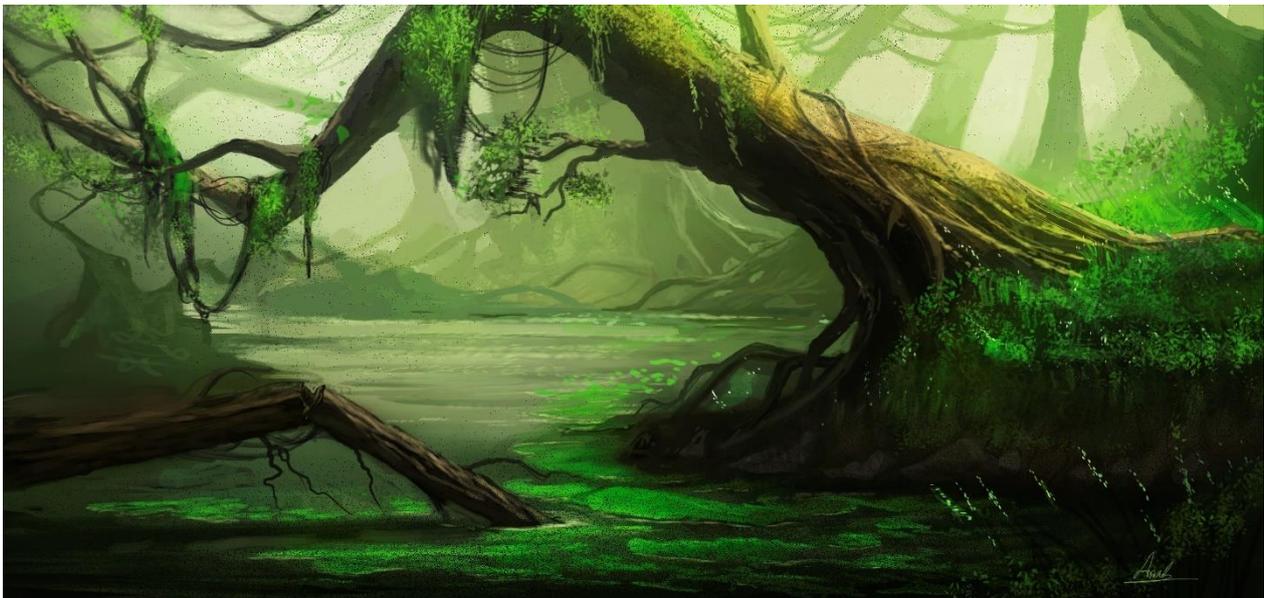




Khnom gar Brasch – Der Tempel der stummen Schreie

Ein Gruppenabenteuer für 3 bis 5 erfahrene Helden von Christian Jeub
als Beitrag zum Internet-Abenteuerwettbewerb „Auf Aves Spuren II“ 2009
Mit Dank an meine Testspielrunde „Goldener Anker – Bad Neuenahr“ – Katja, Mark Anton und Stefan



Titel: Khnom gar Brasch – Der Tempel der stummen Schreie
Art: Gruppenabenteuer
Anforderungen: Meister mittel – Spieler mittel, Talenteinsatz, Magieeinsatz nach WDS und WdZ
Anzahl der Helden: 3 bis 5 erfahrene Helden
Ort: Kannemünde, Echsensümpfe, Khnom gar Brasch, Achbachlastan
Zeit: beliebig, Vorschlag: Tsa 1032 BF während der örtlichen Regenzeit
Autor: Christian Jeub

Vorwort:

Das vorliegende Abenteuer führt Sie und Ihre Helden in die dampfenden Sümpfe des tulamidischen Küstenlandes südöstlich der bornländischen Enklave Kannemünde. Dort sollen Sie im Auftrag des festumter Handelshauses TerStappen ein unlängst verschollenes Familienmitglied aufspüren. Dank den persönlichen Aufzeichnungen des Gesuchten erreichen die Helden einen verlassenen Tempelkomplex, in dem sich die Spur des Vermissten verliert. Die Helden ahnen noch nicht, dass Sie am Anfang einer mystischen Reise stehen, die sie in ein längst untergegangenes Reich führen wird.

Ort: Kannemünde / Echsensümpfe / Achbachlastan

Zeit: beliebig, Vorschlag: Tsa 1032 BF (örtliche Regenzeit)

Das Abenteuer ist für erfahrene Helden konzipiert. Es sind alle Professionen grundsätzlich denkbar. Geweihte sind dabei aufgrund des kosmologischen Settings besonderen Herausforderungen ausgesetzt. Insbesondere einem Achazhelden bietet sich eine der seltenen Möglichkeiten zum intensiven Rollenspiel in einer für ihn gewohnten Umgebung. Was die Helden nach Kannemünde verschlagen hat wissen Sie als Meister Ihrer Heldengruppe sicherlich am Besten. Denkbar wäre es, als Geleitschutz auf einem bornischen Handelsschiff des Hauses TerStappen angeheuert zu haben, das just in Kannemünde anlandet.

Vorgeschichte:

Hatan, der wissbegierige Sohn der Kaufmannsfamilie TerStappen, hatte durch seine Forschungen von einer verlassenen Tempelanlage namens Khnom gar Brasch, dem Tempel der stummen Schreie, erfahren, welcher inmitten der Echsensümpfe zu finden sei. Jene verborgene Anlage versprach unermessliche Reichtümer, so dass schnell eine Expedition zusammengestellt war. Die jüngere Schwester Ines TerStappen, die in das Vorhaben eingeweiht war, harrete derweil in Kannemünde auf die Rückkehr ihres Bruders.

Als sie von jenem auch nach Ablauf von zwei Monden keine Nachricht erhalten hatte, beabsichtigte sie, der Spur ihres Bruders zu folgen und dessen Schicksal zu ergründen. Nun sucht Ines vertrauenerweckende und erfahrene Questadores, die sie in die dampfenden Sümpfe begleiten. Sie bietet jedem Helden einen

bornländischen Batzen pro Tag, sowie die Übernahme aller Ausgaben für Proviant und Ausrüstung. Des Weiteren kann sie einen Anteil (bis 15%) am Erlös aller geborgenen Schätze in Aussicht stellen.

Vorbereitungen:

Je nach Vorlieben können Sie die Vorbereitungen zu Beginn der Expedition einfach oder auch schwieriger gestalten, indem die vorhandenen Manuskripte Hatans Aufzeichnungen enthalten, die nur eine vage Ortung der Tempelanlage ermöglichen. Aber auch weitergehende Verschlüsselungen, Rätselreime oder spiegelbildliche Lageskizzen sind denkbar, um Joveez Rondramon da Esteval, einen steten Konkurrenten Hatans, auszustechen, der von den Plänen Hatans erfahren hat. Mit diesem optional einsetzbaren Hasardeur können Sie das klassische Moment eines unliebsamen Gegenspielers in das Abenteuer einbauen. So könnte jener Informationen stehlen oder fälschen und die Fahrt der Helden sabotieren, um schließ-



lich selber in eine der Fallen zu tappen und nun die Helden um Hilfe anzuflehen.

Die Proviantierung organisiert Ines selbst. Ebenso die Zusammenstellung des üblichen Rüstzeugs, das man für eine mehrtägige Unternehmung in der grünen Niederhölle benötigt. Sollten Ihre Helden weitere Wünsche äußern (wie z.B. spezielle Heilkräuter und Antidote) können diese im gewissen Rahmen von Ines erworben werden.

Sobald man den Rand der Echsensümpfe erreicht hat, stehen für den Transport der Ausrüstung ein Dutzend Mohas als angeheuete Träger zur Verfügung, die sich auf insgesamt vier große Kanus verteilen. Diese Boote bestehen aus mit Leder bespannten Holzgerippen so dass sie auch leicht über längere Landstrecken getragen werden können.

Start in die grüne Hölle:

Nachdem per Lastschiff an den südlichen Rand der Tränenbucht übersetzt ist, begibt man sich mittels schlanker Kanus in

das undurchdringliche Grün der weit verzweigten Echsensümpfe. Die hiesige Vegetation zeichnet sich anfangs durch übermannsgroße Gras- und Schilfbinsfelder aus, die sowohl die wenigen Land- als auch die ausgedehnten Wasserflächen bedecken. Danach betritt man unvermittelt Haine mit armdickem Bambusrohr, das dicht an dicht stehend den Durchgang erschwert.

Obleich die Landschaft nur wenige Erhebungen aufweist und größtenteils eben ist, verhindert der dichte und üppige Bewuchs eine weite Sicht, so dass der gesuchte Tempel erst wenige Schritte davor bemerkt wird. Es wechseln sich massive, oft über Stunden anhaltende Niederschläge mit dampfender Schwüle ab. Die Ausrüstung der Helden ist bereits nach nur wenigen Minuten durchfeuchtet. Lediglich in dichtes Öltuch eingeschlagene Ausrüstungsteile (wie z.B. die Aufzeichnungen Hatans) können vor der Nässe bewahrt werden. Während Tagsüber schweißtreibende Hitze herrscht, sind die Nächte geprägt von klammer Feuchtigkeit und schon recht schnell erfasst ein modriger

Geruch die Habseligkeiten der Helden. Zirpende Zikaden und quakende Frösche bieten einen beständigen Sonor während Mückenschwärme, Spinnentiere und unzählige kleinere Asseln fortwährende Begleiter sind, die jedoch glücklicherweise noch (!) leicht zertreten werden können.

Weitere Informationen zur Ausgestaltung der hiesigen Wildnis finden Sie in Raschtuls Atem Seite 51ff.

Khnom gar Brasch - Der Tempel der stummen Schreie

Die Tempelanlage befindet sich inmitten eines weitverzweigten Flusssystemes, dessen Uferlinien unter zahlreichen Mangroven und übermannsgroßen Farnen verschwinden. Nur wenige Stellen lassen sich finden, an denen der morastige Untergrund hinreichend fest ist, um auf ihm zu stehen. Im Umfeld um den Tempelbezirk stößt man auf verschiedene blutrot eingefärbte Echsenschädel, die bei entsprechender Kenntnis der Kultur der Achaz als Totemzeichen erkannt werden und eine Tabuzone ausweisen.

