Menschenfleisch bereitet ihnen wahre Freude.

Die *Magrond* sehen aus wie völlig weißhäutige, menschenähnliche Kreaturen mit riesigen Augen, gewaltigen, missgeformten Zähnen und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt Waffen führen können.

Sie besitzen weißes Haar und kleiden sich in Leder und Felle; die freiliegenden Hautpartien zeigen schwärende und eiternde Wunden und sie bewegen sich zumeist gebückt oder eigentümlich verkrümmt fort; sie benutzen einfache Waffen aus Knochen und ihre Kleidung ist oft „verziert“ mit Knochenschmuck und hier und da baumeln auch Totenschädel und Knochen von Halsketten und primitiven Gürteln. Es geht ein unglaublicher Gestank nach Moder und Verwesung von ihnen aus und die Schamanen ihres Volkes sind die einzigen, die noch ein wenig von der Intelligenz der früheren Zeiten besitzen und sind zumeist einigermaßen fähige Dämonenbeschwörer oder Nekromanten, die ebenfalls über die verderbte Magie *Nurgles* verfügen. Die *Magrond* sind feige und hinterhältig und gehen einem offenen Kampf aus dem Weg, aber ihre Grausamkeit, ihre Lust an Folter und Schmerz und ihr Hunger auf Menschenfleisch lassen sie oft alle Vorsicht vergessen. Es sind gefährliche und unberechenbare Wesen der Dunkelheit, die das Tageslicht scheuen, bei Finsternis aber zu gefährlichen Gegnern werden...

• Magrond •

Diese verderbte Chaosgezucht hat vom langen Leben im Untergrund weiße, wächserne Haut, auf dem eiternde Wunden zu sehen sind. Es sind degenerierte Monstren mit riesigen Augen, schneeweißen Haaren und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt ihre einfachen Knochenwaffen führen. Ihre Lendenschurze werden oft von einfachen Gürteln gehalten, an denen Totenschädel und Leichenteile in verschiedenen Stadien der Verwesung baumeln. Als Diener des Chaosgottes *Nurgle* sind sie nur allzu oft auch üble Krankheitsüberträger...

so können sie (**INI-Test**, +10% für *Acute Hearing*) ein seltsames, klicken- des Geräusch vernehmen, das schein- bar lauter wird und aus allen Teilen der Halle zu kommen scheint!

Falls sie diesen Geräuschen nachgehen wollen, so schießen plötzlich aus den Löchern im Mauerwerk riesige, ab- stoßende Geschöpfe mit glänzenden schwarzen, mehrfach gegliederten Rückenpanzern, die unzählige Beine zu haben scheinen und deren mahlende Beißwerkzeuge das klicken- de Geräusch verursachen (diese Krea- turen sehen in etwa so aus wie überdi- mensional große Kellerasseln).

Diese entsetzlichen Bestien stürzen sich auf die überraschten Abenteurer und verspüren offenbar großen Hunger auf frisches Fleisch!

• Lurker in the Crypt •

Diese Bestien leben in Höhlengängen in den Tiefen der Erde und kommen nur hervor, um ihren Hunger nach Fleisch zu stillen. Sie sehen aus wie gigantische Asseln mit unzähligen Bei- nen, einem vielfach segmentierten Rücken und mahlenden Kieferzangen, in denen eine erschreckende Kraft steckt. Wirklich gefährlich macht diese Kreaturen jedoch ihr Blut, das fast so ätzend wie Säure ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	4	3	11	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	43	3	24	6	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Der harte Panzer eines *Lurkers* zählt als **3 AP**.

Wird ein *Lurker* verletzt, so schießt sofort ein zähflüssiger Schwall seines Bluts hervor, das stark zersetzend wirkt und jeder Gegner nimmt einen **S 2-Treffer** hin. Nichtmagische Rüstung in der betroffenen Zone hat eine Prozentchance in Höhe der Trefferpunkte x5, **1 AP** zu verlieren!

Wenn diese Gefahr beseitigt ist, kann sich die Gruppe wiederum daran machen, den Weg ins Innere des Grabmals *Cheophrens* zu suchen.

Dieser ist nicht leicht zu finden, denn er befindet sich nicht auf Bodenhöhe, sondern im hinteren Teil der Halle, et- wa in zwei Meter Höhe hinter einem Fresko, das einige schwarzhaarige Frauen darstellt, die gerade Wasser holen. Die Tür war einst perfekt ver- fugt, doch das Erdbeben hat zumindest die Fugen sichtbar gemacht (**INI-Test - 10%**, +10% für *Spot Traps*); aller- dings lässt sie sich nicht mit Gewalt öffnen – sie wird sich mit dem Knir-

schen von Stein auf Stein erst auftun, wenn die stilisierte Sonne über dem Fresko gedrückt wird! Dann aber se- hen die Abenteurer einen kleinen, run- den Gang, der fast völlig mit Skeletten angefüllt ist (hierbei handelt es sich um jene unglückseligen Arbeiter, die das Grabmal fertiggestellt haben – da- mit keiner den Eingang finden sollte)... Der Gang ist völlig schmucklos und endet vor einer dünnen Mauer, die mit der Hilfe einer Spitzhacke schnell auf- gebrochen werden kann.

2) Eingangskammer

Nach dem Gang gelangen die Aben- teurer im eigentlichen Grabmal an.

Es handelt sich hierbei um eine nahezu quadratische Kammer, die von mehre- ren, mit blauen Steinen verzierten Sä- len beherrscht wird, deren Kopf- und Fußteile aus purem Gold bestehen.

Am hinteren Ende befindet sich eine zweiflüglige, große Tür, die ebenfalls mit blauen Steinplättchen verziert ist; ringsum an der Wand der Kammer ver- läuft ein Wandgemälde, das eine Pro- zession von verschiedenen schwarz- haarigen Menschen darstellt, die offen- bar zu einem Thron laufen und dort ei- nem hochgewachsenen Mann mit Kro- ne, Krummstab und Geißel huldigen.

In der hohen Kammer hallen alle Geräusche unheimlich wieder und die eingesetzten Steinplättchen reflektie- ren das Licht und werfen somit zuckende Schatten...

3) Der Korridor der Wächter

Hinter der Tür erstreckt sich ein scheinbar endlos langer Korridor, des- sen Wände von Fresken verziert wer- den, die verschiedene Kampfszenen zeigen und Krieger, die auf Streitwa- gen in die Schlacht ziehen.

Ebenso sind in gleichmäßigen Abstän- den die Gestalten von Wächtern einge- meißelt worden. Die Decke und der Boden des Ganges sind mit Platten getäfelt, die offensichtlich aus purem Gold bestehen, aber zu dicht ver- fugt sind, um sie herauszubrechen!

Hinter den Darstellungen der Wächter befinden sich Nischen, die lediglich von dünnem Mauerwerk verdeckt wer- den, dies können die Abenteurer aller- dings nicht wissen (es sei denn, sie klopfen die Wände ab).

Dort befinden sich die Mumien der Wächter Cheophrens, die erwachen und die Gruppe angreifen werden, sowie sie ungefähr in der Mitte des Korridors sind! Dies kündigt sich durch ein Knirschen an und dann erscheinen breite Risse im Mauerwerk, durch das wenig später die Mumien brechen werden und die Abenteurer sofort angreifen (**CL-Test** oder *Fear*).

Die Mumien tragen leichte Rüstung und Schilde mit dem Symbol eines Auges sowie Speere: jene Ausrüstung, die sie auch im Leben während ihres Dienstes besaßen und mit der sie hervorragend umzugehen wissen.

• Guardian Mummy •

Die Wächtermumien waren ihrem Herrn und Gebieter Cheophren im Leben treu ergeben und führen ihre ehrenvolle Aufgabe auch noch im Tode fort. Sie bieten einen entsetzlichen Anblick, wenn sie mit vermodernden Bandagen und leeren Augenhöhlen unermüdlich die Eindringlinge attackieren und diese dabei für den Frevel der Grabschändung zurücktreiben oder – noch besser – töten wollen...

Skills: Dodge Blow, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun.

Trappings: Ornate Breastplate (1 AP, Body), Shield (1 AP, all locations), Spear.

Special Rules: Eine *Mummy* verursacht *Terror* (wegen der großen Anzahl dieser Untoten erhält ein Abenteurer bei misslungenem **CL-Test 1W3 Insanity Points**)!

Mummies sind *flammable*.

Sie sind nicht *subject to stupidity*, solange sie ihren Auftrag – das Grabmal verteidigen –

erfüllen lässt

TD03 Tw ()1.5170 (efeidigef3 T*0.r 0 Tw (CL TT)

Hedge Wizardry Spells: Assault of Stones, Aura of Resistance, Bind Demon, Cloud of Smoke, Hand of Death, Miasma of Pestilence, Steal Mind, Stench of Nurgle, Summon Guardian, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons.

Trappings: Bone Dagger (INI +10, D -2), Chaos Bone Amulett (erzeugt Fear), Death Head of Nurgle.

Mutations: Cloud of Flies (-10 to hit), Hunchback, Scaly Skin (T +1).

Special Rules: Magrond haben Night Vision bis zu 40 yards!

Die Waffen sind bestrichen mit Gift der Giant Spider und verursachen bei einem Treffer (misslungener T-Test) Paralyse, bei einem zweiten Treffer stirbt das Opfer nach 1W6 Rounds (falls der T-Test misslingt); ansonsten gibt das Opfer als drowsy (alle Werte -10/-1)! Treffer von den Waffen der Magrond verursachen mit einer 25%-Chance infected wounds und mit einer 10%-Chance Nurgles Rot!

• Magrond Chieftain •

Die vereinzelt und ständig im Krieg miteinander lebenden Stämme der Magrond werden von ihrem stärksten Kämpfer angeführt, der meist auch von ihrem Gott „gesegnet“ worden ist. Die Anführer der Magrond sind zu meist riesenhafte Geschöpfe, denen die Blutlust förmlich in die hässliche Fratze geschrieben steht. Allerdings ist das Leben eines Häuptlings der Magrond meist kurz, denn ständig werden sie von anderen Kämpfern herausgefordert! Die Anführer eines Stammes sind neben ihrer großen Statur auch an ihrem besonders reichhaltigen „Schmuck“, bestehen aus den verwesenden Schädeln erschlagener Feinde, und vor allem ihrer besonderen Rüstung zu erkennen, die aus Knochenplatten und Teilen von Höhlenkäfern besteht und für die Verhältnisse dieser barbarischen Menschenfresser relativ kunstfertig gearbeitet ist. Auch die zweihändig geführte Knochenkeule ist ein Anzeichen dafür, dass hier ein Anführer aus dem Dunkel seiner Höhle aufgetaucht ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	47	41	5*	5*	12	38
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	38	23	32	22	8

Skills: Acute Hearing, Dodge Blow, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Strike Mighty Blow, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Beetle Armour (2 AP, Body/Arms/Legs), Bone Helmet (1 AP, Head), Bone Leggings (1 AP, Legs) Two-handed Bone Mace (INI -10, D +2).

Mutations: Blood Substitution: Protoplasm, Horns (A +1), Horrible Stench (-10/-1).

Special Rules: Magrond haben Night Vision bis zu 40 yards!

