

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Die Eisernen

Autor: Daniel Stollsteimer, daniel_stollsteimer@web.de

Stufe: Erfahren. Ort/Zeit: Khunchom, Selem, Echsensümpfe,
Winter, ab 1026 BF

Dieses Abenteuer erreichte Platz 7

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



DIE EISERNEN

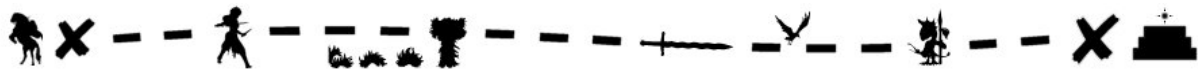
von
Daniel Stollsteimer

Ein Gruppenabenteuer für den Spielleiter
und 3 bis 5 erfahrene Helden der Stufen 6 bis 12

Mit Dank an Matthias Reichert, Max Kahmann,
Barbara Eisenhardt und Nikolai Rimsky-Korsakov

© 2005 by Daniel Stollsteimer
Illustrationen von Linda Dielemans, Daniel Stollsteimer und Yerin Yoo
Karten und Pläne von Daniel Stollsteimer

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Dieses Produkt darf daher keinem kommerziellen Zweck dienen.



VORWORT

Das vorliegende Abenteuer führt die Helden in einem wilden Wettrennen um ein altes echsisches Artefakt quer durch das Land der ersten Sonne. Die Gegner der Helden sind hierbei Mitglieder einer anderen Heldengruppe. Deren Anführerin will auf diese Weise ihre Ehre ihrem ehemaligen Auftraggeber gegenüber wiederherstellen, der ursprünglich die Helden angeheuert hat. Der Wettstreit wird eigentlich mit fairen Mitteln ausgetragen, aber einer der Gegner versucht, die Helden um seiner eigenen Sicherheit willen zu behindern. Als schließlich die beiden Gruppen fast gleichzeitig den Tempel in den Echsensümpfen erreichen, schließen sich die gewaltigen Tore hinter ihnen. Die beiden Gruppen müssen nun versuchen, den Tempel mit vereinten Kräften lebend zu verlassen, doch auch das Artefakt selbst wird die Helden bis zu ihrer hoffentlich glücklichen Heimkehr noch ganz schön auf Trab halten.

Das Land der ersten Sonne bildet den idealen Schauplatz für dieses Abenteuer, da hier folgende Umstände gegeben sind:

- enge Verbindung zwischen Auftraggeber und Heldengruppen (Khunchomer Kodex)
- Hohe Bedeutung der Ehre
- Vorliebe für „sportliches“ Kräfteressen und ungewöhnliche Wetten

Das Abenteuer spielt im **Winter**, so dass die Helden weder den mörderisch heißen Sommer noch die Regenzeit im Sumpf abbekommen.

Als Spieler bekommt man meist den Eindruck, die eigene Gruppe sei der einzige halbverrückte Haufen Glücksritter in Aventurien. Diesen Eindruck aus der Welt zu räumen ist ein wesentlicher Bestandteil des Abenteuers. Dies ist für den Meister zwar anspruchsvoll, allerdings muss die andere Gruppe über weite Strecken gar nicht wirklich, und zu keiner Zeit voll ausgespielt werden.

MATERIALIEN

Hilfreich für die Ausgestaltung sind die Spielhilfen **Rashtuls Atem** und **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** (hier besonders das Kartenmaterial). Ohne das Quellenbuch **Zoo-Botanica Aventurica** ist das Abenteuer nur erschwert spielbar, auch die **Geographia Aventurica** kann von Nutzen sein.

Abkürzungen:

ZBA	Zoo-Botanica Aventurica
RA	Rashtuls Atem
WK	Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

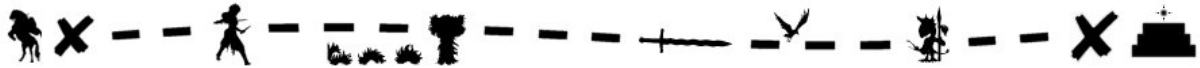
DIE HELDEN

Grundsätzlich sind extrem intolerante Helden, besonders wenn sie stark Praios- oder Rastullah-orientiert sind, eher ungeeignet. Ausgemachte Stadthelden werden es etwas schwer haben, da sie die meiste Zeit in der Wildnis oder zumindest auf Reisen sein werden, allerdings sind sie nie auf sich allein gestellt.

Dieses Abenteuer eignet sich gut, wenn die Helden schon erste Erfahrungen im Land der ersten Sonne gesammelt haben, aber auch wenn sie zum ersten Mal in der Region sind. Es stellt zudem eine gute Möglichkeit dar, die Echsensümpfe und ihre Bewohner kennen zu lernen.

HINWEIS

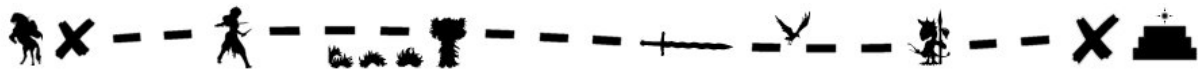
Aufgrund der Zeichenbegrenzung des G&T05-Wettbewerbs, für den dieses Abenteuer geschrieben wurde, sind einige Ereignisse, Zusatzinformationen, alternative Vorgehensweisen und Gegnerwerte der Schere zum Opfer gefallen. Dies erfordert vom Meister etwas Erfahrung, da er das vorgegebene Material manchmal ausbauen muss oder kann. Eine ungekürzte Fassung ist in Arbeit.



ÜBERSICHT

Die wichtigsten Punkte des Abenteuers, kurz zusammengefasst:

- Magister **Jahanschar ibn Kherim abu'l Yinnahim** von der Khunchomer Dracheneiakademie beauftragt **Salina Erkhasir** und ihre Gruppe, die Tagebücher eines lang verstorbenen tulamidischen Echsenforschers zu finden. Beim Transport wird ein Großteil der Dokumente beschädigt oder vernichtet.
- **Jahanschar** wendet sich daraufhin an die Gruppe der Helden, die für ihn ein Artefakt aus einem Echsentempel bergen sollen, von dessen Existenz er durch die spärlichen Aufzeichnungen weiß. **Salina** stört wütend die Verhandlungen, und Jahanschar gibt ihr die Möglichkeit sich erneut zu beweisen, indem er sie gegen die Helden in ein Rennen um das Artefakt schickt.
- Die Helden reisen von **Khunchom** nach **Selem**, im steten Kopf-an-Kopf-Rennen mit Salina, wobei deren Reisegefährte **Kashir sal Armail** versucht die Helden auszubremsen. In Selem heuern sie einen Führer an und betreten die Echsensümpfe.
- Nach einigen Tagen, einer alten Säulenstraße folgend, erreichen die Helden den Tempel. Salina ist ihnen allerdings zuvor gekommen und nimmt den Stein vor den Augen der Helden an sich, woraufhin sich der Tempel verschließt. Wenn die Helden die Betrugsversuche Kashirs beweisen können, muss Salina wütend ihre Niederlage anerkennen.
- Die beiden Gruppen machen sich, erst getrennt, dann gemeinsam, auf die Suche nach einem Ausgang. Ihr Weg führt sie an mörderischen Fallen und Wächtern vorbei bis zur Spitze der Pyramide, wo sie allerdings erstmal in einer Sackgasse sitzen und todmüde die Nacht verbringen.
- Am nächsten Morgen öffnet die Hüterin des Tempels, die Achazschamanin **Shach'Itsiz**, von außen das Tor um zu sehen was passiert ist. Sie erklärt den Helden, das Artefakt müsse unbedingt wieder zurück, da es einen wichtigen Zweck erfüllt. Als sie feststellt dass die Helden nicht aus böser Absicht gehandelt haben schickt sie diese wieder hinein, um das Artefakt zurückzulegen.
- Die Helden schaffen es rechtzeitig, das Artefakt wieder an seinen Platz zu bringen. Auf dem Rückweg nach oben verrät sie Kashir. Er versucht die Helden auszuschalten und das Artefakt wieder an sich zu bringen.
- Die Helden stellen Kashir und können noch mal Schlimmeres verhindern. Shach'Itsiz dankt den Helden und lässt sie aus dem Sumpf führen. Von Selem aus reisen die Helden wieder zurück nach Khunchom.
- Salina erklärt vor Jahanschar die Helden zu den Siegern, und dieser ist mit den erbeuteten Schätzen aus dem Tempel auch zufrieden. Die Helden werden gefeiert, Salina verlässt Khunchom noch am selben Tag für immer.



KAPITEL 1: KHUNCHOM

Magier in Nöten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon spät in der Nacht, und eine sanfte Brise weht vom Perlenmeer her durch die märchenhaft anmutenden Straßen und Gassen Khunchoms. Ihr habt euch nach einem fröhlichen Abend noch zu einem kleinen Spaziergang am Fluss entlang entschlossen, und so schlendert ihr, noch immer bezaubert von den fremdartigen Gerüchen und Klängen der Stadt am Mhanadidelta, durch die schwach beleuchteten Straßen.

Nur wenige Menschen sind in dieser Gegend noch unterwegs, nur die allgegenwärtigen Nachtfalter und sogar grünlich leuchtende Käfer umschwirren eure Köpfe in einem faszinierenden Reigen. Plötzlich hört ihr aus einer der schmalen Seitengassen seltsame Geräusche und aufgeregtes Durcheinanderreden mehrerer Stimmen.

Wenn die Helden einen Blick in die Gasse werfen, können sie im fahlen Mondlicht eine Person erkennen, die von mehreren finsternen Gestalten bedrängt wird. Der dickliche Mann, Gewand und Stab nach zu urteilen anscheinend ein Magier, steht mit dem Rücken zu einer Hauswand und ist von mehreren abgerissenen Straßenräubern umringt, die drohend auf ihn einreden. Erregen die Helden ihre Aufmerksamkeit, werden sie von ebenso vielen Räufern attackiert wie Helden zu bedienen sind.

Nach kurzer Zeit hören die Helden ein lautes „HORIPHOBUS!“, und die Männer, die bei dem Unbekannten geblieben waren suchen panisch schreiend das Weite. Der Magus kommt zornig herangestürmt und prügelt laut fluchend, aber etwas unbeholfen, mit seinem Stab auf die „dreimal verfluchten Söhne eines Stinktiers“ ein. Angesichts ihrer Situation ergreifen die verbliebenen Räuber schließlich die Flucht.

Die Helden sollten hierbei höchstens leicht verletzt werden, die schlecht bewaffneten Räuber sind nicht zum Kämpfen geboren.

Der etwas kurzatmige Magier dankt den Helden keuchend, aber gut gelaunt, mit blumigen Worten und stellt sich als **Jahanschar ibn Kherim abu'l Yinnahim** vor. (Näheres zu seiner Person finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae**.)

Er mustert die Helden neugierig und erkundigt sich ob es sich bei ihnen um reisende Abenteurer handeln würde. „Phex sei gepriesen! Das trifft sich wahrhaft außerordentlich gut. Ich suche einige wagemutige Kinder der Tapferkeit, die bereit wären für mich einen kleinen Auftrag zu erledigen, dessen Erfüllung vielleicht große Bedeutung für uns alle erlangen kann!“ Er erkundigt sich gegebenenfalls nach Referenzen der Helden und bestellt sie am nächsten Tag um die 11. Stunde (morgens natürlich) ins Teehaus *Saphirpfau* in der Nähe der Akademie.

Im Teehaus

Das Teehaus „Saphirpfau“ liegt auf der Nordseite des Grünen Mhanadi, ganz in der Nähe der legendären Drachenei Akademie. Das gelbe Lehmgebäude macht von außen einen äußerst gepflegten Eindruck. Der Eingang ist nur mit einem bunten Tuch verhangen, so dass leise Flötenmusik nach draußen dringt.

Als ihr eintretet schlägt euch sofort der schwere, süßliche Geruch verbrennender Rauschkräuter entgegen. Nur wenig Licht dringt durch die verhangenen Fenster, und so liegt der Raum in einem schummrigen Halbdunkel. Männer in fein gewirkten Kaftanen sitzen auf großen Kissen am Boden, trinken Tee, unterhalten sich leise oder rauchen mit feierlicher Andächtigkeit. Ihr habt kaum Zeit euch genauer umzusehen, da kommt schon ein Bediensteter auf euch zu und führt euch zu einem kleinen Separée im hinteren Teil des Raumes, in dem Magister Jahanschar euch freudig begrüßt: „Ah, auch Pünktlichkeit gehört zu euren Tugenden. Bitte, setzt euch doch, liebe Freunde!“

Nachdem ihr euch auf einem der weichen Kissen niedergelassen habt stellt ein junger Mann vor jeden von euch eine Tasse mit fruchtig duftendem, offensichtlich mit viel Milch und Zucker gemischtem Tee. Dann beginnt der Magus zu erklären.

Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 kann ein Held bemerken, dass einige der Gäste die Köpfe zusammenstecken und wohl über die Helden oder den Magier tuscheln. Einer von ihnen verlässt kurz darauf das Lokal (um *Salina* zu holen).

Der Auftrag

Die Helden sollen nach Selem reisen, von da aus in die Echsensümpfe vordringen und nach einem alten Tempel suchen, in dem ein Artefakt von großer Macht liegen soll. Geben Sie den Helden im Gespräch zwischendurch die Möglichkeit, Fragen zu stellen, und binden Sie ihnen nicht sofort das gesamte Wissen des Magiers auf die Nase.

Die wichtigsten Informationen:

- *Das Artefakt:* Es gibt Hinweise, dass es sich um ein mächtiges Artefakt aus dem Bereich der Antimagie in Form eines großen Edelsteins handelt. Gerade in diesen dunklen Zeiten borbaradanischer und neuerdings echsischer Umtriebe wäre solch ein Artefakt sicher von großem Nutzen für die gesamte Menschheit. Weisen Sie besonders dann auf diesen Punkt hin, wenn Sie den Helden einen moralischen Anreiz geben wollen.
- *Lage des Tempels:* Der Magus hat eine eher detailarme Karte der Zielregion mitgebracht, auf der er den ungefähren Standort eingekreist hat. (s. *Anhang*) Demnach muss sich der Tempel etwa 20-30 Meilen südöstlich von Selem befinden. Des Weiteren erklärt er, dass es ein von



Felswänden eingeschlossenes Tal geben muss, in dem der Tempel liegen soll. Der Magier hält es für nötig, in Selem einen Einheimischen als Führer anzuheuern.

- *Die Säulenstraße:* Aus den Schriften, die dem Magus die Existenz des Tempels belegen, geht hervor dass eine Art Säulenstraße in dieses Tal führt. Diese zu finden würde die Suche sehr erleichtern.
- *Des Forschers Tagebuch* finden Sie im gleichnamigen Abschnitt des Anhangs. Jahanschar gibt den Helden eine Abschrift der wichtigen (und lesbaren) Informationen mit.
- *Entlohnung:* Hier wird der Magus seine Version des Khunchomer Kodex als Basis ansehen „**10 Dukaten** Wegegeld pro Person als Vorschuss, zusätzlich für jeden der wieder lebend mit dem Artefakt hier ankommt **50 Dukaten**, für jeden Totalverlust 5 Dukaten. Wenn keiner zurückkommt haben eure Hinterbliebenen keinen Anspruch auf irgendwelche Zahlungen. Für Verstümmelungen oder andere bleibenden Schäden zahle ich grundsätzlich nicht. In Ordnung? Ach ja, Beutebeteiligung 50 Prozent!“ Statt Gold kann ihnen der Magier auch Lehrer oder seltene Gegenstände vermitteln. Er lässt auch insgesamt durchaus mit sich handeln.

Salina

Als ihr euch gerade erheben wollt kommt eine schwarzhaarige, offensichtlich aufgebrauchte junge Frau hereingestürmt, blickt sich suchend ein paar Herzschläge lang um und läuft dann schnurstracks auf euren Tisch zu. (Eine genaue Beschreibung der Frau finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae**.)

Als der Magier sie erblickt, seufzt er und meint: „Es tut mir Leid, ich regele das kurz.“ Dann ist die energische Frau schon bei euch angekommen. Sie wendet sich ohne Umschweife an den Magus:

„Was hat das zu bedeuten? Wer sind diese Leute?“

Der Magus stellt mürrisch Salina und den Helden, der sich als Anführer hervorgetan hat, gegenseitig vor, wobei er sich dessen Namen nur mühsam ins Gedächtnis rufen kann.

