

ERFAHR NGSSTUFEN

7-10

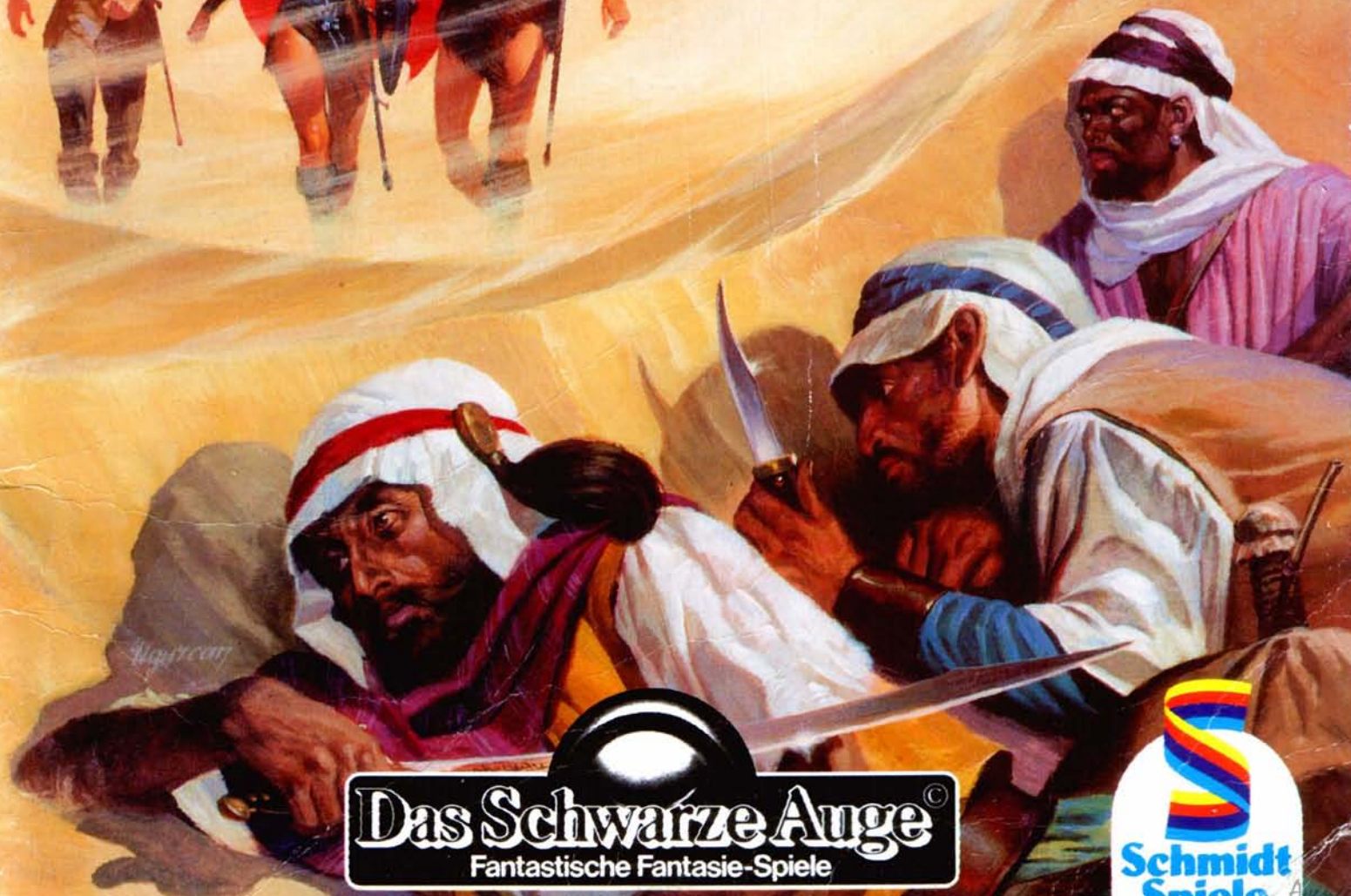
ABENTEUER 26

Wie der Wind der Wüste

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3 – 5 Helden



Sebastian



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Gruppen-Abenteuer

Wie der Wind der Wüste

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Horus
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Wie der Wind der Wüste

von
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7-10

für den Meister und 4-6 Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Über das Abenteuer - Meisterinformationen	5
Khunchom	6
Fasar	7
Das Pferderennen	10
Die Bettler von Fasar	12
Die Karawane der Bettler	13
Der Marsch durch die Wüste	14
Unsichtbare Augen	17
Tie' Shianna	17
Der Dank der "Verschleierte"	22
Der Prophet zieht weiter	23
Durch die Wüste	23
Die neue Heimat	27
Zeitplan: Der Verlauf des Abenteuers	31
Im "Tal der Echsen götter"	33
Die Verfolgung	34
Der Chap mata Tapam	34
Das Tal der Tempel	38
Abenteuer im Tal der Echsen götter	46
Das Finale	47
Anhang 1	49
Anhang 2	50
Karten und Pläne zum Herausnehmen	Heftmitte

Über das Abenteuer

Meisterinformationen

Nachdem die Gefährten Phileassons mehr oder weniger unversehrt die Abenteuer um den Largala'hen überstanden hatten, führten sie die Weissagungen der Travia-Geweihten Shaja am Ende des letzten Bandes in die alte Hafenstadt Khunchom.

Hier beginnt der dritte Band der Tetralogie um die rivalisierenden Thorwaler Kapitäne Beorn der Blender und Phileasson Fogwulf: Ein Orakel, das sie im Praiostempel der Stadt erhalten, führt die Helden nach Fasar, wo sie einen Propheten ausfindig machen sollen, der "Wahres predigt"- keine leichte Aufgabe in einer Stadt, wo es von Leut'etrügern und Aufschneidern nur so wimmelt. Schließlich werden sie auf Ben Aram stoßen, einen mittelständischen Kaufmann, der all seine Besitztümer zu Geld gemacht hat, um eine Karawane auszurüsten, in der die Ärmsten der Armen aus Fasar gerettet werden sollen. Schreckliche Visionen von einem großen Krieg, der um die Khom ausgetragen werden soll, beherrschen seine Predigten. Allen Bettlern, die noch in Fasar verweilen, wenn die Gassen der Stadt vom Marschtritt albanischer Soldaten widerhallen, prophezeit er ein Ende in Sklaverei. Über 300 Bettler haben sich Ben Aram bereits angeschlossen, als die Abenteurer auf den Propheten stoßen.

Da es den Stammesfürsten der Novadi nicht behagt, die Elenden der Banditenstadt bald an ihren Wasserlöchern lagern zu sehen, versuchen sie, die Karawane bereits in Fasar aufzuhalten. Der Sultan von Fasar verbietet deshalb den Verkauf von Kamelen an Ben Aram. Ohne eine ausreichende Zahl an Lasttieren für Wasser und Lebensmittel wird die Chance, unbeschadet die Khom zu durchqueren, verschwindend gering. Der einzige Ausweg besteht darin, daß die Helden für Ben Aram am großen Pferderennen im Hippodrom von Fasar teilnehmen, denn als Siegespreis winken 20 Kamele, ein wahrhaft fürstliches Preisgeld, mit dem über Gedeih und Verderb der Bettlerkarawane entschieden wird.

Unmittelbar nach dem Rennen verläßt Ben Aram mit seiner Gefolgschaft die Stadt. Schnell zeigt sich, daß nicht Räuber und argwöhnische Nomaden die größte Gefahr für die Karawane darstellen, sondern die sengende Sonne der Khom. Ständig von kreisenden Geiern verfolgt, schleppt sich der endlose Zug der Bettler von Wasserloch zu Wasserloch.

Ohne es zu wissen, hat Ben Aram die Route, der die Bettler folgen, so gelegt, daß sie das Stammesgebiet der gefürchteten Beni Geraut Schie streift.

Die verschleierte Wüstenkrieger begegnen den Bettlern jedoch freundlich, denn durch Beorn den Blender, der sie einige Tage zuvor in Begleitung des Propheten Berengar erreichte, wissen sie bereits, daß Ben Arams Karawane von Helden begleitet wird, in deren Besitz sich das zweite Artefakt befindet, das der hohe König Fenvarien im Tempel der Orima aufbewahren ließ. Unter Führung der Urdriel, deren Urahnin Hohepriesterin der Orima war, geleiten die Beni Geraut Schie die Thorwaler Kapitäne und ihre Gefolgsleute in die Wüste und befreien durch einen Staubsturm einen Teil des alten Tie'Shianna von den Sandgebirgen, unter denen die alte Elfenstadt begraben liegt.

Gemeinsam steigen die verfeindeten Heldengruppen in den Sandkrater hinab, den der Sturm geschaffen hat, denn nur unter Einsatz beider Artefakte ist es möglich, die Statue der Orima im Rosentempel kurzfristig zu beleben und Informationen darüber zu erhalten, wo der Kerker zu finden ist, in dem der alte Hochkönig seit Jahrtausenden durch den Namenlosen gefangengehalten wird.

Wieder schlägt sich das Schicksal dabei auf Beorns Seite, und vorläufig scheint es so, als werde er einen nicht mehr aufzuholenden Vorsprung gewinnen. Doch noch immer brauchen die Bettler die Helden. Helfen sie der Gefolgschaft des Ben Aram, wird sich am Ende erweisen, daß ihr Weg zu der "Insel im Nebel" zwar der gewundenere, aber letztlich der bessere ist.

Khunchom

Allgemeine Informationen:

Das altehrwürdige Khunchom gehört unbestritten zu den schönsten Hafenstädten Aventuriens. Prachtbauten aus Jahrhunderten säumen seine Alleen, und selbst die buntbemalten Lehmhäuser der einfacheren Leute vermitteln eine Lebensfreude, wie man sie in ähnlichen Vierteln anderer Städte nicht antrifft. Kaum daß ihr den Hafen angelaufen habt, machen sich Phileasson und Shaja auf die Suche nach dem örtlichen Praiosheiligtum.

Meisterinformationen:

Der friedliche Eindruck, den Khunchom auf den ersten Blick macht, trügt. Gerüchte über einen Krieg Al'Anfas gegen das Kleinkönigreich Trahelen machen die Runde. Man befürchtet, daß der Handel, der ohnehin schon seit langem rückläufig ist, noch weiter gefährdet wird, wenn die al'anfanischen Kriegsschiffe aus dem Perlenmeer abgezogen werden. Die südlichen Gewässer wären damit fast schutzlos Piraten und Freibeutern ausgeliefert.

Der Praiostempel

Allgemeine Informationen:

Dieser Tempel unterscheidet sich nicht wesentlich von den monumentalen Bauten, die zu Zeiten, als das Kaiserhaus mächtig war, dem Gott des Lichtes in ganz Aventurien errichtet wurden. Priester in rotgoldenen Roben leiten euch willig in das Innere des Heiligtums, wo ihr vor der aus Marmor, Elfenbein und Gold gefertigten Statue des thronenden Gottes euer Gebet verrichten dürft. Es ist recht leer im Tempel. Außer euch sind nur drei andere Besucher in stille Andacht versunken.

Spezielle Informationen:

Shaja kniet nieder und versenkt sich in Meditation, um den Göttern nahezukommen. Lange Zeit passiert nichts. Sie sollten darauf achten, daß sich alle Helden, die den Tempel betreten haben, respektvoll verhalten, denn Gotteslästerung in einem Praiosheiligtum kann katastrophale Folgen haben. Nach mehr als einer Stunde wird es langsam wärmer im Tempel. Schon bald perlen allen Anwesenden dicke Schweißtropfen über das Gesicht. Eine Erklärung für die unnatürliche Hitze läßt sich nicht finden.

Ein Tempelwächter holt den Hohepriester in den Andachtsraum. Im selben Moment, in dem die massige Gestalt das Portal durchschreitet, erscheint eine tosende Feuerkugel in der Mitte der Halle, rotiert einen Moment auf der Stelle und nähert sich dann langsam dem Götterbild. Einen Moment lang verharrt sie über dem Schoß der Praiosstatue. Dann hört man ein Klacken, als fiel Stein auf Stein. Im nächsten Augenblick ist die Feuerkugel verschwunden. Die Temperatur in der Tempelhalle sinkt wieder auf das normale Maß. Ehrfürchtig nähern sich Priester und Gläubige dem Götterbild. Auf dem Schoß der Statue liegt eine kleine, steinerne Tafel. Neugierig greift der Tempelvorsteher nach der göttlichen Gabe, doch schreckt er wieder zurück, kurz bevor seine Hand die Tafel berühren konnte. "Sie ist noch immer heiß",

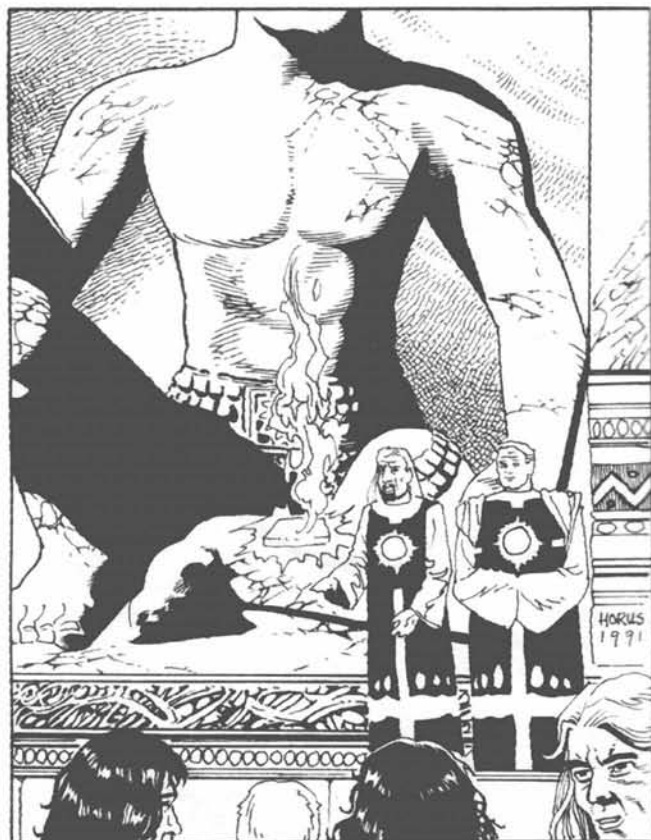
murmelt er erklärend, "doch ich kann uns die Botschaft verkünden, die der Gott der Götter mit goldenen Lettern auf diese Tafel geschrieben übersandt hat":

*"Findet den, der sprecht wahr
im Basar der Stadt Fasar.
Erfüllt des Träumers Visionen,
er wird euch sicher führen,
lebendigen Stein zu berühren,
tief im Sand der Aeonen."*

Meisterinformationen:

Diesmal offenbaren sich die Götter nicht durch die Travia-Geweihte. Es bleibt zu hoffen, daß ihre Spieler trotzdem erkennen, daß die Inschrift auf der Tafel an sie gerichtet ist, auch wenn die Praiospriester des Heiligtums dieses Wunder ganz anders auslegen. Die ersten beiden Zeilen der Prophezeiung sind eine Aufforderung, nach Fasar zu ziehen und dort nach einem Propheten zu suchen, der in den Basaren der Stadt eine wahrhaftige Zukunftsvision hat - keine leichte Aufgabe, denn in Fasar wimmelt es von Propheten, die allesamt von ihrer Gabe überzeugt sind. Haben die Helden Ben Aram ausfindig gemacht, sollen sie ihn und die Bettlerkarawane als Eskorte durch die Khom geleiten. Die Route, die der Prophet dabei wählt, wird sie geradewegs nach Tie'Shianna führen.

Dort werden sie von einem sprechenden Bildnis der Orima Informationen über das Schicksal des hohen Königs und den Untergang Tie'Shiannas erhalten.



Unterwegs nach Fasar

Spezielle Informationen:

Unmittelbar nach der Erscheinung im Praiostempel wird Kapitän Phileasson sich um den Verkauf des Schiffes kümmern, mit dem die Helden den Hafen erreichten. Vom Erlös besorgt er erstklassige Reitkamele für seine Gefährten und ein eigenes Packkamel für jeden seiner Mitstreiter. Darüber hinaus erhalten alle 100 Dukaten, um Dinge für den persönlichen Bedarf einzukaufen. Es ist wäre realistisch, wenn die Helden dafür unter anderem eine neue Gaderobe einkaufen. Bei der Durchquerung der Khom werden sie dankbar sein, wenn sie leichte Baumwollstoffe vor den sengenden Strahlen der Sonne schützen, ohne daß man in dieser Kleidung das Gefühl hat dahinzuschmelzen. Für die sehr kühlen Nächte ist es angebracht, eine warme Decke oder einen schweren Umhang mitzuführen.

Die Werte eines Lastkamels:

MU 22, LE 45, RS 1, AT 10, PA 8, TP 1W+5, GS 8/13*, AU 7/3*, Tragkraft: 5500 Unzen, Ausbildungsgrad: unerfahren.

(Lassen Sie Ihre Spieler auflisten, was auf dem Lastkamel

transportiert wird, damit unstrittig ist, was verloren geht, wenn etwas geraubt werden sollte.)

Die Werte eines Reitkamels:

MU 26, LE 55, RS 1, AT 11, PA 9, TP 2W+2, GS 9/13*, AU 8/4*, Tragkraft 8000 Unzen, Ausbildungsgrad erprobt.

** Die beiden Geschwindigkeitswerte gelten für Trab und Galopp, so wie die beiden Ausdauerwerte angeben, wie lange (in Spielrunden) das Kamel diese Gangart durchhalten kann.*

Am dritten Tag des Aufenthalts in Khunchom gelingt es Kapitän Phileasson, eine Karawane nach Fasar ausfindig zu machen, der sich die Helden anschließen können. Am nächsten Morgen verlassen sie mit den Händlern und siebzig Lastkamelen die Stadt. Die Kaufleute sind glücklich, einige schwerbewaffnete Krieger um sich zu haben, denn das senkt die Wahrscheinlichkeit eines Überfalls auf die Karawane. Der Handelszug umgeht weiträumig die gorische Wüste, rastet einen Tag in Anchopal und erreicht neun Tage nach dem Verlassen Khunchoms das sündige Fasar. Auf der Reise kommt es zu keinen bemerkenswerten Zwischenfällen.

Fasar

Allgemeine Informationen:

Die sagenumwobene Stadt läßt sich mit keiner der anderen bedeutenden Metropolen des Kontinents vergleichen. Ohne Verteidigungswall und einheitliche Verwaltungs- und Machtzentrale fehlen Fasar zwei ansonsten bestimmende Komponenten im städtischen Leben. Wer hier etwas auf sich hält oder etwas zu verlieren hat, verfügt über eine möglichst große Anzahl Söldner.

Ebenso chaotisch wie die Machtverhältnisse ist die Siedlungsstruktur. Im Zentrum gibt es mächtige, zum Teil durch Brücken verbundener Turmbauten, doch andere Stadtviertel bestehen größtenteils aus Ruinen, von denen manche noch aus Zeiten der Echsenherrschaft stammen sollen. Relikte aus der Epoche der Zugehörigkeit zum Kaiserreich sind einige Prachtbauten, der nie zu Ende geführte Versuch, eine Stadtmauer zu ziehen, und eine gewaltige Arena aus dem grünen Marmor des Raschtulswalls. Das große Oval, das 12.000 Zuschauern Platz bietet, wird allerdings nur genutzt, wenn ein einflußreicher Geldgeber die Bettler und Obdachlosen vorübergehend aus der Ruine vertreibt und Rennbahn sowie Publikumsränge halbwegs instandsetzt.

Die Masse der Häuser sind schlichte Lehmbauten, die nur aus einem Raum bestehen, den Mensch und Kleinvieh gemeinsam bewohnen. Prägend für das Stadtbild sind auch die vielen Zelte der Novadis, die zwar beschlossen haben, in der Stadt zu leben, es aber immer noch ablehnen, innerhalb fester Mauern zu wohnen. Bemerkenswert ist das Viertel der "fliegenden Händler", das täglich aufs Neue zwischen den blaugrauen Basaltruinen im Westen der Stadt entsteht. Jeden Abend werden die wenigen Körbe mit Handelsgut und die großen Sonnensegel, die vor der sengenden Mittagshitze schützen, eilig zusammengerafft, denn selbst die Mutigsten überlegen sich gut, in dem verwunschenen Teil Fasars zu übernachten. Diese Eigenart des Marktes begünstigt den heimlichen Handel mit all jenen Dingen, die in zivilisierte-

ren Gegenden das besondere Interesse der Obrigkeit erwecken. So findet man hier Hehlergut aus halb Aventurien, Kuriositäten und magische Artefakte, Gifte, Liebestränke, Heil- und Rauschkräuter, größtenteils aber wert- und wirkungslosen Ramsch.

Alle Reisenden, die Fasar nur vorübergehend besuchen, sollten sich die Devise des Garether Fernhändlers Antil Merkan zu Herzen nehmen:

"Jeder, der schwer bewaffnet ist oder über eine Achtung heischende Persönlichkeit verfügt, ist ein Fürst in Fasar, solange er sich nicht in die Interessen eines schwer Bewaffneten oder einer Achtung heischenden Persönlichkeit einmischt."

Meisterinformationen:

Um die wichtigsten Propheten Fasars aufzuspüren und sich schließlich für einen von ihnen zu entscheiden, werden ihre Helden sicher etliche Tage brauchen. Für die Zeit, die Phileasson und seine Gefährten hier verbringen, sind einige Aspekte besonders zu beachten:

- Wer verschwenderisch mit Geld umgeht, wird sich sehr bald des ungeteilten Interesses einiger Taschendiebe erfreuen und sollte zumindest einen Teil seiner Barschaft einbüßen.

- Alle Waren werden hier zunächst für das Doppelte der Listenpreise in den verschiedenen Regelwerken angeboten. Wer aufs Handeln verzichtet, ist selber schuld, denn auch bei einer mißglückten Probe auf das Talent Feilschen zählt man zum Schluß nur 50% mehr als üblich. Eine besonders gut geglückte Probe hingegen sollte mit 20% Rabatt belohnt werden.

- Es ist ein Fehler, partout darauf zu bestehen, die Brückenstraßen im Zentrum Fasars zu benutzen. Sie sind allein den Mächtigen der Stadt vorbehalten. Verstöße gegen dieses ungeschriebene Gesetz werden streng geahndet.

- Fasar ist eine Stadt, in der die nackte Gewalt regiert. Ihre Helden können sich hier Dinge herausnehmen, für die sie in Festum oder Havena sofort im Kerker landen würden. Sie werden erst dann auf massiven Widerstand stoßen, wenn sie sich in die Geschäfte eines der "Erhabenen" einmischen. (So nennt man die Mächtigen der Stadt, die bevorzugt in Türmen wohnen und so auch architektonisch unterstreichen, daß sie sich über die Masse des Volkes erheben.) Jeder der "Erhabenen" unterhält eine stattliche Leibgarde und würde sich als sehr einfallsreich im Kaltstellen potentieller Störenfriede erweisen. Für gewöhnlich betreten diese einflußreichen Personen nicht dieselben Straßen wie das gemeine Volk. Als Maß der Macht eines "Erhabenen" gilt die Zahl der Brücken, die er hat bauen lassen.

- Es ist in Fasar nicht unüblich, unter freiem Himmel zu übernachten, obwohl Reisenden eine Vielzahl an Karawansereien und Rasthäusern "sichere" Obhut versprechen.

- Fremde tun gut daran, keine außergewöhnlich gefärbten Kleidungsstücke zu tragen. Es ist schon vorgekommen, daß Reisende, die, ohne es zu wissen, die Farben der Garde eines der "Erhabenen" trugen, in lebensgefährliche Intrigen verwickelt wurden.

Die Fremden etwas merkwürdig anmutende Turmbauweise resultiert aus der ungeschützten Lage der Stadt. Seit Jahrhunderten kommt es immer wieder vor, daß überraschend Reiterscharen aus der Khom in Fasar einfallen und die Metropole plündern. Da es keine Ordnungsmacht gibt, sind die "Erhabenen" deshalb dazu übergegangen, ihre Heime in regelrechte Festungen zu verwandeln. Alle Türme besitzen auf den ersten drei Etagen keine Fenster und auch in den darüber liegenden Geschossen haben die meisten Fenster den Charakter von Schießscharten. Eisenbeschlagene Pforten, die nur über steile Treppen zu erreichen sind, machen es fast unmöglich, sich gewaltsam Zugang zu den Türmen zu verschaffen.

Häufiger als zu Überfällen von außen kommt es mittlerweile zu Auseinandersetzungen zwischen den "Erhabenen", die eifersüchtig über ihre Einflußsphären wachen.

Die "Erhabenen"

Meisterinformationen:

Um ein wenig Stimmung zu schaffen und die Neugier Ihrer Helden befriedigen zu können, seien hier einige der Wichtigeren unter den "Erhabenen" vorgestellt.

Malik Bey, Sultan von Fasar

Malik ist selbsternannter Herrscher über alle Novadis der Stadt, ein Titel, den ihm heute niemand mehr streitig zu machen wagt. Zu Macht und Reichtum ist er gekommen, weil er von jedem Novadi, der in der Stadt seine Güter verkauft, einen Tribut verlangt. Gardisten, die man an ihren roten Kopftüchern erkennt, dienen ihm zur Durchsetzung seiner Interessen.

Der ehrenwerte Mawdli Saud

Eigentlich gibt es unter den Mawdliyat, die in Fasar eine berühmte Schule des Rastullah-Glaubens unterhalten, kei-

nen Vorsteher, doch immer wenn die Gelehrten sich nicht einig werden, gibt das Wort des Saud den Ausschlag. Die Mawdliyat verfügen über keine bewaffneten Truppen, doch es wäre töricht, ihre Macht zu unterschätzen, denn sie brauchen nur wenige Stunden, um alle Rastullah-Gläubigen der Stadt aufzuwiegen.

Lazlo Fitz Stratzburg

Ein schweres Los hat der Vorsteher des goldenen Tempels, den der Praios-Kult in Fasar unterhält. Kein Mächtiger der Stadt verfügt über so viele Brücken wie der Tempel. Der "Bote des Lichts" hat Lazlo sogar zwei Greifenreiter der Garethr Tempelgarde überlassen, um die Macht des Ordens zu dokumentieren. Trotzdem geht der Kreuzzug gegen den Rastullah-Unglauben nicht recht voran. Einige Ketzer behaupten sogar, diese Fehlschläge hätten den Verstand Lazlo Fitz Stratzburgs umnebelt.

Habled ben Cherek

Dieser gerissene Kaufmann handelt mit allem, was für Geld zu bekommen ist, und "böartige Verleumder" sagen ihm auch nach, daß er gelegentlich eine Karawane seiner Konkurrenten überfallen läßt und ihre Waren über Strohänner auf dem Basar der "fliegenden Händler" verkauft. Habled unterhält beste Beziehungen zu den Fasarer Dieben und Meuchlern. Er gehört mit Sicherheit zu den bestinformierten Männern der Stadt. Im Gegensatz zu anderen gibt er diese Informationen für angemessene Gastgeschenke auch weiter, wenn er Fremde zum Tee empfängt. Für seine Sicherheit sorgt eine Garde erlesener Krieger, die himmelblaue Kaftane tragen.

Weitere wichtige Personen sind der Fürst der Stadt, der Händler Manach ter Goom, die Hochgeweihte des Rahja-Tempels und der Leiter der "Akademie der geistigen Kraft".

Die Propheten von Fasar

Meisterinformationen:

In Fasar wimmelt es von falschen Propheten, religiösen Träumern und Verrückten jeder Schattierung. Es sollte den Gefährten Phileassons nicht leicht fallen, unter all diesen obskuren Gestalten den richtigen herauszufinden. Zwischen den Narren, die von goldenen Städten in den Wolken, der Rückkehr der Echsenherrscher oder dem Untergang der Stadt durch gewaltige Regenfluten erzählen, finden sich nur fünf heilige Männer und Frauen, denen es gelungen ist, eine größere Anhängerschaft um sich zu scharen:

Die blinde **Sila** predigt vom großen Ozean unter der Wüste, in dessen Mitte eine Insel liegt, auf der Bäche von Milch und Honig fließen. Der Weg dorthin ist angeblich allen Sehenden verschlossen, doch berichtet Sila, daß das Augenlicht für das Leben in einem Land ohne Sonne ein geringes Opfer sei. Sila ist eine junge Frau, die ein schlichtes weißes Gewand trägt. Ein ebenfalls weißer Verband verhüllt ihre blutig entzündeten Augen. Nachforschungen ergeben, daß die Frau tatsächlich zwei Jahre in der Wüste verschwunden war. Seit ihrer Rückkehr predigt sie von der

wunderlichen Insel. Silas fanatischste Anhänger beweisen ihren Glauben, indem sie sich selber blenden.

Amedo predigt mit beredter Stimme das Wort Rastullahs. Vor allem auf die Novadis, die nur kurz in der Stadt verweilen, macht er großen Eindruck, und man sollte seinen Einfluß außerhalb Fasars nicht unterschätzen. Er redet weniger vom Krieg gegen die Ungläubigen als von der dringend erforderlichen Einigung der Stämme der Khom. Nur ein vereintes Tulamidenvolk wird einer drohenden Gefahr, die unmittelbar bevorsteht, begegnen können. Der junge Amedo genießt trotz seiner niederen Herkunft (seine Mutter war Sklavin, sein Vater ist unbekannt) hohes Ansehen unter den Mawdliyat und wird von ihnen heimlich unterstützt.

Mit dem, was er predigt, hat er sicherlich recht, doch wird er den Helden auf ihrer Suche nach Tie'Shianna nicht weiterhelfen können.

Ein gefährliches Leben führt **Jojossa**. Er predigt von der Gottlosigkeit der Stadt und von einem schrecklichen Strafgericht, das die Metropole treffen wird. In seinen Visionen spricht er von einem Fasar, das von einer Hand regiert wird, von einer Zeit, in der die "Erhabenen" durch einen mächtigen Fürsten in die Schranken gewiesen werden. Verständlicherweise reagieren die Oberen der Stadt auf diese aufrührerischen Reden äußerst empfindlich, und schon des öfteren wurden Mordanschläge auf den Propheten unternommen.

Bislang hatte Jojossa jedoch Glück. Leider ist auch er nicht der Mann, der Ihren Helden weiterhelfen wird. Sie können Ihre Spieler aber über seine Wichtigkeit täuschen und auf eine falsche Spur locken, indem Sie Phileasson und dessen Gefährten Zeugen eines gescheiterten Mordanschlags auf den Propheten werden lassen.

Nur wenige schenken den Reden des **Berengar** Glauben, obwohl er regelmäßig viele Zuhörer hat. Die meisten halten ihn mehr für einen begabten Märchenerzähler als für einen Propheten.

Der schielende, alte Mann, der einen leicht verwirrten Eindruck macht, erzählt, wie er sich vor langer Zeit in der Wüste verirrt und fast verdurstet wäre, als er zwischen Felsen verborgen "den Quell der blauen Rose" fand. Verschleierte hätten ihn dort gepflegt und ihm, der schon ein alter Mann war, durch einen Zauberspruch seine Jugend zurückgegeben. Nachdem er viele Wochen in der Obhut der Verschleierten verbracht hatte, erwachte er eines Morgens allein in der Wüste. Seitdem weiß Berengar, daß es seine Lebensaufgabe ist, den "Quell der blauen Rose" wiederzufinden.

Schildern Sie diesen Propheten so unglaublich wie möglich! Stellen Sie ihn als Wahnsinnigen hin, der nicht weiß, wovon er redet. Die Tatsache, daß er sich jeden Abend in einem Rasthaus betrinkt, das "Zur blauen Rose" heißt, und es in seinen Erzählungen einmal 50 und dann wieder 100 Jahre her ist, daß er diesen wundersamen Quell gefunden hat, sollte ein übriges tun, um Ihre Gruppe von dieser Spur abzulenken. Tatsächlich aber ist seine Geschichte fast wahr. Berengar hatte sich vor langer Zeit in der Wüste verirrt, als er durch eine Gruppe Beni Geraut Schie gefangen genommen wurde. Ohne es zu wissen,

hatte er sich in die Nähe des versunkenen Tie'Shianna begeben. Urdriel, die "blaue Rose" rettet dem Propheten die Freiheit, weil ihr offenbar wurde, daß er eines Tages einen der verlorenen Schätze Tie'Shiannas zurückbringen würde.

Nachdem Phileasson Fasar bereits verlassen hat, wird sich auf Pardonas Rat Beorn des alten Mannes annehmen und durch ihn auf Umwegen nach Tie'Shianna finden.

Ben Aram

Allgemeine Informationen:

Die Ärmsten der Stadt scharen sich um diesen selbsternannten Propheten, der von einem fruchtbaren und sicheren Tal im Süden des Loch Harodrol predigt. Dort sind nach seinen Worten all seine Gefolgsleute in Sicherheit vor den Nachstellungen der alanfanischen Schergen, die schon bald großes Unheil über die Khom bringen werden.

Meisterinformationen:

In seinen Prophezeiungen nimmt Ben Aram viele Details aus dem Krieg mit dem mächtigen Al'Anfa vorweg. So ist er zum Beispiel im Recht, wenn er vielen Bürgern, Armen wie Reichen, ein Ende in der Sklaverei prophezeit. Ben Aram verspricht den Heimatlosen eine Zeit der vollen Bäuche und schildert ihnen eine Alternative zum elenden Tod in einer Straßenrinne, der die meisten Bettler auf kurz oder lang erwartet.



Ursprünglich war Ben Aram ein mittelständischer Kaufmann, doch vor Monaten hatte er die ersten Visionen vom schrecklichen Krieg, den Tar Honak entfesseln wird. Seitdem verfolgen ihn Träume von einer Stadt im Süden, die zu gründen ihm bestimmt ist. So hat Ben Aram einen großen Teil seiner Güter verkauft und rüstet eine Karawane aus. Nur eine ausreichende Menge von Lastkamelen, beladen mit Wasser und Lebensmitteln, kann garantieren, daß der Zug der Bettler den mörderischen Marsch durch die Wüste überlebt. Schon jetzt hat dieses Unternehmen zahlreiche Feinde unter den tulamidischen Sippen westlich von Fasar gefunden. Ihnen gefällt der Gedanke nicht, daß der Pöbel der Stadt durch die Wüste zieht und dabei zwangsläufig zu ihren Oasen und Wasserstellen kommt. Malik Bey, der "Sultan" von Fasar, hat deshalb schon vor Wochen allen Novadis in der Stadt verboten, Kamele an Ben Aram zu verkaufen. Aus diesem Grund sieht der Prophet im großen Pferderennen, das im Hippodrom ausgetragen werden soll, eine letzte Chance, dennoch an die dringend benötigten Lasttiere zu kommen. Wann immer er während seiner Predigten in den Armenvierteln Fasars Krieger unter seinen Zuhörern entdeckt, wird er sie darauf ansprechen, ob sie nicht bereit seien, seiner heiligen Sache einen Dienst zu erweisen.

