



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-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für den Wolkenurm in den Wettbewerb und erreichte Platz 15.

Echsenmacht

von Julia Leodolter

Kontakt: julileo@gmx.at

Für 2–6 Helden der Stufen 1-3
Ort: Khunchom, Selem und Echsen Sümpfe
Zeit: 18 Hal

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2	Gespräche mit Achaz.....	10
Das Abenteuer.....	2	Der Hintergrund der Echsenstämme.....	12
Teil 1: Von Khunchom nach Selem.....	3	Die Vorgeschichte.....	12
Teil 2: Selem und die Echsen Sümpfe.....	3	Heute.....	13
Hintergründe.....	4	Zeit für Helden.....	14
Teil 1: Von Khunchom nach Selem.....	4	Der Sumpf und seine Gefahren.....	14
Der Anfang: Flucht aus Khunchom.....	4	Die Ks'nor'nu.....	16
Die Reise beginnt.....	5	Flucht nach Ks'var.....	16
In Thalusa: Zu Gast bei Rasheed ben Ibnar.....	5	Der Plan.....	18
Auf nach Kannemünde.....	6	Das Ende.....	19
Fahrt nach Selem.....	7	Geschafft!.....	19
Teil 2: Selem und die Echsen Sümpfe.....	7	Anhang 1: Personen.....	20
Die Stadt.....	7	Anhang 2: Sonstiges.....	22
Ankunft.....	8		
Besorgt das Pergament mit roter Tinte!.....	9		

Vorwort

Echsenmacht ist ein Abenteuer für 2-6 Helden der Stufen 1-3. Es ist für fast alle Heldentypen geeignet – nur erschweren flugfähige Charaktere und Gildenmagier dem Meister die Sache ein wenig. An Hintergrundinformationen ist die Box „Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe“ eine große Hilfe, da sie weitere Informationen zu der Stadt Selem enthält. Außerdem ist von Vorteil, wenn sich besonders der Meister mit den Geschehnissen um den Anfang der Borbaradkampagne, d.h. der Vorgeschichte „Staub und Sterne“, und dem ersten Abenteuer „Alp-

traum ohne Ende“, auskennt, da dieses Abenteuer einen kleinen Einblick liefert, was in der Zwischenzeit der beiden Bände geschehen sein könnte.

Das Abenteuer kann natürlich auch eine Möglichkeit sein, Helden, die die Borbaradkampagne spielen werden, bereits jetzt mit ihrem späteren Gegner bekannt zu machen, auch wenn sie zu diesem Zeitpunkt noch keine Ahnung haben, mit wem sie es tun haben.

Das Abenteuer

Das Abenteuer spielt im Jahre 18 Hal und die Helden werden ohne ihr Wissen in die Ereignisse um die Rückkehr Borbarads involviert. In Selem verhindern sie mit dem einfachen Auftrag, eine Schriftrolle mit roter Tinte zu beschaffen, ein Ritual des Borbaradianders Liscom ay Fasar, der bei einem Satinav-Tempel in den Echsen Sümpfen von Selem versucht, seinen Meister zu beschwören.

Das Abenteuer Echsenmacht ist für unerfahrene Helden geschrieben, die erst am Beginn ihrer Abenteuerlaufbahn stehen und nach baldigem Ruhm und Anerkennung streben. Daher kann es sein, dass sie anfangs etwas frustriert sind, denn im ersten Abschnitt wird ihnen gerade ihre Unwichtigkeit und Unbekanntheit vor Augen geführt. Von Auftraggebern, die mit ihnen umspringen, wie sie wollen, und anderen Meisterpersonen respektlos be-

handelt müssen die Helden billige kleine Aufträge erledigen, was sie nicht viel besser als Laufburschen erscheinen lässt. Sie werden von einem Ort zum Nächsten geschickt bis sie schließlich in Selem landen, wo sie zu einem gefährlichen Auftrag genötigt werden und Zeugen von Ereignissen werden, die weit außerhalb ihres Verständnisses liegen. Doch werden sie auch wundersame Dinge erfahren und kennen lernen und mit gestärktem Selbstwertgefühl aus dem Abenteuer hervorgehen.

Das Abenteuer ist in zwei Abschnitte gegliedert. Der erste Teil dient quasi der Vorbereitung, in der eine Kette von Aufträgen sie von Khunchom nach Selem führt, von wo aus sie schließlich mit Hilfe einiger Achaz tief in die Echsen Sümpfe vorstoßen und das Ritual eines Borbaradianers verhindern.

Teil 1: Von Khunchom nach Selem

Voraussetzung für den richtigen Start ist, dass die Helden mittellos sind und das dringende Bestreben haben, die Stadt auf dem schnellsten Wege zu verlassen. Sei es, weil sie entlaufene Sklaven oder Novadifrauen sind, Straßleute, die sich Scherereien mit der Stadtgarde oder wichtigen Händlern eingehandelt haben, Menschen aus nördlicher Gegend, die in ein rastullahgefälliges Fettnäpfchen getreten sind. Im Prinzip sind alle Heldentypen für das Abenteuer geeignet und es sollte sich für alle eine passende Motivation ergeben. Von Gildenmagiern und Hexen mit funktionsfähigen Besen riete ich allerdings ab, da es die Sache für den Meister etwas komplizierter gestaltet (also ist es seine Entscheidung ob er sie zulässt).

Die Vorgeschichte der Helden sowie die Umstände ihres Zusammentreffens liegen in der Hand des Meisters. Vorgesehen ist, dass sich die Gruppe spätestens in Khunchom am Hafen trifft und das Abenteuer gemeinsam beginnt, obwohl es bis Selem kein Problem ist, jemanden nachträglich einsteigen zu lassen.

Die Helden wollen aus den angedockten Schiffen eines aussuchen, das ihnen eine baldige Abfahrt ermöglicht. So entdecken sie nach einiger Zeit den kleinen Fischkutter „Immertreu“, dessen Kapitän Ifransir Einauge bereit ist, sie schnell und günstig aus der Stadt fortzubringen. Er

nähme sie gratis mit nach Thalusa, allerdings unter einer Bedingung: Sie müssten einem dort lebenden Freund von ihm, Rasheed ben Ibnar, dafür einen Gefallen erweisen.

Die Helden fahren also mit und besuchen in Thalusa den Gelehrten. Er drückt ihnen ein Rezept in die Hand und gibt ihnen den Auftrag bei der Alchemistin Sicherbräu den Trank „odorum animalisne“ herstellen zu lassen. Der Alchemistin fehlen jedoch Zutaten und die Helden müssen diese erst besorgen, bevor der Trank gebraut werden kann.

Als sie den fertigen Trank zu Rasheed bringen, gibt er ihnen die Möglichkeit etwas Bargeld dazu zu verdienen, denn für das Beschaffen des Trankes haben sie immerhin die Schifffahrt erhalten. Sie sollen seinem in Kannemünde lebenden Bruder Aramir den Trank überbringen. Zu ihrem Glück fährt die „Immertreu“ in ebendiese Richtung und Ifransir nimmt die Helden unentgeltlich mit.

In Kannemünde finden sie Aramir und liefern den Trank bei ihm ab. Hier erhalten ihre erste Belohnung, werden aber angewiesen sofort nach Selem weiterzureisen, um Aramirs Freund Shalassah Firan einen Brief zu überbringen.

An dieser Stelle trennt sich ihr Weg von dem Ifransirs und sie begleiten die Karren des Händlers Marwan nach Selem.

Teil 2: Selem und die Echsen Sümpfe

In Selem überbringen sie Shalassah Firan ordnungsgemäß den Brief. Dieser weigert sich jedoch die Belohnung auszuzahlen, bis sie ihm nicht „das Pergament mit roter Tinte“ beschafft hätten. Daraufhin entlässt er die Helden und ist bis zum Ende des Abenteuers nicht wieder aufzufinden.

Das Pergament, besitzt „der Dunkle“ (Liscom von Fasar, der Name wird den Helden aber nicht genannt), der in Selem und Umgebung haust. Erkennen können die Helden ihn daran, dass er eine dunkle Kutte trägt, übermäßig nach Parfum duftet und seine Fußspuren eine seltsame tropfenartige Form haben.

Auf ihrer Suche treten sie unter anderem mit einem in Selem lebenden Achazstamm, den Ks'var, in Kontakt. Von ihnen erfahren sie, dass der Dunkle sich meist in den Sümpfen um Selem aufhält und plant, dort ein böses Ritual durchzuführen. Der Schamane der Ks'var, Sh'tar, ist auf den Dunklen nicht gut zu sprechen und daraufhin sind die Ks'var natürlich bereit den Helden zu helfen. So bricht die Gruppe unter Führung einiger Achaz in den Sumpf auf, um das Pergament mit roter Tinte den Klauen des Dunklen zu entreißen. Im Sumpf müssen sie sowohl natürliche Gefahren überwinden, als auch dem feindlichen Achazstamm, den Ks'nor'nu, der ihm Dienste des Dunklen steht, ausweichen. Ob es ihnen gelingt, die Ks'nor'nu unbemerkt zu umgehen oder sie entdeckt werden und flüchten müssen, hängt von den

Schleichfähigkeiten der Helden ab.

Die Nacht verbringen sie auf jeden Fall in den Ruinen der alten Stadt der Ks'var, wo sie durch einen uralten Zauber geschützt sind. Von dort aus können sie einen Plan schmieden, wie sie das Ritual des Dunklen, das bei einem Satinav-Tempel nicht weit außerhalb der Stadt stattfinden soll, verhindern.

Der Ritualplatz ist gut geschützt, denn der Dunkle hat Dutzende Ks'nor'nu als Wächter angeheuert, die mit Waffengewalt von der kleinen Truppe an Helden und Ks'var nicht zu besiegen ist. Also müssen diese eine Möglichkeit finden, wie sie die abergläubischen Ks'nor'nu von dem Tempel vertreiben können, um so an Liscoms Schriftrolle heranzukommen.

Das Wagnis wird ihnen nur gelingen, wenn sie den Ks'nor'nu eine große Übermacht vorgaukeln und Geister längst vergangener Zeiten beschwören. Um dies zu erreichen ist von den Helden Einfallsreichtum, Kreativität und Phantasie vonnöten, um mit den ihnen gegebenen Mitteln die Ks'nor'nu in die Flucht zu schlagen. Ist dies einmal erreicht, ist es ein Leichtes an das Pergament mit roter Tinte heranzukommen, denn, schutzlos zurückgelassen, bleibt auch dem Dunklen keine andere Möglichkeit als das Weite zu suchen und das Pergament mit roter Tinte bleibt unter den anderen Paraphernalia des Rituals zurück. Die Helden bringen es zu Shalassah Firan, um schlussendlich die verdiente Belohnung zu erhalten.

Hintergründe

Das Abenteuer spielt im Zeitraum zwischen 17 und 18 Hal, zwischen den Abenteuern **Staub & Sterne** und **Alptraum ohne Ende**, der Vorgeschichte und dem Anfang der Borbaradkampagne. In **S&S** ist es dem Borbaradianer Liscom von Fasar nicht gelungen seinen Meister auf Dere zurückzurufen. Doch die tapferen Helden, denen es zwar gelungen ist das Ritual zu verhindern, haben es nicht geschafft den Schwarzmagier gänzlich zu vernichten, denn dieser ist von dem Wunsch Borbarad zu rufen so besessen, dass er, selbst wenn er getötet wurde, als Widergänger zurückkehrt und durch ein Sphärentor nach Selem reist. Dort leckt er erst einmal seine Wunden

und mit Hilfe alter Bekannter und Gleichgesinnter (in Selem lebt jede Menge dunkles Gesindel) macht er sich sodann auf, um bei dem Satinav-Tempel in den Echsensümpfen sein Ritual erneut vorzubereiten. Die Helden werden das Vorbereitungsritual stören und die Schriftrolle mitnehmen, ohne auch nur den Schimmer einer Ahnung zu haben, was sie damit eigentlich verhindert haben. Liscom aber muss mit seinen Arbeiten wieder von vorne anfangen, was ihn schließlich nach Dragenfeld in **AoE** führt, wo die Hauptlinie der Borbaradkampagne startet.

Teil 1: Von Khunchom nach Selem

Der Anfang: Flucht aus Khunchom

Am Hafen

„Ihr befindet euch am Hafen, der euch als die beste und sicherste Möglichkeit erscheint, die Stadt zu verlassen. Der Landweg ist zu langsam und zu unsicher, um ihn ernsthaft in Erwägung zu ziehen.

Es ist später Nachmittag und am Hafen herrscht reges Treiben. Unzählige Handelsschiffe aus aller Welt liegen vor Anker, Kolonnen von Trägern stehen angereiht, um die Waren in die Lager zu befördern. In allen Sprachen schwatzende Kaufleute stehen in kleinen Grüppchen herum, brüllende Aufseher beaufsichtigen die schwitzenden Lastsklaven und Arbeiter. Dazwischen laufen Gruppen von halbwüchsigen Knaben und Mädchen, die den Neuankömmlingen ihre Dienste anbieten.

Kaum, dass ihr es euch verseht, seid ihr von einem Grüppchen von Kindern umzingelt, allesamt braun gebrannt, in einfachen Kleidern, mit dunklen Augen und hellen Stimmen, die in einem Kauderwelsch aus Tulamidisch und Garethi ihre Ortskenntnis anpreisen und euch – gegen eine geringe Entlohnung natürlich – ihre Dienste als Führer anbieten.“

Die Helden sollten erstmal ablehnend auf die Angebote reagieren, es sei denn, sie fragen die Kinder nach einem Schiff, das sie möglichst schnell aus der Stadt wegbringen kann. Natürlich ist von jedem der Halbwüchsigen eine andere Antwort zu erwarten. Im Laufe des in der

lärmenden Gruppe eher mühsamen Gesprächs kristallisiert sich heraus, dass die großen Handelsschiffe erst vor kurzem angekommen sind und daher als möglichst schnelle Fluchtmöglichkeit nicht in Frage kommen und das sie im Teil des Hafens, wo normalerweise die Fischer anlegen, bessere Chancen hätten.

Ifransir Einauge

„Ihr irrt sodann auf den kleineren Kais herum, auf der Suche nach einem kleineren Handelsschiff oder einem Fischerboot, das euch schnell und vor allem billig aus der Stadt fortbringen könnte. Der Hafenteil, in dem ihr euch gerade befindet ist ziemlich verlassen, die Fischerboote sind noch nicht zurück und ihr seht nur einen kleineren Fischkutter, der offensichtlich nicht auf Fang war. Der Fischer sitzt gemütlich auf einer Kiste am Kai und flickt geschickt an seinem Netz. Als er euer Umherirren bemerkt, mustert er euch ausgiebig und winkt euch dann zu sich.“

Der Fischer, sein Name ist Ifransir Einauge (Beschreibung siehe **Anhang**), winkt die Helden auf ein kleines Gespräch zu sich und er macht ihnen ein Angebot, das sie nicht ablehnen können. Er bietet ihnen an, sie gratis mit nach Thalusa zu nehmen, wenn sie dafür einem dort lebenden Freund von ihm, dem Gelehrten Rasheed ben Ibnar, einen Gefallen erweisen würden.

