

Abenteuer Zwischen Pyramiden



Für Abenteurer¹, die mehr als 30 aber weniger als 70 Ehre! haben, führt aus der Wüste ein versteckter Pfad zu den Gräbern der Gottkönige vergangener Zivilisationen. Den Weg dorthin finden die Abenteurer nur, wenn sie einen Waldläufer, einen Helden mit Intelligenz 4 oder die Fähigkeit Orientierung haben oder in der Wüste heimisch sind.

Da solche Orte schweißtreibende Angelegenheiten darstellen, gibt es bei zahlreichen Ereignissen körperliche Übungen für Spieler, um rote Köpfe auch Realität werden zu lassen. Wer aufgrund *zwingender* körperlicher oder gesundheitlicher Einschränkungen zu diesen nicht in der Lage ist, erhält regelmäßig Alternativangebote. Wer nur keine Lust auf Bewegung hat oder aufgrund vorheriger Übungen keine Puste mehr hat, dem sei geraten, das Gebiet zu meiden, da solche Gründe in der erbarmungslosen Sandwüste „Zwischen Pyramiden“ nichts gelten.

1 • Ein Kamel für deine Frau, Effendi!

Samet der Händler bietet der Gruppe ein Kamel als Reittier (BW 5, NK +2, keine Rasseneinschränkungen), falls sie bereit sind, eine weibliche Heldin bei ihm in der Oase zurückzulassen.

2 • Zombiekarawane

Die Gruppe hat ihr Lager zwischen einem ausgetrockneten Wassertümpel und einigen verfallenen Grabstätten errichtet. Als die Sonne hinter den Dünen versinkt, kriecht mit der Kälte eine ganze Karawane von zerlumpten Zombies heran – inklusive untoten Kamelen. Wollen die Helden die Truppe aufhalten und angreifen?

NK/FK? (5W6 + 10) / 1 Ruhm! Zwischen Lumpen, Knochenresten und mumifiziertem Fleisch finden die Helden mehrere Säckchen mit Gold (4W6), einen Talisman (1W10), einen Wasserschlauch und einen MS (2W10 +10).

3 • Die irre Fee Salabunde

Eingeklemmt unter einer Grabplatte liegt die Fee Salabunde. Seit mehreren Tagen brannte ihr die Sonne auf den Kopf, so dass sie verrückt geworden ist. Hat einer der Helden Stärke 4 oder mehr, kann die Gruppe sie befreien. Wollen sie das tun?

(Nein:) Die aufgebrachte Fee verflucht den W3+1 Abenteurer.

(Ja:) Salabunde möchte sich den Helden anschließen. Sie beherrscht „Orientierung“ und „Teleportation“ und hat IT 3. Außerdem verfügt sie über 100 Gold. Allerdings ist sie derart verwirrt, dass sie bei jedem Kampf einen W6 würfeln muss. Ist das Ergebnis 6, bringt sie die Gruppe durcheinander. Das heißt: Die Charakterbögen werden verdeckt gemischt und in zufälliger Reihenfolge wieder ausgelegt.

4 • Dschinn Tonic

Die Gruppe findet im heißen Sand eine Wunderlampe. Will einer der Abenteurer an ihr reiben?

(Ja:) Ein Dschinn schießt aus der Flasche, in der er vor 1000 und einem Jahr von einem Echsenmagier eingesperrt worden war. Ein Zauberer kann den Dschinn mit einem geglückten IT-Wurf zurück in die Lampe zwingen. Andernfalls NK/FK! (4W6 + 25) / 1 Ruhm! und „Tonics Wunderlampe“. Wenn ein Held an dieser reibt, darf ein beliebiger Würfelwurf wiederholt werden. Allerdings muss ein Magier der Gruppe dann erneut einen IT-Wurf schaffen oder wiederum gegen den Dschinn kämpfen. Wenn ein Würfelwurf in einem Kampf wiederholt werden soll, schließt sich der Kampf gegen den Dschinn unmittelbar an den ursprünglichen Kampf an und zählt als weitere Runde dieses Kampfs. Kann der Dschinn nicht besiegt werden, lacht er laut und verschwindet für immer.

(Nein:) Die Gruppe darf ein neues Ereignis mit 1W100 +10 (maximal 100) würfeln.

¹ Um die Unübersichtlichkeit der Ereignisse nicht zu steigern, wird im Folgenden die männliche Form als Platzhalter verwendet. Dem vorlesenden Menschen wird

anheimgestellt, stattdessen jede beliebige Geschlechtsform spontan einzusetzen.

5 · Skorpiongrube

Der intelligenteste Held der Gruppe untersucht eine kuriose Steinstatue mit Menschenkörper und Hundekopf. Als er über die Keilschrift an deren Sockel streicht, öffnet sich unter ihm der Boden. Falle!

(Ja:) Mit beherztem Sprung verlässt der Held die unter ihm kollabierende Steinplatte (oder wird von einem Mitstreiter mit Fallenkunde von dieser im letzten Moment heruntergeschubst).

Als er sich den Mechanismus näher anschaut, entdeckt er mehrere Zahnräder aus Kupfer, die sich in der Stadt zu 2W10 Gold machen lassen.

(Nein:) Der Held stürzt in eine Grube voller schwarzglänzender Skorpione. Die schmerzhaften Stiche sorgen für geistige Verwirrung und lassen ihn brabbeln und fluchen. Sein Spieler muss zu Beginn jeder Runde ein anderes (möglichst absurdes) Schimpfwort murmeln, sonst erhält der Abenteurer eine Verletzung. Die Vergiftung lässt sich mit Trinkwasser (etwa einem Wasserschlauch) oder Alkohol heilen.

6 · Das Grab des Ah-Mom Hepp-Hepp

Vor einer gigantischen Pyramide hat unter einem Sonnenschirm aus Leder ein merkwürdiger Kauz in Khakihosen einen Tisch mit mehreren Stühlen aufgestellt. Er wischt sich mit einem karierten Taschentuch über die hohe Stirn, entdeckt die Helden und winkt sie herbei. Er stellt sich als Willy Dörpfeld vor und freut sich offenbar über die Gesellschaft in dieser Einöde. Wollen die Helden mit ihm einen Tee trinken?

(Ja:) Der bitter schmeckende Kräutertee heilt alle Wunden, Vergiftungen und Flüche. Als Willy den Helden einen frisch gebackenen Sandkuchen aus dem Basislager innerhalb der Pyramide holen will, hören diese plötzlich von dort Schreie. Der Forscher stürmt aus dem mächtigen Bauwerk, verfolgt von sechs Mumien - NK/FK! (6W6+15) / 1 Ruhm! Willy schenkt den Helden ein Seil und einen Wasserschlauch.

(Nein:) Er wirkt enttäuscht, lässt die Helden aber unbehelligt weiterziehen.

7 · Honk, der mäßig Magische

Honk, erster Zauberer der Beduinen, ist leider thaumaturgisch völlig unbegabt. Als die Helden

ihn treffen, versucht er sie mit Kartentricks zu beeindrucken - mit begrenztem Erfolg. Da ihm gelangweilte bis verärgerte Reaktionen seines Publikums nicht selten unterkommen, hat er aber eine andere Fähigkeit zur Meisterschaft gebracht, nämlich „Ausdauer“. Auch seine „Orientierung“ ist meisterhaft. Beides bringt er den Helden (meisterhaft) für einen Unkostenbeitrag von 80 Gold bei.