Die Tempelanlage besteht aus mehreren kleineren Nebengebäuden, die als Ruinen im Geviert eine riesige zentrale Steinpyramide umgeben (siehe Plan auf Seite 4).

Verschiedene Schlingpflanzen, Farne und Moose bedecken das untere Drittel der etwa 60 Schritt hohen Pyramide. Eine leichte Schräglage lässt vermuten, dass die Pyramide im Laufe der Zeit ungleichmäßig im sumpfigen Morast eingesunken ist. Sowohl Baustil, als auch Ornamentik und Fresken tragen die Handschrift einer fremdartigen

Kultur, die weder menschlichen noch echsenartigen Ursprungs zu sein scheint.

Die Pyramide als Herzstück der Anlage verfügt über vereinzelte, teils überwucherte Eingänge. Fresken an den Wänden seitlich der Zugänge zeigen verschiedene Reliefdarstellungen. So vermeint man, die Abbildung humanoider Wesen zu erkennen, die dem Betrachter mittels Handzeichen den Weg in die Pyramide weisen. Diese Hieroglyphen werden auch von anderen Wesenheiten aufgegriffen. Es finden sich u.a. aufrecht gehende Löwen sowie falkenköpfige Humanoide unter den weisenden Figuren. Diese Piktogramme stellen Köder dar, die Vertreter der dargestellten Rassen ins Innere der Tempelanlage locken sollen (s.u.). An einem der Eingänge kann man die Buchstaben **HTS-21-BOR-1032** in Kusliker Zeichen erkennen, die mittels Kohlestift appliziert wurden und offensichtlich die Initialen des Gesuchten sowie ein Datum darstellen.

Eine weitere Untersuchung des unmittelbaren Tempelumfeldes bringt das Lager Hatans zu Tage. Jenes scheint ohne erkennbaren Grund verlassen zu sein. Es finden sich weder Kampfspuren noch sonstige Hinweise auf den Verbleib des Gesuchten und dessen Träger und Knechte.

Im Innern der Tempelpyramide führen alle Gänge zu einer zentralen Kammer (8). Auf ihrem Weg durch die Pyramide durchschreiten die Helden dabei unbemerkt eine Schwelle in eine andere Dimension. Der Übergang findet sukzessive während der Erkundung der Gänge statt und wird begleitet durch eine merkliche Dämpfung aller Geräusche und Laute bis hin zur absoluten Stille kurz vor der zentralen Kammer! Diesem Phänomen verdankt die Anlage ihren Namen: Der Tempel der stummen Schreie!

Intuitive und magiebegabte Helden, sowie Geweihte vermeinen beim Übertritt in die Globule ein leichtes bisweilen unangenehmes Prickeln zu verspüren. Sobald sich die Helden ins tiefste Innere der Pyramide gewagt haben, verhindert die magische Konstellation der Falle eine Rückkehr nach Dere. (s.u.)

Hintergrund:

Bei der mysteriösen Tempelanlage von Khnom gar Brasch handelt es sich um die letzten Relikte einer einstigen Hochkultur, welche vor über zehntausenden von Jahren, im siebten Zeitalter der hesindologischen Weltenlehre, inmitten der urtümlichen Echsen Sümpfe bestand (siehe Wege der Götter, Seite 11): Achbachlastan. Zum Ende jenes Zeitalters erkannten die Weisen jenes Volkes den nahenden Untergang ihres Reiches und schufen sich

eine sichere Heimstatt außerhalb des Diesseits. In einem mächtigen arkanen Ritual verschoben sie die lokale Wirklichkeit und formten eine eigenständige Globule im Weltengefüge.

Aspekte des Nebenwelt:

Das auffallende Merkmal der Globule ist ein spürbar gestörter Zeitfluss. Jener beträgt in Etwa das Siebenfache der irdischen Realität, so dass ein Deretag hier keine vier Stunden dauert. Dieser zeitlichen Verzerrung unterliegen alle irdischen Wesen in vollem Umfang, so dass jene nach bereits zwei bis drei Stunden eine Ruhepause von einer vollen Stunde benötigen und eine Lebenserwartung von nur rund fünf bis zehn Jahren haben. Eine weitere Auswirkung des gestressten Zeitflusses stellen die schnelle Auffassungsgabe und die erhöhten Reflexe dar, denen sich die Derischen bedienen können. Dies drückt sich regeltechnisch in einem Bonus von 5 Punkten auf die Initiative der Hel-



den im Vergleich mit den Einwohnern der Globule aus.

Der geänderte Zeitfluss wurde einst von den Erschaffern der Globule bewusst angelegt, um so die Ausbeute der auf Dere gestellten Fallen zu erhöhen (s.u.).

Sie können als Meister noch weitere Eigenarten der Globule hinzufügen. So fällt es einigen Geweihten alveranischer Gottheiten schwerer, sich auf karmale Liturgien zu besinnen. Perainegeweihten sehen sich gar einer erhöhten Gefahr der Versuchung durch die dunkle Antagonistin ausgesetzt, welche in dieser Welt eine erhöhte Präsenz aufweist. Ebenfalls können Sie den magischen Professionen unterschiedlichste Nebeneffekte zugestehen, wobei sowohl Invokationen aus der Domäne der Mishkara als auch Zauber in der Repräsentation Kristallomantie erleichtert ausgeführt werden können.

Achbachlastan - Das Reich der krabbelnden Schrecken:

Das Volk von Achbachlastan setzt sich aus verschiedensten insektenartigen Wesen zusammen. So finden sich nehmen diversen Käfern, Schaben, Schrecken und Asseln auch flugfähige Kerbtiere, die Libellen, Mücken oder Motten ähneln. Allen ist zueigen, dass sie eine übermannsgroße Gestalt haben und bisweilen aufrecht gehen. Die Kommunikation erfolgt ausschließlich mit Tastorganen, so dass während einer Konversation keine Laute, sondern allenfalls ein kratziges Schaben zu hören ist. Neben der Unfähigkeit sich über eine weite Distanz verbal zu verständigen sind die meisten Insektoiden aufgrund ihrer bizarren Facettenaugen auf eine ausreichende Beleuchtung angewiesen. Allenfalls die wenigen Mottenartigen können auch bei Dämmerung die Umgebung leidlich wahrnehmen.

Das spirituelle und kulturelle Zentrum des Staates bildet die Tempelpyramide. Während asselartige Gliedertiere als Arbeiter dienen und Käfer mit mächtigen Zangen als Wächter fungieren, haben sich über vier Schritt große Fangschrecken als klerikale Herrscherkaste etabliert, die hier den Tempeldienst versehen und u.a. über die staatstragende Fortpflanzung entscheiden. Einzig ihnen obliegt es zu entscheiden, wessen Nachkommen im Zustand als Maden aufgezogen werden. Da die archaischen Insektoiden ihre Maden einzig in warmen lebendigen Körpern aufziehen können, sind sie stets auf entsprechend große Brutkörper angewiesen. Neben den Insektoiden leben jedoch nur wenige kleinere Säugetiere innerhalb der Globule, so dass sich die einstigen Erschaffer gezwungen sahen, mehrere Eingänge in der irdischen Wirklichkeit zu applizieren, die fortan gleichsam als Köder und Falle für warmblütige Wesen Deres dienen und so für den Fortbestand des Volkes Sorge tragen. Achbachlastan umfasst im eigentlichen Sinne nur die Stadt und das direkte Umland. Fernere Regionen sind größtenteils Niemandsland, dessen weitere Ausgestaltung ganz nach Ihren Wünschen und Vorstellungen geschehen kann. Weitergehende Erkundungen der Globule sollten den Helden freigestellt werden. Diese dürften jedoch aufgrund der lebensfeindlichen Umgebung und des gestressten Zeitflusses auf ein Minimum begrenzt bleiben.

Die Gebäude von Achbachlastan stehen in regelmäßiger Anordnung, jedes für sich freistehend, so dass sich kreuzende Straßen ergeben, die das Areal in ein gleichmäßiges Rechteckraster unterteilen. Die Gebäude bestehen alle aus gehärtetem Lehm und weisen einen rechteckigen Grundriss auf. Sie sehen zumeist wie liegende Zylinder aus, die nur zur Hälfte aus der Erde ragen. Diese einfachen Häuser unterscheiden sich von den Häusern der höheren Kasten dadurch, dass letztere auf dem Tonnengewölbe eine weitere, schmalere längsorientierte Halbtonne besitzen.

Die Kammern und Gänge in den verschiedenen Gebäuden werden von Gewölben überspannt. Bisweilen sind die Gänge und Räume als Röhren angelegt. Sowohl Treppen als auch Rampen oder Leitern sucht man vergebens, da die Insektoiden die Wände als natürliche Gehwege benutzen.

Umgeben ist die Stadt mit einem weitverzweigten Netz an Wasserstraßen, die man nur an einigen wenigen Stellen auf Knüppeldämmen trockenen Fußes überqueren kann. Diese Wege bieten den Insektoiden, so sie denn nicht fliegen können, die einzige Möglichkeit, das Umland aufzusuchen. Die Fähigkeit, Boote zu benutzen scheinen sie nicht zu beherrschen.