Die Reise beginnt

Auf dem Schiff

Die Helden übernehmen leichte Arbeiten für den Kapitän, helfen ihm beim Segelsetzen, Fischnetze auswerfen und flicken, Kochen und was sonst noch so an Arbeiten anfällt, haben aber ansonsten eine angenehme Reise. Ein Pferd kann unter Umständen mitgenommen werden, allerdings müssen die Helden mit Ifransirs Hilfe oder unter seiner Aufsicht einen Bretterverschlag an Deck bauen, wobei handwerkliches Geschick der Helden gefragt ist.

Ein Sturm kommt auf

„Ihr schaukelt gemütlich auf den sanften Wellen im Sonnenschein, als unversehens ein frischer Wind aufkommt. Der Seegang wird stärker und der strahlend blaue Himmel wird am Horizont von dunklen Wolkenbänken verdeckt, die innerhalb kürzester Zeit eine bedrohliche, dunkle Gewitterfront formieren. Kaum, dass ihr die Wolken bemerkt habt, und schon bricht die vereinte Kraft Rondras und Efferds in Form eines Gewitters über euer kleines Boot herein. Wind zerrt am Segel, peitscht dicke Regentropfen in eure Gesichter und Donnerrollen erfüllt die Luft. Von den hohen, übermächtigen Wellen wird euer Schiff wie eine Nusschale umhergeworfen. Gischt und Wasser ergießen sich beständig auf das Deck, von oben prasseln dicke Regentropfen auf euch herunter. Die Praiosscheibe ist von den sich auftürmenden Wolkenbänken verdeckt, die fast nachgleiche Dunkelheit wird nur von zahllosen Blitzen erhellt, die Rondra in kürzesten Abständen schickt. Das dumpfe Grollen des Gewitters und das gewaltige Donnern der schritthohen Wogen vermischt mit dem Prasseln des Regens und der Gischt auf euren Gesichtern droht, eure Ohren zu betäuben. Mit euren klammen Fingern könnt ihr euch kaum

mehr festhalten, immer rutschiger werden die Taue der Takelage und das beständige Zerren des Windes, der Wellen und der Schwerkraft zehren an euren Kräften.“

Der Sturm ist für die Helden ziemlich gefährlich, vor allem, da die meisten von ihnen kaum Erfahrung mit der Seefahrt haben werden. Es bieten sich allerdings etliche Situationen an, bei denen sie sich, mit Hilfe von Proben, hervortun können, wenn sie Ifransir helfen, das Segel einzuholen, den Anker zu lichten (es könnte ja sein, dass sie vor dem Sturm den Anker ausgeworfen hatten um Fische zu fangen...), diverse Taue müssen befestigt und gesichert werden. Der Besitzer des Pferdes, wenn eines dabei ist, sollte sehen, dass er sein Tier beruhigt und ordentlich festbindet, u.v.m. Derjenige Held, der Brief und Trank mit sich führt, muss natürlich darauf besonders achtgeben, es sei denn, die kostbare Fracht wurde vorausschauend in einer Kiste in Ifransirs Kajüte verstaut. Hier gibt es jede Menge Gelegenheiten Proben zu würfeln. Die Art der Proben und die Zuschläge sind Meisterentscheid, sie müssen der jeweiligen Aktion und der Situation der Helden angepasst sein.

„Der Sturm ist vorüber und Erleichterung breitet sich aus. Es sind keine größeren Schäden entstanden und Ifransir lobt euch für eure Mithilfe (wenn sie geholfen haben). Er öffnet extra ein kleines Schnapsfläschchen um euren ersten Sturm auf See gebührend zu feiern. Ihr sitzt nun gemütlich an Deck und lasst eure kalten, nassen Gewänder in der warmen Sonne trocknen. Ifransirs Schnapsfläschchen geht durch die Runde und angenehm prickelt bald wohltuende Entspannung in euren Gliedern.“

Nach etwa 4 Tagen auf See kommen sie schließlich in Thalusa an.

In Thalusa: Zu Gast bei Rasheed ben Ibnar

Ein Auftrag für den Gelehrten

„Ihr trefft beim Hause des Rasheed ben Ibnar ein, es liegt in einem wohlhabenderen Teil der Stadt. Rasheed selbst öffnet die Tür und nachdem ihr euer Anliegen vorgetragen habt, bittet er euch in einen Wohnraum, wo er euch deutet, euch auf den Kissen, die überall verteilt sind, niederzulassen. „Ich also meine dazu in erster Linie, wenn ihr meinen Freund Ifransir Einauge auf seiner Immertreu begleiten wollet, wohlgebet, so solltet ihr mir einen kleinen Dienst erweisen. Ihr sollt mir einen Trank beschaffen, dessen Name, so es Hesindes Wille ist, „*odorum animalisne*“ sei. Das Rezept, welches dafür vonnöten ist, habe ich soeben nach langer Suche aus den „*verba naturaliae*“ aus der heiligen Bibliothek der Allwissenden erforscht. Bringt es der Alchemistin Sicherbräu, sie wird den Trank für mich brauen, ich werde die Rechnung

später mit ihr begleichen... So, ich erwarte euch in Bälde mit einer Phiole dieses Trankes!“

Die Alchemistin Sicherbräu

Er beschreibt ihnen den Weg zu der Alchemistin, sie wohnt am anderen Ende der Stadt. Sicherbräu ist eine große, hagere Frau, mit etwas hellerer Haut, als sie im Süden üblich ist. Ihr Gesicht ist nicht besonders ansehnlich, denn es ist von Narben und schlecht verheilten Brandblasen entstellt. Ihr ehemals wahrscheinlich beiger Arbeitsmantel ist mit ausgebleichten verschiedenfarbigen Flecken verziert, sowie mit einigen Rußflecken. Wortkarg nimmt sie das Rezept entgegen, schließt die Tür wieder. Nach kurzer Zeit, die Helden werden wahrscheinlich etwas verdattert vor der Tür stehen bleiben, öffnet sie sie noch einmal und bellt die Helden an, dass einige Ingre-

denzen fehlen und sie sie gefälligst suchen sollen. Die Helden müssen ihrem Befehl gehorchen, denn Rasheed akzeptiert nur den fertigen Trank.

Das Rezept des Trankes ist im **Anhang** aufgeführt.

Kräutersuche

Ausgerüstet mit einer größeren Phiole und einigen Beutelchen, um die Zutaten zu transportieren, müssen sich die Helden in ein kleines Waldstück nahe des Flusses begeben, in dem die Kräuter zu finden sind. Um Fehlgriffe vorzubeugen haben sie von der Alchemistin genaue Beschreibungen der Kräuter erhalten. Bei der Suche lassen sich natürlich trotzdem allerlei Missgeschicke einbauen, die den Helden passieren.

Sie brauchen:

Quellwasser: die Quelle ist schwer aufzufinden und zu erreichen, da sie in einer kleinen, schluchtartigen Einkerbung im Wald liegt.

Für alle Pflanzenkundeproben ist zuerst eine Wildnislebensprobe +4 erforderlich, um den richtigen Standort herauszufinden, und dann für den **Krötenschemel** eine einfache Pflanzenkundeprobe, für das **Rahjalieb** +2 und für den **Egelschreck** gar +8. Vorsicht vor Verwechslungen!

Bussardfedern: Sie finden sie auf einer Wiese neben dem Fluss, jedoch tritt genau in dem Moment, als sie sie aufheben wollen ein Windstoß auf, der die Federn von den Händen der Helden fortweht. Je nachdem wie ge-

schickt sich die Helden anstellen (Proben), geht es eher schneller oder langsamer sie einzufangen, wobei es natürlich leicht passieren kann, dass sie über Wurzeln oder Steine am Boden stolpern, wenn ihr Blick himmelwärts zu den Federn gerichtet ist....

Das Knäuel **Wolfsfell** ist aus einem dornigen Busch zu pflücken.

Eibennadeln: Man muss nur aufpassen, dass man die richtige Pflanze erwischt und Vorsicht walten lassen, da sie bei Einnahme giftig ist.

Wenn die Helden die Ingredienzien zurückbringen, teilt ihnen Sicherbräu mit, dass sie am nächsten Tag bei Sonnenaufgang zurückkehren sollen, um den Trank abzuholen. Die Nacht können sie unentgeltlich bei Ifransir am Schiff verbringen.

Ein neuer Auftrag

Sie holen den Trank ab und bringen ihn zu Rasheed, der ihnen eröffnet, dass sie den Trank weiterbefördern sollen und zwar zu seinem Bruder Aramir, der in Kannemünde wohnt. Er gibt ihnen zusätzlich zu dem Trank noch einen Brief mit, den die Helden unter keinen Umständen öffnen sollen, wollen sie nicht die Belohnung für das Überbringen verlieren.

Als Belohnung für das Trankbeschaffen erhalten sie die Schiffsreise samt Verpflegung. Falls notwendig erhalten die Helden einen Dukaten als Vorschuss, der Rest folgt auf jeden Fall erst, wenn sie den Trank seinem Empfänger überbringen.

Auf nach Kannemünde

Also geht die Reise weiter. Ifransir ist damit einverstanden, die Helden noch bis nach Kannemünde mitzunehmen. Die einige Tage dauernde Reise verläuft an sich ruhig, außer dem Meister beliebt es, noch gefährliche oder anderweitig interessante Situationen einzubauen. In Kannemünde angekommen müssen sich die Helden nach Aramir erkundigen und erhalten nach einiger Herumfragerei Auskunft über dessen Verbleib.

Aramir ben Ibnar

„„Mein Bruder schickt euch also... soso... Was begehrt er denn von mir? Ich soll ihm wohl ein wieder ein Mittelchen gegen seinen Haarausfall mixen....oder doch gegen andere Alterserscheinungen...“ Er grinst schelmisch. „Zeigt her, was ihr da mitgebracht habt, einen Trank und einen Brief. Hmm, mal sehen, was Bruderherz so schreibt“ Er öffnet den Brief, darin sind das Rezept und ein Brief. Er betrachtet das Rezept, schmunzelt ein wenig. „Mmmh, interessant, überaus interessant... odorum animalisne.“ Er nimmt die Phiole mit dem Trank auf und hält sie hoch gegen das Licht, schüttelt sie ein wenig und betrachtet fasziniert die träge Bewegung der Flüssigkeit, die das Licht, das durch ein schmales Deckfenster hereinkommt auf wundersame Weise in die verschiedens-

ten Farben bricht. Danach nimmt er mit geübter Hand den Stöpsel ab und schnuppert ein wenig, wobei er ein scherzhaft angewidertes Gesicht schneidet. „Puh... was soll ich denn damit anstellen? Das stinkt ja widerlich...“ Er lacht und stellt die Phiole ab, widmet sich nun dem Brief. Sein Grinsen verschwindet bereits nach den ersten Sätzen und im Laufe des Lesens erleichtert er immer mehr. Er gibt keinen Kommentar zu dem Gelesenen ab, aber an seinen Augen erkennt ihr, dass er von seinem Bruder keine guten Nachrichten bekommen hat. Er legt den Brief zur Seite und spricht nun in ernstem, mühsam beherrschten Tonfall zu euch: „Seid ihr bereit für mich einen weiteren Botengang zu unternehmen und sofort zu einem Freund nach Selem zu reisen? Ihr werdet natürlich von ihm angemessen belohnt werden.““

Für die Reise und das Überbringen von Trank und Brief erhalten die Helden übrigens 3 D als Belohnung.

Und weiter geht die Reise

Die Helden werden natürlich annehmen und Aramir bittet sie am Morgen des nächsten Tages wiederzukommen. Übernachten können sie ziemlich günstig in der Herberge „Immer Ruh““. Als sie am nächsten Tag wie-

derkommen, wartet Aramir bereits mit dem Brief auf sie. Er macht einen abgesehenen und müden Eindruck und seine Augen sind von dunklen Ringen umgeben. Der Brief ist gut versiegelt und Aramir schärft den Helden ein, ja darauf acht zu geben und nicht in falsche Hände geraten zu lassen. Über den Inhalt der Briefe lässt er sich

nicht befragen und verliert nicht einmal Andeutungen. Er teilt den Helden noch mit, dass er eine Mitfahrgelegenheit für sie organisiert hat. Der Händler Marwan würde sie unentgeltlich mitnehmen und für Verpflegung sorgen, wenn sie einwilligen, seine Wagen im Falle eines Überfalls zu verteidigen.

Fahrt nach Selem

Begleitschutz des Händlers

Der Händler Marwan besitzt vier Karren auf denen er allerlei Waren transportiert, die Helden können recht günstig Gebrauchsgegenstände erwerben.

Als Begleitschutz hat der Händler bereits 5 erfahrene Kämpfer angeheuert, die Helden nimmt er, wie er deutlich durchblicken lässt, nur aus bloßem Großmut mit. Sie verdienen nichts, außer der Reise und der Verpflegung und für jeden Gegner, den sie besiegen, bekommen sie allerdings 5S.

Der „echte“ Begleitschutz setzt sich auf 5 Söldnern zusammen, 2 Frauen, Tasha und Eni, und 3 Männern, Rivan und Rohak (Geschwister) und Senek. Sie sind bereits eine eingeschworene, abgebrühte Gruppe und demzufolge nicht sehr an den Helden interessiert, aber eventuell bereit, ihnen etwas Nachhilfe im Kämpfen zu geben.

Wüstenräuber

Der Reise verläuft anfangs ziemlich ruhig, doch wie der Zufall es so will, passiert es, dass sie überfallen werden.

Es geschieht an der Überfahrt über den Szinto, als die Truppe gerade überlegt, wie sie die Brücke, die zu beschädigt ist, um sie zu überqueren, reparieren soll. Es ist nicht erkenntlich, warum die Brücke kaputt ist (es waren

natürlich die Räuber). Tatsache ist, dass auf der hiesigen Brückenseite einige Planken fehlen und die Wagen sie nicht überfahren können. Das heißt, dass zumindest ein Baum gefällt werden muss und behelfsmäßige Bretter zurechtgeschnitten werden müssen, um die beschädigte Brücke einigermaßen auszubessern. (Marwan führt entsprechendes Werkzeug mit sich)

Gerade als sie aufbrechen wollen, um einen geeigneten Baum zu finden, ertönt aus dem nahen Wald lautes Geschrei und ein Dutzend Reiter mit wehenden Kaftanen kommt waffenschwingend an den Tross herangaloppiert. Es sind wild aussehende Wüstenräuber, die euch brüllend angreifen.