8 - 9 · Sand, Sand, Sand

Zwischen hohen Sandsteinsäulen erforschen die Helden die Ruinen eines Tempels der löwenköpfigen Gottheit Harkus. Was sie zunächst für einen aufkommenden Sandsturm halten, stellt sich als drei verärgerte Sandelementare heraus, die die Gruppe angreifen - NK/FK! (5W6 +10) / 1 Ruhm! und so viel Sand, wie die Helden tragen können.

10 · Sandhase!

Ein Hase sitzt auf dem Pfad, der vor den Helden durch eine verfallene Siedlung im Schatten der großen Pyramide führt. Unter grauenvollem Knirschen frisst das seltsame Tier eine Fuhre Sand um die andere. Will ein Abenteurer versuchen, ihn zu streicheln?

(Ja:) Der Hase attackiert den ersten Abenteurer und verwickelt ihn (und nur ihn) in einen Kampf auf Leben und Möhre - NK! (1W6 + 4)

(Nein:) Kaum hat die Gruppe den Hasen passiert, attackiert er den letzten Abenteurer und verwickelt ihn (und nur ihn) in einen Kampf auf Leben und Möhre - NK! (1W6 + 2) / 1 Ruhm!

Die Gruppe entdeckt, dass die seltsame Nahrung des Ramlers zu Hasenbemmerln aus extrem hartem Kristall geführt hat, die hier überall im Sand zu finden sind. Sie entdecken so viele, wie dem addierten IT-Wert der Helden entspricht. Jeder Kristall ist 5 Gold wert.

11 -12 · Zahnradsorpion

Sandsteinbrocken spritzen den Helden um die Ohren, als durch den viel zu engen Eingang einer Priestergrabstätte ein Metallkoloss kracht. Es surrt, pfeift und knirscht während der gigantische Skorpion aus Kupferplatten und Zahnrädern seine Scheren auf die Truppe herabdonnern lässt – NK/FK ! (4W6+15, RW 6) / 1 Ruhm!

Die Maschine wird angetrieben von einem herausnehmbaren magischen Kern, an den die

Helden in jeder Siedlung eine Halskette befestigen lassen können. Dann handelt es sich um das Artefakt „Skorpionherz“ mit der Wirkung von MS 99. Außerdem kann ein Kämpfer mit einem gelungenen Stärkewurf erschwert um 2 aus den Platten eine Kupferrüstung (!) mit RW 4 schmieden.

13 -14 • Leichenwürmer

Unter einer Palme nahe einem Wasserloch liegen fünf tote Abenteurer. Wollen die Helden sie durchsuchen?

(Ja:) Sie finden 20 Gold und einen MS (20 + 1W10). Allerdings entdecken sie ebenfalls graue und armdicke Leichenwürmer, die aus den Kadavern hervorquellen. Sie schlagen ihre Mundwerkzeuge in den Arm des 2. Helden.

Dieser bekommt eine Verletzung.

(Nein:) Weiter in der nächsten Runde.

15 • Skarabäus

Der Sand unter den Füßen der Gruppe beginnt zu vibrieren. Die zerfallenen Wände der umliegenden Mausoleen bilden eine enge Gasse. Diese hinab rollt eine mannshohe Dungkugel, angeschoben von einem ebenso großen Skarabäus. Dem ersten Held muss ein GE-Wurf gelingen, andernfalls gerät er in den ekligen Ball und kann nicht teilnehmen am nun folgenden NK! (4W6 +12, RW 3) / 1 Ruhm!

Die Gruppe findet einen MS (2W10 + 10). Sollte der erste Abenteurer im Dung verschwunden sein, findet er in diesem einen weiteren MS (1W100). Allerdings riecht er derart übel, dass er erst wieder handeln kann, wenn er ein Ereignis mit Wasser würfelt oder einen Wasserschlauch dabei hat und diesen zur Reinigung verbraucht.

16 • Heinz, der Strunk

Vom endlosen Gräberdurchwühlen sind die Helden arg geschafft. Als sie darüber nachdenken, an einem windgeschützten Felsen ein Feuer entzünden zu wollen, zieht ihnen bereits Rauchgeruch in die Nasen. Sie blicken sich um und entdecken einen in Flammen stehenden Busch. Dieser brennt, aber verbrennt nicht. Und kann sprechen. Über seine Behauptung, er sei die Stimme Gottes, beginnen die Helden zu kichern. Eingeschnappt will er

den Beweis seiner Omnipotenz antreten und schlägt ein kleines Wunder vor: eine magische Reise. Wollen sie darauf eingehen?

(Ja:) Die Helden dürfen eine Zahl zwischen 1 und 100 nennen. Dann würfeln sie mit 1W10 und erwachen in

- 1: Wüste
- 2: Berge
- 3: Urwald
- 4: Sumpf
- 5: Dschungel
- 6: Vulkan
- 7: Schlucht
- 8: Ödland
- 9: Insel
- 10: Hölle

bei dem Ereignis mit der genannten Zahl.

(Nein:) Weiter in der nächsten Runde.

17 • Wie Mana vom Himmel

Die Sonne erscheint unerträglich. Sand steckt in Schuhen, reibt unter der Rüstung und knirscht zwischen den Zähnen. Hunger und Durst sind die einzigen verlässlichen Begleiter der letzten Stunden. Doch als (Name des 1W3 Helden) ein Stoßgebet zu seiner Gottheit schickt, verfinstert sich der Himmel schlagartig. Die Gruppe will schon begeistert „Regen!“ ausrufen, als sich die herab prasselnden Tropfen als fette, bissige Käfer entpuppen. Die Helden müssen sich gegen eine wahre Flut aus schwarzem Chitin erwehren - NK/FK (7W6) / 1 Ruhm!

Es stellt sich heraus, dass die Käfer eine nahrhafte Flüssigkeit ausscheiden. Diese ist zwar äußerst unattraktiv, aber ein Held mit „Tränke brauen“ kann daraus einen Sud zaubern, der bei einem Held permanent BW +1 (nicht über den Maximalwert hinaus) verursacht.

18 • Wie gewonnen ...

Drei Stunden ist die Gruppe durch die kühle Dunkelheit im Grab eines Hohepriesters gestolpert. Fallen, Skorpione, eingestürzte Gänge ... alles haben sie überwunden, um einen MS (1W100) zu erbeuten. Nun treten sie blinzelnd zurück ans Sonnenlicht. Vor ihnen steht der „Zahnlose Ahmed“ mit seinen fünf

ebenfalls unangenehm aussehenden „Geschäftspartnern“. Sie machen den Helden das wenig attraktive Angebot „Geld oder Leben“. Geld bedeutet in diesem Fall, den gefundenen MS aufzugeben. Leben bedeutet NK/FK! (6W6 +20, RW 2) / 2 Ruhm!

Da die Bande schon weitere Forscher um ihre Habseligkeiten erleichtert hatte, finden die Helden bei ihnen 1W100 Gold und einen weiteren MS (3W10). Außerdem tragen sie ein Seil bei sich.

19 • Sanddrachennest

Auf dem Dach einer Grabstätte sehen die Abenteurer ein Nest, in dem ein Sanddrache hockt. Will die Gruppe das Untier, das groß wie fünf Kühe ist, im Fernkampf attackieren? FK? (4W6 +15, RW 5) / 1 Ruhm!

Mit einem geglückten GE-Wurf von einem der Helden kann dieser zum Nest hinaufklettern. Dort findet sich neben einem Drachenei (Wert: 1W100 Gold) auch ein MS (2W10).

