

# DIE SEUCHENECHSE

Ein inoffizielles Earthdawn-Abenteuer von Benjamin Scala [seliador@gmx.net]

Für vier bis sechs Adepten der Kreise 1 bis 3.

## INHALT

Einige Worte vorweg	2
Krankheitsfall	3
Nach Firlandel	4
Firlandel	5
Jagdsaison	6
Offene Fragen	7

Earthdawn® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation und die deutsche Version Copyright © 1999 bei Games-In Verlag. Verwendet ohne Genehmigung.

Earthdawn is a registered trademark of FASA Corporation. © 1999 FASA Corporation. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be constituted as a challenge to such status.

## EINIGE WÖRTE VORWEG

Die *Seuchenechse* ist ein einfaches Abenteuer, das bequem in einer Sitzung durchgespielt werden kann und geeignet ist, um eine längere Überlandreise aufzulockern.

Die Helden befinden sich während ihrer Reise in einer Taverne, als ein an vielen Krankheiten leidender Mann hereinstolpert. Trotz aller Hilfe stirbt er noch in derselben Nacht, seine letzten Worte waren ein Gesuch um Hilfe für sein Heimatdorf. Die Helden machen sich auf zum Dorf und finden es in einem bedrohlichen Zustand: Außerhalb des Dorfes sind Massengräber ausgehoben, innerhalb verstecken sich die Bewohner in ihren Häusern. Sie berichten nur von Seuchen und Krankheiten, die sie heimsuchen, und dass einer der ihnen ein Dämon sein muss. Wenn die Helden sich genauer im Dorf umsehen, stellen sie fest, dass sie es mit einer Seuchenechse zu tun haben. Das Abenteuer wird gelöst, indem die Helden die Seuchenechse töten und die Dorfbewohner davon überzeugen, dass es nun im Dorf wieder ungefährlich ist.

Das Abenteuer ist so konzipiert, dass es in dem Umschlagplatz *Shinthacca* seinen Anfang nimmt, während die eigentliche

Handlung im Dorf *Firlandel* stattfindet. Eine Beschreibung des Dorfes *Shinthacca* existiert separat vom Abenteuer und ist über mich oder die Earthdawn-Zentrale auf [www.henkersbraut.de](http://www.henkersbraut.de) zu erhalten. Man kann das Abenteuer jedoch auch in eine beliebige andere Gegend in Barsaive übertragen.

Die Eröffnungsszene geht davon aus, dass sich die Charaktere bereits beginnen. Man kann das Abenteuer jedoch problemlos so gestalten, dass sich die Charaktere erst in der Eröffnungsszene kennen lernen.

In meiner Spielrunde wurde das Abenteuer von 5 Adepten gelöst: Einem Scout des dritten Kreises, einer Diebin des zweiten Kreises und einem Krieger, einem Magier und einem Elementaristen jeweils des ersten Kreises.

Informationen allgemeiner Art zur Seuchenechse gibt es in dem Quellenbuch „Die Kreaturen von Barsaive“.

## KRANKHEITSFALL

### ÜBERBLICK

Die Helden befinden sich zu Beginn dieser Szene im Spitzohr in Shinthacca, als ein kranker Mensch hereinstolpert. Er faselt etwas von schrecklichen Seuchen in seinem Dorf Firlandel bevor er trotz aller Rettungsmaßnahmen in der Nacht stirbt. Rabe, ein Questor Garlens, will sofort nach Firlandel reisen und benötigt nun einige Reisebegleiter.

### DIE SITUATION

Ihr habt schon das ein oder andere Bier oder auch einige Gläser Wein im Spitzohr geleert, als noch zu dieser späten Stunde ein weiterer Gast die Taverne betritt. Eine verummte Gestalt betritt den Raum, blickt kurz um sich und fällt dann nach vorne auf den Boden, wo er regungslos liegen bleibt. Einige der dort sitzenden Gäste stoßen mit ihren Beinen nach ihm, machen Witze über seinen Gestank und versuchen, ihn aufzuwecken. Dann dreht Kork, einer der hier ansässigen Bauern, ihn herum und zieht dem Fremden die Kapuze herunter. Zum Vorschein kommt das Gesicht einer wohl ehemals schönen Menschenfrau, das jetzt jedoch von Pocken, Narben und Eiter bedeckt ist. Kork schreit auf und fährt zurück, dann rennt er heraus um sich zu übergeben.