Die Angreifer sind 12 Räuber: AT: 10, PA: 8, RS:1 (oder besser, je nach Meisterentscheid) Khunchomer 1W+2 (ziemlich schartige, und von schlechter Qualität), optional: die Regeln zum Kampf zu Pferde.

Je nachdem, wie sich die Helden schlagen, werden sie 1 oder 2 Gegner zu Gesicht bekommen, sollte es für sie zu brenzlich werden, helfen die Söldner ihnen. Danach herrscht erstmals ein wenig kameradschaftliche Atmosphäre zwischen Söldnern und Helden, die jedoch nach dem durchzechten Abend wieder endet.

Teil 2: Selem und die Echsensümpfe

Die Stadt

Selem ist eine Stadt von ca. 2000 Einwohnern, die in 6 Stadtvierteln verteilt leben, die zum Teil durch den Fluss Szinto abgegrenzt sind.

Rechterhand des Szinto liegen das Hafenviertel und der Stadtteil Königsgärten, und auf der anderen Seite, in der Nähe der Sümpfe, Ch'rys Szint, das von Echsen bewohnt ist. Auf einer Insel, die auf der einen Seite vom Fluss und auf der anderen von einem ehemaligen Kanal begrenzt wird, liegen das Viertel Khajramar, wo die armen Leute Selems, die Reisbauern, Flussfischer und Perlentaucher leben und die Unterstadt, der verfallenste Stadtteil, deren schäbige Hütten schon halb im Morast versinken. Hier ist der Hauptaufenthaltort der Trinker und Rauschkrautabhängigen und den Helden ist tunlichst abgeraten diesen Stadtteil zu besuchen.

Selem ist berüchtigt für seine viele Rauschkrautabhängi-

gen, die mit Drogen oder Alkohol versuchen, das Elend, das in der versumpften Stadt herrscht, zu vergessen. Deshalb ist es dort auch kein seltener Anblick, wenn am Straßenrand im Dreck zerlumpte Gestalten liegen, die selig lächeln oder plötzlich ein abgemagerter Selemer mit weit aufgerissenen Augen laut kreischend durch die Stadt rennt, als wären ihm Dämonen auf den Fersen. Ebenso gibt es viele ausgezehnte Bettler, deren Verzweiflung nicht nur auf Nahrungsmangel zurückzuführen ist.

Die Achaz, die Echsenmenschen, scheinen die einzigen zu sein, die gegen den Wahnsinn in der Stadt gefeit sind. Sie können sich frei in der Stadt bewegen und es kommt selten zu Reibereien mit Menschen. Eine Ausnahme sind hier die Novadis, wenn sie ihren rastullahgefälligen Hass auf die Geschuppten ausleben.

Gelegentlich sind Achaz auch auf den Märkten der Men-

schen zu treffen, wo sie hauptsächlich Kräuter und Lederwaren feilbieten. Ansonsten halten sich die Echsenmenschen eher in Ch'Rys'Szint, dem Echsenviertel, auf, das von Menschen normalerweise gemieden wird, es sei denn diese benötigen die Heilkünste der Achaz.

Wie ein Gürtel umgibt der sechste Stadtteil, Alt-Elem, die fünf inneren Bezirke. Alt-Elem besteht aus den verlassenen Gebäuden (Selem hatte einst 20 000 Einwohner) der Stadt, angefangen von den Ruinen der Hafenanlagen im Süden bis zu den verlassenen Villen und Herenhäusern östlich und westlich der Kernstadt. Hier wohnen jetzt Gestalten mit dem übelsten Leumund, Verbrecher und Meuchlerbanden suchen hier Zuflucht, genauso wie Schwarzmagier und Dämonenanbeter. Auch Liscom hat hier für die Dauer seines Aufenthaltes bei einigen seiner Freunde (oder besser Gleichgesinnten) sein Lager aufgeschlagen.

Unterkunft und Verpflegung

Gasthäuser und Herbergen, die für die Helden in Frage

kämen (also eher keine Rauschkräuter führen), sind zum Beispiel:

- „Zur trüben Lampe“, dessen Status allerdings fraglich ist, da dort eher reichere Leute verkehren, die nicht erkannt werden wollen und das demzufolge ziemlich teuer ist
- „Reiters Stolz“ ist von Novadis geführt, gut und sauber, mit geräumigen Stallanlagen. Sollte kein Novadi bei der Gruppe sein, kann man sich auf saftige Preise einstellen.
- „Noionas Friede“ Solide und sauber, das Essen ist teuer, allerdings mit günstiger Übernachtungsmöglichkeit
- „Mahlzeit!“ schlichtes, billiges Lokal, mit einfachem, aber gutem Essen
- „Schlafes Ruh“ eine noble und teure Herberge

Jeden Vormittag findet in Selem ein Markt statt, wo sich die Helden mit allem Notwendigen eindecken können.

Ankunft

„Ihr habt Selem erreicht, eine Stadt, deren früherer Reichtum, den sie durch Seidenhandel erreicht hat, längst verblasst ist. Alles, was von der einstigen Metropole übrig geblieben ist, ist ein heruntergekommener, schäbiger Ort. Ständig liegt der Geruch nach Verfall und Fäulnis in der Luft. Selbst die Gebäude modern und so manche Hafenanlage ist schon im Sumpf versunken. Eure Stiefel werden von Schlamm der ärmlichen Straßen beschmutzt und es scheint keinen Ort zu geben, an dem keine Moskitos um eure Körper schwirren. Andauernd ist ihr lästiges Sirren in der feuchtheißen, schwülen Luft zu hören und ihr könnt vor Gestank und Moskitos kaum mehr atmen.“

Liefert den Brief bei Shalassah Firan ab

„Shalassah Firans Haus befindet sich im Stadtteil Königsgärten, wo sich nur die wohlhabenderen Bewohner Selems ihr Heim leisten können. Die Straßen sind deutlich weniger verschmutzt, meist sogar gepflastert und auch die Ausdünstungen der niederen Viertel und des Sumpfes halten sich in Grenzen. Ihr findet nach Aramirs Beschreibung Shalassahs Haus recht bald, es ist ein für reiche Verhältnisse kleines Haus, allerdings zweistöckig und nach nordischer Bauart mit einem rotgezielten Giebeldach versehen. Wie alle Gebäude Selems haftet ihm ein leichter Anflug des Verfalls an, denn der Verputz zeigt bereits erste feuchtigkeitsbedingte Risse und Farbe von Fenster und Tür blättert schon an einigen Stellen vom modernden Holz ab.

Als ihr durch den kleinen Vorgarten spaziert, erkennt ihr hinter dem der Straße zugewandten Fenster einen Schatten und das sanfte Schwingen eines Vorhangs, der soeben losgelassen wurde.“

Willkommen

„Als ihr anklopft öffnet euch ein gedrungener, stiernackiger Mann mit einem starken Buckel die Tür und blickt euch unter dicken, zusammengezogenen Brauen, die seine Augen in tiefe Schatten hüllen, giftig an: „Was wollt ihr?““

Die Helden tragen ihr Anliegen vor und, je nachdem wie vorsichtig sie sich dabei ausgedrückt haben, lässt sie der Diener entweder sofort zu Shalassah Firan vor oder er gebietet ihnen zu warten, bis er seinen Meister benachrichtigt hat. Dann hören sie, wenn sie mit einer guten Sinnesschärfeprobe aufgepaßt haben, aus einem Nebenraum die unfreundlich schnarrende Stimme des Dieners und darauf eine kurze, scharfe Antwort in einem ruhigen Bariton. Der Diener taucht wieder auf und führt sie wortlos mit verkniffenem Gesicht in den Nebenraum: „Ihr dürft eintreten, aber haltet euch kurz.“

„Ihr tretet ein und findet euch in einem geräumigen Zimmer wieder, dessen Wände mit offenen Regalen verstellt sind, auf denen Schriftrollen aller Größen und jeden Alters geordnet sind und sogar einige kostbare Bücher stehen. Ein großer Tisch aus Eichenholz auf dem sorgfältig geordnet einige Papyruszettel liegen, dominiert die Mitte des gut belichteten Raumes. Dahinter steht ein etwa dreißigjähriger, groß gewachsener Mann, dessen lange Roben sanft um seinen schlanken Körper schwingen, als er sich bei eurem Eintreten zu euch umdreht. Seine hellhäutigen, langgliedrigen Hände heben sich deutlich von den weiten Ärmeln seines nachtblauen Gewandes ab. Seine schlanken Finger sind trotz seines offensichtlichen Reichtums kaum geschmückt. Nur auf

dem Zeigefinger seiner rechten Hand trägt er einen mattsilbernen Ring, der im dämmerigen Licht des Zimmers etwas schimmert, als er euch mit einer Handbewegung näherwinkt.

Dabei lässt er sich gelassen in einem mit Seide überzogenen Lehnssessel, der noch aus der Glanzzeit Selems zu stammen scheint, hinter seinem schweren hölzernen Studiertisch nieder und lässt euch vor sich stehen. Obwohl ihr auf ihn herunterseht, habt ihr das Gefühl zu

ihm aufzublicken, weil seine dunklen Augen eine zwinrende Stärke ausstrahlen und euch kalt anblitzen. Unterstrichen wird dieser Eindruck noch durch das ebenmäßige, kantige, schmale Gesicht, das von glatten, schulterlangen dunkelbraunen Haaren umrahmt wird. Seine Stimme, als er sie erhebt, ist leise, aber scharf in einem Tonfall, der keinen Widerspruch zulässt: „Zeigt, was ihr mir gebracht habt.““

Besorgt das Pergament mit roter Tinte!

Die Unterhaltung mit Shalassah wird nur eine kurze sein, denn er darf kein Aufsehen erregen. Die Helden haben nicht viel zu sagen. Shalassah überfliegt kurz Aramirs Brief, nickt einmal, blickt die Helden düster an und spricht mit leiser, aber deutlicher, scharfer Stimme: „Ihr habt Glück, dass der Brief wohlbehalten angekommen ist. Ich sehe, dass ihr zuverlässig seid. Daher habe ich noch eine Aufgabe für euch. Ich sollt mir ein Schriftstück, welches mir vor kurzer Zeit gestohlen wurde, besorgen. Es ist ein Pergament, auf welches mit roter Tinte Schriftzeichen gemalt sind. Der Dunkle, der zur Zeit in Selem haust, hat es in seinem Besitz. Ihr erkennt ihn leicht, denn er verströmt ein Aroma von Lilienparfum, das selbst den Gestank dieser Stadt noch übertrifft. Falls ihr seine Spur sucht, sie ist leicht an ihrer Tropfenform zu erkennen. Eine Belohnung erhaltet ihr, wenn ihr mir das Pergament bringt.“

Widerspruch scheint zwecklos und so stimmen die Helden zu. Er entlässt sie und ruft den Diener herbei, um sie aus dem Haus geleiten zu lassen.

Die Suche nach dem Dunklen

Es gibt nicht viele Anhaltspunkte für die Helden. Wenn sie sich in der Parfümerie der Stadt erkundigen, erfahren sie, dass das Lilienparfum zur Zeit ausverkauft ist, denn ein dunkel gekleideter, vornehmer Gast habe es gekauft. Er hätte es auch bitter nötig gehabt, merkt der Verkäufer an, denn sein Gestank nach Verwesung hätte selbst einen Toten erweckt.

Sonst ist der Dunkle in der Stadt nicht bekannt, denn Liscom bewegt sich nicht oft aus seinem Versteck heraus, und wenn, dann nicht, um mit dem durchschnittlichen Selemern zu kommunizieren.

Die andere Möglichkeit ist, nach den seltsamen Spuren des Dunklen Ausschau zu halten. In Selem ist der Boden ziemlich matschig und so kann man unter Umständen Spuren finden. Die Helden brauchen einige erschwerte Fährtsensuchenproben bis sie an einer Kreuzung Teile von tropfenförmigen Spuren finden, dann allerdings gleich im Doppelpack. Die eine Spur führt nördlich stadtauswärts, die andere ostwärts (Richtung Ch'Rys' Szinth). Die nördliche Spur verliert sich nach einigen hundert Schritten, da sie von Hufabdrücken unzähliger Kamah und deren Dung überdeckt wird und ist erst nach hundert Schritt wiederzufinden, da zeigt sie allerdings in die andere Richtung (außerdem müssen die Helden erst

einmal erraten, ob die Rundung oder der Spitz vorne ist – dies ist Meisterentscheid).

Aufbruch im Echsenviertel

Nach einiger Zeit landen sie in der Nähe des Echsenviertels, wo sie über eine Brücke auf einem großen Platz gelangen, der den Wohngebieten der Achaz vorgelagert ist und etwas wie einen Marktplatz darstellt. Vertreter verschiedener Stämme bieten ihre Waren, hauptsächlich Iryanleder, getrocknete Kräuter und Kräuterprodukte, andere gehen einfach nur herum und tratschen mit anderen Achaz. Die Händler sprechen Garethi ausreichend gut, aber mit zischendem Akzent und seltsamer Wortstellung und Betonung.

Als die Helden den Platz gerade erreicht haben, bricht ein Tumult aus, lautes Gezisch und Geschimpfe in Echsen-sprache und durcheinander laufende Achaz bestimmen das Bild. Die Helden finden heraus, dass die Unruhe bei einem kleinen Stamm, den Ks'var, ihren Ursprung hat. „Eeein Menssch warr da... böööösse...“ und ähnliche Kommentare bekommen sie zu hören. Sie sehen gerade noch wie ein dunkler Schatten in der Straße hinter der Brücke verschwindet.

Die Helden müssen sich nun entscheiden, ob sie dem Dunklen folgen (es hängt ein eindeutiges Aroma nach Lilienduft in der Luft) oder lieber gleich die Achaz vom Stamm der Ks'var befragen wollen.

Verfolgt den Verdächtigen

Sie verfolgen den Dunklen. Die frischeren Spuren führen in einem Zickzackkurs nach Norden und die Helden entdecken immer wieder eine dunkelgewandete Gestalt, die hinter einer Ecke verschwindet, bis sie schließlich in Alt-Elem landen, wo die Suche verwirrender wird, da plötzlich immer zwei Dunkle auf der Bildfläche sind. Aber auch diese scheinen sich weiter zu vermehren. Mit jeder Minute werden es mehr. Liscoms Helfer foppen die Helden und führen sie sprichwörtlich an der Nase herum, sie tauchen kurz auf, bis sie verfolgt werden, dann verschwinden sie sogleich wieder in einem verwinkelten, verwachsenen Garten. Falls die Helden versuchen wollen, dem schwer in der Luft hängenden Parfumduft zu folgen, werden sie nach einiger Zeit feststellen, dass mindestens die Hälfte der Dunklen nach Lilien duftet. Wie lange die Helden versuchen wollen, den richtigen Dunk-

len (der ohnehin schon längst in Sicherheit ist) zu finden, ist ihre Sache, wenn sie aber schon wirklich verzweifelt lange suchen, hören die Dunklen auf mit ihrem Spielchen. Die Helden bekommen plötzlich keinen Dunklen

mehr zu Gesicht, dafür hören sie schallendes Lachen aus vielen Mündern, das aus den zugewachsenen Villengärten ringsum ertönt.