Wenn sich die Gefährten Phileassons dazu entschließen, Ben Aram zu folgen, wird der Prophet sie fortan bei allen

wichtigen Fragen ins Vertrauen ziehen. Bauen Sie als Spielleiter Ben Aram als eine gütige Vaterfigur auf. Im Grunde seines Herzens verabscheut er jede Art von Gewalt, sollte sie jedoch unvermeidlich sein, legt er Planung und Ausführung in die Hände der Helden.

Ben Aram ist Mitte Fünfzig und wie viele wohlhabende Männer seines Alters ein wenig beleibt. Sein Haar ist schlohweiß und ein Großteil seines Gesichts hinter einem wild wuchernden Bart verborgen. Seit er sich angewöhnt hat, in schlichten Gewändern in die Armenviertel Fasars zu gehen, um dort zu predigen und Spenden an die Armen zu verteilen, genießt er unter den Bettlern der Stadt höchstes Ansehen. (Viele der Heimatlosen, die nicht an seine prophetische Sendung glauben, halten ihn jedoch insgeheim für verrückt und machen auch keinen Hehl aus ihrer Meinung.)

Erfolgreich konnte der Prophet bislang selbst vor seiner Tochter verbergen, daß er sterbenskrank ist. Er selber weiß, daß er nur noch wenige Wochen zu leben hat. Ben Aram ist keine Gestalt, die so sehr unter den Propheten Fasars heraussticht, daß die Abenteurer am ersten Tag in der Stadt auf ihn stoßen werden. Geben Sie Ihren Helden ein wenig Zeit, sich in der Wüstenmetropole umzusehen, und lassen Sie sie eine Weile im Zweifel darüber, welcher Prophet in Fasar "wahr" spricht.

Das Pferderennen

Allgemeine Informationen:

Eines der prächtigsten Bauwerke aus der Zeit kaiserlicher Besatzung ist das Hippodrom von Fasar, eine Pferderennbahn, die mit ihrer Fläche von 120 mal 60 Schritt nur wenig Vergleichbares in Aventurien findet. Ebenso sprichwörtlich wie die Pracht dieser Bahn ist allerdings auch ihre Bauqualität. Kein schwerer Sturm, der nicht aufs neue lockeres Baugestein in die Arena stürzen läßt.

Deshalb werden die meisten der Pferderennen, für die Fasar berühmt ist, auf einer Ebene vor der Stadt ausgetragen. Lediglich dann, wenn sich einer der "Erhabenen" die Gunst der Ärmsten erkaufen will, wird die Bahn restauriert, um ein großes Rennen zu organisieren.

Spezielle Informationen:

Der "Erhabene" Chalom, seines Zeichens Hehler und Sklavenhändler, möchte den schlechten Ruf, den er in Fasar genießt, unbedingt aufbessern. (Wollen doch die Gerüchte nicht abreißen, daß er vor allem aus den Stadtvierteln der Ärmsten heimlich Freie in die Sklaverei verschleppen läßt.) Er hat deshalb beschlossen, an die alte Tradition der Rennen im Hippodrom anzuknüpfen. Schon seit Wochen sind Steinmetze damit beschäftigt, die Arena zu restaurieren, und alle bedeutenden Pferdezüchter im Umkreis von Hunderten Meilen wurden bereits zum Rennen eingeladen.

Mit dem ungewöhnlichen Preis, den Chalom ausgesetzt hat, will er vor allen Dingen die berühmtesten Reiter der Novadis in die Stadt locken, denn wer 20 Kamele auf einen Schlag gewinnt, ist über Nacht reich genug, eine eigene Sippe zu gründen.

Meisterinformationen:

Auch für Ben Aram ist der Preis von 20 Kamelen sehr reizvoll, würde die Karawane der Bettler dadurch doch in die Lage versetzt, sehr viel mehr Proviant mitzuführen. Deshalb versucht er, die Gefährten Phileassons zu überreden, für seine Farben zu reiten. Er kann den Helden drei erprobte Pferde zur Verfügung stellen (nur Pferde sind als Reittiere zugelassen) und wird das Startgeld von fünf Dukaten für jeden Reiter bezahlen, der antritt.

Da sich über achtzig Reiter für Chaloms Rennen gemeldet haben, müssen die Wettkämpfe über drei Tage verteilt in mehreren Durchgängen stattfinden. Es treten jeweils sechs Bewerber in jedem Rennen an. Die drei ersten haben sich für das Rennen am nächsten Tag qualifiziert, die anderen scheiden aus.

Regeln für das Rennen

Vor dem Rennen wird für alle neun Reiter, die zum Wettstreit antreten, mit dem W20 die Startbahn ausgewürfelt. Wer die niedrigste Zahl würfelt, erhält die günstige - weil besonders kurze - Innenbahn, die zweitniedrigste Zahl startet auf der Bahn links neben der Innenbahn, usw. Der Reiter auf der Innenbahn zieht auch als erster.

Im weiteren Verlauf des Rennens eröffnet derjenige die neue Spielrunde, der auf der Rennbahn am weitesten vorne liegt. Stehen zwei Figuren auf gleicher Höhe, zieht die zuerst, die am nächsten zur Innenbahn steht.

Um festzustellen, wie weit sich die Spielerhelden in einem Zug vorwärtsbewegen, muß eine Talentprobe auf Reiten abgelegt werden. Bei einer erfolgreichen Probe gibt die Zahl

der nicht verbrauchten Talentpunkte die Menge der Felder an, die der Reiter vorwärtsgaloppieren darf. (Vergessen Sie dabei nicht den Bonus von 1 zu addieren, der sich durch die erprobten Pferde ergibt.)

Alle Meisterpersonen, die teilnehmen, würfeln am ersten Renntag mit W6 die Felder aus, die sie sich mit jedem Zug vorwärts bewegen. Sieger ist, wer zuerst die Ziellinie überquert. Da die Konkurrenten von Tag zu Tag besser werden, verwenden Sie bei den Rennen am zweiten Tag einen W8 für die Meisterpersonen. Im letzten Rennen, bei dem sich am dritten Tag entscheidet, wer den märchenhaften Preis von 20 Kamelen gewinnen wird, würfeln Sie für die Nichtspieler-Reiter mit W10.

Bahnwechsel und Abdrängen

Selbst wenn die Gefährten Phileassons beim Start auf der Außenbahn platziert sind, ist das noch kein Debakel. Es besteht die Möglichkeit, sich langsam weiter nach innen vorzuarbeiten.

Um auf eine andere Bahn überzuwechseln, dürfen die Spieler ein Feld diagonal ziehen. Ein solches Manöver kostet allerdings zwei Bewegungspunkte. Besser platzierte Reiter können auf diese Weise auch abgedrängt werden, denn sollte auf dem Feld, auf das man diagonal zieht, bereits eine Figur stehen, wird diese automatisch um eine Bahn nach außen abgedrängt. So kann es leicht passieren, daß der Spieler, der zu Beginn einer neuen Spielrunde als erster startet und sich auf die Innenbahn vorarbeitet, um mehrere Bahnen nach außen abgedrängt wurde, nachdem alle anderen gezogen haben.

Spieltaktik

Selbst einem Novadi erster Stufe dürfte es bei einem Talentwert Reiten 7 nicht schwer fallen, sich am ersten Renntag für eines der folgenden Rennen zu platzieren, da die Meisterpersonen statistisch gesehen mit W6 im Durchschnitt 3,5 würfeln. Außerdem ist es wahrscheinlich, daß die Gefährten Phileassons zum Teil sogar bessere Talentwerte haben, handelt es sich doch um recht hochstufige Helden. Aus diesem Grund ist es auch besser, vor dem Entscheidungsrennen am dritten Tag nicht mehr als zwei Abenteurer in einer Renngruppe gegeneinander antreten zu lassen, damit sich die Spieler nicht gegenseitig ausbooten. Um den Einfluß des Würfelglücks bei Meisterpersonen zu verringern, empfiehlt es sich, das Rennen des zweiten Tages über zwei Runden zu führen und am dritten Tag dreimal die Arena zu umrunden. Damit sich der Rest der Spielgruppe nicht langweilt, während sich zwei als tollkühne Reiter produzieren können, sollten alle, die nicht mit ihrer Spielerfigur am Rennen teilnehmen, für einen oder mehrere der Meisterpersonen würfeln.

Preise

Wer bei einem der neun Rennen am ersten Tag einen ersten Platz belegt, erhält dafür eine Siegesprämie von 50 Silbertalern. Reiter, die eines der drei Rennen des zweiten Tages gewinnen, bekommen einen prächtig zisellierten Khunchömer (Wert 120 S) als Belohnung. Dem Gewinner des Rennens am dritten Tage winken schließlich 20 Kamele. In diesem Fall bekommt auch derjenige, der "nur" den zweiten Platz macht, noch einen Preis, ein feuriges Shadif-Streitroß (Wert 640 Dukaten!).



Die Bettler von Fasar

Meisterinformationen:

Da die Bettler aus den Elendsvierteln Fasars in allen Abenteuern dieses Bandes eine bedeutende Rolle spielen, ist es wichtig, daß die Helden ein persönliches Verhältnis zu einigen von ihnen entwickeln können. Dazu müssen Sie aus der Masse von über 300 Pilgern einige Charaktere herausarbeiten, die in einer besonderen Beziehung zu den Gefolgsleuten Phileassons stehen. Um Ihnen diese Aufgabe zu erleichtern, sind in diesem Kapitel einige Persönlichkeiten vorgestellt.

Mansour ist ein 35 jähriger, von Schicksalsschlägen gebrochener Mann. Ehemals gehörte er zur Garde von Khunchom, doch in einem Gefecht wurde er so schwer verletzt, daß ihm beide Beine amputiert werden mußten. Darauf wurde er aus dem Militärdienst entlassen, mit einer Abfindung, die gerade ausreichte, ihn ein halbes Jahr zu ernähren.

Um nicht zu verhungern, mußte er sich unter die Bettler der Stadt mengen und wurde schließlich von seinen alten Waffenbrüdern aus Khunchom gejagt. In den Jahren nach seiner Verwundung hat er gelernt, sich recht geschickt auf seine Hände aufgestützt fortzubewegen. Trotzdem braucht er auf dem Pilgerzug ständig Hilfe, denn es ist ihm selbstverständlich unmöglich, den ganzen Tag auf Händen zu laufen. Sorgen Sie dafür, daß sich einer der Abenteurer seiner annimmt, ihn trägt oder in einem Korb auf seinem Kamel mitnimmt.

Abdallah ist ein fünfjähriges Waisenkind. Der kleine Junge hat den ganzen Kopf mit Schorf überzogen und starrt vor Dreck. Gekleidet ist er in ein viel zu großes Hemd, das sein ursprünglicher Besitzer auf den Lumpenhaufen geworfen hat.

Abdallah wird sich selbst zum Schutzpatron eines Helden ernennen, der kein Wort Novadi spricht, weil der Kleine nicht begreift, daß ein erwachsener Mensch, der ihn angeblich beschützen soll, nicht einmal vernünftig sprechen kann.

Die hübsche **Canan** trat bis vor wenigen Tagen als Tänzerin und Schauspielerin in einem Schmierentheater auf. Als der Direktor dieses zweifelhaften Ensembles vor einer Woche kundtat, daß er seinen Star heiraten wolle, ist die Schauspielerin kurzerhand untergetaucht und hat sich dem Zug der Bettler angeschlossen, um schnellstmöglich von Fasar wegzukommen. Während der Wanderschaft wird sie mit allen Mitteln versuchen, einen Helden dazu zu überreden, mit ihr nach Arivor zu reisen, wo sie ihre schauspielerische Karriere fortsetzen will.

Barmak hat nie in seinem Leben mehr besessen als die paar Lumpen, die er auf dem Leib trägt. Dennoch hat er die

Manieren eines wohlerzogenen Edlen und bezaubert die Menschen durch sein aristokratisches Flair.

In jüngeren Jahren ist er als Hochstapler durch die Lande gereist, und oft gelang es ihm, sich für Wochen in das Vertrauen reicher Familien zu schleichen, indem er sich als zu unrecht verbannter Fürstensohn ausgab. In die Jahre gekommen ist er heute das Idol der Kinder, mit denen er viel Zeit veralbert.

Zummurud war früher eines der berühmtesten Freudenmädchen der Stadt, bis eines Tages ihre Schönheit schlagartig verblühte. Manche sagen, ihr Erfolg hätte die Hohepriesterin der Rhaja verärgert, so daß sie das Mädchen über Nacht zu einer alten Frau werden ließ. Zummurud ist redgewandt und verbittert. Während des Zuges wird sie sich zur Wortführerin der alten Frauen aufschwingen und auch vor Kritik an den Helden oder Ben Aram nicht zurückschrecken, wenn diese in ihren Augen Fehler begehen.

Aischa ist die junge Tochter des Propheten Ben Aram. Je kränker ihr Vater wird, desto mehr Aufgaben übernimmt sie von ihm. So wächst sie langsam in die Rolle der Führerin des Bettlerzuges. Sie ist von Anfang an bei allen wichtigen Gesprächen, die Ben Aram führt, beteiligt und erweist sich dabei als begabte Diplomatin. Aischa ist besessen von der Idee, die Ziele ihres Vaters erfüllt zu sehen - eine Manie, die bis zur völligen Aufgabe ihres eigenen Charakters geht.

Eysel ist eine kränkelnde junge Frau, die nur mit Mühe dem Zug der Bettler folgen kann. Sie ist die Tochter einer kleinen Händlerfamilie und wurde wegen ihrer Liebe zu einem Gaukler aus der Sippe verstoßen. Als ihr Geliebter an der blauen Keuche starb, rutschte sie in das Milieu der Bettler ab.

Sie betrachtet ihr Leben als gelebt und hofft nur noch darauf, daß es ihrer kleinen dreijährigen Tochter in der neuen Siedlung, die Ben Aram gründen will, eines Tages besser gehen wird.

Mechmed ist ein 15-jähriger Novadi, der sich in Fasar durch kleine Diebstähle am Leben erhalten hat. Er ist sehr beeindruckt von den Predigten Ben Arams und glaubt fest, daß er als Sklave enden wird, wenn er in der Stadt bleibt. Zunächst wird es ihm sehr schwer fallen, seine Gewohnheit, sich einfach zu nehmen, was er braucht, wieder abzulegen. Später gibt er alles, was er den Helden gestohlen hat, wieder zurück.

Er kommt mehr und mehr zu der Überzeugung, er sei zum Krieger geboren und wünscht sich nichts sehnlicher, als von einem der Abenteurer in den Künsten des Kampfes unterrichtet zu werden.

Die Karawane der Bettler

Meisterinformationen:

Ben Aram hat sein ganzes Vermögen gegeben, um die Karawane der Bettler so gut wie möglich auszurüsten. Es erfordert eine enorme Menge von Kamelen, um das Nötigste an Wasser und Lebensmitteln zu transportieren. Darüber hinaus sind noch 20 Tiere mit Werkzeug und Ausrüstung zum Bau des Dorfes bei Loch Harodrol bepackt. Jeder Bettler braucht täglich ca. 50 Unzen Lebensmittel und vier Maß Trinkwasser. (Bei 320 Bettlern braucht Ben Aram also täglich 16.000 Unzen Lebensmittel und 1280 Maß bzw. 51.200 Unzen (!) Trinkwasser.) Somit ist leicht ersichtlich, daß die Trinkwasserversorgung der Karawane zum größten Problem wird. Alle 42 Jungkamele, die dem Propheten gehören, werden gebraucht, um eine Ration Wasser für anderthalb Tage zu transportieren. Da jeder Bettler selber auch 6 Maß Wasser in einem Ziegenlederschlauch trägt, kann die Karawane für drei Tage Trinkwasser mitnehmen.

In diesem Zusammenhang wird den Gefährten die wichtige Rolle der Kundschafter übertragen, die der Karawane vorausreiten und nach Wasser suchen.

Kritisch ist auch die Lage der Lebensmittelversorgung. Wenn die Helden das Rennen im Hippodrom nicht gewonnen haben, verfügt die Karawane nur über 20 Kamele, die Nahrung für die Bettler tragen. Das ist gerade genug, um die Karawane für 10 Tage zu versorgen. Weitere sechs Tagesrationen tragen die Bettler selbst. Die Nahrung, die man unterwegs zu sich nimmt, ist nicht gerade abwechslungsreich. Es gibt Hirsebrei, Fladenbrot, Datteln, harten Ziegenkäse, getrocknetes Obst und als einzigen Luxus gelegentlich Tee mit viel Zucker.

Der Tagesablauf einer wandernden Karawane ist immer gleich: Kurz vor Sonnenaufgang nimmt man ein hastiges Frühstück ein und sattelt die Kamele, um während der kühlen Morgenstunden ein möglichst großes Stück Weg zu bewältigen. Zur Mittagzeit zwingt die Hitze die Karawane zur Rast. Jeder sucht ein möglichst schattiges Plätzchen. Nach der Mittagsruhe zieht die Karawane bis Sonnenuntergang weiter. Abends werden alle Tiere abgesattelt. Fußfesseln an den Vorderläufen hindern die Kamele daran, sich über Nacht allzu weit vom Lager zu entfernen. Auch wenn die Helden weitab der Karawane auf Wassersuche sind, sollten sie sich an diesen Tagesablauf halten. Wenn sie dennoch partout darauf bestehen, in der Mittagszeit durchzureiten, erhöht sich ihr Wasserverbrauch um zwei Maß. (Eine Tatsache, die die Abenteurer erst dann bemerken sollten, wenn ihre Wasserschläuche fast leer sind.)

Um nicht den Überblick zu verlieren, sollten Sie eine Tabelle über die Ausrüstung und Größe der Bettlerkarawane führen:

Reisetag:	1
Kamele:	82 (102)
Bettler:	320
Wasser:	3
Nahrung:	16 (26)
Geld:	7300 D.

- Als erster Reisetag gilt der Tag, an dem die Karawane Fasar verläßt.

- 82 Kamele besitzt Ben Aram. 42 davon sind unerfahrene Jungkamele, 40 gelten als "erprobt". (Siehe "Die Kreaturen des Schwarzen Auges", S.33) Sollten die Helden das Rennen im Hippodrom gewonnen haben, steigt die Zahl der Kamele auf 102.

- 320 Bettler haben sich entschlossen, Ben Aram in die Wüste zu folgen.

- Für drei Tage kann die Karawane Trinkwasser transportieren. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit wird der Wasservorrat vollständig erneuert.

- Ursprünglich kann die Karawane nur für 16 Tage Lebensmittel mitführen. Sollten die Helden das Rennen im Hippodrom gewonnen haben, können zehn Tagesrationen mehr transportiert werden. (Mit Tagesration ist die Menge an Lebensmitteln gemeint, die aufgebracht werden muß, um die 320 Bettler einen Tag zu ernähren.)

- Ben Aram ist sich dessen bewußt, daß die Karawane von Anfang an nicht genug Lebensmittel befördern kann, um das Tal bei Loch Harodrol zu erreichen. Er hofft darauf, unterwegs bei wandernden Nomaden und Handelskarawanen die Lebensmittelvorräte ergänzen zu können. Bevor der Prophet Fasar verlassen hat, verkaufte er all sein Hab und Gut. In der Spalte Geld ist aufgeführt, wie viele Dukaten er noch besitzt, um die Vorräte der Karawane zu ergänzen.

Abschließend gilt es noch zu berücksichtigen, daß die Langsamsten im Zug das Tempo bestimmen. Kleine Kinder und Krüppel schaffen nicht mehr als 20 Meilen pro Tag. Die Karawane wird inklusive einiger Ruhetage ca. 7 Wochen bis zum Tal aus den Visionen des Ben Aram brauchen. Die Wassersucher, die der Karawane vorausreiten, können Tagesdistanzen von 60-80 Meilen bewältigen. (Ein erfahrener Reiter wird übrigens gelegentlich absteigen, um das Kamel für ein paar Meilen am Zügel zu führen, damit es zu neuen Kräften gelangen kann. Während der heißesten Tageszeit zu reiten, ist unüblich und äußerst strapaziös.)

Der Wüstentod

Meisterinformationen:

Obwohl ein altes Sprichwort der Novadis besagt: "In der Wüste sind schon mehr Reisende ertrunken als verdurstet", ist die Karawane doch eher von Wasserproblemen geplagt, als daß sie Gefahr läuft, das Opfer einer plötzlichen Springflut in einem Wadi zu werden. Wie bereits erwähnt, reicht die Lastkapazität der Karawane gerade aus, für drei Tage Wasser mitzuführen. Um zu verhindern, daß sich die Gefährten Phileassons auf abstruse Weise mit Wasserschläuchen behängen, sollten Sie erklären, daß mehr als drei Tage in einem Ziegenlederschlauch gelagertes Wasser ungenießbar wird.

Tulamiden und alle Helden, die einen längeren Abschnitt ihres Lebens in der Khom verbracht haben, benötigen min-

destens vier Maß Wasser pro Tag. Alle Abenteurer, die mit dem Wüstenklima nicht vertraut sind, verbrauchen sechs Maß.

Es ist eine unumstößliche Tatsache, daß man fast keine Chance hat, in der Wüste drei Tage ohne Wasser zu überleben. Entsprechend drastisch sind auch die Regeln, die Sie für Ihre Abenteurer anwenden sollten. Ab der Mittagszeit des ersten Tages ohne Trinkwasser werden alle Talentwerte halbiert. Es fällt immer schwerer, sich auf etwas zu konzentrieren. Bis zum Abend sterben W6 der schwächeren Bettler am Ende der Karawane. Um die Mittagszeit des zweiten Tages ohne Wasser werden die Eigenschaftswerte sowie AT und PA halbiert. Die Helden fühlen sich müde und entkräftet. Von nun an kommt es verstärkt zu Halluzinationen. Bis zum Ende des Tages brechen 2W20 Bettler zusammen und sind nicht in der Lage, sich weiter zu bewegen. Mit dem dritten Tag beginnt der letzte Akt der Tragödie. Ab den Morgenstunden verlieren die Helden stündlich 2W6 Ausdauerpunkte. Sobald die Ausdauer auf Null gesunken ist, können sich die Helden nur noch krie-

chend fortbewegen. In jeder weiteren Stunde verlieren die Abenteurer W20 LE. Am Ende des Tages leben noch 3W6 Bettler.

Als erfahrener Spielleiter sollten Sie es aber nicht so weit kommen lassen. Folgende Mittel stehen Ihnen zur Verfügung, um das Massensterben zu verhindern. Shaja könnte durch ein großes Wunder der Travia aus dem Nichts eine sprudelnde Quelle erschaffen. Der verrückte Abdul al Mazzered beschwört einen einstündigen Gewitterregen herauf. (Wie er das gemacht hat, weiß er selber nicht.) Natürlich steht Ihnen auch offen, die Karawane im letzten Moment ein rettendes Wasserloch finden zu lassen oder den Bettlern durch eine barmherzige

Nomadensippe ausreichend Wasser zuzuspielen. Sie sollten die Szene des Verdurstens nicht dramaturgisch überstrapazieren. Einmal am Rande des Todes gestanden zu haben, ist für den Zug der Bettler genug. Helden, die sich auf der Suche nach Wasser verirren, kann dieses Schicksal allerdings durchaus mehrmals treffen.

Der Marsch durch die Wüste

Meisterinformationen:

Für Sie gibt es zwei Möglichkeiten, den Marsch durch die Wüste zu gestalten. Der erste Weg besteht darin, jeden Tag, den der große Zug der Bettler unterwegs ist, nachzuspielen, indem Sie "täglich" aufs Neue anhand der Tabellen den Spielablauf bestimmen. Diese Würfelprozeduren bringen den Spielverlauf aber leicht ins Stocken, so daß es ratsam ist, diese Arbeit vorab zu erledigen. In einer zweiten Variante werden mit Hilfe der Tabellen ohne das Zufallsmoment des Würfels Spielsituationen konstruiert, die den eigenen Vorstellungen einer Wüstendurchquerung entsprechen. (In beiden Fällen gilt es zu berücksichtigen, daß es nicht an jedem Tag zu dramatischen oder gar lebensbedrohlichen Begegnungen kommen sollte.)

Der Ablauf der Würfelprozedur:

1. Bestimmen des Wetters
2. Stellen Sie fest, wer an diesem Tag auf Wassersuche geht, überprüfen Sie die Erfolgchancen der Wassersucher und würfeln Sie auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen.
3. Bestimmen Sie die Begegnungen für das Gros der Bettler.

Das Wetter

Die Wettertabelle folgt denselben Mechanismen wie die Wettertabellen im "Handbuch für den Reisenden" (S.11-12) in der Box "Die Kreaturen des Schwarzen Auges".

W20	Wetterlage, Niederschlag	Variable
1-16	sonnig und klar	VER-1 WIND-1 TEMP+1
17-18	leichte Bewölkung	VER-2 WIND+1 TEMP-1
19	starke Bewölkung	VER+1 WIND+2 TEMP-2
20	heftiger Gewitterregen	(maximal VER+3 WIND+1 TEMP-3 von einer Stunde Dauer, danach gilt das Wetter des nächsten Tages)

W6 Windstärke

0	Windstill
1	Leichter Windzug
2	Leichte Brise
3	Frische Brise
4	Steife Brise
5	Starker Wind
6	Sturm
7	* Sandsturm (Verlust von 2W6 LE)
8	* Sandsturm mit Orkanböen (Verlust von 1W20 LE)

W6	Temperatur
0	kühl
1-2	für die Khom angenehm
3-4	warm
5-7	heiß
8*	mörderisch heiß

* Wenn Sie ein Ergebnis mit Sternchen erwürfeln, bedeutet dies, daß am betreffenden Tag die doppelte Menge Trinkwasser verbraucht wird.

Die Wassersuche

Meisterinformationen:

Solange sich der Zug nicht in unmittelbarer Nähe des Mhadi aufhält, muß deshalb erwürfelt werden, ob es den Helden, die als Wassersucher fungieren, gelingt, eine Quelle oder Oase zu finden, die das nächste Ziel der Bettler wird. Ben Aram wird nur im Notfall eine Wasserstelle verlassen, wenn noch nicht feststeht, wo die nächste ist. Die Novadis halten die Lage der Wasserstellen geheim. Mit ihrer Hilfe ist nicht zu rechnen.

Es ist üblich, immer mindestens zu zweit zu reiten, da ein einzelner Wassersucher, dessen Kamel strauchelt oder dem ein anderes Mißgeschick widerfährt, in der Wüste verloren ist. Nur einer dieser Reiter darf die Proben ablegen, die zur Suche nach Wasser erforderlich sind. (Es steigert die Spannung, wenn Sie als Spielleiter die Talentproben verdeckt auswürfeln.) Der erste Würfelwurf auf der

folgenden Tabelle wird mit W20 durchgeführt. Er gibt Auskunft darüber, ob in der Richtung, die die Wassersucher einschlagen, überhaupt eine Quelle zu finden ist. Mit der Probe auf den Talentwert Fährtsuchen prüfen Sie, ob es den Helden gelingt, anhand von Spuren eine Wasserstelle ausfindig zu machen (wenn es überhaupt eine gibt). Die Probe auf das Talent Orientierung gibt an, ob die Abenteurer bis Einbruch der Nacht zum Lager der Bettler zurückfinden. Für jeden Tag in der Wüste sollten sie die Orientierungsproben um +1 erschweren. Haben die Bettler inzwischen das Lager gewechselt, wird die Probe um +2 erschwert.

- 1-3 Gute Chance, Wasser zu finden. Fährtsuche +3, Orientierung +4.
- 4-7 Durchschnittliche Chance, Wasser zu finden. Fährtsuche +5, Orientierung +4.
- 8-11 Schlechte Chancen, Wasser zu finden. Fährtsuche+10, Orientierung +5.
- 12-20 Die Helden reiten in eine Richtung, in der es keine Wasserstelle gibt.

Novadis erhalten einen Abzug von 2 auf das Ergebnis, das Sie mit dem W20 für die Wassersuche erwürfelt haben, denn ihnen fällt es leichter, in der Wüste Wasser zu finden. Wiederholen Sie diese Würfelprozedur für jede Gruppe, die sich auf die Suche begibt.

Wenn Trinkwasser gefunden wurde, bestimmen Sie mit 3W20, wieviele Meilen es vom Lager der Bettler entfernt liegt.

Für jede Gruppe besteht die Möglichkeit, daß es im Verlauf des Tages zu einer besonderen Begebenheit kommt. Benutzen Sie W6, um dies zu ermitteln. Ein Ergebnis von 1-4 bedeutet, daß die Helden einen ereignislosen Tag erleben. Bei einer 5 oder 6 ermitteln Sie auf der folgenden Tabelle, was den Wassersuchern zustößt.

- 1: Ein Reittier strauchelt und bricht sich das Bein. Für das Tier besteht keine Möglichkeit zur Rettung mehr.
- 2: Ihre Helden haben eine Fata Morgana und sehen einen See, einen Palast, einen Palmenhain oder ähnliches.
- 3: Ein Wasserschlauch leckt. Ein Abenteurer verliert eine Tagesration Wasser.
- 4: Ein Wüstenskorpion attackiert während einer Rast einen der Wassersucher. *Die Werte des Skorpions:*
MU 11, AT 13, PA 0, LE 4, RS 1, TP 1W+1(+Gift)*, GS 2, AU 15, MR 12, MK 8

* Wenn der Stachel die Rüstung durchdringt, verursacht das Gift des Skorpions 2W20 Schadenspunkte.

5: Die Helden geraten in Treibsand. Prüfen Sie für jeden Spieler mit W6 die Konsequenzen. 1-3 Reiter und Kamel entkommen. 4-5 das Reittier geht verloren. 6 Das Reittier geht verloren, und der betroffene Held muß eine GE-Probe +2 bestehen, um der tückischen Falle unbeschadet zu entkommen. Ansonsten verliert er 2W20 LE, bevor er gerettet wird.

6: Die Reiter treffen auf eine kleine Salzkarawane und werden eingeladen, gemeinsam mit den Händlern und Kameltreibern eine Mahlzeit einzunehmen.

7: Gegen Mittag geraten die Gefährten in eine Region, in der ein unangenehm heißer Wind bläst. An diesem Tag verbrauchen sie eine doppelte Wasserration.

8: Die Helden treffen auf ein herrenloses Kamel. Bei einer GE-Probe +3 kann das Tier eingefangen werden. Gelingt nun auch eine Abrichten-Probe +6, so folgt das Kamel in Zukunft willig den Wassersuchern.

9, 10: Der Wüstenwind hat die sterblichen Überreste einer Karawane freigelegt, die sich in der Wüste verirrt und zugrunde ging. Sonne und Sand haben die Toten mumifiziert. Es finden sich keine Wertgegenstände.

11: Die Helden geraten in einen Hinterhalt von W6+1 Wüstenräubern. Die Banditen plündern die Abenteurer restlos aus, lassen ihnen aber zwei Wasserschläuche.

Die Werte der Wüstenräuber:

MU 13, KL 11, CH 11, GE 14, KK 14, LE 50, AT 14, PA 12, RS 3, TP 1W+4 (Säbel), GST1, AU 65, MR 4, MK 20

12, 13 Die Wassersucher treffen auf einen Lagerplatz wandernder Nomaden. Sie werden freundlich aufgenommen und bewirtet. Die Helden können hier 26 Mherwedböcke für je 22 S erwerben. Bei einer guten Feilschenprobe gehen die Novadis sogar auf 19 S herunter. (Ein Mherwedbock liefert 25 Fleischrationen, 26 Böcke können die Bettler also zwei Tage ernähren.)

14, 15: Die Wassersucher können W6 wilde Kamele beobachten, die durch die Wüste ziehen. Es ist nicht möglich, die Tiere einzufangen. Ihnen zu folgen wäre verhängnisvoll, denn sie gehen nicht zu einem Wasserloch, sondern haben erst vor wenigen Stunden eine Quelle verlassen.

16: Die Gefährten treffen einen einzelnen Tulamidenkrieger, der auf dem Weg zur Brautwerbung bei einer befreundeten Sippe ist.

17: Kreisende Khomgeier führen zu einer verendeten Ziege.

18: Die Wassersucher werden von 2W6 Sandwölfen verfolgt welche auf eine günstige Gelegenheit warten, um über Kamele und Reiter herzufallen. (z.B. die mittägliche Rast)

Die Werte der Sandwölfe:

MU 15, AT 12, PA 8, LE 30, RS 2, TP 1W+4, GS 11, AU 100, MR 3, MK 15

19: Über eine Sanddüne nähert sich eine Riesenameise, die die Helden offensichtlich als Beute betrachtet. Die Abenteurer stehen vor der Entscheidung, zu kämpfen oder zu fliehen.

Die Werte einer Riesenameise:

MU 10, AT 8, PA 0, LE 25, RS 4, TP 1W+3/W6-2 SP (Säure)*, GS 4, AU 30, MR 13, MK 25

* Die Säure wird in jedem Fall wirksam, da sie auch Rüstungen durchdringt. 5 SP durch Säure bedeuten den gleichzeitigen Verlust eines Punktes vom Rüstungsschutz.

20: Die Gefährten begegnen W6+5 Kriegern eines Hairan, die auf der Suche nach Wasserdieben sind. Mit einer Talentprobe Lügen +3 können die Helden den Reitern glaubhaft machen, nicht zu den Bettlern zu gehören. In diesem Fall werden sie sogar eingeladen, gemeinsam mit den Wüstenkriegern eine Mahlzeit einzunehmen. Werden sie hingegen als Wasserdiebe erkannt, wird man versuchen, sie zu fangen und zum Hairan zu bringen. Dieser beschließt, den Dieben zur Warnung alles Gut abzunehmen, ihnen 20 Stockschläge zu geben und mit einem Wasserschlauch in der Wüste auszusetzen. Um zu den Bettlern zurückzufinden, muß den Mißhandelten eine Orientierungsprobe +4 gelingen.

Auch für den Zug der Bettler sind täglich Zufallsbegegnungen auszuwürfeln. Dabei ist zu unterscheiden, ob sich die Karawane an einer Wasserstelle aufhält oder auf dem Marsch durch die Wüste ist.

Begegnungen in der Wüste:

1-12: Keine Begegnung.

13: 2W20 Sandwölfe folgen den Bettlern und fallen über die Kranken und Schwachen am Ende der Karawane her. (Werte siehe oben.)

14-16: W20 Räuber folgen der Karawane. Sie wissen, daß bei den Bettlern nicht viel zu holen ist und haben es einzig auf die Kamele abgesehen, die den Zug begleiten. (Werte siehe oben.)

17: Ab Mittag bläst ein außergewöhnlich heißer Wüstenwind. An diesem Tag verbrauchen alle eine doppelte Wasserration.