#### **Wenn die Charaktere sich die Fremde genauer ansehen:**

Die Fremde ist dick verummmt und dennoch durchläuft immer wieder ein Zittern ihren Körper. Sie stinkt nach Eiter, Schweiß und Urin, ihr Gesicht ist von Narben entstellt, Eiter läuft aus aufgeplatzten Pocken und dem Mund. Ihr Mund bewegt sich, als versuche sie etwas zu sagen, doch kein Laut entspringt ihren Lippen.

#### **Wenn die Charaktere Niéb'tha genauer untersuchen:**

Die Frau trägt verschmutzte und übel riechende Woll- und Lederkleidung, dazu ein paar Reiterstiefel. An ihrer Seite trägt sie einen kleinen Lederbeutel, der mit einigen Silber- und Kupferstücken gefüllt ist. Wenn ihr euch daran zu schaffen macht, spricht euch einer der Gäste, ein gut gebauter Ork, an: „He da, was treibt ihr mit der Armen? Sie ist noch nicht mal tot und ihr plündert sie hier mitten in der Taverne?“

### ATMOSPHÄRE

Die Charaktere haben einen angenehmen Abend im Spitzohr verbracht, von ihren bisherigen Heldentaten erzählt und eine Menge Ale getrunken. In diese Szenerie platzt die Realität, als eine schwer kranke Fremde in die Taverne kommt und dort das Bewusstsein verliert. Sofort ist alle Fröhlichkeit verschwunden, bitterer Ernst und Sorge erfüllt die Herzen der Dorfbewohner.

### HINTER DEN KULISSEN

Bei der Fremden handelt es sich um Niéb'tha, eine Menschenfrau aus dem Dorf Firlandel. Sie lebt noch, ist aber bewusstlos. Niéb'tha leidet an mindestens einem halben Dutzend Krankheiten und Seuchen und wird an ihnen noch in derselben Nacht sterben. Niéb'tha ist mit einem Pferd nach Shinthacca geritten, dass jetzt vor dem Spitzohr steht. Wenn sich keiner der Charaktere darum kümmert, wird Rabe es einsammeln und mit auf seine Reise nehmen.

Kork, ein zwergischer Bauer aus Shinthacca, eilt sofort zum Haus des Questors und holt Rabe herbei. Dieser fragt nach einigen starken Männern, die ihm helfen, Niéb'tha in sein Haus zu tragen. Dies ist die erste Gelegenheit der Charaktere, in das Abenteuer einzugreifen. In Rabes Haus wird Niéb'tha auf ein Krankenbett gelegt und von Rabe mit Tinkturen und Kräutern versorgt, die jedoch nur noch ihr Leiden lindern können. In der Nacht kommt die Fremde ein letztes mal zu Bewusstsein und flüstert die folgenden Worte:

*Mein Name ... Niéb'tha... aus Firlandel... Seuchen und Krankheiten suchen mein Dorf heim... schickt Hilfe... möge Garlen unserer gnädig sein.*

Dann ergreift Niéb'tha die Hand des nächststehenden Charakters und drückt sie fest. *Bitte.*

Wenn die Charaktere Rabe geholfen haben, Niéb'tha in sein Haus zu bringen, können sie dort bleiben und ihm helfen. In diesem Fall werden sie wahrscheinlich auch Niéb'thas letzte Worte hören, ansonsten wird Rabe am nächsten Morgen im Dorf verkünden, dass das Dorf Firlandel seine Hilfe benötigt und er einige Begleiter für seinen Weg braucht. Dies ist die Gelegenheit für die Charaktere, sich ihm anzuschließen und so ein kleines Abenteuer zu erleben.

Rabe weiß, dass Firlandel etwa 2 Tagesritte entfernt ist. Die Reise ist nicht über die Maßen anstrengend oder gefährlich, er möchte aber kein unnötiges Risiko eingehen. Zudem fürchtet er, dass er in Firlandel einen Begleitschutz benötigt.