Sie haben nun zwei Möglichkeiten:

- Sie können das folgende kurze Streitgespräch zwischen Jahanschar und Salina durchspielen, was eine sehr reizvolle Angelegenheit sein kann. Allerdings sollte es sich dann nicht zu sehr in die Länge ziehen, da die Helden wenig Möglichkeit haben (sollten), sich einzumischen. Haben Sie Mut zur Schauspielerei! Salina ist wirklich sauer, und dem Magier ist die Tatsache, dass Salina plötzlich aufgetaucht ist, relativ unangenehm.
- Jahanschar könnte mit einem „Entschuldigt uns bitte einen Augenblick“ Salina an einen Nebentisch führen und dort die Angelegenheit regeln. Helden mit guten Ohren können das eine oder andere aufschnappen, zumal Salina auch mehrmals etwas lauter wird.

Jahanschar ist mit dem Ergebnis ihrer letzten Mission ganz und gar nicht zufrieden, wohingegen sich Salina ungerecht behandelt fühlt da sie die Schuld nicht bei sich sieht. Näheres dazu in der **Übersicht**.

Die Wette

So oder so wird Salina auf dem Höhepunkt des Streits die Arme vor der Brust verschränken, sich den Helden zuwenden und herausfordernd verkünden: „Egal, welchen Auftrag ihr ihnen gerade gegeben habt, meine Leute erledigen das in der halben Zeit, und zwar mit doppeltem Erfolg!“

Sollte es nach dieser leichtfertigen Ehrverletzung zu einem kurzen Streit kommen, so ist das durchaus beabsichtigt. In jedem Fall wird Jahanschar nach kurzer Zeit durch ein herrisches „Ruhe!“ die Aufmerksamkeit aller Anwesenden einfordern.

Nachdenklich streicht sich Jahanschar durch seinen wallenden Bart. Nebenbei bemerkt ihr, dass alle Gespräche im Raum verstummt sind und die ganze Aufmerksamkeit auf dem Magier, der wütenden Frau und euch liegt. Dann bricht der Magier mit ruhiger Stimme lächelnd das Schweigen.

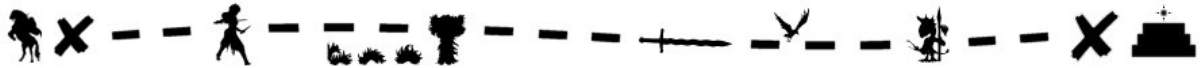
„Das waren gewagte Worte, meine Liebe. Seid ihr auch bereit, das zu beweisen?“ Salina will antworten, aber er fährt fort: „Sodenn, ich schlage euch einen Wettstreit vor: Ihr werdet beide nach Selem reisen und das Artefakt im Dschungel für mich suchen. Ich erhöhe die Belohnung auf 80 Dukaten pro Kopf für diejenige Gruppe, die mir das Artefakt aus dem Tempel bringt. Der Sieger bekommt alles, der Verlierer nichts. Was sagt ihr dazu?“

„Jederzeit“, antwortet die kühle Schönheit mit fester Stimme. Jahanschar blickt euch fragend an.

Willigen die Helden ein, zeigt sich der Magister überaus glücklich über diese spannende Entwicklung und stellt noch einige Regeln auf:

- Abreise nicht vor Sonnenaufgang, da Salina noch eine Karte und die anderen Informationen braucht. Außerdem können sich die beiden Gruppen so noch für die Reise rüsten.
- Erlaubt ist nur der Land- oder Flussweg. Der Magister kann Pferde beschaffen, bei deren Tod die Helden jedoch Ersatz leisten müssen.
- Wer das Artefakt als erster findet ist Sieger. Späteres „abluchsen“ ist verboten.
- Wer betrügt, disqualifiziert die ganze Gruppe.
- Salina: „Keine Angriffe und keine schmutzigen Tricks! Der Schnellere gewinnt, bei Phex!“ Vielleicht lässt der Magier die beiden Anführer dies sogar schwören. Die Reise ist schon schwer genug und letztlich ist diese Sache kein Spiel.
- Der Verlierer räumt hinterher das Feld!

Falls die Helden kneifen wollen bittet er Salina, sie kurz allein zu lassen. „Bitte Freunde, lasst mich meine Entscheidung nicht bereuen. Wie stehe ich denn sonst da? Sie hätte mich völlig in der Hand!“



Die Gäste im „Saphirpfau“

In der Kneipe selbst finden sich einige „Anhänger“ (neudeutsch: Fans) von Salina, es wird also nicht weiter schwer, den Helden Informationen über die früheren Heldentaten der Gruppe zuzuspielen.

Aber es finden sich auch einige Alte, denen die aufmüpfige, starke Frau schon immer ein Dorn im Auge war. Diese werden sich nicht lange bitten lassen, die Helden über ihren Spitznamen, den letzten verpatzten Auftrag und ihre seltsamen Reisegefährten in Kenntnis zu setzen.

Folgende Informationen lassen sich bekommen:

- Begangene Heldentaten (Auswahl): Einen brandschatzenden Stamm Ferkinas beruhigt, den geraubten Rubin „Träne von Smamid“ zurückgebracht, eine Entführung Prinz Stipens verhindert und einen dämonischen Kult aufgedeckt
- Ihr verpatzter Auftrag (siehe Vorwort; Gerüchte, keine Details)
- Kurzcharakteristik zu ihr und ihren Begleitern
- Ihren Spitznamen: „Wir nennen sie Salina Djaludsunya: Tochter der Speikobra. Reizt man sie, verlässt ihren Mund nicht Gutes.“

Erste Begegnung

Als die Helden die Teestube verlassen, können sie zum ersten Mal von Ferne einen Blick auf ihre Gegner werfen, die draußen auf ihre Anführerin (oder die Helden) warten. Salina wechselt leise einige Worte mit ihnen, woraufhin sie die Helden ausgiebig mustern, während **Kashir** heftig mit ihr zu diskutieren beginnt. Nach kurzer Zeit kommen sie

heran, und Salina stellt knapp ihre Leute vor. Danach ziehen sie ab.

Die Helden haben den restlichen Tag Zeit, ihre Route zu planen, sich nötige Informationen zu beschaffen und einzukaufen.

Außerdem müssen sie sich durchaus die Frage stellen, wie sie überhaupt nach Selem kommen. Möglich sind entsprechende Proben auf *Geographie*, oder simples Nachfragen an der richtigen Stelle.

Die Abreise

Egal wann die Helden am nächsten Tag abreisen, sie treffen Salina nicht am Tor an. (*Kashir* hat „herausgefunden“ dass ein anderes Tor heute früher geöffnet wird. Tatsächlich hat er ohne Salinas Wissen die Torwachen bestochen.) Nach einigen Meilen Ritt auf einer guten Straße durch die sumpfigen Flußauen des Mhanadideltas wird das Umland allmählich immer trockener. Am Mittag durchqueren die Helden einen dichten Wald voller Farne und Dornenbüsche, doch auch hier ist der Weg gut in Stand, so dass sie am Abend schon das Dorf *Chefe* erreichen.

Die Route

Die genaue Reiseroute liegt in der Hand ihrer Helden. Detaillierte Karten der gesamten Region finden Sie in der **WK-Box**. Die Strecke nach Selem ist grob 600 Meilen lang, die Helden werden wahrscheinlich 2-3 Wochen unterwegs sein. Es empfiehlt sich daher, die Reise zumindest später nicht bis ins letzte Detail auszuspielen, sondern unwichtigere Abschnitte etwas zu raffen.



Räuberangriff auf einen Gutshof

Binden Sie den Helden nicht sofort auf die Nase warum die thalusischen Gutshöfe wie Wehranlagen aussehen, sonst werden sie einen Überfall geradezu erwarten. Die Räuber werden versuchen, so viel wie möglich zu stehlen und sich dann (vor allem bei heftigem Widerstand) zurückzuziehen. Allerdings kann es eine Weile dauern, bis sich die schlafenden Helden kampfbereit formiert haben, und vielleicht laufen sie ja nur halb angezogen schon einem eingedrungenen Räuber über den Weg...

Ort: Thalusa, aber auch Balash und Shadif

Händler mit Wagen

Zieht von Dorf zu Dorf und verkauft allerhand mehr oder minder nützlichen Krempel. Der Mann wird von ein paar Bewaffneten zu Pferd begleitet. Hier können die Helden zu Wucherpreisen Ausrüstung (nach)kaufen.

Ort: Praktisch Überall

Hoch lebe das junge Brautpaar!

Die Helden erreichen am Nachmittag oder frühen Abend auf ihrem Weg ein Dorf, in dem gerade eine Hochzeit gefeiert wird. Die Helden werden sofort von den beiden Vätern eingeladen, als Gäste an den Feierlichkeiten teil zu nehmen, bekommen sogar noch kleine Geschenke und von den Frauen sofort einen Becher in die Hand gedrückt. Eine Abweisung der Einladung ist natürlich eine tödliche Beleidigung! Das ganze Dorf nimmt an dieser Feier teil, die im Freien stattfindet. Es gibt genug zu essen und zu trinken für alle, und am Ende wird den Helden auch ein Schlafplatz zugewiesen.

Mögliche Ereignisse während der Feier:

- Die beiden Väter der frisch Vermählten, Amun und Gaftar, die sich noch nie so ganz grün waren, geraten in Streit über ihren Wohlstand (jeder versucht vorher schon, die Helden immer wieder von seinem Reichtum zu überzeugen). Auf dessen Höhepunkt wird das Pferd von Gaftar, dem Vater der Braut, beleidigt. Ein Rennen wird gefordert, dass der fähigste Held auf dem Pferd von Gaftar austragen soll, da dieser schon seit geraumer Zeit wegen Hüftproblemen nicht mehr reiten kann. Das Rennen führt um einen Baum auf dem nächsten Hügel herum und wieder zurück.
- Das Rennen sollte mit bis zu 5 *Reiten*-Proben dargestellt werden, wobei jeweils die Restpunkte notiert werden und am Ende den Sieg ausmachen. Amun ist kein herausragender Reiter, aber er hat Mut und hetzt sein Pferd mit fast fanatischem Ehrgeiz über den trügerischen Grund aus lockerem Kies, rutschigen Hängen und verdeckten Erdmulden. Liegen die beiden Kontrahenten in der Mitte fast gleichauf, kann es

bei der Umrundung des Baumes zu einem Zusammenstoß kommen.

Ist der Held siegreich bekommt er den ganzen Abend eine Sonderbehandlung, verliert er ist es auch nicht weiter schlimm, der gläubige Gaftar wertet dies als Zeichen, seine Prahlerei einzuschränken. Der Verlierer gesellt sich anfangs missmutig, jedoch bald versöhnt, nach einer Weile wieder zu den Feiernden.

- Die Helden werden am Abend Zeugen einer Tanzvorführung, die von den unverheirateten Mädchen des Dorfes dargebracht wird, die auch den Helden teilweise ihre Aufmerksamkeit schenken. Gegen ein kurzes Stelldichein haben aber natürlich die anwesenden Väter einiges einzuwenden...
- Musiker oder Gaukler unter den Helden werden gebeten, etwas beizutragen. Generell sind kurzweilige Vorführungen aller Art gern gesehen. Bares ist hier natürlich nicht zu ergattern, die Darbietung wird als Geschenk verstanden.
- Die Helden dürfen eine Partie „40 Kamele“ mitspielen, welches aber eher ein Würfelspiel für Kinder darstellt. Allerdings lässt sich hier vielleicht eine *Spezielle Erfahrung* ergattern...
- Richtige Brettspieler werden zu einer Partie „Rote und Weiße Kamele“ aufgefordert, die schnell größere Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann. Die Umstehenden kommentieren, verwetten Hab und Gut (vielleicht mit den Helden?) und beobachten gespannt das Spiel. Erschaffen Sie dem spielenden Held einen ebenbürtigen Gegner und handhaben Sie das Spiel wie das Pferderennen, nur mit dem Unterschied dass verdeckt gewürfelt wird. Kommentare der Umstehenden können Hinweise auf den Zwischenstand geben, aber bei diesem Spiel kann niemand den Ausgang so genau vorhersehen.

Ort: Dorf entlang des Weges

Im Rennen: Die Helden vor Salina, am besten mit (vermeintlichem) Vorsprung

Karawane

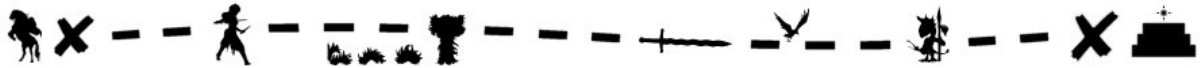
Die Helden können zwischen Unau und Malkillabad auf eine Karawane treffen, von der sie Ausrüstung und Informationen zum vor ihnen liegenden Weg bekommen können.

Ort: Shadif

Nashornangriff

Die Helden werden gebeten, bei der Reparatur eines umgestürzten Wagens zu helfen, der Opfer eines Nashornangriffs geworden ist. Die Familie, die zu Verwandten nach Malkillabad ziehen will, hat eventuell auch Verletzte zu beklagen.

Ort: Shadif



KAPITEL 3: SELEM

Die einstige Großstadt Elem ist seit ihrer Zerstörung im Jahr 106 v. BF als Sinnbild der Verderbtheit und des Lasters zu trauriger Berühmtheit gelangt. Nur noch wenig ist übrig vom Glanz einstiger Tage, als die Stadt eine Großmacht im Süden Aventuriens war. Heute ist sie nur noch Zuflucht oder Lieferant für Irrsinnige, Schwerverbrecher, Drogensüchtige, verdorbene Schwarzmagier, Namenlosengeweihte, H'Ranga-Kultisten - die Liste ließe sich beliebig fortsetzen.

Die Stadt wird vom Großkönig regiert, den man jedoch niemals in der Öffentlichkeit sieht. Die wahren Herren von Selem sind Rauschkraut, Elend, Wahnsinn, Gewalt, Verfall, Krankheit und Fäulnis, wobei der Geruch letztgenannter einem schon von weitem entgegenschlägt.

Die Stadt birgt an sich schon unzählige Möglichkeiten, eine Gruppe wagemutiger Helden auf Trab zu halten, aber diesmal soll sie nur Ausgangspunkt der Expedition in den Dschungel sein. Hier können die Helden letzte Vorbereitungen für ihre riskante Unternehmung treffen.

Detailinformationen über Selem finden Sie auf Seite 45ff. in **RA**.

Ankunft

Erreichen die Helden Selem per Flusskahn, betreten sie die Stadt im heruntergekommenen *Hafenviertel*, wohingegen reitende Helden in *Khajramar* einen ersten Eindruck von Selem bekommen. Beide Viertel sind nicht ungefährlich, also sollten die Helden bei ihren ersten Schritten nicht zuviel Aufmerksamkeit erregen.

Nie hätten ihr gedacht dass alle die Dinge, die man sich über die verdorbene und heruntergekommene Stadt im Szinto-Delta erzählt, wahr sein könnten, doch jetzt müsst ihr feststellen dass es noch schlimmer ist: Die ganze Stadt ist dem Verfall anheim gefallen, und was Satinavs Hörner nicht leisten können, das besorgt der Sumpf umso schneller. Es riecht nach Verwesung, Krankheit, Rauschkraut und Urin. Vereinzelt hocken auf der Straße und in den Hauseingängen zusammengekauerte Gestalten, die mit leerem Blick in die trübe Luft starren. Die teils gewaltigen Bauwerke, die noch Selems einstigen Glanz belegen, sind verfallen oder halb im Sumpf eingesunken. Einzig den hier lebenden Echsenmenschen scheint das erdrückende Gemisch aus drohendem Wahnsinn, modriger Luft und schwüler Hitze nichts auszumachen, und so schreiten sie durch die Straßen, als hätten sie in Wirklichkeit das Sagen in dieser Stadt.

WICHTIGE ANLAUFSTELLEN, ORTE UND PERSONEN

Bruder Chriazzl

Der ungewöhnliche Achaz lebt im Kloster der Noioniten etwa drei Fußstunden flussaufwärts. Er ist sehr am echsisch-menschlichen Dialog interessiert und kann den Helden sowohl Informationen über sein Volk an sich als auch Hinweise auf verlässliche Ansprechpartner in Selem geben. Sollten die Helden erklären was sie genau vorhaben, wird er ihnen von ihrem Vorhaben abraten und nur noch das Nötigste erzählen, um nicht unhöflich zu sein.