Die Waffen sind bestrichen mit Gift der Giant Spider und verursachen bei einem Treffer (misslungener T-Test) Paralyse, bei einem zweiten Treffer stirbt das Opfer nach 1W6 Rounds (falls der T-Test misslingt); ansonsten gibt das Opfer als drowsy (alle Werte -10/-1)! Treffer von den Waffen der Magrond verursachen mit einer 25%-Chance infected wounds und mit einer 5%-Chance Nurgles Rot!

• Cavern Beetle •

Diese Kreaturen sind gewaltige Höhlenkäfer, die ebenso wie die Magrond an das Leben in

Gang a) Dieser Gang führt zu einer Tür, die fest verschlossen zu sein scheint. Auch hier finden sich Wandgemälde, die allerdings schreckliche Szenen darstellt: Offenbar zerreißen gerade einige der Wesen mit den Krokodilsköpfen einen Grabschänder! An der Decke sind große kristallene Scheiben eingelassen, dahinter ist nichts zu sehen.

In Wahrheit ist die Tür am Ende des Ganges mit einer schrecklichen Falle gesichert: Sowie sie geöffnet wird, entlässt ein großer Behälter darüber einen riesigen Schwall einer zerstörerischen Säure, die sich über alle dort stehenden Personen ergießt und dann den gesamten Gang entlangfließt; außerdem werden beim Öffnen der Türe hinter der Gangdecke ebenfalls Behältnisse mit Säure geöffnet, so dass die dünnen Kristallscheiben zerbersten und einen tödlichen Regen freisetzen!

Der Effekt der Säure ist im Laufe der Jahre zwar ein klein wenig schwächer geworden, aber dennoch immer noch vernichtend (Rüstungen verlieren jeweils 1 AP, dort wo sie getroffen werden und alle im Gang befindlichen Personen nehmen 2W6 Wounds hin, abzüglich Armour und Toughness, alle weiteren nichtmagischen Gegenstände, welche die Abenteurer mit sich führen, können durchaus ebenfalls zerstört werden). Hinter der Tür befindet sich unnachgiebiger Stein...

Gang b) Auch dieser Gang zeigt auf farbenprächtigen Wandmalereien das Schicksal von Grabräubern, die offenbar von einer Meute von Raubkatzen gejagt werden. Die Tür am Ende des Korridors ist wiederum nur eine Attrappe, diesmal aus geschickt getarntem und bemalten, dünnen Holz!

Sowie mindestens ein Abenteurer die Mitte des Ganges erreicht hat, kippt der gesamte hintere Teil nach unten und alle dort befindlichen Personen stürzen in die Tiefe, durch die Türattrappe und weiter hinab in eine Grube, auf deren Grund rostige Speere das bedauernswerte Opfer erwarten (2W6 Wounds ohne Abzug von Armour)! Sehr flinke Abenteurer können sich beim Wegklappen des Ganges eventuell durch einen schnellen Sprung nach hinten retten (INI-Test), ansonsten erwartet sie vermutlich der sichere Tod...

Gang c) Auch dieser Gang endet vor einer Türattrappe, die wiederum mehrere Steinblöcke auslösen sollte, die dann auf vermeintliche Grabräuber herabgestürzt wären.

Das Erdbeben hat jedoch den Mechanismus beschädigt, so dass einige der Blöcke bereits herabgestürzt sind und den größten Teil des Ganges unpassierbar gemacht haben...

Gang d) Dieser Gang ist mit großen, verschiedenfarbigen Steinplatten getäfelt und führt offenbar in eine Art Raum, denn in einiger Entfernung ist in einem flackernden Licht die Statue einer Sphinx zu erkennen.

Der Boden des Ganges endet links und rechts vor langgezogenen Gruben, in denen unzählige zischende und sich windende Schlangenkörper liegen, die offenbar durch kleine Löcher in den Wänden ein- und auskriechen können! Lediglich ein schmaler Mittelgang bleibt übrig, wenn die Gruppe in den Raum dahinter will.

Außerdem befinden sich in der Decke lange Stangen, an denen jeweils eine halbmondförmige Sensenklinge befestigt ist; diese sind momentan in Spalten der Wände arretiert...

Plötzlich scheint die Sphinx lebendig zu werden und eine tiefe Stimme erschallt in den Köpfen der Abenteurer, die sie erstaunlicherweise alle verstehen können: „Wenn du den Weg der Schlangen willst gehen, musst du mir erst Rede und Antwort stehen!“

Dann ertönt ein Rätsel in den Gedanken der Abenteurer: „Einst lebte ein reicher Herrscher in den South Lands, der hatte drei Söhne. Als er aber alt und krank wurde, da rief er sie zu sich und erklärte ihnen, dass er das Reich nicht unter ihnen aufteilen könne, da dies einen Bürgerkrieg nach sich ziehen würde. Wer aber der Klügste von ihnen sei, solle alles erben und der neue Herrscher werden. Dann gab er ihnen ein Goldstück und sagte, dass jener sein Erbe würde, der damit etwas kaufen könne, das sein Schlafgemach damit ausfüllen würde! Der älteste Sohn nahm die Münze, ging zum Markt und kaufte eine Karre voll Stroh. Der zweite Sohn ging zum Markt und kaufte viele Säcke voller Federn. Der jüngste Sohn aber dachte nach, ging auf den Markt und kaufte zwei kleine Din-

lichtloser Dunkelheit gewöhnt sind. Sie werden von diesen gerne als Reittiere genutzt, können aber auch allein zu gefährlichen Gegnern werden...

M	WS	BS	S	T	W	I
5	33	0	4	3	11	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	0	43	2	24	6	0

Skills: Acute Hearing.

Trappings: –

Mutations: Acid Excretion.

Special Rules: *Cavern Beetles* zeigen *Fear* bei Feuer!

Cavern Beetles haben einen harten Körperpanzer, der als **2 AP** zählt!

Ihre *Night Vision* beträgt 20 yards.

Der Biss einer *Cavern Beetle* verursacht mit einer **40%**-Chance *infected Wounds*!

ge, die er dann in seine Tasche steckte. Als die Söhne wieder vor dem Vater erschienen, zeigte sich, dass weder das Stroh noch die vielen Federn das Zimmer zur Gänze füllen konnten. Da aber nahm der jüngste Sohn die zwei kleinen Dinge aus der Tasche und bald schon war das gesamte Zimmer davon erfüllt... Was hat der neue Herrscher

gekauft und womit hat er das Zimmer seines Vaters gefüllt? Beantwortet diese Frage und ihr sollt sicher den Weg der Schlange gehen!“

Das ist natürlich eine Lüge und der gesamte Gang ist eine Falle, die gemein geschickt mit mächtiger Illusionsmagie getarnt wurde.

Die Gruben rechts und links sind in Wirklichkeit fester Boden und der schmale Steg eine tiefe Grube, die in ein Loch mit aufrecht stehenden Speeren führt (**1W6+6** Schaden ohne Abzug von *Armour*)! Daher war natürlich auch die etwaige Lösung des Rätsels leider völlig unnötig.

Lediglich der Gang ist real und endet weiter hinten vor einer Steinwand mit dem Gemälde eines Raums, wo vorher mit Hilfe einer Illusion die Kammer mit der Sphinx zu sehen war...

Sobald jemand in die Falle gestürzt ist, können die übrigen Abenteurer die Illusion durchschauen!

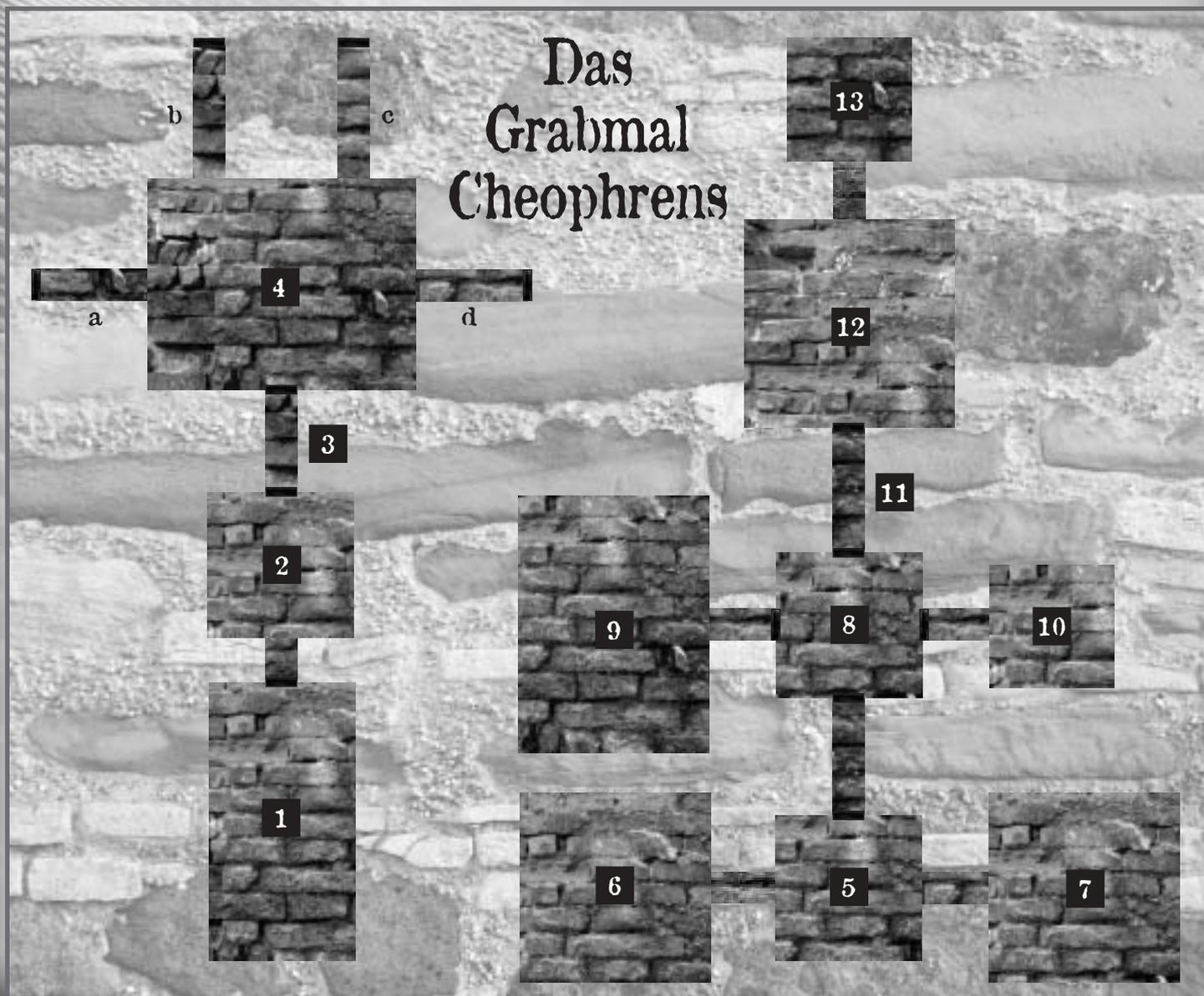
Spätestens jetzt sollten sich die Abenteurer darüber Gedanken machen, wie sie diesen Raum wieder verlassen können.

