

# Tötet den Drachen!

Von Roland Hofmeister alias Dnalor the Troll

Das Abenteuer Basiert auf den Regeln der Savage Word Abenteuerer Edition und Wildes Rakshazar.

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Die Verwendung der Texte und Grafiken in diesem Blog erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien für Videoinhalte. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Savage Worlds, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2019 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Distributed by Studio 2 Publishing, Inc. © 2019 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele. Printed in the EU.

## Inhalt

Eine neue Queste .....	3
Brennend heißer Wüstensand .....	4
Hitze und Durst.....	4
Hitze.....	4
Durst .....	4
Begegnungen in der Wüste .....	5
Die Ruinen .....	5
Böse Omen .....	5
Sandsturm! .....	6
Begegnungen.....	7
Weitere Ideen für die Wüste Lath .....	9
Die Traumzeit .....	9
Chaos und Vernichtung: Magie in der Lath.....	12
Die Oase Chemchemi .....	12
Die Oase Ruwan Sha, der Hort des Drachen .....	12
Finale .....	13
Der Kampf gegen den Drachen .....	13
Sympathie für einen Drachen.....	14
Omelette aus Dracheneiern .....	15
Anhang .....	16
Dramatis Personalie .....	16
Der Drache Mwanamke wa Joka (Wild Card).....	16
Wüstenräuber .....	17
Wüstenbrunnenmaru (Bilderwunsch: Maru mit <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Gangesgavial#/media/Datei:Indian_Gharial_Crocodile_Digon3.JPG">https://de.wikipedia.org/wiki/Gangesgavial#/media/Datei:Indian_Gharial_Crocodile_Digon3.JPG</a> G Kopf).....	17
Trollgar .....	17
Flüchtling / Handlanger .....	18
Der Prinz und sein Gefolge .....	18
Nieder Dämon .....	19
Feuerdämon .....	19
Beim Heldenfreund .....	19
Kai-Groma Heldenfreund, der Händler der Helden .....	20
Rüstungsset Reiternomade (335 TE).....	20
Rüstungsset Ork (740 TE) .....	20
Rüstungsset Nordlandbarbar (270 TE) .....	21
Rüstungsset sankritarischer Prinz (1095 TE) .....	21

Ausrüstungspaket ein Tag in der Wüste (101 TE) .....	21
Ausrüstungspaket Reiternomade (157,5 TE).....	21
Ausrüstungspaket Wüstenexpedition (317,5 TE).....	22
Wasserschlauch (6 TE).....	22
Die Reittiere der Marimau Händlerfreund.....	22
Kochenwüter .....	22
Wüsten-Reitechse .....	23
Steppenpferd (Kriegspferd).....	23



### Eine neue Queste

Zum Vorlesen:

„Das Ale ist schon wieder teurer geworden. Daran sind nur die Fremden schuld. Seit Wochen drängen wilde Reiternomaden und dunkelhäutige Xhul ins schöne Kurotan, vertreiben die Bettler und Diebe aus dem Lumpenpott und dem Trümmerfeld, schließen sich mit den gerade vertriebenen zu Banden zusammen und brechen als bettelnde, raubende Flut in die Oberstadt herein und saufen das Ale! Nicht, dass die Kurotaner nicht selbst aus ehemaligen Flüchtlingen, Xhul, Reiternomaden, Orks, Brokthar und Nedermannen bestehen würde. Aber was Zuviel ist, ist zu viel. Und das Ale wird schon wieder teurer. Kein Wunder, dass sich eine Nachricht wie ein Lauffeuer durch die Stadt verbreitet: Die Priester rufen eine Kurosqueste aus!

Wie immer bei solchen Ereignissen ist der Schwarze Platz voll Zuschauer, Beutelschneider und Möchtegernhelden. Wie Immer klettern Kinder auf den Statuen ehemaliger Questteilnehmer herum. Da betritt auch schon ein Priester die Bühne, ihm zu Seiten der Emissär Teruldans. „Ein Drache „hebt der Priester mit feierlicher Stimme an „hat sich in der Oase Ruwan Sha niedergelassen. Er verschlingt das Vieh der Wüstenwanderer und jagt die Karawanen der Reiternomaden. Er treibt die Bewohner der Lath nach Kurotan. Die Kurosqweste dieses Jahres ist: Tötet den Drachen!“ „Wer mir ein Auge und den Karfunkel des Drachen bringt, der soll zudem reich belohnt werden“ brüllt der Emissär und lässt eine Kiste auf dem Podest entlehren. Gold, Edelsteine und sogar Stahlwaffen purzeln auf die von Wolfskultisten umstellte Bühne. Ein Raunen geht durch die Menge...“

### Brennend heißer Wüstensand

Ohne Vorbereitung ist die Expedition in die Wüste reiner Wahnsinn. Der Wassermangel, die Hitze und das Getier in der Wüste sorgen für einen sicheren, schnellen Tod. Kuros sei Dank können mutige Heldinnen in Kurotan alles finden, was sie für eine solche Expedition benötigen. Die Ausrüstungspakete, die Reittiere und die in Kurotan erwerbbaeren Waffen und Rüstungen findest Du im Anhang.

### Hitze und Durst

Es gelten die Savage World Abenteurer-Edition Regeln für Hitze und Durst, die hier nochmal kurz zusammengefasst werden:

#### Hitze

Tagsüber herrschen in der Lath locker 45 bis 55 Grad, was bei unbedarften Reisenden zu Hitzeerschöpfung und Hitzschlägen führen kann., Die Heldinnen müssen alle vier Stunden Konstitutionsproben ablegen. Wer den Wurf nicht schafft, erleidet *Erschöpfung*, von der man sich nur durch Abkühlung erholen

**Modifikatoren:** Ziehe -1 oder -2 von Würfeln ab, die in hoher und extremer Hitze abgelegt werden. Ziehe zusätzlich -1 oder -2 ab, wenn die Heldinnen kämpfen oder sich körperlich sehr anstrengen.

#### Durst

Größere Gefahr geht in der Lath vom Verdursten aus. Ein Rakshazare braucht, egal ob Troll, Ork oder Mensch, in der Wüste 4 Liter Wasser pro Tag. Wenn nicht genug Wasser vorhanden ist, leidet die Heldin unter Dehydration. Einen Tag nachdem sie nicht genug Wasser hatte, muss sie alle vier Stunden eine Konstitutionsprobe ablegen.

Ziehe -2 ab, wenn die Person weniger als die Hälfte des notwendigen Wassers zur Verfügung hat, und -4, wenn sie gar kein Wasser hat. Ein Fehschlag verursacht eine Erschöpfungsstufe, ein *Kritischer Fehschlag*

lässt den Charakter *Entkräftet* (siehe Regeln SW AE S.203) zurück.

**Erholung:** Charaktere frischen ihre Erschöpfungsstufen normal auf, nachdem sie ausreichend Wasser erhalten haben.

**Tod:** Eine verdurstende Heldin (sie leidet an der Erschöpfungsstufe Ausgeschaltet, War also Entkräftet und hat nochmals eine Erschöpfungsstufe hinzubekommen), stirbt nach 2W6 Stunden.

## Begegnungen in der Wüste

So leer die Lath auch erscheinen mag, sie ist es nicht. In Ihr leben die Wüstenwanderer, ziehen Karawanen durch die Dünen, streifen Segeleichen und Rammschädel umher, liegen Städte voll Schecken unter dem Sand begraben

1-3	Nichts. Die Lath zeigt sich von ihrer milden Seite.
4-6	Sandsturm!
7-9	Wüstenräuber: Die Heldinnen geraten in einen Hinterhalt und werden von Dünen herab von W6+ 4 Wüstenräubern angegriffen.
10-13	Segeleichen: Die Heldinnen werden von W3 Wüstenechsen gejagt
14-15	Ruinen: Siehe unten
17618	Begegnungen: Siehe unten.
19-20	Böse Omen: Siehe unten

## Die Ruinen

Die Heldinnen stoßen auf die Überreste eines Tiefenbrunnens. Dieser Brunnen stammt noch aus der Zeit vor der tanzenden Lath und sollte arcano-mechanisch Wasser aus dem Grund pumpen. Das Pumpenrad ist zerfallen, das Gebäude, das die Pumpe schützen soll, von Sand und Zeit geschliffen. Jedoch existiert noch immer ein Eingang zum Brunnenschacht. Die Treppe nach unten ist glitschig (Klettern -2, bei Scheitern 1W+6 Sturzschaden). Im Brunnen, der 20“ tief ist, ist es kühl, er kann zur Regeneration von Überhitzung genutzt werden.