20 • Wie Mama vom Himmel

Viele Treppen haben die Helden in die untere Etage einer bereits durch Grabräuber geplünderten Pyramide geführt. Gerade wollen sie frustriert aufgeben und ans Tageslicht zurückkehren, da stürzt die Decke über ihnen ein. Auf den 1W3 Abenteurer donnert eine unfassbar dicke Mumie. Es handelt sich um die Lieblingsfrau des Dritten Pharao Hatshfeddsuchd. Wenn ihm (dem Helden) ein um 1 erleichteter ST-Wurf gelingt, darf er am folgenden Kampf mit der strammen Untoten teilnehmen, andernfalls ... nicht - NK/FK! (4W6 +10) / 1 Ruhm!

Sollte die Gruppe flüchten wollen/müssen und dem begrabenen Helden ist kein ST-Wurf gelungen, bleibt er mitsamt Hatshfeddsuchd in ewiger Finsternis zurück. Tot, aber glücklich.

Wird der Kampf gewonnen, erhält die Gruppe einen NS (1W100).

21 • Trickbetrüger

Nahe einer Oase bittet ein Schlangenbeschwörer die Gruppe um einen magischen Gegenstand, damit er einen

„fabelhaften“ Trick vollführen kann. Wenn dem cleversten Helden ein IT-Wurf misslingt, muss er ein beliebiges magisches Ausrüstungsteil übergeben. Sobald es den Besitzer gewechselt hat, zeigt der Beschwörer den Abenteurern seine Lieblingsnummer „Verschwindibus totalis“. Mitsamt dem Gegenstand sprintet er durch die Dünen und ist nicht mehr zu sehen.

22 • Wasserlöcher

Innerhalb von einer Stunde ist nun die Gruppe das vierte Mal in ein Wasserloch gefallen. Das ist ebenso mysteriös wie nervig, zählt aber als „Wasserereignis“, so dass etwa Gestank entfernt werden, Wasserschläuche gefüllt und Durst gelöscht werden kann.

23 • Der Sandwich Macker

Ist ein Zauberer in der Gruppe, bemerkt er eine seltsame Fähigkeit, unter umgedrehten Steinen Sandwiche zu finden. Während der Rest der Helden recht bald von seinem vermeintlichen Taschenspielertrick genervt ist, kommt der Zauberer auf den Gedanken, mit einer dergestalt entdeckten Kresse-Ei-Stulle Kamele anzulocken. Wenn ihm ein IT-Wurf gelingt, bekommt er das sogar hin und erhält ein besonders altes Exemplar als Reittier (BW 4 und die Fähigkeit „Orientierung“, solange sich die Gruppe im Ödland, der Wüste oder „Zwischen Pyramiden“ aufhält).

24 • Luzige, die Zwergenmumie

Wenig überdauert das Grab, aber zwergische Goldgier gehört definitiv dazu. Deswegen lässt sich der Kaufmann Luzige weder vom Tod, noch von einer großzügig aufgelegten Menge Verbandmull davon abhalten, am Eingang der Totenstadt Mariasha mit vorbeiziehenden Abenteurern regen Handel zu treiben. Heute zur Feier des Sonnengottes Chra gibt es auf alle magischen Waffen/Rüstungen 20% Rabatt und magische Waffen/Rüstungen dürfen zu Dreiviertel des Kaufpreises verkauft werden. Luzige bietet außerdem ein Seil und einen Wasserschlauch für 10 Gold an.

25 • Zeig' mir den Weg nach unten

Alttertumskunde schön und gut, aber irgendwann gerät die schönste Grabinschrift in Vergessenheit, wenn die staubtrockene Kehle kratzt. Und so stürzen sich die Helden mit

Inbrunst auf den verfallenen Brunnen, den sie im Zentrum des längst verlassenen Dorfs entdeckt haben. Unachtsamkeit führt leider dazu, dass dessen Steinmauer nach innen stürzt und den schnellsten Helden (größter BEW-Wert) in die Tiefe reißt. Erfreulicherweise schlägt er nach kurzem Fall in brackigem Wasser auf, wo es auch Steine hätten sein können. Dummerweise nistet hier ein Dünenaal, der sofort die Beine des Helden umschlingt und wild um sich schnappt. Der „Gefallene“ muss alleine kämpfen – NK (1W6+4) / 1 Ruhm!

Das ein oder andere Stück Gold und auch andere Schätze sind in der Vergangenheit in diesen Schacht gefallen. Daher findet sich hier unten ein NS (1W100). Der Brunnen (und damit das Ereignis) kann aber erst wieder verlassen werden, wenn dem im Wasser sitzenden Helden ein GE-Wurf gelingt (oder ein anderer Held ein Seil bei sich führt).

26 · Schmeckeschnecke

Ein neuer Tag, ein neuer Sarkophag. In der permanenten Hitze gehen die Helden eher lustlos zur Sache. Plötzlich dringen ihnen aromatische Knoblauchdüfte an die Nase. Sie folgen dem Geruch und treffen auf drei Menschen, die um eine riesige Weinbergschnecke sitzen, unter der ein Lagefeuer brennt. „Mais oui, dieser Sand ist wirklich ideal zum Entschleimen dieser Biester, sag‘ isch dir“, erklärt gerade der Größte der Truppe als der offenkundig noch lebende Bauchfüßler einen Fühler ausstreckt, das an dessen Spitze befindliche Auge auf euch richtet und zu sagen scheint: „Rettet mich!“

Wollen die Helden die Schneckenfresser überwältigen? NK/FK! (4W6 +22) / 1 Ruhm!

Ein Held bekommt die Schnecke als Reittier. Sie gibt BEW-1, dafür aber RW+3. Ironischerweise kann sie nicht im Ödland, der Wüste und „Zwischen Pyramiden“ geritten werden. Sie wartet brav im zuletzt besuchten Land auf den Helden.

27 · Steuerrückzahlung

Als die Helden durch das Gerberviertel der Ruinenstadt Wrahuk wandern, treffen sie eine andere Heldengruppe. Sie behauptet, sie habe

das Recht, Sandsteuern zu erheben. Sie will von jedem Helden zehn Gold. Wollen sie zahlen? (Ja:) Zahlen und weiter in der nächsten Runde. (Nein:) Ihre Gegenüber proklamieren: „Der Schwache muss sich dem Starken unterwerfen!“ Um herauszufinden, wer der Schwache und wer der Starke ist, erzwingen sie einen Liegestützwettbewerb.

Je nachdem ob der Vorleser oder der Spieler, der gerade am Zug ist, mehr Liegestütze! schafft, gewinnt oder verliert der Spieler zehn Gold pro Held. Wenn einer von beiden aufgrund zwingender körperlicher Einschränkungen nicht zu Liegestütze! in der Lage ist, müssen sich die beiden auf eine andere Übung einigen. Sollten sie sich auf keine gemeinsame Übung einigen können oder keine möglich sein, gewinnt der, der die Situation mit dem besten Witz entschärft.