Wird er genauer durchsucht, so können sie entdecken (**INI-Test**, **+10%** für *Spot Traps*), dass sich der Thron ganz offensichtlich bewegen lässt.

Allerdings setzt dies eine weitere Falle in Gang und von der Spitze des Obelisken rast auf einmal eine goldene Lichtkugel auf die Gruppe zu (wirkt wie ein *Fire Ball*); dies wiederholt sich noch einige Male, ehe die Magie des Obelisken erschöpft ist und auch das Leuchten der Schriftzeichen endet... Unter dem Thron befindet sich ein Schacht, der senkrecht in die Tiefe führt.

5) Grabräume der Priester

Am unteren Ende dieses Schachts finden sich die Abenteurer in einem großen Raum wieder, von dem rechts und links jeweils zwei Gänge ab-



führen, sowie ein zweiflügliges Portal am Kopfende, das wie zwei mächtige Vogelschwingen aussieht und mit unzähligen verschiedenen Halbedelsteinen verziert worden ist.

Große Säulen stützen die Decke, die wiederum mit roter Farbe bemalt worden ist. Ein Wandgemälde stellt wohl rituelle Begräbniszeremonien und die Anbetung verschiedener Götter und einer Gestalt dar, die unschwer als Cheophren zu erkennen ist.

Vor jedem Gang sitzt die Statue eines glatzköpfigen Mannes, der völlig leibensecht bemalt worden ist.

In den kleinen Steinkammern befinden sich die Sarkophage von jeweils einem der vier obersten Priester des damaligen Herrschers, die ihm treu ergeben waren und daher ebenso wie er vom Chaos durchdrungen sind.

Diese Sarkophage sind prächtig geschmückt mit Goldauflagen und Halbedelsteinen und stellen auf der Vorderseite wiederum die Person dar, die in ihr bestattet wurde.

Einige Krüge und Truhen in den Kammern beinhalten die Grabbeigaben der hier Beigesetzten (hierbei handelt es sich vor allem um verschiedenartige Schmuckstücke, Gesamtwert 400 *Goldcrowns*). Natürlich befinden sich dabei auch verschiedene Töpfe und Krüge, in einigen kunstvoll versiegelten Tontöpfen befinden sich die Innereien der Mumien...

Außerdem lagern hier uralte Papyrusrollen, auf denen noch einige aus den Annalen der Menschen verschwundene Zaubersprüche niedergeschrieben stehen (allerdings besteht pro Schriftrolle eine 30%-Chance, dass sie zu Staub zerfällt); auf den Schriftrollen finden sich folgende Zaubersprüche (alle aus dem inoffiziellen „Realms of Sorcery“): „Accelerate Self“, „Earthball“, „Leadfoot“ (*Battle Magic*), „Animate Corpse“, „Animate Lesser Skeleton“, „Banish Haunt/Spectre“ (*Necromantic Magic*), „Mask“, „Obscure Details“ (*Illusionist Magic*), „Summon Least Elemental“ (*Elementalist Magic*).

Außerdem finden sich unter den verschiedenen Grabbeigaben auch mehrere kleine Amulette mit leicht magischen Eigenschaften: Ein Skarabäus mit ausgebreiteten Flügeln aus schwarzem Stein (wird er an eine Waffe gehal-

ten, so entzündet diese sich durch den Zauber „Burning Blade“, 8 MP), eine Kette mit einem Henkelkreuz (enthält den gespeicherten Zauberspruch „Disincorporate Flesh“, 6 MP), ein Amulett, das eine geöffnete Hand darstellt (ermöglicht „Feather Fall“, 3 MP). In diversen Tonkrügen, die von Deckeln verschlossen werden, die verschiedene Tierköpfe darstellen, befinden sich drei noch intakte Heilsalben (diese heißen 1W6 *Wounds*).

Die Priester Mumien in den Sarkophagen erwachen, sowie die Grabbeigaben geraubt werden und werden die Abenteurer mit Hilfe ihrer Zauberei angreifen (CL-Test oder *Terror*)!

• Priest Mummy •

Die Mumien der ergebensten und loyalsten Priester des Cheophren sind lediglich in verschlissene Bandagen und getränkte Stoffe gekleidet, wenn sie aus ihren Sarkophagen steigen, um die frevlerischen Eindringlinge mit Hilfe ihrer äonenalten Magie zu zerschmettern...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	25	0	4	5	19	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	79	53	89	89	89

Skills: Cast Spells: Demonologist Magic Lvl. 1-2, Elemental Magic Lvl. 1-2, Nurgle Magic Lvl. 1-2.

MP: 16

Demonology Magic Lvl. 1: Bind Demon, Dispel Lesser Demon, Summon Guardian, Summon Steed.

Demonology Magic Lvl. 2: Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demons, Zone of Demonic Nullification.

Elementalist Magic Lvl. 1: Assault of Stones, Blinding Flash, Cloud of Smoke, Magic Light, Zone of Hiding.

Elementalist Magic Lvl. 2: Cause Rain, Clap of Thunder, Extinguish Fire, Move Object, Resist Fire, Withier Vegetation.

Nurgle Magic Lvl. 1: Stench of Nurgle.

Nurgle Magic Lvl. 2: Miasma of Pestilence.

Trappings: Dagger (INI +10, D -2), Purse (70 *Goldcrowns*), Jewels (270 *Goldcrowns*).

Special Rules: Eine *Mummy* verursacht *Terror* (wegen der großen Anzahl dieser Untoten erhält ein Abenteurer bei misslungenem CL-Test 1W3 *Insanity Points*)!

Mummies sind *flammable*.

Sie sind nicht *subject to stupidity*, solange sie ihren Auftrag – das Grabmal verteidigen – ausführen.

Der Treffer einer *Mummy* verursacht mit einer 40%-Chance die Krankheit *Tomb Rot*!

Durch die Zauberei, welche ihnen über diese lange Zeit erhalten geblieben ist, stellen die Mumien eine schreckliche Bedrohung dar, obschon sie bei weitem nicht so kampferprobt sind wie die Wächter im oberen Bereich des Grabmals...

Die Abenteurer täten gut daran, alle

von ihnen völlig zu vernichten, denn falls auch nur einer der untoten Priester ihrer Aufmerksamkeit entgehen sollte, wird er sie heimlich verfolgen und später mit Hilfe von Dämonen überraschend angreifen!

Die Tür stellt die einzige Möglichkeit dar, wie die Abenteurer diese Halle verlassen können.

6) Trophäenraum

Diese relativ schmucklose Kammer beherbergt einen langgezogenen, schlanken Schiffskörper aus Holz, zusammen mit bemalten Statuen als Rudern und einem gereiften Segel.

Desweiteren stehen im Raum unzählige Statuen aus Ton von Höflingen, Beamten, Soldaten und Priestern herum, scheinbar um Cheophren noch im Tode zu dienen. An einer Seite steht ein prächtig mit Gold verzierter Streitwagen, vor den wiederum die Statuen zweier weißer Pferde gespannt sind.

Entlang der Wände hängen und stehen die perfekt präparierten Köpfe und kompletten Körper von allerlei Tieren aus den *South Lands*, die so aussehen, als könnten sie jederzeit zum Leben erwachen... Ebenfalls an den Wänden aufgehängt sind unzählige reichverzierte Waffen, Speere, Schwerter und Schilde, die vor Gold und Zierart nur so glänzen (sie sind als echte Waffen untauglich, allerdings immerhin 300 *Goldcrowns* wert).

Allerdings finden sich einige magische Pfeile unter den vielen Zierwaffen:

■ 1W6 Arrows of Far Flight

■ 1W2 Arrows of Fear

■ 1W3 Arrows of Ice

■ 1W3 Arrows of Might

■ 1W6 Arrows of Piercing.

Alles ist in hervorragendem Zustand, allerdings können die Abenteurer diesen Anblick nicht allzu lange bewundern, denn sie entdecken ein grob aus dem Gestein gebrochenes Loch in einer der Wände, einige umgestürzte Statuen, Blut und mehrere tote *Skaven* in dieser Kammer!

Die wenigen überlebenden *Skaven* haben sich in das Innere des Schiffes zurückgezogen, da dieses leichter zu verteidigen ist, und werden beim Erscheinen der Abenteurer langsam nach draußen kommen, dabei die Waffen gezückt und äußert vorsichtig und

feindselig. Ihre Zähne sind gebleckt und ihre Schnauzen wittern unruhig – es geht zudem ein extrem penetranter Geruch nach Tier und Angstschweiß von ihnen aus! Plötzlich tritt ein besonders großer *Skaven* mit tief-schwarzem Fell vor und bedeutet seinen Gefolgsleuten, zurückzutreten.

Neben ihm erscheint eine alte Ratte mit schmutzigweißem Fell, die um den Hals eine Kette mit Knochen und verschiedenen Symbolen trägt, zudem einen kleinen Beutel an einem improvisierten Gürtel.

Ein massiger Umriss und ein wuten-branntes Schnauben hinter den normalen *Skaven* deutet an, dass sich dort ein gewaltiger *Rat Oger* aufhält!

Der Anführer der kleinen Gruppe von *Skaven* ist

Skavlik

und der *Grey Seer* ist

Rhissikit

und beide sind darauf aus, mit den Abenteurern einen „Handel“ zu machen.

Skavlik ist ein von seinem Clan verstoßener *Stormvermin* und zusammen mit ihm flohen auch seine Untergebenen vor der Strafe der Clanoberhäupter in die Wüste, wo sie schließlich auf der weiten Reise und Flucht vor ihrem Clan mit ihren fein entwickelten Sinnen die Spur großer Mengen von *Warpstone* aufnahmen!

Der Anführer der *Skaven* weiß, dass seine Autorität auf sehr wackligen Beinen steht, wenn er nicht sehr bald Erfolge aufweisen kann, und der Kampf in dieser Halle hat nicht gerade dazu beigetragen, dass sein Ansehen bei seinen Gefolgsratten gestiegen ist.

Er weiß, wenn er mit einer großen Menge an *Warpstone* zu seinem Clan zurückkehrt, wäre dieser eventuell bereit, ihm zu vergeben, auch wenn er danach ein Leben als Diener und Sklave führen müsste.

Noch besser wäre es natürlich, wenn er einen neuen Clan gründen könnte, und mit einem großen Vorrat an *Warpstone* würden sich schon bald andere *Skaven* um ihn scharen!

Doch seine Gruppe wurde von den fürchterlichen *Magrond* zurückgeschlagen und dezimiert und er weiß nun, dass er nur an das begehrte *Chaosgestein* herankommen kann, wenn er

Skavliks Skaven-Rotte

Diese Horde von *Skaven* ist zur Zeit sehr, sehr unberechenbar und beständig auf dem Weg zur Revolte gegen ihren Anführer Skavlik, dem sie die Schuld für ihre Flucht vor dem Clan *Khesherisk* geben, da er einen Auftrag nicht zur Zufriedenheit der Clanoberhäupter ausführte.