Das Wasser steht im Brunnen...

1) auf etwa 2/3 des Schachtes. Das Wasser ist genießbar und sauber, im Wasser lauert 1-4) nichts, 5) W3 Marus 6) ein Trollgar.

2-4) etwa anderthalb Schritt hoch. Das Wasser ist 1-3) genießbar 4-5) ungenießbar. Wird es getrunken, kann die Heldin an Durchfall erkranken. 6) Das Wasser wird von W3 Brunnenmarus bewohnt.

5-6) ist so gut wie versiegt, nur eine kleine Pfütze (etwa 1 Liter) ist noch da. Dafür spuken im Brunnen 1-3) 3 Geister von Verdursteten 4-6) einem Feuertämonen.

## Böse Omen

Manchmal passieren Dinge, die selbst die hartgesottensten Helden aus der Bahn hauen und an ihrer Mission zweifeln lassen. Böse Omen.

1-3	Skorpion; In die Ausrüstung der Heldinnen hat sich ein Sultansskorpion geschlichen und sticht ohne Vorahnung zu: Gift (leicht)
4-5	Idol im Sand: Eine Heldin findet zufällig ein unterarmlanges Idol aus Mamuton. Nimmt die Heldin dieses Idol mit, erhält sie solange sie dieses Idol besitzt den Nachteil Pechmagnet, Lichtempfindlichkeit und Blutausch (Wert 70 TE)
6-7	Eine schwarze Eidechse schreckt ein Reittier der Heldinnen auf. Reiten-Probe, bei misslingen 1W6+1 Schaden.
8	Die Heldin findet unter dem Platz, den sie als Lager ausgesucht hat, ein Skelett ohne linken Arm. Wenn sie den verfluchten Ring dabei haben, erhebt sich das

	<p>Skelett und greift an.</p> <p><b>Attribute:</b> Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W4</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Athletik W6, Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W4</p> <p><b>Bewegungsweite: 7; Parade: 5; Robustheit: 7</b></p> <p><b>Talente: —</b></p> <p><b>Ausrüstung:</b> Unterschiedlich.</p> <p><b>Spezialfähigkeiten:</b></p> <p>„<b>Furchtlos:</b> Skelette sind immun gegen Furcht und <i>Einschüchtern</i>.</p> <p>„<b>Klauen:</b> Stä+W4.</p> <p>„<b>Untot:</b> +2 Robustheit, +2 auf Erholungsproben gegen <i>Angeschlagen</i>; kein zusätzlicher Schaden durch Angriffe auf <i>Angesagte Ziele</i>; ignoriert 1 Punkt Wundabzüge; atmet nicht; immun gegen Gifte und Krankheiten.</p>
9	<p>Verfluchter Ring: Eine Heldin entdeckt einen skelettierten Arm. An dessen Ringfinger hängt ein Arkanum-Ring, der ein Stückchen eines Kometen fasst. Der Ring ist 20 TE wert.</p>
10-13	<p>Die Heldinnen werden Zeuge, wie aus dem nichts eine Windhose entsteht und ihren Weg von links nach rechts kreuzt.</p>
14-18	<p>Verkohlte Leichen: Hinter einer Düne steigt Rauch auf. Untersuchen die Heldinnen den Rauch, stoßen sie auf die Überreste einer Gruppe, die ebenfalls auf Kurosqueste war und die Begegnung mit dem Drachen nicht überlebt hat. Im Sand zeichnen sich deutlich die Spuren des Drachen ab. Er scheint den Weg von der Oase zum Kampfplatz und zurück gelaufen zu sein. Vielleicht kann er nicht (mehr) fliegen?</p>
19-20	<p>Sternenfall: Die Heldinnen werden Zeuge eines Meteoriten, der in die Wüste stürzt. In Rakshazar gilt dies als Unglückssymbol, da Ingror einst einen Kometen auf Dere stürzen ließ, um die Bewohner zu vernichten. So entstand der Lavasee. Machen sich die Heldinnen auf, den Meteoriten zu bergen, finden sie einen 10 Schritt durchmessenden Krater aus Glas, in dessen Mitte der faustgroße Meteor liegt (Wert 800 TE). Zu Bergen eine Kletterprobe - 1, sonst 1W6+4 SP durch Glasscherben.</p>

### Sandsturm!

Ein Sandsturm bricht über die Heldinnen herein. Eine Probe auf Überleben (Verstand) lässt sie geeignete Maßnahmen ergreifen (Augen und Nasen der Reittiere bedecken, selbst die Augen und Nasen bedecken, hinter liegendem Reittier Schutz suchen usw.) Misslingt die Probe, so werden die Heldinnen vom Sturm schwer getroffen (1W10 Schaden, bei 9 oder 10 auf bei dem Würfelwurf geht das Reittier (mitsamt der darauf befindlichen Ausrüstung) im Sturm verloren), gelingt die Probe, werden sie auch getroffen, der Schaden ist allerdings geringer (1W6 Schaden). Bevor die Heldinnen weiterreisen können, müssen sie erst 3 Std rasten und Wasser trinken.

## Begegnungen

**Durch die Traumzeit:** Die Heldinnen treffen auf einen Iwabot-Mata, einen Weisen der Traumzeit. Er studiert an einem, mit einem Relief aus geometrischen Mustern überzogenen, mehrfach mit Farbe übermalten Monolithen die Traumzeit. Mit viel Überredungsgeschick (Sammelprobe Überreden +1) und gegen Bezahlung (magische oder karmale Gegenstände im Wert von mindestens 50 TE je Gegenstand, 5 Litern Wasser und Nahrung, Trophäen im Wert von 80 TE je Trophäe, Bronzewaffen oder Eisenwaffen im Wert von 80 TE je Waffe oder ähnliches. Jeder Gegenstand verringert die benötigten Qualitätsstufen zum Bestehen der Sammelproben um 1) ist der Weise bereit, den Heldinnen einen Pfad in die Traumwelt zu öffnen. Von dort können sie, mit Glück, direkt, ohne Zeit zu verlieren oder Wasser zu verbrauchen, geschützt von der Hitze der Lath, zur Oase Ruwan Sha gelangen. Die Heldinnen müssen jedoch ihre Reittiere zurücklassen. Zum Spiel in der Traumzeit lies das entsprechende Kapitel durch.

**Die Wildnisführerin:** Die Heldinnen können in der Ferne einen Kochenwüter und mehrere Reiter auf Steppenponys ausmachen. Bei der Gruppe handelt es sich um die Expedition der Wildnisführerin Aischa saba Rafiki aus Teruldan, die gerade neue Handelsrouten erschließen will. Dabei nutzt sie einen Trick, um die Oase Ruwan Sha zu umgehen: Auf dem Knochenwüter führt sie 400 Liter Wasser in gut verschlossenen Amphoren mit. Diese vergräbt sie eine Tagesreise von ihrem Startpunkt entfernt unter dem Sand, markiert die Stelle mit einer Lanze, geht zurück, holt neues Wasser und wiederholt die Reise. Auf diese Weise legt sie entlang ihrer Route Depots an, die dann die von ihr geführten Karawanen nutzen können. Sollten die Heldinnen Aischa saba Rafiki unbeobachtet folgen, Heimlichkeit (Geschicklichkeit) -2), können sie Zeuge werden, wie die Wildnisführerin ihr Depot aufstockt. Heldinnen, die am Verdursten sind, können das Lager dann plündern. Entdeckt die Wildnisführerin die Heldinnen, wird sie diese zunächst skeptisch beobachten und versuchen, den Kontakt zu vermeiden. Kommt es zum Kontakt mit den Heldinnen, wird sie die Heldinnen über den Sinn und Zweck ihrer Expedition anlügen und ihnen falsche Richtungsangaben geben. (Trennen sich dann die Wege, wird Aischa saba Rafiki absichtlich zwei Stunden in die falsche Richtung wandern, um die evtl. folgenden Heldinnen abzuschütteln.

