

Das Grabmal der Mumienbraut

Original: Combs, Scifert „Jungle Tomb of the Mummy Bride“, 6-8 Gefährten der Stufe 3

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

Was ist DCC

- Stufe 1-2, Hauptcharakter plus Ersatz
- einfache Regeln (Trichter: sogar sehr einfach)
- komische Würfel
- **Spieler seid schlau**, Charakter-Werte sind weniger wichtig!
- Charaktere können sterben, TPK, manchmal besser fliehen/vermeiden
- Charakterbogen durchgehen: **Geschlecht, Name, Gesinnung**
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Glück verbrennen**: immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht

dieses Abenteuer

- blutig, eklig, gruselig, Azteken/Eingeborenen Klischees, Hack & Slash reduziert

meta:

- Ich würfle offen, werde euch nicht verschonen, TPK ist eure Verantwortung
- aber: ich versuche einen Charakter pro Spieler am Leben zu halten
- es gibt etliche geheime Orte und Fallen, tolle Schätze
- nutzt jeden Gegenstand und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo?**
- bitte Charakterspiel! aber nicht enttäuscht sein...

Vorstellung der Gefährten: Name, Beruf, Schicksal, Besonderheiten & Besitz, Tiere!!!

Gerüchte

todo:

- Stufe 1-2, Effekte einige Stunden, 5 Tage, Rast = 6-8 Stunden, nachts wandernde Monster
- Schätze anpassen, Nutzen für Krieger, Kleriker, Magier, Dieb, ~100 Gold/Gefährte
- Hinweise für Fallen, Schiebetür schließt sich, Sandfalle
- zu oft Ausdauer-Schaden?
- Länge reduzieren?

Ebene I

- 0 Einleitung**
- 1 Der Platz der Götter**
- 2 Eingangshalle**
- 3 Große Halle**
- 4 Innere Sakristei**
- 5 Brunnen der 4 Gesichter**
- 6 Das verlassene Forum**
- 7 Umjubelung der Alte**
- 8 Die Halle der Letzten**
- 9 Der Götze des Krötendämons**
- 10 Der rotierende Gang**
- 11 Die schwarzen Brüder des Kannibalen Gottes**
- 12 Galerie der Totems (Here There Be Monsters!)**
- 13 Der gesichtslose Götze des Xachtochun**
- 14 Die Halle der Dynastie**
- 15 Die Speerfalle (Gang)**
- 16 Die Schlafkammer der Akolythen**
- 17 Die zerstörte Rüstkammer**
- 18 Ein einsames Opfer (Gang)**
- 19 Die Schlafkammer der Priester**
- 20 Das offene Steinbecken (Cenote)**
- 21 Das Maul der Götter**
- 22 Der unheilige Schrein**

Ebene II

- 23 Das Gewölbe der schwarzen Sonne**
- 24 Was dahinter liegt**
- 25 Der Hof des Gehäuteten**
- 26 Die hungrigen Nymphen des Mtacllochil**
- 27 Halle des Wissens**
- 28 Die Schachtkammer**
- 29 Das Wespennest**
- 30 Das Lager der Erhobenen**

Ebene III

- 31 Die Sonnentür**
- 32 Die Grabkammer der Mumienbraut**

0 Einleitung

Drei Monate ist es her dass ihr in einer Hafenkneipe einen dicken Händler namens **Miguel Avidor** getroffen habt, der euch von seinen Erlebnissen in einem entfernten Land erzählte. Er behauptete dort gebe es eine alte Pyramide mit reichen Schätzen von Silber und Gold. Er hatte bereits eine Passage auf einem Kauffahrer für den nächsten Morgen vereinbart, suchte aber dringend noch ein paar Abenteurer, die ihm helfen sollten als Schatzsucher die alte Pyramide zu durchsuchen. Ihr stimmtet sofort zu und trankt gemeinsam bis spät in die Nacht. Als ihr euch am nächsten morgen beim Kapitän des Kauffahrers meldet, ist der Händler aber nicht aufzufinden, nur sein einheimischer Führer, ein exotisch aussehender Mann namens **Izel** wartet an Bord. Erst kurz vor dem Ablegen berichtet ein Hafenarbeiter ein dicker Händler sei in der Taverne in seinem Bett erstochen aufgefunden worden. Da die Überfahrt bereits bezahlt ist, ist der Kapitän einverstanden euch auch ohne den Händler zur Pyramide zu bringen.

Nach langer Schifffahrt werdet ihr im Delta des **Orinaxo** bereits in Sichtweite der alten Pyramide von Bord gelassen und der Kapitän verspricht euch in 5 Tagen wieder abzuholen, natürlich gegen eine gute Bezahlung mit den Schätzen die ihr zu finden hofft. Und so zieht ihr mit Izel los und kommt nach einem mehrstündigen Marsch durch den dichten Dschungel an der Pyramide an.

Izel scheint bemüht euch zu helfen und bietet auch an im nächsten Dorf Proviant und Ausrüstung einzukaufen, weigert sich aber strikt in die Pyramide voranzugehen. Er rät auch davon ab dass ihr selbst ins Dorf geht, da die Eingeborenen hier keine Fremdlinge dulden.

Das Wasser des Orinaxo soll vergesslich machen und die Bisse der Insekten Wahnsinn und baldigen Tod bringen...

1 Der Platz der Götter

Der Vorplatz der Pyramide ist mit teils zerborstenen Steinplatten bedeckt. Rechts und links des Platzes stehen einige riesige massive Steinblöcke mit Reliefs die offenbar alte Geschichten zeigen.

Unmittelbar hinter den Steinblöcken beginnt der dichte Dschungel. Ein alter Steinbrunnen liegt am Rand des Platzes. Auf dem Platz stehen 10 Steinfiguren die offenbar die Götter selbst darstellen, aber 3 von ihnen sind bis zur Unkenntlichkeit zerschlagen. Am Fuße der Steinfiguren liegen frische Blumen, Obst und auch einige Knochen. Ein kurze Treppe führt zum Eingang in der Pyramide. Vor der Treppe ein etwa 1 Schritt hohes rundes Steinpodest mit Inschriften verziert.