28-30 · Schweißtreibendes Zielschießen

Die Helden übersehen bei einem Marsch durch eine Felsenschlucht, dass sie in das Territorium des Feuerclans geraten sind. Diese leicht reizbaren Schlangenmenschen lassen einen Pfeilhagel auf die Gruppe niederregnen sobald sie sie sehen – FK! (4W6 +40, RW 2 – für jede geschaffte Liegestütze! des Spielers, der am Zug ist, wird die KS um einen Punkt reduziert. Sollte der Spieler körperlich nicht zu Liegestütze! in der Lage sein, haben die Schlangenmenschenbogenschützen eine um 20 reduzierte KS) / 1 Ruhm! und 1 MS (2W10)

31-32 · Überraschung des Feuerclans

Am Ende einer langen Schlucht, treten die Helden in ein Areal, das von Schlangenmenschen des Feuerclans umgeben wird. Diese sind wenig begeistert über das Eindringen in ihr Territorium. Deswegen bekämpfen sie die Helden. FK +NK! (5W6 +30, RW 2 – für jede gelungene Liegestütze! des Spielers, der am Zug ist, wird die KS um einen Punkt reduziert. Sollte der Spieler körperlich nicht zu Liegestütze! in der Lage sein, haben die Schlangenmenschenkämpfer eine um 20 reduzierte KS) / 1 Ruhm! und 1 MS (1W100)

33-34 · Totenhausbesetzer

Der Berghang vor den Helden ist durchzogen von Grabstätten. Aus den dunklen Tür- und Fensteröffnungen schauen die roten Gesichter von Mitgliedern des Schlangemenschen-Feuerclans. Sie zielen auf die Helden, verhalten sich aber abwartend - NK/FK? 5W6 +30, RW 2 – für jede gelungene Situp! des Spielers, der am Zug ist, wird die KS um einen Punkt reduziert. Sollte der Spieler körperlich nicht zu Liegestütze! in der Lage sein, haben die Schlangemenscheneine um 20 reduzierte KS) / 1 Ruhm! und 1 NS (1W10 plus geschaffter Situps!, alternativ bei Verhinderung +20)

35 • Dorf der Schlangemenschen

Was die Helden für eine verlassene Nekropole gehalten haben, entpuppt sich als das Dorf von Schlangemenschen des Feuerclans. Bevor sie sich versehen können, sind sie umringt von Frauen, Kindern und Alten, die aufgeregt durcheinander zischeln. Die Krieger des Dorfs sind anscheinend außerhalb auf Patrouille. Wollen die Helden angreifen? NK/FK? (2W6 +10) / die Helden verlieren für das Schlachten Wehrloser 2 Ehre!, erhalten aber zwei NS (3W10).

36 • Bruthügel der Schlangemenschen

Was zunächst wie eine sehr gleichmäßig geformte Anhöhe inmitten eines nur noch aus Mauergrundrissen bestehenden Dorfs aussieht, stellt sich als mit trockenem Gras bedeckter Bruthügel der Schlangemenschen heraus. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass neben Schlangeneiern hier auch Schätze auf die Helden warten.

NK/FK? (5W6 +10) / 1 Ruhm! und ein MS (1W100) sowie ein magischer Zweihanddreizack ST+3.

37 • Hauptstraße mit Nordtor

Über massive Steinplatten, zwischen denen trockenes Gras ums Überleben kämpft, wandern die Helden entlang schartiger Sandsteinstelen auf die Überreste eines Bogentors mit drei Durchgängen zu. Dahinter erstreckt sich der ehemalige Markt von Buz-Rhakin, heute nur noch Heimstätte für Echsen, Schlangen und Skorpione. Durch welchen der Bögen möchten die Helden das Tor passieren?

(Mitte:) Links und rechts hinter dem mittleren Durchgang lauern Schlangemenschen-Meuchler des Feuerclans. Sie fallen über die Helden her – NK/FK! (4W6+20) / siehe unten

(links oder rechts:) Links und rechts um den mittleren Durchgang lauern Schlangemenschen-Meuchler des Feuerclans. Doch werden sie von den durch den seitlichen Bogen schreitenden Helden überrascht. Daher können diese kämpfen oder schnell das Weite suchen - NK/FK? (4W6+20)

/ 1 Ruhm! Außerdem tragen die Schlangemenschen Lederrüstungen aus gehärteter Dornechsenhaut. Eine davon ist so gut erhalten, dass ein Abenteurer sie mitnehmen kann (RW 3, NK +1, nicht für Dieb, Seefahrer, Zauberer oder Kleriker).

38 • Sandmeer

Die Explosion der Alchemistengilde Rhaz Mah Taz in der Epoche des Hinkenden Hundes hat das vor den Helden liegende, von roten Sandsteinklippen umfasste Tal Khuz thaumaturgisch verstrahlt. Hier tummelt sich daher seit Jahrhunderten Leben, das üblicherweise im Meer beheimatet ist.

Jetzt sehen die Helden zahlreiche Dorsalflossen aus dem Sand ragen und auf sie zugleiten. Vier Sandhaie brechen durch die Oberfläche und attackieren die Helden – NK/FK! (4W6 +16) / 1 Ruhm! Aus den Finnen kann mit „Tränke brauen“ eine Tinktur erzeugt werden, die fünf Helden eine Runde oder einen Helden fünf Runden ohne Sauerstoff auskommen lässt.

39 • Mehr Meer

Zur nautischen Fauna des Sandmeeres im Tal Khuz gehört auch der Bronzeleviathan. Ein mechanischer Waldrache von der Größe eines Hauses, der unter der Oberfläche lauert und in der Vergangenheit ganze Karawanen verschluckt hat. Glücklicherweise hat der W3. Abenteurer das Untier erspäht und weist seine Freunde auf die konzentrischen Sandmuster in der Senke vor ihnen hin. Verstreut liegen hier aber auch viele glänzende Schätze, die das Metallmonster über die Jahrhunderte unverdaut ausgespuckt hat und ihm jetzt als Köder dienen. Möchte ein Mitglied der Gruppe es wagen, einen der Schätz zu bergen? (1W10)

(1:) Die Angst vor dem lauernden Ungetüm lässt den Helden sehr zögerlich zugreifen. Er erhält daher nur ein Beutelchen mit 2W10 Gold.

(2:) Trotz Angst um sein Leben, wagt sich der Held einige Meter in das Jagdgebiet des Leviathans. Er wird belohnt mit einem NS (2W10).

(3:) Recht mutig und lautlos schiebt sich der Held nach vorne. Nachdem er einen Beutel mit 1W100 Gold und einen MS (3W10) aufgesammelt hat, beschließt er sein Glück nicht überzustrapazieren und kehrt zur Gruppe zurück.

(4:) Zu viel liegt auf dem Boden, so dass der Held sich nicht recht entscheiden kann. Er greift daher wahllos zu und erhält: einen NS (1W100), einen MS (1W100) und einen magischen Zweihandspeer ST+4.

(5:) Eine große Kiste hat es dem Helden besonders angetan. Lautlos steuert er auf sie zu und schafft es, sie zurück zur Gruppe zu tragen. Sie enthält einen NS (1W100 + 70)

(6:) Mutig schleicht der Held zwischen den Schätzen im Sand umher. Er pickt sich die besten Stücke heraus und findet daher: einen NS (1W100) und zwei MS (1W100).

(7:) Als der Held den zweiten MS (zweimal 1W100 würfeln) in seine Tasche gesteckt hat, fällt ihm seine Waffe vom Gürtel und auf eine herumliegende Goldschale. Der helle Klang weckt den Leviathan, der Held kann rechtzeitig entkommen, verliert aber die erste griffbereite Waffe.

(8:) Der Held stolpert über einen Stein und weckt den Leviathan. Glücklicherweise reagiert der Abenteurer schnell genug, dass die gesamte Gruppe mit dem Leben davonkommt.