18: Rund 20-Novadi Krieger erscheinen, um der Karawane der Bettler das Weiterziehen zu verbieten. Der Hairan der Krieger fürchtet um die geringen Wasserreserven seiner Region und wäre daran interessiert, die Karawane auf das Stammesgebiet einer verfeindeten Sippe umzuleiten. Schlagen die Bettler freiwillig einen anderen Weg ein, schenkt der Fürst ihnen 13 Ziegen. Ansonsten zieht er weitere Krieger zusammen und wird sie mit Gewalt von seinem Boden vertreiben.

19, 20: Eine Nomadenfamilie mit großer Ziegenherde kreuzt den Weg der Bettler. Bei gelungener Feilschen- Probe erklärt man sich bereit, 2W20 Ziegen zu verkaufen.

An den Wasserlöchern und Oasen kommt es zu ganz anderen Begegnungen als in der Wüste. Verwenden Sie in diesem Fall deshalb die folgende Tabelle:

1-10: Die Bettler sind allein an der Wasserstelle.

11: Nachts nähert sich ein Rudel von W6+1 Sandlöwen der Wasserstelle. Sie haben es in erster Linie auf die Kamele abgesehen, schrecken aber auch nicht davor zurück, ein menschliches Opfer anzufallen. *Die Werte der Sandlöwen:* MU 15, AT 14 (erste AT 16)* PA 8, LE 40, TP 2W+4 (Rachen), 1W+4 (Pranken), GS 16, AU 70, MR -4, MK 35

* Bei der ersten AT, einem Sprung, setzen die Sandlöwen sowohl Pranken als auch Reißzähne ein. Danach attackieren sie nur noch mit den Pranken außer bei einer guten AT.

12-14: An der Wasserstelle lagern einige Hirten mit einer Ziegenherde. Sie sind gerne bereit, zu den oben genannten Konditionen W20 Tiere zu verkaufen.

15: Eine Händlerkarawane hat an der Wasserstelle ihr Nachtlager aufgeschlagen. Die Händler sind gerne bereit, Ben Aram Lebensmittel zu verkaufen, verlangen aber 150% des üblichen Preises.

16: Um die Wasserstelle stehen wilde Dattelpalmen. Die Bettler können genügend Datteln für eine Tagesration abern.

17, 18: Die Bauern der Oase räumen den Bettlern für drei Tage das Recht ein, an der hiesigen Quelle zu lagern. Sie versuchen, zu überteuerten Preisen ihre überschüssigen Ernteerträge an die Fremden zu verkaufen. Ben Aram könnte bis zu drei Tagesrationen zu einem Preis von 300 Silbertalern je Ration erwerben.

19, 20: Die Oasenbauern reagieren unfreundlich auf die Karawane der Bettler. Sie haben Angst, von dem "Gesindel" bestohlen zu werden. Es kommt zu Schlägereien.

Wasserlöcher und Oasen

Meisterinformationen:

Die Wasserstellen, an denen die Karawane der Bettler rastet, können sehr unterschiedlich sein. Hier einige Vorschläge. Die Zahlen in Klammern geben Werte an, die sie bei den Prüfwürfen für Oasenbegegnungen addieren oder subtrahieren sollten, damit es nicht zu unsinnigen Ereignissen kommt. Die Art der Wasserstellen sollten Sie nach den geografischen Beschaffenheiten der Region bestimmen, in der sich Karawane gerade befindet.

- Eine kleine, palmenumstandene Oase mit mehreren Brunnen. Bauern beackern hier kärgliche Felder. (+5)
- Eine von Felsblöcken beschattete Quelle. Schon nach wenigen Schritten versickert das Wasser im Sand. (-4)
- Ein artesischer Brunnen bewässert einen kleinen Dattelhain. (-1)
- Mitten in der Wüste findet ihr einen tiefen Ziehbrunnen, der durch Sickerwasser gespeist wird. 1/2 W6 Tagesrationen Wasser können hier abgeschöpft werden. (-3)
- In einer aus dem Fels gehauenen Zisterne wird Wasser vom letzten Regenguß gespeichert. Einige Bauern bewässern ihre ärmlichen Felder damit. (+8)
- Es besteht eine Chance von 1-12 auf W20, in diesem trockenen Wadi durch Graben ein wenig schlammiges Wasser zu gewinnen. Auf diese Weise kann eine Tagesration Wasser geschöpft werden. (-8)



Unsichtbare Augen

Allgemeine Informationen:

Seit ihr gestern Abend das Nachtlager aufgeschlagen habt, glaubt ihr euch beobachtet. Kein Laut und keine Spur hat bisher die Anwesenheit fremder Späher verraten, doch werdet ihr das Gefühl nicht mehr los, daß knapp außerhalb eures Gesichtsfelds irgend etwas nicht Greifbares auf euch lauert. Auch die Bettler scheinen die fremde Präsenz zu fühlen. Sie sind verängstigt und gereizt.

Meisterinformationen:

Die Karawane ist in das Gebiet der Beni Geraut Schie eingedrungen, das sich 150 Meilen südlich des Yaquir entlang des Nordrandes der Khom erstreckt. Einige Späher der Wüstenelfen beobachten neugierig die Karawane. Vor einigen Tagen haben sie Beorn und seine Gefolgsleute gefangen genommen. Von ihm wissen sie, daß das zweite Artefakt (Silberflamme oder Largala'hen) im Besitz der Beschützer des Bettlerzugs sein soll. Sobald sich die Späher dessen sicher sind, werden sie die Urdriel ("blaue Rose") benachrichtigen. Die Führerin der Wüstenelfen wird der Bettlerkarawane darauf mit großem Gefolge entgegenreiten, um sie in die Oase Kei Urdhasa ("alte Heimat") zu geleiten.

Ein neues Zeitalter

Meisterinformationen:

Nach der Überlieferung der Beni Geraut Schie bricht mit der Rückkehr des zweiten Artefakts ein neues Zeitalter an. Nach den Jahrtausenden der Diaspora beginnt nun eine Epoche, in der die Kultur der Elfen erneut aufblühen wird. Die Zeit der "Rückkunft des hohen Königs" ist angebrochen. In einer alten Sage der Wüstenelfen heißt es, daß "an jenem Tag, an dem Orima wieder Schwert und Kelch trägt, zwei Helden eines Volkes aus dem Norden der Weg in die Vergangenheit gewiesen wird. In einer anderen Welt werden sie von den letzten Getreuen des Fenvarien erfahren, wo der hohe König zu finden ist. Doch nur einem wird es

vergönnt sein, den Herrscher zu erretten, während auf den anderen das Verderben lauert."

Während sie alle in Kei Urdhasa fürstlich bewirten läßt, erzählt Urdriel Phileasson und seinen Gefährten die Geschichte von der Rückkehr des hohen Königs. Da es sich bei Phileasson und Beorn offensichtlich um die zwei Helden aus dem Norden handelt, erwartet sie, daß die Kapitäne und ihre Gefolgschaft am nächsten Tag in das versunkene Tie'Shianna hinabsteigen. Auf welche Weise sie in die unter tausenden Tonnen von Wüstensand begrabene Stadt gelangen werden, verrät Urdriel nicht.

Das Sturmauge

Allgemeine Informationen:

Früh am Morgen verläßt ihr das Lager, um mit den Beni Geraut Schie in die Wüste zu reiten. Nach einigen Meilen verhalten die Elfen ihre Pferde. Urdriel kommt zu euch und erklärt, ihr hättet euer Ziel erreicht. Zu euren Füßen würde Tie'Shianna liegen, doch weit und breit ist nichts als eine Sandöde zu sehen. Die Wüstenelfen verteilen sich in einem weiten Kreis, steigen von ihren Pferden und versenken sich in Meditation. Die "blaue Rose" rät euch, den Kreis zu verlassen und geleitet euch ein Stück abseits.

Wind kommt auf. Leichte Böen lassen Sandkörner durch die Luft tanzen. Der Wind wird stärker. Ihr habt den Eindruck, als würde eine nicht greifbare Kraft den Wind lenken. Langsam formt sich vor euren Augen die düstere Säule einer alles vernichtenden Sandhose. Der tosende Windwirbel wächst zu gewaltigem Umfang, bis er den weiten Kreis der Elfen fast ausfüllt. Urdriel erklärt euch, sie würde nun ein Tor schaffen, durch das ihr in "das Auge des Sturms" gelangen werdet.

Dort liegt, durch die Windhose vom Sand befreit, der Tempelbereich Tie'Shiannas. Zum Abschied reicht Urdriel der Traviageweihen ein Horn. Sein Klang soll das Tosen des Sturms übertönen, damit die Führerin der Wüstenelfen erneut das Tor öffnen kann.

Tie'Shianna

Allgemeine Informationen:

Es gehört schon einiger Mut dazu, das unsichere Tor zu durchschreiten, das Urdriel in der brausenden Wand des Wirbelsturms geöffnet hat. Indem ihr die Schwelle überschreitet, gelangt ihr an den Rand eines Trichters, der hinab in den Sand führt.

Wirbelnder Staub behindert die Sicht und das Tosen des Sturmes macht eine Verständigung fast unmöglich. Hinter euch schließt sich die magische Pforte. Es bleiben nur wenige Stunden, um den Tempel der alten Götter zu suchen, von dem ihr nicht einmal wißt, an welcher Stelle des Sandkraters er zu finden sein wird.

Von Zweifeln geplagt beginnt ihr den Abstieg über den unsicheren Sand.

Meisterinformationen:

Nur ein kleiner Teil der versunkenen Elfenstadt wird durch den Sturm freigelegt: der Tempelbezirk in der Nähe der spät errichteten Nordmauer. Nach einem Abstieg von einer Viertelstunde (Kletter-Probe +3) stehen die Gefährten Phileassons auf dem Grund des Sandkraters.

1 Die Stadtmauer

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich eine titanische Mauer. Nur schwach sind viele Schritt über euren Köpfen im Staubsturm die zerfallenen Zinnen zu erkennen. Ziegelreliefs von Elfen, die über eine Armee von Echsenmenschen triumphieren, schmük-

ken das Mauerwerk. So gewaltig wie die Dimension der Mauer ist auch das Ausmaß der Zerstörung. So findet ihr im Westen eine so breite Bresche im Wall, daß zehn Kriegselefanten sie Schulter an Schulter durchschreiten könnten.

Meisterinformationen:

Die Stadtmauer ist ein spätes Bauwerk der alten Elfenstadt Ursprünglich war es dem Naturell des alten Volkes zuwider, ihrer Stadt durch einen Wall feste Grenzen zu setzen, bis es durch die Angriffe des mächtigen Echsenreichs im Süden unabdingbar wurde, Tie'Shianna durch Befestigungen zu schützen.

2 Das Löwentor

Allgemeine Informationen:

Es gehört nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, daß der große Trümmerhaufen zwischen den beiden Turmrüinen, die sich hier über die Stadtmauer erheben, einst ein prächtiges Tor gewesen ist. Noch immer finden sich Reste der Messingbeschläge, die vor Jahrtausenden die hölzernen Flügel des Portals schmückten. Ungewöhnlich ist, welche Mühe sich die Eroberer bei der Zerstörung der Löwenreliefs, die die Türme schmücken, gegeben haben. Sorgfältig wurden die Köpfe der Raubkatzen durch Keulenschläge zerstört.

Meisterinformationen:

Kazek selbst, einer der Heerführer des Namenlosen, leitete den Angriff auf dieses Tor, geschmückt mit dem Sandlöwen, dem heiligen Tier der Zerzal. Es war sein letzter Befehl, alles zu zerstören, was an den Kult der Göttin der Jagd erinnert. Helden, die sich zwischen den baufälligen Ruinen der Türme bewegen, können leicht eine Schuttlawine auslösen. Bei einer 20 auf W20 werden sie von herabstürzenden Steinen getroffen und erleiden 3W6 Treferpunkte.

3 Die lebenden Häuser

Allgemeine Informationen:

Dieses Viertel Tie'Shiannas hat eine eigenartige Struktur. Unter dem Sand verborgen liegen Hunderte von Mosaiken, die sich oft in seltsamen Mustern aneinanderreihen. Die Ränder der Mosaikflächen sind von zum Teil gestürzten Säulen und Pfeilern gesäumt. Dazwischen liegen Trümmer von gitterartigen Holzverstreibungen.

Meisterinformationen:

Die Helden sind hier auf die kärglichen Reste der "lebenden Häuser" gestoßen. Schon in alter Zeit gab es zwischen den verschiedenen Elfensippen unterschiedliche Auffassungen zu Wohnkultur und Naturnähe. Während die einen verspielte Paläste (siehe 9) errichteten, hätten andere am liebsten in wilder, unberührter Natur gelebt. (Eine Vorliebe, die sich bis heute bei den Waldelfen erhalten hat.) Jene naturverbundenen Sippen waren es auch, die die "lebenden Häuser" errichteten. Als Bodenfläche entwarfen sie ein prächtiges Mosaik. An dessen Rändern errichteten sie eine Reihe Säulen, die ein hölzernes Gittergerüst trugen. Anstelle von normalen Wänden ließen sie Hecken wachsen. Das Dach bildete eine besonders dicht wachsende Weinlaubsorte. Hecken und Weinranken wurden fast nicht

beschnitten und wucherten schnell zu Gebilden, die von Ferne wie Hügel aussahen. (Vermutlich rühren von dieser Tatsache auch die Legenden, daß Elfen hohle Hügel bewohnen, in deren Innerem sich wunderschöne Säulenhallen befinden.) All diese Pracht ging mit der Vernichtung Tie'Shiannas auf immer verloren. Was blieb, sind einsame Säulen und rissige Mosaiken.

4 Zerfallene Pracht

Allgemeine Informationen:

Eine unübersichtliche Trümmerlandschaft macht dieses Stadtviertel zu einem regelrechten Labyrinth. Trümmer von längst versiegten Jadebrunnen bedecken die zahlreichen Plätze. Zum Teil stehen noch meterhohe Fassaden reich verzierter Wohnpaläste. Nur edelstes Material wurde zum Bau verwendet. Geädelter Marmor, weicher fast durchscheinender Alabaster und unzerstörbar dem Verfall trotztender polierter Basalt. Säulen, Mauern und Portale sind überladen mit ornamentalen Blumenreliefs und Weinranken. So vollkommen sind die Arbeiten, daß man meinen könnte, versteinerte Pflanzen vor sich zu haben.

Meisterinformationen:

Auch heute ist es den Firnelfen noch möglich, phantastische Paläste und Plastiken aus Eis zu formen. In dieser Fähigkeit lebt die Tradition jener Elfensippen fort, die sich schon vor Jahrtausenden daran begeisterten, totes Material nach ihren Wünschen zu formen. Doch benutzten sie dazu nicht so plumpe Werkzeuge, wie sie den Menschen heute zueigen sind. Sie waren noch in der Lage, kraft ihrer Magie den Stein zu formen. Eine Fähigkeit, die heute als verloren gilt. Viele der alten Paläste wurden während der Eroberung durch die Heerscharen des Namenlosen zerstört. Was unversehrt blieb, brach im Laufe der Jahrhunderte unter den Sandmassen ein, die sich über der versunkenen Stadt auftürmten. So ist heute nur noch ein schwacher Abglanz der alten Pracht erhalten geblieben.

5 Der Platz der alten Götter

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen mit rissigen weißen Marmorplatten ausgelegten Platz. Zwischen dem wirbelnden Staub, der die Sicht behindert, ziehen Schlieren eines unheimlichen, halbstofflichen Rauchs über den Marmor. Vage könnt ihr einen Schatten wie eine gigantische Schwertklinge aus der Mitte des Platzes ragen sehen.

Meisterinformationen:

Was auf die Helden von weitem wie ein Schwert wirkt, entpuppt sich beim Näherkommen als ein großer, schwarzer Obelisk. Sieben Schritt breit und 49 Schritt hoch ist dieses Siegeszeichen, das dem Namenlosen nach seinem Sieg über das Elfenvolk errichtet wurde. Alle vier Seiten des Pfeilers berichten von unterschiedlichen Aspekten des Sieges. So zeigt die westliche Seite in Bildfriesen die Pracht des alten Tie'Shianna. Unter vielen architektonischen Wundern fällt ganz besonders ein Tempel in Gestalt einer gewaltigen Rosenblüte auf, der über einem kleinen Platz, flankiert von fünf großen Rosenknospen, schwebt. Die nördliche Seite des Obeliskens zeigt auf seinen Bildern

den Triumph der Soldateska des Namenlosen, die in endlosen Kolonnen durch Mauerbrechen in die "gleißende Stadt" einfällt. Selbst den abgebrühtesten Veteranen dürfen die Bilder auf der Ostseite des Pfeilers Schauer des Entsetzens über den Rücken jagen. Unsäglich sind die Szenen des makaberen Festes, das die Schergen des Namenlosen zur Feier des Sieges zelebrierten. Die südliche Seite des Steines ist mit tief eingekerbten Hieroglyphen einer längst vergessenen Sprache bedeckt, vermutlich eine Huldigung an den siegreichen Dreizehnten Gott.

Eine unberechenbare Gefahr stellen die mysteriösen Schwaden dar, die vom Obelisk ausgehend über den Platz ziehen. Ein Held, der unbehelligt bis vor den Stein gelangen will, muß zwei Akrobatik-Proben⁺³ bestehen. Sollte eine Talentprobe mißlingen, würfeln Sie mit dem W20, um die Konsequenzen zu ermitteln.

1-11: Durch einen unnatürlichen Kälteschwall verliert der Held drei W6 LE.

12-16: Eine lähmende Kälte ergreift Besitz von dem Unglücklichen, der in den schwarzen Nebel geriet. Für den Rest des Tages sinken KK, GE, AT und PA um W6 Punkte.

17-19: Der Aberglauben-Wert steigt permanent um zwei Punkte. (Magieresistenz neu berechnen!)

20: Der Held fällt in Trance. Nur eine +5 Probe auf Heilkunde (Seele) oder ein Kuß der Urdriel können ihn wieder aus seinem Schlaf erwecken.

Ursprünglich lag der Platz der alten Götter im Zentrum eines prächtigen Parks. Jetzt erinnert nur noch das spröde Holz gestürzter Baumriesen an die vergangene Schönheit. Von der Mitte des Platzes führen drei Prozessionsstraßen zu den Tempeln jener drei Elfengötter, die in Tie'Shianna besonders verehrt wurden.

6 Das Heiligtum der Nurti

Allgemeine Informationen:

Am Ende dieser Prozessionsstraße findet ihr nur wenig, das an einen Tempel erinnert. Einige Säulen mit längst verdorrten Weinranken, ein zerschlagenes Bodenmosaik und eine zerschmetterte Statue ist alles, das von diesem Heiligtum geblieben ist.

Meisterinformationen:

Einst war dieser Ort der Schöpfergöttin Nurti geweiht, doch als erschaffende Muttergöttin hatte sie der zerstörerischen Gewalt der Krieger des Namenlosen am wenigsten entgegenzusetzen. So wurde ihr "lebender" Tempel aus Hecken und Ranken vollständig zerstört. Nur ein Wunder ließ sich nicht gänzlich vernichten. Wer die Relikte der Statue genau betrachtet, wird darin eine sich ständig verändernde Frauengestalt erkennen. Versuchen die Helden, das Standbild wieder zusammenzufügen, erweist die fast vergessene Göttin ihnen ihre Gunst, indem sie die Totenangst der uneigennütigen Abenteurer permanent um einen Punkt senkt.

7 Das Heiligtum der Zerzal

Allgemeine Informationen:

Von liegenden Löwen aus rotem Sandstein gesäumt führt

eine Prozessionsstraße in den Südosten des Tempelbezirks. Die Eroberer haben sich große Mühe gemacht, alle Häupter der ruhenden Löwen zu zerschlagen. Als ihr schon einige Minuten über die Prachtstraße geschritten seid, mischt sich ein neuer Ton unter das unablässige Tosen des Sturms. Er klingt wie ein schweres, gequältes Atmen. Nervös tastet ihr nach euren Waffen. Was für ein Ungeheuer mag vor euch lauern, daß sein Atmen das Gebrüll des Sturmes übertönt. Vage zeichnet sich der Schemen eines liegenden Riesen ab.

Meisterinformationen:

Bei der gewaltigen Gestalt handelt es sich um den Feldherren Kazak, der, obwohl tödlich verletzt, dazu verdammt ist, nicht sterben zu können. Anstelle von menschlichen Beinen hat er einen Pferdeunterleib mit glühenden Hufen. Auch sein Kopf ist der eines gewaltigen Hengstes.

Kazak gelang es zwar, das Heiligtum der Zerzal zu zerstören, doch schleuderte die Hohepriesterin der Göttin ihm einen Eichenpfahl ins Herz, den sie angeblich von ihrer Herrin selbst erhalten hat. Nur ein Elf kann diesen Pfahl wieder entfernen. Kazak ist unfähig, sich zu bewegen oder zu reden. In nie versiegenderem Strom fließt noch immer dunkles Blut aus seiner Wunde. Solange der Pfahl in seinem Herzen steckt, ist dieses Monstrum nur noch dazu fähig, seine tiefgrünen Augen mit den geschlitzten Pupillen eines Reptils zu bewegen. Sollten die Abenteurer so dumm sein, ihm den Pfahl aus dem Herz zu ziehen, endet für sie die Geschichte mit dieser Aktion, denn Kazaks unermessliche Kräfte kehren zurück, und Dankbarkeit ist ihm fremd.

In der Khom stellte man die Göttin Zerzal mit dem Haupt eines Sandlöwen anstelle eines Luchskopfes dar, wie er weiter im Norden üblich ist.

8 Das Heiligtum der Orima

Allgemeine Informationen:

Fünf mehrere Schritt große Skulpturen von stilisierten Rosenknospen umstehen den Platz. Entlang der Prozessionsstraße, die hierher führte, habt ihr einige Statuen von einer Frau mit verbundenen Augen gesehen, die in der einen Hand ein Schwert und in der anderen einen Kelch oder ein Füllhorn gehalten hat. Der Platz, den ihr betreten habt, zeigt auf einem Relief aus Türkisen eine blaue Rose. Plötzlich fällt ein Schatten auf euch. Über euren Köpfen schwebt eine gewaltige, steinerne Rose. Doch genauso plötzlich, wie sie erschienen ist, verschwindet sie wieder. Sollte es nur eine Vision gewesen sein?

Meisterinformationen:

Um den Tempel der Orima vor der Zerstörung zu bewahren, versuchte die Priesterschaft der Göttin, ihn in eine andere Sphäre zu versetzen. Doch der verderbliche Einfluß des Namenlosen war bereits so groß, daß der Zauber versagte. Statt dessen wurde der Tempel dazu verdammt, ständig zwischen verschiedenen Sphären hin und hergerissen zu werden, ohne an einem Ort länger als wenige Minuten verweilen zu können. Aus diesem Grund ist es unmöglich, auf herkömmliche Weise in den Rosentempel einzudringen. Der einzige Weg führt durch die blauen Rosenknospen, die den Platz umgeben. Nähert man sich ihnen mit einer starken Lichtquelle (Fackel, Flim Flam

Funkel etc.) so öffnen sich die steinernen Blüten. Aus ihrem Inneren ergießen sich Kaskaden eines unirdischen Lichtes. Sobald derjenige, der die Fackel trägt, in die geöffnete Blüte steigt, schließen sich die Blätter um ihn, und er wird sicher in eine der Einführungskammern des Rosentempels teleportiert.

Bis zu vier Helden können gleichzeitig auf diese Weise teleportiert werden.

A Einführungskammer

Allgemeine Informationen:

Überraschend steht ihr in einem Raum mit gewölbten Wänden aus einem durchscheinenden blauen Stein. Rechts und links führen Wege aus der unwirtlichen Kammer. Auch in der Mitte der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Öffnung.

Meisterinformationen:

Ihre Helden wurden in die Einführungskammer des Rosentempels teleportiert. Im ganzen Tempel leuchtet ein mattes, blaues Licht. Der Ursprung des Lichtes läßt sich nicht bestimmen. Obwohl hauchdünn, ist es unmöglich, den fugenlos verarbeiteten blauen Stein der Wände zu zerschlagen.

B Balkone

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet auf einen Balkon hinaus. Euren Augen bietet sich ein unvergeßliches Schauspiel.

Meisterinformationen:

Unablässig wird der Tempel zwischen verschiedenen Sphären hin und her gerissen. Eine magische Kuppel schützt den größten Teil des Heiligtums vor dem oft zerstörerischen Einfluß dieser Welten.

Allein der Anblick der bizarr fremdartigen Regionen vermag Ihre Helden bleibend zu verändern. Würfeln Sie einmal pro Spielrunde mit W6, um zu ermitteln, was Ihre Abenteurer sehen:

1: Wirbelnde Staubwolken behindern die Sicht. Von Ferne dröhnt das Toben eines Sturms an eure Ohren. (Zur Zeit befinden sich die Helden über dem Tempelplatz von Tie'Shianna.)

2: Eine unheimliche, unirdische Dunkelheit, die kein Licht zu durchdringen vermag, umgibt euch. Ein leises, schmatzendes Geräusch zerrt an euren Nerven. (Bei allen Helden, die sich zu diesem Zeitpunkt auf den Balkonen aufhalten, sinkt der Mut-Wert permanent um einen Punkt.)

3: Es ist, als hätte man euch in grenzenloses Blau geschleudert. Da erkennt ihr, daß sich der ganze Tempel tief unter Wasser befinden muß. Nur eine dünne Wand schützt euch vor dem Ertrinken. (Der Raumangst-Wert verschlechtert sich permanent um einen Punkt.)

4: Blendendes Licht umgibt euch. Als sich eure Augen an die Helligkeit gewöhnt haben, seht ihr lichtumstrahlte Gestalten von Kriegeren außerhalb des Rosentempels schweben, die euch freundlich zuwinken. (Der Mut-Wert der Helden steigt permanent um einen Punkt.)

5: Eine tödliche Hitze nimmt euch fast den Atem. Weit

unter dem schwebenden Rosentempel erstreckt sich ein schier endloser Lavaozean. In Eruptionen steigen gewaltige Feuerfontänen Hunderte Schritt in die Höhe. (Der Balkon ist nur unvollkommen gegen die mörderische Hitze dieser Sphäre geschützt. In jeder Minute, die sich die Helden außerhalb des Tempels aufhalten, verlieren sie W20 LE.)

6: Purpurne Nebel umgeben den Tempel. Ihr habt das ungute Gefühl, daß irgend etwas Böses euch beobachtet und über euer Verderben sinnt. (Der Aberglauben-Wert der Abenteurer steigt dauerhaft um einen Punkt.)

Von den wie Blütenblätter geschnittenen Balkonen führen jeweils zwei Treppen auf tiefer liegende Terrassen. Von oben gesehen wirken sie im Gegensatz zu allen anderen Tempelbereichen gealtert und leicht verwittert. Stellenweise sind sie von Ruß geschwärzt.

C Tore in eine andere Welt

Meisterinformationen:

Diese tiefer gelegenen Terrassen sind nicht mehr von einer Schutzaura umgeben. Sobald die Gefährten Phileassons die Treppen überschreiten, dringen sie in eine andere Sphäre ein, was in den meisten Fällen tödlich enden wird. Je nachdem, welche Sphäre Sie erwürfelt haben, fallen die Ergebnisse unterschiedlich aus. Übertragen Sie das Würfelergebnis der oberen Tabelle.

1: Die Helden befinden sich 20 Schritt hoch über dem versunkenen Tie'Shianna. (Ungefährlich.)

2: Die Abenteurer werden von einer amorphen Masse ins Nichts gerissen. (Tödlich.)

3: Die Abenteurer befinden sich unter Wasser und werden ertrinken, wenn es ihnen nicht gelingt, über die Treppe auf den oberen Balkon zurückzukehren.

4: Einer der strahlenden Krieger nähert sich und reicht den Helden einen goldenen Kelch mit einer roten Flüssigkeit. Wer davon trinkt, darf seine Lebensenergie dauerhaft um 2W6 erhöhen.

5: Wer sich in dieser Dimension auf einen der unteren Balkone hinabwagt, verwandelt sich augenblicklich in eine lebende Fackel. (Tödlich.)

6: In jeder Kampfrunde, die sich die Helden in dieser Sphäre aufhalten, sinkt ihr Klugheits-Wert um einen Punkt, bis sie nur noch stammelnde Idioten sind.

D Die Kammern der Meditation

Allgemeine Informationen:

Reliefs von Elfen, die sich ihrer Gewänder entledigen und in ein meditatives Gebet versenken, schmücken die gewölbten Wände dieser Kammer.

Meisterinformationen:

Es ist unmöglich, in die Kammern des heiligen Wassers zu kommen, solange man Kleidung oder Waffen mit sich trägt. Obwohl der Zugang scheinbar offen ist, kann er nicht passiert werden. Nur der Largala'hen und die Silberflamme können tiefer in den Rosentempel mitgenommen werden.

E Die Kammern des heiligen Wassers

Allgemeine Informationen:

Diese etwas tiefer gelegenen Kammern sind hüfthoch mit köstlich kühlem Wasser überflutet. Wandreliefs zeigen Elfen, die sich waschen. Ein unruhig pulsierendes Licht dringt aus den Türöffnungen, die weiter in den Tempel führen.

Meisterinformationen:

Nur wer sich hier einer rituellen Waschung unterzieht, kann in das Allerheiligste des Tempels eintreten. Auch der Largala'hen und die Silberflamme müssen gewaschen werden. Das verzauberte Wasser dieser Kammern heilt alle Wunden der Helden.

F Das Allerheiligste

Allgemeine Informationen:

Inmitten des Raumes steht die lebensgroße Marmorstatue einer Elfe mit verbundenen Augen, von der ein pulsierendes blaues Licht ausgeht. Sie trägt ein langes Kultgewand. Ihre Hände sind vorgestreckt, ganz so, als würde sie erwarten, daß man ihr ein Geschenk reicht.

Meisterinformationen:

Bei der Statue handelt es sich um ein Bildnis der Schicksalsgöttin Orima, der Herrin des Tempels. Ursprünglich hielt sie in der Linken den Largala'hen und in der Rechten die Silberflamme. Reichen Beorn und Phileasson ihr die beiden magischen Artefakte, erwacht die Statue der Orima

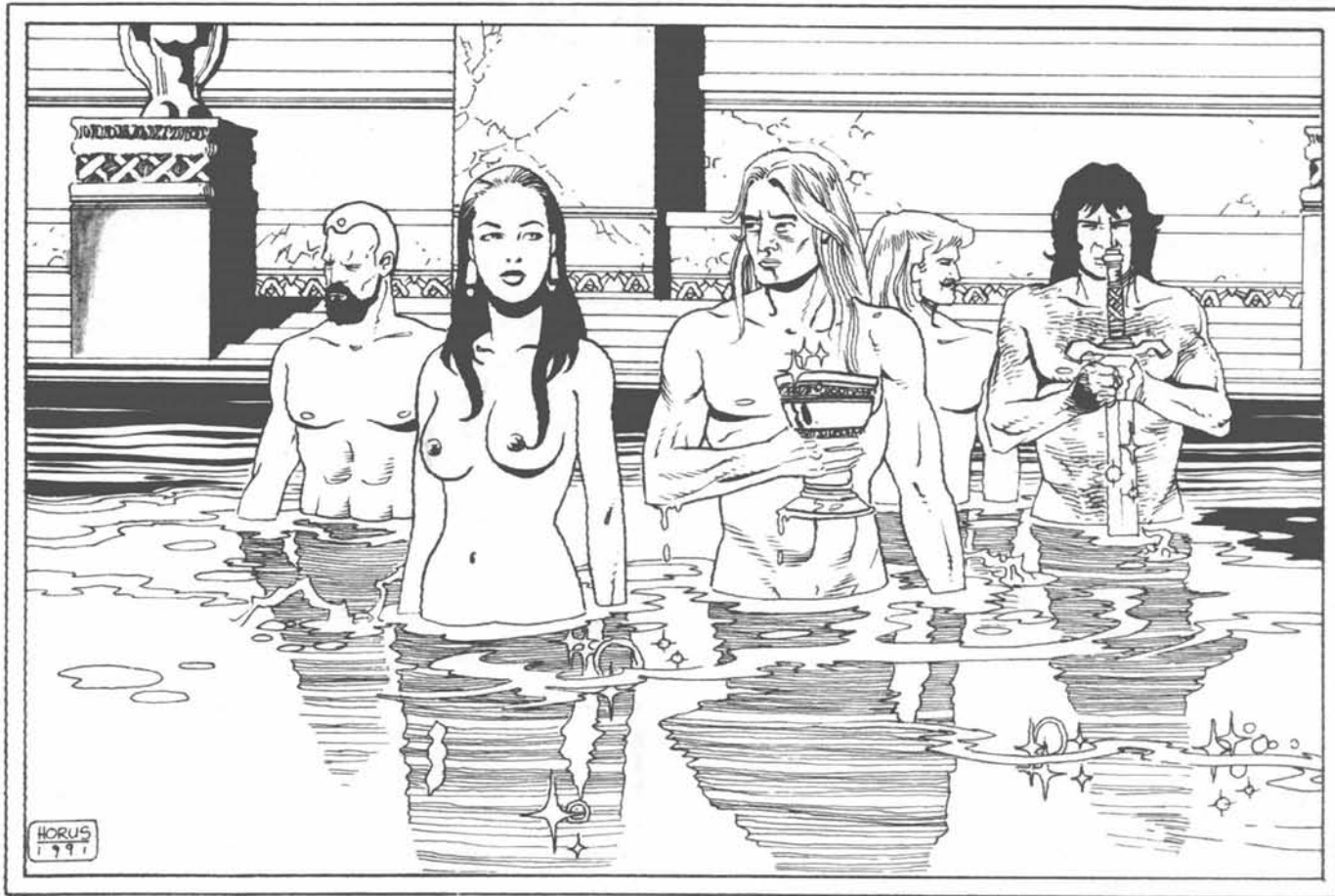
zum Leben und greift nach Schwert und Kelch. In einem altertümlichen elfischen Dialekt bedankt sie sich bei den "Helden aus dem Norden".

Durch die Rückführung der Artefakte ist die Reise des Rosentempels beendet. Das Heiligtum der Orima hat seinen festen Platz im Tempelbezirk Tie'Shiannas wiedergefunden. Für wenige Minuten ist es den Helden möglich, über die Statue mit der elfischen Göttin des Schicksals zu kommunizieren.

Die geschwächte Orima, die nur noch einen Bruchteil ihrer alten Macht besitzt, kann nur solche Fragen beantworten, die auch einer ihrer Gläubigen beantworten könnte. Das heißt, die Macht der Göttin ist bereits so gering, daß ihr nur jenes Wissen zur Verfügung steht, das die wenigen Elfen besitzen, die auf den "Inseln im Nebel" noch an sie glauben. Sie kann weder Fragen über den Untergang Tie'Shiannas beantworten, weil sie kein Gedächtnis besitzt, noch kann sie in die Zukunft sehen. Es folgen die wenigen Auskünfte, die sie geben kann, wenn sie ausdrücklich danach befragt wird:

- Es gibt eine alte Legende, die besagt, daß es zwei Helden aus einem Volk im Norden bestimmt ist, dem Volk der Elfen zu helfen. Doch nur einer von beiden wird die Suche erfolgreich vollenden können.