Persönlichkeit 12 um euren Führer zu überreden die Götter zu erklären und ihre Namen zu nennen.

Persönlichkeit 15 um euren Führer zu überreden die Inschrift zu übersetzen:

„Erniedrigt euch vor Tlaclocac, dem Herrn der Unterwelt. Kniet vor Xachtochun dem Nachtbringer. Sättigt Mtaclochil’s Appetit. Tränkt Chuetlachzotz die große Fledermaus. Ergebt euch Chilmamla, der schwarzen Sonne. Füttert Tokaxochtil, die Schreckensorchidee. Liegt nieder vor Tokaxochtil dem Ertrunkenen. Verweigert euch nicht, denn euer Blut nährt die Wurzeln der Welt.“

1 Tlaclocac, Herr der Unterwelt – dämonisch aussehende Kröte

2 Xachtochun, der Nachtbringer – ein schlangenköpfiges Wesen mit 8 Armen.

3 Mtaclochil, der Lüsterne – Jaguar-köpfiger Dämon mit angeschwollenem Phallus

4 Chuetlachzotz – wolfsgesichtiger Fledermaus-Dämon, will frisches Blut und Fleisch

5 Chilmamla, die schwarze Sonne – Riesenfledermaus deren Flügel die Sonne verdunkeln

6 Tokaxochtil, die Schreckens-Orchidee – eine riesige Blüte die zu einem Insektendämon erblüht

7 Huechitl, der Ertränkte – eine augenlose Gestalt, bedeckt von Algen, Blutegeln und Schlamm

2 Eingangshalle

Der breite und hohe Eingang ist als die weit geöffneten Fänge eines Pavians stilisiert, aber wird nur von einem Vorhang herabhängender Lianen verdeckt.

An den Seiten des Eingangs führt ein schmale verwitterte Treppe weiter steil nach oben zur Spitze der Pyramide. Ihr spürt eine Aura des Bösen.

In der Eingangshalle sind die Wände über und über mit weiteren Reliefs bedeckt, die allerlei Szenen zeigt. Farbreste auf den Reliefs zeigen dass sie einst wohl leuchtend hell koloriert waren.

Ansehen: Priester opfern abgeschlagene Köpfe mit hoch in den Himmel gestreckten Armen.

Eine schwere mit Silber verzierte Tür führt weiter ins Innere, ein paar brüchige gelbe Oberschenkelknochen halten sie offen. Auf der Tür seht ihr einen Krieger mit ausladendem Kopfschmuck der eine sich windende Schlange mit ausgestreckten Armen hält. Die Schlange schnappt nach dem Kopf des Kriegers. Die Augen der Schlange sind 2 grüne Edelsteine.

2 Smaragde (je 2 Gold, 1 Phase); 3 Silber (je 4 Gold, je 1 Phase) → **Angriff 3w4 Ghule**

Ghul untot, lautlos; immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte

Initiative +1

Angriff Biss +3, w4 & betäubt: Willen 14 oder für w6 Runden (Elben immun);
Klaue +1 w3 **schnatternd, jammernd**

Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___(+1) oooooo oo

Bewegung 9 m Aktion **2w20**

Zähigkeit +1 Reflex 0 Willen 0 Chaos

3 Große Halle

Eine T-förmige Halle, von der Decke hängen allerlei Lianen und Ranken, rechts und links jeweils 2 Durchgänge, der Boden ist mit bunten Kacheln gefliest. Auf der gegenüberliegenden Wand ist eine große Szene dargestellt in der Priester und viele Krieger sich am Fuße der Pyramide mit ihren Schwertern entleiben, während sie zu einer schwarzen Sonne aufblicken.

Querstück → **12 Galerie der Totems**

4 Innere Sakristei (Vorbereitungsraum)

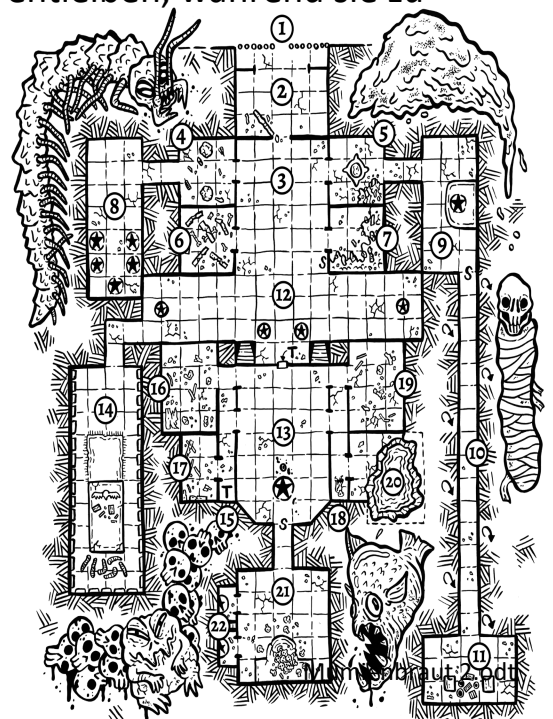
Der Raum enthält zwei runde Steinpodeste und ist über und über mit Ranken überwachsen. Auf den Podesten seht ihr verrostete Opferdolche und Kelche sowie alten verstaubten Feder-Kopfschmuck.

Suchen nach Fallen: tropfender Schleim

Erster Gefährte: grüner Schleim tropft von der Decke

Reflex 15 oder w3 Schaden oder -1 RK bei Metallrüstung

Silberdolch w4, Goldkelch 15 Gold



5 Der Brunnen der 4 Gesichter

Dieser Raum ist teilweise eingefallen und der hintere Teil liegt voller Geröll. In der Mitte ist ein moosbedeckter runder Steinbrunnen voller schwarzem Brackwasser. Der Brunnen ist mit 4 Steingesichtern verziert: ein fauchender Jaguar, eine Kröte mit aufgerissenem Maul, ein Fledermaus und eine züngelnde Schlange.

Intelligenz 10: 4 der Götter vom Vorplatz

6 Das verlassene Forum

Umgestürzte Steinsitze und davor ein Steinpodium, das Wandrelief zeigt eine jaguarköpfige Figur mit einem ausladenden Kopfschmuck aus Federn.