### LETZTE RETTUNG

In dem Fall, dass die Helden kein Interesse an dem bevorstehenden Abenteuer zeigen, finden sich einige mutige Dorfbewohner, die Rabe begleiten wollen. In Shinthacca nennt man nun voller Stolz ihre Namen, und schon bald hören die Charaktere von ihren ruhmreichen Heldentaten in ganz Barsaive.

## NACH FIRLANDEL

### ÜBERBLICK

In dieser Szene machen die Helden sich gemeinsam mit Rabe auf den Weg nach Firlandel. Die Reise verläuft ohne große Gefahren und die Charaktere freunden sich dabei mit dem Questor Garlens an.

### DIE SITUATION

Die Sonne brennt auf euer Haupt, als ihr in den Südwesten Firlandel entgegen reitet. Die Landschaft hier ist von sanften Hügeln und vereinzelt Bäumen durchzogen, gelegentlich kommt ihr an kleinen Dörfern vorbei, deren Einwohner bei ihrer Arbeit inne halten und euch finster anstarren, wenn ihr an ihnen vorbei reitet.

Rabe ist bislang schweigsam voran geritten, ihr hinterher, und all das ohne auffällige Zwischenfälle. Wenn die Reise so weiter geht, werden die zwei Tage nach Firlandel sehr lange zwei Tage werden...

### ATMOSPHÄRE

Die Helden reiten einem ungewissen Schicksal entgegen. Sie wissen nicht genau, was sie in Firlandel erwartet, und könnten nun Vermutungen anstellen. Abends kommt Lagerfeueratmosphäre auf, wenn Rabe ein wenig auftaut und von sich und seiner Passion erzählt. Die Charaktere können ihrerseits Geschichten erzählen und sich besser kennen lernen.

### HINTER DEN KULISSEN

Die Reise dauert zu Pferd etwa zwei Tage, zu Fuß drei Tage. Gegen Abend sollten die Charaktere Wachen aufstellen, vielleicht muss auch einer der Charaktere jagen, um die Vorräte aufzufüllen. Rabe übernachtet in einem eigenen, kleinen Zelt und hilft bei der Zubereitung des Essens mit. Außerdem erzählt

er viel über Garlen und zeigt den Charakteren vielleicht ein oder zwei seiner selbst gefertigten Statuetten, Bildnisse Garlens.

### Option: Der Drahtzieher

Wenn sie möchten, können sie während der Reise Andeutungen auf einen Drahtzieher hinter der Geschichte machen. Es ist wahrscheinlich, dass der Übeltäter die Seuchenechse in dem Wald nahe Firlandel ausgesetzt hat. Die Seuchenechse musste sicherlich in einem Käfig transportiert werden, wenn ein solcher durch den Wald gefahren wird, hinterlässt dies Spuren. Mit gelungenen Wahrnehmungsproben können die Charaktere darauf aufmerksam werden. Folgen sie den Spuren, können sie Überreste eines alten Lagers und vielleicht sogar den Käfig, in dem die Echse transportiert wurde, finden. Wenn sie möchten können sie hier tote Tiere und viele Fliegen beschreiben, so dass die Spieler das Lager leichter mit den Geschehnissen in Firlandel in Verbindung bringen können. Ebenso lassen sich hier beliebige Hinweise auf den Drahtzieher persönlich platzieren, wie z.B. verlorene Schmuckstücke oder ähnliches.

Dieser Schauplatz ist auch eine gute Gelegenheit, um einen zufälligen Kampf zur Auflockerung einfließen zu lassen. In meiner Kampagne hat sich Fegis Kul, bekannt aus „Nebel über dem Blutwald“, die Dienste eines Geisterbeschwörers in Anspruch genommen, um die Seuchenechse zu kontrollieren. Er hat auch mit üblen magischen Methoden eine Schneise in den Wald geschlagen und eine große Lichtung für das Lager erstellt. Diese finstere Magie hat zwei Jehutras angezogen, die hier auf vorbeikommende Opfer lauern.

### LETZTE RETTUNG

Während der Reise kann eigentlich nichts schief gehen. Im schlimmsten Fall kann es zu einem Konflikt mit Rabe kommen, dann wird der Questor versuchen, sich den Charakteren möglichst neutral gegenüber zu verhalten und jeder Aggression aus dem Weg zu gehen.