- Es gilt den verschleppten hohen König Fenvarien wiederzufinden. Er allein kann das Elfenvolk auf der "Insel im Nebel" vor dem Untergang bewahren.



- Um herauszufinden, wo Fenvarien gefangengehalten wird, muß man "Tir kei kel", die "Insel der alten Helden" besuchen, wo die erschlagenen Leibwachen des hohen Königs vielleicht Auskunft geben können, wohin der Namenlose Finvarien verschleppt hat.

- Die Insel im Nebel liegt zwischen der bekannten Welt und einer fremden Sphäre. Sie sind nur durch magische Hilfe zu erreichen. Verborgenen in einem Geheimfach im Sockel der Götterstatue befindet sich eine Knochenflöte, mit der man einen Diener herbeirufen kann, der es dem Elfenvolk und seinen Dienern schuldig ist, einen Wunsch zu erfüllen.

Tun Sie nun hinter dem Sichtschirm des Spielleiters so, als würden Sie unparteiisch auswürfeln, welcher der Kapitäne sich die Knochenflöte nehmen darf. Natürlich fällt diese Entscheidung zu Gunsten Beorns aus, schließlich ist die Schicksalsgöttin blind und kann nicht erkennen, wer hier die wahren Helden sind. Sobald Beorn die Flöte in Händen hält, spielt er eine kleine Melodie und wünscht sich und seine Gefährten auf die "Tir kei kel". Eine folgeschwere Entscheidung, wie sich später herausstellen wird. Augenblicklich verschwinden er und sein Gefolge.

Wieder sind Phileasson und seine Gefährten auf sich allein gestellt.

Die Manifestation der Orima hat das Götterbild verlassen. Das letzte, was die Helden von ihr hören, ist ein leise dahingehauchtes "til baka" (altelfisch = zurück). Zwei Wege führen nun aus dem Rosentempel: Entweder seilen sich die Gefährten von den unteren Balkonen (C) 20 Schritt bis auf den Tempelplatz ab, oder sie rufen in einer der Einführungskammer "til baka". Im letzteren Fall werden sie in eine der fünf Rosenknospen auf dem Tempelplatz zurückteleportiert, die sich anschließend öffnet, um die Helden ins Freie zu entlassen. (Kleider, Waffen und Ausrüstung, die Beorn der Blender und seine Gefährten in den Meditationskammern zurückgelassen hatten, sind übrigens mit ihnen verschwunden.)

Sobald Phileasson und seine Gefährten den Rosentempel verlassen haben, erkennen sie, daß die Kraft des Sturmes langsam nachzulassen beginnt. Sandmassen fluten in den künstlich geschaffenen Krater zurück.

Gestalten Sie die Flucht aus Tie'Shianna so dramatisch wie möglich, aber auf keinen Fall tödlich. Ihre Helden haben in den letzten Stunden wahrlich genug durchgemacht!

Der Dank der "Verschleierte"

Meisterinformationen:

Nach sechs Stunden, kurz bevor der Sturm in sich zusammensinkt, gelingt es den Gefährten des Phileasson, Tie'Shianna zu verlassen.

Urdriel ist überrascht, als Beorn und seine Mannen fehlen, und wird die Helden mit Fragen nach ihrem Schicksal bedrängen. Über die "Insel im Nebel" wissen die Beni Geraut Schie wenig zu berichten. Ihnen ist nur bekannt, daß das alte Volk sie mit verzauberten Schiffen über das westliche Meer erreicht hat.

Als Dank für den Dienst am Volk der "Verschleierte" läßt Urdriel alle menschlichen Gefangenen frei und stattet die Karawane der Bettler mit zusätzlichen Lastkamelen und Lebensmitteln für 20 Tage aus. Obwohl die Anführerin der Wüstenelfen den Helden auch weiterhin das Gastrecht anbietet, drängt Ben Aram darauf, so schnell wie

möglich weiterzuziehen. Erst vor wenigen Nächten plagte den Propheten eine Vision, daß er kaum noch 30 Tage leben würde, und er befürchtet, sein Lebenswerk nicht vollenden zu können.

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Jeder Held, der dieses Abenteuer überstanden hat, hat sich redlich 200 AP verdient. Ebenfalls ausschlaggebend für die Verteilung der AP ist die Zahl der Bettler, die lebend bis nach Tie'Shianna gelangt ist. Multiplizieren Sie die Zahl der Bettler mit zwei, und Sie erhalten die Menge der AP, die Sie für besonders aufopferungsvolle Taten im Dienste der Bettler und für gutes Rollenspiel unter Ihren Abenteurern verteilen können.

Der Prophet zieht weiter

Meisterinformationen:

Im achten Abenteuer, das die Gefährten Phileassons erleben, geht es darum, sich in Demut und Geduld zu üben. Selbstlos sollen die Helden den Bettlern, die dem Propheten Mossua folgen, dabei helfen, das Tal aus den Visionen des alten Mannes zu erreichen. So besteht ein Großteil dieses Abenteuers aus vermeintlicher Routine wie der Jagd für das Dorf oder Erkundungsritten. In zunächst scheinbar unbedeutenden Nebenhandlungen werden die Charaktere dabei, ohne es zu ahnen, immer tiefer in die Intrigen des größtenwahnsinnigen Echsenpriesters Xch'war hineingezogen. Eine bedrohliche Atmosphäre braut sich über dem Dorf der arglosen Bettler zusammen. Schließlich entlädt sich die Spannung in einem Überfall der Echsenpriester, während die Gefährten den einigen Waldmenschen bei der Suche nach verschwundenen Jägern des Stammes helfen. Damit die Helden ausreichend motiviert sind, sollten Sie

dafür sorgen, daß sie zu einigen Bettlern ein sehr inniges Verhältnis aufbauen können und nun darauf brennen, ihre Freunde zu befreien. Im Zweifelsfalle wird allerdings allein die Tatsache, daß auch die für die Suche nach Fenvarien so wichtige Travia-Geweihete Shaja entführt wurde, ausreichen, die Helden schnellstmöglich auf die Spur der Echsenpriester zu bringen.

Dieses Abenteuer gibt Ihnen als Spielleiter die Gelegenheit, zahlreiche interessante Nebenhandlungen aufzubauen und Ihre Gruppe über den Wundern des südlichen Dschungels beinahe die Suche nach dem hohen König vergessen zu lassen. Dabei sind allerdings höchste rollenspielerische Anforderungen an Sie gestellt. Deshalb lesen Sie den folgenden Text bitte sehr sorgfältig, denn dieses Abenteuer lebt in wesentlichen von der Stimmung, die Sie in das Spielzimmer zu zaubern verstehen.

Durch die Wüste

Meisterinformationen:

Nach dem Abschied von den Beni Geraut Schie steht den Helden ein zehntägiger Marsch durch die Wüste bevor. Im Westen der Goldfelsen bewegt sich die Karawane der Bettler auf den Paß zwischen dieser Gebirgskette und den Hohen Eternen zu. (Für Begegnungen, Wetter und Wasserversorgung gelten weiterhin die Tabellen aus dem ersten Abenteuer dieses Bandes.) Wahrscheinlich werden Ihre Helden deprimiert sein, weil sich Beorn der Blender im Tempel der Orima wieder einmal als Günstling des Glückes zeigte, doch der Schein trügt. Zu lange sollte Ihre Gruppe nach diesem Erlebnis nicht orientierungslos bleiben. Deshalb empfiehlt es sich, schon in den ersten Tagen nach dem Verlassen der Oase der "Verschleierte" die neue Prophezeiung der Shaja durchzuspielen.

Die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Wieder beginnt einer jener sengend heißen Wüstentage, die den Mund mit Staub füllen und den Geist in die Ferne schweifen lassen. Ihr habt euer kärgliches Frühstück beendet und die Kamele gesattelt. Die ersten Strahlen des aufgehenden Praiosgestirns tauchen den Horizont in goldenes Licht. Den ganzen Morgen schon erschien Shaja beunruhigt. Nun macht sie wieder diesen entrückten Eindruck, den ihr so gut kennt. Ruckartig erhebt sich die Geweihte und entfernt sich mit merkwürdig tänzelndem Schritt vom Lager. Schon ein gutes Stück von eurem Rastplatz entfernt, erhöht sie ihr Tanztempo. Wie zu einer wilden, unhörbaren Melodie, die sich in einen immer schnelleren Rhythmus steigert, dreht



sich die Geweihte. Artistische Sprünge vollführend und sich dann wieder in ekstatischer Verückung am Boden windend, hinterläßt Shaja eine tiefe Spur im Sand. Respektvollen Abstand haltend, nähern sich die Bettler der Karawane, um diesem ungewöhnlichen Schauspiel beizuwohnen. Immer bizarrer und schneller wird der Tanz der Geweihten, bis sie schließlich mit einem erlösten Aufschrei zusammensinkt.

Meisterinformationen:

Für die Helden mit dem höchsten Wert in Sinnenschärfe sollten Sie nun verdeckt eine Talentprobe auswürfeln. Glückt der Wurf, fällt ihnen auf, wie ungewöhnlich die Spur aussieht, die Shaja im Sand zurückließ. Erst auf den zweiten Blick lassen sich aneinandergereihte Buchstaben erkennen, die den Text einer neuen Weissagung bilden. Sollten Ihre Abenteurer die Talentprobe nicht bestehen, laufen sie erst ein Stück auf Shaja zu, bevor ihnen die Eigenart der Tanzspur auffällt. Dabei werden die ersten 13 Worte des folgenden Schriftzugs ausgelöscht.

"(Der Weg zum Ruhm ist geprägt von Mühsal. So hilft, das kostbare Samenkorn) zu pflanzen in das wilde Tal aus den Träumen eines alten Mannes, und etwas wird geschaffen sein, das länger währt als der Ruhm eines Sterblichen. Kannst Du nicht wie ein Adler fliegen, klett're nur Schritt für Schritt bergan! Auch wer mit Mühe den Gipfel gewann, hat die Welt zu Füßen liegen."

Mehr als 200 Schritt zieht sich dieser Schriftzug durch den Sand der Wüste. Als die Helden am Ende angelangt sind und sich über die bewußtlose Shaja beugen, hat der beständig wehende Wüstenwind die ersten Worte der Prophezeiung bereits ausgelöscht. Der wilde Tanz hat die Geweihte vollkommen erschöpft und sie wird den Rest des Tages ruhen müssen, um sich von dieser Anstrengung wieder zu erholen.

Die Aufgabe der Helden besteht zunächst darin, den Bettlern beim Aufbau ihres Dorfes zu helfen und sie vor den Gefahren des Dschungels zu schützen. Dem Dorf Brokschal, das Ben Aram gründen wird, ist es bestimmt, einmal eine berühmte freie Stadt zu werden, wenn der Ort die Unbilden aus den ersten Wochen der Besiedlung übersteht. Das Schicksal, das dem Dorf vorausbestimmt ist, ist untrennbar mit der Suche nach dem verschollenen Hohen König Fenvari verbunden.

Der Paß

Spezielle Informationen:

Zwischen den Hohen Eternen und den Goldfelsen führt eine gewundene Paßstraße durch die zerklüfteten Ausläufer der beiden Gebirgsketten. Auf diesem Weg fallen immer wieder kriegerische Tulamidenreiter in das "liebliche Feld" ein, um Städte und Dörfer des kleinen Königreichs zu plündern.

Meisterinformationen:

Der Paß wird ständig von Patrouillen der königlichen Truppen beobachtet. Sehr schnell werden die Bettler, die drei Tage für die Passage brauchen, entdeckt. Da die Grenzreiter nicht sicher sind, was sie von diesem zerlump-

ten Zug, begleitet von einer Handvoll Söldner, halten sollen, melden sie den Vorfall in Methumis, während sie die Karawane weiterhin heimlich beobachten.

Den Kaiserdrachen Shafir, der hoch über dem Paß wacht, brauchen die Bettler nicht zu fürchten. Er verspricht sich von diesem Gesindel weder Beute noch eine amüsante Unterhaltung und über das Alter, in dem Drachen sich Menschen nähern, nur um sie zu erschrecken, ist Shafir schon seit Jahrhunderten hinaus.

Zufallsbegegnungen in dieser Bergregion bestimmen Sie anhand der Tabelle für "Wüstenrandgebiete" im "Handbuch für den Reisenden" (S. 18).

Die Eskorte

Allgemeine Informationen:

Es ist noch keine zwei Tage her, daß ihr die Hügellandschaft zwischen den "Hohen Eternen" und den "Goldfelsen" hinter euch gelassen habt. Mit Mißtrauen begegneten euch die Bewohner der kleinen Dörfer, die ihr bislang passiert habt. Im Süden nähert sich eine Staubwolke über die Straße nach Neetha. Speerspitzen blinken in der Sonne. In militärischer Ordnung rückt eine Reiterschwadron heran. Über ihnen flattert ein Banner mit einem weißem Berggipfel auf blauem Grund.

Meisterinformationen:

Vor zwei Tagen berichtete eine Grenzpatrouille dem Stadtkommandanten von Methumis, daß sich aus der Wüste ein Zug seltsamer Gestalten der Grenze des "Lieblichen Feldes" nähert. Dieser sandte darauf einen reitenden Boten an "Hauptfrau" Ira von Kelb, die Komandantin der leichten Kavallerie in Neetha. Umgehend machte sich die Offizierin darauf mit der 1. Schwadron Oberfelder leichte Reiterei auf den Weg, um die Grenzverletzung zu überprüfen. Schnell erkennt die erfahrene Kriegerin, daß die Karawane, abgesehen von den wenigen "Söldnern" (damit meint sie Phileasson und sein Gefolge), ungefährlich ist. Um die Bauern der Region zu beruhigen, die bei Fremden, die aus der Khom kommen, immer mit dem Schlimmsten rechnen, wird sie mit ihren 50 Reitern den Zug der Bettler bis nach Neetha eskortieren. (Dies dauert zweieinhalb Tage.) Dabei achten die Kavalleristen streng darauf, daß sich die Bettler nicht bei den reifen Früchten der Obsthaine bedienen.

Neetha

Spezielle Informationen:

Neetha, auch "die weiße Wacht" genannt, ist die südlichste Stadt des Lieblichen Feldes und mit starken Garnisonen bestückt. Seit dem Wunder an der Thalionmel-Furt nahe der Stadt begegnet man den Tulamiden mit einer Mischung aus Geringschätzung und Furcht. Nur knapp entging die reiche Hafenstadt damals der Plünderung durch ein Novadi-Heer. So mag es nicht verwundern, daß die Stadtväter nicht mehr als 20 Bettler innerhalb ihrer Mauern dulden wollen. Auch dieses Entgegenkommen treffen sie nur, damit sich Ben

Aram schnellstmöglich mit Proviant und Reittieren für die Weiterreise eindecken kann und "seine stinkende Bande" möglichst bald wieder verschwindet.

Meisterinformationen:

Ben Aram wird versuchen, in Neetha die Kamele zu verkaufen. Für den Weitermarsch durch Sümpfe und Dschungel wären die Wüstenschiffe absolut ungeeignet. Statt dessen ist es sinnvoll, Maultiere für den Transport der Lasten einzusetzen. Anstelle der Reitkamele treten Warunker Pferde. Da die Geschäfte unter Zeitdruck abgeschlossen werden und Kamele in Neetha nicht gerade ein begehrtes Handelsgut sind, macht Ben Aram erhebliche Verluste. (Für zwei Kamele erhält er drei Maulesel) Nach drei Tagen vor den Toren der ungastlichen Stadt zieht die Karawane über die Handelsroute nach Drol weiter nach Süden.

Drol

Allgemeine Informationen:

Nach vier ereignislosen Tagen erreicht ihr die freie Stadt Drol. Gegen See gut geschützt durch ein Labyrinth gefährlicher Klippen liegt dieses malerische Städtchen an der Mündung des Harotrud. Prächtige Blumengirlanden schmücken die Häuser und dort, wo kein Grün gedeihen will, ziert filigranes Schnitzwerk Lagerschuppen und Hausgiebel.

Meisterinformationen:

Auch hier bestehen die Mächtigen der Stadt darauf, daß die Bettler außerhalb der Stadtmauern lagern. Im großen und ganzen macht man jedoch mehr Zugeständnisse. So dürfen sich die Fremden von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang frei in der Stadt bewegen. Ben Aram, dem das schwüle Klima des Südens schlecht bekommt, investiert bis auf 1000 Dukaten sein gesamtes Vermögen in den Kauf von 80 Tagesrationen Lebensmittel, Saatgut und Vieh, das zum Grundstock der künftigen Herden seines Dorfes werden soll (Goldfischer Klippziegen, Warunker Braune, Selemferkel und verschiedene Arten Geflügel). Die Händler der Stadt sind zufrieden über die unerwartet guten Geschäfte mit den Bettlern. Deshalb warnen sie Ben Aram vor den Gefahren des Dschungels und dem Risiko, in der Wildnis eine Siedlung zu gründen. Einige Kommentare, die man in Drol zu hören bekommt:

- "Im Dschungel gibt es Tiere, so groß wie Hügel. Sie zerbrechen die Holzpalisaden eines Dorfes, als seien es Strohhalme."

- "Am gefährlichsten sind nicht die wilden Tiere, sondern die Sklavenjäger aus Mengbilla. Man sagt, daß die Alanfaner zur Zeit Höchstpreise für Rudersklaven bieten."

- "Wenn euch Echsenmenschen auf dem Knüppeldamm behelligen, werft ein wenig Metall in den See und sie werden euch in Frieden lassen. Von diesen harmlosen Geschöpfen habt ihr nichts zu befürchten."

- "Hütet euch vor den Chirakas, einem Eingeborenensamm aus den nördlichen Ausläufern des Regengebirges. Sie verwenden vergiftete Waffen und greifen nur aus dem Hinterhalt an. Sie sammeln die Köpfe von Eindringlingen in den Dschungel."

Der Knüppeldamm

Spezielle Informationen:

Da der Weg von Drol nach Port Corrad an vielen Stellen durch sumpfiges Gebiet führt, ist er auf besondere Art befestigt worden, um trotz des schwierigen Terrains passierbar zu bleiben.

Der Knüppeldamm ist ein für sumpfiges Gelände angelegter Fahrweg aus Rundhölzern. Diese werden nach Entwässerung der Trasse durch Seitengräben, Entfernung der Schlamm-schicht und dem Aufbringen einer Sandschicht, aneinandergelegt und durch Langhölzer miteinander verbunden. Der so entstandene Weg ist stabil genug, um selbst schweren Och-sengespannen Halt zu geben. Die Handelsstraße zwischen Drol und Port Corrad ist stark frequentiert, weil sie dem Handel zwischen der Ost- und Westküste die gefährliche Schiffspassage durch die Straße von Sylla und die von Piraten heimgesuchten südlichen Gewässer erspart. Fast täglich werden die Bettler hier auf große Wagenkolonnen treffen.

Meisterinformationen:

Seit Menschengedenken sind die Sümpfe um Loch Harodrol von Echsenmenschen besiedelt. Lange Verhandlungen waren notwendig, um ihnen die Genehmigung zum Bau des Knüppeldamms abzurufen. Schließlich stimmten die Stammesoberen und die Priesterschaft von H'Rez-xam unter der Bedingung zu, daß jeder, der die "Stehenden Steine", eine alte Kultstätte des Echsenvolkes, passiert, den Göttern des Sees ein metallenes Opfer zu bringen hat. Für den Reisenden reicht eine alte Kupfermünze. Für Wagen und Lasttiere mag ein Klümpchen rostiges Eisen dienen.

Findige Händler verkaufen wegen dieses Brauchs an den Stadttoren von Drol und Port Corrad Altmetall an jeden, der den Knüppeldamm benutzen will.

Zwischen Drol und dem Südostende von Loch Harodrol führt die Straße durch verschiedene Sumpflandschaften. Unübersichtliche Schilfmeere, unterbrochen von Wasserflächen, wechseln sich ab mit stickigen Mangrovenwäldern, in denen titanische Bäume in fauligem Wasser wurzeln. Gelegentlich kann man verlassene Pfahlbauten sehen. (Weil die Straße so rege benutzt wird, haben sich alle Echsenmenschen in entlegene Regionen zurückgezogen.) Den sicheren Grund des Damms zu verlassen, kann leicht tragisch enden. Allzu leicht verirrt man sich oder verschwindet auf immer in einem bodenlosen Sumpfloch. Die unheimlichen Geräusche, aus dem Schilf und den Tiefen der Mangrovenwälder tun ein übriges, um jeden vernünftigen Reisenden von Unvorsichtigkeiten zurückzuhalten. Tagsüber fallen wahre Wolken von Stechinsekten über alle warmblütigen Lebewesen her. Sollten die Gefährten Phileassons dennoch darauf bestehen, das Terrain abseits des Knüppeldamms zu erkunden, würfeln sie einmal pro Spielrunde die Beschaffenheit des Bodens aus.

1-5: Die Helden bewegen sich über festen Grund.

6-9: Die Abenteurer müssen knietief durch brackisches Wasser waten, um vorwärts zu kommen.

10-12: Hier bewegen sich die Helden durch hüfthohes Wasser.

13: Unversehens sind die Gefährten in ein gefährliches Schlammloch geraten. (Gelingt einem in der Gruppe eine Gefahreninstinkt-Probe +5, entkommen die Helden unversehrt.) Ansonsten geht zunächst ein Reittier oder Packesel verloren und anschließend müssen sich die Betroffenen durch KK- oder GE-Proben +5 mühselig aus der Schlammfalle wieder herauskämpfen. Bei jeder mißglückten Probe erleiden die Helden W6 Schadenspunkte.

14-20: Hier kommt man nur schwimmend vorwärts.

(Bedenken Sie die vielfältigen anderen Gefahren im Wasser! Sumpffegel, Kaimane etc.)

Mit Hilfe der Begegnungstabelle "Südliche Sümpfe" aus dem "Handbuch für den Reisenden" (S.18-19) bestimmen Sie einmal pro Spieltag, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt. Haben Sie ein negatives Ergebnis, improvisieren Sie ein Zusammentreffen mit einem Händlerzug, der in entgegengesetzter Richtung den Damm passiert. Berücksichtigen Sie bei allen Würfelergebnissen, daß die Chance, daß ausgerechnet einer der Gefährten Phileassons direkt betroffen ist, ungefähr 1 zu 50 beträgt. Weit eher werden die Helden zu Hilfe gerufen, wenn sich zum Beispiel am Ende des Zuges Kaimane dem Damm nähern, oder wenn einer der Bettler von einer Mysobvipere gebissen wurde.

Der Marsch über den Knüppeldamm dauert ungefähr 8 Tage.

Sobald am Südostende von Loch Harodrol der Grund wieder sicherer wird, schwenkt die Karawane in südliche Richtung, um sich durch die dicht bewaldeten nördlichen Ausläufer des Regengebirges vorzuarbeiten. Ben Aram gerät beim Anblick des Regengebirges ins Schwärmen und hält eine anfeuernde Rede, in der er den Bettlern verkündet, daß sie nur noch wenige Tagesmärsche von ihrem Ziel entfernt seien.

Der Opferplatz

Allgemeine Informationen:

Im Dunst des dichten Mangrovenwaldes zeichnen sich vor euch einige verwitterte Menhire ab. Die alten Steine sind mit einer vergessenen Bilderschrift gezeichnet. Während ihr diese Monumente einer versunkenen Kultur untersucht, taucht neben dem Knüppeldamm aus dem brackigen Wasser eine Gruppe von Echsenmenschen auf.

Spezielle Informationen:

Die größte unter den zwölf Echsen, die aus dem Wasser steigen, scheint ihr Anführer zu sein. Sie trägt ein prächtiges Obsidianmesser an einer Lederschnur um den Hals. Die anderen Echsen sind mit Fischspeeren bewaffnet. Höflich, aber bestimmt werden die Helden in gebrochenem, zischeln-dem Aventurisch aufgefordert, den Echsegöttern ein Wegopfer darzubringen.

Meisterinformationen:

Seit die Karawane Drol verlassen hat, kursieren unter den Bettlern Gerüchte darüber, daß die "Sumpfmänner" böse Zauber kennen, mit denen sie Tiere gegen Reisende aufhetzen können. Aus schierer Angst werden die meisten

Bettler deshalb der Aufforderung der Echsenmenschen Folge leisten. Verhalten sich auch die Helden freundlich und bringen ein Metalloffer dar, kommt es nicht zu Zwischenfällen, und die Echsenmenschen ziehen sich nach einer Dankeslitanei in den Sumpf zurück. Reagieren die Abenteurer allerdings aggressiv oder verweigern ein Opfer, verschwinden die Echsen wortlos.

Sollten Ihre Abenteurer es auf eine gewaltsame Auseinandersetzung mit den Echsen anlegen, so sorgen Sie dafür, daß der Anführer mit dem Obsidianmesser entkommen kann.

Einige Stunden später stürmt eine gereizte Hornechse aus dem Sumpf auf die Karawane zu und greift wahllos jeden an, der ihr im Weg steht.

Die Werte der Hornechse:

MU 9, AT 12, PA 0, LE 120, RS 4 (Schädel 8), Tp 6W+6, GS 6, AU 30, MR 6, MK 50

Auch in den folgenden Tagen kommt es immer wieder zu Zwischenfällen. Unsichtbare Gegner schleudern vergiftete Speere nach den Last- und Reittieren, Kaimane bedrohen den abendlichen Lagerplatz, etc. Obwohl niemals ein Echsenmensch zu sehen ist, sollte Ihren Helden klar sein, daß dies die Art ist, in der sich das geschuppte Volk für die Mißachtung seiner Götter rächt. Sobald sich die Karawane der Bettler eine Tagesreise von Loch Harodrol entfernt hat, hören die Racheakte der Echsen auf.

Von Händlern, die die Helden auf dem Weg treffen, können sie erfahren, daß man den Echsenmann mit dem Obsidiandolch allgemein für eine Art Priester oder Schamanen hält, der Macht über die Tiere des Sumpfes ausüben kann.

Die Waldberge

Spezielle Informationen:

Nachdem die Karawane die Handelsstraße verlassen hat, muß man sich schon bald mühsam den Weg durch dichtes Unterholz bahnen.

Ein Gewirr aus Gestrüpp, von den Bäumen hängende Luftwurzeln und Lianen, mannshohe Schachtelhalme und junge Baumschößlinge machen das Vorwärtskommen beschwerlich. Ben Aram reitet, seit man den Knüppeldamm verlassen hat, immer an der Spitze der Karawane. Oft läßt er den Zug anhalten und verharret minutenlang bewegungslos und in sich gekehrt auf seinem Pferd. Dabei sieht er ganz so aus, als würde er sich auf eine innere Stimme konzentrieren. Am Ende solcher Phasen gibt er klare Befehle, in welche Richtung sich die Bettler weiterbewegen sollen.

Meisterinformationen:

Es muß wohl tatsächlich eine Kraft geben, die Ben Aram den Weg weist, denn auf unerklärliche Weise findet er in den Waldbergen den vergleichsweise unbeschwerlichsten Weg. So kommt es, daß die Bettler trotz des schweren Geländes täglich noch eine Distanz von 15 Meilen zurücklegen. Nach vier Tagen schließlich erreicht der Zug ein langgestrecktes Tal, von dem Ben Aram verkündet, dies sei die neue Heimat, die er in seinen Visionen gesehen habe.

Die neue Heimat

Allgemeine Informationen:

Das Tal zu euren Füßen erstreckt sich über viele Meilen nach Osten. Im Norden und Süden wird es durch Bergketten eingerahmt.

Ein breiter, knöcheltiefer Bach mit versumpften Uferregionen schlängelt sich durch den Talgrund. Der Südhang des Tal steigt gemächlich an. In seinem oberen Bereich lichtet sich der Dschungel deutlich. Der breite, abgeflachte Bergkamm bietet sich für die Anlage eines Dorfes geradezu an.

Spezielle Informationen:

Gegen Abend erreicht der Zug der Bettler das Plateau. Voller Begeisterung nehmen sie den Platz in Besitz. Schon am Abend aber gibt es erste Streitigkeiten darüber, wer in Zukunft wo seine Hütte bauen wird. Ben Aram ist den gesamten nächsten Tag über damit beschäftigt, den Siedlungsraum auf dem Höhenrücken gerecht unter seiner Gefolgschaft aufzuteilen.

Meisterinformationen:

Bevor die Helden anfangen, sich überflüssig zu fühlen, wird der Prophet mit seinen neuen Sorgen an sie herantreten. Anstelle des Schutzes der Karawane gibt es nun eine Vielzahl neuer Aufgaben, die die Bettler nicht wahrnehmen können: Das Gelände um das Tal muß erkundet werden. Durch die eingeschränkten Lebensmittelreserven sind die Siedler darauf angewiesen, zumindest zum Teil durch erjagtes Wild versorgt zu werden. Vielleicht sind auch einige Helden mit hohen Werten im Talent "Holzbearbeitung" in der Lage, Probleme beim Errichten der Hütten zu lösen? Die Travia-Geweihte wird vollkommen darin aufgehen, ihrer Göttin eine kleine Kapelle zu errichten, und andere Geweihte in der Gruppe sollten sich überlegen, ob sie diesem Beispiel nicht folgen werden.

Der weitere Verlauf des Abenteuers wird sich drastisch ändern. Da sich der Aufbau des Dorfes über Wochen erstreckt, wäre es müßig, die Helden hier Tag für Tag zu beschäftigen. Erkunden die Gefährten Phileassons das Gelände um das Tal, kommt es an den mit Zahlen auf der Karte markierten Stellen zu besonderen Ereignissen. Parallel zu diesen Begebenheiten, die jeweils dann stattfinden, wenn die Gruppe den betreffenden Ort erreicht, gibt es eine Reihe von Ereignissen, die auf einer Zeittafel festgelegt sind, und auf direkte oder indirekte Weise auf den weiteren Verlauf des Abenteuers einwirken. Die Helden können nur dann Zeugen dieser Ereignisse werden, wenn sie sich tatsächlich zum Zeitpunkt des Geschehens am richtigen Ort aufhalten. So werden sie vom Tod Ben Arams zum Beispiel erst dann erfahren, wenn sie zum Dorf zurückkehren, es sei denn, sie haben sich am betreffenden Tag gerade in Brocscal aufgehalten und erleben das Drama unmittelbar mit.

Für die täglichen Zufallsbegegnungen in dieser Region sind je nach Beschaffenheit des Geländes die Tabelle "Südliche Regenwälder" oder "Südliche Sümpfe" aus dem "Handbuch für den Reisenden" (S. 18-19) zu ver-

wenden. Auf dem Hochplateau, auf dem die Bettler ihr Dorf errichten, kommt es kaum zu Begegnungen, da die meisten wilden Tiere sehr schnell diese Region zu meiden lernen.

Auf der Jagd

Meisterinformationen:

Während die Bettler beginnen, ihr Dorf zu errichten, können sich die Helden nützlich machen, indem sie auf die Jagd gehen, das Gelände erkunden und freundschaftliche Beziehungen zu den Bewohnern des Umlandes herstellen. Wenn sie dabei in eines der mit einer Zahl markierten Felder der Karte vorstoßen, kommt es zu der vorgesehenen Begegnung.

Sehr schnell sollten Ihre Abenteurer merken, daß man Dschungel und Sümpfe nicht hoch zu Roß oder in schwerer Rüstung erforschen kann. In leichter Rüstung und mit wenigen, am Zügel geführten Maultieren kommt die Gruppe am besten voran.

Zusätzlich zu den Würfeln auf den Begegnungstabellen für Dschungel und Sümpfe überprüfen Sie zweimal täglich auf dem W20, welche Sorte jagbares Wild die Gefährten Phileassons aufspüren. Die bei "Beschleichen" angegebene Entfernung zeigt, wie weit sich ein Jäger seiner Beute nähern kann, ohne daß er eine Schleichen-Probe ablegen muß. Danach sollte alle zehn Schritt eine Probe abgelegt werden, bei deren Mißlingen das Tier aufgeschreckt wird. Ab der unter "Flucht/Angriff" angegebenen Entfernung bemerkt die Beute den Jäger auf jeden Fall und handelt entsprechend.

1-3: W6 Waldhühner

Ihr hört das unverkennbare Spektakel einer Gruppe von Waldhühnern, die sich in der Nähe aufhalten müssen.

Es ist schwer, in unübersichtlichem Gelände ein Waldhuhn zu sehen. Überhören kann man es allerdings nicht. Eine gelungene Sinnenschärfe-Probe führt die Helden zu den Hühnern.

Erlauschen 40 Schritt, Beschleichen 20 Schritt, Flucht 10 Schritt, eine Ration

4-10: W6 Wilde Selemferkel

Auch diese Urwaldbewoher hört man meistens schon von weitem. Diese kleinen Wildferkel haben ein langes, graues Borstenkleid und sind eine sehr schmackhafte Beute.

MU 9, AT 7, PA 0, LE14, RS 2, TP 1W, GS8, AU 25, MR 2, MK 4
Erlauschen 50 Schritt, Beschleichen 30 Schritt, Flucht 10 Schritt, 40 Rationen

11-14: 3W6 Ongalobullen

Ongalobullen halten sich nur in den Randgebieten der Wälder und Sumpfgebiete auf. Mit einer Schulterhöhe von anderthalb bis zwei Schritt sind die mächtigen Tiere nicht zu übersehen. Sie haben ein dunkles Fell und lange, leicht gedrehte Hörner.

Im Grunde sind die Tiere nicht angriffslustig. Eine aufgescheuchte Herde, die in Richtung der Helden flieht, kann allerdings zu einer tödlichen Gefahr werden.

MU 18, AT 9, PA 6, LE 70, RS 3, TP 1W+5, GS 8, AU 50, MR 0, MK 20

Beschleichen 50 Schritt, Angriff 20 Schritt. Ein Ongalobulle liefert durchschnittlich 150 Portionen Fleisch.

15-16: 2W20 Harodrol-Enten

Harodrol-Enten findet man nur in der Nähe von Gewässern. Meistens nisten sie in größeren Brutkolonien auf treibenden Schilfinseeln. Mit ihren roten Füßen und dem farbenprächtigen Gefieder sind die Vögel eine wahre Augenweide.

Beschleichen 30 Schritt, Flucht 10 Schritt, eine Portion

17-19: Riesenfaultier

Mag das Riesenfaultier dem Mittelländer zunächst als ungewöhnliches Beutetier erscheinen, so ist es doch bei Echsen und Mohas sehr beliebt. Die bis zu zwei Schritt großen Tiere haben ein dichtes schwarzbraunes Fell und sind nur im Dschungel anzutreffen, wo sie sich mit dem Kopf nach unten an starke Äste hängen und Blattwerk äsen. Hat man sie einmal entdeckt, sind die Riesenfaultiere leichte Beute. Da sie allerdings meist sehr hoch im Baum hängen, kommt man ohne erschwerte Kletterprobe nicht auf Schußweite an sie heran.