**Flüchtlinge:** Die Heldinnen treffen auf einen Stamm Wüstenwanderer und deren Tiere, die von der Oase vertrieben wurden. Die Flüchtlinge (etwa 100 Personen) werden die Helden um Wasser und Nahrungsmittel anbetteln. Sollten die Heldinnen nicht mindestens 3 Liter Wasser und 1 Tagesration Nahrung spenden, werden 2W6 Wüstenwanderer die Heldinnen angreifen und versuchen, auszurauben. Spenden die Heldinnen Wasser und Nahrung, erhalten sie dafür auch Informationen:

Der Drache lebt auf dem Tafelberg über der Oase Ruwan Sha (wahr)

Der Drache kann nicht fliegen, er klettert den Berg herunter und geht auf allen Vieren jagen. (teilweise wahr)

Der Drache kann fliegen. VVV hat er sich aus der Luft geholt. (teilweise wahr)

Ein Flügel des Drachen ist verletzt, er benutzt ihn nicht mehr (wahr)

Der Drache kann nicht Feuer speien, jedenfalls habe ich ihn noch nie Feuer spucken können. (falsch)

Der Drache raubt nur Jungfrauen, VVVV war eine... oder? (falsch)

Der Drache ist männlich.

**Konkurrenz:** Die Helden treffen mitten in der Wüste auf 1W6Abenteurerinnen aus Kurotan, die ebenfalls den Drachen töten wollen. Die Abenteurerinnen sind:

*1-4: feindlich gesinnt.* Sie sehen die Heldinnen als lästige Konkurrenz und versuchen sie zu vertreiben (Werte wie Wüstenräuber)

*5-14: am Verdursten.* Für je 2 Liter Wasser pro Abenteurerin können sie vorm Verdursten gerettet werden. Dafür schließen sie sich den Heldinnen an (Werte wie Flüchtling). Sie müssen dann aber auch von den Heldinnen mit Wasser versorgt werden.

*15-18: nur vordergründig freundlich eingestellt:* Sie werden den Heldinnen folgen, aber dann einen Hinterhalt legen, sobald diese den Drachen getötet haben. (Werte wie Wüstenräuber)

*19-20: geschlagen.* Der Drache hat sie angegriffen und schwer verletzt. Alle haben Schmerz II und nur noch 5 LE. Peppeln die Heldinnen die Abenteurerinnen wieder auf (Heiltränke, 2l Wasser je Abenteurerin) erhalten sie folgende Informationen:

- Der Drache haust die meiste Zeit auf dem Tafelberg. Er scheint dort oben etwas zu bewachen (wahr).
- Der Drache speit in der Oase kein Feuer, aber außerhalb umso lieber (wahr).
- Der Drache kann nicht fliegen, er klettert den Berg herunter und geht auf allen Vieren jagen. (teilweise wahr)
- Es sind zwei Drachen, die in der Oase jagen. (falsch)
- Der Drache ist weiblich. (wahr)

**Der Prinz von Hawa Jayid:** Die Heldinnen treffen auf Prinz Ali Hawa Jayid, der zusammen mit seinem Bestienmeister und vier Xhul-Söldnerinnen unterwegs ist. Der Prinz stammte aus einer Oase nahe Teruldan, hat von der Kurosqeste gehört und will sich nun eine Statue auf dem Schwarzen Platz verdienen. Für die Jagd auf den Drachen ist der arrogante Prinz gut vorbereitet: Er hat ein Geschütz auf eine Kampfplattform montieren lassen und ist nun mit einem Knochenwüter, der die Kampfplattform trägt, auf dem Weg zur Oase Ruwan Sha. Der Prinz weiß folgendes zu berichten:

- Der Drache gehört zur Gattung der Wüstendrachen. Da es mehr weibliche als männliche Wüstendrachen gibt, ist es wahrscheinlich ein Weibchen (wahr).
- Das sich Wüstendrachen in einer Oase festsetzen, ist eher ungewöhnlich. Das tun sie normalerweise nur zur Eiablage, dabei legen sie auch einen kleinen Hort an (wahr).
- Wüstendrachen sind gute Flieger. Gegen den Drachen habe ich ein Geschütz mitgebracht, das alles vom Himmel holen kann (Wunschdenken).

Der Prinz wäre bereit, sich mit den Heldinnen zusammen zu tun, jedoch unter folgenden Voraussetzungen: Er erhält das Gold aus Teruldan und den Ruhm in Kurotan. Er gibt den Befehl, er weist die Heldinnen an und erwartet Verehrung von den Heldinnen. Die Heldinnen können sich natürlich dem Prinzen anschließen, um ihn dann zu hintergehen. In diesem Fall stehen die Xhul-Wächterinnen (Werte wie Wüstenräuber) und der Bestienmeister gegen sie. Nach dem Kampf gegen den Drachen stände dann die Schlacht um die Überreste an. Der Prinz hat keinen Skrupel, das Geschütz gegen die Heldinnen einzusetzen. Sollten die



Heldinnen freiwillig ins zweite Glied treten, erhalten sie, so der Drache getötet wird, immer noch 80 TE gutgeschrieben.

#### Weitere Ideen für die Wüste Lath

Für weitere Begegnungen in der Lath empfehle ich das Abenteuer „Die Augen der Lath“ im Abenteuerband Auf Blutigen Pfaden ab S. 111.

#### Die Traumzeit

„Du willst wissen, was die Traumzeit ist? Nun, an der Frage merkt man, dass du kein Wüstenwanderer bist. Die Traumzeit ist die Erinnerung an eine Welt, die einst war und an einen Gott, der einst herrschte. Sie ist ein Blick hinter den Schleier der Wirklichkeit und ein Tor in eine andere Welt“

Iwabot-Mata U-Ogura Ipau-Rhimbe zu einem Abenteurer aus Kurotan, der offensichtlich Xhul-Vorfahren hatte. Teruldan, neuzeitlich.

Bei dem was die Xhul als Traumzeit bezeichnen, handelt es sich um ein nicht klar definiertes, spirituelles Konstrukt, bestehend aus besonderen astralen Erfahrungen und veränderten Bewusstseinszuständen, bis hin zu temporal- und sphärenmagischen Erlebnissen. Es heißt die Traumzeit sei eine Art Zauberwelt, eine Anderswelt, göttliche Idee und kollektives Bewusstsein, gewoben aus Träumen und Gedanken. Dabei ist sie für die Xhul zugleich Folge und Ursprung der Wirklichkeit.

Ein aventurischer Analysemagier würde die Traumzeit als chaotische Mischung von Hellsicht-, Illusions-, Sphären-, Temporal- und Einflussmagie beschreiben. Ein Sphärologe würde vielleicht von einer erlebten Sphärenverschiebung sprechen. Der Unbedarfte hingegen hielte sie wohl schlicht für einen beängstigend intensiven (Alp-)Traum oder Rausch

Die Wahrnehmung dieser Welt liegt außerhalb der natürlichen Sinne. Nur mit Hilfe von schamanischen Ritualen und bestimmten Traumtechniken lässt sich die Traumzeit erfahren und erkunden, oder sogar körperlich betreten.

In der Traumwelt werden Emotionen und Ängste, sowie astrale und dämonische Kräfte und Geistwesen sichtbar gemacht. Geheimnisse, Lügen, Illusionen und Schleier sind hier leichter zu durchschauen, als in der normalen Wirklichkeit und die Absichten anderer Wesen, Schicksalsentscheidungen und drohendes Unglück oftmals schon lange im Voraus zu erahnen. Dies äußert sich in skurrilen Traumbildern, grellen Farben oder grauen Schleiern; entstellte Gesichtszüge, verdächtige Gerüche und dergleichen, oder entlarvende Äußerung von Person, die sich nur in der Traumzeit manifestieren. Aber auch kuriose Dinge wie geisterhafte Begleiter werden sichtbar. Angereichert werden diese Traumzeitbilder durch Paradoxa jeglicher Art, wie etwa plötzlich lebendig werdende Gegenstände und Pflanzen, sowie das Auftauchen von Geisterwesen. Es ist wichtig zu wissen, dass nicht alles was der Traumzeitreisende wahrnimmt, auch der Wahrheit entspricht, denn die Traumzeit zeigt vor allem das, was der Reisende sehen möchte. Deshalb wird eine Traumzeitszene rollenspieltechnisch immer zuerst vom betroffenen Spieler beschrieben. Er äußert darin, was er in der Traumzeit wahrnimmt. Der Meister ergänzt dies (wenn er möchte) durch weitere (offensichtliche) Details.