## FIRLANDEL

### ÜBERBLICK

Die Charaktere gelangen in das Dorf Firlandel und stellen fest, dass sie fast zu spät kommen: Vor dem Dorf sind Massengräber ausgehoben, die Überlebenden verstecken sich in ihren Hütten. Nach einigen Erkundigungen in dem Dorf und Gesprächen mit den Bewohnern müssen sie herausfinden, dass eine Seuchenechse hinter den Vorfällen steckt.

### DIE SITUATION

Die Sonne versinkt langsam am Horizont, als ihr den Gipfel eines größeren Hügels erreicht. Vor euch erstreckt sich ein kleines Tal, in dessen Mitte ein Dorf liegt, ihr blickt Rabe an und er nickt bedeutungsvoll – ihr habt Firlandel erreicht. Südwestlich des Dorfes erstreckt sich ein großer, dampfender Dschungel, im Norden liegen die Felder des Dorfes. Ein wenig abseits, auf einem kleinen Hügel, steht eine Windmühle, deren Räder sich gemächlich im lauen Wind drehen.

Langsam nähert ihr euch dem Dorf. Es ist von einer Palisade umgeben, die dort, wo der Weg endet, ein großes Tor hat. Das Tor ist verschlossen und ihr könnt keine Menschen erkennen. Ein süßlicher, unangenehmer Geruch steigt in eure Nase auf, der je näher ihr dem Dorf kommt umso stärker wird. Als ihr schließlich fast das Tor erreicht habt, erkennt ihr die Ursache des Gestanks: Vor dem Dorf sind Massengräber ausgehoben, mit Laub und Ästen bedeckt, so dass man sie von weitem nicht erblicken kann. In einigen der Gräber, in jedem liegen vielleicht ein Dutzend Leichen, wurden die Toten offenbar verbrannt, während sie in anderen einfach vor sich hin modern.

#### **Wenn einer der Charaktere sich die Gräber näher ansieht:**

Der Gestank der Leichen benebelt deinen Geist, das Atmen fällt dir schwer und du musst würgen, als du dich über dem Grab niederkniest. Die Toten tragen allesamt die Zeichen schwerer Krankheiten: Pocken, Narben, offene Wunden, Flecken auf der Haut, ausgefallene Zähne und Haare und dergleichen mehr. Und überall zwischen den Leichen summen die Fliegen und krabbeln große Käfer auf der Suche nach Nahrung...

#### **Wenn die Charaktere sich das Tor und die Palisade ansehen:**

Die Palisade ist zwei Schritte und eine Elle hoch – ein Obsidianer oder Troll könnte mühelos darüber hinweg sehen. Die Pfähle sind dicht nebeneinander in den Boden gerammt und mit schweren Tauen verbunden, oben sind sie sorgfältig angespitzt.

Das Tor besteht aus zwei großen Flügeln, die sich nach innen öffnen. Es scheint so, als sei das Tor durch ein Brett verschlossen.

#### **Wenn die Charaktere in das Dorf eindringen:**

Die Einwohner leben hier in einfachen Hütten und Baracken, aus Holz oder aus Lehm, mit Stroh oder Holzdächern. Der Weg führt weiter in die Dorfmitte, wo er sich zu einem kleinen Platz vergrößert. In der Mitte dieses Platzes stehen ein Brunnen und direkt daneben ein Wasserbecken, am Rand des Platzes steht eine große Scheune.

Die Türen und Fensterläden der Häuser sind verschlossen, kein Namensgeber ist zu sehen, kein Laut zu hören.

### ATMOSPHERE

Die Charaktere werden hier mit dem Tod und dem Schrecken konfrontiert, die ein einfaches Dorf heimsuchen können. Das Dorf kann Erinnerungen an ihre eigene Heimat wecken und sie wütend oder auch traurig machen.

### HINTER DEN KULISSEN

#### **Was geschah bisher?**

12 Tage vor dem Eintreffen Niéb'thas in Shinthacca erkrankte einer der Dorfbewohner am Sumpffieber. Drei Tage später starb er, inzwischen hatte sich die gesamte Familie angesteckt. So breiteten sich die Krankheiten langsam aus – nicht nur das Sumpffieber, sondern auch andere Krankheiten wie die Pest, Pocken, Grippe oder Gelbsucht.