Beschleichen überflüssig, Flucht bei Verwundung, W6+30 Rationen

20: W6 Hornechsen

Jeder erfahrene Jäger rät davon ab, sich mit diesen 4 Schritt langen und zwei Schritt hohen Riesenechsen anzulegen. Ihre hornbewehrte Stirn und Nase, der mächtige Kopfschild und die zähe Lederhaut lassen die im Grunde harmlosen Pflanzenfresser zu tödlichen Gegnern werden.

Es gibt nur wenige Gegner, die die Hornechsen im Sumpfgebiet zu fürchten haben, und sie sind berüchtigt dafür, sofort zum Angriff überzugehen, wenn man versucht, sie zu bejagen.

Schildern sie ihren Helden eindringlich, wie bedrohlich die Hornechsen wirken, und lassen sie die Helden unter Umständen auch auf eine Moha-Jagdgruppe stoßen, die sie noch einmal vor diesen urzeitlichen Monstern warnt.

Der Versuch, eine Hornechse zu erlegen, endet leicht tödlich!

MU 9, AT 12, PA 0; LE 120, RS 4 (Schädel 8), TP 6W+6, GS 6, AU 30, MR 6, MK 50,

Beschleichen 30 Schritt, Angriff 10 Schritt, 10 x W20 + 400 Rationen. (Eine Beute, die ernste Transportprobleme bereitet.)

Erkundungen

Meisterinformationen:

Die folgenden Schauplätze sind alle mit einer Kennziffer auf dem beigehefteten Plan versehen. Sobald Ihre Gruppe bei Erkundungen oder einem Jagdausflug in die Nähe eines solchen Feldes kommt, können Sie das angegebene Ereignis ausspielen.

1: Begegnung mit Mohas

Spezielle Informationen:

Schon eine ganze Weile fühlen die Helden sich beobachtet, bis schließlich einer der Gruppe einen Moha im Gestrüpp ausfindig machen kann. (Sinnenschärfe-Probe +6)

Meisterinformationen:

Ihre Abenteurer treffen mit einer W6+2 Köpfe starken Jägergruppe Chiraka-Mohas zusammen. Einige von ihnen tragen Kopftrophäen von erschlagenen Feinden. Findet dieses Treffen mehr als 50 Meilen von einem Moha-Dorf entfernt statt, befindet sich die Gruppe auf einer kultischen Jagd, bei der das Totemtier eines anderen Stammes erlegt werden soll. Die Mohas bleiben so lange distanziert, bis sie ganz sicher sind, daß es sich bei den fremden Kriegern nicht um Sklavenjäger handelt. (Gelingt Ihrer Gruppe eine Menschenkenntnis-Probe +5, können sie diese Ressentiments aus dem Weg räumen.) Werden die Helden einmal von den Mohas akzeptiert, können sie mit den Waldbewohnern auf die Jagd gehen. Wenn Ihre Abenteurer die Mohas eine Woche oder länger begleiten dürfen sie je einen "außerplanmäßigen" Steigerungsversuch die Talentwerte Fährten suchen, Wildnis leben und Sich Verstecken ausführen.

Die Werte eine Moha-Jägers (5. Stufe):

MU 12, KL 11, CH 13, GE 13, KK 12, LE 45, AT 12, PA 11, RS 0, TP je nach Waffe, GST 1, AU 57, MR -3, MK 20

Die Mohas sind mit Speeren, Dolchen oder Blasrohren bewaffnet. Ihre Pfeile sind mit Wurara vergiftet. (Waffengift 4. Stufe, Schaden: 1W6/Stunde, Beginn 1 SR, Dauer: 1W Stunden)

2: Echsendörfer

Meisterinformationen:

Echsendörfer können sehr unterschiedlich aussehen. Die häufigsten Typen sind Biberburgen nicht unähnliche Kuppelbauten mit einem unter Wasser gelegenen Eingang oder komplizierte Labyrinth aus dicht aneinandergrenzenden Pfahlbauten. Auf der Karte sind nicht alle Echsendörfer dieser Region eingezeichnet, sondern nur die, die sich am leichtesten finden lassen.

Die Echsenmenschen sind ein friedfertiges Volk. Meistens gehen sie den Menschen aus dem Weg. Dennoch mag es Ihren Helden gelingen, durch Geschenke oder auf andere Art das Vertrauen der Echsen zu gewinnen. Dann werden sie in ein Dorf eingeladen und bewirtet. Vielleicht wird zu ihren Ehren auch ein Fest gefeiert. Es soll sogar schon einmal vorgekommen sein, daß einem Abenteurer die Ehre zuteil wurde, eine Echsenprinzessin zu heiraten.

Auffällig ist der schöne Schmuck, den viele Echsen besitzen, und die Verehrung, die sie edlen Steinen entgegenbringen. Sollte ein Held Edelsteine besitzen, werden die Echsen versuchen, sie ihm abzuschwatzen, denn einige Echsen beherrschen durchaus das Aventurische, wenn auch mit schrecklichem Akzent.

Größere Dörfer besitzen W6 Reitechsen, die von den erfahrensten Kriegern zur Jagd benutzt werden. Diese Tiere

erreichen Spannweiten von fast vier Schritt und können bis zu 3000 Unzen Gewicht tragen.

Die Werte einer Reitechse:

MU 10, AT 11 (Sturzflug), **4** (Nahkampf), **PA 3, LE 35, RS 1, TP 1W+5, GS 12/1, AU 80, MR 10, MK 20**

Die Werte eines unerfahrenen Echsenmenschen:

MU 7, KL 9, CH 9, GE 7, KK 6, LE 16, AT 7, PA 6, RS 2, TP je nach Waffe, GST 1, AU 25, MR 2W, MK 7.

Die Werte eines Echsenmenschen-Veteranen:

MU 8, KL 13, CH 10, GE 8, KK 10, LE 40, AT 9, PA 8, RS 4, TP je nach Waffe, GST 1, AU 50, MR 2W, MK 15

Echsenmenschen tragen keine Rüstungen. Mit zunehmendem Alter wird ihre Hornhaut allerdings immer härter. Einige Krieger benutzen Schilde aus hartem Leder oder Schildkrötenpanzern. Als Waffen verwenden sie meistens einen langen Speer oder einen Fischspieß. Viele besitzen auch ein steinernes Messer.

3: Verlassener Echsenkultplatz

Allgemeine Informationen:

Auf einem Hügel findet ihr - von Schlingpflanzen überwuchert - geborstene Steinpfeiler mit strengen geometrischen Mustern.

Meisterinformationen:

Ein Held mit guten Kenntnissen in der Sternkunde erkennt in der Anlage ein verfallenes Observatorium. Wartet er die Nacht ab, kann er feststellen, daß diese Anlage auf das Sternbild der Schlange und jene acht rötlichen Sterne, die gemeinhin als Rubine bekannt sind, ausgerichtet ist.

4: Der Friedhof

Allgemeine Informationen:

Es ist schon das zweite Mal, daß ihr entlang des Wildpfades dem ihr folgt, einen seltsam geschnitzten Stab mit schwarzen Federn seht. Diesmal ist der Stab auch noch mit einem faustgroßen, verschrumpelten Menschenkopf geschmückt.

Meisterinformationen:

Die Abenteurer nähern sich einem Totenkultplatz der Chirakas - ein gefährlicher Ort, denn die Waldbewohner mögen es nicht, wenn man den Frieden ihrer Ahnen stört. Noch bevor die Helden den Kultplatz erreichen, ist der Dschungel erfüllt vom Dröhnen dumpfer Trommelschläge. Schließlich stößt die Gruppe auf einen von Höhlen durchzogenen Hügel. Holzpfähle mit schrecklichen Dämonenfratzen sind hier aufgestellt. Bunte Amulette aus Federn, Tierknochen und Steinen schmücken die Eingänge der Höhlen. Dieser Ort ist "tabu".

Die Zeichen auf den Wegen und das Trommelschlagen sollte Eindringlinge davor warnen weiterzugehen, denn jeder, der nicht unter dem Schutzzauber eines Schamanen steht, läuft Gefahr, an diesem Kultort vom "Satuul", der "verrottenden Seele" eines Toten besessen zu werden.

Ermitteln Sie, welcher der Helden den höchsten Aberglauben-Wert hat. Er wird das Opfer vom "Satuul" des Chipkawa, der im Kampf gegen Sklavenjäger den Tod fand. Ein unbändiger Haß auf allen Fremden hindert den Waldkrieger daran, seinen Frieden zu finden.

Der besessene Held merkt nichts von der Veränderung, die mit ihm vorgeht. Jede Nacht beherrscht Chipkawa den Körper seines Opfers. Dann schleicht der behexte Held sich heimlich aus dem Lager und sammelt giftige Pflanzen für Anschläge auf die Gruppe. So legt er Schlafenden "Samthauch"-Blüten neben ihr Ruhelager oder präpariert den Weg, den man am nächsten Tag einschlagen will, mit Schlingen und zugespitzten Bambusstäben, die mit Wurra bestrichen sind. (Für weitere Teufeleien haben Sie als Meister freie Hand.) Wird Chipkawa bzw. der Besessene von der Gruppe zum Kampf gestellt, wehrt er sich bis zum Tod seines "Gastkörpers". Eigentlich kann der Geist nur durch einen Moha-Schamanen ausgetrieben werden, doch sollte einem Zauberkundigen ein "GEISTER AUSTREIBEN" +10 gelingen, so ist auch er erfolgreich.

5: Der sterbende Echsenpriester

Allgemeine Informationen:

Aus einem nahen Busch hört ein gequältes Stöhnen. Dort findet ihr einen tödlich verletzten Echsenmann. Als er euch sieht, versucht er sich aufzurichten.

Meisterinformationen:

Xzelfar gehört zur Priesterschaft des Tempels von H'Rezem. Er durchschaute die Intrigen des Xch'war und wollte



den Hohepriester der Zza bei der Kultstätte am Knüppeldamm treffen, um ihn zu warnen.

Da er nicht die Sprache der Menschen beherrscht, wird Xzelfasr auf telepathischen Wege mit einem Magiebegabten der Gruppe in Verbindung zu treten. Er "sendet" das Bild eines riesigen Schlingers, der einen Moha zerreit. Echsen, die eine kultische Handlung durchfhren, beobachten das blutige Schauspiel. Ihr Anfhrer trgt ein Diadem mit Rubinen. Im Hintergrund kann man schemenhaft die Umrisse einer intakten Tempelanlage sehen. Als nchstes sendet Xzelfasr das Bild einer grogewachsenen Echse mit kostbarem Obsidiandolch. Dazu murmelt er den Namen Zza-Xel.

Danach lassen seine Krfte rapide nach. Bevor der Echsenmann stirbt, sendet er unzusammenhngende Bilder von blutigen Waffen, bedrohlich bemalten Flugechsen am Himmel und Menschen, die in Sklavenketten durch ein sumpfiges Tal gefhrt werden.

Die Verletzungen des Xzelfasr sind zu schwer, um sie noch heilen zu knnen. Sie wurden durch seltsam geformte, metallene Pfeile verursacht, die ihn senkrecht von oben getroffen haben.

Welche Intrige der Echsenpriester verhindern wollte, werden die Helden im nchsten Abenteuer erfahren, wenn sie selber in die Machtspiele des Xch'war verstrickt werden.

6: Das Moha-Dorf

Allgemeine Informationen:

Vor euch stehen auf einer Dschungellichtung mehrere langgestreckte Htten mit Bltterdach. 'Htten' ist eine schmeichelhafte Bezeichnung fr diese Behausungen, die nur aus einigen tragenden Pfhlen und einem Dach bestehen. Im Dorf wimmeln Dutzende nackter Gestalten durcheinander.

Meisterinformationen:

Bis in die Nhe des Dorfes knnen die Helden nur dann vordringen, wenn sie vorher schon das Vertrauen der Chirika-Mohas gewonnen haben. Wenn sie Stammeskriegern erfolgreich bei der Jagd geholfen haben, werden sie so lange als Ehrengste behandelt, bis die gemeinsame Beute von der Dorfgemeinschaft verzehrt wurde. Hier knnen sich die Abenteuerer auch ungetrbt dem Genu diverser Rausch- und Pfeifenkruter hingeben. Es ist ebenfalls mglich, Informationen ber den Schamanen im Tal der "sprechenden Steine" zu erhalten.

Wenn sich die Helden hier lnger aufhalten, wird ihnen eine junge Frau auffallen, die ihr Gesicht mit Asche eingerieben hat. Sie trauert um ihren Verlobten, einen Jger, der vor kurzem im Dschungel verschwunden ist.

7 Das Tal der "sprechenden Steine"

Spezielle Informationen:

In diesem engen Tal sind zwei Felswnde mit einer bizarren Bilderschrift bedeckt. Es werden Echsen- und Schlangengtter gezeigt, jagende Echsenmnner und eine Tempelanlage

in einem sumpfigen Tal. Unweit dieser "sprechenden Steine" lebt der Schamane Choichio in einer Hhle.

Meisterinformationen:

Die Felsreliefs wurden vor langer Zeit von den Echsenpriestern aus H'Rezgam in Auftrag gegeben. Sie veranlaten die Chirakas dazu, diesen Ort "Tal der sprechenden Steine" zu nennen.

Choichio, der Schamane, begegnet den Helden zurckhaltend. Kleine Geschenke helfen, sein Mitrauen zu beseitigen. Er ist ber und ber behngt mit getrockneten Vogelkpfen. Auch in den gewundenen Mustern seiner Ttowierungen tauchen immer wieder Vogelmotive auf. (Im Stamm der Chirakas gilt der Vogel als Behter der "Tapams" auf dem Weg zur Ebene des "groen Jgers".) Sollten Zauberkundige in Ihrer Gruppe versuchen, einen Teil ihres Wissens an Choichio weiterzugeben, so wird auch der Schamane einige seiner Geheimnisse verraten. Fr jede Woche, die ein Magiebegabter bei Choichio verbringt, darf nach bestandener KL-Probe einer der folgenden Zauber um einen Punkt verbessert werden: HERR BER DAS TIERREICH, SANFTMUT, GEISTER AUSTREIBEN, GEISTER BESCHWREN, TIERE BESPRECHEN, HARMLOSE GESTALT, FLUCH DER PESTILENZ.

Choichio wird sich nicht der Heldengruppe anschlieen!

8: "Das Tal des lebenden Wassers"

Allgemeine Informationen:

Ein wunderbar unberhrtes Tal erstreckt sich vor euch. Prchtige, unbekannte Orchideenarten blhen allerorten. Im Hintergrund hrt ihr das Rauschen eines Wasserfalls.

Meisterinformationen:

Auch dieser Ort ist fr die Chirakas tabu, doch da jeder im Stamm das "Tal des lebenden Wassers" aus vielen Mrchen kennt, sind hier keine Tabuzeichen angebracht. Im Wasserfall "lebt" ein Elementargeist, den die Chirakas vor langer Zeit verrgert haben. Seitdem neckt er die aberglubigen Waldbewohner, wenn sie dem Wasserfall zu nahe kommen. Er zeigt ihnen grotesk verzerrte Spiegelbilder, wenn sie ins Wasser schauen, lt sie durch einen Regenschauer verfolgen, der sich unheimlicher Weise nur auf ihre engste Umgebung erstreckt, und hnliches mehr. Wie sich der Elementargeist gegenber Ihren Helden verhlt, hngt von deren Auftreten ab. Tendenziell ist dieses Wesen aber immer zu Spen aufgelegt, die normale Sterbliche - gelinde gesagt - irritieren.

9: Port Corrad

Spezielle Informationen:

Die junge Hafenstadt liegt an der Mndung des Osdask in einem engen Talkessel. Obwohl die Siedlung mit nur 920 Einwohnern recht klein ist, handelt es sich um eine sehr wohlhabende Stadt. Die Helden werden hier alles bekommen, was sie fr den eigenen Bedarf und das Dorf Brokskal brauchen.

Zeitplan: Der Verlauf des Abenteuers

Meisterinformationen:

Während im vorherigen Kapitel Begegnungsorte beschrieben wurden, an denen die Ereignisse keiner strengen zeitlichen Abfolge unterworfen sind, werden nun hier alle Begebenheiten geschildert, die unausweichlich zu einer bestimmten Zeit an einem festen Ort stattfinden. Auch wenn die Helden während des Geschehens nicht zugegen sind, sollten sie von all diesen Ereignissen über kurz oder lang erfahren.

1. Hesinde

Spezielle Informationen:

Die Bettler erreichen das Tal aus Ben Arams Traumvisionen. Abends lagern sie auf dem Hügel, auf dem sie ihr Dorf errichten wollen. Es gibt kleinere Auseinandersetzungen um Siedlungsplätze.

2. Hesinde

Spezielle Informationen:

Gegen Abend wird auf dem Dorfhügel das Fest der Namensgebung gefeiert. Ben Aram tauft das Dorf "Brokschal", was zerbrochene Schale heißt. Damit wird symbolisch das Ende des Bettlerdaseins seiner Gefolgsleute begangen. (Es ist üblich, daß Bettler mit einer kleinen Schale in der Hand um Almosen bitten.) Früh am Morgen bittet Ben Aram die Helden, auf die Jagd zu gehen, damit es abends zum Fest wenigstens ein wenig Wildbret gibt.

Meisterinformationen:

Nach dem Fest führt Ben Aram ein ernstes Gespräch mit den Gefährten Phileassons. Er träumte wieder von seinem baldigen Tod und bittet die Abenteurer, auch wenn er nicht mehr sein sollte, eine Weile über das Wohl des Dorfes zu wachen. Die Verbindungen zwischen den Helden und einigen Meisterpersonen aus den Reihen der Bettler sollten mittlerweile so eng sein, daß die Abenteurer die Gefolgschaft des Ben Aram nicht schutzlos im Dschungel zurücklassen.

8. Hesinde

Meisterinformationen:

Während Ben Aram mit der Herde des Dorfes ins Tal zur Weide zieht, kommt es zu einem Unfall. Der Prophet wird von einer Boronsvipere gebissen. Noch bevor die ersten Bettler zu Hilfe eilen können, ist der alte Mann in Krämpfen erstarrt. Trotz aller Versuche, das Gift aus seinem Körper zu holen, ist es bereits zu spät, als man wenige Minuten später die Travia-Geweihte an den Ort des Dramas holt. Ben Aram ist tot. Doch bevor es unter den Bettlern zur Panik kommt, übernimmt Aischa den Platz ihres Vaters und beschäftigt vor allem die unruhigen Geister mit schwerer Arbeit.

Noch am Abend spricht die Tochter des Propheten mit den Gefährten Phileassons (soweit verfügbar) über die Zukunft von Brokschal. Sie ist wild entschlossen, das Werk ihres Vaters zu Ende zu führen und das Dorf nicht aufzugeben.

9. Hesinde

Spezielle Informationen:

Am höchsten Punkt des Hügel, auf dem das Dorf Brokschal

entstehen soll, errichten die Bettler im Laufe des Tages einen Scheiterhaufen, auf dem am Abend der Leichnam des Ben Aram verbrannt wird. Neben dem Feuer stehend hält Aischa eine Rede, in der sie verkündet, daß der Tod ihres Vaters die letzte Prüfung sei, die ihnen der Prophet nach dem langen, beschwerlichen Marsch auferlegt. Sein Wille sei es, daß sie nun - auf sich allein gestellt - zu freien Menschen werden und das Werk, das er begonnen hat, zu vollenden.

3. Hesindewoche

Spezielle Informationen:

Täglich gehen schwere Regenschauer über dem Dschungel nieder und behindern die Bauarbeiten der Bettler. Die Travia-Geweihte Shaja hat rund 40 Bettler zu ihrem Glauben bekehrt. Sie helfen ihr beim Bau einer kleinen Kapelle zu Ehren der Göttin.

2. Firunswache

Spezielle Informationen:

Fast alle Bettler haben jetzt ein mehr oder weniger dichtes Dach über dem Kopf. Bis zum Fuß des Hügel sind alle Bäume gefällt worden.

3. Firunswache

Spezielle Informationen:

Eine Hornechse dringt in das Tal ein und macht die kleine Viehherde des Dorfes scheu. W6 Tiere fliehen in wilder Panik in den Dschungel. Die Helden werden gebeten, das Vieh wieder aufzuspielen und die große Echse aus dem Tal zu vertreiben. Die Siedler fassen den Beschluß, ihr Dorf mit einer Palisade zu umgeben.

4. Firunswache

Meisterinformationen:

Eine als Händler getarnte Söldnertruppe aus Mengbilla zahlt den Tribut, den die Echsen für die Benutzung des Knüppeldamms um Loch Harodrol fordern, mit dem Metall der schweren Bolzen einer "Hornisse". Das Geschütz hatte man auf einen Kaufmannswagen montiert und unter einer Plane versteckt. Dem Anschlag fallen der Priesterfürst Zza-Xel und seine ganze Gefolgschaft zum Opfer. Durch seinen Tod steigt Xch'war zum höchsten Priester der Echsen in dieser Region auf.

In derselben Woche bittet Aischa Kapitän Phileasson, daß er mit einem Teil seiner Gefolgsleute nach Port Corrad reisen möge, um dort zusätzliche Lebensmittel für das Dorf einzukaufen. Während dieser Reise erfahren die Helden vom Anschlag auf die Echsenpriester am Knüppeldamm.

1. Tsawoche

Meisterinformationen:

Eine Delegation von Echsenpriestern, die in Mengbilla ein Blutgeld für den Anschlag am Knüppeldamm fordert, wird vom Großemir der Stadt und seinem hohen Rat zurückgewiesen. Als Begründung gibt man an, daß die Morde nicht von Handelsherren der Stadt, sondern von vagabundierenden Söldnern ausgeführt wurde, für die man nicht verantwortlich sei.

Am Tag darauf schließen die Echsen den Knüppeldamm und drohen jedem mit dem Tod, der versucht, dennoch diesen Handelsweg zu benutzen.

Ihren Helden ist damit der Rückweg von Port Corrad versperrt. Sie sind gezwungen, sich mit den Maultieren einen beschwerlichen Weg durch den Dschungel zu suchen. Haben die Abenteuerer Freunde unter den Echsenmenschen gefunden, werden sie gewarnt und aufgefordert, den Dschungel zu verlassen, weil bald für alle Menschenkrieger in dieser Region "die Zeit des Blutes anbrechen wird".

9. Tsa

Spezielle Informationen:

Über Brokschal kreisen einige bunt bemalte Flugechsen. Es scheint, als würden die Flieger das Dorf beobachten.

10. Tsa

Spezielle Informationen:

In der letzten Nacht wurden einige Rinder durch vergiftete Speere getötet.

Meisterinformationen:

Die Speere stammen eindeutig von Echsenmenschen. Da die Rinder von Flugechsenreitern getötet wurden, ist es unmöglich, eine Spur zu finden. Aischa fordert Phileasson und seine Gefolgsleute daraufhin auf, einen Teil der kräftigeren Bettler im Gebrauch von Waffen zu unterweisen. Mehr als zwei Wochen lang kommt es zu keinen weiteren Auseinandersetzungen mit den Echsenmenschen, so daß es den Anschein hat, der Zorn der Priesterschaft sei verhaucht.

28. Tsa

Spezielle Informationen:

Eine kleine Delegation von Chirakas kommt nach Brokschal. Sie bitten die Helden um Hilfe, weil in der Nähe ihre Dorfes ein "böser Geist" im Dschungel umgeht. Sieben Jäger sind in den letzten Tagen spurlos im Wald verschwunden.

Meisterinformationen:

Die abergläubischen Chirakas wissen sich nicht mehr zu helfen. Sie werden Brokschal nicht eher verlassen, als bis sich die Helden dazu durchringen, mit ihnen zu ziehen. Da mehr als zwei Wochen nichts mehr geschehen ist, sollten sie sich in Sicherheit wiegen. Auch Aischa redet der Gruppe zu, ihren Freunden zu helfen. Da das Dorf mittlerweile durch eine Palisade umgeben ist und sich einige Bettler als recht geschickt im Umgang mit den improvisierten Speeren und Bögen erwiesen haben, wähnt sie Brokschal in Sicherheit, auch wenn Phileasson den Ort für eine Weile verläßt.

Shaja will weiter im Dorf bleiben und sich um einige Bettler kümmern, die an "blutigem Rotz" erkrankt sind. Achten Sie darauf, daß sich alle Abenteuerer der Gruppe anschließen, die zur Unterstützung der Waldbewohner aufbricht!

Die verschwundenen Chirakas wurden von Echsenmenschen gefangen genommen und zum Tempel gebracht. Da Xch'war weiß, wie schlecht sich die Waldbewohner für schwere Arbeiten eignen, beabsichtigt er, die Jäger dem

Schlinger zu opfern, der von seiner Priesterschaft als "Sohn des Krieges" angebetet wird.

1. Phexwoche

Meisterinformationen:

Während die Helden vergeblich nach dem "bösen Geist" suchen, dem die Chiraka-Jäger zum Opfer gefallen sind, greift Xch'war Brokschal an, um die Siedler zu verschleppen. Die starken sollen ihm als Arbeitskräfte beim weiteren Ausbau des Tempels dienen, während es den schwächeren unter den Bettlern bestimmt ist, dem "Sohn des Krieges" geopfert zu werden.

Der Widerstand der Bettler war schnell gebrochen. Zwei Hornechsen, die Xch'war mit Hilfe eines faustgroßen Blutsteins beherrschte, schlugen mehrere Brechen in die Palisade um das Dorf. Die wenigen Bewaffneten aus der Siedlung waren den Tempelkriegern hoffnungslos unterlegen. Es gab fast keine Toten während des Gefechtes. Die kleine Kapelle Shajas ließ Xch'war verbrennen. Dadurch wurde die Tontafel konserviert, auf der die Geweihte, noch während der Kampf um das Dorf tobte, die 9. Prophezeiung niederschrieb:

"Die Zeit der blutigen Schwerter ist angebrochen, doch vergeht euch nicht an etwas, dessen Macht ihr nicht abschätzen könnt. Es ist nur einer, den ihr besiegen müßt. Manchmal muß man sich mit dem Bösen verbünden, um das Böse zu besiegen. Handelt im Sinne des göttlichen Phex, und ihr werdet vielleicht obsiegen."

Die Tafel mit der Prophezeiung kann leicht in den Ruinen der verbrannten Kapelle gefunden werden. Sie enthält eine verschlüsselte Warnung, die Götter, die von den Echsenmenschen angebetet werden, als Phantasiegestalten abzutun. Ein offener Angriff auf den Tempel wäre Selbstmord, wie sich im nächsten Kapitel zeigen wird. Doch außer den Gefährten Phileassons hat die Priesterschaft des Xch'war einen weiteren mächtigen Feind, der sich zumindest vorübergehend an die Seite der Helden stellen wird. Der Diebstahl des "Buches der Namen" wird dann zum Auftakt einer riskanten Befreiungsaktion.

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Die Helden erhalten bei Abschluß dieses Abenteuers zunächst pauschal 100 AP. Weitere AP sollten Sie für gutes Rollenspiel unter Ihrer Gruppe aufteilen. Hier einige Vorschläge:

- 30 AP für jeden Helden, der eine enge Beziehung zu einem der Meisterpersonen aus den Reihen der Bettler aufbaut.
- 20 AP für Zauberkundige, die einige der Rituale des Schamanen Choichio übernehmen.
- 50 AP für jeden Geweihten, der seiner Gottheit eine Kapelle in Brokschal errichtet.

Im "Tal der Echsengötter"

Meisterinformationen

Schon durch die Prophezeiung Shajas, die die Helden beim zerstörten Traviashrein gefunden haben, dürfte klar geworden sein, daß es in diesem Abenteuer um mehr als "nur" die Befreiung der Bettler geht. Mit dem Notizbuch des Söldnerführers finden die Gefährten Phileasons schon bald einen Beweis dafür, daß das Massaker am Knüppeldamm, für das die Menschen beschuldigt werden, in Wirklichkeit durch einen Echsenpriester organisiert wurde. Nachdem die Abenteurer den gefährlichen Aufstieg zum Gipfel des Chap mata Tapam bestanden haben und im "Tal der Tempel" bei der intriganten Zsintiss oder den Zssah Priestern Unterschlupf fanden, begreifen sie langsam die Hintergründe des Komplotts. Der Tempelvorsteher des Kr'thon'chh, Xch'war ließ seinen Widersacher Zza-Xel durch Söldner ermorden, um dessen Amt als Hoher Priester zu übernehmen. Damit wurde der Tempelvorsteher zum ersten Priester im "Tal der Tempel" - eine Stellung, die er nutzen will, um die alten, kraftlos gewordenen Echsengötter zu neuer Macht zu erheben und so den Grundstein zu einem neuen Echtenreich zu legen. Wichtig sind dabei auch menschliche Arbeitskräfte, die für seine zukünftige Armee Unterkünfte und Vorratslager bauen sollen. Unter dem Vorwand, daß zunächst baufällige Tempel und Priesterhäuser restauriert werden sollen und das noch mehr Menschen für den Mord an Zza-Xel büßen müssen, fand er bei den Tempelvorstehern eine Mehrheit für den Überfall auf das Dorf Brokschal.

Eine wichtige Rolle spielt während des Abenteuers auch der Dämon Ramon. Er überredet die Abenteurer für ihn das "Buch der Namen" aus dem Allerheiligsten des Priesterhauses der H'Szint zu stehlen. Dafür verspricht er der Gruppe einen Weg zu der "Insel im Nebel" zu öffnen, zu denen Phileasons Rivale Beorn schon vor Monaten gelangte. Um sich der Gunst der Helden zu versichern, hilft er, wo er kann, bei der Befreiung der Bettler.

Schließlich können die Helden, nachdem sie sich an den intriganten Spielen um die Macht im Tempel-Tal beteiligt haben, Xch'war öffentlich wegen des Mordes an Zza-Xel anklagen.

Ein dramatischer und auch für die Helden nicht ungefährlicher Prozeß vor dem Tribunal der Tempelvorsteher wird zur Schlüsselszene dieses Abenteuers. Als der Hohe Priester des Mordes für schuldig befunden wird, verteidigt er mit allen Mitteln seine Position und versucht, die Gefährten umbringen zu lassen.

Erst nachdem die Abenteurer auch dieses Gefecht für sich entschieden haben, gelingt es ihnen, mit den Bettlern das Tal zu verlassen. Ein Handel mit dem Dämon wird abgeschlossen und als schließlich die Gefährten Aischa und ihren Gefolgsleuten ein letztes Mal geholfen haben, reiten sie nach Westen zur Meeresküste, in der Hoffnung von dort zur "Insel im Nebel" zu finden.

Die Verfolgung

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden in das verwüstete Brokschal kommen, liegt der Überfall auf das Dorf bereits eine Woche zurück. Die Chirakas, die mit den Helden hierhergekommen sind, bieten sich sofort an, bei der Austragung der Blutrache behilflich zu sein. Zwei von ihnen machen sich auf den Weg zurück zum Dorf, um weitere Krieger zu holen.

Meisterinformationen:

Am Morgen eben dieses Tages beginnen die Echsen mit ihren Gefangenen den rituellen Aufstieg auf den Chap mata Tapam. Brechen die Helden sofort auf, werden sie schon nach vier Tagen den Berg erreichen, denn ohne die Bettler können sie sich wesentlich schneller durch den Urwald bewegen als die Echsen. Der breiten Spur zu folgen, die die Entführer durch den Dschungel zogen, bereitet keine Schwierigkeiten. Nach zwei Tagen stoßen einige Dutzend Mohas zu der Gruppe, die ihre Hilfe bei der Befreiung der Dorfbewohner anbieten. Von nun an sind ständig einige Gruppen von Fährtsensuchern unterwegs, die die Helden davor bewahren, in einen Hinterhalt zu laufen. Diese Fährtsensucher sind es auch, die am dritten Tag der Verfolgung eine schaurige Entdeckung machen.

Das Massaker

Allgemeine Informationen:

Am Nachmittag des dritten Tages der Verfolgung stoßen zwei aufgeregte Moha Späher zu eurer Gruppe. Sie erzählen von einer Lichtung in der Nähe, auf der die Leichen vieler Sklavenjäger liegen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Gefährten Phileassons den Mohas folgen, gelangen sie nach einer halben Stunde Fußmarsch zu der Lichtung, von der die Späher berichteten. Dort bietet sich ihnen ein entsetzlicher Anblick. Über die Lichtung verteilt liegen die Leichen von knapp 20 Söldnern. Ein bestialischer Gestank hängt über der Szene. Tausende von Fliegen tanzen über den

Toten, an deren aufgedunsenen Körpern sich schon die Aasfresser des Dschungels gütlich getan haben.

Meisterinformationen:

Jeder, der die Lichtung betreten will, muß eine Totenangst-Probe-4 bestehen. Bei den Leichen handelt es sich um die Söldner, die Xch'war angeheuert hatte, um den Hohen Priester Zza-Xel und sein Gefolge ermorden zu lassen. Auf dieser Lichtung sollten sie das Blutgeld für ihren Mord erhalten. Doch statt in Gold, zahlte Xch'war sie mit dem Eisen der Pfeile aus, die die Echsen den "leisen Tod" nennen. Legt ein Held eine Heilkunde Wunden Probe +6 ab, erkennt er trotz des schlechten Zustands der Leichen, daß spitze, herabfallende Gegenstände ihre Körper durchschlagen haben.

Der Ehrenkodex der Echsen ist für Menschen schwer zu begreifen. Obwohl Xch'war selbst den Auftrag zur Ermordung des Hohen Priesters erteilte, war es ihm unvorstellbar, die Mörder ihrer gerechten Strafe entgehen zu lassen. Deshalb lockte er sie in den Hinterhalt auf der Lichtung. Er ist nun der letzte, der weiß, daß der Überfall bei Loch Harodrol kein Willkürakt einiger Söldner sondern das Resultat einer sorgfältig eingefädelten Intrige war.

Wenn die Abenteurer die Leichen der Söldner sorgfältig untersuchen, finden sie beim Anführer ein minutiös geführtes Auftragsbuch. Auf den letzten Seiten finden sich Einträge, die beschreiben, wie ein geheimnisvoller Echsenmann mit einem breiten, gehämmerten Armreif aus schierem Gold, den Auftrag zur Ermordung der Priester bei Loch Harodrol erteilte. Eine Hälfte des Lohns erhielten die Söldner vorweg, der Rest sollte ihnen einige Wochen später auf einer Dschungellichtung im Regengebirge ausbezahlt werden.

Wichtig ist die Beschreibung des Armbands, das wohl die Gier des Söldnerführers weckte, denn durch sie läßt sich später Xch'war als Auftraggeber für die Morde überführen. Eine sehr naturalistische Darstellung einer Raubechse, die einen Menschen verschlingt, macht den Armreif unverwechselbar.