Silem-Horas-Bibliothek

Dieses ebenfalls dem Verfall preisgegebene Bauwerk liegt im relativ (!) sauberen Stadtteil *Königsgärten*. Sollten die Helden sich hierher verirren (kaum jemand nimmt die Existenz der Bibliothek wahr), können sie von Feruzef *Heshdan al-Azzar* vielleicht einen genaueren Hinweis auf die Säulenstraße bekommen. Dies allerdings obliegt ihrer Meistergnade. Anderweitige Nachforschungen in den uralten Hallen sind zu zeitaufwändig und werden auch nicht ohne weiteres gestattet.

Die Chriaz Imxxiu

Dieser Achaz-Stamm macht den Großteil der echsischen Bevölkerung Selems aus, und kann den Helden sowohl allerlei Waren als auch Informationen liefern (gegen Gold, versteht sich). Hier können die Helden auch am ehesten einen kompetenten Führer anheuern. Sie leben im östlichen Stadtteil *Cb'Rys Szynth*.

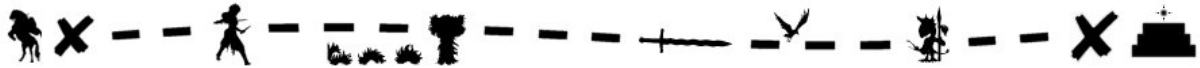
Karawanserei

Hier können die Helden falls nötig übernachten und ihre Pferde abstellen, die im Sumpf nichts verloren haben. Mit der Rückkehr der Helden rechnet freilich niemand, und so beginnt man schon, sich nach interessierten Käufern umzuhören...

Tazira

Die Kräutersammlerin wohnt am Rand der Stadt in einer der zahllosen Ruinen, an denen die Helden beim Verlassen Selems vorbeikommen. Beim Anblick der Helden kommt sie sofort etwas tapsig auf diese zugestürzt, um ihnen etwas zu verkaufen.

Tazira ist schon etwas wunderlich, mal paranoid, mal abwesend, was halt passiert wenn man jahrelang zu viel Rauschkraut und Sumpfgas schnuppert. Auch kennt sie den Marktwert einiger Kräuter nicht genau, was eine gute Möglichkeit sein kann den Helden dringend benötigte Kräuter zuzuspielen. Sie kann auch nützliche Hinweise zum Leben im Sumpf geben.



Überfall

In Selem können die Helden irgendwann mit einer *Sinneschärfe*-Probe +6 eine Gestalt entdecken, die sie beobachtet und sich dann auffällig unauffällig entfernt. *Kashir* hat heimlich einer kleinen Bande von Straßenräubern etwas Gold und den Hinweis auf einige reiche durchreisende Abenteurer zukommen lassen.

Die Helden haben, wenn sie sich nicht zu dämlich anstellen, von den halb wahnsinnigen, halb im Rauschkrautdunst lebenden Räubern kaum etwas zu befürchten. Allerdings besteht die Gefahr, dass sie bei einer Flucht in die gefährliche *Unterstadt* geraten.

Geld ausgeben

Spätestens hier sollten die Helden sich Ausrüstung für den Sumpf zulegen: Haumesser, Kräuterbeutel gegen Ungeziefer, haltbare Nahrung und feste Kleidung und Taschen sind fast unverzichtbar. Seien

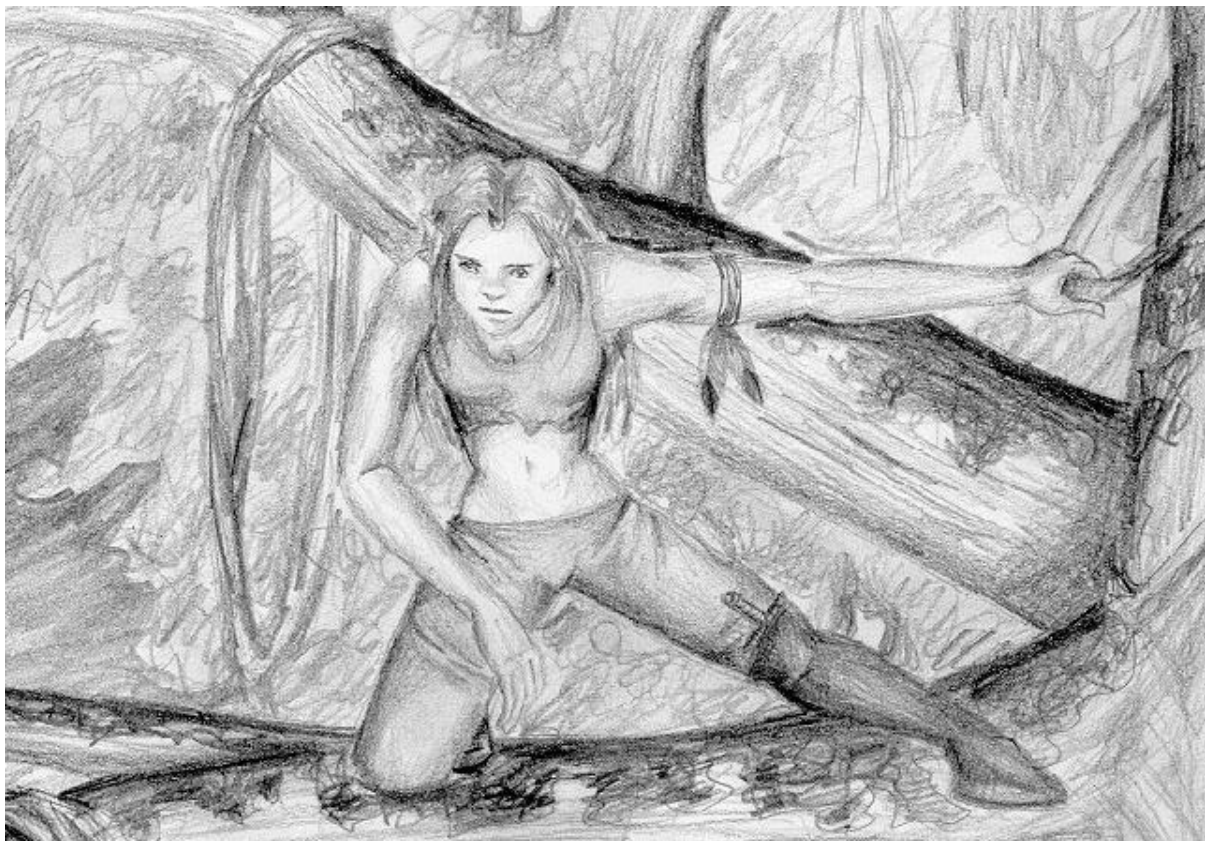
Sie auch anderweitig nicht zimperlich wenn es darum geht den Helden Geld abzuknöpfen. Selem ist nicht gerade als die Stadt der Nächstenliebe bekannt: Hier ist guter Rat noch wirklich teuer.

Der Achaz-Führer

Wenn die Helden einen ortskundigen Achaz als Führer anheuern, kann er sie mit etwas Glück sogar direkt zu einer der Steinstelen bringen. Mit der Karte kann er nichts anfangen.

Mehr zu den Achaz finden sie in **RA**, S. 118ff.

Sollten die Helden auf solch kompetente Hilfe verzichten wollen, müssen sie sich schon sehr sicher fühlen, was Sie als Meister mit der ganzen Härte des Sumpfes beantworten sollten. Außerdem müssen sie versuchen, zumindest Hinweise auf die Lage der Säulenstraße (auffällige Wegmarken o.ä.) zu bekommen.





KAPITEL 4: IN DIE SÜMPFE

Wenn die Helden Selem verlassen, marschieren sie noch eine Weile an Mauerresten und verfallenen Villen vorbei: Der Übergang zwischen Stadt und Sumpf ist mehr als fließend. Irgendwann werden aber auch diese Reste der Zivilisation weniger, und die Helden stehen sozusagen im Wald. Sie müssen auf die Kompetenz ihres Führers, ihre Nachforschungen oder ihr Glück vertrauen, wenn sie den Tempel finden wollen. Befestigte Wege gibt es kaum, ein Wildpfad oder gar eine wacklige Hängebrücke sind schon das Höchste der Gefühle. Aber erst ab der Säulenstraße geht es richtig ins Gelände.

Allgemeines zum Sumpf

Der Sumpf ist kein Ort für Menschen, und wer keine Erfahrung hat ist ohne fremde Hilfe schnell im nächsten Sumpfloch verschwunden. Lassen Sie die Helden ihre Marschordnung festlegen und ihr Verhalten in dieser lebensfeindlichen Umgebung beschreiben.

Zu dieser Jahreszeit überwiegt Sonnenschein knapp vor Regentagen, Temperatur und Luftfeuchtigkeit sind meist hoch.

Probleme

- Alle Rassen außer Achaz und Waldmenschen regenerieren wegen Lärm und Klima pro Ruhephase zwei Punkten weniger LeP, AuP und AsP.
- Das Wasser im Sumpf ist meist nicht trinkbar. Wasserquellen gibt es wenige, besser sind Reservoirs aller Art zum Auffangen des Regenwassers. Mitgeführtes Wasser wird schnell faulig.
- Nahrung muss gut haltbar und am Besten gut verpackt sein, sonst bildet sich schnell Schimmel.
- Man kommt nur langsam voran: Anfangs noch bis zu 10 Meilen am Tag, später querfeldein nur noch 3-5 Meilen. Hier häufen sich auch die *Sumpflöcher*.

Tipps

- Da man hier schnell viele kleine Wunden erleiden kann, empfiehlt sich der Einsatz von

Wundpulver. Wird allerdings im Sumpf schnell feucht.

- Luftaufklärung kann für die Suche von unschätzbarem Vorteil sein, ist aber nicht ganz ungefährlich, zumal ja evtl. ein geeigneter Start- und Landeplatz gesucht werden muss.
- Bogensehnen, Pülverchen, Papier u.ä. sollte möglichst gut verpackt werden, da diese Dinge im Sumpf sonst innerhalb weniger Tage unbrauchbar werden.

Gefahren

Flora und Fauna

In den Echensümpfen gibt es natürlich auch gefährliche Tiere, nur kommen jetzt auch gefährliche Pflanzen hinzu. Was bisher der Skorpion im Stiefel war, ist jetzt die Schlange unter dem Rucksack.

Sumpflöcher

Auf trügerischem Untergrund bewegen sich die Helden hier eigentlich fast immer. Oft gibt es im Sumpf aber auch Stellen, an denen man nicht nur mal kurz mit dem Stiefel im Morast stecken bleibt. Diese Sumpflöcher kann man nur schwer erkennen, da sie mit Gras und anderen Pflanzen überwachsen sind. Würfeln Sie regelmäßig mit dem W20 aus, in was für einem Gebiet sich die Helden gerade befinden:

1-5	6-10	11-14	15-18	19-20
Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5

Der führende Held und/oder der Führer müssen auf *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* würfeln um Sumpflöcher zu entdecken, erschwert um ihre Stufe. Um sich aus einem Sumpfloch zu befreien sind Proben auf GE und KK (ebenfalls um die Stufe erschwert) nötig, wobei der Rest der Gruppe natürlich helfen kann. Man hat in jedem Fall mindestens eine Minute Zeit.

Sollte ein Held vor seiner wünschenswerten Rettung schon ein gutes Stück eingesunken sein, könnten sich Schäden an seiner Ausrüstung ergeben haben, was im Sumpf mitunter sehr unpraktisch sein kann.

Ein Wort zu Ungeziefer, Wundfieber und Brabaker Schweiß

Krankheiten kann man (besonders mit offenen Wunden) im Sumpf zwar schneller bekommen als überzählige Gliedmaßen bei einem Asfalth-Pakt, aber wir raten dazu, nur bei besonders leichtsinnigen Gruppen zu solch drastischen Mitteln zu greifen. Selbst leichte Erkrankungen können die Helden tagelang in Schach halten, und so das ganze Abenteuer kippen. Wenn sich Ihre Helden also irgendwie gegen Ungeziefer und Wundfieber zur Wehr setzen, seien Sie gnädig.



Wegpunkte

Kaputte Brücke

Kashir hat unbemerkt von seinen Kameraden eine kleine, aber wichtige Hängebrücke eingerissen, die über einen trügerischen Fluss führt. Die Helden können dieses Hindernis zwar umgehen, dies kostet sie aber sicher 2 Stunden Zeit.

Die Säulenstraße

Früher diente die Säulenstraße den Arbeitern des damaligen Hochreiches *Cisk'Hr* als Orientierung. Die Stelen standen im Abstand von etwa 500 Schritt und verbanden in einer Linie das heutige Selem mit dem Ziel der Helden. Sie sind mit alten Chuchas-Glyphen beschriftet, die Auskunft über Entfernung u.ä. geben. Je weiter man in den Sumpf vordringt, desto besser erhalten *können* die Stelen sein, wobei allerdings viele im Sumpf versunken oder abgetragen worden sind.

Etwa am zweiten Tag erreichen die Helden die erste Säule, falls sie der Führer direkt hinbringen kann. Hierbei handelt es sich um eine rechteckige, gut 2 Schritt hohe Stele aus Stein, auf der noch vereinzelt fremde Schriftzeichen erkennbar sind. Ihre breiten Seiten verlaufen genau parallel zur Linie Selem – Tempel, was den Helden einfach so oder durch eine KL-Probe +2 in den Sinn kommen kann.

Ab hier müssen die Helden den Weg querfeldein fortsetzen, was bedeutet dass es der Weg ab hier noch mühsamer wird.

Der Führer kann übrigens nicht lesen.

Fels!

Wenn man sich dem Tal auf etwa 1 Meile nähert wird der Boden allmählich immer trockener, bis man erst auf überwachsenem und schließlich nacktem Fels steht. Das Gelände steigt ab hier leicht an, Stelen finden sich hier keine mehr. Aufgrund der spärlichen Vegetation können die Helden auch bald ihr Ziel erkennen: Eine relativ steile, mit allerlei Gestrüpp überwachsene Felswand von etwa 60 Schritt Höhe. Tatsächlich handelt es sich hier um einen Felsring von 400 Schritt Durchmesser, der früher mal die Hänge eines Berges bildete. Näheres hierzu finden Sie im Kasten **Die Pyramide des Ssre'chem'nazz**.

Idealerweise sollten die Helden das Tal darin am frühen Abend erreichen.

Das Tor

Bleiben die Helden auf Kurs, können sie bei genauerem Hinschauen hinter Kletterranken und anderem Dickicht in der Felswand ein mit einer Steinplatte verschlossenes Tor entdecken.

Die Helden haben nun die Möglichkeit, entweder mittels Magie den Bergring zu überwinden oder einen anderen Durchgang zu suchen. Das Erklettern ist schwer, aber möglich, und leider aufgrund der Tatsache dass man sich dann auf einer 60 Schritt hohen überhängenden Felswand befindet absolut sinnlos.

Der Führer wird sich weigern, das Tal zu betreten, weil über dem Tor (und über dem Tunnelleingang, s. dort) Warnzeichen angebracht sind. Zwingt man ihn, flieht er bei nächster Gelegenheit. Betreten die Helden das Tal, will er mit solch Götterverfluchten nichts mehr zu tun haben, und sucht das Weite.

Der Tunnel

Etwa 100 Schritt nord-östlich des Tores findet sich, ebenfalls hinter Gestrüpp verborgen, ein kleiner versteckter Höhleneingang (das Gestrüpp weist frische Spuren von Gewalteinwirkung auf). Betreten die Helden den Gang, können sie feststellen dass es sich zwar um einen natürlichen Tunnel handelt, dieser aber innen teilweise behauen und abgestützt wurde. Nach etwa 30 Schritt kommen sie auf der anderen Seite auch schon wieder heraus.

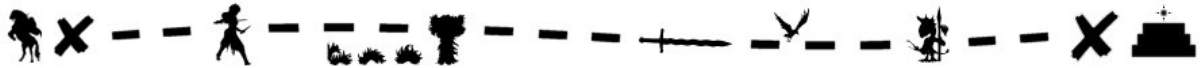
Geschafft!