Gespräche mit Achaz

Die Wache der Ks'var, die der Auslöser des Tumultes war, versteht die Helden leider kaum, sofern diese kein Echsisch sprechen, und ruft, wenn die Helden nicht lockerlassen, den Anführer S'ton herbei, der Garethi zumindest annähernd verständlich beherrscht. Ihm tragen sie ihr Anliegen vor und er führt sie, sobald erkenntlich ist, dass es sich um ein Anliegen magischer Natur handelt, zum Schamanen.

Treff mit den Schamanen

„Der Steg, der zum Haus des Schamanen führt, ist wie eine Rundbogenbrücke geformt und der einzige im ganzen Dorf, der sich in einwandfreiem Zustand befindet. Ihr wurdet schon am Weg angewiesen, auf der großen Steinplatte, an der der Steg beginnt, zu warten bis der Schamane euch empfängt. Allerdings steht dieser, als ihr auftaucht, schon an der Schwelle zur Tür und sieht euch entgegen. Würdevoll bewegt er sich über die Brücke, so dass ihr gleichzeitig an der großen Steinplatte eintrefft. Sh'tar begrüßt euch nach Art der Achaz.“

Die Helden sollten den Gruß tunlichst erwidern, wollen sie nicht den Ärger des Schamanen auf sich ziehen. Für eine Beschreibung des Schamanen **Sh'tar** siehe unten.

„Icccchhhhh hhhabe euccchhhh sssccchhhhon erwarttet.“ Er führt euch in seine aus verschlungenen Holzästen unregelmäßig rund geformte Hütte. Ihr betretet den etwa fünf Schritt durchmessenden Raum in dessen Mitte ein Rund aus glühenden Steinen liegt. Für die bunten Salamander, die sich darum scharen, strahlt es eine wohlige Wärme ab, für euch hingegen eine kaum erträglich Hitze. Im gelblichen Halbdunkel der fensterlosen Hütte erkennt ihr an den Wänden verschiedenste Lederbeutelchen, Federbüschel, Tierhäute, Ornamente aus Zweigen und Knochen, bunte Steine, die im Halbdunkel geheimnisvoll leuchten und getrocknete Kräuterbüschel, die die heiße, feuchte Luft mit einem schweren, süßlichen Duft erfüllen.

Als ihr eure ersten Schritte in die Hütte tut (Schuhe müssen ausgezogen werden und Barfußgehende ihre Füße vom Schlamm reinigen), stellt ihr fest, dass der Boden gänzlich mit bunten Teppichen in matt grünen, gelben, rotbraunen und dunklen Farbe bedeckt ist. Sie sind weich und von leicht federnder Konsistenz, aber fühlen sich unter euren bloßen Füßen keineswegs flauschig, sondern rau und schuppig an.“

Bei den „Teppichen“ handelt es sich um Hornechsenleder, das noch aus der Stadt Ks'var stammt.

Kräuterduft

„Sh'tar bedeutet euch, euch niederzulassen und beginnt wortlos, aus den Beuteln und von den Kräutern an der Hüttenwand kleine Mengen herauszunehmen und in eine steinerne Schale zu füllen. Während er dies tut ignoriert er die Helden und alle ihre Fragen vollkommen. Als er seine Arbeit beendet hat, lässt er sich euch gegenüber nieder und stimmt einen leisen Zisch-Singsang an und zerreibt die Gegenstände in der Schale mit einem steinernen Stößel. Er blickt sodann auf, sieht euch fest in die Augen und sagt für euch unverständliche Worte, während er mit ausladender Geste die zerkleinerten Kräuter auf die heißen Steine streut. Sofort breitet sich ein stechender, scharfer Geruch um euch aus, der aber seltsamerweise beruhigend auf euch wirkt. Eure Augen fallen halb zu und die mit Kräutern geschwängerte Luft in euren Lungen bereitet euch zusehends Übelkeit. Ihr seid kaum mehr in der Lage euren Mund zu öffnen, als eure Umgebung verschwimmt und sich langsam um euch zu drehen beginnt.“

Visionen

Während die Helden von den Kräutern betäubt sind, erleben sie drei Visionen aus der Vergangenheit der alten Stadt Ks'var.

Erste Vision: Leben in Ks'var

„Der heiße, stickige Raum mit seiner kräuterschweren Luft ist verschwunden und eine kühle Brise weht um eure Körper. Ihr blickt um euch und was ihr seht ist nichts für zaudernde Herzen, denn mindestens 100 Schritt unter euch – ihr schwebt, seid aber nicht in der Lage, auch nur einen Finger zu bewegen – befinden sich die Echsensümpfe von Selem. Gemütlich fliegt ihr über die weitläufige Marschlandschaft von der Stadt weg, in tieferes Sumpfgelände. Ihr seht schlingende Gewächse, Mangrovenwälder und Sumpflöcher, bis unversehens die dunkle, wilde Landschaft von grünem, gepflegtem Agrargebiet abgelöst wird. Zwischen Mais und Papyrusfeldern befinden sich lange Bewässerungsgräben, in denen sauberes Wasser plätschert. Ihr schwebt ein wenig tiefer und seht grünbraune Achaz, die auf den Feldern arbeiten und gerade die Ernte einbringen. Sie transportieren sie zu einer breiten gepflasterten Straße, wo die Früchte schließlich auf große, friedlich wirkende Hornechsen verladen werden. Ihr folgt dem Straßenverlauf, auf dem immer mehr Hornechsen mit ihren Treibern zu sehen sind, bis sich schließlich die Stadt vor euch auftürmt. Riesige Stufenpyramiden beherrschen das Stadtbild und

in den weiten offenen Flächen dazwischen befinden sich puebloartige Wohnkomplexe mit großen Sonnterrassen, und Märkte, auf denen sich unzählige Echsen tummeln. Es wird gehandelt und getratscht, kleine Echsenkinder werden von Sumpfechsen getragen, die ihre Eltern beim Einkauf hinter sich herführen und mit den Waren beladen. Manche spielen mit den farbenfrohen Schlangen und Salamandern und oft sieht man kleine Grüppchen an Achaz bei einem der vielen großen und kleinen Brunnen stehen, deren sauberes Wasser in der Sonne glitzert. Die Brunnen gibt es in allen Formen und Verzierungen, sie werden durch offene Rinnsale oder unterirdische Kanäle gespeist.

Und schließlich, in der Mitte der Stadt thront erhaben ein riesiges Gebäude, bei dem man weder Anfang noch Ende erkennt. Viele verschiedene Stile vereinigen sich in dem beeindruckenden Bau und noch immer wird daran gearbeitet.“

Die Szene verschwimmt und ein anderes Bild tritt an ihren Platz.

Zweite Vision: Angriff der Ks'nor'nu

„Es ist dunkel, Gewitterwolken hängen drohend am Himmel und scheinen auf euch herabzustürzen. Blitzgewitter sind am Horizont zu sehen und sturmartiger Wind peitscht über die Stadt. Im lauten Donnernrollen seht ihr von Norden her einen langen Wurm aus Achaz auf die Stadt zumarschieren. Sie sind mit schweren Doppeläxten und langen Speeren bewaffnet, die im düsteren Licht metallisch blitzen. Zwischen dem Fußvolk bewegen sich einige schwerfällige, reißzahnbewehrte Schlinger und darüber drehen mächtige Flugechsen mit ihren Reitern ihre Kreise.

Je näher die Kolonne der Feinde rückt, desto größer wird das Chaos in der Stadt. Verzweifelt versuchen die Achaz eine Verteidigung auf die Beine zu stellen, leichte Jagdspeere und Bögen werden an Freiwillige ausgegeben, aber die anderen bereiten sich zur Flucht. Am Eingang der Stadt sind einige professionellere Kämpfer postiert, die sich hinter großen Statuen verschanzt haben. Schon eilen einige der Freiwilligen daher, um sich dem gepanzerten und gut vorbereiteten Feind entgegenzustellen.“

Dritte Vision: Der Fluch der Priester

„Die dritte Szene ist beherrscht vom Blitzen und Klirren der gekreuzten Waffen, überall in der Stadt wird gekämpft und gezaubert und man erkennt deutlich, dass die Angreifer den Verteidigern deutlich überlegen sind. Sie gehen mordend und plündernd durch die Stadt, stürzen die Statuen und setzen die Gebäude in Brand. Schon ist der letzte der Verteidiger verloren und der Tross der Angreifer bis zu dem Tempel vorgedrungen, als ein Blitz vor ihnen in die geschundene und blutgetränkte Erde schlägt, der mehrere Gestalten auf der Tempelspitze erleuchtet. Sie stehen dort, die Hände gefasst und hoch

erhoben. Ein Schimmer von grünlichgelber Farbe scheint sie zu umgeben. Er wird stärker und dehnt sich aus, bald hat er den ganzen Tempel eingeschlossen und breitet sich stetig schneller in alle Richtungen aus. Als er die ersten Feinde erreicht, brechen sie laut schreiend zusammen, die anderen fliehen in wilder Hetze und rote Schlieren ziehen sich durch die grünliche Farbe. Ihr wollt sehen, wohin sie laufen, doch nun hat das blendende Licht auch euch erreicht und ihr seht nichts mehr als diese Farben und hört das Geschrei der Verwundeten, spürt den Schmerz - bis plötzlich alles in Schwärze verschwindet.“

Wieder zurück

„Nach einiger Zeit bemerkt ihr, dass ihr euch wieder in euren eigenen Körpern befindet und auf einer weichen, rauhen Unterlage liegt. Ihr spürt schwüle Hitze und riecht süßlichen Kräuterduft und erinnert euch wieder, dass ihr euch in der Hütte von Sh'tar befindet. Benommen richtet ihr euch auf und seht, dass der Schamane euch genauso gegenüber sitzt wie ihr es in Erinnerung habt. „Wassss hhhabt ihhhr gesssehen?““

Die Helden sollen Sh'tar nun berichten, was in ihren Visionen vorgekommen ist und sie können, und sollten, auch Fragen dazu stellen. Sh'tar beantwortet alle Fragen, allerdings oft sehr einsilbig und die Helden müssen extrem genau nachfragen, wenn sie an Information kommen möchten. Er kann ihnen von der Schlacht um Ks'var erzählen und über den Fluch, der die Ks'nor'nu von dort fern hält. Auch erfahren sie, dass der Dunkle ihn zuerst erpressen wollte und dann bedrohte, da er die Ks'nor'nu in seinen Diensten hat, die sich darüber freuen würden, ihn und seinen Stamm auszulöschen.

Verbündete

Daher ist rasches Handeln erforderlich. Die Helden und die Achaz werden gemeinsam gegen ihren Feind kämpfen. Die Helden wollen den Dunklen wegen der Schriftrolle und die Achaz, weil er ihren Schamanen und ihren Stamm bedroht.

Die Helden werden sich in Begleitung der Achaz-Kämpfer in den Sumpf begeben, wo der Schamane den wahrscheinlichen Aufenthaltsort von Liscom herausgefunden hat. Bevor sie sich auf den Weg machen werden die Helden noch genötigt, an einem echsischen Ritual teilzunehmen, das angeblich ihre Kampfkraft verstärken soll.

Ein echsisches Ritual der Macht

Sie werden gemeinsam mit den Kämpfern um ein großes, loderndes Lagerfeuer geschart. Der Schamane geht einige Kreise um den Ring der Kämpfer und Helden und geht dann näher ans Feuer und wirft einige Bröckchen Substanz hinein, woraufhin es in bunten Farben zu leuchten

beginnt. Grün, Kobaltblau, Rot, Orange und Gelb. Im Hintergrund wird mit Trommeln und Schlagstöcken ein langsamer Rhythmus angestimmt, in dem sich die Achaz um das Feuer zu bewegen beginnen. Die Helden bewegen sich mit, und der Rhythmus wird immer schneller und schneller, während das bunte Feuer immer höher und höher lodert und sich das Ritual zu einem rauschhaften Tanz entwickelt an dessen Ende die Helden erschöpft und fast bewusstlos zusammenbrechen. Sie bekommen gerade noch mit, dass sich irgend etwas an ihren Körpern zu schaffen macht, können sich jedoch nicht bewegen.

Als sie nach kurzer Zeit aus ihrer Starre erwachen, fühlen sie sich seltsam erfrischt. Wenn sie die Augen dann öffnen, werden sie mit Schrecken erkennen, dass sie fast bar jeder Kleidung sind, aber dafür am ganzen Körper mit

schlangenartigen Ornamenten in schwarzer Farbe bemalt. Die Ks'var-Kämpfer sehen übrigens genau so erschreckend aus.

Das Ritual, das von Sh'tar vollzogen wurde, stärkt die Kampfkraft und die Ausstrahlung der Helden. Für die Dauer des Abenteuers steigen MU, GE und KK um je zwei Punkte, AG und TA sinken um die selbe Anzahl. Kriegskunst steigt ebenfalls um zwei Punkte, AU um 10. Außerdem haben sowohl Achaz, als auch Helden eine wahrhaft heldenhafte und kriegerische Ausstrahlung von Selbstbewusstsein und Unbesiegbarkeit, die jedem, der sie sieht, sofort Respekt einflößt.

Es wird sie derweil allerdings kein Mensch mehr sehen, da sie vom Echsendorf unter Führung von S'ton direkt in den Sumpf vorstoßen werden.

Der Hintergrund der Echsenstämme

Die Vorgeschichte

Vor langer Zeit, als die Achaz noch zahlreich und mächtig waren, lebten die Ks'var in einem großen Gebiet im Sumpf, das sie trockengelegt und mit Bewässerungskanälen urbar gemacht hatten. Sie hatten eine prosperierende Felder und Brunnenwirtschaft und waren ein reicher und friedlicher Stamm und lebten von Ackerbau und Viehzucht. Ihre Kultur war weit entwickelt und von ihren Göttern verehrten sie besonders H'Szint, die Göttin der Veränderung.

Sie hätten für immer ein schönes und ruhiges Leben führen können, wäre da nicht der Neid ihres Nachbarstammes, der Ks'nor'nu, gewesen.