(9:) Zu ungeschickt und zu laut stapft der Held durch den Sand. Der Leviathan erwacht. Er versucht ihn und seine Kompagnons zu verschlingen. Bei einem gelungenen BEW-Wurf entkommt der jeweilige Held vollständig unversehrt, misslingt der Wurf, schafft er es nur, mit einer Verletzung zu fliehen.

(10:) Der Held greift zunächst nach einem wunderschönen Amulett des Adlerflugs, sieht dann jedoch die legändere Sichel des Mirakulus aus dem Boden ragen. Als er einen Schritt auf diese zu macht, stolpert er und fällt klimpernd in einen Berg aus Gold. Die Erde bebt als das hiervon angelockte Scheunentormaul des

Leviathans wie eine Naturgewalt aus der Tiefe emporsteigt und den Helden mit Haut, Haar und Ausrüstung in den ewigen Sand zieht.

40 • Sandaale

Eine See aus Steinsarkophagen umgibt die Helden. Gerade als der W3. Abenteurer jammert, er wolle endlich zurück in den Schatten, beginnt der Boden unter den Füßen der Abenteurer zu brodeln. Sandaale greifen sie an - NK/FK! (7W6) / 1 Ruhm! Nach dem Kampf wendet sich das Glück der Gruppe und sie entdeckt hinter einem der Gräber einen Beutel mit 1W10 Rubinen im Wert von jeweils 20 Gold.

41 • Grabkammer I

Ein schmuckloser Eingang zentral im Felsmassiv vor den Helden führt in ein verzweigtes Gangsystem mit Treppen, Schächten und Grabkammern. Die Wände zieren Hieroglyphen und Gemälde der lang vergessenen Herrscherdynastie des Hauses Senusnet. Nur unter großer körperlicher Anstrengung kommen die Helden in der abgestandenen Luft vorwärts. Kniebeugen! (alternativ bei Verhinderung: 6W10)

(0:) Die Gruppe verliert völlig die Orientierung und verendet in der Dunkelheit unter dem Sand.

(1-20:) Die Gruppe schafft es nach einigen Stunden desorientierten Umherirrens den Weg an die Oberfläche zu finden. Hierbei stolpert sie über eine türkis-goldene Schatulle, die zwar leer, aber selbst 50 Gold wert ist.

(21-40:) Der Gruppe gelingt es recht schnell, die Orientierung wiederzufinden. Auf dem Weg nach draußen plündern sie noch zwei Grabkammern und erhält 1W100 + 50 Gold.

(41-60:) Die Gruppe orientiert sich ohne Probleme neu und räumt zwei Grabkammern aus, in jeder findet sich ein MS (1W100).

(61-100:) Nicht nur findet sich die Gruppe blendend in der Dunkelheit zurecht, sie entdeckt sogar einen Geheimraum. Daher erhält sie 1W100 Gold, einen NS (1W100) und einen MS (1W100 +20).

(101+:) An der Gruppe sind echte Altertumsforscher verloren gegangen. Methodisch arbeitet sie sich durch die gesamte Grabstätte und „archiviert“ alle Gegenstände von Wert. Das sind: drei MS (1W100) und 1 NS

(1W100 +20) und ein goldener, magischer
Großschild (!) mit RK 4).

42 · Grabkammer II

Ein Eingang mit ungewöhnlichem Rundbogen
am Ende einer ansteigenden Treppe im
Felsmassiv vor den Helden führt in ein Grab
mit vier überschaubaren Kammern. Die Wände
zieren Hieroglyphen und Gemälde der lang
vergessenen Herrscherdynastie des Hauses
Sneferu. Situps! (alternativ bei Verhinderung:
3W10-1)

(0-10:) Die Helden werden von acht
Feuerskorpionen angegriffen – NK/FK! (8W6) /
1 Ruhm! und aus den Stacheln kann ein Gift
gebraut werden, das in einem gesamten Kampf
(oder einem kompletten Verlies) KS um 2
erhöht.

(11-20:) Die Helden werden von sechs
Feuerskorpionen angegriffen – NK/FK! (6W6) /
1 Ruhm! aus den Stacheln kann ein Gift gebraut
werden, das in einem gesamten Kampf (oder
einem kompletten Verlies) KS um 2 erhöht.

(21-30:) Die Helden werden von fünf
Feuerskorpionen misstrauisch beäugt –
NK/FK ? (5W6) / 1 Ruhm! aus den Stacheln
kann ein Gift gebraut werden, das in einem
gesamten Kampf (oder einem kompletten
Verlies) KS um 2 erhöht.

(30+:) Acht Feuerskorpione flüchten vor den
Helden. Einer reißt sich seinen Giftstachel ab,
als er sich panisch durch einen viel zu engen
Spalt in der Wand drückt. Hieraus kann ein Gift
gebraut werden, das in einem gesamten Kampf
(oder einem kompletten Verlies) KS um 2
erhöht. Außerdem finden die Helden in einem
der Sarkophage einen NS (1W100).

43 - 44 · Grabkammer III

Ein Steinportal im Felsmassiv vor den Helden
führt in eine sehr beengte Grabkammer. Die
Wände zieren Hieroglyphen und Gemälde der
lang vergessenen Herrscherdynastie des Hauses
Wamukota. Als ein unachtsamer Held nach
einem interessant aussehenden Tonkrug greift,
knirscht ein Mechanismus hinter der Wand und
die Decke senkt sich. Falle!

(Ja:) Die Helden fliehen mit dem Schrecken und
dem besagten Tonkrug, in dem sich ein NS
(3W10) findet.

(Nein:) Liegestütze! oder Mountainclimber!

(0-10:) Jeder Held erhält eine Verletzung

(11-20:) Die ersten drei Helden erhalten eine
Verletzung.

(21- 30:) Die ersten zwei Helden erhalten eine
Verletzung.

(31+:) Alle Helden entkommen ohne
Verletzung, aber mit dem besagten Tonkrug, in
dem sich ein NS (3W10) findet.

45 - 46 · Grabkammer IV

Ein bronzeverziertes Portal im Felsmassiv vor
den Helden führt in ein verzweigtes
Gangsystem mit Treppen, Schächten und
Grabkammern. Die Wände zieren Hieroglyphen
und Gemälde der lang vergessenen
Herrscherdynastie des Hauses Sekani.

Sehr weit kommen die Helden jedoch nicht.
Bereits hinter der ersten Steintür lauern zehn
Mumien auf sie. Situps! (alternativ bei
Verhinderung: 3W10-1)

(0-10:) NK/FK! (5W6 +15) / 1 Ruhm! 50 Gold

(11-20:) NK/FK! (5W6 +10) / 1 Ruhm! 70 Gold

(21- 30:) NK/FK! (5W6+7) / 1 Ruhm! 100 Gold

(31+:) NK/FK! (5W6 +5) / 1 Ruhm! 150 Gold

47 - 48 · Grabkammer V

Ein mit Blattgold verziertes Portal im
Felsmassiv vor den Helden führt in eine hohe
Grabkammer. Die Wände zieren Hieroglyphen
und Gemälde der lang vergessenen

Herrscherdynastie des Hauses Yanara. Hier
nisten Sandspinnen von der Größe eines
Bernhardiners, welche die Helden sofort
angreifen. Liegestütze! oder Mountainclimber!
(alternativ bei Verhinderung: 3W10-1)

(0-10:) NK/FK! (5W6 +20) / 1 Ruhm! und ein
MS (3W10)

(11-20:) NK/FK! (5W6 +15) / 1 Ruhm! und ein
MS (4W10)

(21- 30:) NK/FK! (5W6+10) / 1 Ruhm! und ein
MS (5W10)

(31+:) NK/FK! (7W6) / 2 Ruhm! und ein MS
(1W100+30)

49 - 50 · Zur Salzsäule erstarrt

Die Helden bewundern eine Gruppe von sehr
detailreichen Steinstatuen, die

Schlangenmenschen im Kampf darstellen.