Als ihr wieder ins Freie treten wollt, müsst ihr feststellen dass sich der Ausgang etwa 5 Schritt über dem Erdboden befindet. Vor euch erstreckt sich ein von einem Ring aus Fels eingeschlossenes Tal. Das schroffe Gestein der Bergwände hängt oben stark über, fast als hätte man sie von unten her ausgeschabt. Das kreisrunde Tal misst knapp eine halbe Meile, und der Boden unter euch ist vollständig von einer glitzernden Wasserfläche bedeckt, die von Schwärmen kreischender Vögel bevölkert wird. In der Mitte steht, wie eine Insel im Fluss der Zeit, eine gewaltige Stufenpyramide von bestimmt 50 Schritt Höhe. Ihr scheint euch auf der Rückseite des Gebäudes zu befinden, denn eine Treppe sucht ihr mit eurem Blick vergebens. Allerdings könnt ihr ein anderes interessantes Detail erkennen: Etwa 10 Meter unterhalb der Spitze scheint sich eine Art Mauereinbruch zu befinden – und hat sich da nicht gerade noch etwas bewegt?

Eine schmale Treppe führt die Helden an der Felswand entlang nach unten ins Tal, das Wasser ist nicht mal einen Spann tief. (eine gute Möglichkeit, leere Wasserschläuche zu füllen!)

Wenn die Helden den Einsturz erreichen wollen, müssen sie die auf der Südseite liegende Treppe ersteigen und dann auf der 3. Etage zur Nordseite laufen. Die Stufen der Treppe sind fast 4 Spann hoch und einen Schritt tief, aber an beiden Seiten sind kleinere Stufen hineingeschlagen worden, die für menschengroße Kreaturen geeignet sind. (**Dies gilt für alle Treppen im Tempel!**) Das Haupttor ist verschlossen.

Der Einsturz ist teils durch Werkzeug, teils durch Ranken entstanden, die das Gestein gesprengt haben. Die Werkzeugspuren sind sehr alt, die Pflanzen jedoch frisch zerschnitten. Innen kann man ein schwaches Leuchten erkennen.



DIE PYRAMIDE DES SSR'E'CHEM'NAZZ

Beschreibung

Eine 50 Schritt hohe Stufenpyramide mit einer quadratischen Grundfläche von 100x100 Schritt, umschlossen von einem See aus Regenwasser. Auf der obersten Stufe steht eine Art Haus, davor liegt ein leerer Platz, an dem auch die Haupttreppe endet.

Geschichte

Vor mehr als 2000 Jahren, als der Kampf der Echsenwesen gegen Bastrabun am heftigsten tobte, suchte ein mächtiger Zauberer der Ssrkhrsechu nach einer Möglichkeit, das echsische Heer zu stärken, um die Warmblüter endlich vom Antlitz der Welt zu vertilgen. Tatsächlich fand er tief im Inneren eines Berges im Reich Cisk'Hr einen Ort, an dem aufgrund einer sphärenwechselnden Kraftlinie das Weltgefüge sehr dünn war, so dass es einfach sein würde, Wesen aus anderen Sphären nach Dere zu rufen. Also ließ er Tunnel und Stollen in den Berg treiben, und da die Menschen immer mehr erstarkten, machte man sich schnell ans Werk. Was aber eine erste Dämonenschlacht hätte werden können, endete in einem Desaster: Aufgrund der Instabilität des Risses kollabierte das erschaffene Tor und dehnte sich immer weiter aus. Die gesamte Bergspitze versank im ewigen Grau des Limbus, und viele Geschuppte ließen ihr Leben, bis es einem anderen Ssrkhrsechu gelang, den Riss mit einem magischen Artefakt zu schließen. Um das Artefakt herum ließ er ein gewaltiges Gebäude errichten, und seinen Diener, den Leviatan *Ssre'chem'nazz*, ließ er zum Schutz des Artefaktes zurück.

Der Tempel heute

Seit ewigen Zeiten ist der Tempel nun schon verschlossen, und das ist auch gut so: Der Kristall, der damals das Tor in den Limbus schloss, darf nicht von seinem Platz genommen werden, da sich dadurch der Riss erneut öffnen würde.

Innenarchitektur

Wände, Boden und Decke aus großen, glatten Steinen von dunkelgrauer Farbe, teilweise mit Einlegearbeiten (Schriftzeichen, detailarme Darstellungen von Göttern und/oder Helden); Lichtglyphen an der Wand verströmen ein weiches, bläuliches Licht; hohe, breite Gänge; Wandbilder (s. Kästen), gestaltlose und humanoide Statuen mit echsischen Merkmalen (Schwanz, Krokodilskopf, Schlangenleib, Klauen) verschiedener Größe; insgesamt leichte Verfallsspuren, etwas staubig, aber größtenteils noch gut in Schuss.



Wenn sich einzelne Helden noch im Gang befinden schiebt sich stattdessen eine Steinplatte über die Treppe, sonst riskieren Sie eine Trennung der Gruppe.

Salina wird nach einer ersten Schrecksekunde fluchend ihre Helfer schelten. Dann besteht die Möglichkeit für die Helden, mit den anderen ins Gespräch zu kommen.

Wahrscheinlich wollen die Helden sich über die Betrugsversuche beschweren, von denen Salina gar nichts weiß. Einzig Monyoco gibt lächelnd den kleinen Streich mit dem Irrweg zu, der aber faktisch nichts am Ausgang des Rennens geändert hat.

Können die Helden jedoch echte Hinweise anführen, gesteht Kashir wütend alles. Salina ist außer sich (evtl. kommt es zu Handgreiflichkeiten, in die die Helden eingreifen können, sonst tut es Monyoco), und spricht auf dem weiteren Weg nur das allernötigste mit ihm. Sie übergibt, schwer um ihre Beherrschung ringend, den Helden den Stein.

Haben die Helden keine Ahnung wer die Anschläge verübt hat, fühlt sich Salina bis zum Finale als Siegerin.

Danach ist das weitere Vorgehen zu planen. Salina zieht auf eigene Faust los um einen Ausgang zu suchen. Hilfe lehnt sie wütend ab, und verlangt von den Helden, den anderen Weg einzuschlagen.

DAS HERZ DES TEMPELS

Der Raum ist etwa 10 Schritt hoch, ebenso breit und um die 30 Schritt lang. Die Luft ist trocken und warm, was aber immer mehr nachlässt, nachdem der Stein entfernt wurde. Im hinteren Teil des Raumes steht ein quadratischer Sockel, etwa einen Schritt breit, aber mannshoch. In den Sockel ist eine Halterung aus Mondsilber eingelassen, die nicht entfernt werden kann. Drei riesige Statuen stehen an den Wänden: Jeweils eine seltsam gestaltlose Skulptur rechts und links, und eine detaillierte Statue eines riesigen Frosches mit Drachenschwanz an der dem Eingang gegenüberliegenden Wand.

Die dünne magische Kraftlinie kommt senkrecht durch die Decke und verschwindet genau an der Stelle, an der sich der Kristall befand, im Limbus.

Mittels Magie kann man (je nach übrig behaltenen ZfP) feststellen, dass vom Sockel aus bis vor kurzem eine Verbindung zu dem Artefakt in der Mitte bestand. Weitere, inaktive Fäden führen zu einer Vertiefung an der Vorderseite des Sockels und enden wie abgeschnitten. (Die gleichen Vertiefungen finden sich auch neben jedem Durchgang im Tempel, etwa in Kopfhöhe.) Weitere Linien laufen durch den Sockel nach unten und von da aus strahlenförmig an Boden und Wänden entlang. An der Stelle, wo bis eben der Stein lag, trübt sich nach und nach die Luft, und die Temperatur sinkt an dieser Stelle fühlbar.

Der Boden in der Mitte des Raumes sieht aus, als hätte sich irgendeine Flüssigkeit in ihn hineingefressen. Hier befand sich einst der Hort des Leviatans. Die Helden können bei genauem Suchen auch in diversen Ritzen noch 2 oder 3 angelaufene goldene Münzen finden.

An den Wänden befinden sich gut erhaltene Wandbilder, die den Leviatan, den Kristall und den Tempel in verschiedene Bezüge setzen. (s. den Kasten **Wandbilder im Kristallraum**)

Wenn die Helden versuchen den Stein zurückzulegen, um das Tor wieder zu öffnen, geschieht nichts.

Das man nach Entfernen des Kristalls den großen Raum durch die Seitenausgänge wieder verlassen kann, ist auf den ersten Blick unsinnig, auf den zweiten aber höchst einleuchtend: Die Ausgänge des Kristallraums führen durch einen wahren Spießbrutenlauf aus todbringenden Hindernissen aller Art, doch auch wer bis zur Spitze der Pyramide gelangt kann sie nicht verlassen. Wer nicht durch Fallen oder Wächter-Marus den Tod gefunden hat (was höchst unwahrscheinlich ist), bevor die *Hüter des Tempels* zur erneuten Aktivierung des Kristalls die Pyramide öffnen, ist wegen Durst oder Entkräftung sowieso leichte Beute.



KAPITEL 6: HERAUS AUS DEM TEMPEL

Nachdem Salina mit ihren Gefährten wütend aus einem der beiden Seitenausgänge gestürmt ist, haben die Helden die Möglichkeit den Raum näher zu untersuchen und sich danach selbst auf die Suche nach dem Ausgang zu machen. Spätestens nach der Hälfte des Weges sollten sich die beiden Gruppen wieder begegnen, und um die verbliebenen Kräfte zu bündeln wird im Zweifelsfall Salina vorschlagen, den Weg ab hier gemeinsam fortzusetzen.

Da der Stein den gesamten Tempel mit magischer Energie versorgt, hat das Entfernen des Steines mehrere Effekte zur Folge:

- *Weniger Licht:* Bis auf eine permanente Lichtglyphe pro Gang und Raum fallen alle anderen aus. (Notbeleuchtung)
- *Kälter:* Die „Klimaanlage“ wird zusehends schwächer, d.h. in den meisten Räumen sinkt die Temperatur.

Ein Wort zu magischer Fortbewegung

Es ist nicht möglich, den Tempel mittels Magie zu verlassen: Ein komplexes Netz von Kraftfäden durchzieht die gesamte Außenmauer (schwach mittels ODEM, besser mittels OCULUS erkennbar), die somit für Zauber wie TRANSVERSALIS oder DURCH FELS UND ERZ unpassierbar ist, was Kashir bei Gelegenheit anmerken könnte. Auch der DESINTEGRATUS zeigt hier keine Wirkung. Nur die Wände im Inneren des Tempels können so umgangen werden. Allerdings haben viele Mauern eine Dicke von 2 Schritt.

RÄUME

Decke und Durchgänge sind durchweg 8 Schritt hoch, die Türen sind meist 4 Schritt und mehr, die Gänge oft 6-8 Schritt breit. Die Mauern bestehen aus großen, glatt gehauenen Steinquadern, die Treppentufen sind aus einem Stück. Gelegentlich schmücken Säulen, Statuen und Stelen die sonst kargen Gänge, aber meist sind die dargestellten Wesen nicht einmal annähernd erkennbar. Einzelne Wandbilder stellen historische Szenen dar oder geben erste Hinweise auf die **Schlüsselsteine**.

Die folgende Liste enthält alle Raumtypen, die in der Karte mit ihrem Anfangsbuchstaben markiert sind. Die meisten Räume sind bis auf die festen Möbel leer, zurückgeblieben ist höchstens Übersehenes. Gigantische Schätze sind hier also nicht zu finden.

Wandbilder im Kristallraum

- Ein weißer Stein auf einem Altar. Eine rote Linie führt von oben in diesen Stein.
- Ein großer Frosch (mit Schwanz?), umringt von vielen kleinen Gestalten, die ihn anscheinend anbeten.
- Ein großer grauer Frosch über einem blauen Stein. Ein Echsenwesen deutet auf eine Gruppe von Gestalten, die einen weißen Stein mit sich führen.
- Andere Motive aus der Geschichte des Tempels

DARSTELLUNG UND VERHALTEN DER ANDEREN GRUPPE:

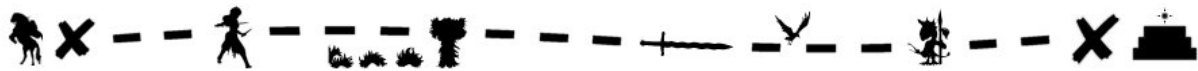
Machen Sie es sich nicht zur Aufgabe, jederzeit die Reaktionen einer ganzen Heldengruppe darstellen zu wollen, das dürfte auch Ihre Spieler überfordern. Die Gruppe ist an sich schon eher schweigsam: Salina ist wütend, Kashir beleidigt, Monyoco spricht sowieso eher wenig und Emi ist froh um jedes Geräusch weniger. Beschränken Sie sich auf das Notwendige und streuen sie ab und zu kleine „Lebenszeichen“ ein, um die Anwesenheit der Gruppe präsent zu halten. Salina ist wie gesagt noch von einem stillen Zorn erfüllt und etwas fahrig, Monyoco dagegen ist stets wachsam und konzentriert. Emi, die ständig hinter ihm Schutz sucht, weiß gar nicht, vor was sie sich zuerst fürchten soll, und Kashir betrachtet alles neugierig, bemüht, Salinas Zorn nicht wieder zu entfachen.

Auf dem Weg nach oben sollten Sie etwa genauso viele Fallen auslösen wie die Helden.

Taktik im Kampf:

Salina und Monoyco kämpfen vorne Seite an Seite, während Emi sich hinter ihnen versteckt und mit ihrer Schleuder zu helfen versucht. Der Magus unterstützt seine Mitstreiter meist durch Anwendung des FORTIFEX oder durch Einsatz von Beherrschungszaubern. Er ist auch hervorragend geeignet, die Flucht zu decken oder Zugänge zu versperren. Vor dem Kampf feuert Salina wenn möglich noch einen Pfeil ab, Monyoco setzt zur Eröffnung auch mal sein Wurfnetz ein.

Würfeln Sie ihre Kämpfe nicht aus, eine kurze Beschreibung der Ereignisse sollte ausreichen. Hierbei bietet es sich natürlich an, das Eingreifen der Helden nötig zu machen oder andererseits die Helden in der Not zu unterstützen.



Arbeitsraum

Ehemaliger Arbeitsraum von Handwerkern, Kristallomanten u.a.

Möglicher Inhalt: Stehtische, Regale, leere Gefäße aus Ton oder Stein, Haken an der Wand, ein Haufen unbehauener Steine

Mögliche Fallen: Objektfallen an Gefäßen

Mögliche Beute: evtl. kleine (Halb)edelsteinsplitter, andere Rohstoffe, evtl. missglückte Artefakte

Gang

Alle Verbindungsgänge sowie das „Treppenhaus“.

Möglicher Inhalt: -

Mögliche Fallen: praktisch alle Umgebungsfallen

Mögliche Beute: -

Kälteschlaf-Kammer

Hier ruhen in speziellen Sarkophagen und Gefäßen verschiedene Kreaturen in einem magischen Kälteschlaf, der durch die Fortnahme des Steines beendet worden ist. Sind die Wächter nach einer Weile „aufgetaut“, öffnet sich der normalerweise verschlossene Raum und die Wächter machen Jagd auf den Dieb. (s. dazu auch den Abschnitt **Wächter**.) Sparen Sie sich ein paar von diesen Kammern für später auf.

In diesen Räumen ist es meist sehr heiß, da durch einen CALDOFRIGO die Auftauzeit verkürzt wurde. Eklige Schleimpfützen bedecken an manchen Stellen den Boden.

Möglicher Inhalt: Sarkophage, Ton- und Steingefäße, im Kälteschlaf verstorbene Wächter

Mögliche Fallen: normalerweise keine

Mögliche Beute: selten Waffen

Lagerraum

Kühler Raum, ehemaliges Vorrats- oder Rohstofflager.

Möglicher Inhalt: Gefäße aller Art, Käfige, mehrstöckige Regale, eingezogener zweiter Boden mit Leiter, viele Haken an der Decke

Mögliche Fallen: -

Mögliche Beute: Nichts nützliches, da entweder verrottet oder mitgenommen

Ruheraum

Schlaf- und Ruhekammern für die Diener- und Arbeiterschaft.

Möglicher Inhalt: Feuerschalen, Regale

Mögliche Fallen: -

Mögliche Beute: -

Schatzkammer

Möglicher Inhalt: Kammer zur Verwahrung wertvoller Gegenstände, magischer Artefakte oder Schätze; meistens verschlossen, dann auch mit den *Schlüsselsteinen* nicht zu öffnen.