• Skavlik •

Der Skaven mit dem tiefschwarzen Fell – was unter den Rattenmenschen als Segen ihrer Gottheit Horned Rat angesehen wird – ist weit intelligenter und muskulöser als seine Gefolgschaft. Skavlik hat unzählige Narben im Gesicht und auf den entblößten Stellen seiner Haut und eines seiner Ohren hängt in Fetzen herunter. Er weiß, dass seine Anhängerschaft ihn am liebsten töten würde, aber aus Angst dennoch folgen. Zusammen mit dem *Grey Seer Rhissikit* ist er der einzige in der Rotte, der wirklich weiß, dass die Abenteurer für sie die einzige Chance sind, lebend und heil aus der ganzen Angelegenheit herauszukommen. Skavlik trägt ein rostiges Kettenhemd, einen Helm und erstaunlicherweise ein zweihändig geführtes, vielfach gezacktes Schwert. An seinem erstaunlich agilen Schwanz befindet sich eine metallene Keule, die mit vielen Spitzen besetzt ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
6*	53	25	4*	5*	12	62*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	24	41	35	29	38	14

Skills: Acute Senses, Disarm, Dodge Blow, Fleet Footed*, Lightning Reflexes*, Orientation, Specialist Weapon: Two-handed Weapons, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Very Resilient*, Very Strong.

Trappings: Dagger (INI +10, D -2), Sleeved Mail Shirt (1 AP, Arms/Body), Helmet (1 AP, Head), Two-handed Sword (INI -10, D +2).

Special Rules: Skaven haben *Night Vision* bis zu 30 yards.

Ihre Waffen verursachen mit einer 30%-Chance *infected wounds*.

• Rhissikit •

Die Ratte mit dem weißen Fell und nur noch einem Auge – eine Augenhöhle starrt den Abenteurern blicklos entgegen – ist zusammen mit Skavlik aus dem Clan verstoßen worden und weiß besser als alle noch übrigen *Skaven* der Rotte, was dies für sie bedeutet.. Obschon Rhissikit seinen Anführer verabscheut und ihn am liebsten tot sehen würde, ist er doch schlau genug zu wissen, dass er ihn momentan noch benötigt. Der kleine Vorrat an *Warpstone*, den der *Skaven* zum zaubern benötigt, neigt sich dem Ende zu und seine vordringlichste Aufgabe ist es daher, neues *Chaosgestein* zu finden. Rhissikit trägt eine verschmutzte, weiße Robe, auf der ein großes Symbol der Horned Rat prangt, und zudem eine Kette aus den Knöcheln von Fingern um den bepelzten Hals...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	43	25	3	4	10	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	34	44	43	38	49	14

Skills: Acute Senses, Arcane Language: Skaven, Cast Spells: Grey Seer Spells Lvl. 1-2, Petty Magic, Cult Doctrine, Cult Lore, Identify Undead, Influence, Intimidate, Magical Awa-

reness, Magic Sense, Prepare PoisonPublic Speaking, Read/Write, Refine Warpstone, Scroll Lore, Speak Additional Language: Old Wordler.

Trappings: Grey Seer Talisman (7 MP), Dagger (INI +10, D -2), Purse (Warpstone).

MP: 11

Petty Magic: Burning Blade, Curse, Discorporate Flesh, Rend Flesh, Toughen Flesh, Zone of Silence.

Grey Seer Magic Lvl. 1: Bind Demon, Iceball, Leadfoot, Muscle Might, Steal Mln, Summon Guardian, Summon Steed, Wind Blast.

Grey Seer Lvl. 2: Aura of Protection, Break Weapon, Excite Panic, Summon Lesser Demons.

Special Rules: Skaven haben *Night Vision* bis zu 30 yards.

Ihre Waffen verursachen mit einer 30%-Chance *infected wounds*.

• Rat Oger •

Dieser hünenhafte Rattenmensch scheint ständig dazu bereit, Lebewesen zu zerfleischen und grundlos loszustürmen, um jedwedes Leben zu vernichten. In der Tat wurde er eben zu diesem Zweck gezüchtet. Der eher kleine *Skaven*, der beständig an seiner Kette zieht und ihn bisweilen mit einer Peitsche zur Raison bringt, fällt neben der muskelbepackten und offensichtlich mutierten Bestie kaum auf. Das Monstrum trägt die zerfetzten Überreste von Rüstungen, die offenbar zusammenggebaut wurden, um seiner riesenhaften Gestalt zu passen...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	17	5*	6*	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	18	18	14	18	29	10

Skills: Acute Senses, Strike Mighty Blow, Very Resilient*, Very Strong*.

Trappings: Chain Mail (1 AP, Body), Metal Claws (S +1).

Mutations: Cloud of Flies (-10 to hit), Mace Tail (A +1, S 6).

Special Rules: *Rat Ogres* verursachen *Fear!* *Rat Ogres* sind immun gegen *psychological effects!*

Skaven haben *Night Vision* bis zu 30 yards. Ihre Waffen verursachen mit einer 30%-Chance *infected wounds*.

• Skaven •

Die übrigen *Skaven* in Skavliks Rotte sind ein wahrlich trauriger Anblick: Gekleidet in Fetzen und die Überreste von Rüstungen und mit einem wilden Sammelsurium an Waffen ausgerüstet, bieten sie ein Bild des Jammers. Offensichtlich sind sie extrem nervös und werden beim geringsten Anzeichen von Gefahr sofort entweder fliehen oder jenes Wesen angreifen, das sie bedroht. Sie fürchten Skavlik und einige von ihnen wissen auch, dass sie ohne ihren Anführer ohnehin völlig verloren sind. Dennoch ist ihre Loyalität nahezu auf einem Nullpunkt angelangt. Einige von ihnen, welche früher Skavliks engere

Hilfe hat... und die ist ihm gerade eben über den Weg gelaufen!

„Menschdinger.. wir gut Freunde. Keine Angst müssen haben! Fiep! Wir helfen gehen in Berg. Ja? Gut, ja? Quiek.“

Skavlik wird nur ungern mit der Sprache herausrücken, was es mit den toten Skaven auf sich hat und sich vor dem Thema drücken wollen, bis schließlich die graue Ratte das Wort ergreift, die erstaunlich gut Old Worlder spricht:

„Hört! Wir brauchen Hilfe. Ihr seid da. Ihr wollt in Berg – wir sind da. Wir müssen helfen zusammen, sonst wir alle sterben. Rhissikit hat gesprochen. Fiep!“

Die graue Ratte wird von den Magrond berichten, die sogar die Skaven nur noch aus uralten Sagen kennen.

„Geschichten sagen, sind Diener von Gott der Pestilenz. Skaven oft auch dienen diesem Herrn, doch nicht wir. Müssen kämpfen, dann Stein unser. Quiek.“

Der geifernde Rat Oger lässt sich nur schwer unter Kontrolle halten und auch einige der stärkeren Skaven murren, als ihnen berichtet wird, dass beide Gruppen zusammen vordringen werden (falls die Abenteurer darauf eingehen sollten).

Einer der Rattenmenschen beginnt zu zischen und zu toben, bis Skavlik ihn einfach niederschlägt, allerdings ohne ihn zu töten, denn er weiß, dass er jede Ratte brauchen wird.

„Dumm! Du dumm! Wir keine Zukunft ohne Stein, fiep, wir müssen finden Stein...“

Die Skaven werden sich relativ feige im Hintergrund halten, allerdings bei Kämpfen durchaus ihren „Mann“ stehen, da sie wissen, dass sie ohne die Gruppe ziemlich aufgeschmissen sind. Wie auch immer, nachdem diese Gelegenheit geklärt ist (falls die Abenteurer sich nicht mit den Skaven verbünden wollen, werden sich diese zunächst zurückhalten) kann der Ausgang aus diesem Trophäenraum gesucht werden. Dieser befindet sich am hinteren Ende und wird durch eine massive Tür versperrt, die mit Gold überzogen wurde und mit zahlreichen Schriftzeichen bedeckt ist.

Ein gewaltiges Auge ist in etwa zwei Meter Höhe angebracht, dessen Augapfel wohl aus einem riesigen Stück

Kampfgefährten waren, sind etwas bessere Kämpfer und tragen dementsprechend auch bessere Rüstung, wie zum Beispiel alte und verrostete Kettenhemden...

M	WS	BS	S	T	W	I
6	33	28	3	3	8	40
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	24	24	18	29	14

Bernstein besteht, denn es leuchtet im Schein der Fackeln golden auf.

„Feinde gingen durch diese Tür, quiek, werden warten...“ Die graue Ratte beginnt, einen Klumpen einer schwarzen Substanz zu essen (natürlich Warpstone), dann sind auch die Skaven bereit, der Gruppe zu folgen.

7) Götzensaal

Nach einem kurzen Gang, in dem einige Blutspuren zu sehen sind, was die Skaven zu gedämpfter Freude veranlasst, kommt die Gruppe erneut in eine hohe Kammer, deren Decke kuppelförmig geformt ist.

Eine riesige Statue eines Menschen mit Schlangenkopf ragt etwa ab dem Oberkörper aus einem tiefen Schacht, der rings um die Statue verläuft und dessen Tiefe nicht auszumachen ist.

Die Wände sind wiederum mit zahlreichen Szenen aus dem Leben eines Herrschers bemalt.

Auf einmal bemerken die Abenteurer, dass alles Metall mit unwiderstehlicher Kraft in Richtung der Statue gezogen wird! Diese dient als eine Art riesiger Magnet und je näher die Abenteurer ihr kommen, desto stärker wird auch die Anziehungskraft (normaler S-Test an der Eingangstüre, modifiziert durch jeweils -10% für jeden zweiten AP, den der Abenteurer am Körper trägt).

Auch Waffen werden nahezu magisch angezogen (S-Test, ansonsten entwindet sich die Waffe und fliegt mit einem hellen, metallischen Geräusch gegen die Statue und bleibt dort hängen)!

Abenteurer, die sich nicht sofort ihrer Rüstungsteile entledigen (INI-Test) oder von ihren ungerüsteten Kameraden zurückgezogen werden, stürzen über den Rand des Schachts und bleiben einige Meter weiter unten ebenfalls an der Statue hängen!

Dort bemerken sie dann auch zum ersten Male den merkwürdigen Gestank, der aus der Tiefe emporsteigt...

Mit einem Male wird eine riesige.

Skills: Acute Senses, Dodge Blow.

Trappings: Sword, Shield (1 AP on all locations), Leather Jack (0/1 AP, Body).

Special Rules: Skaven haben Night Vision bis zu 30 yards.

Ihre Waffen verursachen mit einer 30%-Chance infected wounds.

weiße Schlange sichtbar, der aber das verbleibende Fleisch in Fetzen vom Körper hängt und deren Schuppen teilweise auch schon abgefallen sind (CL-Test oder Fear)!

Offensichtlich ist dieser Wächter vor langer Zeit gestorben und versucht nun – durch uralte Zauberei gebunden – als untoter Schrecken seine Wachaufgabe weiter zu erfüllen.

Die Riesenschlange greift vor allem jene Personen an, die an der Statue hängen, da diese eine leichte Beute darstellen (diese erhalten auf alle Werte -20/-2 und können nur parieren)!

• Guardian Snake •

Ein untotes Monstrum und die perfekte Kreatur, um eine alte Grabstätte zu beschützen, stellt die Wächterschlange einen tödlichen Gegner für die Grabschänder dar. Das faulige und verwesende Fleisch fällt zwar von ihrem Körper herab, aber mächtige Zauber und gewisse Konservierungstechniken haben sie für eine lange Zeit weiterleben lassen! Vor allem das Gift, das von den gewaltigen Zähnen dieser Bestie tropft, kann bei einem Biss sofort tödlich sein ...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	0	5	6	17	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	0	19	19	19	19	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Die Guardian Snake verursacht Terror!