Um nun die Spreu vom Weizen zu trennen, oder nicht Offensichtliches zu entdecken, muss der Reisende sehr gut beobachten, sich auf einzelne Ziele fokussieren und erklären was genau er betrachtet und erwartet. Mithilfe von Proben auf Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Tierkunde, Charisma und Intuition, die der Meister verdeckt auswürfelt, können (je nachdem ob und wie gut sie gelungen sind) vom Meister weitere Detailinformationen erfragt, Klarheit geschaffen oder aber auch Irrtümer und Zweifel verstärkt werden.

Auch der unbewusste sowie der bewusste Übergang zum Limbus (selten, und nur in der Nähe von Sphärenrupturen möglich) oder den nahen limbischen Pfaden (der Normalfall) ist von hier aus möglich. Für Außenstehende verblasst der Schamane bei diesem Ritual nach und nach zu einem geisterhaften Wesen. Zugleich kann sich auch die nähere Umgebung im Diesseits verändern und Zustände wie in der Traumzeit eintreten. Außenstehende nehmen diese "Wirklichkeit werdenden Träume" als geisterhafte Schemen wahr.

Das Reisen auf den limbischen Pfaden fühlt sich an wie schnelles gleiten auf einer unsichtbaren Bahn durch die Geisterwelt, gepaart mit surrealen Stopps an sprechenden Steinen und Tieren, Sonnenaufgängen auf der falschen Seite der Welt und Tauchgängen in Ozeanen, die noch nicht oder nicht mehr existierten. Am Ziel der Reise materialisiert sich Iwobot-Mata langsam und wird wieder Teil der Realität, genauso wie alle, die mit ihm reisen. Reisende berichten, dass sich dieses materialisieren wie stolpern anfühlt.

Bei einer Reise durch die Traumzeit und die limbischen Pfaden können Reisende dabei zu großen Heiligtümern alter und neuerer Zeit vorstoßen, die großen Träumer (Ahnengeister, Tierkönige, Dämonen und Götter) auffinden oder gar die fremdartigen Lichtträumer und Pfadwandler treffen.

Hier ein paar Ideen, wo die Heldinnen die Traumzeit verlassen können

1	<p>Die Heldinnen reisen nach Ruwan Sha und materialisieren sich an einem Morgen im niedergebrannten Xhul-Dorf. Bei einem geraden Ergebnis auf einem W6: „Die Welt gleitet an euch vorbei, während ihr fest auf dem Boden steht. Dinge, die waren, Dinge die sind und Dinge, die noch sein könnten rasen auf euch zu. Ihr fallt in den Traum, ihr werdet in die Realität fallen. Vor euch seht ihr die Oase Ruwan Sha. Der Tafelberg. Der Drache, der auf dem Berg hockt. Und der Drache hebt seinen Kopf, wittert euer nahen, durch Raum und Zeit, durch Realität und Traum. Er weiß, dass ihr kommt.“</p> <p>Bei einem ungeraden Ergebnis auf einem 1W6: „Die Welt gleitet an euch vorbei, während ihr fest auf dem Boden steht. Dinge, die waren, Dinge die sind und Dinge, die noch sein könnten rasen auf euch zu. Ihr fallt in den Traum, ihr werdet in die Realität fallen. Vor euch seht ihr die Oase Ruwan Sha. Der Tafelberg. Der Drache, der auf dem Berg hockt. Ihr seht Eier, so groß wie Orkköpfe. Ihr seht Drachen, die aus den Eiern schlüpfen, ihr seht zerbrochene Eier, ihr seht ein leeres Nest. Die Drachin hat euch nicht bemerkt.</p>
2	<p>„Nein! Das ist nicht euer Ziel! Rasend schnell bewegt ihr euch weg von Ruwan Sha. Dieser verdammte Narr! Der Iwobot-Mata sollte euch doch zu der Oase bringen! Ihr fallt aus dem Traum, zurück in die Realität, fern von Ruwan Sha.“</p>

	Die Heldinnen landen 1-2) in Kurotan, 3-4) in Teruldan, 5-6) in der Oase Chemchemi
3	<p>„Um euch verblasst der Traum, alles wird dunkel. Und feucht. Ihr riecht Wasser. Ihr schmeckt Wasser. Ihr fallt aus dem Traum in die Realität.“</p> <p>Die Heldinnen landen 1-12) im See der Oase Ruwan Sha. Der Drache ist Noch W3 Tage auf Jagd außerhalb der Oase und hat die Heldinnen nicht bemerkt. 13-17) in einer Brunnenruine in der Wüste. Der Brunnen ist mit sauberem Wassers zu 2/3 gefüllt, frei von lästigen Gefahren und nur eine Tagesreise von der Oase entfernt. 18-19) im Wassertrog der Oase Chemchemi. 20) in einem Brunnen, der von W6 Marus bewohnt wird. Der Brunnen ist zwei Tage von Ruwan Sha entfernt.</p> <p>Die Heldinnen landen unter Wasser und müssen erst an die Oberfläche schwimmen, um Luft holen zu können. Beachte dabei die Behinderung durch Rüstungen und Ausrüstung.</p>
4	Die Heldinnen materialisieren sich vor einem Schwarzen Monolithen in der Wüste. In der Nähe warten ihre Reittiere, vom Iwabot-Mata fehlt jede Spur. Mit einer Sinnesschärfe +1 lasst sich an dem Platz, an dem der Iwabot-Mata saß, eine Kerze in Form eines Rammschädels finden. Wird diese entzündet, taucht ein Rammschädel-Rauchwesen auf, das die Heldinnen unterstützt.
5	<p>„Dunkelheit. Räucherwerk. Der Geschmack von Blut. Gesang. Da, ein Licht! Ein Tor! Ihr, die unerwarteten Gäste, fallt aus dem Traum in die Realität.“</p> <p>Die Heldinnen plumpsen in die Mitte eines Beschwörungsrituals in einem verlassenem Keller im Lumpenpot Kurotans. Dort haben sich 2W6 Kultisten (Werte wie Flüchtlinge, sie sind mit Dolchen bewaffnet) versammelt und wollten ursprünglich einen Dämon Niederen Dämon beschwören. Die Kultisten 1-8 sind erstaunt und halten die Heldinnen für Gesandte ihres Götzen. Sie werfen sich vor ihnen nieder, bieten ihnen Wein, die Genitalien eines geopfertem Jünglings und Weihrauch an und flehen um Beistand für die Erstürmung des Kuros-Tempels. 9-16 halten die Heldinnen für Abgesandte des Kuros-Kultes und greifen an. 17-19 fliehen schreiend. 20 fliehen schreiend vor dem, was hinter den Heldinnen kommt ein Feurdämon.</p>
6	Die Heldinnen (Gruppe A) werden zum letzten Kampf zurückgesetzt, den sie zu bestreiten hatten, bevor sie den Iwabot-Mata trafen. Sie können in der Ferne sich selbst sehen, die gerade auf die Gefahr zulaufen (Gruppe B), vor sich die letzten Gegner, die auf die Heldengruppe lauern. Im folgenden Kampf haben die Helden eine Runde, in der die Feinde nicht reagieren können und einen Bonus von +2 auf AT und PA. Sobald der Kampf geschlagen ist (egal wie er ausgeht) lösen sich die Heldinnen auf. Nun wird mit den Heldinnen gespielt, die vor der Zeitreise standen (Gruppe B). Haben ihre Pendants aus der Zukunft gesiegt (Gruppe A) dann ist die Gefahr überwunden und die Reise geht ereignislos weiter. Haben sie verloren, stoßen die Heldinnen aus der

	<p>Vergangenheit (Gruppe B) auf deutlich geschwächte und verwirrte (Verwirrung II) Gegner.</p> <p>Satinav vergisst nicht und vergibt nicht. Die Heldinnen stoßen zwar als nächstes auf das Lager des Iwabot-Mata, finden aber dort nur seine ausgetrocknete, uralte Mumie vor.</p>
--	--

### Chaos und Vernichtung: Magie in der Lath

Für die Magie gelten die in Wildes Rakshazar ab S. 58 beschriebenen Besonderheiten.