Bald erkrankte auch die Kräuterfrau des Dorfes und starb unter schrecklichen Fieberschüben, man hob die Massengräber aus und schickte Niéb'tha, die einen gesunden Eindruck machte, nach Shinthacca, um Hilfe zu holen. Bis dahin waren etwa 80 Männer und Frauen, Kinder und Alte gestorben.

Nachdem Niéb'tha das Dorf verlassen hatte, begannen die restlichen gesunden Überlebenden, sich von den anderen abzukapseln. Sie nahmen sich Vorräte und Wasser in ihre Häuser mit und verschlossen sich in ihren Heimen, wartend auf Hilfe.

Dies sind in etwa die Informationen, über die die Dorfbewohner Bescheid wissen. Nicht bekannt ist ihnen, dass die Krankheiten durch eine Seuchenechse ausgelöst wurden. Die Kreatur wurde von dem Geruch der Stadt angezogen und hat nachts ein Loch in die Palisade gerissen. Fortan kam die Seuchenechse mehrere aufeinander folgende Nächte in die Stadt und hat ihre Keime verbreitet...

#### **Die Dorfbewohner**

Die Dorfbewohner haben sich in ihren Häusern eingeschlossen und meiden jeden Kontakt – manch eine Familie birgt bei sich auch noch den ein oder anderen Kranken. Gegenüber den Charakteren werden sie sich sehr misstrauisch bis feindselig verhalten, da sie fürchten, von ihnen mit weiteren Krankheiten angesteckt zu werden.

Der Bürgermeister ist tot, sollte es jedoch nötig sein, wird einer der Dorfbewohner von sich aus das Wort ergreifen und die Führung übernehmen.

Die Helden sollten die Möglichkeit erhalten, mit den Dorfbewohnern zu reden und von ihnen wichtige Informationen über die Geschehnisse zu erhalten. Eine Schlüsselrolle nimmt hierbei möglicherweise der Müller ein, der alleine, etwas abgelegen außerhalb der Palisade, in seiner Mühle wohnt. Er fürchtet sich weniger vor Krankheiten, als vor Dieben – so wird er die Charaktere in sein Haus lassen, wenn er sich davon überzeugt hat, dass sie ihm nichts Übles wollen. Er weiß zwar nicht, wie es in den letzten Tagen im Dorf aussah, da er früh den Kontakt abgebrochen hat – weiß aber von merkwürdigen Geräuschen und Rufen zu berichten, die seit etwa zwei Wochen nachts aus dem Dschungel dringen. Dies ist möglicherweise der erste Hinweis, dass im Dorf nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Er beschreibt die Geräusche als *unmenschlich, tierisch, mir gefriert das Blut in den Adern wenn ich von diesen schrecklichen Schreien nachts aufwache. Einmal habe aus dem Fenster gesehen, und ich bin mir sicher, dass ich am Dschungelrand einen großen Schatten gesehen. Ich konnte aber nicht genau erkennen, was es war – nur, dass es groß war...*

## **Spuren im Dorf**

Wenn die Helden das Dorf genau untersuchen, können sie verschiedene Spuren entdecken, die auf eine merkwürdige Kreatur im Dorf hinweisen.

In der Nordseite der Palisade befindet sich, gut verborgen hinter einem Haus, ein Loch. Teils wurde die Palisade offenbar untergraben, teils wurde das Holz zerbrochen oder angefressen. Das Loch ist groß genug, dass ein Bär hindurch passen würde. Um die Spuren zu identifizieren, ist eine entsprechende Fertigkeit notwendig oder bei einem Scout oder

Tiermeister alternativ eine Probe auf Halbmagie. Sind die Spuren einmal entdeckt, kann mit einer Probe auf *Magisches Spurenlesen* entdeckt werden, dass das Tier offenbar aus dem Dschungel kam, sich im Dorf herumgetrieben hat und wieder in den Dschungel zurück ging.

In der großen Scheune des Dorfes hat die Seuchenechse ebenfalls ihr schädliches Werk getrieben und einige der Vorräte verseucht. Seitdem haben sich hier einige Ratten eingenistet, die die Helden möglicherweise anfallen oder zumindest gehörig erschrecken könnten.