→ **Angriff** 3w4 Ghule

Ghul untot, lautlos; immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte

Initiative +1

Angriff Biss +3, w4 & betäubt: Willen 14 oder für w6 Runden (Elben immun);

Klaue +1 w3

schnatternd, jammernd

Rüstklasse 12 HD 2w6 (7)

____(+1) ooooo oo

Bewegung 9 m Aktion **2w20**

Zähigkeit +1 Reflex 0 Willen 0 Chaos

7 Umjuubu der Alte

Dieser Raum ist teilweise eingestürzt, alles ist mit Moos und Ranken bedeckt.

Suchen oder Intelligenz 15: findet Nische rechts neben dem Eingang, darin ein verrotteter Sack mit einem mumifizierten Kopf mit zugenähten Lippen. Wenn ihr den Kopf hochneht, öffnet er die Augen, schaut euch mit gelben Pupillen an und murmelt etwas durch die verschlossenen Lippen. **Nur Izel kann übersetzen.**

„Preiset die Blutigen, ihre fangbewehrten Mäuler und feurigen Augen. Ich unterwerfe mich euch – ein Gefäß eures Zorns, ein Flüstern eurer Rache.“

8 Halle der Letzten

5 Statuen von starken stoisch dreinblickenden Kriegerern mit reichem Kopfschmuck aus bunten Federn und Speeren mit Obsidianspitzen in der Hand. Die Statuen tragen Ketten mit abgetrennten Köpfen um die Hüften.

Intelligenz 10: einige der Köpfe sind frischer

Suchen: die hintere, größere Statue trägt einen roten Edelstein in ihrem Kopfschmuck
→ großer **sternförmiger Rubin** (20 Gold, öffnet **31 Sonnentor**)

→ Angriff Krabbelklauen, kommen hinter Statuen hervor

Krabbelklauen Schwarm reanimierter Hände, 1/2 Schaden von nicht-Flächenangriff, immun: Krits. ...

Initiative +3

Angriff 6x6 m Nägel +2, w2 **kratzt mit Fingernägeln über den Steinboden**

Rüstklasse 11 HD 4w8 (18) ____(+3) ooooo ooooo ooooo ooo

Bewegung 12 m fliegen Aktion w20

Zähigkeit -2 Reflex +1 Willen -2 Chaos

9 Der Götze des Krötendämons

Auf einem Steinblock mit abblätternder grüner Farbe seht ihr eine riesigen Steinkröte mit weit geöffnetem Maul. Seine Augen sind Kristalle aus einem durchsichtig wolkigen Stein.

Fallen finden 10: da ist eine Falle, 15: genaue Funktion; Fallen entschärfen 15: ok

Suchen: hinten im Maul ist Öffnung groß genug um eine Hand hineinzustecken

w4 Schaden, -w2 Ausdauer bis Stärke 15 oder Runde 3 → **öffnet Südtür, Augen blutrot**

10 Der Rotierende Gang

Ein langer Gang mit kreisrundem Querschnitt, die Wände zeigen eine Art Prozession in der Priester Menschen vor sich hertreiben in die Fänge der Herrscher der Unterwelt.

Als ihr voran geht, beginnt der Raum langsam zu rotieren. Ihr müsst die Bewegung ausgleichen um nicht hinzufallen und kommt nur langsamer vorwärts (3 m/Aktion).

2-3 Leichenglibber untot, ½ Schaden Hieb & Stich, immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte

Initiative zuletzt

Angriff Schleim +4, w4, saugt Leben aus **saugendes Geräusch**

Rüstklasse 10 HD 4w8 (18) ____ (zuletzt) ooooo ooooo ooooo ooo

Bewegung 1,5 m Aktion **6w20**

Zähigkeit +6 Reflex -8 Willen -6 Chaos

11 Die schwarzen Brüder des Kannibalen Gottes

Dieser Raum scheint eine Gruft zu sein. Die Wände sind leuchtend rot bemalt und euch gegenüber sitzen 2 mumifizierte Skelette auf golden leuchtenden Thronen. Sie tragen Schmuck und Obsidian-besetzte Schwerter. Alles ist verstaubt aber ansonsten intakt. Sie erheben sich gleichzeitig: „*Kehrt zurück, woher ihr auch immer kommen mögt oder euer Blut wird kochen und die Wurzeln der Erde düngen.*“

Huxtocol & Naztolac untot, lautlos; immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte

Initiative +1

Angriff Blutwaffe +4, w8 & -2w4 zufälliges Attribut; Kannibalen-Urne s.u.;
Herz herausreißen: Zähigkeit 10 oder tot

Rüstklasse 14 HD 4w8 (18) ____(+1) ooooo ooooo ooooo ooo

Bewegung 9 m Aktion w20 ____(+1) ooooo ooooo ooooo ooo

Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +2 Chaos

4 Fläschchen: 3x krautig w6+1 heilen, 1x süßlich -w4 Ausdauer oder Zähigkeit 15 -1 Ausdauer
2 goldene Götzen (je 45 Gold), Schmuck (25 Gold), Jade-Maske (22 Gold)
2x Obsidian-Schwert w8 (5 Gold), Throne sind nur golden bemalt

Kannibalen Urne: rot bemalter Krug mit einem schwarzen Streifen um die Öffnung. Darin pulsieren faulende Fleischstücke und Knochensplinter. Einmal täglich können die geopfert mit einem Kommando hervorgerufen werden um mit eine giftige Wolke 4w6 Schaden und -w6 Ausdauer (Zähigkeit 15 für ½ Effekt) dass Ziel anzugreifen. Ist kein Ziel vorhanden wenden sie sich stattdessen gegen den Hervorrufer.

12 Galerie der Totems (Here There Be Monsters)

Rechts und links jeweils eine hohe Säule auf der eine Krötenfigur sitzt.

Auf der langen Wand ist eine große Szene dargestellt in der Priester und viele Krieger sich am Fuße der Pyramide mit ihren Schwertern entleiben, während sie zu einer schwarzen Sonne aufblicken. In der Mitte der Wand eine schwere Tür, davor rechts und links zwei hölzerne 4 m hohe Totems, die in Löcher im Boden eingelassen sind. Sie zeigen allerlei menschliche, dämonische und göttliche Gestalten.