Gerade wollen sie weiterziehen, da erwachen
die Steinreptilien zu Leben und greifen von

hinten an- NK/FK! (4W6 + 15) / 1 Ruhm! und einen magischen Steinbogen GE + 2.

51 - 52 · Amun Raaaaaaah!

Die zwanzig Fuß hohe Götterstatue eines menschlichen Wesens mit Falkenkopf, auf dem eine Doppelfederkrone prangt, springt von ihrem Sockel und greift die Helden mit einer Steingeißel an - NK/FK! (4W6 +20, RW 5) / 1 Ruhm! und die Steingeißel (!!), eine magische Zweihandwaffe ST + 5.

53 · Sporen um die Ohren

Beim Öffnen des Deckels eines mit Blattgold verzierten Sarkophags entweicht schwarzer Staub. Der stellt sich als Schimmelsporen heraus, welche in die Lungen der Helden dringen, die nicht schnell genug mit einem gelungenen BEW-Wurf entweichen können (Zuschläge von Reittieren zählen hier nicht). Wer die Sporen einatmet, gilt als verflucht.

54 · Katzenjammer

Die Helden betreten ein niedriges Grab, dessen Boden mit unzähligen mumifizierten Katzen übersät ist. Umso länger die Abenteurer bleiben und den Raum durchsuchen, umso deutlicher können sie das jenseitige Maunzen und Miauen wahrnehmen. Liegestütze! oder Mountainclimbers! (alternativ bei Verhinderung: 3W10-1) um zu ermitteln, wie viele Minuten sie die ansteigende Kakophonie ertragen können.

(0-10:) Die Helden flüchten panisch und verlassen die Grabkammer, ohne etwas gefunden zu haben.

(11-20:) Die Helden bewahrten lange genug die Ruhe, um ein irdenes Gefäß mit Rubinen im Wert von 100 Gold zu entdecken.

(21- 30:) Die Helden erweisen sich als recht abgebrüht und durchsuchen die gesamte Kammer. Sie finden ein irdenes Gefäß mit Rubinen im Wert von 100 Gold und einen MS (1W100).

(31+:) Die Helden lachen über das klägliche Jammern der lang verstorbenen Tiere und stellen die gesamte Grabkammer auf den Kopf. So entdecken sie ein gut verborgenes Geheimfach hinter einer hüfthohen Statue des tigergesichtigen Gottes Meow. Sie finden ein

irdenes Gefäß mit Rubinen im Wert von 100 Gold, einen MS (1W100) und ein Katzenhalsband, das von einer Fee getragen werden kann und ST+1 verleiht.

55 - 56 · Wasserträger

Eine Forschungsmission des Unterkönigs von Gadûr hat ihr Lager vor der Quarzpyramide von Quiche aufgeschlagen. Die Wasservorräte gehen zur Neige und müssen bei der nahegelegenen Oase aufgefrischt werden. Die Helden können den Zwergenforschern zur Hand gehen und beim Wassertragen helfen. Sie erhalten als Lohn so viel Gold, wie der Spieler Liegestütze! schafft (alternativ bei Verhinderung: addierte ST der Gruppe mal 5 in Gold).

57 · Eingeschlossen!

Am Rande der Nekropolis von Un-Nefer untersuchen die Helden ein mit Todessymbolen verziertes Mausoleum. Der 1W3. Abenteurer beschließt, sich das Grab von innen anzuschauen und nach Wertvollem zu suchen. Er hat Erfolg, als er einen goldverzierten Helm in Form eines Löwenkopfes findet, der RW 2 gewährt. Nimmt er ihn an sich? /

(Ja:) Falle! (Ja:) Der Held rennt mit seiner Beute schnell durch die sich schließende Tür.

(Nein:) Der Held wird von der automatisch zuschnappenden Steintür eingeschlossen. Entweder kann die Gruppe ihn für immer zurücklassen oder pro Runde jeweils einen um drei erschwerten ST-Wurf mit dem stärksten Abenteurer versuchen, um den Eingesperrten zu befreien.

(Nein:) Unverrichteter Dinge zieht ihr weiter.

58 - 59 · Steinfußclan I

Die Sandoger vom Steinfußclan durchstreifen die Ruinen von Xanthia auf der Suche nach Forschern und Grabräubern, die sie mit ihren Nagelkeulen jagen und über kleinem Feuer knusprig braten können. Wenn der Spieler 20 Liegestütze! schafft, kann die Gruppe durch ein Loch in der Decke in die erste Etage einer verfallenen Apotheke flüchten und so den Häschern entkommen (alternativ bei Verhinderung: ST-Wurf des stärksten Helden

erschwert um 2). Ansonsten NK/FK! (3W6 + 30) / 1 Ruhm! und eine zweihändige Nagelkeule (!) +4

60 - 61 • Steinfußclan II

Fünf sehr schwer bewaffnete Späher der Sandoger vom Steinfußclan kommen gerade so gar nicht ihrer Aufgabe nach, sondern halten im Schatten einer Tempelruine ein Mittagsschläfchen. Möchte die Gruppe sie überrumpeln oder etwas für ihre Gesundheit tun und vorbeischleichen? NK/FK? (2W6 + 40) / 2 Ruhm! und eine zweihändige Stahlkeule (!) +5

62 • Steinfußclan III

Ein Sandogerhauptmann des Steinfußclans brüllt vor der beeindruckenden Kulisse eines verfallenen Amphitheaters seine Untergebenen zusammen. Diese hatten vergessen die schweren Eisenluken zu den unter dem Kampfplatz liegenden Katakomben zu schließen. Und nun quellen aus den Tiefen die mumifizierte Leichname untoter Tiger, Löwen und Wölfe hervor. Möchten die Helden mit in den tödlichen Kampf einsteigen oder die Kontrahenten ihrem Schicksal überlassen? NK/FK? (5W6 +20) / 1 Ruhm! der sterbende Ogerhauptmann drückt, falls kein Oger in der Gruppe ist, dem 1W3. Helden ein Ogerei in die Hand. Hieraus schlüpft in der nächsten Runde ein Ogerjunges, das NK und FK seines neuen Ziehvaters jeweils um 1 erhöht. Wenn „Papi“ Schaden erleiden würde, stirbt stattdessen der kleine Oger.

63 • Steinfußclan IV

Die Gruppe trifft auf einen volltrunkenen Spährtrupp der Sandoger vom Steinfußclan. In ihrem Zustand sind sie nicht auf Kampf aus, sondern fordern ein Kräftemessen mit den Helden. Der Vorleser und der Spieler machen Situps! Gewinner ist derjenige, der mehr Situps! schafft (alternativ bei Verhinderung muss jeder Held einen erfolgreichen ST-Wurf ablegen, um zu gewinnen). Falls der Spieler gewinnt, erhält er 1 Ruhm! und einen MS (1W100 +10). Falls der Spieler verliert, werden die Helden von den Ogern so nachhaltig erniedrigt, dass die KS der Gruppe bei jedem zukünftigen Kampf mit Mitgliedern des Steinfußclans um 5 reduziert ist.