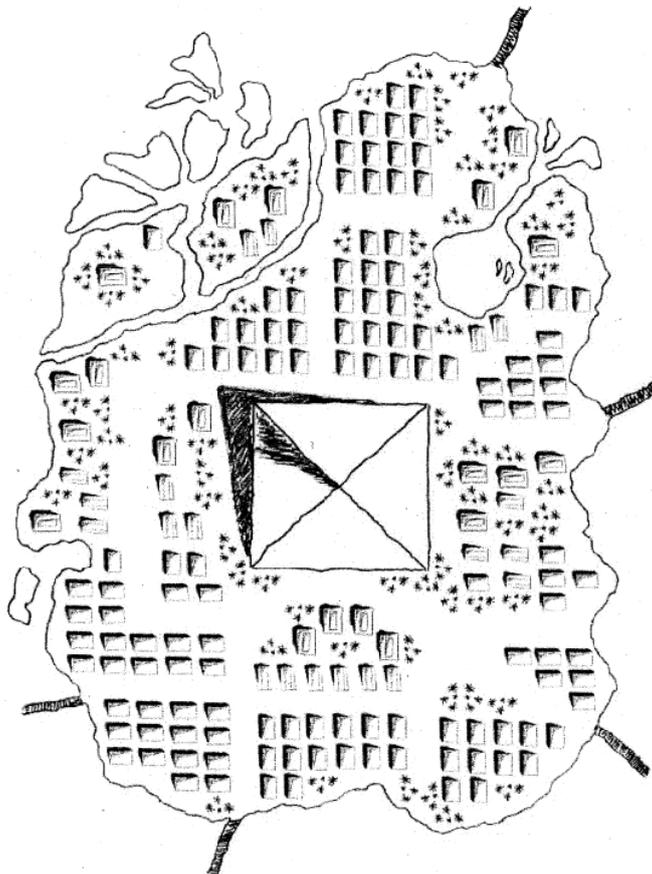
Im Zentrum der Stadt überragt die gewaltige Steinpyramide mit allseits glatten und teils vergoldeten Außenflächen die höchsten Gebäude weithin sichtbar. Hier finden sich neben dem Fallenraum noch die allerheiligsten Bereiche Mishkharas, die Brut und Nisthöhlen, die Zellen und Lager mit lebenden Brutkörpern, sowie die Wohnstätten der Herrscherkaste. Reich verzierte Wandglyphen zeigen hier gewisse Ähnlichkeiten mit dem derischen Zahjad, und man meint darunter die Initialien der Erzdämonin Mishkara zu erkennen.

Das verlorene Volk von Szechniadat:

In den aufgestellten Fallen verfangen sich im Laufe der Jahrtausende nicht nur warmblütige Wesen, sondern auch etliche Echsen und Reptilien, welche jedoch aufgrund ihrer Kaltblütigkeit einen nur geringen Wert für die Insektoiden darstellen. Unter ihnen befanden sich auch vernunftbegabte Vertreter der Echsen-

menschen, die sich nach ihrer Gefangennahme in die nahen Sümpfe retten konnten und dort das verbannte Volk von Szechniadat gründeten. Der jungen Göttin Zzah nahestehend gelang es ihnen im Laufe der Zeit, sich an den ungewohnten Zeitenfluss anzupassen und so ein eigenes Volk zu habitieren. Seit jenen Tagen stehen sie in ständigem Kampf gegen die übermächtigen und fressgierigen Insektoiden.

Im Laufe der Jahrhunderte fielen mehrere gelehrte Achaz den Fallen zum Opfer. Bei diesen handelte es sich um Mitglieder eines arkanen Zirkels, bestehend aus verschiedenen Magistern der Kristallomantie, welche das Geheimnis von Khnom gar Brasch in Dere entschlüsseln wollten. Auch sie konnten sich nach ihrer Gefangennahme nach Szechniadat retten, wo sie seither als wertvolle Lehrer und Verbün-



dete die Angriffspläne der Achaz unterstützen. Aufgrund ihrer umfangreichen Studien konnten sie in Erfahrung bringen, dass ein arkaner Fokus zur Aufrechterhaltung der Verbindung nach Dere erforderlich ist. Die Erkundungen in Achbachlastan legen den Schluss nahe, dass es sich bei jenem Fokus um einen faustgroßen Blutachaten handeln könnte, der im Innersten der Pyramide aufbewahrt wird. Die Strategie der Achaz besteht seither darin, eben jenen Fokus zu zerstören und so eine fortwährende Brut der Insektoiden zu

unterbinden. Nach Ansicht der Krisallomanten ist es zudem denkbar, dass zum Zeitpunkt der Zerstörung das Weltentor kurzfristig für eine Rückkehr nach Dere offensteht.

Beim Eintreffen der Helden ist ein gezielter Angriff der örtlichen Achaz gegen die Tempelpyramide im vollen Gange mit dem Ziel, in die Pyramide einzudringen und den Blutachaten zu zerstören.

Die bisherigen, sporadischen Angriffe der marodierenden Achaz wider die Stadt sahen die Insektoiden allenfalls als störend an. Sie wissen um die Schwäche der Echsenmenschen, die als Kaltblüter des Nachts nur sehr eingeschränkt agieren können. Daher konzentrieren sie bewusst ihre Wachen auf die Tagesstunden, während nachts nur wenige mottenartige Wesen im direkten Umfeld der Pyramide patrouillieren.

Ankunft mit Schrecken:

Die zentrale Kammer in der Pyramide misst über sieben Schritt in der Höhe und besitzt mehrere ebenerdige Eingänge, sowie ein rund umlaufendes Gesims in etwa fünf Schritt Höhe, von dem mehrere kreisrunde Öffnungen in den Wänden und Decken fortführen. Hier halten sich stets fünf spinnenartige Wächterinnen verborgen, die die eintreffenden Helden mit gezielten Schüssen ihrer klebrigen Webe weitestgehend kampfunfähig machen. Weitergehende Attacken seitens der Spinnen erfolgen jedoch überraschenderweise nicht. Vielmehr ziehen sich jene in einige der runden Öffnungen zurück. Der Grund ist der just gestartete Angriff der Achaz gegen die Tempelpyramide (s.o.). Sollten die Helden die Gelegenheit zur Flucht nutzen, müssen sie feststellen, dass alle vermeintlich ebenerdigen Ausgänge in über zehn Schritt Höhe münden und einen Blick auf eine trocken heiße Szenerie gewähren. Die Helden befinden sich nun oberhalb einer fremdartigen, von verschiedensten Insekten und Kerbtieren belebten

Stadt an der Flanke einer goldglänzenden Pyramide: Achbachlastan.

Szenen in Achbachlastan:

Bedenke Sie bei allen Szenen, dass für die brütenden Insektoiden jeder Mensch eine seltene und rare Kostbarkeit darstellt, deren Verschwendung ein höchstes Maß an Dekadenz bedeutet aber auch ein Zeichen der Macht darstellt. Vereinzelte Szenen sind so abstoßend und Ekel erregend, dass Sie hier auf die Entsetzen-Regeln aus Borbarads Erben zurückgreifen können. Eines sollte den Helden recht schnell bewusst werden: Auf Gnade oder Mitgefühl können sie bei den hier herrschenden Insektoiden ebenso wenig hoffen, wie etliche Mücken und Fliegen auf Dere im Angesicht eines Menschen.

Einige der nachfolgenden Szenen können die Helden bereits bei ihrer Flucht aus der Pyramide erleben. Andere Szenen können Sie bei späteren Besuchen der Anlage beliebig einfügen.

Beim Durchstreifen der Stadt sehen die Helden einen feisten Mistkäfer, der sich genüßlich auf einer Kutsche aus Bambusrohren durch die wimmelnden Massen fahren lässt. Die Rikscha wird von einem erbärmlich aussehenden, halb nackten Menschen gezogen, den man mittels einer Kandare und mehrerer blutiger Haken, die durch die Haut getrieben sind, an die Kutsche gebunden hat. Mehrere male stürzt der Mensch unter Qualen und wird an seinen Leinen erneut angetrieben.

In offenen Ställen innerhalb der Stadt können die Helden die Ergebnisse jahrelanger Zuchtversuche erblicken. Hier vegetieren menschenähnliche Wesen inmitten ihres eigenen Unrats. Sie haben ihre Sprache verloren und scheinen ein turbes Gemüt zu besitzen. Gelegentlich werden einige der jüngeren Menschenwesen separiert und in Nachbarbauten weiter behandelt. Die mannigfaltigen Versuche einer Nachzucht haben derweil noch keine Erfolge erzielt, das wohl überwiegend am gestörten Zeitfluss der Globule liegen mag.

In einer Kammer in der Pyramide erblicken die Helden zwei Praiosanbeterinnen, die in ein gemeinsames Brettspiel vertieft sind. Zu ihren Füßen liegen zwei wimmernde mohastämmige Menschenfrauen. Urplötzlich schnappt sich eine der beiden Insektoiden ein Bein einer der Frauen und verschlingt dieses unter knackenden Geräuschen und entsetzten Schreien der Menschenfrauen. Während die Gottesanbeterin ihren weiteren Spielzug macht lässt sie die schwer blutende Frau wie beiläufig fallen.

In einer der Brutkammern liegt auf einem Steinblock ein lebender Mensch, den man seine Arme und Beine seitlich festgebunden hat. Mehrere kleinere Käfer bringen

einen Korb. Dem Gefangenen schneiden sie mit ihren scharfen Fühlern vorsichtig die Bauchdecke auf und entleeren den Inhalt ihres Korbes in den vor Schmerzen aufheulenden Menschen. Danach legen sie die Bauchfalte behutsam zu und bedecken so ein Knäuel sich windender Maden, ehe man den Menschen gefesselt in eine kleinere Seitenhöhle bringt.

Öffnungen in Kammerwänden, die mit zähen Gespinsten verschlossen sind, kennzeichnen die Bereiche innerhalb der Pyramide, in denen lebende Wesen als mögliche Brutkörper gehalten werden. Unter jenen finden sich neben Mitgliedern der verschollenen Expedition Hatans auch löwenhäuptige Humanoide und katzenartige Menschen. Jene entstammen weiteren Fallen, die die Insektoiden in einem fernen Kontinent namens Myranor errichtet haben.