Im Westen ein Durchgang.

Suchen: magischer Schutzzauber/Wächter zwischen Totems

Umjubelung der Alte: „**Preiset die Blutigen, ihre fangbewehrten Mäuler und feurigen Augen. Ich unterwerfe mich euch – ein Gefäß eures Zorns, ein Flüstern eurer Rache.**“
oder w4:

1 Cruxticol, 2 Riesenspinne, 3 Bauchschlitzer Jaguar, 4 Untote Kröte

Schlösser knacken 12 oder Tür kann zerstört werden

1 Cruxticol die Höllenfledermaus

Initiative +6
Angriff Biss +4, w6 & aussaugen: Zähigkeit 15 oder -w3 Stärke bis getötet
Rüstklasse 14 HD 2w8 (9) ____(+6) ooooo oooo
Bewegung 12 m fliegen Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex +4Willen -2 Chaos

2 [w4+1] Riesenspinne

Initiative +6
Angriff Biss +5, w3 & Gift: Zähigkeit 15 oder -w3 Ausdauer;
Einwickeln: Zähigkeit/Stärke 15
Rüstklasse 13 HD 3w8 (13) ____(+6) ooooo ooooo ooo
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +5Willen +0 Neutral

3 [w3+1] Bauchschlitzer Jaguar

Initiative +2
Angriff Klaue +10, w6 & ausweiden: 2x Treffer/Runde=2w6 Schaden
Biss +12 w6
Rüstklasse 15 HD 9w8 (13) ____(+2) ooooo ooooo ooo
Bewegung 15 m springen Aktion **2w20**
Zähigkeit +7 Reflex +8Willen +4 Neutral

4 [2w4] Untote Kröte amphibisch

Initiative +1
Angriff Biss +6, w8;
Zunge +3 w3 & umschlingen; Stärke 12 entkommen; Angriff 16 abhacken
Rüstklasse 12 HD 4w8 (18) ____(+1) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 6 m springen schwimmen Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3Willen 0 Neutral

13 Der gesichtslose Götze des Xachtochun

Ein großer Raum in dessen hinterem Teil ein 4 m hoher Steingötze mit 8 Armen steht. Seine Arme halten Fackeln und im Sockel gibt es viele kleine Nischen. Sein Gesicht wurde abgeschlagen. Vor dem Götzen eine steinerne Schale. In den Wänden gibt es rechts und links je 2 Durchgänge. Direkt neben der Tür befinden sich rechts und links zwei Treppen die nach oben führen.

Suchen: Intelligenz 12 hinter Götze Geheimtür

Opfern: wenn mindestens 10 Gold w7:

- 1 Donnern. Du wurdest verflucht. -2 auf alle Würfe bis du die Pyramide verlässt.
- 2 Knurren. Der Götze hat Hunger. -w4 Ausdauer
- 3 Eine grüne Wolfspinne erscheint. Nach ihrem Tod erhältst du +1 auf Zufallsattribut. +2 wenn Chaos.
- 4 Ein Windsäuseln. +1 auf alle Rettungswürfe.
- 5 Das Rascheln von Blättern. +w4-1 Leben
- 6 Ein hohles Rufen. Immun gegen den nächsten magischen Effekt.

 Der Götze spricht zu dir.
- 7 **Ordnung:** 1 Frage;
 Neutral: +2 auf alle Würfe bis du die Pyramide verlässt;
 Chaos: 1x göttlicher Beistand (Persönlichkeit 15)

Grüne Wolfspinne

Initiative +2
Angriff Biss +3, w3 & Gift: Zähigkeit 15 oder -w3 Ausdauer; Grünes Feuer +4 6 m w7 Säure
Rüstklasse 14 HD 4w12 (26) ___(+2) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo o
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex +5 Willen +0 Chaos

14 Die Halle der Dynastie

Eine langgestreckte Halle mit 15 Nischen auf jeder Seite und 5 Nischen in der Südwand. Ein Steintisch mit mehreren Objekten darauf steht in der Mitte. In den Nischen befinden sich mumifizierte Köpfe, geschmückt mit Federn, kleinen Kettchen und Halsreifen. Auf dem Tisch liegt ein aufgerollter langer schmaler Bildteppich. Daneben einige silberne Zangen und Skalpelle.

silberne Zangen und Skalpelle (10 Gold)

Bildteppich ausrollen: Stammbaum einer Dynastie → **Angriff**

Erstickender Bildteppich

Initiative +2
Angriff ersticken +5: Zähigkeit/Stärke 14 oder -w3 Stärke/Runde
Rüstklasse 14 HD 6w10 (26) ___(+2) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo o
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +6 Reflex +2 Willen +4 Neutral

15 Die Speerfalle (Gang)

Ein Gang führt hier in Nord-Süd Richtung. Der Boden besteht aus weißen aber stark verstaubten Steinplatten. Im südlichen Bereich löst eine Platte die Speerfalle aus.

Fallen finden 10: Auslöser

Suchen 15: Speerlöcher in südlicher Wand

Fallen entschärfen 10: Auslöser blockieren → 12 Speere mit vergifteter Obsidian Spitze
Speerfalle

12 Speere: w12 Ziele werden getroffen, w8 & Gift: Zäh 15 oder blind für 1 Tag

16 Die Schlafkammer der Akolythen

verrottete Holzbetten, Textilien, Ranken, Staub

Suchen: Kupfer-Schale (1 Gold)

17 Die zerstörte Rüstkammer

Voller verrotteter Holzregale, Wände mit Kampfszenen bemalt. Waffen liegen herum.

Suchen: → **Angriff Riesentausendfüßler**

4x Obsidian-Kurzschwerter w6 (2 Gold), 3x eingeölte Hartholz-Schilde, 2 Silberhelme (je 8 Gold)

Riesentausendfüßler

Initiative +3

Angriff Biss +6 w6 & Gift: Zäh 10 oder d12 Schaden, Zäh 15 oder gelähmt

Rüstklasse 14 HD 3w6 (11) ____ (+3) ooooo ooooo o

Bewegung 18 m Aktion w20

Zähigkeit -1 Reflex +2 Willen -1 Neutral

18 Ein einsames Opfer (Gang)

Am Südennde dieses Ganges liegt etwas unförmiges.