64 • Steinfußclan V

In den Straßen der Ruinenstadt Xanthia weht ein starker Wind, der den Helden scharfkörnigen Sand in die Gesichter bläst. Um sich zu schützen, stellen sie sich in einer ehemaligen Taverne unter. Als sich der Wind gelegt hat und sie das Gebäude verlassen wollen, stehen sie plötzlich vor einer Patrouille der Sandoger des Steinfußclans. Diese greift die Helden sofort an - NK/FK! (3W6 +25) / 1 Ruhm! und 4W10 Gold.

65 • Steinfußclan VI

Eine Wache der Sandoger aus dem Steinfußclan hat einen Halblingsforscher dabei erwischt, wie er aus den Ruinen von Xanthia eine goldene Statue des Gottkönigs Hipp-Hipp-Hu-Rah entwenden wollte. Just in dem Moment, als die Helden vorbeikommen, droht der Oger dem Wissenschaftler körperliche Gewalt an. Wollen sie einschreiten? NK/FK? (1W6 + 35) / 1 Ruhm! Aus Dankbarkeit schenkt der Halbling, der sich höflich als Rick Reusdancer vorstellt, den Helden Rubols riesigen Tragesack (MS 72).

66 • Steinfußclan VI

Mitglieder der Artillerie der Sandoger des Steinfußclans machen in den Ruinen von Xanthia Wurfübungen. Dazu haben sie antike Statuen mit Vorschlaghämmern zerstückelt und schleudern die Brocken über die innere Stadtmauer in Richtung des früheren Armenviertels. Pech für die Helden, dass sie gerade in diesem herumgewandert sind, um nach interessanten Fundstücken zu suchen. Jeder Held, dem kein GE-Wurf gelingt, erhält eine Wunde. Jede Wunde darf mit 2W10 Kniebeugen vom Spieler abgewendet werden. Am Ende der heillosen Flucht vor dem Marmorhagel finden sie Unterstand in einem Kleintempel für Osram, Gott des Lichtes. Die Opfertgaben (NS 2W10) nehmen sie gerne an sich.

67 • Biblische Plage

Die Gruppe trifft auf Johann, den Erleuchteten. Er bietet an, einem Kleriker eine beliebige Klerikerfähigkeit für 100 Gold oder einem anderen Helden für 200 Gold beizubringen – und zwar mittels eines ultra-geheimen Lernzaubers. Wenn die Helden darauf eingehen, spricht Johann zwar den Zauber, doch erlernt

der Held eine zufällige andere Fähigkeit.
Zunächst würfelt der Spieler dazu 1W6.

- (1:) Zauberer
- (2:) Dieb
- (3:) Seefahrer
- (4:) Waldläufer
- (5:) Kämpfer
- (6:) Kleriker

um dann wie bei der Charaktererschaffung eine zufällige Fertigkeit dieses Berufs zu ermitteln. Er erlernt diese Fertigkeit schlagartig meisterlich. Sollte er sie bereits meisterlich beherrschen, hat Johanns Zauber leider keine Wirkung.

In jedem Fall entschuldigt sich Johann knapp und verschwindet flugs.

68 • Tollwütiges Kamel

Die Helden begegnen einem Kamel mit Schaum vor dem Mund, was bei diesen Tieren zwar nichts Ungewöhnliches ist. Doch dieses Exemplar verhält sich merkwürdig. Es springt wild umher, schwankt bedenklich und greift dann die Helden an - NK/FK! (5W6 +15) / 1 Ruhm! und Kamelfett, aus dem ein Kleriker eine Lotion brauen kann, die 5 Runden gegen Hitze und Feuer schützt.

69 • Tolles Kamel

Im Schatten einer Palme in einer Oase döst ein Kamel. Es trägt einen Sattel, an dem zwei Wasserschläuche angebracht sind. Von seinem Eigentümer fehlt jede Spur. Es stupst den 1W3. Helden an und scheint ihn aufzufordern, das Wasser mitzunehmen. Wenn die Helden das wünschen, können sie es tun.

70 • Höllenschlund

Unter den Helden reißt der Boden auf und sie stürzen in den zahnbewehrten Schlund eines gigantischen Sandwurms, der sich hier eingegraben hat. Sie müssen sich aus diesem herauskämpfen - NK/FK! (4W6 20) / 1 Ruhm! und einen halbverdauten Ork, der einen zweihändigen Streitkolben ST+2 umklammert, der die Fähigkeit Panzerstich verleiht.

71 – 72 • Geier Sturzflug

Ergebnis eines Scharmützels zwischen Orks und Ogern hat zu einem unattraktiven Berg von Kadavern geführt. Über diesem kreisen am Himmel schwarze Schatten. Die Helden nähern sich, um die Leichen nach Habseligkeiten abzusuchen. Plötzlich stoßen die Schatten vom Himmel und erweisen sich als gigantische Geier, die sich von der Gruppe nicht das Mittagessen streitig machen lassen wollen - NK/FK! (5W6 +16) / 1 Ruhm! außerdem findet sich ein Sack mit 80 Gold.

73 • Stachelexplosion

Was vor Jahrhunderten der Garten eines Schlangentempels gewesen sein muss, ist jetzt mit fleischigen Kakteen überwuchert, zwischen deren Stacheln rote Feigen wachsen. Die Helden versuchen sie zu ernten. Gelingt allen ein GE-Wurf?

(Ja:) Sie erhalten 30 Feigen, die für 2 Gold pro Feige verkauft werden können oder aus denen ein Kleriker insgesamt 3 Tränke brauen kann, die jeweils fünf Runden Schutz gegen Feuer und Hitze gewähren.

(Nein:) Die Kakteen explodieren mit lautem Knall und schleudern die fingerdicken Stacheln durch die Luft und nach den Helden. Jeder Held, der nun keinen GE-Wurf schafft, erleidet eine Verletzung.

74 - 75 • Peitschkaktus

Bei einem Streifzug durch die Tempelanlage von Mosalik stoßen die Helden auf einen Kaktus mit armdicken Trieben, die sich über den Boden winden. Wollen sie sich nähern?

(Ja:) Der Kaktus greift mit seinen Trieben an, die er wie die Arme eines Oktopusses um sich wirbelt, allerdings sind sie dornenbewehrt - NK/FK! (5W6+15) / 1 Ruhm! Aus dem Kaktus kann ein Kleriker einen Trank brauen, der für eine Runde oder ein gesamtes Verlies einem Held ST und GE +1 gibt.

(Nein:) Weiter in der nächsten Runde.

76 • Automatron™

In der Innenstadt der Ruinen von Thermitis stehen die Überreste der Gaststätte „Zum Ogerkopf“. Das Pflaster davor ist ordentlich gefegt. Die Helden wundern sich noch über diesen Umstand, als von hinten unter Zischen und mechanischem Schnaufen ein Metallmann auf Rollen herbeigewalzt kommt. Mit seinem

massiven Besen beginnt er auf die Helden einzudreschen, die er als Unrat wahrnimmt und so schnell wie möglich zu beseitigen versucht - NK/FK! (4W6 +15, RW 5) / 1 Ruhm! und ein Kupferbesen (!), der als zweihändige Nahkampfwaffe mit ST +4 verwendbar ist.