#### Die Oase Chemchemi

Jenseits von Kurotan und Teruldan, zwei Tage hinter der Oase Ruwan Sha liegt die Oase Chemchemi. Aus einer Quelle sprudelt Wasser in einen Trog aus Sandstein. Der Trog ist etwa 15 Schritt lang, zweieinhalb Schritt breit und zwei Schritt tief, wobei der größte Teil des Troges im Sand vergraben liegt. Nur ein Rand von etwa 2 Spann Höhe ragt über den Sand hinaus. Wasser, dass aus dem Trog überläuft, hat in der näheren Umgebung des Troges dafür gesorgt, dass Gras wächst. Aber seit die Oase Ruwan Sha vom Drachen besetzt ist, lagert hier eine Gruppe Reiternomaden, deren Tiere das Gras gefressen oder zertrampelt haben und den Trog täglich fast leer saufen (und das Wasser schon verschmutzt haben).

Der Sayback der Gruppe ist zugleich deren Wahrer der Ordnung, eine ungewöhnliche Konstellation, da er somit die Leitung und die Gesetzbefolgung des Stammes in einer Person vereint. Fremden wird er zunächst ein Glas Wasser zugestehen (Widerstandsprobe auf Zähigkeit, sonst Durchfall). Danach wird ihnen freundlich, aber bestimmt mitgeteilt, dass sie gefälligst verschwinden sollen, da das Wasser nur für die Tiere und die Bewohner der Oase reichen würde. Sollte man sie nach Ablauf einer Stunde noch in der Oase oder deren Umgebung finden, werde man sie töten.

Die Oase kann aber ein wichtiger, rettender Brunnen sein, wenn ein erster Angriff auf den Drachen misslingt, der Weg nach Teruldan oder Kurotan abgeschnitten ist und das Wasser knapp wird. Dann müssen die Heldinnen das Wagnis auf sich nehmen und heimlich in die Oase eindringen, am besten nachts (Heimlichkeit (Geschicklichkeit)+1). Ein positiver Nebeneffekt ist es, dass dann aus der Quelle im leeren Trog sauberes Wasser sprudelt. Die Wände des Troges sind glattgeschliffen und bieten wenig halt Sollten die Heldinnen entdeckt werden, hetzt der Sayback W3 Reiternomaden (Werte wie Wüstenräuber) auf sie.

#### Die Oase Ruwan Sha, der Hort des Drachen

Dominiert wird die Oase zum einen von einem See, der etwa 500 Schritt im Durchmesser misst und eine Wassertiefe von etwa 7 Schritt aufweist (1). Die Uferregion des Sees ist dicht mit Schilf bewachsen (2). Daran schließt sich ein Baumstreifen an, der etwa 150 Schritt breit ist (2). Dort wachsen Datteln, Akazien, Aprikosen und Granatäpfel. Im Südosten des Baumstreifens wachsen auf einem Streifen von weiteren 200 Schritt Breite und 600 Schritt Länge Kakteen (3). An der Nordseite wächst etwas Hirse (4). Etwas Außerhalb der Oase stand, bis der Drache es niederbrannte, das Dorf der Xhul, die die Oase bewohnten (5). Die zweite Landmarke Ruwan Shas ist der Tafelberg (6), der sich im Osten des Sees erhebt. Der

Berg erhebt sich wie ein riesiger, steinerner Baumstumpf, 400 Schritt in die Höhe. Der Tafelberg besteht aus Kalk und Sandstein, an seiner Flanke windet sich ein schmaler, etwa ein Schritt breiter Weg hoch. Oben befindet sich das Nest des Drachen (7). Dort liegen einige halb abgenagte Knochen, sowie natürlich die drei Eier (8) und der Hort des Drachen (2W20\*100 TE an Gold, Bronzeschmuck und Edelsteinen).

## Finale

### Der Kampf gegen den Drachen

Dragon whiskers, dragon toes  
A dragon tooth and a dragon nose  
Every little piece  
Every little piece  
We could make a million  
By slicing him, dicing him

[...]

Dragon liver can cure a cold  
Dragon powder grows hair  
With dragon blood you'll never grow old  
Every little Piece aus Pete's Dragon

Wenn die Helden in Ruwan Sha eintreffen, wird es Zeit, sich dem Drachen zu stellen. Würfeln sie und legen die Umstände des bevorstehenden Kampfes fest.

### **Tageszeit:**

Wenn die Heldinnen es nicht anders bestimmen, treffen sie:

1 am Morgen, 2-3 am Tage, 4 am Abend 5-6 in der Nacht ein.

### **Aufenthaltort des Drachen:**

Der Drache ist zurzeit:

1-5 in seinem Nest auf dem Tafelberg. Die Heldinnen gelten dann automatisch als entdeckt.

6-16 in der Oase auf Jagd. Bei 1-3 auf einem W6 war die Jagd erfolgreich und der Drache ist so mit dem Fressen beschäftigt, dass er die Heldinnen erst bemerken wird, wenn diese ihn angreifen.

17-20 im Umland der Oase auf Jagd. Bei 1-4 auf einem W6 hat er die Heldinnen bereits entdeckt und schleicht sich von hinten an sie heran. Bei 5 stoßen die Heldinnen auf frische Fährten des Drachen. Bei 6 finden sie eine seit einem Tag verlassene Oase vor, der Drache wird noch einen weiteren Tag in der Lath jagen.

Solange die Heldinnen im Baumstreifen oder im Schilfstreifen kämpfen, wird er nur Feuer speien, wenn er Schmerzstufe II erreicht hat. Weniger Skrupel hat er, wenn die Helden sich in den Kakteen oder der verlassenen Siedlung befinden.

Sollten sich die Heldinnen teilen und ein Teil der Heldinnen versuchen, den Tafelberg zu besteigen (Athletik -2). Es dauert 10 Spielrunden, den Tafelberg zu besteigen, haben sie den Sprint nach oben in Rekordverdächtigter Zeit geschafft und bleiben unentdeckt. Ein Patzer bedeutet automatisch, dass der Drache sie entdeckt. Der Drache, sobald er bemerkt, dass jemand seinen Fels erklimmt, spätestens nach 12 Runden, alles liegen und stehen lassen und zum Tafelberg stürmen. Den Fels erklettert er in insgesamt 3 Spielrunden. Schafft es ein Teil der Heldinnen zur Spitze des Tafelbergs, können sie das Nest zerstören und den Hort plündern. Mit einer Heimlichkeit (Geschicklichkeit) haben sie zusätzlich die Möglichkeit, einen Hinterhalt für den Drachen zu legen. Kommt der Drache vor den Heldinnen oben an, wird er vom Tafelberg herab gegen sie kämpfen. Solange die Heldinnen den Berg hinaufsteigen, kann er nicht den Schwanz oder die Krallen einsetzen, sehr wohl aber mit Hilfe des langen Halses nach ihnen beißen oder mit dem Flammenstrahl attackieren. Heldinnen können dem Flammenstrahl ausweichen

Wenn die Heldinnen den Drachen töten, winken ihnen, falls sie den Rückweg nach Kurotan, auf dem sie sich vor eventuellen Konkurrentinnen in Acht nehmen müssen, die ihnen auflauern (siehe Begegnungen), Ruhm und Reichtum. Schaffen sie es mit dem Kopf des Drachen (oder zumindest mit einem Auge und dem Karfunkel) bis nach Kurotan und zum Tempel des Kuros (auch in der Stadt können sie noch angegriffen werden, so ein Drachenschädel ist nicht klein und ziemlich auffällig. Einen Sieg in der Kurosqueste erringt man auch, wenn man nur den Kopf des Drachen abgeliefert, man muss ihn nicht selbst erschlagen haben. Der Kopf kann mittels Heimlichkeit getarnt werden, Auge und Karfunkel sind mit Heimlichkeit +1 ausreichend vor gierigen Blicken geschützt), werden Sie zu Siegerinnen erklärt, erhalten eine Statue auf dem Schwarzen Platz, dürfen ein Jahr aus ihrem Ruhm Gewinn schlagen und werden zudem mit Gold, Waffen, Wein, Jünglingen und wertvollen Fellen im Gesamtwert von 2.300 TE überhäuft.