Der Chap mata Tapam

Spezielle Informationen:

Ungefähr sechs Tagesmärsche südöstlich von Brokschal erhebt sich ein sehr auffälliger Gipfel aus der Kette der Regengebirge. Die Mohas nennen diesen Ort "Chap mata Tapam" was frei übersetzt so viel heißt, wie "Der Berg, der an der Seele frißt". Jenseits des Regenwaldgürtels soll eine Treppe in den Felsen geschlagen sein, die sich bis zum Berggipfel hinaufwindet. Dort oben, weit über den Nebeln des Dschungels erhebt sich ein prächtiges Tor, das ins Tal der Tempel führt. Für die Chirakas und alle anderen Moha-Stämme dieser Region ist der Berg tabu!

Die Spur der verschleppten Bettler führt eindeutig zum "Chap mata Tapam" und sobald die Mohas dies erkennen,

werden sich die meisten zurückziehen. Nur zu gut wissen sie, wie schädlich der Berg für ihr Tapam ist.

Meisterinformationen:

Eine Handvoll Mohas sollte dennoch auch weiterhin ihre Helden begleiten, und sei es nur, um an ihrer Stelle in eine der tödlichen Fallen auf dem "Chap mata Tapam" zu geraten.

Im Dschungel am Fuß des Berges stößt man auf außergewöhnlich viele Reptilien. Es liegt bei Ihnen, ob Sie es dabei bewenden lassen, daß die Abenteurer diese ungewöhnliche Tatsache "nur bemerken" oder ob es zur Konfronta-



tion mit einer Mysobviper oder gar einer gereizten Horn-
echse kommt.

In einer Höhe von 2000 Schritt lichtet sich der Urwald und geht zunächst in dichtes Gestrüpp über, das schließlich von kümmerlichen Moosen abgelöst wird. Hier und dort stößt man auf Anzeichen, daß vor wenigen Tagen viele Menschen und Echsen den Berg erklommen haben. (Abdrücke von Füßen und Krallen im Schlamm, eine verlorene Sandale, ein abgerissener Streifen Stoff an einem Ast, ein verlassener Lagerplatz usw.)

Wie ein mächtiges Haupt erhebt sich jenseits des Grüns ein kahles Felsmassiv. Zunächst erscheint es fast unzugänglich, doch nach kurzem Suchen werden die Helden auf eine breite Treppe stoßen, die in zahllosen Windungen bis zum Gipfel des Berges führt. Am Fuß der Treppe steht ein blumengeschmückter kleiner Altar. Ein Relief, das kunstvoll aus dem Felsen gemeißelt wurde, zeigt eine sich häutende Echse.

Hier huldigten die Echsenpriester der Zssah, der Göttin von Wiedergeburt und Erneuerung, der die ersten 1664 Stufen der großen Treppe geweiht wurden. Auf den Stufen lassen sich verwitterte Farbreste erahnen. Sie waren in den Farben des Regenbogens bemalt. Während die Abenteurer langsam der gewundenen Treppe folgen, kommt es zu einem unheimlichen Zwischenfall. Immer deutlicher sind im Pfeifen des Windes, der hier oben recht tüchtig bläst, wispernde Stimmen zu hören, die davor warnen, weiterzugehen, da dieser Weg in den sicheren Tod führe. Nachdem die Gruppe ungefähr die Hälfte der 1664 Stufen erklom-

men hat, sollten alle einen Test -3 auf ihren Aberglauben-Wert ablegen. Nur wer die Probe besteht, kann weitergehen. Alle anderen laufen in blinder Panik die Treppe hinab. Helden, denen die Treppe unheimlich ist, haben die Möglichkeit, mit einer einfachen Kletterprobe durch Geröllfelder das erste Teilstück auf dem Weg zum Gipfel zurückzulegen.

Der zweite Abschnitt der Treppe wurde von den Echsen der Adamantschildkröte Kha geweiht, der Gottheit der Ewigkeit. Wieder findet sich ein Altar, der diesmal die Form einer Schildkröte hat. Einige Flußmuscheln zeugen davon, daß ein Opfer dargebracht wurde. Während die Gefährten Phileassons den nächsten 832 Stufen folgen, wächst in ihnen immer stärker die Ahnung der Vergeblichkeit all ihrer Mühen. Niemals werden sie das Ende dieser Treppe erreichen, denn sie führt in eine Welt, die ihnen verboten ist. Nur bei einer geglückten Aberglauben-Probe -3 gelingt es, diesen Abschnitt der Treppe hinter sich zu bringen. Alle, die scheitern, kehren zum Altar der Kha zurück.

Wählen die Abenteurer statt der Treppe eine Kletterpartie, müssen sie eine Probe +2 bestehen, um diese noch recht einfache Etappe des Gipfelsturms zu bewältigen.

Anstelle eines Altars steht ein schlangenverziertes Becken am Beginn des nächsten Treppenabschnitts. In seinem Inneren finden sich kleine Smaragdsplitter und ein zerbrochener Vulkanglasdolch als Opfer an die vielgestaltige H'szint, der die nächsten 416 Stufen geweiht sind. Die Treppe ist mit einem bösen Fluch belegt, der Furcht in die Herzen der Helden sät. Wer diesen Treppenabschnitt bis zum Ende gehen will, muß eine Mut Probe +3 bestehen oder verängstigt zum Schlangenbecken zurückkehren. (Hexen und Druiden müssen eine Probe +6 bestehen, denn sie trifft der Fluch der H'szintpriester besonders schwer.) Dieser Abschnitt der Bergflanke kann alternativ durch eine Kletterprobe+4 überwunden werden.

Nun stehen die Helden vor dem Altar von Charyb'yzz, der Meerschlange. Das Relief auf dem heiligen Stein zeigt ein gewaltiges Seeschlangenhaupt, das sich aus einem Strudel erhebt, um einen Wal, groß wie eine Insel, zu verschlingen. Thorwaler und jeder, der jemals gegen eine Seeschlange gekämpft hat (dies dürfte wohl auf fast alle Ihre Helden zutreffen), müssen eine Aberglauben-Probe -6 bestehen, um die nächsten 208 Treppenstufen unbeschadet hinter sich zu lassen. Abenteurer, auf die diese Aussagen nicht zutreffen, müssen "lediglich" eine Probe -3 schaffen. Alle Helden, die diese Proben nicht bestehen, erliegen auf der Mitte dieses Treppenabschnitts einer gefährlichen Sinnestäuschung. (Der folgende Text sollte nur dem Verfluchten alleine vorgelesen werden.)

"Plötzlich fühlst du dich alleine und siehst keinen deiner Kameraden mehr. Auch befindest du dich nicht mehr auf einer gewundenen Treppe, sondern stehst (!) inmitten einer endlosen Wasservüste. Unter dir siehst du große Schlangenleiber, die durch die Wogen gleiten, und langsam mit weit aufgerissenen Kiefern näher kommen. Plötzlich taucht am Horizont die "Sturm-vogel" auf. Mit weit ausholender Bewegung winkt dir Kapitän Achab zu, dich an Bord zu retten, und du beginnst zu laufen. Immer kleiner wird der Abstand zwischen dir und den drohenden Reiß-

*zählen der Schlangen. Im allerletzten Moment enterst du über ein Tau die Bordwand der "Sturmvogel" hinauf. Gerettet!? Der Haijäger dreht in den Wind, um der Bedrohung zu entgehen. Da öffnet sich der Schlund des Ozeans zu einem gewaltigen allesverschlingenden Strudel. Schiff und Mannschaft werden in bodenlose Tiefen gerissen. Gräßliche Todesschreie gellen, als du in schwarzes Ver-
gessen sinkst."*

Helden die nicht betroffen sind, bietet sich folgendes Bild. Zunächst starren ihre Kameraden in Panik auf den Boden, dann laufen sie in wilder Panik die Treppenstufen hinab. Nichts und niemand vermag sie dabei aufzuhalten. Schließlich stolpern sie und stürzen sich überschlagend die letzten Stufen der Treppe hinab, um bewußtlos vor dem Altar des Charyb'yzz liegen zu bleiben. Dabei erleiden die Charaktere 3W6 Schadenspunkte und verlieren auf immer einen Mut-Punkt. Erst nach über einer Stunde erwachen sie aus ihrer Ohnmacht.

Alternativ ist dieses Stück durch eine Kletterprobe+6 über einen schroffen Berghang zu bewältigen.

Wer die 208 Stufen des Charyb'yzz hinter sich gelassen hat steht vor dem Schrein der feisten Ssad'vharr, einer großen Kröte aus grünen Stein gehauen, die auf einem kristallinen Ei hockt. Wer an ihr vorbeigehen will, um die nächsten 108 Stufen zu erklimmen, muß eine Mut-Probe ablegen. Der Fluch, der über diesen Stufen liegt, vermag die Ausdauer der Helden zu schwächen. Alle 10 Stufen muß eine Körperkraft-Probe abgelegt werden. Mißlingt sie, verliert der Betroffene W20 Ausdauerpunkte. Ein Abenteurer, dessen Ausdauer auf Null sinkt, wird ohnmächtig und muß zum Schrein der Ssad'vharr getragen werden, um wieder zu Kräften zu gelangen. (Allein Hexen sind gegen den Fluch der Ssad'vharr-Priesterschaft gefeit. Sie können die Treppe erklimmen, ohne behelligt zu werden.)

Statt die Treppe zu wählen, besteht selbstverständlich wieder die Möglichkeit, diesen Felsabschnitt kletternd zu bewältigen. Diesmal ist dazu eine Probe +8 zu bestehen, denn die Gefährten Phileassons haben eine zerklüftete Felswand zu überwinden.

Nur wenig mehr als 20 Schritt in der Höhe trennen die Helden jetzt noch vom Gipfel. Die Treppe, die bisher durch eine zerklüftete Felslandschaft und über enge Steige führte, ist auf dem letzten Stück aus der Flanke der fast senkrecht aufragenden Nordwand des Berges gehauen. So erhebt sich zur Linken der Helden schroffer Felsen, während zur Rechten der Absturz in einen schwindelerregenden Abgrund droht. Immer tödlicher werden die Flüche, mit denen die Echsenpriester zu verhindern suchen, daß es Fremden gelingt, zu ihren Heiligtümern zu gelangen. In einer Felsnische liegen die Kadaver mehrerer Dschungelvögel, die man einem Gott geopfert hat, dessen Bildnis zu verwittert ist, um es noch zu erkennen. Es könnte sich um einen geflügelten Götzen gehandelt haben.

Die 52 Stufen des Chr'ssir'ssr bergen die bislang heimtückischste Gefahr. Je weiter die Gefährten nach oben steigen, desto mehr wächst in ihnen der Drang, sich der Lust des Fallens hinzugeben und sich in den Abgrund zu stürzen. Um dieser Versuchung zu widerstehen, müssen die Charaktere eine Selbstbeherrschungs-Probe +6 bestehen.

Mißlingt die Probe, nähern sie sich immer mehr dem Abgrund, bleiben schließlich stehen, starren verzückt in die Tiefe und springen dann völlig überraschend. Um Ihren Spielern diese Gefahr vor Augen zu führen, sollten Sie zunächst einen der Mohas "opfern", der die Gruppe begleitet. So erhalten die Helden Gelegenheit, entsprechend zu reagieren, falls einer der Gefährten ein ähnlich seltsames Verhalten an den Tag legt. (Wer in den Abgrund springt, kann nur noch durch ein größeres Wunder gerettet werden, denn selbst hochstufige Abenteurer werden 10W20 Schadenspunkte kaum überleben.)

In vielen Spielgruppen gibt es Helden, die aus den unterschiedlichsten Gründen an ein Fluggerät gelangten, sei es ein Hexenbesen oder der klassische fliegende Teppich. Doch die Echsenpriester, die diese Treppe anlegten, haben auch das eventuelle Auftreten fliegender Eindringlinge bedacht. Sehr überlegt wählten sie diesen Berg, um dessen Gipfel beständig ein rauher Wind weht. Gefährliche Turbulenzen machen auch leichte Flugmanöver zu einer riskanten Übung. Nicht von ungefähr sieht man im Gipfelbereich des "Chap mata Tapam" keinen Vogel fliegen.

Bis zur Höhe des Opferplatzes von Chr'ssir'ssr kann man mit einer Flugprobe +7 gelangen. Danach werden die Turbulenzen so stark, daß Flieger unweigerlich gegen die Felsen abgetrieben werden. Mißglückte Flugproben zwingen zur Notlandung, bei der alle Beteiligten 5W6 Schaden nehmen. Bei einer 19 oder 20 auf W20 wird das Fluggerät zerstört.

Statt sich dieser mörderischen Gefahr auszuliefern, haben die Helden wieder die Möglichkeit, kletternd zur nächsten Etappe zu gelangen. Diesmal ist eine Probe +10 zu bewältigen.

Wem die nächsten 26 Stufen einst geweiht waren, weiß heute niemand mehr. Dort wo früher ein Altar stand, finden sich nur noch geschmolzene Steine. Der Fluch ist von diesen Stufen genommen, und sie können gefahrlos überwunden werden. Sollten Ihre Helden nach den üblen Erfahrungen auf den letzten Treppenabschnitten ganz zum Klettern übergegangen sein, sind sie zu bedauern, denn es bedarf schon fast übermenschlichen Geschicks, um die senkrechte Felswand, die zu einem Sims unter einem Überhang führt, zu erreichen. Eine Kletterprobe +12 muß abgelegt werden.

Kr'thon'chh, dem Zermalmer, dem grausamsten der Echsen-götter, sind die letzten 13 Stufen geweiht, die die Gefährten noch vom Hochplateau trennen. Unmittelbar neben dem Treppenabsatz, am Fuß der letzten Stufen, wurde eine Höhle in den Felsen getrieben. Jedem, der dort eintritt, schlägt süßlicher Verwesungsgeruch entgegen. Am Ende des Höhlengangs steht ein mit dolchlangen Zähnen verzierter großer Altar. Neben ihm finden sich die Leichen von 13 Bettlern. Nur Kinder und Greise wurden geopfert. Unter den Toten sollte sich auch eine Meisterperson befinden, der Ihrer Gruppe sehr nahe stand. Schüren Sie unter Ihren Spielern den Haß gegen diesen Echsen-gott! Eine Tierkundeprobe +5 läßt erkennen, daß der Altar mit den Zähnen eines Schlingers geschmückt ist. Diese blutgierigen Raubechsen gelten als die heiligen Tiere des Kr'thon'chh.

Es kommt einem Selbstmordversuch gleich, die letzten 13 Stufen der Felsstufe zu überschreiten, ohne vorher die schützenden Rituale der Echsenpriesterschaft zelebriert zu haben. Die Stufen sind sehr hoch und schmal, so daß es unmöglich ist, eine Treppenstufe zu überspringen. Sobald ein Held seinen Fuß auf die erste Stufe setzt, durchfährt ihn ein leichter Schmerz. Er verliert einen Lebenspunkt. Mit der nächsten Stufe steigern sich die Schmerzen. Der Verlust beträgt 2 LP. Auf der dritten Stufe verliert man 3 LP usw. (Summa summarum läuft dies bei 13 Stufen auf einen Verlust von 91 LP heraus.) Zumindest hier also sollten die Helden ihre ganze Erfindungsgabe dem Umklettern der Stufen widmen. Doch die letzte Kletteretappe ist eine bergsteigerische Herausforderung der Sonderklasse. Es gilt, einen Überhang mit wenigen Griffen zu bewältigen. Eine Aufgabe, die ohne Seile und Kletterhaken fast nicht zu bewältigen ist. Zum Erfolg muß eine Probe +14 abgelegt werden.

Wenn die Gefährten Phileassons den Gipfel erreicht haben, stehen sie vor den Ruinen eines alten Kultplatzes. Nur ein Tor, das genau nach Süden gerichtet ist, scheint noch vollständig erhalten zu sein. Nun ist entscheidend, zu welcher Tageszeit die Helden den Gipfel erreichen. Zur Mittagszeit, wenn die wechselwarmen Echsen ihre agilste Phase durchleben, kommt es zu einer seltsamen Begebenheit. Das Tor wird durch Sonnenlicht, das von angeschrägten, polierten Steinflächen reflektiert wird, in gleißendes Licht getaucht.

Verblüffen Sie Ihre Spieler mit diesem seltsamen Phänomen, das für den weiteren Verlauf des Abenteuers keine Bedeutung hat, aber dennoch einschüchternd wirken kann. Im Süden des Hochplateaus führt eine Treppe hinab ins Tal der Tempel. Sie ist nicht mit Fallen versehen und kann daher ohne Gefahr beschritten werden. Auf dem ersten Stück Weg hinab besteht noch die Möglichkeit, daß die Gefährten durch Flugechsenreiter entdeckt werden, doch bald schon schluckt sie der ewige Nebel, der über dem Tal liegt.

Klettern

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden dagegen entscheiden, die Treppe zu benutzen, die den Chap mata Tapam hinaufführt, müssen sie eine ganze Reihe von Kletterproben ablegen. Dazu sind folgende Sonderregeln zu beachten:

Die allermeisten Spielgruppen führen eine ganze Reihe Kletterutensilien mit sich. Um sich als Meister langwierige Diskussionen zu ersparen, wie sinnvoll der Einsatz eines Seils beim Durchklettern eines "Kamins" ist, sollten Sie von vornherein festlegen, daß ein Seil jede Probe um 25% erleichtert. (Mehrere Seile addieren sich nicht zu einem höheren Erfolgsbonus auf.)

Eine weitere Erleichterung von 25% kann durch den Einsatz von Kletterhaken erreicht werden. Ein Satz Kletterhaken ist allerdings verbraucht, indem man die Probe ablegt. Die Haken verbleiben im Fels und können nicht wiederverwertet werden.

Derjenige, der vorweg klettert, um die Haken in den Fels zu schlagen, erhält keinen Bonus.

Ein Beispiel: Eine Kletterprobe +8 ist zu bestehen. Indem sich die Helden anseilen und untereinander sichern, wird die Probe auf +6 erleichtert. Klettert nun noch der beste Bergsteiger der Gruppe erfolgreich vor und schlägt Haken in den Fels, müssen alle die ihm folgen, nur noch eine Probe +4 bestehen.

Stürzt einer ihrer Helden, würfeln Sie mit W20 auf der unten angegebenen Tabelle. Um zu simulieren, daß die Wahrscheinlichkeit, sich einen schweren Sturzschaden zu holen für einen erfahrenen Kletterer wesentlich geringer ist, als bei einem Neuling und um auch noch den Schwierigkeitsgrad der Probe zu berücksichtigen, bietet sich folgende Ergänzung an. Berücksichtigen Sie die Modifikationen durch Seile und Kletterhaken. Ziehen Sie von diesem Ergebnis den Talentwert Klettern des Helden ab und addieren Sie diese Zahl zum Ergebnis, das sie mit W20 erwürfelt haben.

Ein Beispiel: Eine Kletterprobe +14 ist zu bestehen. Der Bergsteiger verwendet Haken und Seile und reduziert so die Probe auf +7. Da er einen Talentwert von 3 im Klettern hat, muß er letztlich eine Probe +4 bestehen. Leider mißglückt die Probe. Sie würfeln mit W20 eine 10 und addieren 4 hinzu. Laut Tabelle wird der Held also 3W6 Schaden nehmen. (Rüstungen vermindern den Sturzschaden nicht!)

Schadenstabelle:

W20	Schaden
1-8	Der Held zieht sich leichte Schürfwunden zu und erleidet W6 SP.
9-12	Der Held zieht sich Prellungen und Schürfwunden zu und erleidet 2W6 SP.
13-15	Bei diesem Sturz zieht sich der Bergsteiger Prellungen und Stauchungen zu. Er verliert 3W6 LP und bekommt einen Abzug von 1 auf GE*.
16-17	Dieser Sturz hat Stauchungen und Quetschungen zur Folge. Der Abenteurer verliert 4W6 LP und bekommt einen Abzug von 2 auf GE*.
18-19	Der Held erleidet schwere Verletzungen und verliert 5W6 LP. Er ist für W20 Minuten bewußtlos und bekommt auf GE und KK einen Abzug von 2.
20+	Ein folgenschwerer Sturz, der Brüche und innere Verletzungen nach sich zieht. Der unglückliche Bergsteiger ist W20 Stunden ohne Bewußtsein und verliert 6W6 LP. Nachdem er zu sich kommt, hat er auf MU, GE und KK einen Abzug von 2*.

* An jedem Tag, der auf den Sturz folgt, wird einer der verlorenen Eigenschaftspunkte (MU, GE, KK) zurückgewonnen. Wird auf magische Weise der gesamte durch den Sturz erlittene Schaden geheilt, sind auch diese Abzüge wieder aufgehoben.

Die Flugechsen des Chr'ssir'ssr

Meisterinformationen:

Sowohl die Priester als auch die Wachen vom Tempel des Chr'ssir'ssr sind im Umgang mit Flugechsen unterwiesen. Der Kult verfügt über insgesamt acht Flugechsen, die in Höhlen beim Heiligtum des Tempels untergebracht wer-

den. Diese beachtliche Luftstreitmacht ist die gefährlichste Waffe des Tempels, denn gegen die metallenen Pfeile, die sie vom Himmel regnen lassen, ist man so gut wie wehrlos. Einer dieser Reiter war es, der von Xch'war hypnotisiert, den Mord an dem Priester beging, der Zza-Xel vor dem Anschlag warnen sollte. Er weiß nichts von dieser Tat. Unter Führung der Tempelvorsteherin Ssirissa waren alle Flugechsen bei der Hinrichtung der Söldner im Dschungel beteiligt. Diese Tat erfolgte im Glauben, damit alle Schuldigen, die für das Massaker von Loch Harodrol verantwortlich waren, bestraft zu haben.

Bei einem Angriff durch die Flugechsen ist entscheidend, wie hoch die Tiere fliegen. Je höher die Echsen fliegen, desto weiter streut das Bündel von 20 Metallpfeilen, das durch den Reiter abgeworfen wird. Die Treffer werden wie folgt ermittelt: Stellen Sie zunächst fest, welche Helden sich in dem Gebiet aufhalten, das getroffen wird. Dann würfeln Sie für jeden Helden mit dem W20. Bei einem Ergebnis von 1-4 und einer Angriffshöhe von bis zu 50 Schritt hat der Held so viele Treffer erhalten, wie der Würfel anzeigt. (Also bei einer 1 einen Treffer, bei einer 2

zwei Treffer usw.) Ergebnisse von 5 oder mehr gelten nicht. Je höher die Echsen fliegen, desto größer wird zwar der Bereich, den sie mit Pfeilen bedecken, doch verringert sich dabei die Trefferwahrscheinlichkeit.

Jede Reitechse trägt einen Priester des Chr'ssir'ssr, der das Tier lenkt, und eine Tempelwache, die für den Kampf zuständig ist. Es werden drei Bündel zu zwanzig Metallpfeilen auf jeder Echse mitgeführt. Diese nach vorne gewichteten Pfeile durchschlagen jede Panzerung und verursachen W6+6 Schadenspunkte. Außerdem ist der Krieger einer langen Lanze ausgerüstet, die im Sturzflug gegen Ziele am Boden eingesetzt werden kann.

Es gelten dabei die gleichen Modifikatoren wie für eine Lanze, die vom Rücken eines galoppierenden Pferdes eingesetzt wird.

Die Reitechsen der Echsenmenschen besitzen eine Spannweite von fast vier Schritt und können eine Last von bis zu 3000 Unzen tragen.

Die Werte der Reitechse:

MU 12, AT 11 (Sturzflug), 4 (Nahkampf), PA 3, LE 35, RS 1, TP 1W+5, GS 12/1, AU 80, MR 10, MK 20

Das "Tal der Tempel"

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Chap mata Tapam oder eine der Steilwände, die dieses Tal umgeben, erklommen haben, bietet sich ihnen folgender Anblick:

Zu euren Füßen erstreckt sich ein etwas mehr als drei Meilen langer Talkessel. Dichter Nebel läßt die Beschaffenheit des Talgrundes nur errahnen. Im Norden scheint sich ein üppiger Urwald zu erstrecken, der nach Süden langsam lichter wird. Undeutlich ist das Rauschen fallenden Wassers zu vernehmen. Weit vor euch stößt eine Flugechse durch den Nebel, um in weiten Kreisen einen Patrouillenflug rund um das Tal zu beginnen. Es ist ratsam, sich nach sicherer Deckung umzusehen.

Spezielle Informationen:

Kurz nachdem die Gefährten den Abstieg in den Talkessel begonnen haben, durchqueren sie schwülwarme Nebelfelder. Die extrem hohe Luftfeuchtigkeit macht jeden Atemzug zur Qual. Schon bald sind alle Abenteurer in Schweiß gebadet. Die Sichtweite ist gering. Unheimliche Geräusche aus dem Regenwald unterstreichen die beklemmende Atmosphäre. Selbst wenn die Helden die Nebel hinter sich gelassen haben, wird das Klima kaum angenehmer. Durch den Dunst dringt kaum Sonnenlicht, so daß am Talgrund ein düsteres Zwielflicht herrscht.

Die hohen Felswände schirmen den Talkessel von allen Luftbewegungen ab. So bildet sich eine Nebelschicht über dem Tal der Tempel und schafft eine für Menschen schier unerträgliche Schwüle. Die Feuchtigkeit und Wärme liebenden Echsen fühlen sich bei diesem Klima jedoch sehr wohl.

Meisterinformationen:

Die genauen geographischen Gegebenheiten des Tals entnehmen Sie der Karte. Im Norden und an den Hängen

erstreckt sich dichter Regenwald. Von den Klippen der Westwand ergießt sich ein Wasserfall. Durch ein breites Sumpfareal zieht sich ein kleiner Fluß, der im Süden in einen trüben See mündet.

Unweit vom Wasserfall liegt ein Steinbruch, in dem die Bettler Sklavendienste verrichten. Nahe beim See und zum Teil im Sumpf gelegen, befinden sich die Kultplätze und die Unterkünfte der Echsenpriester. Vom Chap mata Tapam führt ein Weg zu den Tempeln.

Dort, wo der Regenwald in den Sumpf übergeht, lagern zwölf "Wächtereichen" nahe dem Weg, um etwaige Eindringlinge abzufangen. Wenn die Gefährten sich dieser Region nicht ausdrücklich schleichend nähern (was durch entsprechende Proben zu belegen ist), werden sie von den Wächtern überrascht.

Die echsischen Tempelwächter gehören einer alten, besonders kriegerischen Rasse an. Es wäre unpassend, auch sie als "Echsenmenschen" zu bezeichnen, denn die einzigen Kreaturen, mit denen sie eine gewisse Ähnlichkeit aufweisen, sind die Raubsaurier. Sie gehen aufrecht, haben verhältnismäßig kurze Arme, aber mächtige Hinterbeine und einen Echsen Schwanz, auf den sie sich stützen. Ihr gewaltiges Maul, das den Kopf beherrscht, ist mit zahllosen dolchartigen Zähnen gespickt.

Die Werte einer Wächterechse:

MU 15, AT 10/7*, PA 8, LE 25, RS 5, TP 1W+4 oder 2W+6 (Gebiß), GS 6, AU 40, MR 6, MK 20

**Anmerkung:*

Wenn Sie für eine Echsenattacke 7 oder weniger würfeln, so hat die Kreatur zu einem ihrer schrecklichen Bisse angesetzt, und die TP werden mit 2W+6 ausgewürfelt.

Die Priesterhäuser

Spezielle Informationen:

Im Gegensatz zu den Heiligtümern sehen sich alle Priesterhäuser im "Tal der Tempel" sehr ähnlich. Es sind dreigestufige Terrassenanlagen, zu deren Dach zwei breite Treppen führen. In diesen Gebäuden sind die Wächter und Diener des Tempels sowie die Adepten, Priester und auch der Tempelvorsteher untergebracht.

Das unterste Geschoß hat glatte Außenwände. Auf der zweiten Ebene sind an der Außenwand Reliefs angebracht, die die alte Herrlichkeit des Kultes während der Zeit des Echsenreiches zeigen, wohingegen die Reliefs der dritten Ebene allein die jeweilige Gottheit preisen. Die Priesterhäuser sind ohne Verwendung von Mörtel aus mächtigen Steinquadern errichtet worden. Als Baumaterial wurde ein dunkler Sandstein verwendet. Heute sind die Blöcke zum Teil stark verwittert.

Die Diener der Tempel setzen sich aus jungen Echsen der Region zusammen. In vielen Echsendörfern ist es üblich, die Heranwachsenden eine bestimmte Zeit lang zum Kultdienst in das Tal der Tempel zu schicken. Aus ihnen erwählt die Priesterschaft manchmal einen Adepten, der sich dann auf immer dem Dienst am Tempel verschreibt. Für berühmte Jäger unter den Echsen gilt es als besondere Ehre, ein oder zwei Jahre in der Wache eines Tempels zu dienen. Auch die meisten Priester im Tal der Tempel sind einfache Echsenmenschen. Ausnahmen bilden die Priesterschaften des Kr'thon'chh und des Chr'ssir'ssr. Hier wird die Wache vollständig aus Wächterechsen gebildet (siehe oben) und selbst einige Priester gehören zu dieser Rasse.

Die Räumlichkeiten der Priesterhäuser:

1 Die Götterstiege

Spezielle Informationen:

Auf jeden Tempel führen zwei breite Treppen. Die linke wird von der Echsenpriesterschaft benutzt, um auf die verschiedenen Terrassen des Tempels zu gelangen. Die rechte, kultische Treppe bleibt allein der Gottheit vorbehalten, um über diese Stufen, wenn sie vom Himmel herabsteigen sollte, die letzten Schritte zur Erde zu gehen.

2 Gänge

Spezielle Informationen:

Ein Labyrinth von ein Schritt schmalen und drei Schritt hohen Gängen durchzieht die untere Ebene des Priesterhauses.

3 Die Unterkünfte der Tempeldiener

Spezielle Informationen:

In diesen großen Kammern sind jene jungen Echsenmenschen untergebracht, die freiwillig in den Dienst der Tempel getreten sind. Die Kammern sind nicht möbliert. Aus Farnen und Blättern sind am Boden primitive Schlafstätten hergerichtet. Einige kleine Tongefäße dienen jeder Echse zur Aufbewahrung von Nahrung und persönlichen Gegenständen. Bis zu acht Diener sind in diesen Räumen untergebracht.

4 Die Unterkünfte der Tempelwachen

Spezielle Informationen:

Diese Kammern unterscheiden sich kaum von denen der Tempeldiener. Einzig einige an die Wände gelehnte Waffen sind Belege für den kriegerischen Charakter der Bewohner. In jedem dieser Räume können bis zu sechs Krieger untergebracht werden. (Üblich sind vier.) In den Kammern und im Bereich der Tempeleingänge und Treppen halten sich immer mindestens zehn Wachen auf.

5 Die Vorratskammern

Spezielle Informationen:

In diesen beiden Räumen werden die Vorräte der Gemeinschaft gelagert. Versorgt werden die Tempel durch freiwillige Abgaben der Echsendörfer dieser Region.

6 Das Lager

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer werden Dinge des täglichen Bedarfs aufbewahrt. So finden sich hier Tongefäße, Schreibgriffel, Tierhäute, Farbtöpfe usw.

7 Das Metallager

Spezielle Informationen:

Jeder Tempel besitzt seinen eigenen Metallvorrat. Wie ein Volk, das keinen Bergbau und wenig Handel betreibt, zu beachtlichen Mengen unterschiedlichster Metalle gelangt, wurde bereits im vorangehenden Abenteuer erläutert. Überwiegend benutzt man die Erze zur Produktion von Schmuck, doch werden in den Tempeln des Chr'ssir'ssr, des Kr'thon'chh und der Charyb'yyz auch Waffen und Rüstungen gefertigt.

8 Die Werkstatt des Edelsteinschleifers

Spezielle Informationen:

Allen Echsen ist eine besondere Zuneigung zu edlen Steinen zu eigen. Man erzählt sich fantastische Geschichten über das kostbare Altargerät versunkener Echsentempel und den prächtigen, unermesslich wertvollen Schmuck, den die Priesterschaft zu ihren Zeremonien anlegt. Manches davon ist Übertreibung, doch vieles ist wahr. So unterhält z.B. jeder Tempel seinen eigenen Edelsteinschleifer, der nicht nur neuen Schmuck anfertigt, sondern sich auch um die Restauration alter Stücke kümmert. Eine wichtige Rolle spielen Edelsteine auch in manchen Kulturen der Echsen (Blutsteine usw.).

9 Die Kammer des Edelsteinschleifers

Spezielle Informationen:

Die Bedeutung des Edelsteinschleifers wird noch dadurch unterstrichen, daß er im ganzen Priesterhaus neben dem Tempelvorsteher der einzige ist, der eine Kammer alleine bewohnt. Der Raum ist kaum eingerichtet. Es gibt ein Schlaflager aus Farn.

Einige Schmuckkistchen und Tongefäße bergen persönliche Habe. An der Westwand steht ein kleines Regal mit einigen Schriftrollen zu den Themen Edelsteinschleifen, Schmuckherstellung und Mechanik.

10 Die Tempelküche

Spezielle Informationen:

Dieser Raum dient nicht nur als Küche. Hier findet auch das Zusammenleben der Wachen und Diener statt. Es wird gespeist, geredet und gespielt. Fast immer halten sich hier tagsüber 10 bis 15 Echsen auf.

Mit einer menschlichen Küche kann dieser Raum nur bedingt verglichen werden. Die großen raumbeherrschenden Feuerstellen, die die Helden von dort kennen, gibt es hier nicht, denn die Echsen nehmen den größten Teil ihrer Nahrung roh zu sich.

11 Die Priesterzellen

Spezielle Informationen:

Karg eingerichtet sind auch die Räume der Priester. Hier finden sich ebenso wie bei den Dienern Schlafstätten aus Farn und Blättern. Einige kleine Tongefäße bergen persönliche Gegenstände. Jeweils zwei Priester sind in jeder Kammer untergebracht.

12 Die Zellen der Adepten

Spezielle Informationen:

Hier sind die Echsen untergebracht, die die Position eines Priesters anstreben und nach jahrelangen Unterweisungen vielleicht auch erreichen.

Die Kammern unterscheiden sich in nichts als der Größe von den Unterkünften der Priester. Jeweils zwei Adepten teilen sich eine Kammer.

13 Die Meditationskammer

Spezielle Informationen:

Auf den Reliefs dieser Kammern finden sich Darstellungen der verschiedenen Aspekte des jeweils verehrten Gottes. Oft liegt in der Mitte der Kammer auf einem Sockel ein faustgroßer, kostbar gefaßter Edelstein.

Priester und Adepten ziehen sich in diesen Raum zurück, um durch Meditation ihrer in fernen Sphären versinkenden Gottheit Kraft zufließen zu lassen.

14 Die Bibliothek

Spezielle Informationen:

Dieser Raum unterscheidet sich deutlich von den meisten Bibliotheken, die Ihre Helden kennen. Hier gibt es nicht die üblichen Regale mit den verstaubten Wälzern. Das Alter der Texte, die hier gelagert werden, zählt zum Teil nach Jahrtausenden! Bücher überstehen solche Zeiträume nicht. Statt dessen findet man sehr viele Ton- und Steintafeln, welche mit Schriftzeichen bedeckt sind, die kaum einem Aventurier geläufig sein dürften.