Innerhalb der Tempelpyramide beobachten die Helden einige Käfer, wie diese die zerfetzten Überreste eines menschlichen Körpers in einen Schacht im Boden einer Kammer werfen und anschließend ihre Ausscheidungen dazugeben. Der Schacht führt nach einigen steilen Wendungen unmittelbar in eine der vielen Verwesungskammern, die für die konstante Wärme innerhalb der Pyramide sorgen.

In einer großen Tropfsteinhöhle bemerken die Helden, wie einige Asseln an den feucht glänzenden Oberflächen der Stalaktiten lecken. Offenbar handelt es sich hierbei um eine Art Zisterne, in der sich Kondenswasser anreichert, das sich in Rinnen und Mulden am Boden zu kleinen seichten Tümpeln sammelt.

Flucht:

Die Helden sollten erkennen, dass einzig eine Flucht in die nahen Wälder jenseits der brackigen Kanäle ratsam ist. Ein Verstecken innerhalb der von unzähligen Schaben wimmelnden Stadt verspricht nur sehr geringe Aussicht auf Erfolg.

Da die aktuellen Kampfhandlungen im Bereich der Tempelpyramide die Aufmerksamkeit der Insektoiden auf die anstürmenden Achaz bindet, scheinen einige Bezirke vergleichsweise ruhig und verlassen.

Am Ufer stoßen die Helden auf eine Gruppe Achaz, die offensichtlich während der Kämpfe einige Kanus bewachen und nun von mehreren Wächterschaben stark bedrängt werden. Hier können die Helden in den Achaz wertvolle Verbündete gewinnen.

Die Geräusche aus dem Zentrum der Stadt lassen derweil vermuten, dass die angreifenden Achaz von den Schaben zurückgeschlagen werden.

Kriegsrat der Achaz:

Die überlebenden Achaz sind aufgrund ihres erneuten Scheiterns verzweifelt. Der zurückgeschlagene Angriff hat viele Verluste gefordert, so dass an einen weiteren offenen Angriff vorerst nicht zu denken ist. Dank den anwesenden Gelehrten und Kristallomanen, die den grundlegenden Wortschatz des Tulamidia beherrschen, ist eine Kommunikation mit den Helden möglich. Sofern sich die Helden helfend hervorgetan haben, wird ihnen gestattet vorerst im Bau der Achaz zu bleiben.



Die Zeit wird knapp:

Nach Austausch aller Informationen sollte den Helden bewusst werden, dass ihnen die Zeit zu schnell verrinnt, um lang angelegte Vorbereitungen zu treffen. Zudem scheint die einzige Möglichkeit zur Flucht aus der Globule das Zerstören des Blutachats darzustellen. Die Achaz befürworten den Vorschlag einer nächtlichen Aktion der Helden und unterstützen diesen mit verschiedenen magischen Artefakten. Diese sollten Sie auf die Schlagkraft Ihrer Gruppe abstimmen. All jenen Kleinoden ist gemein, dass sie aus verschiedenen Kristallen bestehen, einmalig anwendbar sind, und deren Wirkung jeweils für nur wenige Minuten anhält. Die Zauber entsprechen folgenden Sprüchen: Metamorpho Felsenform, Spinnenlauf, Krötensprung, Armatruz, Wasseratmen, etc. Daneben erhalten die Helden einen handtellergroßen Bernstein, der in sich einen schwach leuchtenden Punkt trägt. Dieser weist stets zur Sonne und kann so zur Orientierung dienen.

Das Finale:

Die Aufgabe der Helden beinhaltet gleich mehrere Aufgaben: Zunächst gilt es die Gefangenen innerhalb der Pyramide zu suchen und unbemerkt zu befreien. Dann heißt es, in das Allerheiligste vorzudringen, welches sich in einem der obersten Räume der Tempelpyramide befindet, und dort einen den Blutachaten zu zerschlagen, um sich dann unmittelbar im Anschluss auf dem schnellsten Weg in die Fallenkammer zu begeben und dort durch eines der kurzzeitig offenen Weltentore zu entkommen.

Aufgrund der enormen arkanen Energie, die durch den Blutachaten gebunden wird, ist bei dessen Zerstörung mit erheblichen magischen Interruptionen zu rechnen, da die Globule dabei in ihren Grundfesten erschüttert wird.

Gestalten Sie das Finale ganz nach Ihren Wünschen und den Fähigkeiten Ihrer Heldengruppe. Bedenken Sie die schlechten optischen Fähigkeiten der Insektoiden, aber auch deren herausragenden Geruchs- und Tastsinn.

Grundsätzlich rechnen die Schaben nicht mit einem nächtlichen Überfall, so dass das Überraschungsmoment die schärfste Waffe der Helden ist. Gönnen Sie den Helden ein überraschend leichtes Eindringen durch eine der vielen schmalen Lüftungsschächte (s.u.), in welche die übergroßen Insektoiden nicht gelangen können, bis schließlich in der obersten Kammer das Ziel erreicht ist:

„...Mit einem dumpfen Aufprall zerspringt der leicht rötlich pulsierende Kristall in Myriaden von Splintern. Schon meint man in der folgenden Stille, das Nahen schabender Schritte zu hören. Doch es bleibt erstaunlich ruhig. Doch dann vermeint man, etwas zu spüren: Ein leichtes Zittern dringt durch die Schuhsohlen, gefolgt von einem schlagartigen Ruck, als sei die Wirklichkeit ein wenig verschoben worden. Nun zittert nicht nur der Boden, sondern auch die Wände und Decken. Staub und erste Steine fallen herab. Die noch eben alles beherrschende Stille weicht einem Crescendo an kratzenden und schabenden Lauten. Die Pyramide ist erwacht...“

In der folgenden Eile sollten die Helden beim Erreichen der Fallenkammer bedenken, dass nur einer der vielen Ausgänge in die Echsensümpfe führt, während die übrigen in unbekannte Regionen leiten. Sie können diese alternativen Ausgänge beliebig enden lassen und so Ihre Helden unvermittelt ins nächste Abenteuer führen, indem der eigentliche Fluchttunnel in die Echsensümpfe durch die Erschütterungen bereits eingebrochen ist. Denkbar wäre es, einen Ausgang im Molchenberg

von Warunk münden zu lassen. Aber auch der Silberberg von Al'Anfa bietet sich an, von dem es heißt, dass einmal hineingearaten, kein Entrinnen möglich sei. Als weitere mögliche Ziele wären die Katakomben unter Burg Auralath, eine kleine Gasse in Fasar oder eine versunkene Ruinenstadt auf der myranorischen Insel Yil'Araphaar denkbar.

Dramatis Personae:

Hatan TerStappen:

Der 33 Jahre alte Sohn des reichen Patriziers Egtan TerStappen zeichnet sich schon seit seiner Jugend durch Neugier und Wissensdurst aus. So unternahm er schon früh Handelsfahrten auf denen er die Wunder der Welt erleben konnte. Seine Nachforschungen dienen vordergründig dem Zweck, mögliche Absatzmärkte aber auch seltene Rohstoffe aufzuspüren. Doch insgeheim lockt ihn das Unerforschte und Unbekannte. Nachdem er von den Insektoiden gefangen genommen wurde, war im Phex hold. Entgegen vieler seiner Kameraden wurde er nicht umgehend zur „Brutbetreuung“ eingesetzt, sondern als Spielgefährte der Tochter der hohen Priesterin übergeben, wo er seither den kindlichen Launen einer über zwei Schritt großen Fangschrecke ausgesetzt ist.

Ines TerStappen:

Die jüngere Schwester Hatans ist eine beeindruckende Frau. Mit ihren 25 Lenzen steht sie mitten im Leben, das sie bislang noch mit keinem Mann teilen mochte. Während des Abenteuers zeichnet sich die hübsche Frau durch Zähigkeit und Willenskraft aus. Sie kann von der Gruppe im Strudel der Geschehnisse getrennt werden und in einer der Zuchtkammern ihrer Rettung harren.

Joveez Rondramon da Esteval

Der gebürtige Al'Anfaner Kaufherr und Glücksritter kreuzte bereits in jungen Jahren Hatans Wege, als dieser ihm mittels einer vorgelegten Expertise einen ertragreichen Handel mit der methumischen Universalschule verdarb. Seither sind beide verbissene Konkurrenten, wobei Joveez zwar stets rigoros aber nicht gnadenlos vorgeht.

Nachklang:

Die dauerhaften Auswirkungen des gestörten Zeitflusses auf Ihre Helden können Sie recht geringhalten. Die Helden werden lediglich das Gefühl behalten, dass sie sich älter fühlen, als es den Anschein erweckt. Eine regeltechnische Auswirkung sollte es hingegen nicht geben.

Sofern Sie Ihre Helden schon immer mal an weit entlegene Orte lotsen wollten,

bietet sich hier eine viel versprechende Möglichkeit, indem sich die Helden für den falschen Ausgang entscheiden, und so nicht die Echsensümpfe erreichen, sondern....doch das ist ein anderes Abenteuer.

Als Erfahrung haben sich alle Helden 300AP verdient, sowie je eine spezielle Erfahrung in Magiekunde, Geographie, Geschichtswissen und Tierkunde.

Vertreter der Insektoiden:

Die nachfolgenden Spielwerte sind als Anhaltswerte zu verstehen und sollten Sie als Meister der Kampfkraft Ihrer Heldengruppe anpassen. Versuchen Sie dabei den Eindruck zu vermitteln, dass die Insektoiden keineswegs unüberwindbare Gegner sind, aufgrund ihrer großen Zahl aber eine tödliche Gefahr darstellen. Lediglich Vertreter der Herrscherkaste können für sich genommen auch einzeln eine erhebliche Bedrohung sein. Die Helden sollten versuchen, bei einem unausweichlichen Kampf möglichst schnell den Kampfplatz zu verlassen, da die geruchsorientierten Schaben schnell das Vorhandensein von Eindringlingen entdecken werden. Die bisweilen behäbigen Schaben machen es den Helden leicht, schnell einen kleinen Vorsprung auszubauen.