### Sympathie für einen Drachen

“So if you meet me  
Have some courtesy  
Have some sympathy, and some taste  
Use all your well-learned politesse  
Or I'll lay your soul to waste, mm yeah”

Sympathy for the Devil, Rolling Stones

Die Heldinnen können sich auch dafür entscheiden, die Kurosqueste abubrechen, sei es, weil die Drachin einfach zu stark ist, die Wüste zu harsch oder aber, weil sie keine Mutter töten wollen. Vor allem im letzten Fall bietet die Drachin den Heldinnen einen Deal an: Sie können ihre Vasallinnen werden, sie vor anderen Questteilnehmern schützen und jede Woche einen Ochsen (oder eine vergleichbare Menge Fleisch) opfern, dafür Zoll von den Karawanen und Wüstenwanderern nehmen, die Drachin zur Unterstützung rufen und die Oase als Herrscher besitzen.

Bis auf die Teruldaner, die ja hinter dem Karfunkel und einem Auge der Drachin her sind, ist diese Lösung für alle Beteiligten annehmbar. Die Reiternomaden und die Wüstenwanderer können die Oase wieder nutzen und das Wasserloch und die Umgebung wäre durch die Präsenz der Heldinnen und der Drachin sicher vor Räubern und wilden Tieren. Die Heldinnen

können Zoll nehmen und ein eigenes Reich errichten und die Drachin hat regelmäßig Futter, einen ruhigen Platz, um ihre Brut aufzuziehen, und Wächter, solange ihr Flügel noch heilt.

Natürlich gibt es für diese Lösung des Drachenproblems keine Statue in Kurotan (und der Kult des Eisenpelz ist auf die Heldinnen schlecht zu sprechen, haben sie doch eine heilige Queste beendet), trotzdem haben sich die Heldinnen 15 AP verdient.

### Omelette aus Dracheneiern

Eine weitere Variante, die Drachin aus der Oase zu vertreiben, ist es, die Eier auf dem Tafelberg zu vernichten. Möglichst ohne dass die Drachin die Heldinnen entdeckt, bevor sich die Heldinnen in die Wüste zurückgezogen haben. Die Drachin wird noch etwa zwei Tage lang trauern, einen weiteren Tag lang die Heldinnen verfolgen und sich dann in die Tiefen der Lath zurückziehen.

Diese Aktion funktioniert besonders gut, wenn die Drachin beim Eintreffen der Heldinnen gerade in der Lath jagt. Sollten die Heldinnen schon von der Drachin entdeckt worden sein oder sich im Kampf befinden, wird die Drachin sich nicht so leicht vertreiben lassen und erst aus der Oase verschwinden, wenn sie die Mörderinnen ihrer Brut vernichtet hat.

Wurde die Drachin so vertrieben, gilt die Kurosqweste als beendet. Da die Drachin noch lebt, muss der Rat der Kurosriester entscheiden, ob die Queste erfolgreich war (und die Heldinnen ihre Statue und alle Privilegien bekommen) oder nicht (1W6, bei allen geraden Zahlen war die Queste erfolgreich).

Geschäftstüchtige Heldinnen dürften auf die Idee kommen, die Eier zu stehlen und in Kurotan zu verhökern (ein Drachenei ist immerhin 1000 TE wert). Die Drachin wird die Heldinnen in diesem Fall verfolgen und zum Kampf stellen. 1-8 auf W20: Die Drachin spürt die Heldinnen am Tag in der Wüste auf. Wahrnehmung, um die Gefahr zu erahnen, danach haben die Helden die 1W10 an Spielrunden Zeit, sich auf den Kampf vorzubereiten. 9-17 auf W20: Die Drachin spürt die Heldinnen in der Nacht auf. Der Kampf beginnt sofort, die Heldinnen haben keine Zeit, sich darauf vorzubereiten. 18-20 auf W20: Der Flügel der Drachin ist inzwischen soweit geheilt, dass sie ihn auch für einen Kampf in der Luft nutzen kann. Sie spürt die Heldinnen in Kurotan oder Teruldan auf und wird sie von der Luft aus angreifen. Sie wird nicht landen. Nach 10 Runden zieht sie sich zurück, wird aber am nächsten Tag wieder angreifen. Die Drachin verfolgt die Heldinnen so lange, bis sie tot oder die Eier zerstört sind. Solange die Drachin die Heldinnen angreift, ist kein Händler bereit, die Dracheneier zu kaufen.

Sollte die Drachin dadurch in städtischeren Regionen besiegt werden, müssen die Heldinnen schnell sein und den Kopf der Bestie abschlagen, bevor es andere tun (2W Abenteurerinnen, Werte wie Wüstenräuber). Nur dann gilt die Kurosqweste als erfolgreich abgeschlossen und die Heldinnen erhalten die versprochene Belohnung des Gesandten aus Teruldan (2.500 TE)

## Anhang

### Dramatis Personale

#### Der Drache Mwanamke wa Joka (Wild Card)

Mwanamke wa Joka ist kein Drache, sondern eine Drachin. Die Oase Ruwan Sha hat sie sich als neues Revier ausgesucht, weil hier eine intakte Kraftlinie eine korrumpierte Linie, die von der Lavasee herkommt, kreuzt. Mwanamke wa Joka hat sich letztes Jahr mit einem Drachen ihrer Art gepaart und will den Tafelberg als Nest nutzen. Ihre drei Eier hat sie bereits gelegt. Die Paarung der Drachen war... sehr ruppig. Mwanamke wa Joka brach sich den rechten Flügel, auch die Flughaut war zerfetzt. Die Wunden sind mittlerweile am Abheilen, dennoch fliegt die Drachin nur noch kurze Strecken im Gleitflug. Viel lieber klettert sie den Berg hinab und läuft dann auf ihren Beinen.

Mwanamke wa Joka's Schuppen sind so weiß wie der Quarzsand der Lath, unterbrochen von ockerfarbenen Streifen auf ihren Rücken.

Mwanamke wa Joka im Kampf: Die Drachin nutzt ihre Fähigkeiten aus und wird sich von hinten an die Helden heranschleichen. Feuerspucken wird sie innerhalb der Oase nur, wenn sie Schmerz II erreicht hat, da sie die Oase möglichst lange erhalten will, schließlich kommen hier Beutetiere wegen des Wassers und der Nahrung her. Ab Schmerz III oder wenn ihr Nest bedroht ist, zieht sie sich auf den Tafelberg zurück und verteidigt diesen mit Feuerlanzen und Bissen.

Überraschen Sie die Heldinnen und lassen sie Mwanamke wa Joka auch mal eine kurze Strecke fliegen, vor allem, wenn sie bereits Hinweise darauf haben, dass die Drachin lieber läuft als fliegt.

**Größe:** 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

**Gewicht:** 2.550 Stein

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+8, Verstand W8, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W10, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Überreden W10, Wahrnehmung W12

**Bewegungsweite:** 8; **Parade:** 7; **Robustheit:** 20 (4)

**Talente:** Blitzschneller Angriff, Kühler Kopf

**Spezialfähigkeiten:**

„**Biss/Klauen:** Stä+W8.

„**Feueratem:** Mwanamke wa Joka speit Feuer für 3W6 Schaden(siehe **Odemwaffen**, SWAE Seite 177).

„**Fliegen:** Mwanamke wa Joka hat eine Flugbewegungsrate von 10“.

„**Furchterregend (-2):** Jeder, der einen mächtigen Drachen sieht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen.

„**Größe 8 (Riesig):** Mwanamke wa Joka ist gewaltige Kreatur, über 11 Schritt lang von der Schnauze bis

zur Schwanzspitze, und wiegen über 2 ½ Quader

„**Panzerung +4:** Schuppenhaut.

„**Schwanzhieb:** Stä+W4. Die Kreatur kann einen freien Angriff gegen bis zu zwei Feinde hinter oder neben ihr ablegen, ohne Abzüge.



„**Wegklatschen:** Drachen ignorieren bis zu 4 Punkte Größekategorieabzüge, wenn sie mit ihren Klauen angreifen.

„**Zäh:** Die Kreatur erleidet keine *Wunde*, wenn sie zweimal *Angeschlagen* wird.