Weitere Spuren, die die Helden entdecken können, wären Krallenabdrücke im weichen Erdboden oder Kratzspuren an einer Häuserwand – hierfür können Proben auf *Wahrnehmung* gewürfelt werden, sie können die Helden aber auch von sich aus darauf stoßen, falls sie selber nicht auf die Idee kommen, sich im Dorf näher umzusehen.

## **LETZTE RETTUNG**

Wenn die Charaktere es sich zu sehr mit den Dorfbewohnern verscherzen, wird Rabe einschreiten und die Wogen zu glätten versuchen.

Wichtig ist aber vor allem, dass die Charaktere darauf aufmerksam werden, dass eine Kreatur in das Dorf eingedrungen ist – und diese Kreatur offenbar zeitgleich mit den ersten Erkrankungen erschienen ist. Neben den Spuren im Dorf sind dabei die Informationen des Müllers eine wichtige Hilfe. Sollten die Helden gar nicht auf die Idee kommen, mit dem Müller zu reden, könnte er von sich aus auf die Helden aufmerksam werden und (mit einer Armbrust bewaffnet) in das Dorf gehen, um nach dem Rechten zu sehen.

## JAGDSAISON

### ÜBERBLICK

Nachdem die Charaktere herausgefunden haben, dass offenbar eine Seuchenechse oder ein anderes Ungetüm hinter den Krankheiten steckt, ist es nun ihre Aufgabe, es ausfindig zu machen und zur Strecke zu bringen. In dieser Szene heften sie sich an die Spur des Tieres und stellen es an seinem Nest zum Kampf.

### DIE SITUATION

Nervös geht ihr den Spuren folgend dem Dschungel entgegen... Bedrohlich bauen sich vor euch die Büsche und Farne auf, merkwürdige Gewächse, die nach euch zu greifen scheinen und die riesigen Urwaldriesen, die nur wenig Licht durch ihr Blätterdach auf den Boden fallen lassen.

Die Luft ist schwül und voller verschiedener Gerüche und Düfte. Orchideen liegen genau so in der Luft wie die Ausdünstungen der Moose und Pilze am Boden und der Gestank eines verendeten Tieres. Es führt kein Weg durch den Dschungel, und ihr seid gezwungen, mehrfach einen kleinen Umweg in Kauf zu nehmen oder mit euren Waffen das Unterholz beiseite zu schlagen. Schon bald seid ihr tief in den Dschungel eingedrungen und hört außer eurem eigenen Gestampfe nur noch die Vielfalt der Dschungelbewohner: Rascheln im Gebüsch neben euch, ein Wispern am Ohr, das Summen der Insekten vor euch und der Schrei eines Kakadus in den Bäumen. Und überall diese Hitze – längst seid ihr am ganzen Körper klitschnass geschwitzt...

### ATMOSPHERE

In der dampfenden Hitze des Dschungels kämpfen sich die Helden zur Seuchenechse vor. Sie wissen nicht genau, was sie erwartet – nur, dass es sehr gefährlich werden wird. Wenn es schließlich so weit ist, werden sie vielleicht überrascht sein, wie einfach es war.

### HINTER DEN KULISSEN

Gestatten sie den Helden durchaus, sich mit verschiedenen Fragen zu beschäftigen, wie z.B. mit was für einer Kreatur sie es zu tun haben könnten oder wie sie sich vor ihr schützen können.

Wenn die Helden im Dschungel sind, sollten sie sich nach der Marschfolge der Charaktere und besonderen Taktiken beim Voranschreiten erkundigen. Geben sie ihnen auch Möglichkeit, zum Rollenspiel. Dann können sie die Helden auf das Nest der Seuchenechse stoßen lassen – je nach Taktik der Helden werden sie die Beschreibung wohl abändern müssen.

Wenn die Charaktere sich dem Nest nähern, verbirgt sich die Echse in einer Erdmulde. Würfeln sie für die Charaktere *Wahrnehmung (8)* – Proben – je nach Ausgang können sie einen der folgenden Texte verwenden.

#### Probe misslungen (Schlechter Erfolg):

Vor euch erhebt sich wieder einmal eine kleine Erderhebung. Ihr seid gerade um sie herum gegangen, als plötzlich hinter euch ein lautes Fauchen ertönt!