Der Biss der Guardian Snake ist poisonous; wird jemand getroffen und misslingt ihm ein T-Test, so wird er paralysed.

Bei einem zweiten Treffer stirbt der Abenteurer innerhalb von 1W6 Rounds!

Die Schuppenhaut der Guardian Snake zählt als 2 AP.

Falls diese Kreatur besiegt wird, so fällt sie mit einem dumpfen Schlag in die Tiefe, um auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden...

8) Die Kammer des Siegels

Diese Kammer ist relativ leer, es führen drei Gänge hinaus, von denen einer so groß ist, dass leicht drei Mann nebeneinander gehen können, die anderen wiederum eher normale Ausmaße haben. Die Blutspuren (INI-

Test, +10% für *Follow Trail*) führen den rechten Gang entlang...

In der Mitte dieser Kammer befindet sich eine goldene Pyramide, die mit in Silber eingelegten Schriftzeichen bedeckt ist. Diese glühen unregelmäßig auf und ein flackerndes, waberndes und dreidimensionales Auge (das ebenso aussieht wie einige der Schriftzeichen) schwebt in der Luft darüber.

Zwei der abführenden Gänge sind mit schweren, runden Metalltüren verschlossen, die sich offenbar mit einem erheblichen Kraftaufwand zur Seite schieben lassen würden.

Links davon sitzt jeweils die hochaufergerichtete Statue einer mannsgroßen Katze aus schwarzem Stein, die diese Durchgänge zu bewachen scheint.

Auch diese Türen sind mit den mysteriösen Symbolen bedeckt, die zusammen mit der Pyramide in einem unheimlichen Licht aufflackern...

Dies ist die Kammer des großen Schutz- und Wachssiegels, das verhindern soll, dass die Totenruhe der hier Ruhenden von Untoten wie Leichenfressern gestört wird – kein Untoter, weder *Ghoul* noch *Ghost*, kann die Türen berühren, ohne vernichtet zu werden. Dies gilt auch für das verderbte Volk der *Magrond* und alles andere Chaosgezücht...

Dummerweise für *Cheophren* hält ihn dieser uralte und machtvolle Zauber auch davon ab, seine Ruhestätte zu verlassen! Sobald jedoch die runden Metalltüren zur Seite gerollt werden (in welchem Falle die Abenteurer ein leichtes Kribbeln in ihren Händen spüren und die Zeichen rhythmisch zu pulsieren beginnen, **T-Test** oder **1W6 Wounds** ohne *Toughness* und *Armour*), erlischt das Licht und die Kammer fällt in absolute Finsternis! Sollten die Abenteurer dem Gang zu den Grabstätten der Dienstboten noch nicht gefolgt sein und gegen die *Magrond* gekämpft haben, werden diese nun mit voller Wucht über sie herfallen. Ansonsten liegt der Weg zu den Grabkammern jetzt frei und eine Art Rauen geht dabei durch die Gänge und Räume der Ruhestätte *Cheophren*.

9) Gräber der Diener

Der runde Gang führt in eine großräumige Kammer, wo sich jeweils

eigene, kleine Grabstätten befinden, die durch einen offenen Eingang betreten werden können.

Dort befinden sich die aufgebahrten Leichname der verschiedensten Diener und Untergebenen *Cheophren*, die ihm wohl auch in seinem Leben nach dem Tode weiterhin dienen sollten!

Die mumifizierten Leichname wurden offenbar teilweise angefressen und die meisten Grabbeigaben sind zerstört oder wild in den kleinen Kammern durcheinandergeworfen worden; anhand dieser Grabbeigaben kann man auch erkennen, was der hier ruhende Diener für eine Position innehatte.

Es führt aus diesem Raum zwar keine Tür ab, aber im hinteren Teil befindet sich ein aus der Wand gebrochenes Loch, das wiederum in einen von stinkender Verwesungsluft erfüllten Gang führt! Sollten die Abenteurer so verückt sein, diesen Gängen zu folgen, so werden sie bald schon in die Wohnhöhlen der *Magrond* kommen, die sie heftigst attackieren werden...

In den hinteren Kammern und dunklen Ecken halten sich jene *Magrond* versteckt, die gegen die *Skaven* gekämpft haben und nun versuchen werden, die Abenteurer einzeln anzugreifen und schnell niederzumachen, wenn irgendwie möglich.

Allerdings sind die *Magrond* von Natur aus feige, der Kampf aus dem Hinterhalt ist ihre Stärke, und daher werden sie wahrscheinlich relativ bald fliehen, um Verstärkung zu holen und ihrem Stamm mitzuteilen, dass die Ruhe des von *Nurgle* gesegneten *Cheophren* gestört wurde...

• Magrond •

Diese verderbte Chaosgezücht hat vom langen Leben im Untergrund weiße, wächserne Haut, auf dem eiternde Wunden zu sehen sind. Es sind degenerierte Monstren mit riesigen Augen, schneeweißen Haaren und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt ihre einfachen Knochenwaffen führen. Ihre Lendenschurze werden oft von einfachen Gürteln gehalten, an denen Totenschädel und Leichenteile in verschiedenen Stadien der Verwesung baumeln. Als Diener des Chaosgottes *Nurgle* sind sie nur allzu oft auch üble Krankheitsüberträger ...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	37	31	4	4	8	33
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	31	28	23	32	22	8

Skills: Acute Hearing, Dodge Blow, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Strike Mighty Blow.

Trappings: Bone Armour (1 AP, Body/Arms/

Legs), Bone Spears (INI +10 during the first Round of Combat).

Mutations: Blood Substitution: Maggots, Horrible Stench (-10/-1).

Special Rules: *Magrond* haben *Night Vision* bis zu 40 yards!

Die Waffen sind bestrichen mit Gift der *Giant Spider* und verursachen bei einem Treffer (misslungener **T-Test**) *Paralyse*, bei einem zweiten Treffer stirbt das Opfer nach **1W6 Rounds** (falls der **T-Test** misslingt); ansonsten gibt das Opfer als *drowsy* (alle Werte -10/-1)!

Treffer von den Waffen der *Magrond* verursachen mit einer **25%**-Chance *infected wounds* und mit einer **5%**-Chance *Tomb Rot*!

10) Neferitis Grabkammer

Der kleinere Gang ist mit dem gemalten Lebensweg einer wunderschönen Frau verziert worden, der ihr Leben von der Geburt bis zu ihrem Tode zeigt. Vor dem Raum an Ende des Korridors stehen zwei Statuen aus schwarzem Stein, die goldene Stäbe in den Händen halten, Löwenköpfe auf den Schultern tragen und einander zugewandt sind, also in Richtung des Eingangs blicken.

Die Kammer am Ende ist zwar relativ klein, dafür aber so überwältigend schön eingerichtet, so dass es selbst erfahrenen Schatzjägern den Atem rauben dürfte!

Ein gewaltiger, wundervoll mit Gold und Edelsteinen verzierter Sarkophag mit dem Abbild einer schönen, jungen Frau ruht in der Mitte dieser Kammer. Die Wände ringsum sind mit Wandmalereien bedeckt, die allerdings ebenfalls durch Halbedelsteine, Gold- und Silberauflagen verfeinert wurden!

Unzählige Grabbeigaben füllen die Kammer, zumeist versiegelte Tonkrüge, Statuetten, reichverzierte Möbelstücke und kunstvolle Wandteppiche.

Drei kleinere und relativ schmucklose Sarkophage liegen in drei kleinen Nischen; in ihnen befinden sich drei einbalsamierte Mumien (dies sind die einstigen Dienerinnen von *Neferiti*, die ihr auch auf ihrem Weg ins Totenreich folgen sollten)...

Diese Mumien werden erst dann zu einem unheiligen Leben erwachen, falls ihre Herrin *Neferiti* sie wieder erweckt, was sie bisher aber tunlichst unterlassen hat!

• Servant Mummy •

Bei diesen Mumien handelt es sich um die ehemaligen Dienerinnen der Herrscherin *Neferiti* und sie werden alles tun, ihre Herrin zu schüt-

zen, sollte diese in Gefahr geraten. Sie sind ihr im Tode noch genauso loyal ergeben wie im Leben. Allerdings sind sie in den Künsten des Kampfes nicht ausgebildet worden und verfügen nur über sehr begrenzte Fähigkeiten, Eindringlinge zu vertreiben...

Skills: –

Trappings: Bandages.

Special Rules: Eine *Mummy* verursacht *Terror* (ein Abenteurer erhält bei misslungenem **CL-Test 1 Insanity Point**)!

Mummies sind *flammable*.

Sie sind nicht *subject to stupidity*, solange sie ihren Auftrag – ihre Herrin verteidigen – ausführen.

Der Treffer einer *Mummy* verursacht mit einer **40%-Chance** die Krankheit *Tomb Rot*!

Ein silberner Schrein mit Schriftzeichen aus Gold und eingelegten Halbedelsteinen, der eine Pyramide darstellt, an deren Ecke jeweils eine Frau steht und die Arme zu Spitze reckt, erfüllt den Raum mit seinem Glanz. Ebenfalls hier lagert eine mächtige Truhe, auf deren geschlossenem Deckel ein liegender Schakal aus schwarzem Stein ruht. Wird die Truhe geöffnet, so werden die Abenteurer vom Inhalt förmlich geblendet: Alabasterkunstgegenstände, Edelsteine, fremdländischer Schmuck, goldenes und silbernes Geschirr und alte Goldmünzen funkeln ihnen entgegen (Gesamtwert 1000 *Goldcrowns*). Unter diesen gesammelten Schätzen sind unter anderem auch einige alte Artefakte, die Neferiti als Grabbeigabe mit auf den Weg gegeben worden sind:

Ein Armband mit Halbedelsteinen (*Energy Jewel*, **7 MP**), ein fremdländisches, mit Gold und Silberfäden und Halbedelsteinen geschmücktes Kleid (dieses wird niemals schutzig und zählt als **1 AP**), ein Überwurf aus Katzenfell (ermöglicht die Verwandlung in eine Katze, kostet **4 MP**, enthält **12 MP**), ein prächtiger Kopfschmuck aus Jade (zählt als *Amulet of Enchanted Jade*), ein reichverzierter Dolch (*Repel Undead*, **D +2**), ein goldenes Ankh (Träger erhält **Leadership +10%**), ein Speer (*Warp Attack*) und ein langgezogener Schild (*Spell Absorption*)!

Wird der Sarkophag geöffnet, so ist er bis auf eine reichverzierte, goldene Totenmaske völlig leer...

Diese Totenmaske, die das Gesicht ei-

ner bezaubernden Frau darstellt, trägt eine mächtige Zauberei in sich: Falls sie eine weibliche Person aufsetzt, verspürt sie ein Kribbeln und sie kann die Maske nicht mehr abnehmen; das Gefühl steigert sich in unerträgliche Schmerzen (**-1W3 Wounds**), bis sich die Maske förmlich auflöst und die betroffene Person mit einem Male wesentlich attraktiver geworden ist (**+2W10 Fellowship** und dazu **+1W10 Willpower**)! Egal, ob die Abenteurer den Sarkophag oder die Truhe öffnen, in jedem Falle werden sie kurze Zeit später eine unangenehme Überraschung erleben.