### Wüstenräuber

Die Wüste lebt... und nicht alle Bewohner sind freundlich. Die Wüstenräuber sind hinter den Wertsachen der Karawanen her.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** —

**Talente:** Naturbursche

Ausrüstung:

Speer (Stä + W8, Bronze)

Wüstenbrunnenmaru (Bilderwunsch: Maru mit

[https://de.wikipedia.org/wiki/Gangesgavial#/media/Datei:Indian\\_Gharial\\_Crocodile\\_Digon3.JPG](https://de.wikipedia.org/wiki/Gangesgavial#/media/Datei:Indian_Gharial_Crocodile_Digon3.JPG) Kopf)

Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Klettern W8, Mumm W8, Überleben W6, Werfen W6, Wahrnehmung W6

**Bew.:** 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 10 (2)

**Ausrüstung:**

Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1“, zweih., Bronze)

**Talente:**

Anführen, Ausweichen, Kräftig

**Besondere Merkmale:**

- **Kälteresistenz:** Marus erleiden keine Erschöpfung durch Kälte und haben gegen Kälteschaden Robustheit+1.
- **Nachtsicht:** Marus ignorieren Abzüge für Dunkelheit.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut.

### Trollgar

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W12+3, Verstand W6, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8+2, Kämpfen W8, Mumm W10, Schwimmen W8, Wahrnehmung W6

**Bew.:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 11 (2)

**Besondere Merkmale:**

- **Ablenken:** Der Teppich aus Unrat macht es Abgreifern schwer, den Trollgar zu treffen, da man nicht ausmachen kann, wo der Teppich anfängt und der Trollgar aufhört. Deshalb erhält er +1 auf seine Parade.
- **Biss:** Stärke+W8.

- **Furcht erregend:** Jeder, der einen Trollgar erblickt, muss einen Mumm-Wurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Größe+3:** Trollgar sind etwa 3,50 Schritt groß.
- **Krallen:** Stärke+W6.
- **Lähmend:** Gelingt einem Opfer, das von einem Trollgar Angeschlagen oder Verwundet wird, keine Konstitutions-Probe, ist es für 2W6 Runden gelähmt.
- **Panzerung+2:** Borkige Haut und Unrat-Teppich.
- **Taucher:** Trollgar können ohne Probleme eine halbe Stunde lang die Luft anhalten.

### Flüchtling / Handlanger

#### **Attribute:**

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

#### **Fertigkeiten:**

Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Provozieren W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bew.:** 7, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

#### **Ausrüstung:**

Dolch (Stä+W4, Stein)

### Der Prinz und sein Gefolge

Schwere Gastraperte auf dem Geschützsattel des Prinzen

TP 1W20+4, LZ 10 Aktionen, RW 20/60/160 Munition Bolzen,

Der Sattel wird von einem Knochenwüter getragen. Auf ihm haben ein Reiter und 5 weitere Personen Platz.

#### **Der Prinz**

##### **Attribute:**

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

##### **Fertigkeiten:**

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Reiten W8, Mumm W8, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W8, Schießen W6

**Bew.:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

##### **Talente:**

Anführen, Arkane Resistenz, Arkaner Hintergrund (Magie), Ausweichen

##### **Mächte (12 Machtpunkte):**

Angst, Fesseln, Marionette Beschwören (Wolf)

##### **Ausrüstung:**

Schwere Armbrust auf dem Gestell des Knochenwüters (2W8)

Speer (Stä + W8, Bronze)

### Der Bestienmeister des Prinzen

**Attribute:**

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**

Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Reiten W8, Mumm W8, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W8, Schießen W6

**Bew.:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

**Talente:**

Anführen, Arkane Resistenz, Arkaner Hintergrund (Magie), Ausweichen

**Mächte (12 Machtpunkte):**

Angst, Fesseln, Marionette Beschwören (Wolf)

**Ausrüstung:**

Schwere Armbrust auf dem Gestell des Knochenwüters (2W8)

Speer (Stä + W8, Bronze)

### Nieder Dämon

**Attribute:**

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**

Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Wahrnehmung W4

**Bew.:** 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 4

**Besondere Merkmale:**

- **Größe-1**
- **Arkane Resistenz**
- **Klauen:** Stärke+W6

### Feuerdämon

**Attribute:** Geschicklichkeit W12+1, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Athletik W8, Wahrnehmung W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Schießen W8

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 7; **Robustheit:** 5

**Talente:** —

**Spezialfähigkeiten:**

„**Elementar:** Kein zusätzlicher Schaden durch Angriffe auf *Angesagte Ziele*; ignoriert 1 Punkt Wundabzüge; atmet nicht; immun gegen Gifte und Krankheiten.

„**Feurige Berührung:** Stä+W6, Ziel kann **Feuer** fangen (siehe SW AE Seite 116).

„**Flammenschlag:** Kann eine sengende Flammenzunge in einer Kegelschablone mit der *Schießen*- Fertigkeit abfeuern. Charaktere in der Schablone erleiden 3W6 Schaden und können **Feuer** fangen (siehe SW AE Seite 116). *Wegspringen* ist möglich.

„**Immunität:** Feuerdämon sind immun gegen Feuer- und Hitzeangriffe.

### Beim Heldenfreund

Wenn die Heldinnen in Kurotan einkaufen wollen, können sie am Schwarzen Platz die Dinge natürlich einzeln erstehen. Meine Erfahrung als Spielleiter aber zeigt, dass bei den anderen Spielerinnen die Motivation leidet und der Spielspaß abhandenkommt, wenn Elke wieder mal stundenlang die Händler abklappert, nur um besser Ausrüstung für ihre Barbarin zu

finden. Daher möchte ich hier einen Händler vorstellen, der genau weiß, was Heldinnen wollen. Zu den Preisen noch ein Wort: Der Wert der Waren wird hier in TE (Tauscheinheiten) angegeben. Diese inoffizielle rakshazarische Währung gibt an, wie viel eine Person bereit ist, für ein Gut zu tauschen. Tauschen deswegen, weil es nicht in ganz Rakshazar Münzwährungen gibt und man lieber dem Tauschhandel frönt. Zur leichteren Handhabung wird davon ausgegangen, dass 1 TE einem aventurischen Silberling entspricht.

#### Kai-Groma Heldenfreund, der Händler der Helden

Kai-Groma ist ein Ork gehobenen Alters, der unter seiner Halbglatze leidet. Er stammte aus einem Brachtão-Händlerkeiz, lebte und kämpfte in seiner Jugend mit Angurianern (daher seine Abneigung gegen alle Amhasim, von denen er 60% mehr verlangt, sollten sie doch einmal seinen Stand aufsuchen) und handelt seit nun mehr 10 Jahren mit allerlei Heldenbedarf in Kurotan.

Sein Stand ist ein mit Messingplatten gepanzerter Wagen, der von einem Dreihorn gezogen wird. Ein Schild und viele bunte Wimpel weisen darauf hin, dass Kai-Groma der Ausstatter der Gewinner der letzten fünf Kurosquesten ist. Er baut seinen stand jeden morgen am Schwarzen Platz unter der Statue des letzten Gewinners auf.

Kai-Groma stellt Rüstungssets und Ausrüstungssets zusammen. Da er selber in jungen Jahren viel unterwegs war, weiß er, was Heldinnen brauchen. Auf seine Sets kann man sich verlassen.

#### Rüstungsset Reiternomade (335 TE)

„Ah, gute Wahl, gute Wahl. Dass hier ist eine Rüstung aus den Knochen eines Knochenwüters. Dazu dieser Lederhelm aus dem Leder des selben Tieres und ihr seid gerüstet gegen die Gefahren der Wüste. Seht ihr diese Verzierungen hier? Das bedeutet, die Rüstung wurde unten, bei Yal-Kalabeth gefertigt, da weht ein Geist von Freiheit und Rebellion mit. Dazu hier dieses Schild, dort diese Reiterlanze und dieses Schwert aus Kurotan.“

Knochenrüstung, Lederhelm (Panzerung 4, Gewicht 19), Mittlerer Schild (+1 Parade, +2 Panz. im Fernkampf, Gewicht 12) Speer (Stä+W6, Gewicht 5, RW 1“, Parade+1 wenn zweihändig), Tropfenschwert (Schwerter, Stä+W8, Gewicht 6)

#### Rüstungsset Ork (740 TE)

„Oh, eine Seltenheit. Das ist eine M'Reg-Cha, eine Orkische Rüstung. Hier, Lederschuppen, dort Kupferplättchen, dort Hartholz und das hier ist sogar eine echte Drachenschuppe. Die Teile werden in das Haar des Trägers eingeflochten und ergeben zusammen die M'Reg-Cha. Will ein Ork die Rüstung haben, muss er den Träger der M'Reg-Cha erschlagen, scheren und dann die Teile einzeln in sein Fell einpassen. Die hier wurde von einem Brokthar erbeutet, der hat sie an seinem Träger gelassen. Da, das Leder ist echte Orkhaut und das ist nicht aufgenäht, sondern das ist noch das Orginalfell des Orks. Dazu passt dieser orkische Hammer, Wakrog genannt, die Schlachtaxt aus guter Bronze und der Kompositbogen.“