Fangschrecken (vereinzelt):

Einer übergroßen Praiosanbeterin nicht unähnlich, misst die Fangschrecke aufgerichtet bis zu vier Schritt. Ihnen obliegt die klerikale Führung des Volkes.

INI 15+1W6 - LeP 48 - AuP 30

- AsP 23 - Wu 9

AT 14 - PA/AW 14 - TP 2W+8 - RS 1

MR 8 - GS 8

Distanzklasse D/P, RS-1 pro Treffer

Doppelangriff (Zangen), Umklammern (14), Verbeißen, 2 Attacken/KR, Horriphobus 8 u.ä. (Furchteinflößend)

Großer Zangenläufer (verbreitet):

Der Zangenläufer erinnert bei einer Stockhöhe von rund 1,5 Schritt an eine Ameise mit zwei überschweren Zangen. Sie stellen den überwiegenden Teil der Wächterkäfer und können sich mit Duftstoffen, die sie bei Gefahr aussondern, unbemerkt auch über eine gewisse Distanz verständigen, um so Verstärkung anzufordern.

INI 8+1W6 - LeP 12 - AuP 60 - Wu 11

AT 16 - PA/AW 10 - TP 2W+6 - RS 6

MR 16 - GS 4

Distanzklasse E, RS-1 pro Treffer

Doppelangriff (Zangen), Umklammern (16), Verbeißen,

Donnernder Goldflügler (gelegentlich):
Diese flugfähigen Schaben besitzen ausladende Fühler, die, ähnlich einer derischen Motte, auch bei Dunkelheit eine Wahrnehmung erlauben und daher des Nachts die Sicherheit der Stadt gewährleisten sollen.

INI 10+1W6 - LeP 8 - AuP 40 - Wu 6
AT 12 - PA/AW 10 - TP 1W+2 - RS 0
MR 14 - GS 3/15
Distanzklasse E, Hinterhalt (5)

Schillernder Ringelwurm (selten):

Mit einer Körperlänge von rund drei Schritt und einer Körperbreite von nur rund drei Spann ist es dieser Schabe möglich, auch in kleinere Schächte einzudringen und kann den Helden einzeln in unerwarteten Bereichen auflauern.

INI 10+1W6 - LeP 38 - AuP 50 - Wu 6
AT 16 - PA/AW 10 - TP 1W+2 - RS 4
MR 12 - GS 6

Distanzklasse E/D/P, Hinterhalt (8), Gelände (enge Schächte)
Kontaktgift: Arachnae (ab 1SP)

Ausgestaltung der Tempelpyramide:

Die Pyramide ist Brutkammer und Heiligtum in einem. Sie weist in ihrer Strukturierung einige Aspekte auf, die in ähnlicher Weise auch bei üblichen Bauten staatenbildender Insektenvölkern zu beobachten ist. Die Anordnung der verschiedenen Kammern ist planvoll. So befinden sich alle Räume, in denen verderbliche Nahrung und Brutkörper gelagert werden auf der kühlen Nordseite, während sich die eigentlichen Brutkammern an den südlichen, sonnenbeschiedenen Flanken des Baus gruppieren.

Die Pyramide setzt sich aus mehreren Ebenen zusammen, die mittels Schächte und Gänge verbunden sind. Sowohl die horizontalen Verbindungsgänge, als auch die vertikalen Schächte sind röhrenartig und haben einen Durchmesser von ca. 4 Schritt. Die unterschiedlich großen Kammern weisen eine räumliche Wabenstruktur unterschiedlicher Größen auf.

Die Wandungen scheinen aus einem einzigen Sandsteinblock zu bestehen, der mit scharfen Werkzeugen abgeschabt wurde. Steighilfen wie Treppen, Trittnischen oder Wandhaken sucht man vergebens. Erleuchtet werden die Räume im Bereich der Außenwände durch schmale Schlitzfenster, durch die Tageslicht eindringt. Größere Fenster sucht man vergebens. Im tiefen Innern der Anlage ragen wahllos verstreut Kristalle aus den Wänden und Decken, die ein kaltes, gelbliches Licht abstrahlen.

Neben den verschiedenen Eingängen zur Ebene der Falle findet sich nur noch eine weitere Öffnung in der Südflanke der

Pyramide. Dieser Tag und Nacht geöffnete Einlass wird als Hauptzugang genutzt und entsprechend stark bewacht. Die Flanken des Eingangs werden nachts von mehreren großen Leuchtsteinen erhellt, die auch den unmittelbaren Platz davor ausleuchten.

Neben den offiziellen Wegen durchzieht ein dichtes Geflecht an Lüftungskanälen die Pyramide. Dieses Netz ist in ein Kaltluft- und ein Warmluftsystem unterteilt, die unabhängig von einander verlaufen. Die Kanäle bestehen aus Röhren mit Durchmessern von ein bis fünf Spann, so dass sie in Teilen durch menschliche Lebewesen bekrochen werden können. Grundsätzlich ist das Lüftungssystem an der Basis der Pyramide grobmaschig mit größeren Rohrdurchmessern und verfeinert sich bis zu Spitze, wo überwiegend nur noch handbreite Röhren verlaufen.

Das Lüftungssystem verbindet jede der Kammern miteinander und bisweilen mit der Außenluft. Die Leitungen und Rohre münden dabei offen in den Wänden- oder Deckenbereichen der Kammern, wobei ein steter Luftstrom infolge Kaminwirkung eine ausreichende Belüftung gewährleistet. Der überwiegende Teil der Warmluftkanäle ist durch papierartige Membranen verschlossen, so dass der stechende Geruch nicht in die jeweiligen Kammern strömen kann und lediglich die Wärme übertragen wird. Diese Membranen können ohne größeren Kraftaufwand durchbrochen werden.

Die Energie für die Erwärmung der Pyramide ziehen die Insekten aus der Verwesung von organischen Abfällen und Ausscheidungen, die sie in den untersten Ebenen in großen Kammern sammeln.

Dieses parallel zum offiziellen Wegenetz vorhandene Gangsystem können Sie als Meister beliebig ausgestalten. Es ermöglicht Ihnen, den Verlauf und die Anordnung willkürlich zu wählen und so Ihre Helden an vorbestimmte und der Dramaturgie geschuldete Orte zu lotsen. Sie sollten dabei auf die Vorgaben und Wünsche Ihrer Helden bezüglich einer Richtungswahl grob eingehen, wobei es für diese innerhalb des Lüftungssystems grundsätzlich ungemein schwierig sein dürfte, die Orientierung beizubehalten.

Die Kombination aus einem klar strukturierten Systems einerseits und einem vordergründig willkürlichen Gangsystems andererseits bietet die Möglichkeit, sehr schnell anhand einiger Schlaglichter die Gesamtstruktur der Anlage zu erkennen, ohne monotones Abwickeln einzelner wiederkehrender Räume.

Den Helden bietet sich wiederum die einmalige Gelegenheit sich vor den übergroßen Asseln und Schaben in Sicherheit zu

bringen, um dann abseits der belebten Wege tiefer in die Pyramide vorzustoßen, ohne sich vermehrten Angriffen seitens der Insektoiden erwehren zu müssen.

Als Meister sollten Sie sich mit Verbindungslinien notieren, welche Verläufe Sie Ihren Helden ermöglicht haben. Bedenken Sie jedoch dabei, es den Helden nicht zu leicht zu machen. Neben dem bestialischen Gestank, der einen Aufenthalt innerhalb der Warmluftrohren auf nur wenige Spielrunden beschränkt, und der sich zudem hartnäckig an der Kleidung der Helden festsetzt, besteht die Gefahr, von einem Ringelwurm (s.o.) aufgespiert zu werden, der sich innerhalb der engen Röhren als ernsthafte Bedrohung entpuppen kann. Spätestens in den oberen Ebenen sind die Röhren hingegen ohnehin zu eng, so dass ein Weiterkommen auf herkömmlichen Wegen unausweichlich wird.

Das Wissen der Helden:

Es ist ratsam, dass sich die Helden vor ihrem Eindringen einen Überblick über die Strukturierung der einzelnen Bereiche der Pyramide machen, damit sie nicht Gefahr laufen, in die Irre zu gehen und sich in der gewaltigen Anlage zu verlieren. Das nachfolgende Wissen kann zum Teil aus den Ausführungen der Achaz entnommen werden, zum Teil aber auch aus eigenen Beobachtungen und Überlegungen herrühren.

Den Helden ist bekannt, dass die Ebene der Falle auf einem Niveau von ca. 10 Schritt über dem Erdboden liegt. Damit ist damit zu rechnen, dass sich unterhalb dieser Ebene mindestens eine Weitere befinden kann.

Des Weiteren darf angenommen werden, dass die Kammer des Blutachats in der Spitze der Pyramide zu finden ist, die allerheiligsten Räume der Priester vermutlich unmittelbar darunter. Daneben sind noch diverse Brut-, Vorrats- und Schlafkammern zu erwarten, die sich vermutlich auf unterschiedliche Ebenen verteilen, wobei der Großteil der arbeitenden Schaben offensichtlich außerhalb der Pyramide lebt. Durch die Achaz erfahren die Helden zudem, dass die verschiedene Nutzung der Kammern innerhalb der Pyramide nach den Himmelsrichtungen ausgerichtet ist, was eine weitere Orientierung erleichtert.

Die Insektoiden nutzen ihrerseits den einzigen ebenerdigen Zugang, so dass es hier stets von Schaben und Asseln wimmelt.

Es ist zu vermuten, dass hier ein Hauptgang unmittelbar ins Zentrum der Anlage führt, der jedoch aufgrund des Andrangs nicht durch die Helden genutzt werden kann.