Die Ks'nor'nu waren ein kriegerisches Volk, das nur von Raubzügen auf benachbarte Stämme lebte und deren einzige bedeutende Errungenschaften immer gefährlichere Waffen und Kampfzauber waren. So fürchteten sich zwar alle anderen Achaz vor ihrer riesigen Armee, doch die Ks'nor'nu waren nie glücklich, denn sie waren durch ihre Kriegszüge reich an Beutegut, aber arm an Geist und Wissen, und mussten so den Luxus der friedlichen Ks'var missen. Und so griffen sie, von Neid und Habgier getrieben, die Stadt Ks'var an.

Nach mehreren kleinen Scharmützeln, in denen sie die Kampfkraft der Ks'var austesteten, erklärten die Ks'nor'nu den Krieg, den die Ks'var nicht einmal durch ihr großes Verhandlungsgeschick verhindern konnten. Bereits beim ersten großen Angriff wurde deutlich, dass die Ks'nor'nu den Ks'var haushoch überlegen waren. Die meisten der Ks'var kamen in der Schlacht ums Leben und nur wenige konnten nach Selem flüchten.

Und doch bekamen die Ks'nor'nu nicht, was sie begehrten. Denn die mächtigen Schamanen und Priester der

Ks'var opferten ihr Leben in einem letzten Fluch, der die Feinde für immer aus der Stadt vertreiben sollte. Von da an konnten die Ks'nor'nu die Stadt Ks'var nur mehr dann betreten, wenn ein mächtiger Schamane den Schutzzauber aufhob und selbst dann ist es ihnen nur für kurze Zeit möglich, dort zu verweilen.

So darben die Ks'var jetzt in Selem und die Ks'nor'nu in den Sümpfen und keiner der beiden Stämme konnte je in die heiß umkämpfte Stadt zurückkehren. So hat der Konflikt zwischen den beiden Völkern die Jahrtausende überdauert und wird im Jahre 18 Hal wieder zum Ausbruch kommen.

Der Tempel der H'Szint

Die Mitte der Stadt Ks'var beherrscht seit Anbeginn der Zeiten ein mächtiger Tempel der H'szint, der, der Göttin der Veränderung zu Ehren, laufend erneuert und erweitert wurde und ständig an Größe und Schönheit wuchs. Ein großer Schatz an Kunst- und Kultgegenständen wurde im Laufe der Jahrtausende angehäuft, doch sein besonderer Reichtum lag in dem arkanen und mechanischen Wissen, das die echsischen Magier und Konstrukteure dort über die Jahrtausende angesammelt hatten.

Der Tempel wurde im Krieg von den Ks'nor'nu geschändet und die Relikte vernichtet, und doch gibt es in der Tiefe noch verborgene Etagen, wo Wissen und Schätze unberührt liegen, die den Ks'var hoffentlich einst helfen werden ihre Kultur von dem Vergessen zu erretten.

Heute

Die Feinde: die Ks'nor'nu

Ein Echsenstamm, der der grausamen Flugechsen-gott-heit Chr'Ssir'Ssr anhängt. Von schönem, kräftigen Körperbau mit blaugrün schillernde Schuppen sind sie extrem kriegerisch und tragen Waffen bester Qualität. Mit ihrer Magie zwingen sie Flugechsen und Schlinger, ihnen zu Diensten zu sein.

Auch sie haben einst beim Kampf um die Stadt Ks'var viele Krieger eingeübt, doch ihr Stamm ist stark geblieben und sie wollen das eroberte Gebiet, das ihnen durch den Fluch verwehrt blieb, unter allen Umständen besitzen. Allein, ihre Schamanen sind nicht mächtig genug. Deshalb hat Liscom ihnen als Belohnung für ihre Hilfe und den Schutz bei seinen Ritualen die Stadt Ks'var versprochen. Mit seiner Hilfe fühlen sie sich sicher und getrauten sich nun auch, die wenigen verbliebenen Ks'var in Selem zu vernichten, um endgültigen Anspruch auf ihr Gebiet erheben zu können.

Besonderheit: Der Fluch der Priester, die Echsenmacht, hat bleibende Schädigung bei den Ks'nor'nu hinterlassen, nämlich, dass sie extrem abergläubisch geworden sind. Dadurch lassen sie sich von solcher Art der Magie sehr leicht eingeschüchtern.

Die Friedlichen: Die Ks'var

Ein Echsenstamm, der H'szint als Göttin der Veränderung anbetet. Sie sind ein friedfertiges Volk von schmalen, aber athletischen Körperbau. Ihre bräunlichgrünen Schuppen sind durch das Leben im verschmutzten Selem glanzlos und stumpf geworden, denn seit sie aus ihrer Stadt vertrieben wurden fristen sie dort ihr Dasein. Mit der Stadt ist viel ihres magischen und mechanischen Wissens verloren gegangen, doch ihr Schamane, Sh'tar, ist noch immer der angesehenste und mächtigste aller in Selem lebenden Stämme.

Das „Dorf“ der Ks'var liegt in der Echsen-siedlung, bereits in sumpfigen Gebiet. Die einzelnen Stammesgebiete grenzen sich durch bunte Stofffetzen voneinander ab, die Farbe der Ks'var ist rot. Die meisten Häuser sind nur Leder und Stoffüberhänge, die von Sumpfbäumen und Stangen gehalten werden, und auf großen Steinplatten errichtet. Dort können die Achaz auch in der Nacht die gespeicherte Sonnenwärme genießen. Verbunden sind die Steine durch morsche Holzstege, die schon halb im Sumpf versunken sind und die Helden mit ihrer Instabilität verunsichern werden.

Der Stamm der Ks'var

Der Stamm besteht aus 1 Schamanen, 10 Jägern, 11 Niedriggestellten, 5 Frauen und 20 Kindern. Die Jäger

sind auch die Kämpfer des Stammes und recht angesehen, die Frauen werden wegen ihrer geringeren Zahl höher geschätzt, leben aber zurückgezogen und kümmern sich um die Kinder. Die Niedriggestellten erledigen die allfälligen Aufgaben, Haus und Bauarbeiten, etc... Das einzige Gebäude, das sich abgrenzt, liegt in der Mitte des Dorfes und ist Sh'tars Hütte.

Die Namen der folgenden Stammesmitglieder sind so ausgewählt, dass aus ihnen der Rang des Trägers ersichtlich ist. Es hängt in erster Linie vom ersten Buchstaben und dem Apostroph ab. Götter erhalten oft einen Hauchlaut als Ehrbezeugung: z.B.: H'Szint. Der Schamane Sh'tar, ist an dem Zischlaut erkenntlich, der dem Namen vorausgeht und der Anführer S'ton an dem Apostroph.

Sh'tar, der Schamane

Aussehen: Er ist kleiner und untersetzter als die anderen Ks'var, doch von kräftigerem Körperbau. Sein Kamm misst ungefähr das doppelte der Kämpfer und ist von scharlachroter Farbe. Im Gegensatz zu den anderen Achaz, die nur mit einem Lendenschurz bekleidet sind, trägt Sh'tar einen kurzen roten Umhang. In seiner Hand hält er wie ein Szepter einen schulterhohen Oberschenkelknochen, in den unzählige dunkle Linien eingeritzt sind. Überrascht fragt man sich, von welchem Tier wohl solch ein monströses Gebein stammen kann.

Viel faszinierender als das Szepter ist allerdings noch das etwa faustgroße Amulett, das der Schamane um den Hals trägt. Das metallisch glänzende Spiralenknäuel schimmert in allen Regenbogenfarben und die einzelnen Linien scheinen sich vor euren Augen ständig zu bewegen und zu verändern.

Magie und Menschen: Sh'tar ist magisch sehr begabt, aber da sein Lehrmeister, der noch in der Stadt Ks'var studierte, starb, bevor er ihm auch nur einen Bruchteil seines jahrtausendealten Wissens übermitteln konnte, beherrscht der Schamane nur wenige Rituale und Zauber, allerdings hat er eine fundierte magietheoretische Ausbildung.

Dadurch ist er als mächtigster in Selem lebende Schamane ein wichtiger Anlaufpunkt für interessierte Magier, sie sich von ihm Information über alte Rituale und Magie erhoffen, meist um ihre eigene Macht zu vermehren. Sh'tar ist in dieser Hinsicht sehr kritisch. Einerseits hat er durchaus keine Einwände, sich mit Menschen über Echsenmagie zu unterhalten, andererseits sind für ihn die Gesinnung und die Hintergründe des Interessierten von großer Bedeutung. Er würde niemandem, der eindeutig Böses im Schilde führt (Dämonen, etc.) – und er hat verlässliche Methoden das herauszufinden – auch nur eine Silbe verraten.

Mit rechtschaffenen Personen, z.B. Shalassah Firan,

wechselt er hin und wieder gern ein Wörtchen, so es auch zu seinem Vorteil ist und er Interessantes über Menschenmagie erfährt. Bei seinen Ausführungen über Echsenmagie beschränkt er sich auf komplizierte und theoretische Andeutungen, ohne dem Fragenden konkrete oder anwendbare Information zu geben, weil er fürchtet, dass diese missbraucht und falsch verwendet werden könnte.

Liscom nahm natürlich Kontakt mit Sh'tar auf, um sein Ritual mit mächtigen Echsenprüchen aufbessern können, doch wies der Schamane ihn wegen seiner böartigen Ziele ab. Daraufhin versuchte Liscom ihn zu erpressen, was den Schamanen nicht sonderlich beeindruckte und worauf er ihm wütend befahl sofort sein Dorf zu verlassen und sich nicht wieder blicken zu lassen. Im Gehen noch sprach Liscom seine Drohung aus: Er werde sich für diesen Verrat rächen und den Ks'nor'nu befehlen den ganzen Stamm der Ks'var auszulöschen.

S'ton

Als Ältester der Anführer des Stammes, obwohl seine Aktionen natürlich Sh'tars Billigung unterworfen sind. Er

ist größer und kräftiger als die anderen Jäger. Er ist ein wenig magisch begabt und beherrscht Heilmagie.

Die Jäger

Ssar, Zson, Zsar, Szas, Szsi, ... Sie sind allesamt mit einfachen Speeren und kurzen Jagdbogen ausgerüstet, mit denen sie auch umzugehen verstehen. AT: (Speer) 13/ (Bogen) 16.

Leben

Die Ks'var leben in Armut und ihre Kleidung ist verwaschen, doch sie haben nichts von ihrem Stolz verloren und treten allen Gefahren aufrecht und furchtlos entgegen.

Begrüßung

Bei den Ks'var ist es üblich zur Begrüßung mit beiden Händen einen großen Kreis zu ziehen, sie dann vor dem Körper zusammenzufalten, sich dabei zu verbeugen und „Zssss!“ zu zischen.

Zeit für Helden

Der Sumpf und seine Gefahren

Allgemeines

Umgebung

Die Landschaft des Sumpfes ist von ständig mit Wasser durchtränktem Boden gekennzeichnet. Kaum, dass man seine Schritte auf feste Erde setzen kann, denn jedesmal, wenn man den Fuß aus dem Schlamm hebt, tut man dies mit einem schmatzenden Geräusch.

Die Vegetation ist geprägt von Mangroven und Sumpfyzypressen, Lanzenschilf und Papyruspflanzen.

Der Sumpf ist nicht sehr stark von Tieren bevölkert, die einzige Ausnahme bilden hier Moskitos, die dafür in übermäßiger Anzahl vorhanden sind. Auch Amphibien fühlen sich in der heißen, schwülen Umgebung sehr wohl, zum Beispiel die gut getarnten Sumpfechsen, die eher phlegmatisch wirkenden Panzerechsen. Und außerdem gibt es noch jede Menge Schlangen, wie zum Beispiel die zwei Schritt lange Mysobviper, eine leicht giftige Wasserschlange, die sich vor allem von Fischen und Fröschen ernährt.

Weiters gibt es noch eine ausgeprägte Sumpfrattenpopulation und die obligatorischen Sumpffegel dürfen natürlich auch nicht fehlen.

Kräuter

Kräuter, die die Helden interessieren könnten, kommen gelegentlich vor, am häufigsten davon Egelschreck, eine Pflanze, die auf Wunden aufgetragen 1 LP zurückgibt und, als Paste auf die Haut aufgetragen, Parasiten vertreibt. Dann wäre noch der ebenfalls heilkräftige Donfstengel zu erwähnen, der mit Vorliebe in Sumpflöchern wächst. Also bei der Ernte besser Vorsicht walten lassen. Rahjalieb und Eitrige Krötenschemel kommen auch noch gelegentlich vor.

Ob die Helden bei ihrer Wanderung durch den Sumpf allerdings wirklich die Muße haben, sich nach Heilkräutern umzusehen, sei dahingestellt.

Gefahren

Mooraugen und fauliges schwarzes Wasser, Sumpfgas, Sumpflöcher und Faulseen.

Kämpfe im Sumpf sind wegen des schweren Bodens um einiges kräftezehrender und die Helden verlieren pro KR Ausdauerpunkte in Höhe des Geländemalus. Der Geländemalus gibt an, wie tief der Boden ist, die Werte reichen von 1 (Sumpfpfad) bis 7 (leichtes Sumpfloch).

AT, PA, Ausweichen, GE und KK sind um den Geländemalus zu vermindern. Für im Sumpf beheimatete Tiere gelten diese Einschränkungen nicht.

Sinkt die Ausdauer auf 0, ist der Held völlig erschöpft und somit kampfunfähig.

Wenn man beim Ausweichen patzt, oder stürzt oder stolpert, sinkt man im Boden ein. Man sollte sich schleunigst befreien (KK um Geländemalus erschwert), sonst steigt der Geländemalus um 1 Punkt. Misslingt die Probe, sinkt man weiter ein und der Geländemalus erhöht sich mit allen Folgen weiter.

In nicht-Kampfsituationen können die anderen Helden einem eingesunkenen Kameraden natürlich zur Hilfe kommen.

Begegnungen im Sumpf

Sumpfechsen

Sumpfechsen leben in Gruppen von W3+2 Tieren zusammen und kämpfen gemeinsam. Sie greifen Menschen und andere große Lebewesen an und für sich nur dann an, wenn sie sich von ihnen bedroht fühlen. Dies kann den Helden allerdings ungewollt sehr leicht passieren, da die Sumpfechsen sehr gut getarnt sind. Sie greifen überraschend an, und den Helden steht eine Gefahreninstinkprobe zu, ob sie die erste Attacke parieren können oder nicht.