#### Probe gelungen (einfacher oder besserer Erfolg):

Vor euch erhebt sich wieder einmal eine kleine Erderhebung. Anders als die vorigen scheint diese jedoch künstlich aufgeschichtet zu sein, am Boden zeigen sich Krallenabdrücke und auf dem Hügel wachsen keine Pflanzen!

Es handelt sich um einen Erdhügel, den die Echse aufgeschichtet hat. In eine Seite hat sie eine Mulde hinein gegraben und mit Laub und Pflanzen gefüllt und sich dort eine kleine Lagerstatt gemacht. Der Hügel ist relativ ungeschützt, jedoch gibt es nur wenig entfernt einiges dichtes Unterholz, in das die Seuchenechse leicht entkommen könnte.

Wenn die Charaktere der Mulde zu nahe kommen, wird die Seuchenechse ihre Nähe spüren und sie sofort angreifen. Wenn die Echse zu unterliegen droht wird sie zu fliehen versuchen und die Charaktere verseuchen wollen.

Im Lager gibt es nichts von Wert.

Nicht vergessen werden sollen hier die Werte der

### SEUCHENECHSE

GES: 6      STÄ: 7      ZÄH: 9  
WAH: 5      WIL: 6      CHA: 3

Initiative: 7	Körperliche Widerstandskraft: 8
Angriffsanzahl: 3	Magische Widerstandskraft: 8
Angriff: 9	Soziale Widerstandskraft: 8
Schaden: Biss 10, Klauen (2x) 8	Rüstung: 3
Anzahl der Zauber: 1	Mystische Rüstung: 2
Spruchzauberei: 11	Niederschlag: 12
Wirkung: ansteckende Krankheit	Erholungsproben: 2
Todesschwelle: 55	Laufleistung im Kampf: 100
Verwundungsschwelle: 11	Normale Laufleistung: 50
Bewusstlosigkeitsschwelle: 50	
Beute: Ein Eisenring. (Siehe unten)	

Die Seuchenechse sieht aus wie eine Chimäre aus Ratte und Echse, die mit lauter Beulen und Geschwüren bedeckt ist. Dieses Exemplar ist besonders kräftig – und groß wie ein Bär.

Sie greift mit ihren Zähnen und Klauen an und trägt in ihren Beulen Krankheiten und Seuchen, die sie auf ihre Gegner übertragen kann. Dies kann die Seuchenechse immer dann versuchen, wenn ihr ein Angriff gelungen ist, der Schaden verursacht hat. Würfeln sie dann eine Spruchzauberei-Probe gegen die magische Widerstandskraft des Opfers. Handelt es sich mindestens um einen guten Erfolg, ist das Opfer mit einer Krankheit angesteckt. Wenn sie möchten, können sie die Stufe der Krankheit selbst bestimmen oder auswürfeln, gegebenenfalls können sie dem Opfer auch noch einen Zähigkeitswurf gegen die Stufe der Krankheit gestatten.

Anders als gewöhnliche Seuchenechsen hat dieses Exemplar eher gewöhnliche, normal wirkende Krankheiten gespeichert. Wenn sie die Option des Drahtziehers verwenden, können sie auch festlegen, dass sich die Seuchenechse erst durch die magische Behandlung eines Geisterbeschwörers so verändert hat. In diesem Fall trägt die Seuchenechse auch einen schweren Eisenring am Hals mit einer Öse, an der offenbar eine Kette befestigt werden konnte.

Wenn sie meinen, dass eine einzelne Seuchenechse für ihre Helden kein würdiger Gegner ist, können sie ihr auch noch einige Egelratten zur Seite stellen, die bereits einige Dschungeltiere kontrollieren...

## LETZTE RETTUNG

Wenn die Charaktere den Kampf zu verlieren drohen, können sie ihnen die Flucht gewähren. Eine andere Möglichkeit wäre das Eingreifen einiger beherzter Dörfler, die mit Mistgabeln und Dreschflegeln bewaffnet den Helden in sicherem Abstand gefolgt sind und auch ihren Teil beitragen wollten. Wenn sie es ganz dramatisch machen wollen, könnte auch ein gut gezielter Schuss aus der Armbrust des Müllers, mit der die Helden vielleicht schon Bekanntschaft gemacht haben, die Seuchenechse ablenken und den Charakteren Gelegenheit geben, sich neu zu formieren.