Mögliche Fallen: meist gut gesichert durch Objekt- und/oder Umgebungsfallen

Mögliche Beute: eine Handvoll Glasmurmeln mit Metalleinschlüssen (alte echsische Währung), simple Artefakte, Edelsteine und Schmuck

Hier bietet sich folgendes Szenario an: Die Helden werden Opfer einer **Pendelfalle**, wobei eine Kette reißt, woraufhin die Steinsäule eine Seitenwand zertrümmert, hinter der sich eine Schatzkammer verbirgt. Betreten die Helden jedoch den Raum, rieselt plötzlich Sand aus der Decke, der nach und nach den ganzen Raum füllt. (Es handelt sich in Wirklichkeit um ein Erzelementar.) Die Helden müssen sich entscheiden, welchen Truhen oder Gegenständen sie ihre Aufmerksamkeit widmen.

Wachraum

Ehemaliger Wachraum der Tempelwache.

Möglicher Inhalt: Stehtische, (Waffen)ständer an der Wand, Regale

Mögliche Fallen: Glyphen an der Wand, die bei Berührung eine Art REPTILEA auslösen, der alle Echsenwesen in der Umgebung diese Aktivierung spüren lässt (quasi ein stiller Alarm)

Mögliche Beute: extrem selten Waffen

Zuchtgrube

Der Großteil des Raumes liegt etwa 1 Schritt tiefer. Über diese Grube führen auf normaler Höhe mehrere Stege aus Stein. Hier wurden Tiere zum Verzehr und für andere Aufgaben gezüchtet.

Möglicher Inhalt: Skelette von Schlangen und anderen Echsen

Mögliche Fallen: Zuchtgrubenfalle

Mögliche Beute: -

FALLEN

Die Fallen sollten möglichst unerwartet und als Schocker, nicht als ewige Würfelorgien inszeniert werden. Die Helden sollen gezwungen werden, den Tempel langsam und vorsichtig zu erkunden.

Objektfallen

Fallen, die ein bestimmtes Gefäß (z.B. Steintruhe o.ä.) schützen sollen, meist magisch.

Mögliche Varianten:

BÖSER BLICK

Wirkung: Der Mutwert des Opfers halbiert sich für eine halbe Stunde, Furcht vor dem Inhalt der Truhe

Auslöser: Griff in die offene Truhe, 3 Ladungen

CORPOFRIGO

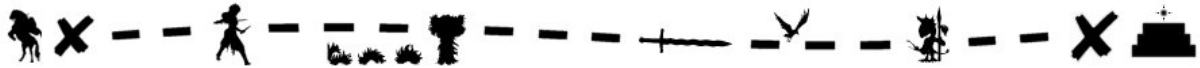
Wirkung: Kein Schaden, aber mit den normalen Eigenschaftsmali für 6-12 SR Dauer

Auslöser: Berührung oder Öffnungsversuch

CUSTODOSIGIL

Wirkung: ZfP* für die Proben der Helden zwischen 5 und 10; evtl. ist das Gefäß als Falle mit brennbarem Öl gefüllt, in der Nähe stehende Helden bekommen Feuerschaden.

Auslöser: Öffnungsversuch



HÖLLENPEIN

Wirkung: ZfP* 6, also 6 TP(A) pro KR für 30 KR, 3 Punkte Erschöpfung

Auslöser: Berührung und Öffnungsversuch mit den Händen

ZORN DER ELEMENTE

Wirkung: In alle Richtungen stieben scharfkantige Steinsplinter davon. Jeder Held im Umkreis von 4 Metern um die Kiste, der nicht hinter Deckung steht, bekommt 1W+4 TP ab.

Auslöser: Öffnungsversuch

Mit etwas Glück ist es auch möglich, dass der Zauber schon verflogen ist. Allerdings sind auch Kombinationen oder Stapelung der Zauber denkbar.

Daneben gibt es noch Pfeil- und Bolzenfallen, die dem öffnenden Helden in der Regel etwa 1W+1 TP

zufügen, wenn er sie nicht vorher erkennt und entschärft (Schlösser knacken-Probe + 0 bis +6). Allerdings sind diese noch häufiger durch Satinavs Hörner unbrauchbar geworden.

Umgebungsfallen

Fallen, die den Helden beim Erforschen der Pyramide zustoßen können. Hier herrschen mechanische Fallen vor. Viele davon kann man auch durch kreative Ideen überbrücken, etwa durch das Umstoßen einer Statue oder das gezielte Auslösen durch einen Lockvogel. Da die Helden sich aber nie so ganz sicher sein können, was ein entdeckter Auslöser genau bewirkt, bleibt ein Restrisiko immer bestehen. Jede Falle hat grundsätzlich nur eine Anwendung. Im Folgenden finden Sie eine Liste möglicher Fallen, mit genauen Angaben zu Wirkung, Auslöser und Entdeckung.

DIE VERSCHIEDENEN FALLEN

Beschreibung:

Eine kurze Beschreibung und mögliche Varianten.

Auswirkungen:

Hier finden sie die Auswirkungen auf die Helden.

Trefferwahrscheinlichkeit:

Gibt die Trefferwahrscheinlichkeit pro Held oder Geschoss an, wird wie ein normaler AT-Wurf gehandhabt. Gelingt dem Helden eine IN-Probe, kann er versuchen auszuweichen. Helden mit der SF *Aufmerksamkeit* oder *Gefahreninstinkt* dürfen immer ausweichen.

Erkennen:

Um eine Falle zu erkennen muss einem Held eine *Sinnenschärfe*-Probe erschwert um den angegebenen Modifikator gelingen. Behält er bei der Probe gar 4 Punkte übrig, kann er auch rechtzeitig Fallen erkennen die seinen Vordermann betreffen. Eine Ausnahme hiervon bilden magische Fallen, die man nur durch ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS entdecken kann.

Auslöser:

Eine Aufzählung möglicher Auslöser. Hauchdünne Schnüre aus Metall oder anderen Materialien treffen automatisch den Vordersten, alle anderen Auslöser kann jeder aktivieren. Der angegebene Wert steht für die Wahrscheinlichkeit pro Person, die Falle auszulösen. Je nach Falle müssen sie festlegen, welche Helden sonst noch von den Auswirkungen betroffen sind. (Marschreihenfolge!)

Auslöser erkennen:

Haben die Helden eine Falle erkannt, müssen sie nur noch den Auslöser finden. Man kann natürlich auch einen Auslöser entdecken, ohne eine Falle bemerkt zu haben. Es gelten die gleichen Regeln wie oben.

Fehlfunktion:

Ein paar Fallen haben im Lauf der Zeit einfach ihren Geist aufgegeben, so dass sie eingesetzt werden können, um die Spannung zu erhöhen.

Hinweise

- Helden mit den Talenten *Gefahreninstinkt*, *Baukunst*, *Steinmetz* oder *Maurer* bekommen beim Versuch, mechanische Fallen oder deren Auslöser zu entdecken, eine Erleichterung in Höhe von 1/3 ihres TaW auf die *Sinnenschärfe*-Probe.
- Lassen sie auch *Sinnenschärfe*-Proben würfeln, wenn keine Fallen da sind, um die Spieler zu verunsichern.



Speerfalle

Beschreibung:

1-20 Speere schießen aus der Wand hervor, versetzt, in Reihe oder von verschiedenen Seiten. Auf einen Schritt Wand kommen meist mindestens 2 Speere.

Auswirkungen:

1W+4 TP pro Speer

Treffervahrscheinlichkeit:

1-7 (1-15 bei einem einzelnen Speer)

Erkennen:

+ 4 / - (verräterische Löcher in der Wand/ verdeckt durch dünne Steinplatten)

Auslöser:

1-12 / immer / immer / 1-12 (Bodenplatte / Draht / selten magische „Lichtschranken“ oder / unsichtbare Arkanoglyphen)

Auslöser erkennen:

+ 6 / nur durch Magie

Fehlfunktion:

Die Speere bleiben kurz vor den Helden stehen, nur noch ein seltsames Kratzen ist zu hören, bis auch dieses abreißt.

Pfeilfalle

Beschreibung:

Dutzende kleiner Pfeile schießen aus winzigen Löchern in der Wand.

Auswirkungen:

1W-1 TP pro Pfeil, W6 Pfeile pro Held; das starke Lähmungsgift ist schon lange eingetrocknet.

Treffervahrscheinlichkeit:

1-12, Ausweichen nicht möglich

Erkennen:

+ 6; kleine Löcher in der Wand

Auslöser:

s. Speerfalle

Auslöser erkennen:

s. Speerfalle

Fehlfunktion:

Deutlich weniger Pfeile als Löcher verlassen die Wand und fallen unspektakulär zu Boden.

Gitterfalle

Beschreibung:

Gangteilung durch herabfallende Metallgitter; mit vereinten Kräften kann man die Gitter nach und nach wieder anheben

Auswirkungen:

Die Gruppe wird getrennt; oft in Verbindung mit **Wächtern** oder anderen Fallen

Treffervahrscheinlichkeit:

-

Erkennen:

+ 4; breiter Schlitz in der Decke

Auslöser:

s. Speerfalle

Auslöser erkennen:

s. Speerfalle

Fehlfunktion:

Ein Gitter blockiert und senkt sich nur ein Stück weit herab.

Hinweis: Interessant wäre es, Emi zusammen mit anderen Helden in diese Falle geraten zu lassen. In der sich ergebenden Szene, in der die beiden von beliebigen Wächtern bedrängt werden, könnten Emis besondere Fähigkeiten zum Vorschein kommen.

Pendelfalle

Beschreibung:

Eine große Steinwalze, die an zwei Ketten aufgehängt von der Decke herab schwingt; von vorne, seitwärts oder hinten; mit oder ohne Stacheln

Auswirkungen:

Verursacht bei 2-5 Helden 2W+2 TP / 3W+4 mit Stacheln

Treffervahrscheinlichkeit:

Helden, die nicht ausweichen können werden automatisch getroffen

Erkennen:

- (hinter herabfallender Deckenplatte verborgen)

Auslöser:

s. Speerfalle, magische Auslöser weniger selten

Auslöser erkennen:

s. Speerfalle

Fehlfunktion:

Die Ketten sind durchgerostet, die Walze kracht spektakulär auf den Boden.

Magische Falle

Beschreibung:

Einer der folgenden Zaubersprüche in fast beliebiger Ausprägung: CALDOFRIGO (Grimmfrost-Zone), CORPOFRIGO, HÖLLENPEIN, ZORN DER ELEMENTE

Auswirkungen:

je nach Zauber

Treffervahrscheinlichkeit:

je nach Zauber

Erkennen:

Nur durch Magie

Auslöser:

1-12 (gut verborgene Arkanoglyphen oder APPLICATUS-Zeichen an Durchgängen oder auf Bodenplatten)

Auslöser erkennen:

Nur durch Magie

Fehlfunktion:

Der Hauch einer Wirkung – mehr nicht.

Zuchtgrubenfalle

Spezial: Die Stege in einer Zuchtgrube senken sich schnell herab, als der erste Held ungefähr in der Mitte des Raumes ist, und aus Löchern in den Wänden kriechen Schlangen hervor. Laufen die Helden über den Grubenboden, wird die Falle nicht aktiviert. Die Schlangen attackieren nur, wenn man sich ihnen nähert.



FALLEN FÜR GRÖßERE WESEN

Einige Fallen sind nicht für menschengroße, sondern für wirklich gefährliche Eindringlinge gedacht. Oft werden die Helden solch eine Falle gar nicht bemerken, aber wenn durch Zufall 2-3 Helden gleichzeitig auf eine bestimmte Bodenplatte treten, kann es passieren dass sie solch eine Falle aktivieren – mit teils tödlichen, teils nur „erschreckenden“ Folgen.

Jede der angegebenen Fallen kann auch einfach in einer größeren Variante gebaut sein. Manche Falle wird so für die Helden absolut ungefährlich, und genau da wird es für die Erhöhung der Spannung interessant. Das folgende Beispiel mag Ihnen Anregung sein, wie Sie diese Art der Täuschung anwenden können.

Speerfalle für Leviatanim

Auslöser:

Große Bodenplatte, die nur unter dem Gewicht zweier Helden die Falle auslöst.

Auswirkungen:

Riesige Speere, so dick wie junge Bäume, brechen mit einem splitternden Krachen auf Kopfhöhe durch die Mauer. Ihr hört das laute Rasseln, mit dem das Gegengewicht sich hinter der Wand herabsenkt und die Speere unablässig vorantreibt, ihr spürt die umher fliegenden winzigen Gesteinssplitter auf eurer Haut, einen starken Luftzug – dann Stille. Als ihr es wagt aufzublicken werdet ihr euch bewusst dass diese Falle offensichtlich nicht für euresgleichen bestimmt war: Die Speere hängen bedrohlich in etwa zwei Schritt Höhe - direkt über euren Köpfen...

ARTEFAKTE

Echsentempel und Artefakte gehören zusammen wie Lagerfeuer und gutes Ferdoker. Allerdings sind die hier aufgeführten Vorschläge allesamt eher harmlos (und vor allem auf echsische Bedürfnisse zugeschnitten) und sollten daher in Ihrer Spielwelt wohl wenig Schaden anrichten. Vor allem muss man erstmal herausfinden, was das Artefakt jeweils bewirkt...

Ausdauer-Amulett

Aussehen: Goldenes Amulett mit eingefasstem Malachit

Spruch: LUNGE DES LEVIATAN, (ZfP* 8)

Anwendungen: 3

Auslöser: Reiben des Steines

Besonderheiten: -

Leuchtstein

Aussehen: Ein großer, geschliffener Aventurin an einer goldenen Kette

Spruch: FLIM FLAM (ZfP* 6)

Anwendungen: unbegrenzt (Matrixgeber)

Auslöser: -

Besonderheiten: Instabile Matrix (noch ca. 5 Anwendungen)

Wärmespender

Aussehen: Goldener Halsring mit eingefasstem Feueropal

Spruch: CALDOFRIGO-Variante (erwärmt den Körper des Benutzers bis zum nächsten Sonnenaufgang)

Anwendungen: 2

Auslöser: Tragen bei Einbruch der Dunkelheit

Besonderheiten: Nur bei Nacht

Schnelligkeitsreif

Aussehen: Goldener Armreif, mit Runen übersät

Spruch: AXCELERATUS (ZfP* 6)

Anwendungen: 3

Auslöser: Ablecken der Reifs

Besonderheiten: -

WÄCHTER

Nach und nach verlassen verschiedene Kreaturen die Kälteschlafkammern und suchen (mehr oder weniger gezielt) nach dem Eindringling.

Schlangen

Diverse Schlangen können einem in Zuchtgruben oder einfach so über den Weg kriechen. Teilweise sind ganze Räume schlangenverseucht, glücklicherweise greifen sie nur an wenn man ihnen zu nahe kommt.

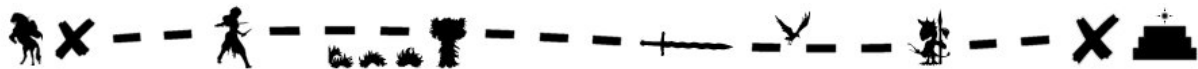
Spring-Echsen

Vereinzelt können die Helden schon einen Blick auf diese in **Kapitel 8** beschriebenen Wesen erhaschen.

Marus

Diese gefährlichen Wütechsen streifen einzeln oder in kleineren Gruppen durch den Tempel. Zumindest in den oberen Stockwerken sollten die Helden einmal auf eine Gruppe von 3-5 Marus treffen.

In den betroffenen Bereichen sind einige der Fallen gegen ein Auslösen durch die Marus mittels eines reversierten REPTILEA geschützt, was diese wiederum durch Magie entdeckbar macht.



INTERLUDIUM: DIE SPITZE DER PYRAMIDE

Der Raum an der Spitze der Pyramide ist etwa 30 Schritt breit und 25 Schritt lang. Etwa 5 Schritt vor dem Tor steht ein schmuckloser Steinaltar mit einer breiten Blutrinne, eingerahmt von zwei großen Feuerschalen. Direkt darüber befindet sich in der Decke ein etwa kopfgroßes Loch, durch das bei Tag etwas Licht hereinfällt. Hinter dem Altar verdeckt eine massive Steinplatte die Haupttreppe. Das große Eingangstor ist durch eine ähnliche Steinplatte verschlossen. An den Wänden befinden sich verschiedene Malereien und Einlegearbeiten, mehr noch als im Kristallraum. Auch dieser Raum wird vom schummrigen Licht der magischen Glyphen erhellt.