MU: 8 AT: 9 Pa:7

LE: 20 RS: 3 TP: 1W+3(Biss)

Sumpfratten

Sumpfratten sind ein besonders angriffslustiger Rattenschlag. Ihre Rudel umfassen mindestens 20 Tiere. Der Kampf mit normalen Waffen ist gegen Ratten um 3 Punkte erschwert, allerdings kann ihnen ein gezielter Tritt mit einem schweren Stiefel enormen Schaden zufügen. Der Held kann so W6 Trefferpunkte anrichten, wenn er eine einfache Gewandtheitsprobe schafft. Wenn ein Held von einer Ratte getroffen (=gebissen) wird, besteht eine 10%ige Gefahr, dass er sich mit Sumpffieber ansteckt.

MU:15 AT: 9 PA: 0

LE: 6 RS: 0 SP: 3 (Ratten greifen an ungedeckten Stellen an und erzeugen so direkt SP)

Der Weg durch Sumpf

Die Helden haben bei ihrem Weg durch den Sumpf insofern Glück, dass sie die Ks'var als ortskundige Führer dabei haben. Um an ihr Ziel zu gelangen, müssten sie den Achaz also nur folgen. Allerdings, wie sicher schon so mancher Meister die Erfahrung gemacht hat, neigen manche Helden zu einer gewissen krankhaften Neugier und lassen sich von vielen Dingen ablenken.

Ablenkungen

So passiert es zum Beispiel, dass ein Held eine interessante Pflanze oder einen besonders bunt schillernden Käfer

entdeckt und dadurch etwas zurückbleibt. Wenn er seine Begleiter auf irgendetwas aufmerksam macht, werden sie sich ihm anschließen und es ergibt sich, dass die Gruppe ein schönes Stück hinter den Ks'var zurückbleibt. Die Helden sind nun, wenn auch nur für die kurze Zeit, bis sie wieder zu den Führern aufgeschlossen haben, gewissermaßen auf sich allein gestellt. Durch ihre Unkenntnis der Gefahren geraten sie also leicht in Situationen, in denen sie sich gegen Sumpfechsen und Sumpfratten behaupten müssen, oder sie stolpern unversehens in Faulseen hinein, denn für die ortskundigen Helden ist es äußerst schwierig, den überwachsenen Schlamm von dem begehren Boden zu unterscheiden.

Brenzlige Situationen

Es ergeben sich für die Helden einige brenzlige Situationen, in welchen sie sich nicht nur gegen Tiere verteidigen müssen, sondern in denen ihnen auch noch die gefährliche Sumpflandschaft Hinkelsteine in den Weg legt. Ein einfaches Stolpern über eine Mangrovenwurzel, wenn ein Held gerade einem auffliegenden Vogel nachsieht, kann genügen, dass er in ein tieferes Sumpfloch oder einen Faulsee stolpert und vielleicht sogar noch einen Freund mit ins Verderben zieht, wenn er verzweifelt versucht, den Sturz abzufangen.

Hier ist es wiederum Sache des Meisters die Probenart den jeweiligen Situationen anzupassen in denen die Helden sich befinden. Sowohl bei den Probenzuschlägen als auch bei der Auswahl der Begegnungen muss sich der Meister natürlich an die Stärke der Gruppe anpassen. Die Helden sollten ein wenig Muffensausen bekommen und ordentlichen Respekt vor den Gefahren des Sumpfes verspüren.

Wenn es brenzlich wird, kommen ihnen natürlich ihre Freunde der Ks'var zu Hilfe, die bei Kämpfen mit Pfeil und Bogen eingreifen und auch im Falle eines Versinkens geschickt und kompetent zur Hand sind.

Ein Verband der besonderen Art

Wenn die Helden stark verletzt sind befiehlt S'ton eine Rast und schickt mit kurzen Kommandos einige seiner Kämpfer fort. Er teilt den Helden mit, dass er ihnen helfen und sie heilen wird, und er seine Helfer ausgeschickt hat, die richtigen Zutaten zu besorgen. Diese kommen nach einiger Zeit zurück und S'ton bereitet den Helden eine Wundsalbe.

Die Salbe besteht aus Egelschreck (gegen Wunden) und Donfstengel (gegen Krankheitsinfektionen), die mit einer Menge zerquetschter Moskitos und unter Anwendung S'tons eigener Heilmagie zu einer bräunlichen, stinkenden Paste verarbeitet wird. Diese wird auf die Wunden aufgetragen und mit frisch abgezogenen, noch blutigen Rattenfellen verbunden. –Auch wenn sich die Helden ekeln, die Salbe wirkt Wunder!

Die Salbe gibt sofort die Hälfte der verlorenen LP zurück und im Laufe der nächsten Nacht noch einmal die Hälfte

der übriggebliebenen.

Die Ks'nor'nu

Richten Sie am ersten Tag der Reise einige Begegnungen wie oben vorgeschlagen ein. Die Ks'var schlagen ein Nachtlager an geeigneter Stelle auf und die Helden brauchen sich um nichts zu kümmern. Am nächsten Tag wandern sie ca. bis Mittag und sind schon fast bei den Ruinen der alten Stadt Ks'var angelangt, als die Ks'var auf Ks'nor'nu Späher, es sind mehrere Achaz zu Fuß zusätzlich zu einem Flugechsenreiter, der bedrohlich über der Landschaft segelt, aufmerksam werden.

Die Ks'var werden in akute Alarmbereitschaft versetzt und überlegen fieberhaft, wie man die Wachen der Ks'nor'nu umgehen könnte, um unentdeckt bis in die rettende Stadt zu kommen. Nach kurzer Besprechung einigt man sich darauf, sich in kleinere Gruppen aufzuteilen, um das Risiko einer Entdeckung möglichst gering zu halten. S'ton nimmt als einziger Garethi sprechender Kämpfer die Helden mit sich. Außerdem begleitet sie noch einer seiner Kämpfer, Ssar, als Rückendeckung.

Umgehen der Späher...

Den Helden stehen einige Schleichenproben bevor, deren Zuschläge stark von den Beschreibungen der Spieler davon, wie sie ihre Helden im Sumpf schleichen lassen wollen, abhängt. Die Proben sollten je nachdem, wie atmosphärisch und detailliert die Beschreibungen sind, mehr oder weniger schwer ausfallen.

Flucht nach Ks'var

Die Deckung ist aufgefliegen und die Gruppe muss nun in rasendem Lauf in Richtung der Stadt flüchten. Sie schaffen es gerade noch nach Ks'var zu kommen, bis sie völlig am Ende ihrer Kräfte (d.h. Ausdauerpunkte) dort zusammenbrechen. Erst einmal tun sie nichts, außer verzweifelt nach Luft zu schnappen und zu versuchen, ihre Kräfte wiederzuerlangen.

Die restlichen Ks'var-Kämpfer haben es geschafft, unentdeckt an den Ks'nor'nu vorbeizukommen und trudeln im Laufe der nächsten halben Stunde in der Stadt ein. Wenn die Helden schließlich ihre Sinne wieder ein wenig besser beieinander haben, sind schon alle versammelt. Es wird eine kurze Lagebesprechung abgehalten und erörtert, dass es inzwischen dreierlei Aufgaben zu erfüllen gilt: die Helden müssen an ihre Schriftrolle kommen und die Ks'var wollen die Ks'nor'nu ein für alle Mal aus ihrem Gebiet vertreiben. Erschwerend kommt jetzt hinzu, dass der von den Ks'nor'nu gefangene Ssar befreit werden muss.

Doch bevor irgendwelche Pläne geschmiedet werden, möchte S'ton den Helden noch etwas zeigen.

...oder auch nicht

Sollte zumindest einem Helden die Schleichenprobe misslingen, wird der Flugechsenpäher der Ks'nor'nu sofort aufmerksam, wendet sein Reittier den Helden zu und kommt mit wahnsinniger Geschwindigkeit angeflogen. Wenn der Held es, mit viel Glück, schafft auszuweichen, nimmt der Ks'nor'nu einen neuen Anlauf und diesmal zielt er genauer.

Der Held kann versuchen, sich zu Boden werfen, um nicht gefangen zu werden, doch schon spürt er den Luftzug, der durch die 4 Schritt spannenden Flügel ausgelöst wird. Doch bevor der Held gepackt werden kann, wirft sich Ssar, der zweite Achaz, der die Gruppe begleitet, in einer heldenmutigen Aktion im letzten Moment vor die Klauen der Flugechse und wird von ihr hoch in die Lüfte davongetragen.

Meisterinformationen zur Stadt Ks'var

Das Stadtbild von Ks'var ist geprägt von den Ruinen der alten Gebäude, die die Ks'nor'nu einst raubend und brandschatzend zerstörten. Es gibt nicht ein Haus, oder eine Pyramide, die unversehrt geblieben wäre und die Zeit hat ihr übriges dazu getan. Alles ist mit Grün überwuchert, dicke Schlingpflanzen winden sich über am Boden liegende Statuen und Säulenteile. Große Steinblöcke, die von ihren ursprünglichen Aufenthaltsorten delokalisiert wurden, und jede Menge Schutt liegen überall verteilt. Viele der steinernen Wasserkanäle sind teilweise eingebrochen oder von einstürzenden Gebäuden verschüttet worden.

Und obwohl die Stadt bereits vor langer Zeit vernichtet wurde, hat der Sumpf das Land der Ks'var nicht zurückerobert können. Noch immer fließt frisches, reines Wasser in den unzähligen, einstmals prächtig verzierten, jetzt zerstörten, Brunnen, die einst den ganzen Stolz der Ks'var ausmachten. Offenbar hat das

magische Werk der Echsenpriester und Schmanen, die den Sumpf mit magischen Mitteln entwässerten, um das Land urbar zu machen, die Jahrtausende, die seit dem Untergang der Stadt vergangen sind, überstanden. Abgesehen von den Bauten und den Brunnen sind in Ks'var noch viele andere Überreste der Hochkultur zu finden. In den Häusern und in den Straßen, überall findet man noch Fragmente alter Gebrauchsgegenstände, tönernes und steinernes Geschirr, gläserne Krüge und Aufbewahrungsgefäße und viele feinmechanische Geräte, die zwar alle zerstört oder unbrauchbar gemacht wurden, aber manche sogar für die Helden in ihrer Funktion erkenntlich sind. Sie finden immens komplizierte Zeitmessungsapparate, offensichtlich astronomische Werkzeuge und noch jede Menge anderer Apparate, deren Sinn sie nicht im Entferntesten erkennen können.

Ein Brunnen der besonderen Art

S'ton führt sie, in Begleitung seiner Kämpfer, tief in die Stadt hinein, bis zu deren Mitte, wo sich der gewaltige Tempel der Hs'zint befindet. Er ist nur noch ein schwacher Abklatsch seiner alten Pracht, Wände sind eingestürzt, zerstörte, entstellte Statuen liegen am Boden, zentnerschwere Steinblöcke sind zerbrochen und haben riesige Löcher in den dicken Mauern hinterlassen.

Trotz allem ist der Tempel ein beeindruckender Bau und die Helden können die Göttlichkeit und die Macht dieses Platzes beinahe greifbar spüren. Als sie sich nähern, flackern vor ihrem geistigen Auge immer wieder kurze Bilder auf, in denen sie den Tempel in seiner einstigen Pracht sehen.

Der Brunnen

Die Ks'var sind vor Ehrfurcht verstummt und S'ton führt die Gruppe schweigend auf die entgegengesetzte Seite des Gebäudes. Als sie sich einer Ecke nähern, hören sie ein Geräusch, das Plätschern von Wasser, nicht unähnlich dem eines Wasserfalls. Sie biegen um die Ecke und sehen sogleich erstaunt, die Ursache des Geräusches. An dieser Stelle des Tempels bildet die Außenmauer eine glatte helle Wand, sicher 10 Schritt hoch und breit. In der Mitte dieser Wand ist ein großes rundes Loch von einem Schritt Durchmesser, in dem sich ein propellerartiges Wasserrad dreht, welches die aus dem Loch strömenden Wassermengen zu einem Schauer aus feinen Tröpfchen verteilt, die in der Nachmittagssonne regenbogenfarben glitzern. Aufgefangen wird das kühle Naß in einem großen flachen Becken, dessen Abfluss nicht einsehbar ist, aber der wahrscheinlich irgendwo unter den Tempel führt. Schon beim bloßen Anblick des Brunnens fühlen sich die Helden erfrischt und erfüllt von einer mächtigen Energie.

Der Brunnen aus der Tempelwand ist ein magischer Brunnen und versprüht, wie in einem Duscheschauer,

heilkräftiges Wasser, dessen Quelle tief unter den Tempelmauern entspringt und von den Priestern der Ks'var magisch aufbereitet wurde. Diese Energie hat das Wasser über die Jahrtausende behalten.

Ein wahrlich heilendes Wasser

Die Ks'var, und auch die Helden werden angewiesen so zu tun, entkleiden sich und waschen den Schmutz der Reise von ihren Körpern ab, bevor sie schließlich gereinigt unter das magische Wasser des großen Tempelbrunnens treten. Die Helden erfahren nahezu euphorische Glückszustände, als die heilige, heilende Flüssigkeit sie mit neuem Leben und neuer Kraft erfüllt. Vergessen sind nun alles Weh und Leid und auch die totale Erschöpfung, die sie nur kurz zuvor verspürt hatten, ist nur noch eine blasse Erinnerung.

Der heilige, heilende Wasser heilt alle Wunden der Helden, und sie regenieren Ausdauer und Australpunkte. Sie fühlen sich so erfrischt, dass sie die Nacht und den darauffolgenden Tag ohne auch nur einen Anflug von Müdigkeit verbringen können. Die Achaz werden natürlich nicht zulassen, dass die Helden die heilige Quelle in irgendeiner Weise verschmutzen oder durch ungebührliches Verhalten entehren.

Lageerkundung

Frisch gestärkt und guten Mutes geht die Gruppe zum Lager zurück, bereit, den letzten Teil ihrer Aufgabe zu erfüllen. S'ton schickt erst einmal Späher aus, die die Lage bei dem östlich der Stadt gelegenen Satinav-Tempel sondieren sollen. Die Helden können sich inzwischen ein wenig in der Stadt umsehen oder überlegen, wie sie es vollbringen sollen, dem Dunklen das Pergament wegzunehmen.

Schlechte Nachrichten

Die Kundschafter kehren mit schlechten Nachrichten zurück. Der Dunkle haust wirklich bei dem Satinav-Tempel und hat eine kleine Armee an Ks'nor'nu als Wachen. Es sind mindestens 70 schwer bewaffnete Achaz, inklusive 5 Flugechsenreitern und 3 Schlingerführern. Außerdem befinden sich die Feinde in Begleitung eines uralten Schmanen, der sicherlich zu mächtigen Zaubern fähig ist.