Suchen: ein größtenteils verwester Mensch in verrotteter Lederrüstung mit einem Buch Tagebuch (kaum lesbar): Pardo von Punjar

„... der sternförmige Schlüssel ... was tut er ... der einzige Weg ... durch die Sonnenfinsternis und jenseits der schwarzen Sonne ... zu viel Blut verloren ... an diesem unheiligen Ort.“ (→ 8 Halle der Letzten, → 31 Die Schwarze Sonne)

19 Die Schlafkammer der Priester

Verrottete silberbeschlagene Bettgestelle und allerlei Unrat liegen hier herum.

Silberbeschläge (5 Gold), Silber-Kurzschwert w6,

Fläschchen mit süßlich duftender Flüssigkeit: -w4 Ausdauer oder Zähigkeit 15 -1 Ausdauer

20 Das offene Steinbecken (Cenote)

Hier ist ein Teil der Decke eingebrochen und feuchte heiße Dschungelluft erfüllt den Raum. Im der Boden ist bedeckt mit Moos und Sumpfpflanzen und ein etwa 5 m durchmessender Tümpel hat sich im zerborstenen Steinboden gebildet.

Untoter Piranhaschwarm untot, immun: ...

Initiative	0		
Angriff	6x6 m Biss +4, w4		
Rüstklasse	12	HD 4w8 (18)	___(0) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung	9 m schwimmen	Aktion w20	
Zähigkeit +1	Reflex +3 Willen -2	Chaos	

21 Das Maul der Götter

Ein quadratischer Raum. Im Westen zwei Durchgänge, im Süden ein runder Treppenvorsprung der zu einer erhöhten Plattform mit einem Altar führt. Auf dem Altar finden sich eine Vielzahl von mumifizierten Köpfen sauber in Reihen aufgestellt.

Wenn Köpfe gestört: → Angriff Geister

Geist untot, immun: ...

Initiative	+1		
Angriff	spezial w7: 1 w4 & Furcht (Willen 12 oder weglaufen), 2 Kettenrasseln 100 m 3 Schrei w4 & w4 Runden taub 4 Lähmender Griff: Zäh 15 oder w4 Stunden 5 Todesahnung: -2 in naher Zukunft 6 Unsichtbarkeit 1 Runde 7 -w4 Zufallsattribut 1 Stunde		
Rüstklasse	10	HD 2w12 (14)	___(+1) ooooo ooooo oooo
Bewegung	9 m schwimmen	Aktion w20	lässt magische Waffe +1/+3 fallen
Zähigkeit +2	Reflex +4 Willen +6	Chaos	

22 Der unheilige Schrein

Dieser schmale Seitenraum enthält 2 Götzen: im Norden eine Krötenfigur und im Süden einen Jaguar. Vor der Jaguarfigur eine Schale mit etwa einem Dutzend mumifizierter Affenpfoten.

Ebene II

23 Das Gewölbe der schwarzen Sonne

Zwei Treppen in dieser Kammer führen nach oben und unten. Die Decke ist gewölbt, in den Steinboden ist tief das Bild einer schwarzen Sonne eingeschnitten. Ein Durchgang im Norden ist von schwarzem wabernden Rauch oder Dunst erfüllt.

Magische Dunkelheit im Durchgang, Inschrift „**Unterwerft euch und tretet ein**“

„**Erniedrigt euch vor Tlaclocac, dem Herrn der Unterwelt. Kniert vor Xachtochun dem Nachtbringer. Sättigt Mtaclochil's Appetit. Tränkt Chuetlachzotz die große Fledermaus. Ergebt euch Chilmamla, der schwarzen Sonne. Füttert Tokaxochtil, die Schreckensorchidee. Liegt nieder vor Tokaxochtil dem Ertrunkenen. Verweigert euch**“

nicht, denn euer Blut nährt die Wurzeln der Welt.“

oder w5

1	-2 für nächsten Angriff
2	-2 für nächsten Rettungswurf
3	-2 für Zufallsattribut für 1 Tag
4	+2 für nächsten Wurf eines Angreifers
5	noch 2 mal auf diese Tabelle würfeln

24 Was dahinter liegt

Ein quadratischer Raum mit 4 großen Nischen in den Seitenwänden mit Steinfiguren darin. Nach Norden ein Durchgang.

Nordwestlicher Götze: eine Schlange mit blau leuchtenden Augen, **Lapis Lazuli je 7 Gold**

Südwestlicher Götze: ein geduckter Jaguar mit einer Schale davor, **2 Gold, 5 Silber, 10 Kupfer**

Nordöstlicher Götze: eine fette Kröte mit zerbrochener Schale, **4 Gold**

Südöstlicher Götze: eine Fledermaus mit stark vernarbten menschlichem Körper, Armen und Beinen, um den Hals eine Kette mit Schrumpfköpfen, an der linken Hand 3 Ringe:

Goldring mit Jadedfledermaus (95 Gold), Goldring mit Schildkröte (21 Gold),

Ring mit Widderkopf (Ring von Umjuubu dem Alten):

2x täglich Zerbersten (S 202)/Shatter (p 193) w20+5 über 6 m Entfernung

14-15 w4 Objektschaden (Dolch zerstört, Schwert halb zerstört, ...)