Hier sollten die Helden erstmal ihre Kräfte sammeln. Durch eine Bannzone am Ende jeder Treppe können die Wächter den Raum nicht betreten (wohl als Vorsichtsmaßnahme), und so sind die Helden hier erstmal sicher. Mittlerweile dürfte es auch Nacht geworden sein, so dass Sie die Helden darauf aufmerksam machen sollten, dass sie alle ziemlich erschöpft sind.

Beklemmend Still ist es geworden, als ihr euch nach und nach hingelegt habt um wenigstens etwas auszuruhen. Ab und zu könnt ihr von Emis Lager leises Schluchzen hören, als sie sich langsam in den Schlaf weint, und auch euch fallen von den Strapazen der vergangenen Stunden schnell die Augen zu.

Mehrmals in der Nacht können wache Helden leises Knurren und Fauchen von den Treppenaufgängen hören, aber niemand lässt sich blicken.

KAPITEL 7: EIN UNGEWÖHNLICHES TREFFEN

Der erste Kontakt

Plötzlich erfüllt ein ohrenbetäubendes Geräusch den Raum, als würde ein Riese mit seinen Fingernägeln über eine Hauswand kratzen. Helles Sonnenlicht dringt durch einen Spalt am großen Eingangstor herein, welches sich langsam Spann um Spann zur Seite bewegt. Mit einem gewaltigen Krachen verschwindet es vollends in der Wand. Sofort reißt euch das Geschrei wilder Tiere und der modrige, fast schon erlösende Geruch faulender Bäume heraus aus der Lethargie der beklemmenden, kalten Steinwände. Auf der Plattform vor dem Eingang, im strahlenden Licht der Sonne, könnt ihr mehrere Gestalten erkennen, die euch offensichtlich bemerkt haben, aber sich trotzdem nicht vom Fleck rühren.

Als ihr blinzelnd durch das Tor tretet, könnt ihr erkennen, dass es sich bei den Schemen um Echsenmenschen handelt: Fünf schwer bewaffnete, hoch gewachsene Achaz, die euch aus kleinen, aufmerksamen Augen anstarren und ständig ihre Zunge herauschnellen lassen. Die beiden vorderen Achaz treten zur Seite, und aus ihrer Mitte schreitet

WANDBILDER II

Die Wandbilder stellen alle (zweidimensional und sehr detailarm) die Geschichte der Pyramide dar. Sie können Motive nach eigenem Ermessen wählen, folgende Bilder sind wahrscheinlich:

- Ein graues Dreieck mit einer senkrechten roten Linie, die von oben hinein bis zur Basis führt.
- Ein Echsenwesen, das in einem Hohlraum im Dreieck steht.
- Eine große graue Halbkugel, rechts und links Reste des Dreiecks.
- Eine große Echse (hinten Schlangenleib) mit einem strahlenden weißen Stein.
- Eine Stufenpyramide mit einer senkrechten Linie, die von oben hinein bis zu einem weißen Punkt an der Basis führt. Daneben ein großer Frosch mit einem Schwanz, dazwischen ein blauer Stein.
- Der große Frosch vor der Pyramide, der einigen kleinen Echsen einen blauen Stein gibt.
- Viele kleine Echsenwesen, um die Pyramide gruppiert.

Sie können die Beschreibungen auch weniger eindeutig halten, am Besten wäre es natürlich, Sie zeichnen den Helden skizzenhaft auf was sie sehen.

Am nächsten Morgen, wenn die Helden Ihrer Meinung nach genug gesehen haben oder gerade mitten in einer Diskussion über das weitere Vorgehen sind, können Sie zum nächsten Kapitel übergehen.

ein sechster auf euch zu: Unbewaffnet, nur mit einem breiten Gürtel und einem Schildpattkragen um die Schultern bekleidet, verströmt er eine seltsam ruhige, herrschaftliche Aura. Er bleibt etliche Schritt vor euch stehen, mustert euch lange, leckt sich mit der Zunge mehrmals über die Augen, und sagt kein Wort. Eine kleine Ewigkeit lang trennt euch die Wand aus Stille von den Wesen dieser uralten Rasse.

Der Achaz in der Mitte ist **Shach'Itsiz**, die Schamanin eines in der Nähe hausenden Stammes, und gleichzeitig amtierende Hüterin des Tempels. Dieses Amt wird von Generation zu Generation weitergereicht, seit der Leviatan *Ssre'chem'naz*, der ursprüngliche Wächter, damals seine Heimstatt verließ. Noch nie ist es seither vorgekommen dass jemand den Tempel betrat, aber **Shach'Itsiz** ist auf magische Weise mit dem Kristall verbunden, und spürt so wenn er fortgenommen wird. Ihre Begleiter sind ihre Leibwächter, die mit ständig zuckenden Augen, aber ohne den Kopf zu bewegen, die Umgebung beobachten. Näheres zu **Shach'Itsiz** und ihrer Leibwache finden Sie im Kapitel **Dramatis Personae**.



Nur Kenner der echsischen Kultur können wissen, dass der rote Rückenrücken *Shach'Itsiz* als Weibchen kennzeichnet. In den Vorlesetexten wird sie deshalb als „er“ bezeichnet..

Das Gespräch

Lassen Sie die Helden ihre Reaktion beschreiben. Wenn die Helden die Echsenmenschen nicht ansprechen übernehmen das die Achaz selbst: „Warmblüter, ihr genommen H'Shin'Zzss. Warum? Wisst ihr wasss ihr getan?“

Die Achaz spricht nur gebrochenes, zischelndes Tulamidya, durchsetzt mit Wörtern aus dem Rssahh. Außerdem spricht sie alles sehr monoton, da sie mit der Satzphrasierung nichts anfangen kann. Sie wird sich gelegentlich erkundigen ob das Gesagte eine Frage oder eine Aussage war.

Sollten die Helden wirklich kein Wort Tulamidya verstehen, winkt die Achaz einen offensichtlich jungen Echsenmensch heran, der auf seltsamen geschuppten Lederstücken die wichtigsten Fakten in Bildform herbei trägt.

DIE SITUATION, AUS SICHT VON SHACH'ITSIZ:

Ihr Stamm verehrt (oder besser fürchtet) den froschgestaltigen H'Ranga *S're'chem'naz*, dem dieses Bauwerk einst als Wohnstätte diente und vom dem sie den Auftrag erhalten haben, bis in alle Ewigkeit den Stein zu bewachen. Sie fürchten grundsätzlich den Zorn aller H'Ranga, wenn sie die ihnen anvertraute Aufgabe vernachlässigen. Außerdem haben sie genug gesunden Echsenverstand, um sich im Klaren darüber zu sein was die drohende Katastrophe für Auswirkungen haben könnte. Die Achaz kann zwar nicht sagen wie weit sich das Tor ausdehnen würde, allerdings ist ihr bekannt wie das Tal entstanden ist.

Shach'Itsiz möchte diese Aufgabe nur ungern selbst erledigen, da:

- sie keinen aus ihrem eigenen Gelege opfern will.
- die niedrigen Temperaturen und das fehlende Sonnenlicht ihr ein Graus sind.
- sie den Blick der H'Ranga lieber auf den Helden wissen möchte als auf ihrem Stamm.

Die Achaz wird zunächst versuchen die Beweggründe der Helden herauszubekommen, wobei sie aufgrund der jüngsten Ereignisse in der Gegend durchaus misstrauisch ist und die Helden eventuell zunächst für Agenten finsterner Mächte hält. Nachdem sie sich aber (hoffentlich) davon überzeugt hat dass die Helden wider besseres Wissen gehandelt haben, wird sie ihnen grob erklären was es mit dem Stein und der Pyramide auf sich hat, und sie dann bitten den Stein wieder zurückzubringen, weil sie sich als außerordentlich zäh erwiesen haben („Euer Gelege sein stark.“). Über die Geschichte des Kristalls gibt *Shach'Itsiz* vergleichsweise bereitwillig Auskunft, um die Dringlichkeit der Angelegenheit zu verdeutlichen. Sollten sich die Helden weigern, wird sie ihre Bitte mit Drohungen untermauern. Mittlerweile erklettert

ihr halber Stamm die große Treppe, weitere Achaz bewachen den Höhlendurchgang.

Jetzt aber los!

Ist alles gesagt, händigt *Shach'Itsiz* den Helden zwei magische hellblaue Edelsteine aus, die als Schlüssel fungieren und die später im *Kristallraum* benötigt werden. Mit einem der Steine bringt sie die Pyramide durch das Einsetzen in eine Vertiefung auf dem Plateau wieder zum „erstarren“, wie sie sich ausdrücken. Sprich: Auf dem Weg nach unten sind alle Fallen inaktiv, und auch fast alle Türen sind geöffnet!

Salina wird auf jeden Fall einen der Steine für ihre Gruppe beanspruchen.

Nach einer (nach Meistergnade auch auf magische Art und Weise) größtmöglichen Versorgung ihrer Wunden werden die Helden zum raschen Aufbruch gedrängt.

DIE SCHLÜSSELSTEINE

Hierbei handelt es sich um zwei identische magische Edelsteine, die sozusagen als Universalschlüssel fungieren. **Einer dieser Steine muss in den Sockel eingesetzt werden, bevor man den Kristall wieder an seinen Platz legen kann.** Man benötigt nie beide Steine auf einmal, aber *Shach'Itsiz* möchte sicher gehen, dass auf jeden Fall einer der beiden sein Ziel erreicht.

Warnung

Die Achaz warnt sie auch vor **Zshn Zlahh** („herbeigerufene Diener“, übernatürliche Wesen), die den Tempel zusätzlich bewachen könnten. Sie kennt den tulamidischen Namen nicht, kann aber vielleicht mit einfachen Worten und Gesten beschreiben.

„Ihr wenig Zeit. Wenn nicht eilen, öffnet sich Tor nach Azsst'zsjhi'Azl bald.“ Ohne eine Verabschiedung wendet er sich ab und geht schnellen Schrittes auf die große Treppe zu. Zurück bleibt nur seine Leibwache, die euch beständig zischelnd beobachtet und offensichtlich darauf wartet, dass ihr euch auf den Weg macht.

Unfügsame Helden

Sollten die Helden die Echsen angreifen, versuchen diese die Helden außer Gefecht zu setzen. Im schlimmsten Fall sollten die Achaz die Helden gefangen nehmen und mit Auftrag in den Tempel zurückzwingen.

Sollten den Helden trotzdem die Flucht gelingen, treten beim Träger des Steins langsam folgende Effekte auf:

- Er nimmt Schaden ähnlich wie bei einem ZAUBERZWANG (in diesem Fall 4 LeP UND vor allem 1W6+2 AsP pro Tag).
- Er wird von Träumen heimgesucht, die ihm das Zurückbringen des Steines „ans Herz“ legen

Abgesehen davon müssen sich die Helden auf regelmäßige Guerilla-Angriffe der Echsen gefasst machen. Machen sie sich auf den Weg zurück zum Tempel, finden sie auf der Plattform die zwei Schlüsselsteine ohne Erklärung.



KAPITEL 8: AUS DEM TEMPEL, in den TEMPEL

Sämtliche Verbindungstüren ins Treppenhaus sind geöffnet, was den Helden nun vielfältige taktische Möglichkeiten bietet. Außerdem sind sie im Besitz der Schlüsselsteine, mit denen sich die meisten Türen auch schließen lassen. (Dazu befindet sich etwa in Kopfhöhe neben jeder Tür eine kleine Vertiefung, in die der Schlüssel eingesetzt werden muss. Das Tor schiebt sich dann langsam zur Seite, solange kann man den Stein nicht herausnehmen.)

Vermitteln Sie Endkampf-Stimmung: Die Helden sollen glauben, der folgende Kampf wäre die letzte Hürde. Lassen Sie sie im Tempel herumschleichen, nur gelegentlich von unheimlich Geräuschen behelligt, bevor dann kurz vor ihrem Ziel nach und nach von allen Seiten die Feinde auf sie einstürmen. Eine besondere Umgebung wie eine große Zuchtgrube oder eine Treppe (erhöhte Sturzgefahr und Höhenunterschiede wegen den großen Stufen) tragen zu einem spannenden Scheinfinale bei.

Niedliche Kerlchen

Immer wieder können die Helden auf ihrem Weg kleine, putzig umherhüpfende Echsen in der Ferne erkennen, die sich immer näher heranwagen. Erst eine einzelne (die auch schon aggressives Verhalten zeigt), dann plötzlich zwei, fünf, und plötzlich bricht das ganze Rudel über die Helden herein (etwa 15-25 Tiere, je nach Gruppenstärke).

SPRING-ECHSEN

Kleine, in großen Rudeln lebende Echsen, die starke Ähnlichkeit mit Klippechsen haben. Sie bewegen sich auf den Hinterbeinen fort und sind extrem aggressiv, wobei sie ihre Gegner aus dem Stand heraus anspringen.

Die kleinen Dinosaurier aus „Jurassic Park II“ sind eine gute Grundlage für diese Biester.

Körperlänge: 2-3 Spann

INI 11 + W6	PA 4	LeP 10	RS 1
Biss:	DK H	AT 11	TP 1W6
GS 8	AuP 16	MR 4	GW 3

Besondere Kampfregeln:

Bei gelungener glücklicher Attacke verbeißt sich die Echse an einer ungeschützten Stelle (1W6 SP!).

Besonderheiten: sehr kleines Ziel (+6); beachten Sie auch die Regeln für Überzahl (ZBA S. 9)

Marus!

Wenn die Helden langsam die Kontrolle über die Echsenplage gewinnen trifft die Nachhut ein: 3-5 Marus, die sich sofort (möglichst spektakulär) in den Kampf stürzen. Ihre Werte sind die von *erfahrenen Marus* (ZBA S.131) mit leicht herabgesetzten Werten wegen ihrer Kältestarre.

Das Ende?

Haben die Helden alle Gegner überwunden, können sie im Kristallraum nun den Stein zurücklegen. Dazu müssen sie *zuerst* einen Schlüsselstein in den Sockel einsetzen, der nach der Reaktivierung des Steines klimpernd auf den Boden fällt.

Ihr glaubt, über dem Sockel eine Wolke aus trüber Luft zu erkennen, so als hinge dort ein die Sicht verzerrender wabernder Nebel. Kühl ist es hier unten geworden. Vorsichtig setzt du den weißen Kristall auf seinen Platz zurück. Ein helles zischen ist zu hören, und plötzlich beginnt der Stein unnatürlich aus seinem Innersten heraus zu leuchten. Ihr müsst die Augen abschirmen um nicht geblendet zu werden, aber einige Sekunden später schon verblasst das Licht wieder, und nur noch ein beständiges, sanftes Glühen umgibt den Stein. Die Trübung in der Luft ist verschwunden, was nur eins bedeuten kann: Der Riss ist wieder geschlossen.



KAPITEL 9: VERRÄTER!

Sichtlich erschöpft von den Gefahren und Ereignissen der letzten Tage, aber doch erleichtert, schleppt ihr euch Stufe um Stufe zurück nach oben. Obwohl ihr immer noch misstrauisch in die Gänge und Hallen hinaushorcht, bleibt alles ruhig – bis plötzlich ein lauter Schrei die Stille zerreißt: „DUNKELHEIT!“ Schlagartig wird es Nacht.

Kashir wird im folgenden Durcheinander Salinas Schlüsselstein an sich bringen, wonach er mittels TRANSVERSALIS verschwindet. Die Dunkelheitszone hat einen Durchmesser von 6 Schritten. Die Überraschungen gehen schon etwa 10 Sekunden später weiter:

Ihr hört ein lautes Grollen, diesmal direkt aus dem Fels um euch herum. Wieder verdunkelt sich der Raum, als die meisten Licht spendenden Zeichen an der Wand verlöschen.

Kashir hat den Kristall fortgenommen, um die Anderen mit Hilfe der Fallen loszuwerden. Die Helden müssen nun so schnell wie möglich nach unten gelangen und Kashir aufhalten, um eine weitere Ausbreitung des Risses zu verhindern. Momentan befinden sich die Helden auf der 3. Ebene im Treppenhaus.

Ab hier sollten sie die Helden mit kurzen, schnellen Fragen nach ihrem Handeln unter Druck setzen. Wollen die Helden nicht in die Gänge kommen, lassen sie den Tempel langsam bedrohlich erzittern...

Wasser marsch!