Übersicht der Kammern innerhalb der Pyramide:

1 Hochaltar mit Blutachat:

Diese fensterlose Kammer befindet sich in der Spitze der Pyramide. Die schrägen Wände und Decken sind vollständig mit Reliefs geschmückt, die mit bunt schillernden Metallen beschichtet sind. Dabei handelt es sich um Legierungen von Silber mit Mindorium, das die arkanen Kräfte bündelt und im Zentrum der Kammer auf einen faustgroßen Blutachten fokussiert: Das Herz der Globule! Der Edelstein steht auf einem ehernen Dreibein, umgeben von unzähligen leuchtenden Kristallen.

2 Hemisphärenraum:

Auch diese Kammer verfügt weder über Fenster noch Lichtschächte. Sie hat die Gestalt einer Halbkugel mit einem ebenen Boden. Es gibt einen Zugang und einen Ausgang, die sich gegenüber liegen. Der Ausgang führt weiter zum Hochaltar des Tempels und ist durch eine massive Steinplatte verschlossen, die sich der Wölbung der Kammerwand anschmiegt. Oberhalb des Zugangs befindet sich eine ähnliche Steinplatte. Beide Platten sind mittels steinerner Streben mit einem Granitblock in Mitte der Kammer verbunden. Dieser Block erweckt den Eindruck einer gewaltigen liegenden Walze, die in einem ehernen Lager ruht. Es ist leicht ersichtlich, dass sich die beiden Türblöcke im Gleichgewicht halten und die Walze eine Drehachse darstellt. Damit kann die Steinplatte des Ausgangs angehoben werden, während sich der Zugang schließt. Aufgrund des ungeheuren Gewichtes der Anordnung ist es jedoch nicht ohne weiteres möglich, die Steinwalze in ihrem Steinlager zu drehen. Dazu ist es notwendig, einige Schank einer beliebigen Flüssigkeit in die schmale Ritze zwischen Walze und Lager zu gießen, so dass der entstehende hydraulische Auftrieb und der Schmiereffekt der Flüssigkeit die Reibung hinreichend reduzieren. Selbst den Fangschrecken ist es nicht möglich, diesen Mechanismus ohne dieses Hilfsmittel zu bewegen. An einem unteren Ende des Steinblocks tritt diese Flüssigkeit aus dem Lager wieder aus, so dass nach nur kurzer Zeit die Mechanik in seiner letzten Stellung blockiert ist.

3 Zisternenkammer:

Diese gewaltigen Kavernen sind geprägt durch feucht glänzenden Stalaktiten und Stalagmiten, an denen sich die

Luftfeuchtigkeit als Tauwasser niederschlägt. Dieses sammelt sich an der Basis der einzelnen Säulen in kleinen Mulden und Rinnen. Im Zentrum befindet sich daher auch ein kleinerer See mit eiskaltem, klarem Wasser.

4 Brutkammern:

Die Brutkammern weisen die verbreitete Wabenstruktur auf. Der Zugang befindet sich in den Wänden. Sowohl der Boden als auch die Decke bilden eine kantige Mulde. Die eigentlichen Bruthöhlen gruppieren sich in den Wänden, Decken und Böden. Diejenigen Bruthöhlen, in denen noch unreife Maden heranwachsen, sind durch lederartige Membranen verschlossen.

5 Speicher:

Diese Kammern dienen der Lagerung von frischen, lebenden Brutkörpern. Ähnlich wie die Bruthöhlen gruppieren sich diese kleinen Nischen an den Wänden zentraler Kammern. Hier werden alle Brutkörper je nach Größe in kleineren Gruppen oder auch einzeln gefangen gehalten, wobei eine Gespinnst aus zähen Fäden die Eingänge zu den Bruthöhlen versperrt. Die wertvolleren, mithin alle humanoiden Brutkörper werden in Kammern der zweiten Ebene aufbewahrt.

6 Abort:

Beliebig in den Kammern der Pyramide verstreut finden sich Bodenöffnungen unterschiedlichster Größe. Hier münden Schächte, die eine direkte Verbindung mit der untersten Ebene darstellen. Dort finden sich Kammern, die der Entsorgung bzw. Weiterverwertung organischen Materials dienen. Durch die entstehende Verwesung wird ausreichend Wärme erzeugt, die mittels des Heizsystems innerhalb der Pyramide zirkulieren kann.

7 vertikale Verbindungskammer:

Diese kleineren Kammern weisen je nach Lage eine Öffnung im Boden bzw. in der Decke auf, wo Schächte enden, die die einzelnen Ebenen miteinander verbinden.

8 Fallenkammer:

In diese zentrale Kammer auf der ersten Ebene führen all jene Gänge, die auf Dere zum Betreten einladen. Die wachenden Spinnentiere erreichen den Raum durch Öffnungen in der Decke, von wo aus sie auch aus dem Hinterhalt ihre Fangnetze verschießen, ehe ihre Beute dann durch Arbeitsasseln in eine der Speicherkammern gebracht wird.

9 Kammern der Fangschrecken:

Die Fangschrecken in ihrer Eigenschaft als herrschende Priesterkaste genießen als einzige Spezies das Privileg, innerhalb der Pyramide leben zu dürfen. Der Weg zu den Kammern führt zwangsläufig durch an den Speicherkammer vorbei, so dass die Fangschrecken auch einen persönlichen Zugriff auf die wertvollen Brutkörper haben.

10 Wächterkammer der Spinnen:

In diese Kammern münden die Schächte aus der Fallenkammer. Hier halten sich stets einige Spinnenartige auf und warten auf kommende Beute, die in die angrenzenden Speicherkammern verschleppt wird.

11 Eingangshalle:

Der breite Zugangstunnel mündet in einer gewaltigen Kaverne. Hier wimmelt es am Tage von unzähligen Asseln, Schaben und sonstigen Kerbtieren, die als Arbeiter für die Brutpflege erforderlich sind. Nachts ist es hingegen weitestgehend ruhig. Im Eingangstunnel versehen stets zwei Wächterschaben ihren Dienst.

12 Wächterkammer:

In dieser zentralen Kammer halten sich stets mindestens zwei der Wächterschaben auf, da sich hier Hauptwege kreuzen.

Anlage - Pläne der Tempelanlage:

Ebene -1 und 0

Ebene 1 und 2

Ebene 3 und 4

Schnitt

Anlage – Kartenmaterial:

Karte der Echensümpfe

Karte von Kannemünde

Quellenangaben Zeichnungen:

Seite 1: umbatman, CC BY-NC-ND 3.0

Seite 2: RAPHTOR, CC BY-NC-ND 3.0

Seite 3: Ignacio Corva, CC BY-NC-ND 3.0

Seite 4: Christian Jeub 2009

Seite 5: Ulisses-Fanpaket

Seite 9 oben: Ulisses-Kartenpaket

Seite 9 unten: Johannes Heck

Anlagen:

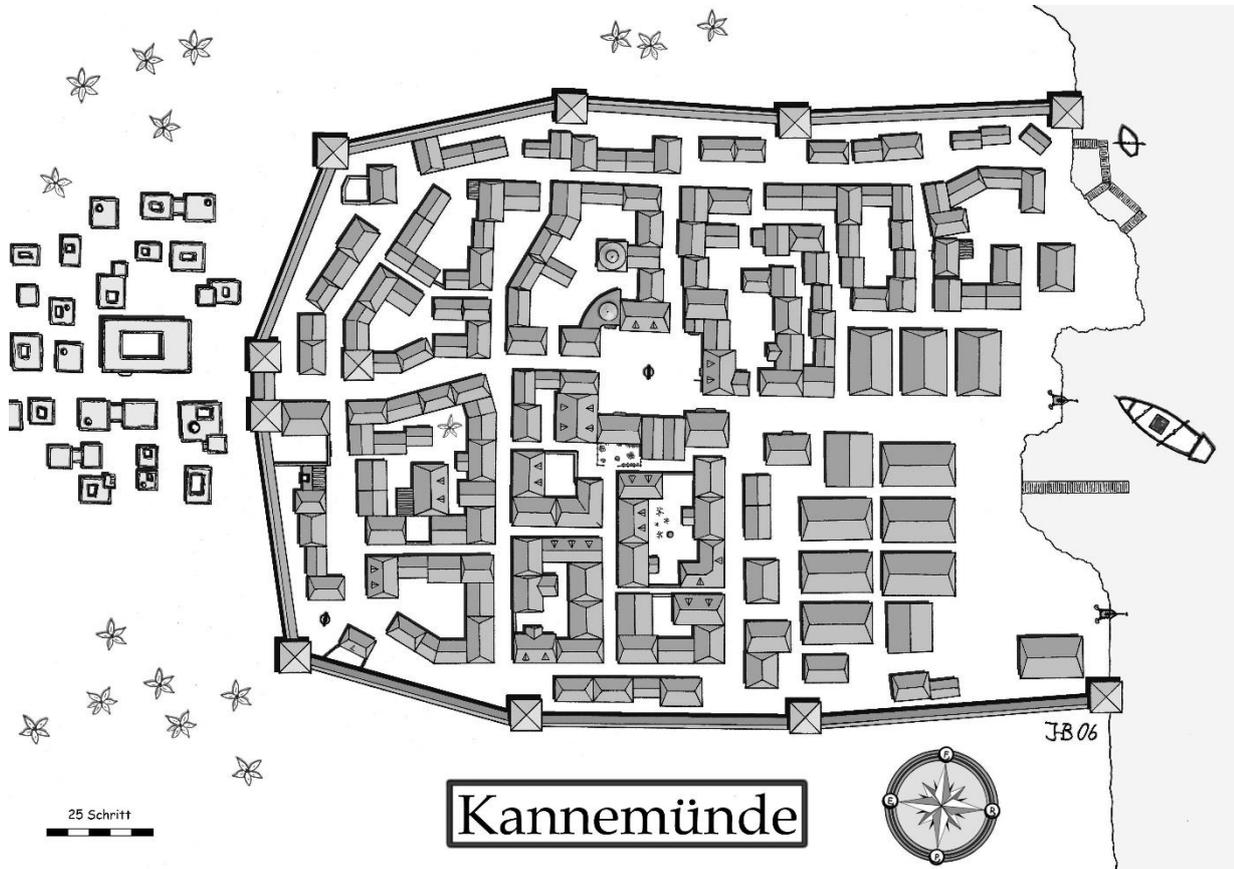
Tempelanlage Khnom gar Brasch: Christian Jeub 2009