16-19 3w4 Objektschaden, +2 für zerbrechliche Objekte (z.B. Rüstungsschaden)

20-21 3w6+5 Objektschaden, +4 für zerbrechliche Objekte

22-25 4w6+5 Objektschaden, +4 für zerbrechliche Objekte, w6 magische Objekte

26-31 4w8+5 Objektschaden, +4 für zerbrechliche Objekte, 2w6 magische Objekte

32-33 4w8+5 Objektschaden, +4 für zerbrechliche Objekte, 3w6 magische Objekte

34+ 6w8+5 Objektschaden, +4 für zerbrechliche Objekte, 4w6 magische Objekte

Götze des schlechten Omens magieresistent

Initiative -2

Angriff Faust +7 w8+4; Feueratem 3w6 Reflex 15 für ½

Rüstklasse 12 HD 4w10 (22) ____(-2) ooooo ooooo ooooo ooooo oo

Bewegung 9 m fliegen Aktion **2w20**

Zähigkeit +6 Reflex +2 Willen +4 Neutral

25 Der Hof des Gehäuteten

Durchgänge nach Süden, Westen und Osten. Ein prächtiger goldener Thron im Norden, dahinter ein Gemälde von einer Frau mit Feder-Kopfschmuck und im juwelenbesetzten Kleid vor einem frei stehenden Torbogen in dem schattenhafte Gestalten angedeutet sind. Die meisten Juwelen im Kleid der Frau fehlen. Vor dem Thron liegt ein schwer zu identifizierendes Häufchen.

Suchen/Untersuchen: die Überreste eines gehäuteten, dann mumifizierten Menschen und ein Stück seiner tätowierten Rückenhaut.

Intelligenz 10: 3 Zauber:

Bindender Ruf/Binding (S 276, p 270),

Lähmung/Paralysis (S 265, p 264),

Verlangsamten/Slow (S 237, p 228)

26 Die hungrigen Nymphen des Mtaclochil

Im Süden liegt ein verschütteter Gang. An einer Seitenwand ein Gemälde:

Izel: „Die sechs gehäuteten Ehefrauen des Lüsternen“

genau anschauen: öffnet magischen Kanal zu einem Dämon

Ein schwarze Figur mit einer Knochenkrone erscheint und zeigt auf den Betrachter.

Er spricht harsche Worte und greift dann nach ihm.

Lokerimons Unfehlbarer Jäger/Lokerimon's unerring hunter (S 254,p 246)

Unbeirrbarer Jäger ½ Schaden durch normale Waffen

Initiative +3

Angriff Biss +6 w10+3; lähmende Berührung Zäh 12 oder w5 Stunden gelähmt

Rüstklasse 17 HD 4w8 (18) ____(+3) ooooo ooooo ooooo ooo

Bewegung 12 m fliegen Aktion w20

Zähigkeit +5 Reflex +3 Willen +2 Neutral

Gang freiräumen: → LL-1 Lost Level

27 Halle des Wissens

Hunderte von Lehntafeln in verrotteten und teilweise zusammengebrochenen Regalen füllen den Raum. Der Raum ist feucht und voller Moos. Im Südosten liegt ein Schacht der sowohl nach oben als auch nach unten führt.

Suchen/Intelligenz 15/Zwerg/Bergmann: Decke ist instabil

28 Die Schachtkammer

Dieser Bereich ist leer. Nur ein Wandbild zeigt Priester die einen Holzkäfig mit Gefangenen in einen Schacht abseilen, wo hungrige Piranhas warten.

29 Das Wespennest

Dieser Raum ist teilweise eingefallen und voller Dschungelpflanzen. Ein weiß-gelbe Struktur ist an der Süd- und Ostseite erkennbar.

Mithril Langschwert (von mumifiziertem Arm fest gehalten) **+1/+3 gegen Schwärme w8+1**

2w4+1 Kriegerwespen ziehen sich zurück wenn unterlegen

Initiative	+1		
Angriff	Stich +3 w4 & Gift: Zäh 8 oder w4/Runde		
Rüstklasse	12	HD 2w8 (9)	____(+1) ooooo oooo
Bewegung	9 m fliegen	Aktion w20	
Zähigkeit +2	Reflex +3 Willen +1 Neutral		

30 Das Lager der Erhobenen

Ein dumpfer feuchter Geruch schlägt euch entgegen. Ein rissiger Steinkübel steht in der Mitte des Raums. Sechs verrottete Leichen liegen an den Wänden. Ein monumentales Wandgemälde ist noch gut erkennbar.

6 Parasiten-Leichen untot, immun: ...

Initiative	-4		
Angriff	hauen +3 w4 & Parasiten: Zähigkeit 10 oder -w4 Zufallsattribut		
Rüstklasse	9	HD 3w6 (10)	____(-4) ooooo ooooo
Bewegung	9 m fliegen	Aktion w20	
Zähigkeit +4	Reflex -4 Willen +2 Chaos		

Wandgemälde anschauen: → Orte der 4 Nebenschreine (Kröte, Schlange, Fledermaus, Jaguar)

Ebene III

31 Die Sonnentür

32 Die Grabkammer der Mumienbraut

Schätze:

Krieger	Schwert, Helm, Lanze, Wurfspeer
Zwerg	Axt, Hammer, Schleuder
Kleriker	Streitkolben, Amulett, Wasser der Wahrheit, Tabak
Zauberer	Schriftrolle, Amulett, Ring, Schrumpfkopf
Elb	Samen, Bogen, Pfeile, Dämonenidol
Dieb	Blasrohr, Giftpfeile, Giftdolch, Blitzpulver, Krähenfüße
Hobbit	Umhang, Kette, Beutel

Wandernde Monster 2w6

2 [2w6] Jadeäugige Kauer Nagetiere so groß wie ein Waschbär mit leuchtend grünen Augen

Initiative +4
Angriff Biss +2, w4+1
Rüstklasse 13 HD w6+2 (6) ___(+4) ooooo o
Bewegung 9 m; 6m klettern Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex +2 Willen -1 Neutral

3 [2w4] Tsantsa Zombies langsame Zombies mit Schrumpfköpfen und zugenähten Augen & Mündern

Initiative -4 untot; immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte
Angriff Biss +3, w4
Rüstklasse 9 HD 3w6 (11) ___(-4) ooooo ooooo o
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex -4 Willen +2 Chaos

4 Dschungelkäfer Schwarm werden von Bewegung angezogen, 1/2 Schaden von nicht-Flächenangriff

Initiative +5
Angriff 6x6 m Stich +1, 1 & Zähigkeit 5 oder w4
Rüstklasse 11 HD 4w8 (18) ___(+5) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 12 m fliegen Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex +10 Willen -2 Neutral

