EIN 1-SEITEN ABENTEUER №1

DAS PUNISCHE ARMBAND

EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

Diese Abenteuer ist ein Preview für die geplanten Old Slayerhand Settingerweiterung **"Im Schatten des Padischah"**.
Einige Hinweise für eine Adaption der Klassen und Kulturen von Old Slayerhand für Abenteuer im Orient, sind bereits im Dungeonslayers-Forum zu finden.

http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=7741.0

HINTERGRUND

Gegen Ende des Dritten Punischen Krieges verbargen karthagische Priester ihre Schätze in einer geheimen Kultstätte des Gottes Baal-Hammon. Karthago wurde zerstört, aber der unterirdische Tempel blieb verborgen.

TUNESIEN 1876

Die SC befinden sich in einem Hotel in Tunis. Die Französin **Camille Tolbert,** welche auch in den Hotel abgestiegen ist, bittet die SC um Hilfe. Ihr Mann, **Nicolas Tolbert**, soll im Auftrag von Mohammed es Sadok, dem Bey von Tunis, eine Eisenbahnstrecke von Tunis nach Zaghouan bauen. Bei Arbeiten in der Nähe der Ruinen von Uthina kam es zu einem Unglück. Der Boden brach ein und Tolbert und zwei Arbeiter stürzen in die Tiefe. Die anderen Arbeiter bekamen Angst und liefen davon. Madame Tolbert bittet nun die SC, schnell aufzubrechen, um ihren Mann zu retten.
Dem Gespräch lauscht auch ein weiterer Hotelgast, der italienische Archäologe **Dottore Guiliano DeCesare** (Schmächtig, gelocktes Haar, Nickelbrille, liebenswürdiges Lächeln). Dieser will sich jedoch nicht an der Rettungsmission beteiligen, da er behauptet, bei solchen Abenteuern nicht von Nutzen zu sein.

TEIL I: BEI DEN TRÜMMERN VON UTHINA

Uthina liegt etwa 30 km südlich von Tunis. Bei der Ankunft der SC ist die Baustelle verlassen. In der Umgebung sieht man überall die Überreste der antiken Stadt, die hier einst stand. Die Stelle, an der der Boden eingestürzt ist, ist leicht zu entdecken. Ein Krater im Erdboden führt 7m in die Tiefe.

1 EINGANG

Die unterirdischen Räume sind allesamt dunkel und die Luft ist abgestanden. Zwischen Erdreich und Schutt liegen die Leichen zweier tunesischer Arbeiter. 2W20 sehr aggressive **Ratten** (**Werte: OS S: 151**) machen sich an den Leichen zu schaffen („Reiter der Gerechtigkeit“ können sich einen Moralpunkt verdienen, indem sie dafür sorgen, dass die Ratten die Leichen nicht mehr belästigen).

2 RAUM MIT MOSAIKEN

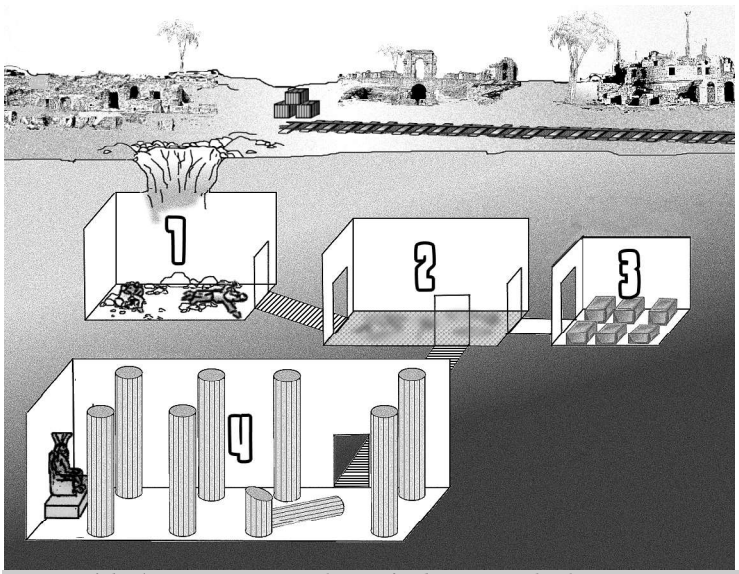
Der Boden ist mit kunstvollen Mosaiken bedeckt. Diese zeigen Szenen einer Opferzeremonie, bei der kleine Kinder dem karthagischen Gott Baal-Hammon geopfert werden. In den Mosaiken befinden sich verborgene Mechanismen. Jeder der sich durch den Raum bewegt, löst bei PW:8 ein, in der Decke verstecktes, Pendel aus, an dessen Ende eine schwere scharfe Klinge befestigt ist. Der betroffene SC muss eine AGI+BE-Probe bestehen, sonst erhält er PW:16 abwehrbaren Schaden. In der Decke sind insgesamt 5 dieser Pendel verborgen.