Es handelt sich um die Schriftsprache des alten Echsenreiches, die selbst unter Echsen nur noch von Priestern gelesen werden kann. Nur ein Regal ist mit Papyrus- und Schlangenederrollen gefüllt. Diese Texte sind alle "neueren" Datums. Die Quellen umfassen mythologische Erzählungen, Beschreibungen von Kulthandlungen, Tempelgeschichten und dramatische Spiele, die zu Ehren der Götter abgehalten wurden.

15 Die Kammer der Unterweisung

Spezielle Informationen:

Hier werden die Adepten durch die Priester in die Riten des Kultes und in die Lehren des Tempels eingeführt. Ein Adept wird dabei jeweils durch zwei Priester betreut. Der Raum ist karg und enthält nichts, was den Schüler während des Unterrichts ablenken könnte.

16 Das Allerheiligste

Spezielle Informationen:

Auf einem kleinen Altar oder in einer Nische werden in der Kammer jeweils die wichtigsten Kultobjekte der verschiedenen Priesterhäuser bewahrt.

(Bei H'szint zum Beispiel das "Buch der Namen" oder bei Charyb'yz der edelsteinverzierte Schädel des ersten Hohepriesters dieser Gottheit.) Ständig wird in diesen Räumen in Ampeln, Pfannen oder Kohlebecken Räucherwerk verbrannt. Die bedrohliche Atmosphäre, die von diesen Kammern ausgeht, erfordert eine erfolgreiche Aberglauben-Probe -6, bevor der Raum betreten werden kann. Hier etwas zu stehlen, ist ein todeswürdiges Unterfangen, wie sich später zeigen wird, denn wenn Götter der Echsen mancherorten auch die "sterbenden" genannt werden, so besitzen sie doch noch immer eine gewisse Macht.

17 Die Kammer des Tempelvorstehers

Spezielle Informationen:

Diese Räume werden jeweils von den Obersten des Tempels bewohnt, wobei es sich sowohl um männliche als auch um weibliche Echsen handeln kann. Je nach Geschmack variiert die Einrichtung dieser Räume stark. So hat Xch'war sein Gemach zum Beispiel voller Waffen und Kampftrophäen gehängt,

Zsintiss hingegen legt Wert auf kostbare Stoffe und hat als einzige Priesterin in diesem Tal ein Bett das auch Menschen ohne weiteres als solches erkennen. Lassen Sie bei der individuellen Beschreibung dieser Räume ihrer Phantasie freien lauf. (Vergessen Sie im Spiel aber nicht, wie gefährlich es ist, in eines dieser Gemächer vorzudringen. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß die Gefährten Phileassons im Verlauf des Abenteuers mehr als ein oder zwei dieser Kammern zu sehen bekommen.)

18 Die Schatzkammer des Tempels

Spezielle Informationen:

Den durchschnittlichen Zwerg dürfte das Begutachten der Reichtümer, die in dieser Kammer aufgehäuft liegen, auf Stunden beschäftigen. Es finden sich goldene mit Perlen und Edelsteinen verzierte Masken, kostbares Altargerät, Kultbilder, die bei Prozessionen durch das Tal getragen werden, Schmuck und Waffen, die bei Feierlichkeiten an die Dienerschaft und die Wachen des Tempels ausgeliehen werden, und Geschenke für den Tempel, die sich in Jahrhunderten zu wahren Bergen angehäuft haben. Es ist unmöglich, den Wert dieser Schätze zu bestimmen. Der Diebstahl eines dem Tempel geweihten Gegenstandes lenkt unweigerlich einen tödlichen Fluch auf den Dieb.

Die Werte, die nun für Diener, Wachen und Priester angegeben werden, sind Durchschnittswerte! Leichte Veränderungen nach oben und unten sind möglich. Es handelt sich dabei um Echsenmenschen. Sollten andere Kreaturen in den Tempeln Dienst tun, so werden sie in den folgenden Kapiteln vorgestellt.

Die Tempeldiener:

MU 8, AT 7, PA 6, LE 16, RS 2, TP je nach Waffe, **GST1, AU 25, MR 7, MK 7**

Die Priesterschaft:

MU 9, KL 13, CH 11, GE 9, KK 8, LE 36, KE 20*, AT 8, PA 8, RS 3, TP je nach Waffe, **GST1, MR 10, MK 20**

* Die Wunder, die die Priester wirken können, sind in den folgenden Kapiteln dargestellt. Vergessen sie bei der Lektüre nicht, daß Mirakel sich im Gegensatz zu Zaubersprüchen nicht in konkrete Zahlen fassen lassen. Da die Gottheiten des Tales schon vor undenklichen Zeiten zu sterben begonnen haben, besitzen Sie nur noch einen Schatten ihrer alten Kraft. Daher sollten Sie bei den Echsen-Wundern nicht übertreiben und die Helden durchaus auch ein- oder zweimal beobachten lassen, wie eine Anrufung mißlingt.

Das Heiligtum der Zssah

Allgemeine Informationen:

Das Priesterhaus der Zssah liegt unmittelbar neben dem Wasserfall, der sich ins Tal ergießt. Das sich im Sturz ständig verändernde Wasser, der Quell des Lebens, ist den Echsenpriestern heilig. Neben der Quelle stehen einige mit Federn, Echsenhäuten, Bändern, hölzernen und Stroh puppen geschmückte Bäume. Täglich bringen die Echsen hier eine neue Kleinigkeit an oder nehmen etwas fort, so daß der Schmuck der Bäume sich ständig verändert.

Meisterinformationen:

Unter den Zssah-Anhängern herrscht immer noch größte Niedergeschlagenheit wegen des Mordes an Zza-Xel. Der Leichnam ihres Tempelvorstehers und Hohen Priesters im "Tal der Tempel" war so übel zugerichtet, daß an eine Wiederbelebung nicht zu denken war. Das Massaker haben neben der Dienerschaft nur noch sechs Priester und acht Wachen überlebt. Ein neuer Tempelvorsteher wurde immer noch nicht gewählt.

Obwohl es zu Zza-Xels Lebzeiten ständig Streit zwischen ihm und Xch'war gab, kann sich keiner im Priesterhaus vorstellen, daß der neue Hohe Priester die Schuld an der Ermordung Zza-Xels trägt. Wenn die Helden nun mit dem Buch des Söldnerführers einen eindeutigen Beweis für den Mord vorlegen, erhalten sie die ungeteilte Unterstützung aller Bewohner dieses Priesterhauses. Die Zssah-Geweihten werden versprechen, sich für die Freilassung der Bettler einzusetzen und bieten den Helden ihre Wohnstätte als Versteck an. Um Verletzte werden sie sich fürsorgend kümmern und sich bemühen, das Leben der Bettler in ihrer Gefangenschaft so angenehm wie möglich zu gestalten. Die Gefährten können versuchen, in Begleitung einiger Priester heimlich Kontakt zu Zsintiss, Xriskls oder Wartrusz aufzunehmen und sie zu einem Bündnis gegen Xch'war zu bewegen.

Einen offenen Aufstand wagen die Zssah-Geweihten nicht. Überhaupt gehen kriegerische Auseinandersetzungen gegen ihr Naturell.

Die Wunder der Zssah liegen auf dem Gebiet der Heilung.

Das Heiligtum des Kr'thon'chh und der Tempelvorsteher Xch'war

Allgemeine Informationen:

Das Heiligtum des Kr'thon'chh ist ein großer gepflasterter Platz. Auf zwei Seiten des Platzes stehen gemauerte Tribünen. An der Ostseite erheben sich die Klippen, die das Tal schützend einfassen. Dort zeigt sich der Eingang zu einer großen Höhle. An der Westseite des Platzes steht das Priesterhaus des Kultes.

Spezielle Informationen:

In der Höhle wird der Schlinger des Tempels gefangen gehalten, eine gewaltige Raubechse, die mit einer schweren eisernen Fessel an die Höhlenwand gekettet ist. Xch'war hat das Tier auf die Jagd nach Menschen abgerichtet. Seit die Sklaven im Tal sind, darf der Schlinger sich deshalb nicht frei bewegen. Von den sieben Mohas, die ins Tal verschleppt wurden, um dem "Sohn des Krieges" geopfert zu werden, leben noch fünf. Sie werden in einer kleinen Zelle in der Höhle gefangengehalten.

Unter den Tribünen liegen zwei große Hallen mit gewölbter Decke. In der nördlichen Halle ist ein gewaltiges Arsenal alttümlicher Waffen untergebracht.



Die Halle unter der südlichen Tribüne wird ständig schwer bewacht. In vorderen Bereich der Halle befinden sich Schlafplätze für mehr als zwanzig Wächterechsen. Ein großer Teil der Lager aus Farnen und Moos wird offensichtlich seit einiger Zeit nicht mehr genutzt. Die Halle ist groß genug, um bis zu 200 Krieger Quartier zu bieten. Auch von hier führt ein schmaler Gang unter den Platz.

Unter dem Tempelplatz liegt ein gewaltiger, runder Saal. In seiner Mitte ruht ein mächtiger Blutstein, um den trübes, rotes Licht spielt. Hunderte von Eiern der unterschiedlichsten Größen sind in Kreisen um diesen Stein angeordnet. Einige der kleineren knapp eine Elle langen Eier sind aufgebrochen. Aus den größeren Eiern ist noch nichts geschlüpft.

Meisterinformationen:

Auf menschliche Gemüter wirkt der Saal zutiefst beunruhigend. Eine Aberglauben-Probe -8 muß bestanden werden, um den Mut aufzubringen, diese Bruthalle zu betreten. Die Eier stehen unter dem Schutz des Kr'thon'chh. Bei einer 1 oder 2 auf W20 erwacht der uralte Gott aus seinem Toteskampf, wenn jemand versucht, die Eier zu beschädigen, und es löst sich ein roter Blitz vom Blutstein in der Mitte des Saals, trifft den Frevler und verursacht 3W20 Schadenspunkte. Aus den zerbrochenen Eiern sind die Echsen geschlüpft, die Xch'war als Tempelwachen einsetzt.

Welche Schrecken in den größeren Eiern darauf warten, durch ein unheiliges Ritual auf dem Tempelplatz zum Leben erweckt zu werden, wird die Zukunft zeigen. Es scheint, als bestünde ein Zusammenhang zwischen Menschenopfern, dem Blutstein und der Befruchtung der Eier. Xch'war gehört zur Rasse der Wächterechsen. Er ist von fanatischem Glauben besessen und will den sterbenden Göttern wieder zu alter Macht verhelfen. Sein erstes Ziel, vom Tempelvorsteher des Kr'thon'chh, zum Hohen Priester im Tal aufzusteigen, hat er durch den Mord an Zza-Xel erreicht.

Xch'wars Auftreten ist äußerst beherrscht. Fast nie verfällt er in den bei seiner Rasse so gefürchteten Bluttausch. Über seine Fähigkeiten als Priester hinaus verfügt er über hypnotische Kräfte. Einem Einzelnen ist es fast unmöglich, dem Willen des Priesters zu widerstehen (Selbstbeherrschungssprobe +10), und als begnadeter Redner hat er selbst unter den Wachen der anderen Tempel viele Anhänger, die sich für seine Ideen begeistern. Spielen Sie Xch'war als genialen Bösen, als einen Versucher, der im Zweifelsfall auch nicht davor zurückschreckt, Ihren Helden das Angebot zu machen, sich an seinen Plänen zu beteiligen und seine Macht zu teilen. (Solche Pakte halten selbstverständlich nur, solange sie Xch'war nützlich sind. Danach wird er die Abenteurer ohne Gewissensbisse dem "Sohn des Krieges" opfern.) Bisher war sein einziger Fehler, während der Verhandlungen mit den Söldnern sein unverwechselbares Armband nicht abzulegen. Dazu passend trägt er mittlerweile ein Diadem aus Rubinen, wie es die Gefährten aus der Vision des sterbenden Echsenpriesters Xzelfasr bereits kennen.

Die Werte Xch'wars:

MU 18, KL 14, CH 13, GE 10, KK 11, LE 52, AT 13, PA 10, RS 5, TP je nach Waffe, KE 71, GST1, AU 63, MR 13, MK 50

Außerordentlich ist der Selbstbeherrschungswert des Hohenpriesters. Er beträgt 16.

Kr'thon'chs Wunder: Die Wunder des Hohepriesters, die er nur noch selten und mit äußerster Mühe bewirken kann, sind allesamt kriegerischer Art.

"Der Sohn des Krieges"

Meisterinformationen:

Schon als Jungtier haben die Echsenpriester den Schlinger ins Tal gebracht, der nun in der Höhle hinter dem Tempel angekettet ist. Die Kr'thon'chh-Priesterschaft verehrt die Raubechse als heiliges Tier und hat ihr den Namen "Sohn des Krieges" gegeben. Sie sehen in dem Schlinger die fleischgewordene Mordlust und Zerstörungskraft ihres Gottes.

Die Werte des Schlingers:

MU 20, AT 12 (Klauen), 10 (Gebiß), 6 (Schwanz), PA: 5, LE 100, RS 3, TP 1W+5 (Klauen), 2W+4 (Gebiß), 1W+4 (Schwanz), GS 12, AU 40, MR 10, MK 100

Der Schlinger kann drei Attacken pro Kampfrunde ausführen.

Die Tempelruine

Allgemeine Informationen:

Nahe dem Fluß finden sich die Reste eines zerstörten Priesterhauses und auf einem Hügel die Ruine eines Heiligtums. In der Region wächst nichts, obwohl die Zerstörung offensichtlich schon lange zurückliegt.

Meisterinformationen:

Bei genauerer Untersuchung der Ruinen zeigt sich, daß die Steine von Priesterhaus und Heiligtum geschmolzen sind und die Bauwerke wie erhitztes Wachs in sich zusammensanken. Wer oder was diese Tempelanlage zerstört hat, weiß heute im Tal keiner mehr. Ebenso wenig behaupten die anderen Priester zu wissen, wen man hier verehrt. Ausdauernde Helden können dieses Geheimnis vielleicht bei monatelangen Forschungen in den Erinnerungen Xanyams finden.

Das Heiligtum des Chr'ssir'ssr und die Tempelvorsteherin Ssirissa

Allgemeine Informationen:

Nahe dem See im Süden des "Tals der Tempel" ragt ein breiter Felsvorsprung aus der Klippenwand, die das Tal schützt. Dahinter scheinen sich Höhlen zu verbergen.

Meisterinformationen:

Eine schmale, aus dem Fels gehauene Treppe führt zu dem Vorsprung. Die breite Felsterrasse wird von den Flugechsenreitern als Landeplatz genutzt. Am Rand des Abgrunds steht ein Altar. Hier werden in regelmäßigen Abständen Vögel geopfert. An hohen Festtagen des Kultes bringt man Chr'ssir'ssr sogar Menschenopfer dar. In ein buntes Feder-

kleid gehüllt stürzt man sie vom Rand der Klippe. Weiter hinten gibt es einige große Höhlen in der Steilwand. Hier sind die Reittiere der Priesterschaft untergebracht. Unter normalen Umständen halten sich dort ständig W6 Flugechsen auf. Die Tiere werden von mindestens zwei Tempelsoldaten bewacht.

Am Fuß der Treppe, die zum Felsvorsprung führt, liegt das Haus der Priesterschaft des Chr'ssir'ssr. Hier ist Ssirissa, die Vorsteherin des Tempels, anzutreffen. Nach echsischen Maßstäben ist sie eine Schönheit, doch den meisten Helden dürfte der Sinn für ihre Ausstrahlung abgehen. Sie ist in die Pläne des Xch'war zur Machterweiterung des Tempels eingeweiht und unterstützt sie in vollem Umfang. Von den Hintergründen der Ermordung des Zza-Xel weiß sie nichts. Legen die Helden eindeutige Beweise für die Machenschaften des Xch'war vor, werden sie Ssirissa mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit (1-10 auf W20) auf ihre Seite ziehen können.

Werden Späher auf die Gefährten Phileassons aufmerksam, während sie ins "Tal der Tempel" eindringen, wird die kriegsrische Ssirissa persönlich die Verfolgung der Abenteurer anführen.

Die Werte Ssirissas:

MU 11, KL 15, CH 12, GE 11, KK 11, LE 48, AT 10, PA 9, RS 4*, TP 1W+8 (Lanze vom Rücken einer Flugechse eingesetzt), **KE 50, GST1/12, AU 59, MR 12, MK 40**

* Ssirissa besitzt einen magischen Fußreifen, der ihren Rüstungsschutz in kritischen Situationen einmalig um sechs Punkte erhöht.

Wunder: Chr'ssir'ssr hat seit Jahrzehnten kein Wunder mehr gewirkt.

Das Heiligtum des Charyb'yzs und der Tempelvorsteher Yszassar

Allgemeine Informationen:

Am südlichen Ende des Tals der Tempel ergießt sich der Fluß in einen grünlich schillernden Teich. Eine algenbedeckte breite Treppe führt ins Wasser. Im Schlamm finden sich Spuren unförmiger Füße mit Schwimmhäuten.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden in den See steigen, müssen sie feststellen, daß die Sicht in dem trüben Wasser nicht weiter als zwei Schritt reicht. So erkennen sie das Priesterhaus und den Tempel erst, wenn sie unmittelbar davor stehen.

Meisterinformationen:

Am Boden des Sees ist ein Tempel der Gottheit Charyb'yzs aus der steil aufsteigenden Felswand geschlagen. Auch versehen einige Wächterechsen den Dienst an ihrem Herren. Im Allerheiligsten befindet sich ein mit gewundenen Seeschlangen verzierter Abfluß, durch den das Wasser des Sees das Tal verläßt. Um diesem zwei Meilen langen, unterirdischen Wasserlauf zu folgen, müßten die Helden im Wasser atmen können. Am Ende erwartet jeden Wagemutigen übrigens eine böse Überraschung den der Wasserlauf

tritt aus einer senkrechten Felswand aus und stürzt 50 Schritt in die Tiefe.

Der Tempel der Charyb'yzs spielt in diesem Abenteuer keine wichtige Rolle. Sollten Ihre Helden partout darauf bestehen, sich hier umzusehen, improvisieren Sie ein wenig.

Yszassar, der Tempelvorsteher, wird sich unter keinen Umständen auf die Seite der Abenteurer schlagen. Er weiß von ihren "Untaten" im Perlenmeer und in seinen Augen war das, was sie mit dem Reißzahn der Seeschlange taten, Gotteslästerung. Sollte er auf die Anwesenheit der Helden im Tal aufmerksam werden, wird er sie verfolgen und keine Gelegenheit auslassen, die Gruppe ans Messer zu liefern. Der Tod durch Ertränken ist seiner Meinung nach das einzig angemessene Ende für diese Frevler.

Die Werte des Yszassar:

MU 16, KL 10, CH 9, GE 11, KK 13, LE 45, AT 12, PA 10, RS 2/6*, TP W+3 (Harpune aus Walbein), **KP 50, GST1, AU 58, MR 13, MK 40**

*Seine schwere Rüstung legt Yszassar für gewöhnlich nur an, wenn er das Wasser verläßt.

Charyb'yzs Wassertod:

Das am häufigsten gewirkte Wunder der Priesterschaft macht es ihren Gegnern unmöglich, im Wasser zu atmen. (Egal, ob sie diese Fähigkeit auf natürliche oder magische Weise oder durch die Einnahme von Kajuboknospen besitzen.) Gelingt die Mirakelprobe der Priester ist die Wasseratmung für W6 Minuten unterbunden. Nach einer Anzahl von Kampfunden, die der Ausdauer der Helden entspricht, beginnen sie zu ertrinken, wenn sie nicht die rettende Wasseroberfläche erreichen. Wendet der Tempelvorsteher den Spruch an, hält er für W6 Stunden.

Das Heiligtum der H'Szint und die Tempelvorsteherin Zsintiss

Allgemeine Informationen:

H'Szint ist neben Zssah die einzige Echsen Gottheit, von der man mit Sicherheit weiß, daß sie keine Menschenopfer begehrt. Sie ist die Göttin der Weisheit, Magie und Kunst. Ihr Heiligtum liegt auf einem kleinen Hügel, über den in asymmetrischen Mustern "stehende Steine" verteilt sind.

Spezielle Informationen:

Die reich durch Steinmetzarbeiten verzierten Steine sind zugleich Sternwarte und Himmelskalender. Der Kundige kann mit ihrer Hilfe nachts den genauen Stand des Sternenhimmels ermitteln. Seit neuestem experimentiert die Priesterschaft mit flachen Edelsteinen, die unter Anwendung besonderer Formeln geschliffen und zu einem merkwürdigen optischen Gerät vereint angeblich Ausblicke in vergangene und zukünftige Sternkonstellationen gewähren.

Meisterinformationen:

Die Vorsteherin des Tempels ist eine Hybride, halb Mensch und halb Schlange. Zsintiss hat den Unterleib einer gewaltigen Schlange, der in den Körper einer schönen Frau

übergeht. Ihr langes schwarzes Haar trägt sie mal offen, mal kunstvoll hochgesteckt und von perlenverzierten Bändern gehalten. Zsintiss führt immer einen langen, reich verzierten Zauberstab mit sich, den ihr ihre Echsendiener schenken. Sie benutzt ihn als Stütze, wenn sie auf ihrem Schlangengeleib vorwärts gleitet. Mit dem Stab kann sie sich zu einer Höhe von mehr als zwei Schritt aufrichten, wenn sie erregt ist.

Natürlich kann Zsintiss die Fähigkeiten des Stabes als Priesterin nicht nutzen, doch fühlt sie sich als Dienerin der H'zint von allen Dingen, die mit Zauberei zu tun haben, auf geradezu magische Weise angezogen. Ihr ganzer Stolz ist das "Buch der Namen", der kostbarste Besitz ihres Tempels. Die besondere Fähigkeit der Quitslinga, eine beliebige Form anzunehmen, kommt Zsintiss' intriganten Machenschaften sehr entgegen. Ständig läßt sie zwei oder drei der Dämonen in Gestalt von Schmetterlingen, Libellen oder kleinen Echsen durch das Tal streifen und für sich spionieren. Von Anfang an wußte sie deshalb um das Komplott des Xch'war. Sie war es, die den Zssah-Priester Xzelfasr über den geplanten Anschlag auf seinen Herren informierte und ihn losschickte, den Hohen Priester des Tals der Tempel zu warnen.

Egal wie vorsichtig sich die Abenteurer verhalten, wenn sie in das Tal eindringen, Zsintiss wird schon am ersten Tage von ihrer Anwesenheit erfahren. Bald nimmt sie Verbindung zur Gruppe auf und wird sie bei jedem Anschlag gegen das "Triumvirat" von Ssirissa, Yzassar und Xch'war unterstützen.



Dies tut sie freilich nicht aus Nächstenliebe sondern mit dem Kalkül, daß sie zur Hohen Priesterin avancieren wird, sobald die Macht der drei Tempelvorsteher gebrochen ist. Sie wird auch versuchen, die Gefährten Phileassons zu hintergehen, denn sie hat ein Interesse daran, daß die Bettler weiterhin im Tal bleiben, um Sklavendienste zu leisten.

Spielen Sie Zsintiss als listenreiches und verschlagenes Wesen, in dem die Charaktermerkmale der Schlange das Menschliche überschatten. Verfahren Sie dabei aber so bedacht, daß Ihre Spieler lange an die Aufrichtigkeit von Zsintiss glauben.

Die Werte der Zsintiss:

MU 12, KL 17, CH 14, GE 10, KK 11, LE 57, AT 6, PA 14, RS 1, TP: Speziell *, KP 54, GS 4, AU 68, MR 13, MK 45

* Zsintiss wird Kämpfen aus dem Weg gehen. Statt dessen versucht die Priesterin, männliche Gegenspieler zu betören (TAW 15). Gelingt ihr das, wird sie ihr Opfer leidenschaftlich küssen. Dabei überträgt sie ein Gift, das die Eigenschaft besitzt, den Willen der Geküßten zu lähmen. Alle Opfer dürfen im Augenblick des Kusses und danach einmal pro Tag eine Selbstbeherrschungsprobe+6 (oder Kraftprobe+3) ablegen, um den Auswirkungen dieses Giftes zu entgehen.

Mißlingt die Probe, werden die Opfer tun, was Zsintiss von ihnen verlangt.

H'zints Schutz vor Magie

Die vielgestaltige H'zint hat kaum etwas von ihrer alten Kraft verloren: Alle H'zint-Priester können sich mit Hilfe dieses Wunders gegen Zauberei schützen. Gelingt das Mirakel, werden alle Zaubersprüche auf den Magier zurückgeworfen. Das Wunder dauert W6 Spielrunden und kostet die Priester W6 Karmapunkte.

Zsintiss verfügt über eine mächtigere Variante dieses Spruches, der W20 Spielrunden anhält und 3W6 Karmapunkte kostet. Dieses Mirakel reflektiert nicht nur jede Magie, die gegen die Priesterin eingesetzt wurde, sondern verstärkt auch noch die Wirkung des Zaubers, der auf den Magier zurückfällt.

Das Heiligtum der Kha und der Tempelvorsteher Xriskls

Allgemeine Informationen:

Das Auffälligste an der Umgebung um das Priesterhaus des Kha ist, daß es nichts gibt, das auch nur entfernt wie ein Heiligtum aussieht, so wie man es von den anderen Priesterunterkünften kennt. Auch macht das Gebäude einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck. Nur wenige Wachen und Diener lassen sich sehen.

Meisterinformationen:

Das Heiligtum des Kha-Kultes ist in seiner Art einzigartig im "Tal der Tempel", denn es bewegt sich! Die Priester verehren eine gewaltige Landschildkröte, deren mächtiger

Panzer dicht mit Farn und verkrüppelten Büschen bewachsen ist. So kann man die Schildkröte leicht, wenn sie sich nicht bewegt, für einen kleinen Hügel halten.

Der Kha-Kult beschäftigt sich mit der Ewigkeit. Die Priester sind der festen Überzeugung, daß Xangyam, die Schildkröte, lebt, seit Aventurien besteht und auch bis zum Untergang Deres weiterleben wird. Für sie ist das Tier die verkörperte Ewigkeit. Die Priester des Kultes besitzen allesamt eine außergewöhnliche telepathische Begabung. Erlebnisse, die sie besonders stark erregt haben, und Dinge, die sie für sehr wichtig halten, teilen sie auf diesem Weg Xangyam mit und speichern sie in ihrem Hirn. Alle Informationen, die das Tier jemals erhalten hat, können auf diesem Wege auch wieder abgerufen werden. Dies erfordert mitunter allerdings sehr viel Zeit, denn man muß sich schon ein Leben lang mit Xangyam beschäftigt haben um sich in dem Chaos jahrtausendealter Gedankenketten zurecht zu finden. Die Schildkröte bewegt sich frei durch das Tal. Tagsüber schläft sie meistens und auch nachts wechselt sie nur selten ihr Lager. Es halten sich ständig einige Priester und Tempelwachen in ihrer Nähe auf.

Die Kha-Priester sind so bewandert in der Wissenschaft der Telepathie, daß es unmöglich ist, vor ihnen einen Gedanken verborgen zu halten. Xriskls, der Tempelvorsteher, ist eine sehr alte Echse und interessiert sich nicht für die Intrigen der anderen Priestergruppen im Tal. Es ist schon schwer, ihn überhaupt dazu zu bringen, sich mit den Gefährten Phileassons auf ein Gespräch einzulassen, in dem es um etwas anderes als Xangyam geht. Xriskls aber zu bewegen, den durch Kha vorausbestimmten Ablauf der Ewigkeit zu ändern, indem er in einen Machtkampf eingreift, ist völlig unmöglich. Der Tempelvorsteher schlägt sich weder auf die Seite Xch'wars noch auf die der Helden. Er beobachtet lediglich, was geschieht, um dies später an Xangyam weiterzugeben.

Der Steinbruch

Allgemeine Informationen:

Südöstlich des Wasserfalls liegt ein Steinbruch, in dem die entführten Bettler Frondienste für die Echsen leisten. In

einem weit in die Klippe vorgetriebenem Oval brechen sie Steine, die zur Restaurierung baufälliger Priesterhäuser verwendet werden.

Neben dem Steinbruch befinden sich einige Höhlen, in denen die Quartiere der Bettler liegen.

Spezielle Informationen:

Die Bettler dürfen sich frei im Tal bewegen, befinden sich dabei aber meist in Begleitung einiger Echsen. Ausbruchsversuche halten sie für sinnlos, denn sie fürchten, bei der Flucht über die Treppe an der Nordwand des Chap mata Tapam jämmerlich umzukommen, da sie die Schutzrituale nicht kennen. (Ein Irrtum, denn die Flüche auf den verschiedenen Treppenabschnitten richten sich nur gegen diejenigen, die das Tal betreten, nicht aber gegen jene, die es verlassen wollen.)

Außerdem drohte Xch'war, jeden Fluchtversuch mit der Hinrichtung von zwei Gefangenen zu ahnden. So kommt es, daß sich die Bettler trotz schwacher Bewachung in ihr Schicksal ergeben haben. Wenn sie morgens die Höhlen verlassen und in Arbeitsgruppen eingeteilt werden, wird jeder einzelne Gefangene namentlich aufgerufen. So gehen die Echsen sicher, daß sich niemand absetzt. Am Abend wiederholt sich diese Prozedur, bevor die Bettler in die Höhlen zurückkehren.

Da die Priesterschaft daran interessiert ist, die Arbeitskraft der Bettler zu erhalten, werden sie gut versorgt.

Meisterinformationen:

Die Bettler wurden entführt, weil alle Tempelvorsteher übereinstimmend der Meinung waren, daß Menschen wesentlich besser für schwere Arbeit geeignet sind als Echsen. So sind sie für das Grobe wie Herausbrechen und Transport von Steinblöcken gut, während Echsendiener an den Priesterhäusern die eigentliche Restauration und die feine Steinmetzarbeit übernehmen.

Die Pläne von Xch'war, Ssirissa und Yzassar gehen jedoch sehr viel weiter. Sie wollen ihren Göttern weitere Priesterhäuser errichten, große Lebensmittel- und Waffenlager anlegen und eine Armee aus Priestern und Tempelwachen aufbauen.

Mit ihrer Hilfe soll zumindest ein Teil der alten Macht der Echsen wiederhergestellt werden. Eine Basis, auf der ein neues Reich entstehen kann.

Abenteuer im "Tal der Echsenkönige"

Meisterinformationen

Gleich zu Anfang ist entscheidend, ob es zu einem Gefecht mit den Wächtereichen kommt, die den Pfad durchs Tal bewachen. Ist dies der Fall, ist Xch'war gewarnt. Siegen die Helden, werden schon bald die Leichen der Echsen gefunden. Fliehen die Helden, werden die Wachen Xch'war verständigen, und eine große Suchaktion beginnt, an der sich Soldaten aus allen Tempeln beteiligen. Werden die Gefährten gefangen genommen, läßt man alle Magiebegabten in die Zellen bei der Höhle des Schlingers bringen. An jedem der folgenden Tage wird einer von ihnen auf dem Tempelplatz des Kr'thon'chh geopfert. Die anderen Helden läßt man unter scharfer Bewachung im Steinbruch arbeiten. Ramon wird es in jedem Fall gelingen zu entkommen.

Wird die Gruppe von Echsen verfolgt, sollte der begabteste Held eine Wildnislebens-Probe +2 ablegen. Gelingt es, im Dschungel oder in den zerklüfteten, von Höhlen durchsetzten Felswänden ein Versteck zu finden, in dem die Gefährten für W20 Stunden vor Verfolgung sicher sind. (Bestimmen Sie mit einem verdeckten Wurf, wie lange es dauert, bis Echsen suchtrups das Versteck aufstöbern, denn dieses Spiel ist nur dann spannend, wenn Ihre Helden nie abschätzen können, wie lange sie in Sicherheit sind.) Wenn ein Versteck aufgespürt wird, kommt es zum Gefecht mit 4W6 Gegnern, die Sie beliebig aus Echsen-Wachen zusammenstellen können. Es sollten sich auch Priester der kriegerischen Kulte bei den Suchtrups befinden.

Werden die Helden nicht aufgespürt, bricht man nach drei Tagen die Suche in dem Glauben ab, daß die Eindringlinge das Tal wieder verlassen haben.

Ab dem Ende des ersten Tages, an dem sich Phileasson und seine Gefährten im "Tal der Tempel" aufhalten, wird Zsintiss, die Tempelvorsteherin des H'Szint-Kultes, durch ihre dämonischen Späher über die Anwesenheit der Helden informiert sein, egal wie diese sich verhalten. Alle Bewegungen und Gespräche werden von nun an durch die Quitslinga überwacht. Ihnen gefällt es zwar auch nicht, jene zu verraten, die sie vielleicht erlösen könnten, doch sind sie durch die Macht des "Buches der Namen" gezwungen zu tun, was Zsintiss von ihnen verlangt. Allein auf dem geweihten Grund der Heiligtümer und der obersten Etage jedes Priesterhauses sind die Abenteurer vor den Nachstellungen der Dämonen sicher.

(Diese Orte kann Ramon natürlich auch nicht betreten.)

Zsintiss wird so schnell wie möglich persönlichen Kontakt zu den Abenteurern suchen und die Gruppe bei allen Plänen gegen Xch'war unterstützen. Sie fördert auch heimliche Verhandlungen mit den Priestern oder Tempelvorstehern anderer Kulte, um eine Allianz gegen Xch'war aufzubauen. Wie die anderen Priesterschaften darauf reagieren, ist in den vorausgehenden Kapiteln beschrieben. Darüber hinaus verschafft sie den Helden die Möglichkeit, sich im Priesterhaus der H'Szint zu verstecken. (Auch die Zssah-Priesterschaft

erklärt sich bereit, die Helden zu verstecken.) Ramon wird Zsintiss meiden, denn er fürchtet, daß sie seine wahre Identität erraten könnte.

Sich unter die Bettler im Tal zu mischen, ist relativ leicht. Da für die Echsen alle Menschen gleich aussehen, wird man die Helden nicht erkennen. Sie müssen sich nur bis zum abendlichen und morgendlichen Appell zurückgezogen haben, wenn alle Bettler namentlich aufgerufen werden, bzw. in die Rolle eines Bettlers schlüpfen, der beim Appell fehlt. So ist es einfach, die Gefangenen ständig über alle Pläne der Gruppe informiert zu halten.