Aus dem Korridor hinter ihnen ertönt nämlich auf einmal das Schaben und Knacken unzähliger Insektenbeine und dann flutet eine wahre Heerschar von Skarabäen in die Kammer, um sofort über die verdutzten Abenteurer herzufallen, die förmlich unter diesen Kreaturen begraben werden!

• Scarab Swarm •

Ein wimmelnder und schwarzglänzender Strom von gepanzerten Käfern, die bei allen ihren Bewegungen ein unheimliches, schabendes Geräusch verursachen, so sieht ein Schwarm dieser Insekten aus den fernen South Lands aus. Wer so unglücklich ist, diesen Tieren zum Opfer zu fallen, wird sehr schnell feststellen, dass diese nicht so ohne weiteres zu töten sind, denn ihr Rückenpanzer ist extrem hart und die Bisse der stets mahelnden Mundzangen sind ebenfalls mehr als schmerzhaft...

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Swarms sind *subject to stupidity*. Sie sind ansonsten *immune to all psychological effects*.

Alle verursachten *Wounds* des *Scarab Swarms* dringen durch jegliche Rüstung (die *Armour* wird ignoriert).

Die harte Rückenschale der *Scarabs* gilt als **1 AP**!

Der Ansturm dieser Kreaturen scheint kein Ende nehmen zu wollen, doch auf einmal ertönt eine herrische Frauenstimme und die Insekten lassen von den Gruppenmitgliedern ab, um durch den Korridor wieder spurlos zu verschwinden...

Im Eingang zur Grabkammer steht eine schlanke, hochgewachsene und atemberaubend schöne Frau mit langen schwarzen Haaren.

Sie trägt ein goldenes, mit Edelsteinen

besetztes Diadem und eine Art Kleid aus schimmernden Goldplättchen, das an der Seite offen ist und in der Hand hält sie eine Geißel...

Wird sie näher betrachtet (**INI-Test, +10%** für *Excellent Vision*), so können die Abenteurer sehen, dass ihre gebräunte Haut irgendwie unnatürlich faltig aussieht, was ihrer unglaublichen Schönheit aber nur sehr bedingt schadet!

Sie schreit die Abenteurer in befehlsgewohntem Ton in einer fremdartigen, melodisch klingenden Sprache an, stutzt dann aber, als diese sie nicht verstehen und wechselt nach einigen Versuchen zu einem gebrochenen

beteiligen, Cheophren zu töten – sie weiß aber, dass es nur wenige Wege gibt, ihren ehemaligen Gemahl zu vernichten, da er sich mit mächtiger Magie umgeben hat.

„Ich kann mich meinem Ehegemahl nicht zeigen – würde ich es tun, wäre ich sofort endgültig seinem Willen untertan. Nicht nur, dass er mich durch schwarze Magie zurück in dieses verdammenswerte Leben gerufen hat, nein, es gelüstet ihn nun auch wieder nach meinem Fleisch!“

Sie wird den Abenteurern mitteilen, dass Cheophren gegen herkömmliche Waffen immun ist und lediglich Zauberei die volle Wirkung bei seinem un- toten Leib zeigen wird.

„Ihr müsst seinen Wachen zeigen, dass er nicht mehr der ist, für den sie ihn halten! In ihren Augen erscheint er als der Herrscher aus alter Zeit, doch wenn sie die Wahrheit erkennen, werden sie ihn mit Sicherheit vernichten! Es sind die Wächter des Totenreiches und sie hassen alle jene, die von diesem Ort entfliehen...“

Cheophren trägt ein Amulett aus Alabaster, das einen stilisierten Falken mit ausgebreiteten Schwingen darstellt.

„Wenn ihr ihm dieses Amulett ent- reißen könnt, werden die Wächter sei- ne Täuschung endlich durchschauen können...“

Neferiti wird es nicht zulassen, dass ihre Ruhestätte durch Grabraub ent- weiht wird, und sich notfalls mit Ge- walt und aller ihr zur Verfügung ste- hender Macht dagegen zur Wehr set- zen!

• Neferiti, Greater Mummy •

Diese Untote sieht aus wie eine wirklich wun- derschöne, alterslose Frau mit dunkler Haut, schulterlangen schwarzen Haaren und einer atemberaubenden Figur. Sie trägt einen Stirn- reif, der eine Schlange darstellt, die sich über ihre Stirn gerade aufrichtet, eine große Kette aus Goldplättchen und glänzenden Edelsteinen und ein enganliegendes Gewand, das am Oberkör- per aus hauchdünnen Goldplättchen besteht, an den Armen in durchsichtigen Stoff übergeht, dazu eine Art Rock aus weißem Stoff. An einem reichverzierten Gürtel hängt ein Dolch, der einen Griff hat, der einer Katze nachempfunden ist. Neferiti ist offenbar stark geschminkt und so fällt es zunächst schwer zu sehen, dass ihre Haut unnatürlich faltig ist. Neferiti ist es ge- wohnt, zu herrschen, und daher ist ihr Ton be- fehlsgewohnt. Allerdings hadert sie mit ihrem Schicksal und ist dazu bereit, sich über alle Konventionen hinwegzusetzen und den Aben- teurern sogar zu helfen, wenn nur endlich ihr

verhasster Gemahl zu Tode kommt und sie in Frieden ruhen lässt...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	59	52	6	6	22	63
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	54	53	56	89	89	64

Skills: Charm, Dance, Etiquette, Heraldry, Hi- story, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Law, Linguistics, Public Speaking, Read/Write, Seduction, Wit.

Trappings: Jewellry (400 Goldcrowns), Dagger of the Cat (*animated*), Diadem of the Ibis (**T +1**), Necklace of the Hawk (*resist fire*), Staff of the Storm (Spruch *Lightning Bolt*, **11 MP**).

MP: 27

Special Rules: Ebenso wie *Vampires* haben *Greater Mummies* einige ganz spezielle Eigen- schaften.

Eine *Greater Mummy* verursacht *Terror*!

Eine *Greater Mummy* ist von nichtmagischen Waffen nicht zu verletzen!

Sie wird von normalem Feuer nicht verletzt, ma- gisches Feuer verursacht normalen Schaden.

Die Treffer einer *Greater Mummy* verursachen mit einer **40%**-Chance *Tomb Rot*!

Control Undead: Eine *Greater Mummy* kann Untote in einem 50 yards-Radius kontrollieren, sofern ihr ein **WP-Test** gelingt (kostet **1 MP**).

Gaze of the Ages: Eine *Greater Mummy* hat ei- nen hypnotischen Blick, der einen oder mehrere Gegner willenlos machen kann, sofern diesen ein **WP-Test** misslingt; jede weitere *Round* ist dem Opfer ein **WP-Test -10%** gestattet, wenn ihn die *Mummy* nicht mehr direkt anblickt, um den Bann zu brechen (kostet **1 MP**).

Shapechange: Eine *Greater Mummy* kann mehrere Formen annehmen – die einer Katze, einer giftigen Schlange und die von Sand, die sie wiederum mit Hilfe von Wind animieren kann. In der Sandform kann sie lediglich durch magische Angriffe verletzt werden – diese verur- sachen halben Schaden (kostet **2 MP**).

Curse of the Tomb: Eine *Greater Mummy* kann einen Fluch über ihre Gegner legen, sofern sie diese sehen kann; daraufhin verlieren diese bei misslungenem **WP-Test** auf alle Werte **-10/-1** für die nächsten **2W6** Tage (kostet **2 MP**!).

Summon Swarm: Eine *Greater Mummy* kann jederzeit einen Schwarm herbeirufen, der sich zumeist aus Insekten zusammensetzt (kostet **2 MP**).

11) Fallenkoriidor

Der sandbedeckte breite Gang, der zu der Grabstätte des einstmals mächtigen Herrschers Cheophren führt, ist mit heimtückischen Fallen geradezu verseucht!

An beiden Seiten stehen die steinernen Figuren von Wächtern mit Falkenköp- fen, die Speere zum zustechen bereit- halten und in der anderen Hand reich- verzierte Schilde tragen.

Die Wände sind mit Malereien be- deckt, die offensichtlich den Aufstieg eines Mannes zur Macht darstellen sol- len, unterbrochen von unbekanntem Schriftzeichen.

Ein leichter Illusionszauber liegt auf dem Koriidor (**WP-Test**), der den An- schein erweckt, die Statuen würden je-

den Moment zustechen und die Aben- teurer mit wütenden Blicken betrach- ten! Dies soll allerdings lediglich von der Falltür ablenken, die unter der Sandschicht verborgen liegt und deren Fugen fast völlig mit dem umgebenden Steinboden abschließen (**INI-Test**, **+10%** für *Spot Traps*).

Sobald mindestens zwei Personen auf dieser Falltüre stehen, klappt der Bo- den auf und sie stürzen in eine dunkle Tiefe, wo sie in einem stinkenden Tümpel landen!

Die Wände sind glitschig und glatt und jeder gefangene Abenteurer läuft Ge- fahr, jämmerlich zu ertrinken (**S-Test**, **+20%** für *Swim*, ansonsten vorerst **1W3 Wounds** Schaden) und wird nach und nach immer mehr von dem gifti- gen Brackwasser schlucken...

Ein lautes Platschen lässt erahnen, dass sich irgendeine Kreatur zusam- men mit ihnen hier unten aufhält und in der Tat ist dies ein monströses Albi- no-Krokodil, durch Zauberei zu einem un- toten Dasein verdammt, das hier auf Opfer lauert.

Der Gestank nach Verwesung wird na- hezu unerträglich und vor den un- glückseligen Abenteurern schießt ein fleischgewordener Alptraum aus dem Tümpel, ein weißes Krokodil, das nur noch zum Teil Fleisch über den Kno- chen trägt und sofort mit seinem ge- waltigen Maul nach ihnen zu schnap- pen beginnt (die Abenteurer erhalten wegen ihrer extrem ungünstigen Posi- tion und der Dunkelheit **-20/-2** auf alle Werte!).

• Crocodile Horror •

Die schon seit unzähligen Jahren hier eingeker- kerte Bestie hat nur den einzigen Daseinszweck, Eindringlinge ins Grabmal zu zerfleischen! Das riesige Untier ist gewiss doppelt so groß wie ein voll ausgewachsenes Tier dieser Gattung und besitzt weiße, faulende Schuppen und ein un- natürlich großes Maul. Dieses furchteinflößen- des Geschöpf ist ein Gegner, der in der Finster- nis des Schachts noch tödlicher ist...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	25	0	5	5	15	10
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	0	18	14	89	89	0

Skills: –

Trappings: –

Special Rules: Der *Crocodile Horror* verursacht *Fear*!

Ein Treffer verursacht mit einer **60%**-Chance *infected wounds* und mit einer **10%**-Chance *Tomb Rot*!

Die harte, schuppige Haut gilt als **1 AP**!