Die Nutzungsbedingungen für das Ulisses-Fan- und -Kartenpaket sind unter folgendem URL zu finden: <https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/das-schwarze-auge/>

Lageplan aus den Aufzeichnungen Hatans TerStappen:



Lageplan Kannemünde:

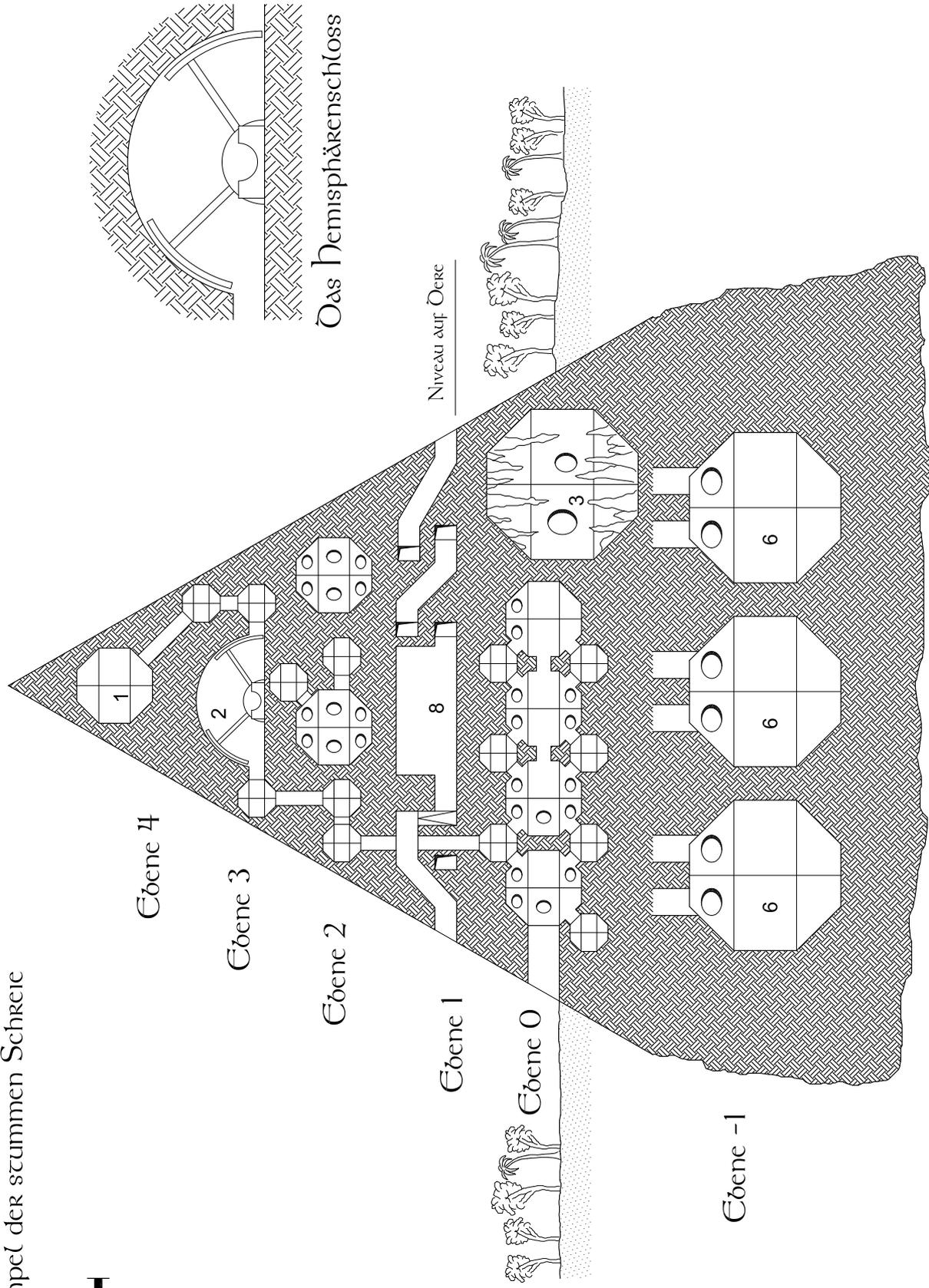


Khnom gar Brasch - Der Tempel der stummen Schritte

18 Schritte



schematischer
Schnitt



Ebene 4

Ebene 3

Ebene 2

Ebene 1

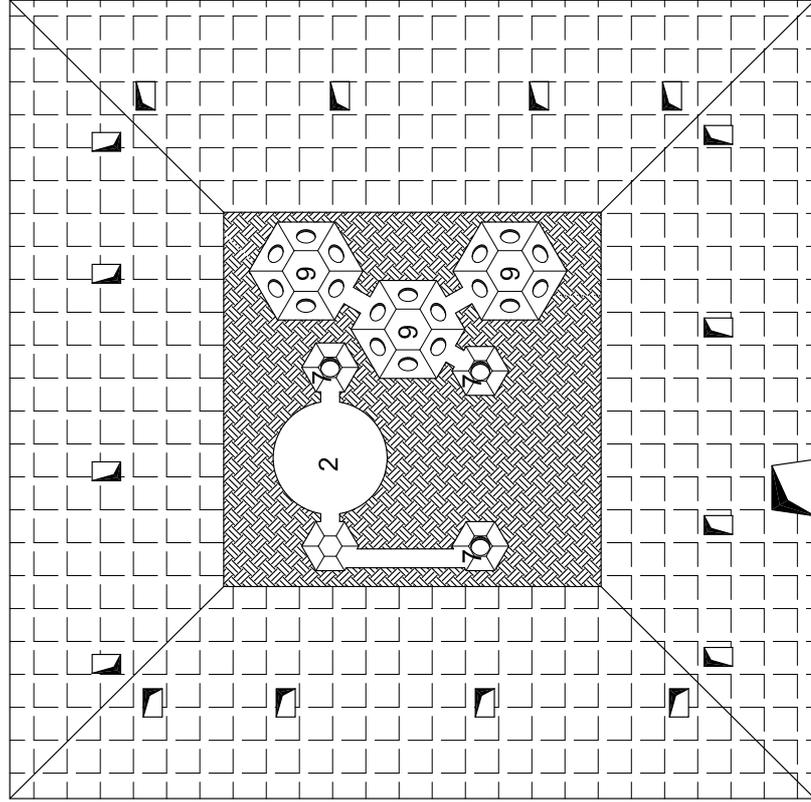
Ebene 0

Ebene -1