M'Reg-Cha samt Orkhaut (Panzerung 4, Gewicht 13), Wakrog (Stä+W6, Gewicht 4), Schlachtaxt (Stä+W12, Gewicht 20, PB 1, zweihändig), Kompositbogen (2W6, 10/20/40,)

#### Rüstungsset Nordlandbarbar (270 TE)

„Die Rüstung stammte aus dem Norden. Ein Schwerer Pelzmantel, Säbelkatze nehme ich an, dazu die Armstulpen hier. Der Stirnreif soll eine Barbarenkrone sein. Mammutzahn und Silber. Für die Wüste eher nichts, dafür kann ich euch aber einen guten Preis machen. Dazu die Schlachtaxt, die Steinaxt, der beschlagene Schild und den kleinen Bogen... günstiger kommt man nicht an eine vollständige Ausrüstung, die auch der Herr Kuros tragen würde!“

Schwerer Pelzmantel, Stirnreif, Armstulpen (Panzerung 3, Gewicht), Schlachtaxt ((Stä+W12, Gewicht 20, PB 1, zweihändig), Steinerner Streitaxt (Stä+W6, Gewicht 10), Verstärkter Holz-schild (+1 Parade, +2 Panz. Im Fernkampf, Stä+W6 Schaden), Kurzbogen (2W6, 10/20/40)

#### Rüstungsset sankritarischer Prinz (1095 TE)

„Seht euch diese leuchtenden Schuppen an! Messing! Viel besser als Bronze, zumindest in Rüstungen. Dazu dieser Helm. Die Federn sind echt Terrorvogel aus den Wäldern der Ipexco. Das Haar ist das einer Prinzessin. Dazu die Schienen für Arm und Bein. Damit seht ihr wie ein Prinz aus Teruldan aus! Nehmt den Sichelschild, die Drakzig und die beiden Säbel dazu, und schon kann euch der Drache nichts mehr anhaben. Die Säbel, der Große und der Kleine, sollen noch aus dem geheimnisvollem Elem stammen, mit dem das alte Amhas Handel trieb, bevor es die Brokthar eroberten. Eine Heldenausrüstung, wahrlich! Und als Dreingabe bekommt ihr von mir diese Gastrapethe hinzu.“

Schuppenpanzer, Bronzehelm, Bronzeschienen (Panzerung 6, Gewicht 33), Sichelschild ((+1 Parade, +2 Panz. Im Fernkampf, Stä+W6 Schaden), Speer (Stä+W6, Gewicht 5, RW 1“, Parade+1 wenn zweihändig), Großer Sklaventod, (Stä+W12, Gewicht 13) Gastrapethe (2W6, 15/30/60, PB 2, 1 Aktion Nachladen)

#### Ausrüstungspaket ein Tag in der Wüste (101 TE)

„Alles was ihr für einen kleinen Ausflug in die Wüste brauchen könnt.“

Brotbeutel klein, 2 Fackeln, Gürteltasche, Kletterseil 10 Schritt, Kletterhaken 10 Stück, Proviant 1 Tag, Wüstenkleidung, 2 Wasserschläuche (je 1,5 L Wasser,)

#### Ausrüstungspaket Reiternomade (157,5 TE)

„Teilt euch euer Wasser gut ein, dann könnt ihr damit bis nach Ruwan Sha kommen. Jeder weitere Wasserschlauch kostet extra!“

Wüstenkleidung, 6 Wasserschläuche (je 1,5 L Wasser), Brille gegen Sandblindheit), Proviant 5 Tage, Dung (zum Feuermachen, genug für 2 Nächte), Kletterseil 19 Schritt, Wurfhaken, Schlafsack, Verband, Feuerstein und Pyrit, Rucksack

### Ausrüstungspaket Wüstenexpedition (317,5 TE)

Damit solltet ihr in der Lath gut zurechtkommen. Jeder weitere Wasserschlauch kostet extra, dafür geb ich euch aber einen Schlauch Wein obendrein.“

Wüstenkleidung, 6 Wasserschläuche (je 1,5 L Wasser,), Brille gegen Sandblindheit, Proviant 5 Tage, Dung (zum Feuermachen, genug für 2 Nächte), Kletterseil 19 Schritt, Wurfhaken, Schlafsack, Verband, Feuerstein und Pyrit, Rucksack, Schlauch Wein (1,5 L)

### Wasserschlauch (6 TE)

„Ein Schlauch mit echtem Kurotaner Brunnenwasser.“

1Wasserschlauch (1 L,)

### Die Reittiere der Marimau Händlerfreund

Marimau ist eine Halborkin und die Tochter von Kai-Groma. Als kleines Kind kam sie nach Kurotan, gehört aber mittlerweile fest zum Stadtbild dazu. Zunächst verkaufte sie Proviant an Heldinnen, seit einiger Zeit verkauft sie Reittiere. Für die Heldinnen von Bedeutung dürften vor allem jene Reittiere sein, die ohne oder mit nur wenig Wasser auskommen. Zum Verkauf stehen

### Kochenwüter

Knochenplatten, Stacheln und eine knöchernen Schwanzkeule, die selbst die Schienbeine von Riesen zu zertrümmern vermag... wahrlich, ein Knochenwüter ist eine beeindruckende Erscheinung. Wenn man zudem noch Zeuge wird, mit welcher Verbissenheit diese Echse ihre Jungtiere gegen Räuber verteidigt, weiß man, dass sie ihren Namen zurecht trägt. Umso erstaunlicher scheint es, dass einige Reiternomaden in den Weiten der südlichen Steppen, sowie die Xhul in der Wüste Lath "zahme" Knochenwüter ihr Eigen nennen. Sie setzen die genügsamen Echsen als Lastenträger ein, denn auf dem Rücken der Knochenwüter sind wertvolle Waren vor nahezu allen humanoiden Räufern sicher.

Ein Knochenwüter kostet 3.000 TE und kommt eine Woche ohne Wasser aus. Danach muss er mindestens 200 Liter Wasser trinken

### Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+5, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

### Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Kämpfen W10, MummW10, Wahrnehmung W6

**Bew.:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 19 (5)

### Besondere Merkmale:

- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+6:** Knochenwüter sind bis zu 8 Schritt lang.

- **Panzerung+5:** Knochenplatten. Am Bauch (Angriffswurf -2) beträgt die Panzerung lediglich +2.
- **Schwanzkeule:** Stärke+W8
- **Schwanzfeger:** Trifft alle Figuren in einem 5“x3“ großen Rechteck an dem Hinterteil des Knochenwüters mit einem Schaden in Höhe der Stärke. Figuren am äußeren Rand des Rechtecks erhalten sogar Stärke+W8 Schaden.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.

### Wüsten-Reitechse

Diese bis zu sechs Schritt langen Echsen erinnern von ihrem Aussehen her an riesige Leguane, weshalb sie auch Gigantoguanen genannt werden. Die gefürchteten Sklavenjäger von Amhas haben sich diese geländegängigen und belastbaren Kreaturen als Reittiere ihrer Schwarzen Reiter auserkoren.

#### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+3, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

#### Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W10, Mumm W8, Wahrnehmung W6

**Bew.:** 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 15 (2)

#### Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stärke+W8.
- **Flink:** Der Sprintwürfel einer Reitechse ist ein W8.
- **Groß:** Erhält einen Abzug von -2 um normal große Gegner zu treffen, diese erhalten hingegen +2.
- **Größe+5:** Reitechsen sind 2 Schritt hoch und 8 Schritt lang.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut

### Steppenpferd (Kriegspferd)

#### Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W4(T), Willenskraft W6

#### Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Mumm W8, Wahrnehmung W6

**Bew.:** 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9

#### Besondere Merkmale:

- **Flink:** Ihr Sprinten-Würfel ist ein W8.
- **Tritt:** Stärke+W4
- **Größe+2:** Die größten Steppenpferde sind etwa 600 Stein schwer und haben eine Belastungsgrenze von 300 Pfund.