Sobald die Helden die nächste Treppe betreten, beginnt am oberen Ende Wasser aus der Decke zu tropfen, das von der Menge her schnell die Quantität

eines reißenden Gebirgsbaches erreicht. Die Helden meinen sogar, in der Gischt kichernde Fratzen zu erkennen, als die Wassermassen die Treppe herunterschießen.

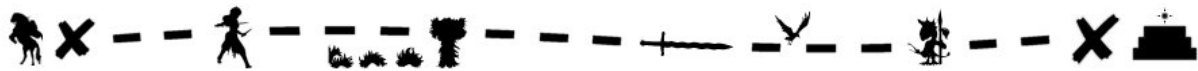
Wegen den erschwerten Bedingungen auf der Treppe muss jedem Helden eine *GE- oder Athletik-Probe* gelingen, um rechtzeitig unten anzukommen. Gelingt diese nicht, steht ihm noch eine *Körperbeherrschungs-Probe* +4 zu, um nicht mitgerissen zu werden. Unten angelangt kann man sich relativ sicher im fast knietiefen Wasser fortbewegen. An der gegenüberliegenden Wand hat sich in der Zwischenzeit ein Teil des Bodens geöffnet, so dass man mit etwas Pech in den darunter liegenden Gang stürzen kann.

Als ihr einen Augenblick Atem schöpft, könnt ihr Salinas schlaffen Körper an euch vorbei treiben sehen, genau auf das gurgelnde Loch im Boden zu.

Salina, die durch einen Sturz das Bewusstsein verloren hat, kann nur durch den Einsatz der Helden gerettet werden. Es ist sowohl möglich (wenn auch riskant), sie von oben aus einzuholen, als auch sie von unten her abzufangen. Tun die Helden nichts, stürzt sie in den Tod. Egal was passiert, kurz darauf lässt der Wasserstrom schnell nach.

Nach ihrer wünschenswerten Rettung hat Salina keine Wahl mehr als den Helden eine gewisse Dankbarkeit und Anerkennung entgegenzubringen. Sollte Salina hier sterben, müssen Sie kleine Veränderungen in den Texten und im Handlungsverlauf vornehmen.

Ohne weitere Fallen auszulösen können die Helden die Steinplatte erreichen, die erneut den Kristallraum verschließt – aber jetzt haben sie einen Schlüssel...



KAPITEL 10: SHOWDOWN

Das große Steintor schiebt sich zur Seite, und ihr betretet den düsteren Raum. Ein kühler Lufthauch empfängt euch, und ihr entdeckt sofort seinen Ursprung: Um den Sockel ist mittlerweile deutlich ein durchscheinendes graues Wabern zu erkennen. Anscheinend hat die kurze Zeit nicht gereicht, den Riss wieder ausreichend zu verschließen. Schatten bewegen sich darin...oder steht eine Gestalt dahinter? Bei genauerem Hinsehen erkennt ihr, dass es Kashir ist, der vor der großen Froschstatue am Ende des Raumes steht und euch mit zorngefüllter Miene anblickt. In seinen Händen glaubt ihr, den Kristall zu erkennen, und in seiner Stimme liegen Hass und Nervosität zugleich.

Sollten die Helden ihn mit Fernwaffen angreifen wollen oder durch die Seiteneingänge kommen, vereiteln Sie ihren Plan kurzfristig mit einem FORTIFEX, den Kashir entweder schon gewirkt oder in seinem Stab bereitgehalten hat.

„Bleibt wo ihr seid, und rührt euch nicht vom Fleck! Das gilt besonders für euch!“ (Er deutet auf zauberkundige Helden.)

„Ich hatte darauf spekuliert, dass euch die Fallen den Rest geben. Sei's drum: Endlich ist die Stunde gekommen, wo du mir einmal zuhören musst, Salina. Du weißt nur zu gut dass ich das alle nicht gewollt habe, aber mir bleibt keine andere Wahl. Ich habe es lange genug ertragen müssen, unter deinem Kommando sinnlose Taten zu vollbringen. All dieses hohle Gefasel von Ehre und Pflicht: Hast du nicht gesehen wohin das führt? Deinetwegen wären wir alle fast draufgegangen! Aber kümmert dich das, solange du dein Licht hochhalten kannst? Und was ist der Lohn? Mit leeren Händen soll ich diesen Ort verlassen, wo ein Artefakt von ungeheurer Macht vor sich hingammelt? Was schert es mich, was mit dieser götterverlassenen Gegend passiert, wenn ich es mitnehme? Diese zu groß geratenen Eidechsen werden schon irgendwie überleben, wie schon die letzten paar tausend Jahre. Aber ich habe noch viel vor in meinem Leben, und es wird Zeit dass sich unsere Wege endlich trennen.“

Er schaut euch aus weit aufgerissenen Augen an. Verachtung und unbändiger Zorn spiegeln sich in seinem Blick. Dann spricht er mit gepresster Stimme weiter: „Aber bevor ich verschwinde habe ich noch eine kleine Überraschung für euch alle. Erstaunlich, was man so alles entdeckt, wenn man die Augen offen hält, nicht wahr? Einen ehrenhaften Tod wünsche ich!“ Mit diesen Worten setzt er den Schlüsselstein in eine Vertiefung im Bauch der riesigen Statue hinter ihm.

Haben die Helden es noch nicht sicher gewusst, wird er auch die Sabotageakte zugeben. Setzen die Helden zu aggressiven Aktionen an, gegen die Kashir nichts unternehmen kann, wird er fluchend die Statue

aktivieren. Vor allem die Gesten von Zauberkundigen beobachtet er sehr genau.

FINALE

Euch gefriert das Blut in den Adern, als die gewaltige Statue sich plötzlich knisternd und krachend zu erheben beginnt. Als sie sich zu ihrer vollen Größe aufgerichtet hat, fällt ihr Blick auf Kashir, der brüllend auf euch deutet: „Töte sie! Allesamt!“ Einen Moment verharret die Statue regungslos, blickt euch aus stumpfen Steinaugen an, und fährt dann plötzlich knurrend herum. Verblüffung und Entsetzen teilen sich das Gesicht des Magiers. Ein halbherziges „PARALYSIS...“ ist das einzige, was Kashir noch über die Lippen bringt, als der Koloss den gewaltigen Fuß hebt, um keine Sekunde später den Magus krachend zu zermalmen. Der Kristall fliegt davon und kullert über den blutbesudelten Boden. Ein markerschütternder Schrei, der euch bis tief in die Eingeweide fährt, verlässt das weit aufgerissene Maul der Statue, und langsam, Schritt für Schritt, kommt der Gigant aus Stein auf euch zu.

Die Helden müssen einen Schlüsselstein in den Sockel einsetzen, den Kristall bergen und ihn dann wieder auf seinen Platz stellen. Am besten wäre es wenn einige Helden die Statue ablenken und fortlocken, bevor ein anderer Held den Stein an sich nimmt. Reizvoll wäre auch gegenseitiges Zuwerfen, bei dem sich ein „frei stehender“ Held am Sockel positioniert.

Im Laufe des Kampfes wird der Riss im Sphärengefüge immer deutlicher erkennbar und gewinnt immer mehr an Stofflichkeit. Schwarze Schwaden umranden den grauen Nebel, dessen Zentrum sich genau über dem Sockel befindet.

Du stehst nun direkt neben dem Podest. Es ist eiskalt hier, und du bist dir sicher dass es sich um keine natürliche Kälte handelt. Ganz deutlich hörst du nun ein leises Zischen und Fauchen, wie von einem weit entfernter Bergwind, der durch die Schluchten jagt.

Um dich herum explodiert die Welt. Zumindest scheint es dir so, denn das gleißende Licht, das dem Stein entströmt, ist noch hundertmal heller als alles was du je gesehen hast. Heulend, krachend, donnernd, so unmenschlich laut dass ihr euch die Ohren zuhalten müsst, verzehrt das Licht den wabern den Riss ins Nirgendwo. Sekunden scheinen ewig zu dauern. Endlich, erst unmerklich, dann immer schneller, nimmt das Leuchten ab, und auch das ohrenbetäubende Rauschen lässt langsam nach. Schließlich steht der Stein wieder so auf dem Sockel, wie ihr ihn das erste Mal gesehen habt. Alles, was von diesem Schauspiel bleibt, sind tanzende Lichtpunkte vor euren Augen, und eine große, alles umhüllende Stille.



DIE LEVIATAN-STATUE

Bei der Statue handelt es sich nicht etwa um einen echten Leviatan, sondern um eine Art Golemiden, der von einem *Zshn Zlabb* (ein Geisterwesen oder Elementar) beseelt ist. Den Stein aufsammeln kann er nicht, er greift nur zornig jeden an bis der Stein wieder auf seinem Sockel ruht. Dann begibt er sich wieder auf seinen Platz und erstarrt, der Schlüsselstein fällt vor ihm auf den Boden.

Die Helden sollen diesen Koloss nicht etwa bezwingen, sondern so schnell wie möglich den sich öffnenden Riss im Sphärengefüge schließen. Die Helden sollten im Kampf keine Chance haben, aber sorgen Sie unbedingt dafür, dass Ihren Spielern auch klar wird was Priorität hat.

Kampfstil

Die Statue hat einen klaren Auftrag: Töte den Kristalldieb. Das bedeutet, dass sich der Leviatan immer auf den Helden stürzt, der den Stein *in diesem Moment* bei sich trägt. Liegt der Stein auf dem Boden, greift der Leviatan das nächste lebende Wesen an. Der Leviatan kann den Stein nur dann „sehen“, wenn ein lebendes Wesen ihn berührt (dafür weiß er dann auch sofort, wo er sich befindet), und kann sich die Position des Steins auch sonst nicht merken. Ist er für eine gezielte Attacke mit dem Speer oder dem Schwanz zu weit entfernt, setzt er den fast 4 Meter langen Speer wie eine Sense ein und versucht, den Dieb mit einem wuchtigen Schwinger umzureißen. (Bedenken sie, dass der Raum 10 Schritt breit ist, so dass er damit fast den ganzen Raum abdecken kann!) Dieser Attacke kann man nur durch die unten aufgeführten Möglichkeiten entgehen, da man entweder über den Speer hechten oder sich darunter hindurchrollen muss. Da die Statue wahrscheinlich regelmäßig den Speer an den Helden vorbei in den Boden stößt, wird dieser früher oder später brechen.

Die Schnelligkeit der Statue kommt nicht annähernd an einen echten Leviatan heran. Er ist so träge, dass *Ausweichen-Proben* gegen seine Angriffe grundsätzlich um 2 Punkte erleichtert sind – und nichts anderes hilft gegen die unbändige Kraft dieses Giganten!

Die Statue

Größe: knapp 5 Schritt

INI 8+W6	PA -	LeP 100	RS 16
Speer:	DK P	AT 13/17*	TP 2W6+4/1W6+6*
Zerstampfen:	DK HN	AT 15	TP 1W6+8
Schwanz**:	DK S	AT 12	TP 1W6+3
GS 6	MR ***		

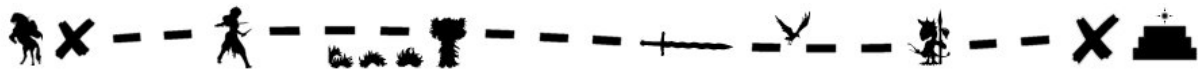
Besondere Kampfregeln: Umreißen (4 bei *, nur *Ausweichen*, *Meisterliches Ausweichen* oder *Körperbeherrschung* (dann +6) möglich // 4 bei Schwanzschlag); die Statue ist gegen alle Kampfmanöver außer *Doppelangriff*, *Gegenhalten*, *Hammerschlag*, *Sturmangriff* und *Wuchtschlag* immun, außerdem gegen Waffen deren Wirkung auf Stichen (z.B. Degen, Pfeile) beruht. BF-Erhöhen beim Kampf gegen eine massive Steinstatue sind wohl angebracht.

Besonderheiten: Die Statue gilt als sehr großer Gegner

* für Sensenhieb mit dem Speer

** hauptsächlich bei Gegnern hinter ihr

*** Die Statue ist gegen viele Zauber (nach Meisterentscheid) aufgrund ihrer magischen Natur einfach immun. Zauber, die äußeren Schaden verursachen, müssen den RS überwinden, der FULMINICTUS erzeugt nur halben Schaden.



KAPITEL 11: AUFTRAG AUSGEFÜHRT!

Als die Helden den Tempel schließlich abgekämpft verlassen, kommen ihnen im Tempelvorraum schon die aufgeregten Achaz entgegen, die sich nervös umzublicken scheinen. *Shach'Itsiz* will sofort wissen, was denn passiert ist. Nachdem die Helden ihre Geschichte erzählt haben ist sie wieder einigermaßen beruhigt.

„Gut. Aber H'Ranga jetztt ssehr wütend. Neuess H'Raxt'Arr (Opfer) nötig, wir alle – und ihr.“ Er schaut die Helden mit seinen unergründlichen Augen fest an. „Ihr bereit?“

Er bedeutet euch, ihm auf den Vorplatz zu folgen. Erst jetzt bemerkt ihr, dass sich eine große Menge auf der Plattform eingefunden hat: Sicher an die 150 Achaz beäugen euch züngelnd und weichen schweigend zurück als ihr auf den Platz tretet. Aus ihren Reihen wird plötzlich von einigen kräftigen Achaz eine mit Stricken gebundene Sumpfechse herangeschleppt. Keiner wagt mehr ein Geräusch von sich zu geben, als Shach'Itsiz im zischelnden Zwiegespräch mit den Göttern versinkt.

Nach bestimmt einer halben Stunde, während der sich keiner von euch zu rühren wagt, hebt Shach'Itsiz ein scharfes Steinmesser, und mit einem kreischenden Fauchen stößt er es der Sumpfechse in den Leib. Warmes Blut ergießt sich auf die Steine vor dem großen Eingangstor und verläuft langsam in den Rissen und Rillen der Steinplatten. Als Shach'Itsiz kurz darauf wieder die Augen hebt, wenden sich alle wie auf ein Zeichen hin der Treppe zu und verlassen einer nach dem anderen den Platz.

Die Helden werden von den Leibwächtern mit nach unten geführt. Dort warten alle im knöcheltiefen Wasser auf Shach'Itsiz, die kurz darauf gemächlichen

Schrittes die Treppe herunter kommt und am Fuß derselben stehen bleibt. Dann erhebt sie laut ihre Stimme. Erst spricht sie zu ihrem Stamm, der daraufhin in undeutbare Unruhe ausbricht, dann wendet sie sich an die Helden:

„Warmblüter! Nach Gesetzz unsseres Shtammes, ihr jetzt Chas'Szatr (Verbündete), auch wenn Shuld auf euch liegen. Aber Shuld jetzt fort, und ihr bewiessen viel Mut. Wasz ihr gefunden, ihr dürft behalten.“ Während er noch spricht kommt ein kleiner Achaz auf euch zu, und gibt jedem von euch ein goldenes Amulett mit seltsamen Schriftzeichen darauf. Shach'Itsiz erklärt: „Wenn ihr zeigt Achaz, er wissen dass ihr Chas'Szatr von unss.“

Sollten die Helden bei der ersten Begegnung erklärt haben, wer sie geschickt hat, wird sie fragen ob die Helden etwas mitgenommen haben dass ihren Auftraggeber zufrieden stellen wird. Wenn die Helden verneinen wird sie ihnen noch einen kleinen Edelstein mitgeben. Dieser ist ein Matrixgeber, belegt mit einem LIMBUS VERSIEGELN (allerdings mit instabiler Matrix, die wohl bald ihren Geist aufgeben wird). Danach wird die Schamanin die Schlüsselsteine zurückfordern und den Helden verkünden, dass sie noch nach Selem geleitet werden. Ohne ein Wort der Verabschiedung macht sie sich wieder auf den Weg nach oben.

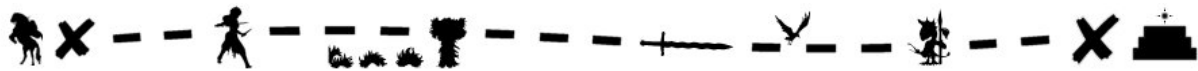
Der Stamm verlässt zusammen mit den Helden das Tal wieder durch den Tunnel. Während sich die restlichen Echsen nach Süden aufmachen, werden die Helden von mehreren Stammeskriegern wortlos Richtung Nordwesten geführt.