5 [2w4] Untote Kröte amphibisch; jeweils 1 Dämonenkröte

Initiative +1
Angriff Biss +6, w8; Zunge +3 w3 & umschlingen; Stärke 12 entkommen; Angriff 16 abhacken
Rüstklasse 12 HD 4w8 (18) ___(+5) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 6 m springen schwimmen Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen 0 Neutral

[1] Dämonenkröte amphibisch; Typ III Dämon

Initiative +4
Angriff Biss +12, w12 & verschlingen
Rüstklasse 16 HD 8w12 (50) ___(+4) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 12 m springen Aktion **2w20** ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +8 Reflex +10 Willen 0 Chaos

6 Krabbelklauen Schwarm reanimierte Hände, 1/2 Schaden von nicht-Flächenangriff, immun: Krits.

Initiative +3
Angriff 6x6 m Nägel +2, w2
Rüstklasse 11 HD 4w8 (18) ___(+3) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 12 m fliegen Aktion w20
Zähigkeit -2 Reflex +1 Willen -2 Chaos

7 Kannibalentrupp: 2w4 Kannibalen Krieger + Anführer + Schamane

Kannibalen Krieger

Initiative +1
Angriff Obsidian Speer +6, w8 & Gift: Zähigkeit 14 oder -w4 Stärke
Rüstklasse 12 HD 3w8 (14) ___(+2) ooooo ooooo oooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +2 Willen 0 Neutral

Kannibalen Anführer wenn verwundet Kriegsschrei: alle Kannibalen 1 Runde extra w14 Angriff

Initiative +3
Angriff Obsidian Speer +6, w8 & Gift: Zähigkeit 14 oder -w4 Stärke
Rüstklasse 12 HD 3w8 (14) ___(+2) ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex +2 Willen 0 Neutral

Kannibalen Schamane Tier herbeirufen; Kalte Hand;

Initiative +3
Angriff Obsidian Speer +6, w8; Fluch der Blindheit: Willen 16 oder blind bis Schamane tot
Rüstklasse 12 HD 3w8 (14) ___(+2) ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +2 Willen +2 Neutral

8 [w4+1] Falsche Mumie

Initiative -4 untot; immun: Schlaf, Verzaubern, Halten, Kälte
Angriff Biss +3, w4
Rüstklasse 9 HD 3w6 (11) ___(-4) ooooo ooooo o
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex -4 Willen +2 Chaos

9 [w2] Schlängelnder Schrecken

Initiative +4
Angriff Biss +10, w6 & umschlingen: Reflex 15/Stärke 18 zum befreien
Rüstklasse 18 HD 5w8 (23) ___(+4) ooooo ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +6 Reflex +3 Willen +2 Neutral

10 [1] Dschungelkriecher Ranken und Lianen

Initiative +1
Angriff würgen +3, w4 & umschlingen: Reflex 12/Stärke 14 zum befreien & Gift:
blind für 3 Runden oder Ausdauer-3 oder w3 Säure für 3 Runden
Rüstklasse 12 HD 5w8 (23) ___(+1) ooooo ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +1 Willen -2 Neutral

11 Anacondamänner: 2w4 mittlere & w3 große Anacondamänner Hinterhalt?, nehmen Gefangene

Mittlerer Anacondamann

Initiative +2
Angriff Schlag +3, 6 m, -w3 Geschick
Rüstklasse 9 HD 2w6 (7) ____(+2) ooooo oo
Bewegung 9 m, 15 m schwimmen Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +4 Willen +1 Neutral

Großer Anacondamann

Initiative +2
Angriff Schlag +5, 6 m, -w5 Geschick; Biss +0 w3
Rüstklasse 9 HD 2w6 (7) ____(+2) ooooo oo
Bewegung 12 m, 18 m schwimmen Aktion w20
Zähigkeit +5 Reflex +5 Willen +5 Neutral

12 [w3] Grüne Wolfsspinne

Initiative +2
Angriff Biss +3, w3 & Gift: Zähigkeit 15 oder -w3 Ausdauer; Grünes Feuer +4 6 m w7 Säure
Rüstklasse 14 HD 4w12 (26) ____(+2) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo o
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +4 Reflex +5 Willen +0 Chaos

Die 7 Götter und Dämonendiener

1 Tlaclocac, Herr der Unterwelt - dämonisch aussehende Kröte

Lebt in der lichtlosen Tiefe seiner Tunnel

2 Xachtochun, der Nachtbringer

ein schlangenköpfiges Wesen von großer Macht mit 8 Armen.

Er trägt eine Schürze aus Menschenknochen und eine Halskette aus Schädeln und

will die Welt in immerwährende Dunkelheit stürzen.

3 Mtaclochil, der Lüsterne

oft als Jaguar-köpfiger Dämon mit brennend roten Augen und angeschwollenem Phallus dargestellt.

Immer umgeben von gehäuteten Buhlen zu seinen Füßen,

deren Venen in Händen und Füßen an ihn gebunden sind.

4 Chuetlachzotz, die große Fledermaus

kein Gott, sondern ein Nachkomme von Chilmamla.

Chuetlachzotz ist ein massiver wolfsgesichtiger Fledermaus-Dämon der nach

Opfern von frischem Blut und Fleisch verlangt.

Er sitzt auf einem Vulkanthron und gilt als heißblütig und unberechenbar.

5 Chilmamla, die schwarze Sonne

oft als Riesenfledermaus dargestellt deren Flügel die Sonne verdunkeln.

Alternatively known as "He Who Swallows the World" and sometimes worshiped as a horrid,

withered, fetus-like bat creature that lies curled up inside a blazing sun of unnaturally dark light.

6 Tokaxochtil, die Schreckens-Orchidee

ein riesige Blume mit wunderschöner Blüte die langsam in einen insektenartigen Dämon erblüht

7 Huechitl, der Ertränkte

eine augenlose Gestalt, bedeckt von Algen, Blutegeln und Schlamm

Huechitl's bleiches Gesicht lässt jeden erstarren der im Gewähr wird

Gerüchte und Aberglauben w10

Die alte Hochkultur die einst hier aufblühte wurde nicht völlig ausgelöscht.