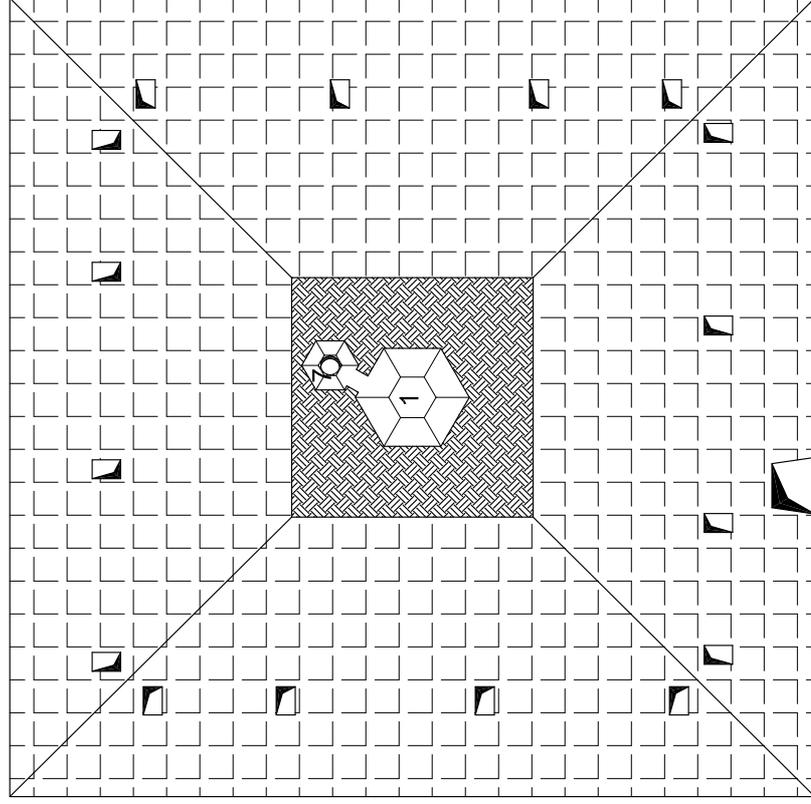
Das Hemisphärenschloss

Niveau auf Öere

Khnom gar Brasch -
Der Tempel der stummen Schreie



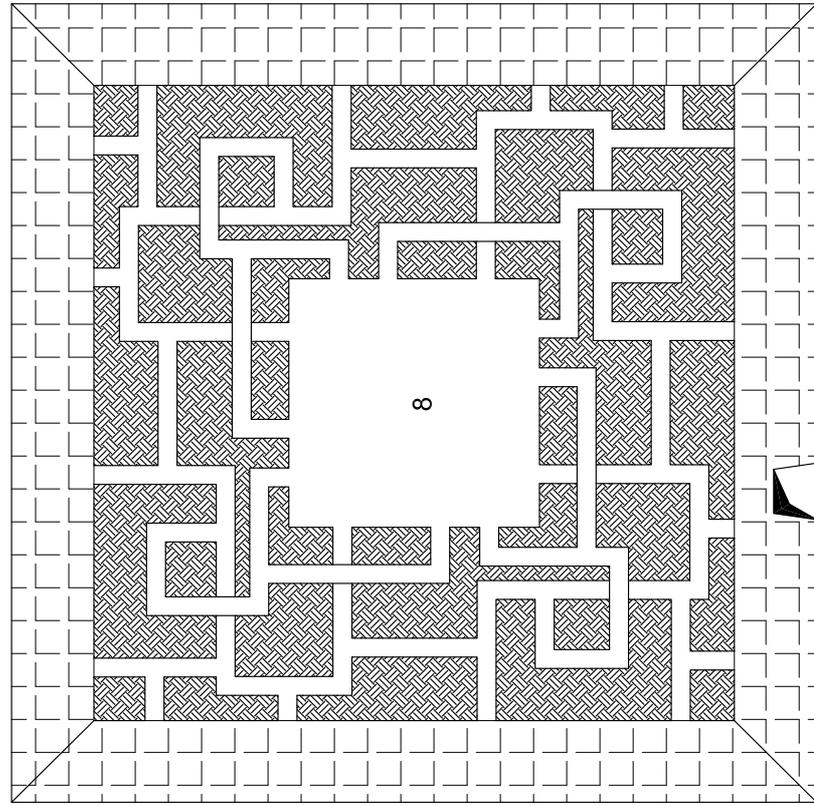
Ebene 3



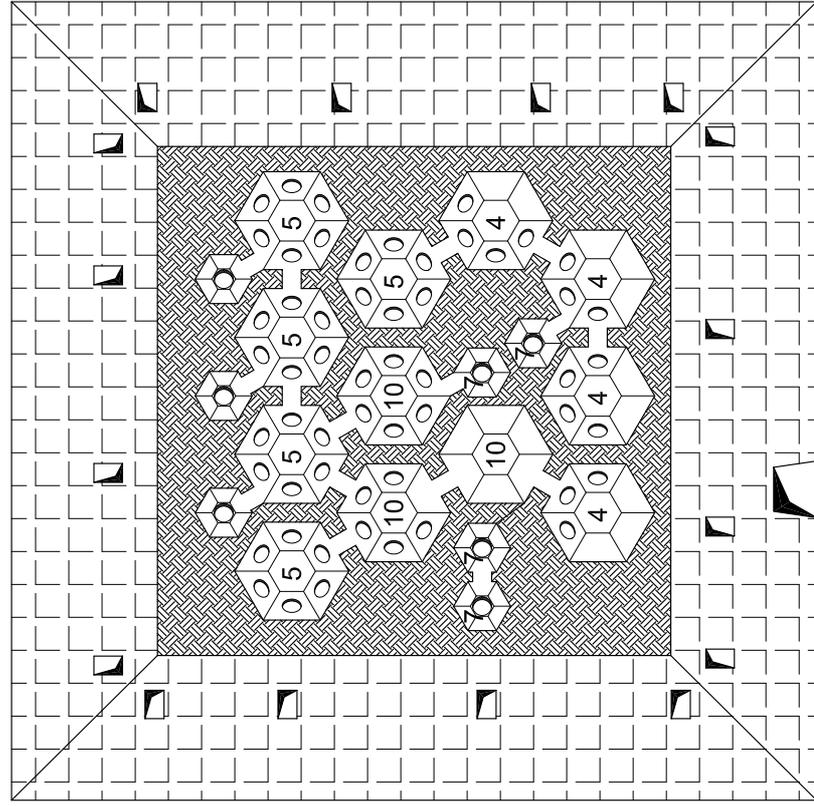
Ebene 4

Khnom gar Brasch -
Der Tempel der stummen Schreie

18 Schritte

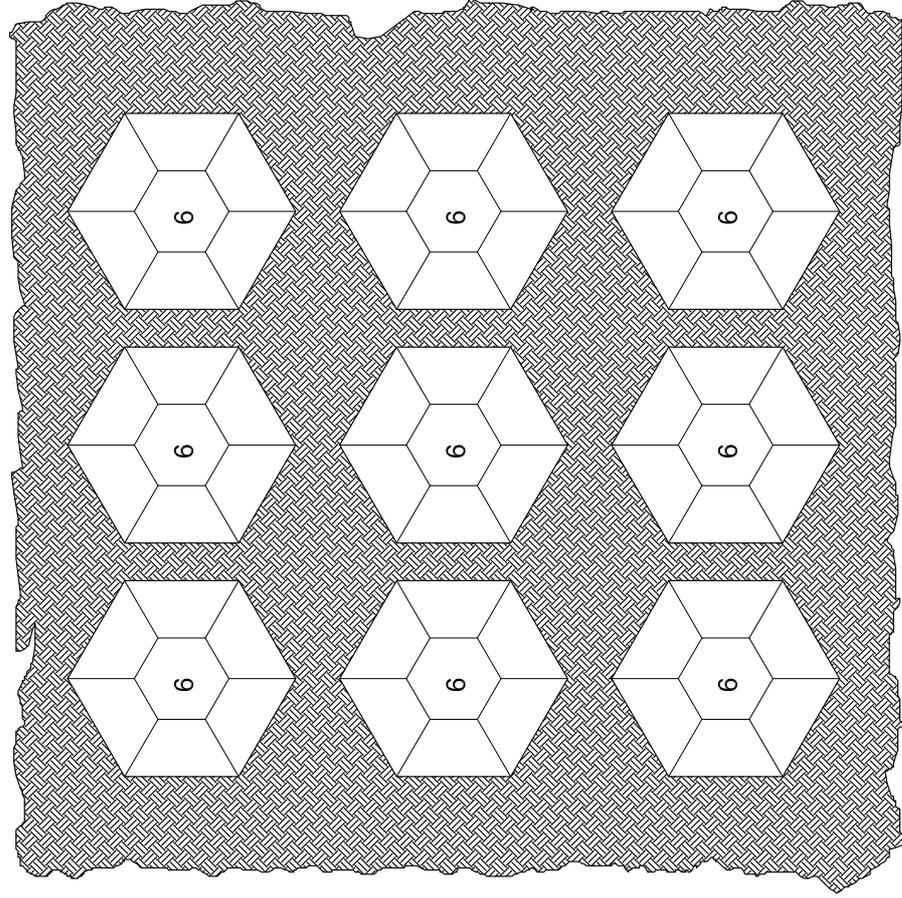
Ebene 1



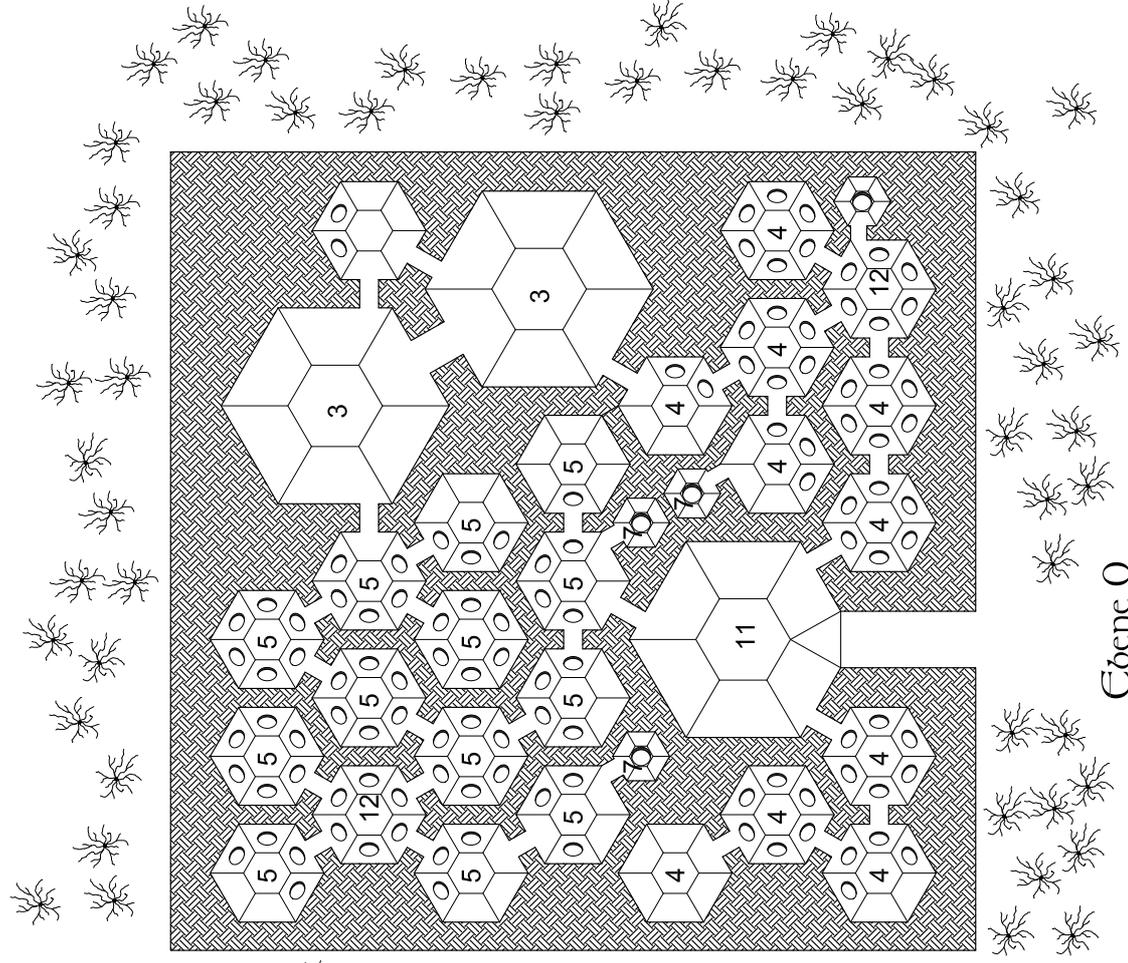
Ebene 2

Khnom gar Brasch -
 Öer Tempel der stummen Schreie

18 Schritte



Ebene - I



Ebene 0