Wenn einer der Charaktere erkrankt, können ihn wahrscheinlich nur die Kräfte des Questors oder mächtige Tränke heilen. Es wäre jedoch dramaturgisch nicht schön, nach dem Tod der Echse noch Charaktere sterben zu lassen. Sie sollten ihnen die Möglichkeit zur Gesundung geben.

Wenn die Echse entkommen sollten, wird der Questor sie überzeugen wollen, eine Treibjagd zu veranstalten. Hierfür können sich evtl. auch ein paar Dörfler motivieren lassen, wenn nötig.

## OFFENE FRAGEN

Nach dem Besiegen der Seuchenechse müssen die Charaktere zusammen mit dem Questor nun noch die Einwohner Firlandels davon überzeugen, dass ihnen keine Gefahr mehr droht. Wenn sie die Option eines Drahtziehers verwenden und den Charakteren der Stahlring an der Seuchenechse aufgefallen ist, werden die Helden sich denken, dass die Echse von jemandem in die Gegend gebracht wurde. Sie könnten nun versuchen herauszufinden, wer das war und warum – schließlich können Seuchenechsen so nahe an Throal eine Gefahr werden, falls ein Kranker in das Königreich gelangt. Unter den Bergen würden sich die Seuchen rasend schnell ausbreiten und ihnen könnte kaum Einhalt geboten werden.

Ob und wer hinter der Seuchenechse steckt und welche Ziele er damit verfolgt bleibt Ihnen überlassen. In meiner Kampagne war der Drahtzieher ein gewisser Fegis Kul (bekannt aus *Nebel über dem Blutwald*) – ein theranischer Sklavenjäger und Dämonenpaktierer, der nur Übles im Schilde führt. Er schaffte die Seuchenechse aus der Gegend um Urupa über den Schlangenfluss mit Hilfe von T'skrang des Hauses der Neun Diamanten herbei. Die Charaktere konnten die Verfolgung aufnehmen, verloren die Spur jedoch auf dem Schlangenfluss. Offenbar ist Fegis Kul für einige Zeit nach Thera zurückgekehrt, um weitere Schandtaten vorzubereiten...

### DIE VERGABE VON LEGENDENPUNKTEN

Wie gewohnt gibt es Legendenpunkte für kreatives Rollenspiel und Heldentaten, für das bezwingen von Gegnern und das Erbeuten von Schätzen.

Dazu gibt es eine Abenteuerprämie von 200 Legendenpunkten. Da das Abenteuer in nur einer Sitzung zu bewältigen ist, gibt es keine weiteren Legendenprämien für das Bewältigen von Etappenzielen.

### KREATIVES ROLLENSPIEL UND HELDENTATEN

Die folgenden Legendenprämien werden an einzelne Charaktere verliehen und müssen nicht aufgeteilt werden,

haben zwei oder mehr Charaktere die Prämie verdient, erhalten alle die volle Summe.

Der Charakter gewinnt Rabes Vertrauen und Freundschaft	50
Der Charakter gewinnt das Vertrauen der Bewohner Firlandels	50
Der Charakter erkrankt an einer gefährlichen Seuche und übersteht sie	50
Der Charakter kommt auf die Idee, die Echse zu verbrennen	25

### LEGENDENPUNKTE FÜR DAS BEZWINGEN VON GEGNERN

In diesem Abenteuer gibt es nur wenig Gegner, die bekämpft werden. Erwarten die Spieler jedoch mehr Action, können weitere Zufallsbegegnungen eingebaut werden. Jedoch ist zu bedenken, dass der Endgegner dieses Abenteuers – eine Seuchenechse – an sich bereits kein allzu starker Gegner ist und durch zu viele andere Gegner nicht unnötig herabgewertet werden sollte.

Kreatur/Gegner	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Jehutras (2)	125	100	80
Seuchenechse	40	30	25

### SCHÄTZE

In diesem Abenteuer gibt es keine Schätze und folglich auch keine daraus entstehenden Legendenpunkte zu gewinnen.

### DIE GESAMTLEGENDENPRÄMIE

Für das Bestehen des Abenteuers sollte ein einzelner Charakter ca. 200 bis 300 Legendenpunkte erhalten. Für eine 5-köpfige Heldengruppe beträgt der Durchschnitt 280 Legendenpunkte.