- 1 Ein Stamm von kannibalistischen Jägern lebt in der Nähe und opfert nach wie vor den alten Göttern auf die traditionelle blutige Art und Weise.

Die Überreste der berüchtigten Mumienbraut wurden in der Pyramide beigesetzt.

- 2 Verlobt und versprochen einem rachsüchtigen Gott gemäß den alten Riten. Sie war einst eine mächtige Priesterin und es wird erzählt dass sie noch immer in den geheimen Räumen im Innern umherirrt.

- 3 Ein schrecklicher Dämon aus längst vergangener Zeit – eine gefederte Schlange, umgeben von einem regenbogenfarbigen Schein – schläft im Innern der Pyramide wo sie einen riesigen kristallinen Schädel voll magischer Energie umschlingt.

Die alte Pyramide wurde über einem erloschenen Vulkan errichtet.

- 4 Die Legende erzählt dass wenn die Mumienbraut erweckt oder entweiht wird, die dunklen Götter der alten Zeit mit ihrem Zorn den Vulkan wieder entfachen.

- 5 Ein großes, unglaublich wertvolles Herz aus Gold ruht in einer Truhe die der Mumienbraut beigegeben wurde. Die Truhe ist mit ihrem Namen beschriftet: „Mazalitzli“, was soviel heißt wie „Die Braut des Schrecklichen“.

- 6 In besonders dunklen Neumondnächten erscheint eine krallenbewehrte Gestalt mit Fledermausflügeln und rot glühenden Augen auf der Spitze der Pyramide. Sie fliegt von dort umher und sammelt die Seelen aller Verdammten ein.

- 7 Vor vielen Jahren wurden alle Grabräuber und Fremdlinge von hier beseitigt. Ein Schwarm rattengroßer fleischfressender Ameisen vertilgte sie restlos im Schatten der Pyramide.

- 8 Einmal alle 30 Jahre verdunkelt sich die Sonne und währenddessen kommen die rastlosen Geister der Verdammten hervor, denn die Grenze zwischen dem Reich der Lebenden und dem der Toten wird durchlässig.

- 9 Über die Jahrhundert hat sich eine giftige Verderbnis über die Pflanzen, die auf der Pyramide wachsen verbreitet. Es gibt Berichte dass Eingeborene von den Ranken gepackt und in die Pyramide gezerrt wurden. Sie wurden niemals wieder gesehen.

- 10 Ein neuer Kult hat sich in den Tiefen der Pyramide erhoben, der die Anbetung der alten Götter zurückbringen will. Ein Stamm im Norden hat sich ihm bereits angeschlossen und bringt Gold und Gefangene als Opfer dar. Bald wird von den Stufen der Pyramide wieder das Blut der Ungläubigen in Strömen fließen.

w24	Ausrüstung	Preis in Gold
1	Brechstange	2
2	Diebeswerkzeug	25
3	10 Eisennägel	0,1
4	1 Unze Edelsteine	20
5	Fackel	0.01
6	Feuerstein & Stahl	0,15
7	leeres Fläschchen	0,03
8	kleiner Hammer	0,5
9	1 Pfund Halbedelsteine	1
10	Heiliges Symbol	25
11	Kerze	0,01
12	3 Ellen Kette	30
13	Goldring	10
14	Silberring	2
15	Handspiegel	10
16	Stück Kreide	0,01
17	Laterne	10
18	Fläschchen Öl	0,2
19	Rucksack (3 kg)	2
20	großer Sack (4 kg)	0,12
21	kleiner Sack (1 kg)	0,08
22	15 Ellen Seil	0,25
23	3 m Pfahl	0,15
24	Tagesration	0,05
25	leere Truhe (0,5 kg)	2
26	Wasserschlauch	0,5
27	Fläschchen Weihwasser	25
28	Wurfhaken	1

Schicksal oder Geburtsmal

w30	Glücklich	Unglücklich	Effekt
1	Zänker	Friedliebend	alle Angriffswürfe
2	Wilder Stier	Hasenfuß	Nahkampfangriff
3	Speikobra	Maulwurf	Fernkampfangriff
4	Raufbold	Hänfling	unbewaffneter Angriff
5	Im Sattel gezeugt	Wanderer	berittener Angriff
6	Schlachtfeldgeboren	Weichling	alle Schadenswürfe
7	Hammerfaust	Puddingarm	Nahkampfschaden
8	Adlerauge	Schlumpschütze	Fernkampfschaden
9	Rudeljäger	Angsthase	Angriff & Schaden Stufe 0 Waffe
10	Meistertalent	Tollpatsch	alle Fertigkeiten
11	Schlaufuchs	Trampeltier	Fallen finden & entschärfen
12	Glücksfee	Träumer	Geheimtüren entdecken
13	Zauberkünstler	Scharlatan	Zauberwürfe
14	Sturmgeboren	Sanftes Lamm	Zauberschaden
15	Reines Herz	Seelenlos	Unheiliges vertreiben
16	Pestopfer	Herz aus Stein	magisch heilen & geheilt werden
17	Glückskind	Unglücksrabe	alle Rettungswürfe
18	Schutzengel	Stolperer	Fallen entkommen
19	Skorpion	Sensibelchen	Rettungswürfe gegen Gift
20	Springmaus	Seestern	Reflex
21	Zäher Hund	Hätschelkind	Zähigkeit
22	Trotzkopf	Duckmäuser	Willen
23	Drachenblut	Mimose	Rüstklasse
24	Schnelle Natter	Schlafmütze	Initiative
25	Eisenfresser	Zartes Kind	Lebenspunkte
26	Killerinstinkt	Blumenkind	Volltreffer Modifikator
27	Herzenskind	Waisenkind	Verderbniswürfe
28	Glückspilz	Pechvogel	Patzer Modifikator
29	Reiselustig	Einsiedler	Anzahl der Sprachen
30	Wildfang	Bummler	1,5 m Bewegung pro Modifikator

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Patzer w4-w16

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 3 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 4 Deine Waffe ist beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 5 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 6 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 7 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 8 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 9 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 10 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 11 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 12 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 13 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 14 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 15 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 16+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.