KAPITEL 12: RÜCKREISE

Mehrere Krieger des Stammes geleiten euch auf sicheren Pfaden durch den Sumpf. Die Kleider hängen euch mittlerweile fast in Fetzen vom Leib, was einige von euch gelegentlich zu einem verstohlenen Seitenblick Richtung Salina veranlasst. Die Ruinen, die ihr durch das dicke Buschwerk erkennen könnt, häufen sich einige Tage später wieder, und erst als ihr schon wieder auf der überwucherten Hauptstraße aus grob gehauenen Stein steht, erkennt ihr dass ihr es geschafft habt: Ihr habt - lebend - wieder Selem erreicht.

Falls sich die Helden bedanken wollen, sind die Achaz schon wieder halb im Sumpf verschwunden.

Gestalten sie die Rückreise relativ kurz, wir wollen den Helden nach all diesen Strapazen nicht zuviel zumuten. Sollten die Helden ab Rashdul ein Schiff nach Khunchom besteigen, steht ihnen eine ruhige und erholsame Fahrt bevor. Salina ist in der ganzen Zeit relativ still: Immerhin hat sie ihre Ehre, ihre Ideale und vielleicht noch das eine oder andere Gruppenmitglied verloren und denkt jetzt über ihre Zukunft nach.



KAPITEL 13: DIE SIEGER

Endlich zurück!

In Khunchom wird die Ankunft der Helden spätestens mit der Überquerung des Grünen Mhanadi zu einem Ereignis des öffentlichen Interesses: Menschen laufen aufgeregt ins Haus oder die Straße hinunter, holen Familienmitglieder, Freunde und Bekannte und folgen den Helden in ehrfurchtsvollem Abstand. Die Geräuschkulisse, die von der wild diskutierenden Menge erzeugt wird, schwillt immer weiter an.

Als der Zug die Akademie erreicht und Magister Jahanschar erstaunt vors Tor tritt, unterbricht sogar Meister Khadil Okharim seine Vorlesung, um vom Fenster aus den Ausgang des Rennens mitzubekommen. Als (im Zweifelsfall) Salina mit fester Stimme den Sieg der Helden verkündet, geht eventueller Protest derselben im frenetischen Jubel der Menge unter. Immer wieder erschallt der Ruf: „HOCH LEBEN DIE EISERNEN! DIE EISERNEN, SIE LEBEN HOCH!“

Der Magier bittet die Helden daraufhin hinein, wo sie ihm bei einer Tasse Tee die Früchte ihrer Arbeit und einen Bericht abliefern sollen. Was die Helden dem Magier erzählen, ist eigentlich relativ egal, selbst die Wahrheit kann der weise Magier im Notfall akzeptieren. Übergeben die Helden ihm ein Artefakt aus dem Tempel, vielleicht sogar den Matrixgeber von Shach’Itsiz, ist er hochofrenet. Er erinnert die Helden natürlich auch an die Klausel, wonach 50 % der Beute ihm zustehen. Im Gegenzug kann er den Helden auch helfen, Sammlerstücke los zu

bekommen. Echsenkundler gibt es nicht wie Sand in der Khôm. Der Magus ist auch am Reisebericht selbst interessiert, sowie an jedem Detail aus dem Tempel.

Als die Helden nach sicherlich einigen Stunden die Akademie wieder verlassen, wartet draußen schon eine Reisegruppe auf sie: Salina und der Rest ihrer Truppe stehen im Schatten einer Palme bei ihren Pferden und scheinen die Helden zu erwarten. Ihren Tulamidenhengst am Zügel mitführend, kommt Salina mit ernstem Gesicht auf sie zu, und verabschiedet sich von ihnen. Sie erklärt, dass sie erstmal viel über die Ereignisse nachdenken muss, und dass Almada sicher ein guter Platz dafür wäre. Dann sitzt sie auf, und ihre Kameraden flankieren sie.

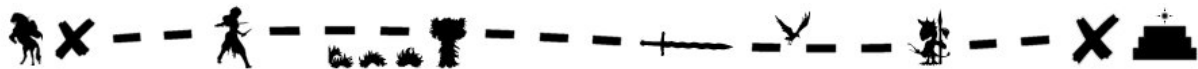
„Es war mir eine...ich kann mich glücklich schätzen, euch kennen gelernt zu haben. Hört euch mal nach uns um, wenn ihr in Almada seid. Ho!“ Salina hebt noch einmal die Hand zum Gruß, dann wendet sie ihr Pferd und reitet die breite Straße Richtung Fluss hinunter, gefolgt von ihren beiden verbliebenen Begleitern. Zum ersten Mal bedenkt euch Monyoco mit einem Nicken, das von keinem Lächeln begleitet wird, und Emi wendet sich im Reiten noch ein paar Mal nach euch um. Nur kurz könnt ihr die drei Gestalten mit den Augen verfolgen, dann werden sie von der flimmernden Luft und der ewig rastlosen Stadt verschluckt.

LOHN DER MÜHE

Jeder überlebende Held kann sich **400 AP** gutschreiben, dazu maximal **100 AP** für heldenhaftes Verhalten am Wegesrand, gutes Rollenspiel und andere belohnenswerte Aktionen. Spezielle Erfahrungen fallen in den Bereichen *Reiten*, *Orientierung*, *Wildnisleben*, *Bankunst*, *Geographie*, *Magiekunde* sowie möglicherweise *Menschenkenntnis*, *Fährtensuchen*, *Brettspiel*, *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte*, *Pflanzenkunde*, *Sagen/Legenden*, *Sprachen Kennen* (Rssah) und *Tierkunde* an, wenn sich die Helden mit dem Talent beschäftigt haben. Insgesamt sollten Sie nicht mehr als 9 spezielle Erfahrungen vergeben.

Abzüge gibt es für einen Angriff auf Salinas Gruppe oder die Achaz sowie für andere unheroische Aktionen.

Das Erkennungszeichen der *A’Ax’zlaabr Zsitt* ist nicht von besonderem Wert, da der Stamm kaum Kontakte zur Außenwelt hat. Allerdings hat der Stamm auch keine Feinde, so dass das Amulett bei anderen Achaz durchaus das erste Eis brechen kann. Die Helden haben sich zusätzlich in Khunchom und Umgebung bis auf weiteres den Beinamen „Die Eisernen“ erworben, und ihre Taten werden von Geschichtenerzählern und fahrenden Sängern verarbeitet. Vielleicht finden sich sogar am Jahrestag ein paar Wagemutige, die es den Helden auf ähnliche Weise gleich tun wollen...



DRAMATIS PERSONAE

JAHAŇSCHAR İBN KHERİM ABUL YİŇŇAHİM

Erscheinung: Freundlicher beliebter Mittvierziger mit zurückweichendem braunen Haar und einem rauschenden Vollbart. Gekleidet ist er in leichte, mit magischen Zeichen bestickte Gewänder.

Charakter: Der wohlhabende Artefaktmagier aus Khunchom ist meist von einer stillen, etwas zerstreuten guten Laune erfüllt. Fast väterlich und beim Erreichen seiner Ziele eher auf seine Überredungskunst als auf Drohungen setzend, kann man ihn als Bewunderer und Nachahmer Khadil Okharims bezeichnen. Trotzdem ist er es gewohnt, dass seinen Wünschen entsprochen wird. Er ist eben doch ein echtes Kind tulamidischer Geldaristokratie.

Geb.: 983 BF

Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Artefaktmagier (Metamagie) und Lehrer

SALİŇAS „HELDENGRUPPE“

Die Werte für Salinas Gruppe sind nur Vorschläge, die sie an ihre Gruppe anpassen können damit ihre Helden ebenbürtige Gegner haben. Sie haben genauso Zugriff auf Heiltränke und andere Ausrüstung wie Spielerhelden.

SALİŇA DIALUDSUTYA

Erscheinung: Eine leichtfüßige südländische Schönheit von etwa 30 Sommern, diverse kleinere Narben an Armen und Beinen zieren ihren gestählten Körper. Meist in helle, modisch geschnittene Gewänder gekleidet, im Feld ein Kettenhemd mit kurzem Rock. An Schmuck trägt sie nur zwei silberne Oberarmreifen und ein Amulett mit einem Türkis und einem Granat, der Waqqif in ihrem Gürtel steckt ebenfalls in einer verzierten Scheide.



Charakter: Eigentlich hätte sich Salina Erhasir, so ihr richtiger Name, um ihre Zukunft keine Sorgen machen müssen: Als Tochter einer wohlhabenden Händlerin in Baburin geboren, ausgebildet zur Offizierin an der *Keshal Hashinnah ai Baburin*, hätte die zielstrebige junge Frau beim Militär sicher Karriere gemacht. Aber ihr Dickschädel und ihre aufbrausende Art brachte sie schon damals in Schwierigkeiten. Kurz vor ihrem Abschluss wurde sie wegen wiederholter Aufmüpfigkeit und Disziplinosigkeit in Form von Befehlsverweigerung von der Akademie verwiesen. Sie verließ ihre aranische Heimat und sammelte in Khunchom nach und nach fähige Leute um sich, mit denen sie sich durch „Auftragsarbeiten“ am Leben hielt. Mit der Zeit jedoch wuchsen ihr Ruhm und ihre Bekanntheit, so dass Salinas „Söldnergruppe“ mittlerweile lokal gesehen einen sehr guten Ruf genießt.

Salina hat sich ihre Position als Anführerin redlich verdient und riskiert jederzeit ihr Leben für das ihrer Kameraden. Allerdings ist sie im Gegensatz zu vielen anderen ihres Volkes sehr Verbissen, Jähzornig und schon fast krankhaft auf ihre Ehre bedacht, und ihre größte Schwäche ist wohl, dass sie dies nicht als Schwäche sieht. Erst am Ende des Abenteuers wird ihr klar, dass ihre „Ideale“ vielleicht falsche Formen angenommen haben.

Geb.: 999 BF

Körpergröße: 1,71 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: meisterliche Anführerin, kompetente Kämpferin

Herausragende Eigenschaften: MU 13, GE 15, CH 14, Gutaussehend; Jähzorn 6, Krankhaftes Ehrgefühl 9

Herausragende Talente: Säbel 12, Reiten 11, Kriegskunst (Taktik) 13

Amazonensäbel:	INI 15	AT 15	PA 13
		TP 1W+4	DK N
Kurzbogen	INI 14	FK 17	
	TP 1W+4		

LeP 31 AuP 34 KO 12

MR 3 RS 3 (Kettenhemd + Unterkleidung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfrelexe, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Μονηροο

„Angst vor dem Tod? Warum sollte man Angst vor der höchsten Gnade Borons haben?“

Erscheinung: Ein kräftiger, hochgewachsener Südländer mit schmalem, beunruhigendem Lächeln und langen schwarzen Haaren, hinter den Ohren zu zwei dünnen Zöpfen geflochten. Er trägt meist ein offenes schwarzes Hemd und eine robuste Lederhose.





LeP 26 AuP 27/30 AsP 12/15 KO 11**
MR 2/4 RS 1 (Straßenkleidung)
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte

* Der zweite Wert gilt jeweils bei Einsatz des Attributs

** Tatsächlich steigt ihre Astralenergie, aber natürlich kann sie damit nur ihre Meisterhandwerkszauber speisen.

KASHIR SAL ARMAIL

Erscheinung: Ein dünner Mann mit wilden, lockigen Haaren und forschendem Blick. An seinen Gewändern erkennt man ihn sofort als Magier, auch wenn er sich in keiner Weise an den *Codex Albyricus* hält. Hauptsächlich robuste, reisetaugliche Garderobe kennzeichnet seinen Stil, sein geschwärtzter Stab ist vollkommen glatt und nur mit Runen verziert.

Charakter: In Naggilah geboren, wurde Kashir schon früh von seinen armen Eltern an den Magier Armail ibn Riffa verkauft. Dieser lehrte ihn nicht nur das Zaubern, sondern auch den effektiven Einsatz der Magie, um die Welt auf eigene Faust erforschen zu können, sowie die Unabhängigkeit von weltlichen Mächten, denen sich ein machtvoller Geist nicht unterordnet. Armail war Zeit seines Lebens kein Freund der „starren Ketten gildenmagischer Verwaltungs- und Regulierungssucht“, und so hat auch Kashir seit seiner Abschlussprüfung, die er in Fasar abgelegt hat, keinen Fuß mehr in eine Akademie gesetzt. Er ist überzeugt davon, in der weiten Welt mehr zu lernen als aus staubigen Büchern, und dementsprechend praxisorientiert sind seine Zaubersprüche. Eigentlich ist er also ein waschechter Spielermagier!

Seine Ansichten sind am ehesten mit denen der Großen Grauen Gilde vergleichbar, allerdings hält er sich natürlich nur an moralische und weltliche Regeln, die ihm sinnvoll erscheinen.

Kashir hat schon viel gesehen von der Welt – zu viel, um zu wissen dass man sich mit einem übertriebenen Ehrbegriff nur Ärger einhandelt und das eigene Leben verkürzt.

Er ist nicht im klassischen Sinn böse, nur enttäuscht von Salina und wütend über ihre Einstellung, und damit auch über ihren Führungsstil. Es brodelt schon länger in ihm, und am Ende des Abenteuers brechen sich diese Konflikte ihre Bahn.

Geb.: 998 BF

Haarfarbe: hellbraun **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: Kompetenter, sehr weltlicher Magier (Herrschaft, Umwelt) und Menschenkenner

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KL 15, IN 13; Arroganz 5, Goldgier 6, Neugier 7

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 9; Bannbaladin 10, Dunkelheit 9, Fortifex 12, Hellsicht trüben 5, Horiphobus 7, Transversalis 6

Magierstab	INI 10	AT 11	PA 12
		TP 1W+1	DK NS

LeP 28 AuP 28 AsP 42 KO 12

MR 6 RS 1 (robuste Reisekleidung)

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Merkmale Herrschaft und Umwelt; Stabzauber (Fackel, Seil, Hammerschlag, Zauberspreicher)

SHACH'ITSIZ, SCHAMANIN DER A'AX'ZLAHRZSITT (DIE EWIG GEHORCHENDEN WÄCHTER)

Erscheinung: Eine feingliedrige, eher kleine Achaz mit rotem Rückenrücken und etwas stumpfen, braun-grün gestreiften Schuppen. Sie trägt einen breiten Gürtel aus Schlangenleder, an dem mehrere kleine Beutel und ein Steinmesser angebracht sind. Um den Hals trägt sie einen mit eingeritzten Symbolen verzierten Kragen aus Schildpatt. Ihre Bewegungen sind auch bei höheren Temperaturen langsam und bedächtig, was entweder auf eine tiefe innere Ruhe oder auf ein hohes Alter hindeutet.

Charakter: Die amtierende Hüterin der Pyramide nimmt ihre Aufgabe wie ihre Vorgänger sehr ernst, allerdings war sie auf den Ernstfall in keiner Weise vorbereitet. Bis jetzt kümmerte sie sich hauptsächlich um die Besänftigung der H'Ranga und um das Wohl des Stammes, wobei sie eine durchaus geschickte Hand bewies. Der Raub des Steines ist ein Jahrtausendereignis, das sie aus Angst vor Versagen mit großer Sorge erfüllt, auch wenn man ihr das natürlich nicht ansieht. Sie ist Warmblütern gegenüber eher misstrauisch, aber nicht grundsätzlich verschlossen.

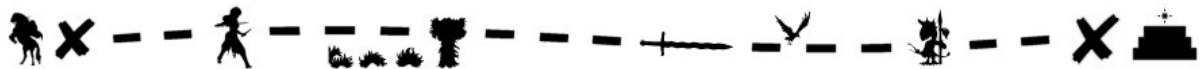
Geb.: 932 BF **Schuppenfarbe:** Grünbraun-olivgrün gestreift **Augenfarbe:** hellgrün

Kurzcharakteristik: Kompetente Schamanin, durchschnittliche Stammesführerin

Ihre Leibwache, die ihr aus guter Tradition heraus als Hüterin zusteht, besteht aus fünf ihrer besten Stammeskrieger. Die bulligen, allesamt dunkel- und hellgrün gestreiften Achaz tragen verschiedene Rüstungen aus Schildkrötenpanzern oder geflochtenen Matten und sind mit Speeren, Keulen und Netzen bewaffnet, einer führt sogar eine echsische Langaxt. Ihre Werte sind die von *Achaz-Veteranen* (ZBA S. 64), wobei zu beachten ist dass viele Achaz auch schwache magische Fähigkeiten besitzen.



Des Forschers Tagebuch



Der Tempel