3 KINDERSÄRGE

In dem kleinen Raum stehen sechs kleine Steinsärge. Werden die Deckel geöffnet, findet man in ihrem Inneren geschwärzte Knochensplitter und jeweils eine kleine goldene Baal-Statue (**Wert: je 80 Dinar**). Wenn die Särge geöffnet werden, werden die SC von einem **Poltergeist (Werte: OS S.162)** heimgesucht.

4 BAAL-HAMMON TEMPEL

Am Ende der großen Säulenhalle steht eine große Baal-Hammon-Statue. Neben der Statue liegt ein Schatz aus reichverzierten goldenen Gefäßen, Schmuck und alte Münzen. Auch Nicolas Tolbert befindet sich hier. Er ist wie durch eine Wunder kaum verletzt, wirkt aber sehr abwesend und phlegmatisch. Mit einer Bemerken-2-Probe fällt auf, dass er ein silbernes Armband, das mit Jaspis verziert ist, trägt. Das Armband ist ein altes Artefakt, dem ein Dämon innewohnt. Dieser **Dämon (Verderbnisdämon, OS S. 156)** hat Besitz von Tolbert ergriffen. Der Verschluss des Armbands lässt sich nicht öffnen und der Dämon kann nur durch EXORZISMUS vertrieben werden. Der Dämon verhält sich zunächst zurückhaltend und Tolbert wird sich allen Anweisungen der SC still fügen.
Während die SC den Saal durchsuchen, stürmen auf einmal **2 arabische Grabräuber** (**Werte: Wie Tramps, OS S: 147)** in die Halle und greifen an. Nach zwei Runden erhalten sie Unterstützung durch einen Dritten.
Nach dem Kampf hören die SC die Stimme von Dottore DeCesare, der im Mosaikenraum mit **8 weiteren Grabräubern** wartet und die SC zur Aufgabe auffordert.
Wenn sich die SC ergeben, werden sie gefesselt und DeCesare und seine Helfer beginnen, die Schätze zu bergen.