Die Situation vor Ort

Die Situation bei dem Satinav-Tempel sieht, laut Kundschaftern, folgendermaßen aus: der Tempel liegt auf einer Art Lichtung, die nicht wirklich sumpfigem Gebiet zuzuordnen, sondern mit festem Boden umgeben ist. Überall, sowohl auf der Lichtung als auch im umliegenden Gestrüpp sind Ks'nor'nu Wachen verteilt. Die Kundschafter konnten außerdem einige Ks'nor'nu bei ihrem Gespräch

belauschen und haben erfahren, dass der Dunkle gleich nach Sonnenuntergang des nächsten Tages ein Ritual durchführen möchte, bei dem der gefangene Ks'var als Opfer dargebracht werden soll. Laut der Ks'nor'nu-Wachen soll dieses Opfer die Stadt von dem Fluch, der die Ks'nor'nu von ihr fern hält, befreien. (Das ist zumindest das, was Liscom den Ks'nor'nu erzählt hat, um sie als Beschützer zu organisieren. In Wirklichkeit hat das Ritual mit der Echsenstadt absolut nichts zu tun.) Die Vorbereitungen sollen schon am Nachmittag beginnen.

Der Plan

Die Ks'nor'nu können nicht besiegt werden, also muss man sie anderwertig loswerden. Der Schlüssel zum Sieg liegt im starken Aberglauben des feindlichen Achazstammes, der auf den Fluch der Ks'var zurückzuführen ist. Und genau da müssen die Helden jetzt ansetzen. Schaffen sie es, aus den Überresten, die in den Ruinen der Stadt bereitliegen einen Apparat zu bauen und eine Illusion zu erschaffen, die die Ks'nor'nu in Angst und Schrecken versetzen kann? Oder versuchen sie mit anderen Mitteln, den Ks'nor'nu weiszumachen, dass sie einer großen, unbesiegbaren Übermacht gegenüberstehen?

Die Illusion

- Vielleicht erinnern sich manche Helden noch an das Ende ihrer dritten Vision, als der mächtige Fluch der Priester, **Echsenmacht**, die gesamte Stadt in ein grünlichgelbes Licht tauchte, in das sich nach und nach rote Schlieren mischten, und das alle Angreifer in heilloser Angst und Schrecken versetzte. Wenn sie es schafften, ebendiese Farben mittels Licht und Wasserspiegelungen zu erreichen, wäre ihnen ein baldiger Sieg sicher. Denn der uralte Schamane der Ks'nor'nu würde in den bunten Lichtern sofort den Zauber von einst erkennen, dessen Macht ihm in all seinen langen Lebensjahren nie zu brechen gelungen ist. Schon beim ersten Anblick der Farben, wäre ihm seine aussichtslose Lage bewusst und er glaubte, ein Geist aus alten Zeiten sei gekommen, um ihn und seinen Stamm endgültig zu vernichten. Dies teilt der alte Schamane in aller Schnelle seinen Kämpfern zu, und panisch ergreifen die Ks'nor'nu die Flucht. Kein Einwand des Dunklen und kein Befehl kann die Flüchtenden zurückhalten.
- Zusätzlich können Helden und Ks'var einen **Heidenlärm** veranstalten, als wäre eine ganze Armee an Achaz in Anmarsch, um die Wirkung des Zaubers auch deutlich werden zu lassen.
- Eine andere Möglichkeit ist, dass die Gruppe nur einen **Regenbogen** oder ein derartiges Lichterspiel veranstaltet, um einen Angriff durch Magie zu simulieren. Bei dieser Variante sollte der Lärm, den sie veranstalten, um ihre Pseudo-Übermacht zu verdeutlichen, etwas lauter und energischer ausfallen, um die Ks'nor'nu wirklich in die Flucht schlagen zu können.

Die Helden und die Ks'var haben nun genau bis zum Sonnenuntergang des folgenden Tages Zeit, um das Ritual zu vereiteln, Ssar zu befreien und nebenbei die Ks'nor'nu zu vertreiben. Sie haben keine Chance, die Wachen mit Waffengewalt zu besiegen, und es ist ebenso sinnlos zu versuchen über die Lichtung zu schleichen. Also müssen sie sich ziemlich schnell eine Alternative überlegen.

- Außer diesen gibt es sicherlich noch **viele andere Möglichkeiten**, wie man die Ks'nor'nu besiegen könnte, aber hier möchte ich die Spieler auf keinen Fall einschränken. Ich finde der Meister sollte alle Lösungsansätze von Seiten der Spieler honorieren und ihnen die Chance geben, ihre ganze Kreativität und ihren Einfallsreichtum einzusetzen. Insofern möchte ich nur Lösungsvorschläge machen und ansonsten dem Meister freie Hand geben, welche Mittel und Gegenstände er seinen Helden zur Verfügung stellt, um einen Apparat zu bauen, der die Illusion erschafft. Praktisch alles, was die Helden brauchen können, und was halbwegs plausibel ist, sollte in der Stadt Ks'var zu finden sein.

Hier einige Vorschläge:

- An der Grenze des Landes der Ks'var ist nicht mehr die eigentliche Stadt, sondern es gibt nur noch Felder, die ziemlich abrupt in die Mangrovenbäume des Sumpfes übergehen. Und wo Felder sind, sind auch Bewässerungskanäle und gerade an der Stelle, die dem Satinav-Tempel am Nächsten ist – es sind nur einige hundert Schritte, die allerdings größtenteils mit Bäumen und dichtem Gestrüpp verwachsen sind – befindet sich ein großes Bassin, eine Art Verteilerbecken, von wo aus mehrere Kanäle wegführen. Dummerweise ist dieses Becken zur Zeit leer, und um Lichterspielchen veranstalten zu können, muss erst Wasser hineingelassen werden. Dies ist allerdings nicht schwer zu erreichen, da nur der Schutt aus dem Zufuhrkanal entfernt werden muss.
- Wie kann man nun damit eine Illusion erzeugen, die bis zum Satinav-Tempel sichtbar ist? Ein Regenbogen zum Beispiel ist eine einfache Sache: Man muss nur das Wasser in die Luft propellern (und Wasserräder gibt es genug in der Stadt, genauso wie Rohre, Träger, etc.. auf denen man sie montieren kann) und wenn die Sonne, kurz vor Untergang, von Westen auf die Wassertropfen in der Luft scheint, hat man schon seinen Regenbogen. Es ist natürlich auch möglich, das Wasser nach oben zu pumpen und dann das Licht wirken zu lassen.
- Wie bekomme ich buntes Licht? Zu diesem Zweck befinden sich in einer Halle im Hs'zint - Tempel mehrere riesige, in der Wand eingelassene Achazgesichter, Statuen, deren Augen aus großen, farbig-bunten, ge-

schliffenen Glasbrocken bestehen. Bei manchen der Statuen, ist bereits die Stirne weggebrochen und man erkennt verspiegelte Rohrleitungen in der Wand dahinter, die offensichtlich dazu geschaffen waren, Sonnenlicht zu bestimmten Zeiten durch das Glas zu lenken und so die Halle in ein buntes Licht zu tauchen. Diese Glasaugen eignen sich natürlich perfekt für ein Lichterspiel.

- Kurz gesagt, in der Stadt Ks'var gibt es viele nützliche Dinge zu finden, angefangen von Baumaterial wie Wasserrädern, Rohren, Steinblöcken, etc. bis hin

zu wundersamen Gegenständen, wie großen bunten Glasaugen, spiegelnden Bronzeplatten, Zahnradmechanismen, etc., das die Helden für ihre Zwecke benutzen können.

- Die Ks'var erlauben es, Gegenstände aus dem Tempel für den Bau des Apparates zu verwenden, da die Göttin sicherlich damit einverstanden ist, denn es dient dazu, ihre Verehrer zu retten.

Das Ende

Beim Satinav-Tempel

Die Helden kommen unter Führung eines Ks'var Späthers nahe genug an die Lichtung heran, um bereit für ihren Einsatz zu sein.

In der Mitte der Lichtung steht der Satinav-Tempel und auf einem mit Steinplatten gepflasterten Vorplatz bereitet der Dunkle gerade sein Ritual vor. Pentagramme und magische Symbole sind um einen Opfertisch gemalt und die Paraphernalia der Beschwörung sind bereits arkanotechnisch korrekt aufgestellt. Mit Entsetzen stellen die Helden fest, dass Ssar auf den Opfertisch gefesselt ist und der Dunkle unter Anstimmens einer düsteren Inkantation Anstalten macht mit seinem Opferrmesser in den Ks'var-Kämpfer zu schneiden.

Schon tropfen erste Blutgerinnsel in die dafür vorgesehenen Schalen und des Dunklen Gesang wird lauter und mächtiger. Die Helden verstehen nicht, was er sagt, doch die Wirkung ist unübersehbar: in den Pentagrammen beginnen sich dämonische Kreaturen zu manifestieren. Noch sieht man nur durchscheinende Körperteile: sich windende Schlangendarms, ein zähnestarrendes, geiferndes Maul.

Das Lichterspiel

Nun ist es an der Zeit, dass die Sonne richtig steht, um die Illusion in Kraft treten zu lassen. Wie vorgesehen,

erschrickt der Schamane bei dem Anblick des Lichterspiels (oder was auch immer die Helden fabriziert haben) beinahe zu Tode und flieht mit seinem gesamten Stamm, während Helden und Ks'var einen echsischen Kriegsgesang anstimmen und mit Hölzern und Metallstücken soviel Lärm als nur irgendwie möglich machen.

Das Ritual vereitelt

Der Dunkle unterbricht sein Ritual, seinen Singsang, und versucht brüllend, die panischen Ks'nor'nu an seine Seite zurückzuholen. Ihm rutscht seine Kapuze vom Kopf und ein leichenblaues Gesicht mit entsetzlichen Brandnarben kommt zum Vorschein, während er wild mit den Händen gestikuliert, um seine Wachen zum Bleiben zu bewegen. Dadurch kann er sich aber nicht mehr auf das Ritual konzentrieren und die durchscheinenden Dämonenteile werden zusehends greifbarer. Als er dies bemerkt, schreit er wütend auf und, besonders, wenn schon Ks'var oder Helden auf ihn zukommen, unterbricht er das Ritual und die Dämonen vergehen in Flammen. Er selbst kreischt laut: „Meister!!!“ und ergreift die Flucht, als er merkt, dass er den Angreifern ganz alleine gegenübersteht. Er kauert sich in eines der Pentagramme und verschwindet in einem grauen Nebel.

Geschafft!

Der kleinen Gruppe aus Ks'var und Helden ist es also wirklich gelungen, das Ritual zu verhindern, Ssar zu retten (er ist nur ein wenig angekratzt) und die Ks'nor'nu ein für alle mal in die Flucht zu schlagen! Bei Liscoms überstürzter Flucht sind sämtliche Paraphernalia, schwarze Kerzen, einige Schriftrollen und das Pergament mit der roten Tinte zurückgeblieben und die Helden können ihren Auftrag beenden.

Rückreise

Die Rückreise nach Selem verläuft ohne Probleme und sie kommen guten Mutes bei Shalassah Firan an, um das Pergament abzuliefern.

Zurück bei Shalassah

Diesmal öffnet nicht der stiernackige, bucklige Diener die Tür, sondern Shalassah Firan selbst. Rasch nimmt er den Helden das Pergament aus der Hand und steckt es in eine Tasche in seiner weiten Robe. Er ist bemüht, die Helden so schnell als möglich los zu werden und zahlt ihnen ihre Belohnung von 7 Dukaten pro Kopf mit einem Gehebe aus, als wäre das Beschaffen des Pergaments ein reiner Spaziergang gewesen. Auf Anfragen der Helden, nach den Ereignissen bei dem Satinav-Tempel oder der Identität und den Zielen des Dunklen reagiert er sehr abweisend: sie verstünden sowieso nicht, worum es

ginge. Wenn er überhaupt Informationen preisgibt, dann nur sehr knapp und kryptisch. Den Helden bleibt nichts anderes übrig als ihre Neugier unbefriedigt zu lassen.

Was in der Zwischenzeit in Selem passiert ist

Aramir hat den „odorum animalisne“ mit viel Anstrengung so aufge bessert, dass er anstatt herkömmlichen Ungeziefers, borbaradianisch bösartige Wesenheiten und Auren beseitigt. Er ist den Helden nach Selem nachgereist, um mittels des Trankes Shalassah zu unterstützen. Shalassah hat sich, sobald der Dunkle von den Helden zeitweilig vertrieben wurde und somit auch die Kraft seines Helfers, der gewissermaßen Shalassahs Gefängniswächter war, nachgelassen hat, von diesem befreit. Kurz danach kam Aramir und die beiden haben mit Hilfe des Trankes das Haus gewissermaßen gegen borbaradianische Magie „imprägniert“.

Aufklärung

Wenn es dem Meister ein Bedürfnis ist, seine Helden über die Hintergründe des Abenteuers aufzuklären kann er sie in einer Taverne auf Aramir ben Ibnar treffen lassen, der etwas gesprächiger ist als sein druidischer Freund.

Die Belohnung

Für dieses Abenteuer haben sich die Helden zumindest 200 AP verdient. Für gutes Rollenspiel und gute Einfälle stehen noch einmal bis 100 AP für den Meister zur freien Verteilung zu Verfügung. Außerdem bekommt jeder Held +1 auf Magiekunde, sollte er einen negativen Wert haben, sogar +2.

Die schwarzen Symbole, die für das Ritual der Echsenmacht auf die Haut der Helden gemalt wurden, verblasen innerhalb kürzester Zeit vollständig. Den Helden bleibt aber als permanenter Effekt des Zaubers eine dauerhaft verbesserte Ausstrahlung von Macht und Selbstbewusstsein, die Meisterpersonen automatisch Respekt vor ihnen einflößt und sie nie mehr so schamlos ausgenutzt und herumkommandiert werden.

Anhang 1: Personen

Ifransir Einauge

Kapitän der „Immertreu“, eines kleinen Fischkutters... Er verdient seinen Lebensunterhalt nur teilweise mit Fischen, besonders, weil er oft als Bote für die Brüder Rasheed und Aramir ben Ibnar unterwegs ist, für die er Briefe, Schriftstücke und allerlei alchemistisches Gut transportiert.

Aussehen: Ifransir Einauge ist ein Paradebeispiel für einen alten Seebären. Einäugig, mit schwarzer Augenklappe, blitzt das gesunde Auge meerblau unter buschigen weißen Augenbrauen hervor. Die Haut seines Gesichtes ist durch die Witterung vieler Jahre auf See tiefbraun gegerbt, und tiefe Falten kennzeichnen sowohl sein fortgeschrittenes Alter, als auch seinen Humor. Er ist von kleiner und drahtiger Statur, energische und sparsame Bewegungen zeugen von seinem starken Willen und seiner Erfahrung. Er trägt ein einfaches Seemannsgewand, schon für längere Zeit gebraucht, aber sauber und gepflegt.