77 · Verkehrssicherungspflichten

Der erste Held überquert eine Düne und ist plötzlich verschwunden. Als der Rest der Gruppe zu ihm eilt, entdecken die Abenteurer, dass ihr Kompagnon in ein Loch gefallen ist, das ein verzweifelter Archäologe auf der Suche nach Wasser geschaufelt hatte. Auf dessen kläglichen Überresten sitzt ihr Freund nun. Er kann sich mit Hilfe der anderen aus dem Loch befreien und erhält eine Schaufel sowie einen MS (3W10).

78 · Sandflöhe XXL

Eine Horde Sandflöhe in Größe von Elefanten hüpfert donnernd über die Wüste, die sich um die Ruinen von Tahirah erstreckt. Die Helden können versuchen, die monströsen Insekten im Fernkampf vom Himmel zu holen – FK? (5W6 + 15) / 1 Ruhm! aus den Chitinpanzern kann ein Zwerg eine leichte Zwergenplattenrüstung bauen (RW 5).

79 - 80 · Myriaden mumifizierter Myrmidonen

Mit Speeren bewaffneten und Rundschilden gerüstete Mumien überfallen die Helden, während die mit einer Brechstange versuchen, das kupferne Tor einer Kasernenruine zu öffnen - NK/FK! (8W6 + 20 – die Anzahl der geschafften Liegestütze! reduziert die KS) bzw. alternativ bei Verhinderung (6W6 +15) / 1 Ruhm! und einen Speer (zweihändige Waffe) ST +2 und einen Schild RW +1.

81 - 82 · Sphinxdings

Eine Frau mit Löwenkörper springt hinter drei nur mannshohen Zwergpyramiden hervor und knurrt die Helden an. Der Abenteurer mit dem höchsten IT-Wert winkt ab und sagt: „Davon habe ich gehört, es handelt sich um eine Sphinx! Ein äußerst weises Wesen, das uns gleich ein Rätsel stellen wird!“. Unglückseligerweise hat die Sphinx von ihrer eigenen Legende noch nichts gehört und überhaupt schlechte Laune. Sie greift die

Helden unversehens an - NK/FK! (5W6 + 15) / 1 Ruhm! und einen MS (2W10).

83 - 84 · Räuber des Gelbbauch-Clans

Schlangenräuber des Gelbbauch-Clans überfallen die Helden und wollen sie um ihre Habseligkeiten erleichtern - NK/FK! (Räuber, 8W6 + 10 – Anzahl der geschafften Kniebeugen! reduziert die KS) bzw. alternativ bei Verhinderung (6W6 +10) / 1 Ruhm! und 3W10 Gold.

85 - 86 · Assassinen des Gelbbauch-Clans

Unbekannte haben ein Kopfgeld auf die Heldengruppe ausgelobt und Schlangenassassinen des Gelbbauch-Clans planen dieses umgehend einzustreichen - NK/FK! (8W6 + 10 – Anzahl der geschafften Kniebeugen! reduziert die KS) bzw. alternativ bei Verhinderung (6W6 +10) / 1 Ruhm! und MS (3 W10).

87 - 88 · Zauberer des Gelbbauch-Clans

Die größten drei Schlangenzauberer des Gelbbauch-Clans haben sich zusammengetan, um alle grabplündernden Fremden aus ihrem Heimatland zu vertreiben. Sie stürzen sich auf die Helden und lassen dabei jeder einen magischen Pfeil auf sie herabregnen - NK/FK! (7W6 + 16 – Anzahl der geschafften Kniebeugen! reduziert die KS) bzw. alternativ bei Verhinderung (6W6 +10) / 1 Ruhm! und MS (3W10).

89 · Die Brücke des Todes

Wer über die Brücke des Todes will gehen, der muss Rede und Antwort stehen. Und zwar lautet die Frage: Schaffst du 1W100 Sekunden [Squat Walk](#)? Sollte das nicht gelingen, stirbt der Abenteurer mit der geringsten ST (alternativ bei Verhinderung: neues Ereignis auswürfeln).

90 - 92 · Beduinenüberfall

Bärtige Männer auf Kamelen fallen brüllend mit gezückten Krummsäbeln über die Helden her - NK/FK! (7W6, RW 2) / 1 Ruhm! und Gold in Höhe der geschafften Kniebeugen! (alternativ bei Verhinderung 5W10 Gold)

93 – 94 · Sandsturm

Die Gruppe flüchtet vor einem Sandsturm in die mit Katzenbildern geschmückte Grabkammer

des hohen Beamten Oubastet. Sie muss dort warten, bis der Sturm vorübergezogen ist. Das dauert 20 Runden abzüglich der Anzahl geschaffter Kniebeugen (alternativ bei Verhinderung: eine Runde aussetzen).

95 · Die Grabkammer von Nourbese

Der Eingang zur Grabkammer von Nourbese ist hoch im Berg eingelassen und durch keine erkennbaren Pfade erreichbar. Der geschickteste Abenteurer kann versuchen, dennoch hinauf zu klettern.

(Ja:) Wenn ein GE-Wurf misslingt, erhält der Held eine Verletzung, da er die Wand hinabstürzt. Gelingt die Probe, erreicht er den Eingang und den dahinterliegenden Sarkophag. In diesem entdeckt der Abenteurer einen MS (1W100) wird aber durch die Störung der Totenruhe verflucht.

(Nein:) Weiter in der nächsten Runde.

96 · Blutregen

Die Helden freuen sich nur wenige Sekunden über den einsetzenden Regen, bis ihnen klar wird, was da vom Himmel prasselt: Dickes, klebriges Blut. Wenn die Abenteurer nicht unverzüglich aus dem Gebiet flüchten und drei Runden nicht zurückkehren, erhalten sie alle eine Verfluchung. In jedem Fall wird jede Rüstung beschädigt und erhält RW-1.

97 · Tut-Elch-Am-Rum

In der Gruft des größten Trinkers des alten Reichs, Tut-Elch-Am-Rum, finden die Helden ein noch intaktes Fass mit Balsamierflüssigkeit oder wie Zwerge es nennen würden – ein „Likörchen“. Der extrem starke Alkohol kann viermal verwendet werden und heilt pro Anwendung entweder eine Wunde oder entfernt eine Verfluchung.

98 · Quibilah-Pyramide, 3. Untergeschoss

Die Helden irren seit Stunden durch die Gänge der Quibilah-Pyramide. Müde lehnt sich der 1W3. Abenteurer gegen eine Statue des Krokodilgottes Offler. Ein Klicken ertönt und hinter ihnen öffnet sich der Gang hinab in ein **gefährliches Verlies**.

99 · Pyramidale Tiefen

Als die Helden nach vielen erfolglosen Versuchen endlich den geheimen Weg hinab in die unteren Etagen der großen Shukura-Pyramide finden, bricht plötzlich unter ihnen eine Strebe und sie stürzen mit Teilen des Bodens in ein **sehr gefährliches Verlies**.

100 · Pyramidale Verzweiflung

Auf der untersten Ebene der Pyramide von Omorose stoßen die Helden auf eine Opferkammer, in der zahlreiche mumifizierte Körper von den Untaten der Vergangenheit berichten. Die Hieroglyphen an den Wänden sprechen eine deutliche Sprache: Wer an diesem Ort freiwillig einen Fluch auf sich lädt, darf hinter den Altar treten und öffnet einen Weg weiter hinab in ein **tödliches Verlies**.