Die Falltür klappt nicht wieder nach oben und daher können die übrigen Gruppenmitglieder von oben nur dann helfend eingreifen, falls sie schnell reagieren! Doch ist dies nicht die einzige Falle, welche die Gruppe von der prächtigen Grabkammer des Cheophren trennt: Kaum einige Meter weiter nämlich sind zwei der Statuen tatsächlich mit einem Mechanismus versehen, der ihre Arme mit den Speeren zustoßen lässt (**INI-Test - 10%**, ansonsten **1W6+6 Wounds**)!

Danach aber stehen die Abenteurer vor einer doppelflügligen Türe, auf der das Relief einer Spinx abgebildet ist.

12) Große Grabkammer

In dieser gewaltigen und prächtigen Kammer, deren Decke spitz zuläuft, sind alle Wände mit Gold, Silber und Edelsteinen verkleidet!

Mehrere Feuerschalen verbreiten flackerndes Licht, das von diesen Wänden strahlend reflektiert wird und alle jene Grabbeigaben sichtbar macht, die sich hier befinden und deren Anblick den Atem der Abenteurer sicherlich stocken lässt. Inmitten des Raumes und von einem goldenen Licht angestrahlt, das von der Deckenspitze auszugehen scheint, liegt ein prächtig mit Halbedelsteinen und mit Gold verzierter Sarkophag auf einem schwarzen Steinpodest, an dessen vier Ecken die Köpfe von Schakalen zu sehen sind. Unnötig zu erwähnen, dass der Sarkophag völlig leer ist...

Am hinteren Teil der Wand befindet sich ein grandioses Wandgemälde, das mit Halbedelsteinen verfeinert wurde und die Herrschaftspyramide des Reiches darstellt: Unten befinden sich die Bauern und Arbeiter, dann folgen die Handwerker, Klagefrauen und Tänzerinnen, dann Schreiber, Beamte und Priester, schließlich Hofbeamte, Generäle und Hohepriester und ganz oben das Herrscherpaar; die Figur von Nefertiti wurde offenbar durch große Hitze zerstört! Ansonsten befinden sich hier unzählige Truhen voller Statuetten aus Elfenbein, Alabaster, Gold, Silber und Kupfer, Schmuck aus Edel- und Halbedelsteinen, sogar Gebrauchsgegenstände wie Spiegel und Kämmen aus Edelmetallen, alles in allem ein gewaltiger Schatz...

Besonders ins Auge fällt ein Schrein aus purem Gold, der von goldenen Statuen, die Frauen darstellen, umringt wird und quadratisch ist, bedeckt mit unzähligen Schriftzeichen und verschönert mit Edelsteinen!

Auffallend ist, dass mehrere Tonkrüge neben dem Sarkophag zerstört wurden (in ihnen befanden sich einst die Inneren des toten Cheophren).

Es führt nur ein einziger Gang aus dieser überwältigenden Kammer...

13) Große Schatzkammer

War die vorherige Kammer überwältigend, so ist dieser Saal wirklich geradezu atemberaubend! Goldene und silberne Statuen stehen hier verteilt, prächtige Nachbildungen von Schiffen, allesamt vergoldet, Tierstatuetten und Streitwagen, Obelisken und Pyramiden, mächtige Spiegel, vergoldete Möbelstücke und verspielte Säulen...

Obwohl es nahezu unmöglich ist, die Augen von all' dem Glanz auf ein ganz bestimmtes Stück zu wenden, fällt der Gruppe doch die Ansammlung von Masken mit Tierköpfen auf, die an einer der Wände nebeneinander aufgereiht hängen: Es handelt sich um die Nachbildung eines Falken-, eines Schakal-, eines Katzen-, eines Reiher-, Schlangen-, Hasen- und eines Stierkopfes; sie bestehen aus Gold und sind offensichtlich dazu da, aufgesetzt zu werden. Natürlich sind die Masken durch mächtige Magie verzaubert und falls ein Abenteurer sie aufsetzen sollte, ändern sich seine Attributswerte (diese Prozedur ist allerdings nur einmal möglich):

- **Falkenkopf** (verleiht dem Träger *Excellent Vision* und permanent **INI +1W10%**)
- **Schakalkopf** (entzieht permanent **1W10% CL** und **WP**)
- **Katzenkopf** (verleiht *Night Vision* und permanent **DEX +1W10%**)
- **Reiherkopf** (verleiht *Sixth Sense* und permanent **INT +1W10%** sowie **BS +1W10%**)
- **Schlangenkopf** (verleiht *Lightning Reflexes* und entzieht permanent **1W10% FEL**)
- **Hasenkopf** (verleiht *Flee!* und permanent **M +1**)
- **Stierkopf** (verleiht *Strongman* und permanent **WS +1W10%**)!

Diese Masken sind von unschätzbarem Wert und wenn ihre Magie verwendet wurde, sind sie immer noch für gut und gerne pro Stück 100 *Goldcrowns* an reinem Materialwert zu verkaufen (ein Sammler zahlt bis zum Doppelten dieses Preises)...

Desweiteren sind hier noch folgende magische Schätze zu finden (**INI-Test**): Magische Rüstung (verleiht Immunität gegen *Fear* und *Terror* und wirkt außerdem wie *Boots of Silence* und *Tracelessness*), *Bow of Distance*, *Horn of Valour*, *Fortitude Ring*, Schild (*Missile Protection*), Speer (*Freeze Attack*). Lediglich ein Gang führt aus dieser goldglänzenden Kammer.

Hier werden die Abenteurer von einer Horde Mumien erwartet, die sich hinter den riesigen Schätzen versteckt haben und nun über sie herfallen!

Sollten sie vor der letzten Konfrontation mit Cheophren fliehen wollen, so werden nicht nur die *Skaven* sie aufzuhalten versuchen, sondern auch die ihnen mittlerweile heimlich folgende Horde der *Magrond* sie attackieren...

• Servant Mummy •

Bei diesen animierten Untoten handelt es sich um Mumien, die einst ihrem Herrn und Meister als Leibsklaven gedient haben und von ihm nun als Wächter missbraucht werden. Sie sind nur sehr einfach mumifiziert worden und daher bereits relativ zerfallen, die Bandagen hängen ihnen in Fetzen vom Körper...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	37	0	4	5	16	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	24	79	43	89	89	0

Skills: –

Trappings: Bandages.

Special Rules: Eine *Mummy* verursacht *Terror* (ein Abenteurer erhält bei misslungenem **CL-Test 1 Insanity Point**)!

Mummies sind *flammable*.

Sie sind nicht *subject to stupidity*, solange sie ihren Auftrag – ihren Herren verteidigen – ausführen.

Der Treffer einer *Mummy* verursacht mit einer **40%-Chance** die Krankheit *Tomb Rot*!

15) Thronsaal

Diese letzte Kammer ist leuchtend bunt bemalt und zeigt auf ihren Wandgemälden den Weg der Sonne durch das Totenreich, die wiederum jeden Morgen den Herrscher wiedererweckt! Verstörend ist jedoch der Effekt, den die schwarzen Steinplatten haben, die im dunklen Sternenhimmel Verwendung fanden: Bereits bei ihrem Weg zu

Das „Book of Abubeker“

Diese Sammlung von uralten Papyrusrollen, die in den Händen der Abenteurer knistern und sich so anfühlen, als würden sie jeden Augenblick zerfallen, enthält den gewaltigen Wissensschatz des Gelehrten und Schwarzmagiers Abubeker, der vor vielen Jahren in den *South Lands* gelebt hat (allerdings auch niedergeschrieben in der Sprache dieses Landes). Entgegen ihrem Aussehen aber sind diese Papyrusrollen mit normalen Mitteln nicht zu zerstören, auch normales Feuer kann ihnen nichts anhaben!

Magisches Feuer oder gewisse Rituale könnten die uralten und verbotenen Schriften zwar vernichten, doch in diesem Falle wird ein Wächterdämon freigesetzt, der die Frevler wutentbrannt attackiert...

In den Aufzeichnungen Abubekers wird genau auf die Umtriebe der Chaosgötter eingegangen und hier findet sich eine wirklich einmalige und sehr ausführliche Beschreibung der Chaosmächte und ihrer Anhänger (unnötig zu sagen, dass auf den Besitz dieses Werkes im *Empire* die Todesstrafe steht).

Neben diesem ohnehin schon extrem brisanten Inhalt enthält das Buch des Abubeker obendrein eine unglaubliche Anzahl an schwarzmagischen Zaubersprüchen, die in dieser Menge mit Sicherheit ihresgleichen sucht.

Auf den Papyrusrollen versammelt sind **alle** bekannten *Demonology*- und *Necromancy*-Zauber, sowie eine große Menge von jenen Sprüchen, die im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen sind, darunter auch einige *Battle Magic*- und *Illusionist*-Sprüche (diese können aus dem inoffiziellen „*Realm of Sorcery*“ entnommen werden)...

dieser Kammer verspüren die Abenteurer ein unangenehmes Kribbeln und ein Übelkeitsgefühl, wenn sie dann ankommen, können sie erkennen (**INI-Test**, +10% für *Excellent Vision*), dass gewisse Steinplatten die Dunkelheit förmlich anziehen scheinen (dies ist natürlich der *Warpstone*, den die Rotte der *Skaven* gespürt hat)!

Diese große Menge an dem verfluchten Chaosgestein hat natürlich Auswirkungen auf die Menschen in der Kammer: Es ist durchaus möglich, dass sie einer schrecklichen Veränderung unterliegen (**T-Test**, ansonsten erfolgt eine Mutation)!

3W6 Mutation

3	Albino
4	Brightly patterned Skin
5	Bulging Eyes
6	Cloud of Flies
7	Cowardice
8	Enormous Noise
9	Fear of Blood
10	Furry
11	Horrible Stench
12	Irrational Fear
13	Irrational Hatred
14	Mane of Hair
15	Scaly Skin
16	Silly Voice
17	Silly Walk
18	Warty Skin

Eine solche Mutation entwickelt sich im Laufe von **1W10** Wochen und ist sehr schwer zu verbergen und fast unmöglich zu heilen...

Ein großer Thron aus schwarzem Stein, mit goldenen Einlegearbeiten, beherrscht diesen Raum, in dessen dreieckigen Nischen flackernde Feuerchalen ein unheimliches Licht verbreiten.

Vor dem Thron steht eine niedrige Säule, auf der eine Art Lesepult ruht: Darauf wiederum liegt eine Sammlung von Papyrusrollen, auf der wiederum in dunkelroter Schrift (natürlich Blut) alle Geheimnisse der alten Reiche der *South Lands* niedergeschrieben stehen. Es ist das von der Gruppe gesuchte *Book of Abubeker*!

Rechts und links stehen in der Kammer dunkelhäutige Menschen, die statt Händen mächtige Klauen und auf dem Hals Krokodilsköpfe sitzen haben!

Bekleidet sind sie lediglich mit einem Lendenschurz und einem weißen Kopftuch und sie blicken alle den Abenteurern aufmerksam entgegen.

• Guardians of the Tomb •

Diese wahrlich grimmig dreinblickenden Wächter des untoten Cheophren sind Geisterwesen, die allerdings in körperlicher Form manifestiert worden sind. Sie haben die muskulösen Körper von gewaltigen, dunkelhäutigen Menschen, dazu allerdings Krallenhände und Krokodilsköpfe.