Charakter: Ifransir behandelt die Helden freundlich, allerdings wirkt er brummig und bedient sich eines eher rauen Seemannshumors, der die Helden anfangs abschrecken könnte. Doch sie werden bald dahinter kommen, dass er eine freundliche und genügsame Persönlichkeit hat und durch seine Witze versucht, ihnen Selbstvertrauen einzuflößen und sie keineswegs respektlos behandelt.

Shalassah Firan

Shalassah Firan ist ein Druide, der in Selem wohnt und studiert, bzw. forscht. Sein Haus ist zweistöckig, groß und geräumig. In den oberen Stockwerken wohnt er, im Erdgeschoß ist sein offizieller Arbeitsplatz (er gibt sich als Alchemist und Gelehrter aus) und im Untergeschoß, welches nur über eine versteckt Falltür zu erreichen ist, befindet sich ein Kellergewölbe, das für Shalassahs magische Rituale und Experimente dient. Er strahlt eine Art rücksichtsloses Selbstbewusstsein aus, er ist eine Autoritätsperson, bestimmt, aber nicht freundlich.

Shalassah Firan kennt sich sowohl mit magischer, als auch mit nichtmagischer Beherrschung sehr gut aus. Er kennt sich bei den gefährlichen Leuten in der Stadt (alles, was mit schwarzer Magie zu tun hat, die Sumu schadet) recht gut aus und hält sie nach Möglichkeit unter Beobachtung. Da in Selem eine ziemliche Ansammlung von dunklem Gesindel herumläuft, versucht er die Gefährlichsten unter ihnen herauszusuchen und ihre Aktionen zu überwachen.

Seine Art Sumu zu dienen möge sein, dass er versucht widernatürliches Gesindel von ihr fern zu halten. Also fällt ihm Liscom, als dieser schließlich auftaucht, ziemlich bald auf, aber er weiß noch nichts von der Vorgeschichte. Alles, was er merkt ist, dass Liscom mit vielen zwielichtigen, i.S.v. bösartigen, Leuten in Kontakt tritt und dass er selbst eine widernatürliche Person ist.

Hintergrund: Shalassah selbst ist Liscom selbstverständ-

lich auch aufgefallen, und er besucht ihn und bietet ihm an bei seinem Ritual mitzuwirken, was Shalassah verweigert (und zwar nicht besonders freundlich). Daraufhin beschließt Liscom, dass Shalassah ausgeschaltet werden muss und dringt mit seinen Freunden in dessen Haus ein. Mit Hilfe von Geistern und Zaubern überwältigt er Shalassah und nach einiger Überredungszeit (Tage) zwingt er ihn schließlich mit Hilfe schwarzer Magie, für ihn das Pergament mit der roten Tinte (Shalassahs Blut) zu schreiben. Während er dies tut, gelingt es Shalassah jedoch einige Tropfen seines Blutes auf den Boden fallen zu lassen, womit er einen Erdgeist beschwört, der ihn beschützt. Liscom wird vertrieben, doch seine Diener nicht, weil der Geist nicht mächtig genug war. Seine Hilfe besteht darin, eine Verletzung des Druiden zu verhindern. Die Bösewichte können also noch bei ihm zu Hause verweilen und auf Liscoms Anordnung wird er ständig bewacht, um ihm keine Möglichkeit zu geben das Pergament zurückzuholen. So wird Shalassah nun von Liscoms Helfern, die sich als seine Diener verkleiden, in Schach gehalten und kann nichts ausrichten. Die Gegner müssen allerdings einfache Boten, wie z.B. die Helden es anfangs sind, ein und auslassen und so kann Shalassah die Botschaft seiner Freunde empfangen.

Das unauffindbare Haus: Für den Fall, dass die Helden zurückkommen könnten, um Hilfe für das Abenteuer zu fordern und so seine geheimen Pläne verraten (denn schließlich muss der von Liscom beauftragte Diener der Überzeugung sein, dass die Helden einmalige Boten waren, die keinen Kontakt mehr mit Shalassah haben), hat er vorgesorgt, indem er mit einer kleinen geistigen Manipulation das Haus für die Helden unauffindbar gemacht hat. Sollten sie ihn aufsuchen wollen, bevor sie das Pergament haben, finden sie das Haus praktisch vom Erdboden verschluckt.

Rasheed ben Ibnar

Gelehrter, wohlhabend, was an seinem Bäuchlein erkennbar ist, er hat ein gutmütiges, rundliches Gesicht, das von einem schwarzen Vollbart vollendet wird. Er ist freundlich zu den Helden, wirkt väterlich, aber auch im Sinne von, dass von den Helden erwartet, fraglos genau das zu tun, was er von ihnen erwartet. Sollten sie sich weigern, wird er ziemlich herablassend.

Aramir ben Ibnar

Aussehen und Charakter: Alchemist, größer als Rasheed, vornehm kurz gestutzter Vollbart, vor Begeisterung leuchtende Augen, was auch immer er tut (vielleicht denkt er oft an Versuche). Phantasievoll, steckt voller Einfälle, was er denn nicht alles mischen und reagieren lassen könnte.

Relativ schlank, trägt meist Robe mit gelegentlichen Säureflecken, seine natürlich dunkle Gesichtshaut gerötet, als wäre sie gerade erst frisch nachgewachsen. Auf dem

Kopf trägt er einen Turban (die Haare darunter sind erst millimeterkurz.) Er wirkt selbstsicher und professionell und ist begeistert von seinem Beruf und er scheint zu verstehen, wovon er redet. Einige seiner Gerätschaften und Kräuter führt er immer mit sich und kann auch schnell mal was zusammenbrauen.

Magie: Sollte das benötigte Ingredienz einmal nicht vorhanden sein, kann er es durch Magie ersetzen, allerdings kann er das in dem Abenteuer nur einmal tun, da er ein Magiedilettant ist. Er ist lebensfroh, risikofreudig – solange es nicht um Kampf und körperliche Lebensgefahr geht. Er würde sich für Experimente, Wissen, etc... in Gefahr bringen. Und für seinen Freund Shalassah Firan. Allerdings ist er von seinem Können so überzeugt, dass er alle Nichtkötter (also die meisten Menschen) eher herablassend behandelt.

Brüder

Rasheed und Aramir sind Zwillingbrüder (zweieige) und beide sind Magiedilettanten. Rasheed beherrscht Schriftrollenzauber, d.h. er kann verzauberte Schriftrollen lesen und selbst Pergament so verzaubern, dass die Schrift nur für bestimmte Personen lesbar ist.

Aramir ist Alchemist und seine Magie reicht so weit, dass er herkömmliche Tränke verbessern kann und/oder ihnen Magie einfließen kann.

Rasheed und Aramir vertragen sich gut, wenn sie sich treffen gibt es harmlose Witzeleien über den Beruf des anderen. Sie beide sind gute Freunde des Druiden und bewundern ihn nicht rückhaltlos, sondern sind älter und erfahrener, was der Grund ist, warum Shalassah ihre Gesellschaft so schätzt. Von Rasheed kommt die Entdeckung mit den Ereignissen aus **Staub & Sterne**, Shalassah spürt es in der Erde.

Liscom ay Fasar

Er wird in diesem Abenteuer durchgehend als „der Dunkle“ bezeichnet, um weder Spielern noch Helden Anhaltspunkte zu geben, mit wem sie es wirklich zu tun haben. Er hüllt sich in eine lange schwarze Kutte, deren Saum den Boden berührt und er versteckt sein Gesicht unter einer weiten Kapuze, um seine unnatürlichen Wesen zu verbergen. Denn Liscom gehört nach den Ereignissen in **S&S** zu den Untoten, er ist ein Widergänger. Ihn umgibt allerdings ein ziemlich auffälliger Geruch nach Verwesung, den er mit Unmengen an Parfum zu verdecken sucht. Seine Füße sind missgestaltet, weshalb er seltsam tropfenförmige Fußspuren hinterlässt.

Zu dem Zeitpunkt, als die Helden ihm begegnen hat er größten Teil seiner einstigen Macht bereits verloren und hält sich nur noch mit Hilfe der Magie seiner Bekannten am Leben, die bereit sind, ihm für seine Rituale ihre Magie zu opfern.

Auch ist er nicht mehr in der Lage seinen verwesenden Körper allein zu beschützen, weshalb er die Ks'nor'nu in

seinen Diensten hat. Wenn die Helden die Ks'nor'nu also vertreiben, bleibt dem Dunklen nichts anderes übrig als zu verschwinden, um sein Vorhaben nicht zu gefährden.

Die Helden werden nie in einen direkten Kampf mit ihm oder seinen Dämonen verwickelt werden.

Anhang 2: Sonstiges

Odorum animalisne

Der Trank ist ein recht einfaches Gebrause, das normalerweise dazu dient, stinkendes Getier, Wanzen, Insekten, etc. aus Häusern zu vertreiben. Im Endeffekt wird der Trank jedoch von Aramir so verzaubert, dass damit Shalassahs Wohnung von dem Einfluss der Schergen Liscoms befreit wird.

„**Odorum animalisne**“ (verfasst in Tulamidya)

Ingredientia: 10 U frisches Quellwasser, 1 eitriger Krötenschemel, 2 Blatt Rahjalieb, 1 eingelegte Alraune, 3 Blatt Egelschreck, 2 Bussardfedern, 1 Knäuel Wolfsfell, 100 Eibennadeln, Rosenessenz

Rezeptura: Es sei ein Bräu von simpler Machart, aber von groszer Wirksamkeit gegen vielfüziges Geytier, welches sich macht breyt in Haus und Hof. Es vermag Insektisches nicht allein wegen seines starkken Geruchsz vertreyben, sondern vergiftet es auch mit seinen Wirkstoffen. Deshalb sei auch der Mensch gewarnet, welcher diesz Gebräu verwendet, dasz es nicht geraet in die Näh von Mundt und Nasz, Aug und Ohr und andere offene Körperstell. Besonders gebe man auch Acht auf Kind und Hund, denn ihnen mag es unwissentlich gefährlich werden.

Man beginnn, dasz man die Alraun aus ihrer Beiz entfernen und in den 10 Unzen frischem Quellwasser über einer kleinen Flamm erhitz, bis die Alraun ihre Form verliert. Dies mag einige Stund dauern, deszhalb nehme man in der Zwischenzeit Rahjalieb und Egelschreck und Wolffshaar und zerreib es so gut, dasz man die Teil nicht mehr unterscheiden kann. Auf eine reinen Arbeitsfläche, die man auch nachher gut säubern kann, lege man die Eibennadeln und zerstössele sie vorsichtig, das nichts von dem Saft verloren geht. Den eitrigen Krötenschemel also zerkleynere man und extrahiere die Substanz von ihm. Man stelle alles bei Seite und warte bis die Alraun zerkocht. Nun mische man die vorbereyt Substanzen zu dem Alraunwasser, füge die Bussardfedern hinzu und lasse es kräftig erhitzen. Man entferne nun die Federn und decantiere die Flüssigkeit. Diese gebe man in ein alcheymistisch Apparatus und rectificiere wohl, bis die Flüssigkeit eine klare sei. Man lasse sie erkalten und filtriere bis auch die kleinsten Rückstände entfernt seinen.

So hat man nun zweierlei Endprodukt: eine Flüssigkeit

klarer Substanz, die sich dazu eignet die Häuslichkeit gegen Geytier zu imprägnieren und ein festes Filtratprodukt, dasz man in kleine Kügelchen forme , auf dasz sich das Geytier das Leben daran ausbeiße. Man gebe gut acht, dasz man sein Labor nach dieser Prozedura gut reinige.

Das Pergament mit roter Tinte

Die Abschlussformel, die für Liscoms Zeitveränderungsritual gebraucht wird. Die Zeichen darauf sind echsische Schriftsymbole, die Liscom mit Shalassahs Blut schreiben ließ.

Das Ritual

Das Ritual, dem die Helden beiwohnen ist nicht das eigentliche Zeitveränderungsritual, sondern nur eine Vorbereitung darauf, die Liscom bräuchte, um genügend Macht zu sammeln. Allerdings verhindern sie das richtige Ritual auch gleich, indem sie die Schriftrolle mitnehmen.

Echsenmacht

Der Zauber, bzw. der Fluch, den die Priester und Schamanenn der Ks'var einst unter Aufopferung ihres Lebens wirkten, um die Ks'nor'nu ein für alle mal von der Stadt fernzuhalten. Schon die Erwähnung dieses Zaubers löst jetzt bei den abergläubischen Ks'nor'nu Angst und Schrecken aus.

Hinweise

- Wenn der Meister die Echsen spricht, sollte er sich auch eines gewissen Zischelns bedienen, alle z und s verlängern, etc. „Esss issst sssccchoen...“
- Echsen sind keine Menschen und verhalten sich daher oft vollkommen anders, als man es erwarten würde. Es könnte zum Beispiel sein, dass auf dem Marktstand einer Echse einem Helden ein Stück wertvolles Iryanleder, ein zwecks Feuerfestigkeit im Sumpf gesäuertes Echsen oder Schlangenleder, im Tausch gegen eine wertlose bunte Glasscherbenkette angeboten wird.
- Was auf der Reise von Khunchom nach Selem noch alles passiert ist letztendlich dem Meister überlassen. Er kann die Geschehnisse gerne mit eigenen Ideen erweitern.

Die Kraftlinien

Ganz Aventurien ist von einem Geflecht magischer Kraftlinien durchzogen, die in ihrer Stärke starke Unterschiede aufweisen. Der Satinav-Tempel in den Echsen-sümpfen liegt auf einer besonders mächtigen Linie, die überdies noch Dämoneninvokationen erleichtert.

Magiebegabte Helden werden feststellen, dass es auf einer Kraftlinie zu unberechenbaren Nebeneffekten von Sprüchen kommen kann, selbst wenn nicht versucht wurde mit der Kraftlinie zu zaubern.

Der H'Szint-Tempel von Ks'var liegt ebenfalls auf einer

Kraftlinie, die von der großen Linie des Satinav-Tempels abzweigt. Sie schneiden sich in einem Knoten, einem sogenannten Nodix, genau auf der Höhe des Satinav-Tempels. Die Magier von Ks'var haben viel ihrer Kraft aus ihrer Linie gezogen und mit Hilfe der Verbindung immer ein Auge auf die gefährlichen Kräfte der größeren Linie der Zeit gehabt. Durch ihre Gottheit und die Kraftlinie bewachten sie das Zeitportal, doch seit die Stadt und der Tempel zerstört wurde ist Satinavs Macht von dort aus wieder uneingeschränkt manipulierbar und Liscoms Ritual leichter durchzuführen.