TEIL II: IM BEDUINENLAGER

Sobald alle wieder an die Oberfläche kommen, werden sie von einer Gruppe von 30 Beduinen auf Kamelen umringt. Ihr Anführer, der Sohn des Sheikhs der **Ueled Ayar** (Anfang 30, matt gebräuntes edles Gesicht, schwarzer Bert, weißer Turban und Burnus), ruft: *„Ihr ungläubigen Giaurs stehlt die Schätze unserer Vorfahren. Ich **Nabil Sherif Amjad** nehme euch gefangen. Morgen wird **Sheikh Mubir Ben Safa** im Namen Allahas über euch Gericht halten.“*
Die SC, Tolbert, DeCesare und die Grabräuber werden gebunden und auf Kamele gesetzt. Wenn die SC versuchen, Nabil Sherif Amjad von ihrer Unschuld zu überzeugen, wird er ihnen geduldig zuhören, ihnen jedoch mitteilen, dass der Sheikh bei der anstehenden Verhandlung ein Urteil fällen wird.
Im Beduinenlager werden die SC in ein Zelt gebracht und bewacht. Die anderen Gefangenen und Tolbert sperrt man in ein anderes Zelt.
In der Nacht sind auf einmal Schüsse und Schreie zu hören. Nabil Sherif Amjad kommt ins Zelt und berichtet, dass sich der Franzose befreien konnte und gemeinsam mit DeCesare und den Schätzen geflohen ist. Im Lager wird noch mit **4 zurückgebliebenen Grabräubern** gekämpft. Nabil gibt den SC ihre Waffen zurück und bittet sie um Hilfe.
Einer der Grabräuber hat sich in das Frauenzelt geflüchtet und Elateh, die Liebeblingsfrau des Sheikhs, als Geisel genommen. Die SC müssen sich etwas einfallen lassen, um den Mann zu überwältigen, ohne, dass die Geisel zu Schaden kommt. Möglichkeiten dafür sind, ein Ablenkungsmanöver oder sich einem Weg durch die hintere Zeltwand zu schneiden. Wenn die SC Elateh retten, schenkt ihnen der Sheikh zum Dank je ein Pferd aus seiner Zucht (Laufen+1, Reiten II). Nabil bitte die SC, Tolbert und DeCesare zu verfolgen und zu verhindern, dass die Schätze aus dem Land geschafft werden.

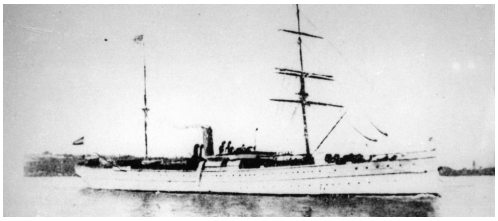
TEIL III: ZURÜCK IN TUNIS

In Tunis werden die SC feststellen, dass Dottore DeCesare selbstverständlich das Hotel verlassen hat. Durch Nachforschungen (Proben GEI+VE) und Befragungen (Proben GEI+AU) kann schließlich herausgefunden werden, dass im Hafen von Tunis das Frachtschiff **Stella Vinezia** liegt, dass am nächsten Morgen nach Sizilien auslaufen soll.
Auskunft über den Baal-Kult und das Dämonenarmband kann in Tunis beim Imam und Geschichtsgelehrtem **Raza Ibn Mahmud (PRE 8)** eingeholt werden.
Während der Nachforschungen in Tunis kann es zu folgenden Zufallsbegegnungen kommen:

W20	BEGEGNUNGEN IN TUNIS
1-2	SC werden von korrupten Soldaten schikaniert
3-4	Schlangenbeschwörer
5-6	aufdringlicher Händler
7-8	lautstarker Streit zwischen Händler und Europäer
9-10	beladene Kamele versperren die Straße
11-12	verkrüppelter Bettler
13-14	Mufti (hoher geistlicher Beamter) mit Gefolge
15-16	Caféhausbesitzer verprügelt seinen Diener
17-18	Gruppe von Mekkapilgern
19-20	Taschendieb

DIE STELLA VINEZIA

Das Schiff ist ein Dampfsegler von knapp 100 m Länge. DeCesare lässt das Schiff von **8 Arabern (Werte: Wie Tramps, OS S.147)** bewachen. Außerdem befinden sich **10 italienisch Seeleute** (**Werte: Rowdies, OS S.146)** an Bord. Bei der Durchsuchung des Schiffes finden die SC in einer Kajüte die Leiche des, durch den Dämon, fürchterlich verstümmelten, Dottore DeCesare. Der Dämon/Tolbert selbst befindet sich im Frachtraum und bewacht den Schatz. Der Dämon weicht erst durch Austreibung oder wenn Tolbert bewusstlos oder tot ist.



Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Schatz gefunden 10 EP; Elateh gerettet 20 EP; Dämon besiegt 20 EP; Tolbert gerettet 15 EP; Für das Abenteuer 25 EP