Durch einen der vielen Tricks Cheophrens wurden sie von ihm dazu gebracht, ihm zu dienen, obwohl sie eigentlich jeden Frevel gegen die Herrscher des Totenreiches sofort furchtbar ahnden würden. Es sind schreckliche Gegner und die einzige Hoffnung ihrer Kontrahenten besteht darin, sie auf ihre Seite zu ziehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
4	48	22	5	5	15	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	27	36	31	89	89	12

Skills: Acute Hearing, Demon Lore, Dodge Blow, Excellent Vision, Frenzied Attack, Identify Undead, Night Vision, Strike Mighty Blow.

Trappings: –

Special Rules: Die *Guardians of the Tomb* haben eine unnatürliche Haut, die als **1 AP** zählt!

Auf dem Thron sitzt ein muskulöser, hochgewachsener Mann von edlem Äußeren, der in einer Hand eine verzierte Geißel und in der anderen einen Krummstab hält; auf seinem Kopf ruht eine spitz zulaufende, weiße Krone und er trägt nur eine Art weißen Rock.

Um seinen Hals ruht ein großes Halsband, das aus unzähligen Halb- und Edelsteinen gefertigt wurde und an einem goldenen Band hängt die Abbildung eines Falken als Anhänger.

Auch seine Haut wirkt grobporig und faltig, eine Folge der Wiederauferstehung des Herrschers...

„*Tretet näher, Sklaven. Ich bin euch zu Dank verpflichtet, da ihr es endlich ermöglicht habt, dass ich diese Gruft verlassen kann!*“

Falls die Abenteurer erstaunte Gesichter machen sollten, lässt sich Cheophren dazu herab, ihnen dies genauer zu erläutern: „*Dumme Narren! Das Portal konnte weder von mir noch den Dienern des Nurech-le geöffnet werden, ohne dass wir dabei erheblichen Schaden hätten erleiden müssen. Ich werde euch daher gestatten, als meine niedrigsten Sklaven zu arbeiten, so dass ihr jeden Tag eurer bedauernswerten Existenz bedauern könnt!*“

Er deutet mit dem Krummstab auf seine Wächter und diese treten einen Schritt vor.

„*Bereitet euch darauf vor, die Sklavensmale zu erhalten. Dann werdet ihr mich hinausbegleiten, wo ich mein angestammtes Reich zurückerobern werde mit der Hilfe des mächtigen Nurech-le!*“

Im nächsten Moment ertönen aus dem Korridor Geräusche und einige der

Magrond tauchen dort auf, werfen sich vor Cheophren winselnd und sabbernd auf den Boden. Die Abenteurer haben nur dann gegen die geballte Macht der Mumie und ihrer Diener eine Chance, wenn es ihnen in einem unbedachten Moment oder während des Kampfes gelingt, Cheophren das Falkenhalsband abzureißen, in welchem Fall die Wachen ihn plötzlich aufheulend anstarren. Kurz wird das Bild einer mit Bandagen umhüllten, widerlichen Mumie sichtbar, und dann stürzen diese auch schon auf ihren ehemaligen Herrn los, der sie so arglistig getäuscht hat! Es wird dennoch ein harter Kampf, wenn auch vor allem Magrond gegen *Skaven* und Mumie gegen Wachen kämpfen werden...

• Cheophren, Greater Mummy •

Dieser einstige Herrscher der South Lands sieht Zoll für Zoll wie ein König aus und auch sein Gebahren ist dementsprechend. Muskulös, hochgewachsen und mit einem sympathischen Gesicht, das nur bisweilen von einem diabolischen Grinsen verzerrt wird, wird er nichts unversucht lassen, sein Grabmal und Gefängnis nun endlich zu verlassen. Er verfügt über die Macht der Äonen und neben einem nahezu allumfassenden Wissen über die Zauberei hat sein Aufenthalt in der Umgebung des Chaosgesteins dafür gesorgt, dass er langsam aber sicher mutiert ist. Cheophren ist über alle Maßen intelligent und wird eher sterben, als sich von „Sklaven“ besiegen zu lassen oder vor ihnen zu fliehen...

M	WS	BS	S	T	W	I
3	65	58	6	6	26	67
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	58	69	76	89	89	54

Skills: Cast Spells: Battle Magic Lvl. 1-2, Demonic Magic Lvl. 1-3, Necromantic Magic Lvl. 1-3, Nurgle Magic Lvl. 1-3, Charm, Dodge Blow, Etiquette, Heraldry, History, Immunity to Disease, Immunity to Poison, Law, Linguistics, Public Speaking, Read/Write, Strike Mighty Blow, Wit.

Trappings: Necklace of the Bull (S +1, T +1), Ankh of Fire (wirkt wie ein *Amulet of Coal*, 7 MP), Sand of Flinging, Robe of Fire Resistance, Chaos Scarab of Magic Reflection, Death Head of Nurgle.

MP: 47

Battle Magic Lvl. 1: Aura of Resistance, Command*, Flight, Hammerhand, Hostility*, Leadfoot*, Lightball*, Pain Mind*, Steal Mind, Strength of Combat, Wind Blast.

Battle Magic Lvl. 2: Aura of Protection, Break Weapon*, Cause Hatred, Excite Panic*, Lightning Bolt, Mystic Mist, Sap Will*, Scald Flesh*, Smash, Zone of Steadfastness.

Demonic Magic Lvl. 1: Bind Demon, Hold Demon*, Summon Guardian, Summon Steed, Zone of Demonic Protection.

Demonic Magic Lvl. 2: Fiendish Horde*, Stop Demonic Instability, Summon Energy, Summon Lesser Demons, Summon Magical Aid, Zone of Demonic Nullification.

Demonic Magic Lvl. 3: Bind Demon*, Demowrack*, Dispel Demon Horde, Spread Insanity, Summon Demon Horde, Summon Great Power.

Necromantic Magic Lvl. 1: Animate Corpse*, Animate Lesser Skeleton*, Fountain of Blood*,

Destroy Undead, Hand of Death, Sense Life*, Summon Skeleton Champion, Summon Skeletons, Zone of Life.

Necromantic Magic Lvl. 2: Animate Greater Skeleton*, Control Undead, Create Zombie*, Evil Eye*, Extend Control, Hand of Dust, Stop Instability, Summon Skeleton Minor Hero, Vampiric Wind*, Wither Life*.

Necromantic Magic Lvl. 3: Annihilate Undead, Create Lesser Golem*, Create Wight*, Drain Spirit*, Ensorcel Mind*, Hand of the Wraith*, Life in Death, Preserve Vitality*, Raise Dead, Soul Slave*, Summon Skeleton Horde.

Nurgle Magic Lvl. 1-3: Stench of Nurgle, Miasma of Pestilence, Stream of Corruption.

Special Rules: Ebenso wie Vampires haben *Greater Mummies* einige ganz spezielle Eigenschaften.

Eine *Greater Mummy* verursacht *Terror*!

Eine *Greater Mummy* ist von nichtmagischen Waffen nicht zu verletzen!

Sie wird von normalem Feuer nicht verletzt, magisches Feuer verursacht normalen Schaden.

Die Treffer einer *Greater Mummy* verursachen mit einer 40%-Chance *Tomb Rot* (Treffer von Cheophren verursachen außerdem mit einer 10%-Chance *Nurgles Rot*)!

Control Undead: Eine *Greater Mummy* kann Untote in einem 50 yards-Radius kontrollieren, sofern ihr ein **WP-Test** gelingt (kostet 1 MP).

Gaze of the Ages: Eine *Greater Mummy* hat einen hypnotischen Blick, der einen oder mehrere Gegner willenlos machen kann, sofern diesen ein **WP-Test** misslingt; jede weitere *Round* ist dem Opfer ein **WP-Test -10%** gestattet, wenn ihn die *Mummy* nicht mehr direkt anblickt, um den Bann zu brechen (kostet 1 MP).

Shapechange: Eine *Greater Mummy* kann mehrere Formen annehmen – die einer Katze, einer giftigen Schlange und die von Sand, die sie wiederum mit Hilfe von Wind animieren kann. In der Sandform kann sie lediglich durch magische Angriffe verletzt werden – diese verursachen halben Schaden (kostet 2 MP).

Curse of the Tomb: Eine *Greater Mummy* kann einen Fluch über ihre Gegner legen, sofern sie diese sehen kann; daraufhin verlieren diese bei misslungenem **WP-Test** auf alle Werte **-10/-1** für die nächsten **2W6** Tage (kostet 2 MP)!

Summon Swarm: Eine *Greater Mummy* kann jederzeit einen Schwarm herbeirufen, der sich zumeist aus Insekten zusammensetzt (kostet 2 MP).

Gifts of Nurgle: Biting Tongue.

Mutations: Elastic Limbs, Massive Intellect (INT +20), Regeneration.

Im Todeskampf zerfällt Cheophren zusehends und die Illusion eines attraktiven Mannes fällt von ihm ab, so dass er letztendlich als das erscheint, was er in Wahrheit ist: Nur ein untoter Schrecken der Finsternis!

Doch der Triumph der Abenteurer soll nicht lange währen...

„*Elende Sklaven! Ihr habt den großen Cheophren besiegt. Doch ihr werdet mit mir in diesen Mauern euer Grab finden!*“

Damit beginnt er Worte in einer uralten Sprache zu murmeln und auf einmal erbebt die Erde und Sand und Gestein fallen von der Decke...

Durch uralte Zauberei wird das Grab-

mal zusammenbrechen und die Abenteurer sollten schnellstmöglich aus den Kammern eilen, falls sie ihr Leben lieben (**M-Test**, ansonsten **1W6 Wounds** ohne *Toughness* und *Armour*)!

Der Weg nach draußen ist die Hölle, denn durch aufgewirbelten Sand können die Abenteurer kaum noch etwas erkennen und beständig fallen Felsen herab und tun sich Erdspalten unter ihnen auf...

• Rückkehr ins Reich •

Sollten die Abenteurer mit ihrem Leben (und vielleicht einigen zusammengerafften Schätzen) davongekommen sein, so steht ihnen natürlich dennoch noch eine beschwerliche Rückreise bevor, auf der noch so einiges geschehen kann...

Die überlebenden *Skaven* allerdings werden natürlich auf gar keinen Fall den *Warpstone* im Stich lassen und somit vermutlich bei dem Einsturz des Grabmals allesamt ums Leben kommen (oder etwa nicht?)!

Zuhause abgekommen, wird Ernst-Adolf von Hohenflur die Gruppe bereits erwarten und sie fieberhaft nach dem Buch befragen.

Falls sie es ihm tatsächlich geben sollten, obwohl sie ahnen können, dass daraus nicht Gutes erwachsen wird, werden sie bezahlt und der Adlige zieht seiner Wege...

Wenn sie ihm jedoch die Schriftrollen vorenthalten oder sie gar zerstören, dann wird Ernst-Adolf mit all' seiner nicht unbedeutenden Macht versuchen, sie zu vernichten!

Experience Points:

Als Standardwert können alle Abenteurer **125 EP** erhalten; hinzu kommen noch bis zu **75 Punkte** für gutes Rollenspiel in diesem Abenteuer!

■ „**Tödlicher Sand**“ ist ein inoffizielles **Warhammer FRP™**-Abenteuer von Karl-Heinz Zapf. Es erscheint als Beilage zu „**Zapfs Pranger**“ Nr. 6.

Augsburger SpieleSchmiede, Oktober 2004