In dieser Phase wird sich Ramon den Charakteren offenbaren. Er wartet einen günstigen Moment ab und stellt sich dann als ein gestaltwandelndes Wesen aus einer fremden Welt vor. Das Wort Dämon wird er dabei tunlichst meiden. Er erläutert, daß er dringend das "Buch der Namen" aus dem Priesterhaus des H'Szint-Kultes stehlen muß, um einige seiner Gefährten aus der Knechtschaft der Zsintiss zu befreien. Auch erklärt er, daß die oberen Etagen der Priesterhäuser und die Heiligtümer durch einen Zauber geschützt sind, die es Geschöpfen wie ihm unmöglich machen, sie zu betreten. Er bittet die Helden deshalb, ihm mit dem Diebstahl des Buches einen Gefallen zu tun. Als Gegenleistung verspricht Ramon nicht nur seine tatkräftige Unterstützung bei der Befreiung der Bettler, sondern er deutet auch an, daß er einen Weg zu den "Inseln im Nebel" wüßte.

Die Vorschläge, die Ramon unterbreitet, sind durchaus ernst gemeint, doch sollten die Helden nicht den Fehler machen, ihm das "Buch der Namen" zu geben, bevor er seinen Teil der Abmachung erfüllt hat. Sonst ist es gut möglich, daß der Quitslinga auf Nimmerwiedersehen verschwindet.

Falls die Helden nicht von alleine auf die Idee kommen, wird Ramon ihnen vorschlagen, in die Rolle verschiedener Hohepriester zu schlüpfen und so Unfrieden zwischen den Priesterschaften im "Tal der Tempel" zu stiften. Wichtig ist jetzt vor allem, die Verbündeten von Xch'war, Ssirissa und Yzassar dergestalt zu verärgern, daß der Hohe Priester ihre Unterstützung verliert. Damit büßt er nicht nur einen großen Teil seiner Truppen ein, sondern vor allem die Möglichkeit, die Gruppe durch die Flugechsen noch weit über die Grenzen des Tals hinaus verfolgen zu lassen. Das Bündnis ist leicht zu zerschlagen, wenn Ramon betont arrogant gegen die beiden Tempelvorsteher auftritt. Zum Beispiel könnte er von beiden in Zukunft einen Kniefall verlangen, oder daß sie Kr'thon'chh als oberstem aller Götter huldigen. Es gilt auch bei diesen Spielchen zu beachten, daß Ramon nicht alle Orte im Tal betreten kann.

Nach diesen Auftritten kann Ramon die Unruhe im Tal noch verstärken, indem er einige Auftritte als Geist von Zza-Xel inszeniert. Dabei beschuldigt er Xch'war des Mordes an Zza-Xel und seinen Priestern.

Damit ist dann die Prophezeiung der Travia-Geweihten eingetreten, denn mit dem Dämonen Ramon, der gegen Xch'war agiert, haben sich die Helden "mit dem Bösen verbündet, um das Böse zu besiegen".

Nun ist für die Gefährten der Zeitpunkt gekommen, durch Zsintiss eine Versammlung aller Echsenpriester auf dem Platz des Kr'thon'chh einzuberufen, bei der die Anschuldigungen gegen Xch'war geklärt werden. Unter dem Schutz der Wachen und der Priesterschaft des H'Szint-Kultes werden die Helden dann am nächsten Tag zum Platz eskortiert. Nun können sie mit dem Buch des Söldnerführers einen Beweis für das heimtückische Spiel des Xch'war vorlegen, denn das Armband, das dort genau beschrieben wird, trägt der Hohe Priester, wie das Schicksal so spielt, auch an diesem Tag. Xch'war wird sich natürlich verteidigen und alle Anschuldigungen weit von sich weisen. Dieser Schauprozess sollte der rollenspielerische Höhepunkt des Abenteuers werden!

Xch'war wird sich mit folgenden Behauptungen verteidigen:

- Das Buch, das die Helden vorlegen, ist eine Fälschung. Um die üble Qualität des Machwerks zu kaschieren, hat man es gründlich mit Blut verschmiert.
- Menschen haben den Echsen von jeher übel mitgespielt. Die falschen Ankläger sind in Wirklichkeit Spione, die ein Wiedererstarken der Echsen unter seiner Führung verhindern sollen.
- Daß die Söldner, die er auf der Lichtung hat ermorden lassen den Anschlag auf Zza-Xel ausgeführt haben, wußte er durch eine Vision, die ihm sein Gott gegeben hat.
- Alle Vorfälle im Tal haben sich in relativ kurzer Zeit ereignet. Der Tod Zza-Xels liegt aber schon viele Wochen zurück. Vielleicht sind die menschlichen Eindringlinge dar-

in verwickelt und haben alles nur inszeniert, um ihn in ein schlechtes Licht zu stellen.

Um die Spannung zu steigern, kann man den Prozeß auf mehrere Tage ausdehnen. Ein sehr fantasygerechtes Ende läßt sich erreichen, wenn man einige Priester des Chr'ssir'ssr mit Flugechsen losschickt, um sie die Überreste des Leichnams des Söldnerführers bergen zu lassen. Als Finale des Prozesses könnte dann ein Zauberkundiger aus dem Gefolge Phileassons mit einer Kombination der Sprüche GEISTER BESCHWÖREN und NEKROPATHIA MODERND' LEICH den Geist des Söldnerführers herbeizurufen und darüber aussagen zu lassen, wer ihm den Auftrag zu den Morden am Knüppeldamm gegeben hat. Nach kurzer dramatischer Pause wird der Geist auf Xch'war weisen und in Borons Reich zurückkehren. Damit hat der Hohe Priester den Prozeß verloren, und das Tribunal der Tempelvorsteher spricht ihn für schuldig.

(Sollte keiner Ihrer Helden die beiden Sprüche GEISTER BESCHWÖREN und NEKROPATHIA MODERND' LEICH beherrschen, lassen sich im Archiv des H'szint-Priesterhauses zwei Spruchrollen finden, die es einer beliebigen magiebegabten Figur erlauben, die Zauberei mit einem Talentwert von drei durchzuführen.)

Ramon wird die Helden in der Nacht vor dem Prozeßende vor einer Verschwörung warnen. Die Quitslinga, die für Zsintiss spionieren, haben herausgefunden, daß Xch'war, falls er verurteilt wird, sich mit Gewalt gegen eine Bestrafung zur Wehr setzen wird. Seine Wachen sollen die Ankläger noch auf dem Tempelplatz umbringen. Zsintiss gibt diese Information bewußt nicht weiter, denn sie spekuliert darauf, daß ihre bisherigen Verbündeten Xch'war in ihrem letzten Gefecht so schwere Verluste beibringen, daß sie danach das Amt der Hohenpriesterin im Tal der Tempel antreten kann.

Das Finale

Die Helden können sich auf zwei sehr unterschiedliche Arten auf den Kampf, der auf die Urteilsverkündung folgen wird, vorbereiten. Stehlen sie bei Zeiten "Das Buch der Namen" und händigen es nicht den Quitslinga aus, so können sie die Dämonen dazu zwingen, auf ihrer Seite an den Kämpfen teilzunehmen. Sie werden den Gefährten in Gestalt von Drachen beistehen und den Abzug aus dem Tal decken. Sollten die Abenteurer sich aber weigern, ihnen nach Verlassen des Tals das Buch auszuhändigen, werden sie eine böse Überraschung erleben. Ramon, der nicht in ihrem Bann steht, wird sich dann gegen sie wenden und das Buch in seine Gewalt bringen. Da das Artefakt sich nicht mehr auf geweihtem Boden befindet, hat er dabei keine Probleme.

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, die Bettler das Waffenlager unter der nördlichen Tribüne stürmen zu lassen. Mit den Geschützen und Waffen, die sie dort erbeuten können, haben sie gute Chancen gegen die Streitmacht des Xch'war. Die Helden werden auch im Eifer des Gefechtes immer wieder von Ramon daran erinnert, das "Buch der Namen" nicht zu vergessen.

In jedem Fall wird Xch'war den "Sohn des Krieges" freilas-

sen und gegen die Menschen einsetzen. Die Wachen der verschiedenen Echsenkulte

verhalten sich während der Kämpfe neutral. Durch die großen Zukunftspläne des Hohen Priesters beeinflusst weigern sie sich, den Befehl des Tribunals auszuführen und Xch'war gefangenzunehmen. Erst wenn die Niederlage des Hohen Priesters absehbar wird, erinnern sie sich wieder an ihre Befehle. Bis dahin hoffen sie auf ein Wunder des Kr'thon'chh.

Gestalten Sie als Spielleiter den Kampf so turbulent wie möglich! Den Helden sollte keineswegs von vornherein klar sein, daß sie gewinnen werden. Wenn sich dann nach einigem Hin und Her die Waagschale endlich zu Gunsten der Helden neigt, hat der "Sohn des Krieges" seinen großen Auftritt. Bei lebendigem Leibe verschlingt er Xch'war, denn Kr'thon'chh duldet keine Tempelvorsteher, die Niederlagen einstecken.

Sobald die Kämpfe zu Ende sind, gestattet man allen Menschen freien Abzug aus dem Tal. Die Priester sehnen sich nach Ruhe, um ihre Probleme intern ordnen zu können. Der Diebstahl des Buches wird erst bemerkt, wenn die Bettler das Tal verlassen haben. Zsintiss kann sich über den Diebstahl

des Buches nicht bei den anderen Tempelvorstehern bekla- gen, denn damit würde sie gleichzeitig gestehen, sich der Dienste von Dämonen bedient zu haben, was einem Priester nicht zusteht. So bleibt die Tempelvorsteherin zuletzt als betrogene Betrügerin zurück.

Der Tempelfrevel

Dem Helden, der das "Buch der Namen" entwendet, mag der Diebstahl zunächst erstaunlich leicht vorkommen. Im Allerheiligsten des Priesterhauses halten sich keine Wachen auf. Das Buch ist durch keine Fallen gesichert, allein die unheimliche Aura des Raumes mag abergläubigen Naturen ein wenig zu schaffen machen. Bevor er das Allerheiligste verläßt, kann der Dieb kurz den Schatten einer Schlange sehen. Sollte er den Raum daraufhin noch einmal genauer überprüfen, findet er allerdings kein Reptil.

Erst nachdem die Gruppe den Chap mata Tapam hinter sich gelassen hat, machen sich die Auswirkungen des Fluchs bemerkbar, den der Dieb durch den Tempelfrevel auf sich geladen hat. Wann immer es in Zukunft zu einer Zufallsbe- gegnung mit einer Schlange kommt, trifft es dabei den Dieb. Doch das ist bei weitem noch nicht alles. Legt sich der Verfluchte nachts zur Ruhe, spürt er schon bald den schuppi- gen Leib einer großen Schlange auf seiner Brust. Doch schlägt er die Augen auf, ist da nichts zu sehen. Auch seine Gefährten bemerken nichts Verdächtiges. Legt er sich da- nach wieder zur Ruhe, dauert es nicht lange, bis ihn erneut die Vision von der Schlange auf seiner Brust plagt. In Zukunft wird der Held weder tags noch nachts seine Ruhe finden. Statt zu regenerieren, verliert er täglich 1/2 W6 LE. Der Fluch währt so lange, bis der Held der Göttin Hesinde ein außergewöhnlich großes Opfer bringt. Sein außergewöhnli- ches Pech mit Schlangen wird ihn jedoch für den Rest des Lebens verfolgen.

Der Weg zurück

Nach Verlassen des Tals fordern die Quitslinga das "Buch der Namen" von den Helden. Zum Tausch bieten sie eine mit kostbaren Einlegearbeiten verzierte Holztruhe, die offen- sichtlich elfischen Ursprungs ist. In ihr befindet sich das filigrane Modell eines Schiffs. Die Dämonen erklären, daß dieses Schiff, sobald man es in das Wasser des westlichen Ozeans setzt, "zur rechten Größe anwachsen wird und seine Passagiere zu den Inseln im Nebel bringt". Bei einer Prüfung

ergibt sich, daß das Modell tatsächlich von einer starken magischen Aura umgeben ist. Auch hat es entfernte Ähnlich- keit mit der Elfengaleasse, die den Helden von ihrem Aben- teuer im Perlenmeer bekannt ist. So schwer es ihnen fallen mag, den Helden bleibt nichts übrig, als den Quitslinga zu trauen und sich auf den Handel einzulassen, denn auf dem Gipfel des Chap mata Tapam oder im Dschungel läßt sich kein Beweis dafür erbringen, daß die Dämonen versuchen, sie zu täuschen. Im Zweifelsfall mag den Ausschlag geben, daß die befreite Travia-Geweihte Shaja den Quitslinga glaubt.

Der Rückweg nach Brokschal verläuft ohne besondere Ereig- nisse.

Aus den Vorräten im "Tal der Tempel" hat man den Bettlern und Helden ausreichend Lebensmittel mitgegeben, um sie für die nächsten Wochen zu versorgen. Ein großer Teil des Viehs, das nach dem Überfall auf das Dorf in den Dschungel geflohen ist, kann wieder eingefangen werden. Shaja ist überzeugt, daß den Bettlern nach diesem dramatischen Auftakt nun eine friedliche Zukunft, ganz so wie Mossua sie prophe- zeit hat, bevorsteht.

Nach zwei Wochen, in denen sie den Bettlern bei den größten Arbeiten zum Wiederaufbau helfen konnten, ist die Zeit zum Aufbruch gekommen. Zu Ehren der Abenteurer, die so viel für den Aufbau des Dorfes getan haben, wird man ein großes Abschiedsfest feiern. Zum Schluß enthüllt Aischa dabei einen Gedenkstein, der fortan auf dem Marktplatz von Brokschal stehen wird und die Namen aller Abenteurer trägt, die die Bettler beschützt haben.

Nun führt der Weg Ihrer Helden nach Westen zur Küste. Ob die Versprechen der Quitslinga der Wahrheit entsprechen und wie dieser große Abenteuerzyklus zu Ende geht, erfah- ren Sie im nächsten Band "INSEL IM NEBEL".

Die Verteilung der Abenteuerpunkte

Jeder Held, der das "Tal der Tempel" wieder lebend verläßt, hat sich mit Fug und Recht 200 Abenteuerpunkte verdient. Zusätzliche 100 AP sind an die Gruppe zu verteilen, wenn es gelang, das Finale auf relativ unblutige Weise zu gestalten. Weitere 100 AP können Sie für gutes Rollenspiel in der Gerichtsverhandlung geben. Diese Punkte werden nicht gleichmäßig unter den Helden verteilt, sondern je nach dem Elan bemessen, mit dem sich Ihre Spieler an den Diskussio- nen des Prozesses beteiligt haben, denn Dabeisein allein ist eben nicht alles.

Anhang 1

Ramon von Ost-Walden

Meisterinformationen:

Gestalten Sie Ramons ersten Auftritt als zufällige Begegnung, aber natürlich ist es kein Zufall, wenn Ihre Abenteurer Ramon treffen. Er wartet geradezu auf sie, und es wäre sinnvoll, diese Begegnung schon kurz nach dem Erreichen von Broksdal einzuschieben, wenn sich Ihre Helden auf einen Jagdausflug begeben oder die Umgebung des Dorfes erkunden.

Allgemeine Informationen:

Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung steht ihr zwei Maultiere äsen. Vor einem Gebüsch liegen Packsättel und eine abgerissene Gestalt, die an einen Baum lehnt, beobachtet euch. Ihr Gesicht wird durch einen breitkrempigen Hut in Schatten getaucht. Deutlich erkennt man nur das Glimmen eines dieser zusammengerollten Tabakblätter, wie es auch die Eingeborenen rauchen. Der Mann trägt einen Poncho, ein zerschlissenes Hemd, speckige Lederhosen und hohe Lederstiefel. Griffbereit lehnt ein schlankes Rapier neben ihm.

Spezielle Informationen:

Ramon gibt sich ein wenig maulfaul, wenn die Gefährten Phileassons ihn anreden. Dennoch legt er Wert darauf, sich der Gruppe anzuschließen. Er bezeichnet sich als wandernden Medicus und Zahnausreißer, der sein Gewerbe in Grangor erlernt hat. In späteren Gesprächen erweist er sich als weit gereist. Ramon kennt das Kaiserreich, das Bornland und das Liebliche Feld. Geboren wurde er im Osten des Herzogtums Walden.

Meisterinformationen:

Auf den ersten Blick wird jeder an den heruntergekommenen Medicus in mittleren Jahren glauben. Erst durch Zauberei offenbart sich, daß Ramon von einer starken magischen Aura umgeben ist. Egal wie die Helden zu dieser Erkenntnis kommen, Ramon wird es bemerken. In diesem Fall vertraut er ihnen an, daß er in Wirklichkeit ein wandernder Magicus ist, was er aber aus verständlichen Gründen nicht jedem Fremden sofort erzählt. Als Beweise kann er eine Kristallkugel und mehrere Zauberbücher aus seinem Gepäck hervorkramen. Spezialisiert ist er auf Heil- und Illusionszauber.

Auch diese Behauptungen sind nichts als Blendwerk. In Wahrheit ist Ramon ein Dämon von der Art der "Quitslinga", die man unter Dämonologen als die "Täuscher" bezeichnet. Sie beherrschen es so perfekt, sich in andere

Gestalten zu verwandeln, daß bis heute niemand weiß, wie die "Quitslinga" wirklich aussehen. Ramons wahres Anliegen ist es, wieder in den Besitz des "Buches der Namen" zu kommen. Durch einen unglücklichen Zufall gelang es einigen Echsenpriestern, ein Buch zu bekommen, in dem die "wahren Namen" einiger "Quitslinga" verzeichnet sind. Wer aber den "wahren Namen" eines Dämons kennt, hat die Macht, ihn in seinen Dienst zu zwingen, und gerade die "Quitslinga" mit ihrer Begabung, jede beliebige Gestalt anzunehmen, können sehr nützliche Diener sein. Da das Buch in einer der Kultstätten im "Tal der Echsen götter" aufbewahrt wird und somit unter göttlichem Schutz steht, ist es den Dämonen unmöglich, ohne fremde Hilfe wieder in seinen Besitz zu kommen. Seine wahren Absichten wird Ramon frühestens im "Tal der Tempel" preisgeben. Bis dahin spielt er den wandernden Medicus/Magicus, eine Rolle, in der er sich sehr wohl fühlt. Er wird kranke Bettler behandeln, die Helden auf ihren Streifzügen begleiten und sich rundherum als guter Gefährte erweisen. Schildern Sie ihn als ein charismatisches Rauhebein. Sitzt er in einer Patsche, rettet er sich lieber durch den Einsatz seines Rapiers und einiger Wurfmesser, die er unter dem Poncho verborgen trägt, als durch die offene Anwendung von Magie. Lästig sind seine Angewohnheit, dauernd Tabakblätter zu rauchen, und seine - verständlicherweise - schlechte Meinung über Echsenmenschen, mit der er bei keiner Gelegenheit hinter dem Berg hält.

Ramons Werte als "Quitslinga" sind nicht spielrelevant, da er sich vollkommen den Möglichkeiten seines menschlichen Körpers angepaßt hat. Vom Benehmen würde man ihn eher für einen Streuner oder Gaukler der 10. Stufe halten als für einen Magier.

MU: 13	AG: 1	Stufe: 10	Alter: 33 (?)
KL: 16	HA: 6	MR: 17	Größe: 1,77
CH: 16	RA: 2	LE: 39	Haarfarbe: dunkelblond
GE: 13	GG: 2	AE/KE: 66	Augenfarbe: blau
KK: 16	TA: 1	AT/PA: 16/17 (Rapier)	

Herausragende Talente: Schleichen 11, Sich verstecken 10, Feilschen 12, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 10, Lügen 13, Sich verkleiden 11

Zauberfertigkeiten: Balsam Salabunde 14; In dein Trachten, Fühlen 12; Auris, Nasus, Oculus 12; Blendwerk 13; Plumbumbarum und Narretei 13; Salander Mutanderer 11

Anhang 2

Politische Geschehnisse in Aventurien **Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat**

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt.

Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Sommer- und Herbstmonate des Jahres 15 Hal bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteuers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im 'Aventurischen Boten' bis Anfang 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alananischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen.

Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommenes Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat.

Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhme Borons und Al'Anfas.

Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoerrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bornländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichtenerzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geenterte Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vor dem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das alananische Flaggschiff, die 'Golgari', entführen im Handstreich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu verringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem "Feind der Zwölfgötter" mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der *Golgari* und befiehlt den Aufbruch ins *Land der Ersten Sonne*. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen...

Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: Hier das gefürchtete alananische Expeditionskorps aus Dukatengarde, 'Schwarzem Bund des Kor' und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen.

Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins "vor der bornischen Habgier Stoerrebrandts zu schützen".

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der 'Gelbherzen' gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, vielleicht sogar tot.

Auch der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum *Imperator des Südens* ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit.

Währenddessen fliehen die geschlagenen Novadis in die

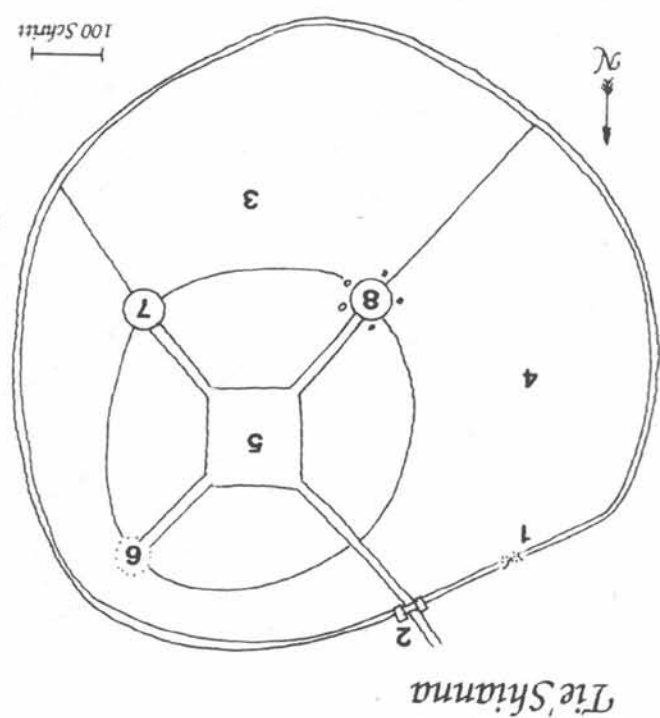
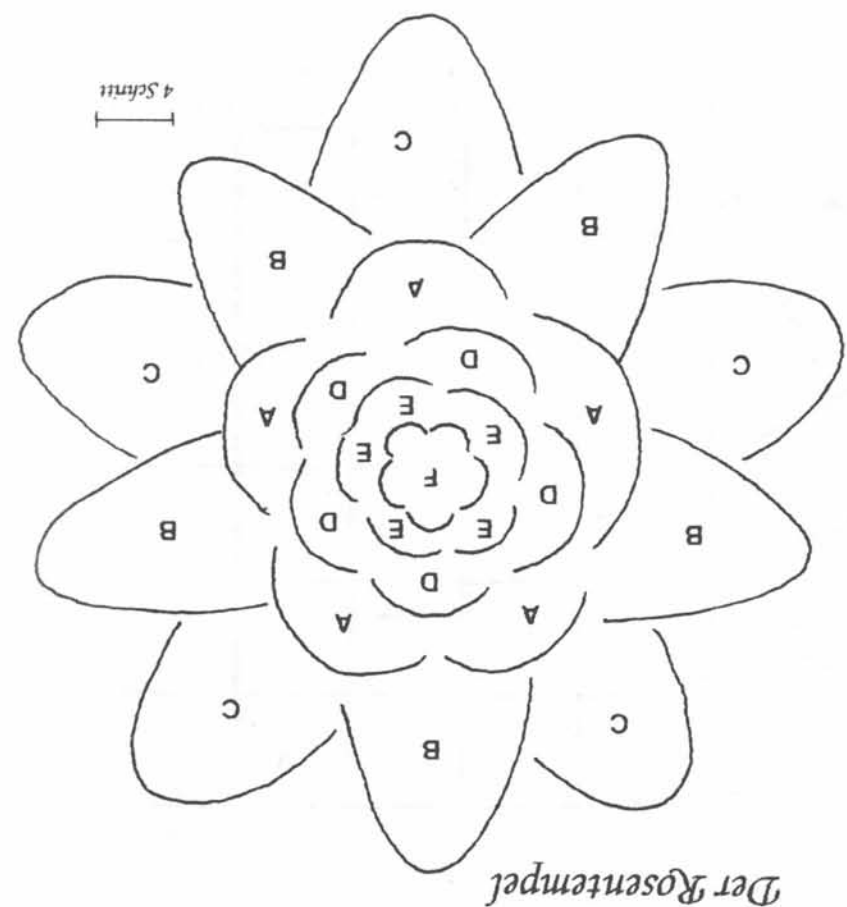
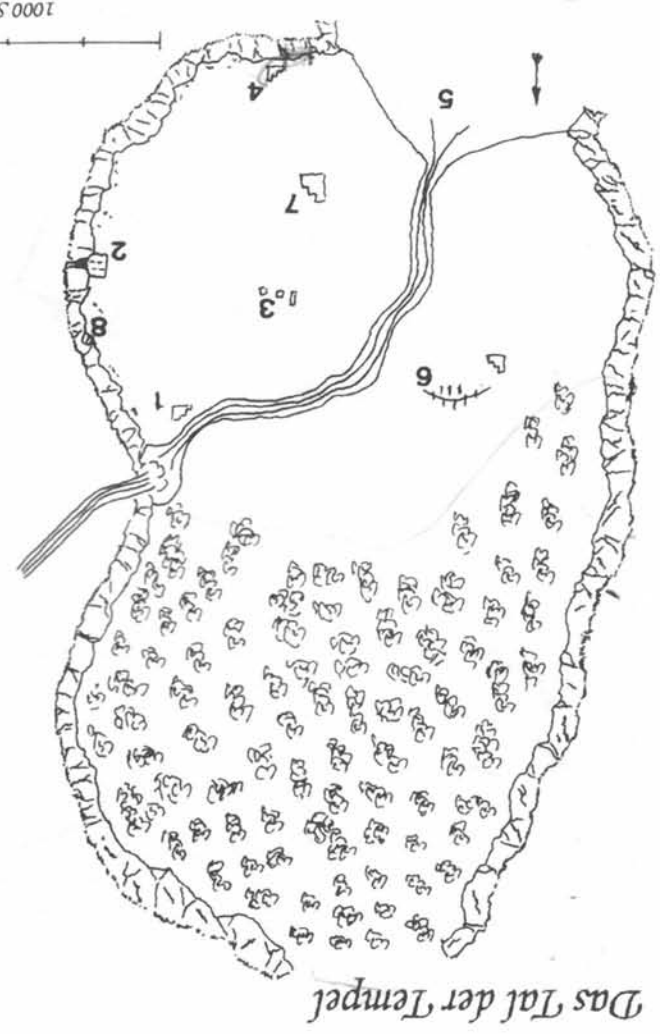
Khom zurück. In den angrenzenden Gebieten fragt man sich sorgenvoll, wohin sich Tar Honak nun wenden wird: Ziehen die Schwarzen Truppen demnächst mhanadiabwärts nach Rashdul und weiter nach Khunchom? Oder aber marschieren sie nordwärts nach Gorien, Anchopal und weiter nach Zorgan? Manche befürchten gar, die neue Route der Truppen aus Al'Anfa und Mengbilla führe mhanadiaufwärts über Fasar nach Punin, um den konkurrierenden Boronkult dort auszulöschen.

In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in

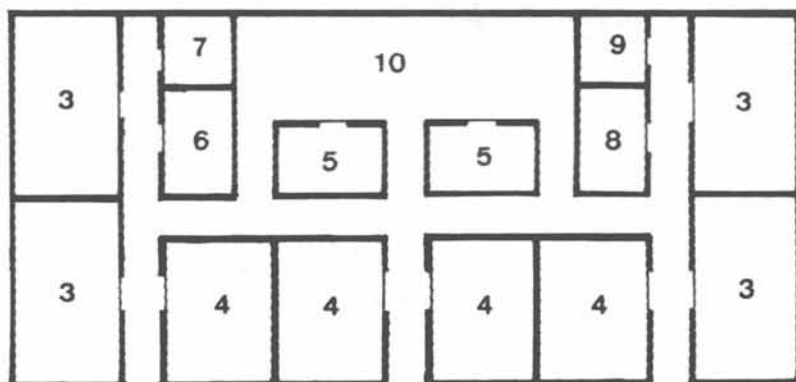
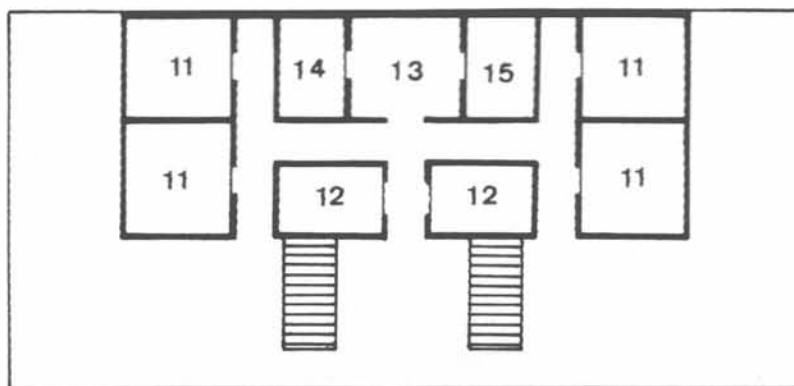
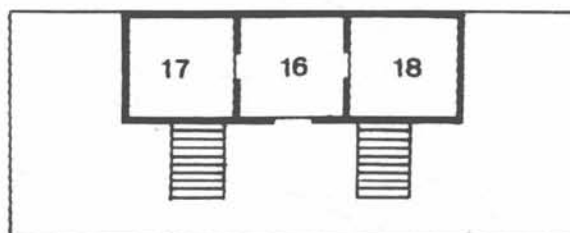
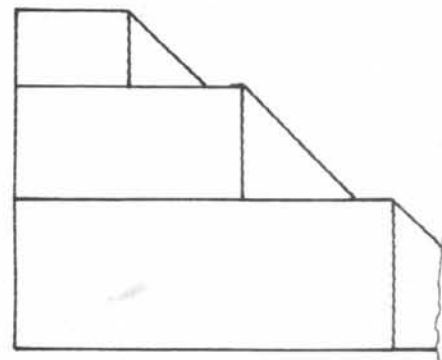
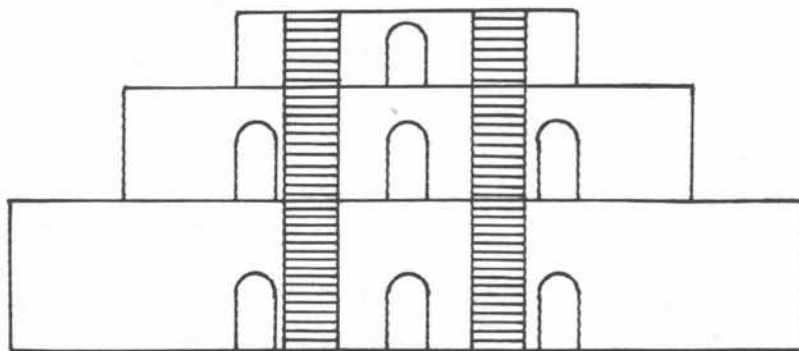
Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa in vollem Gange: Stoerrebrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

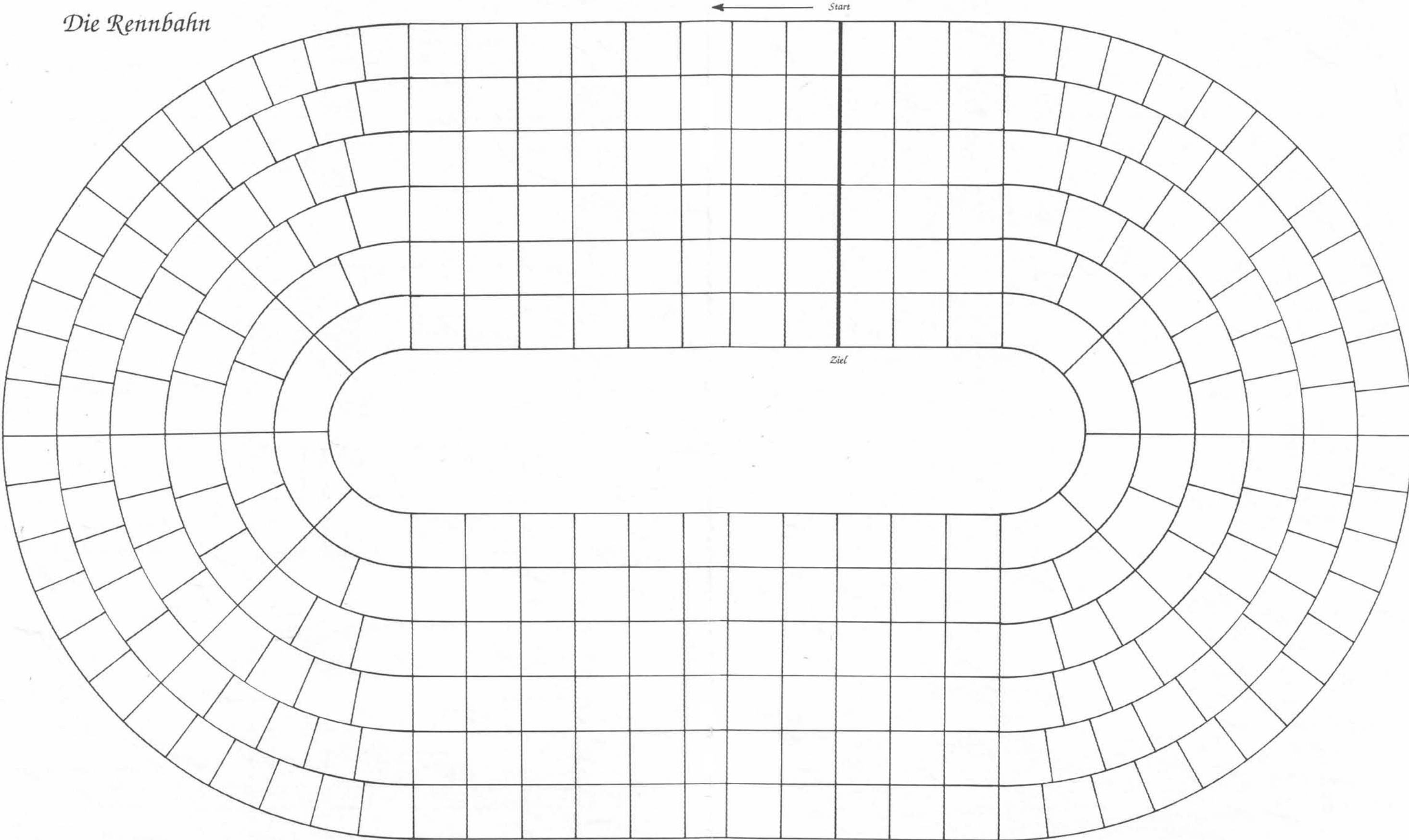
Es besteht also kein Zweifel: Für tapfere Recken und Kämpfer, die sich ihr Brot mit der blanken Waffe verdienen, gibt es künftig viel zu tun im Süden Aventuriens.



Priesterhaus



Die Rennbahn



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches „Wie der Wind der Wüste“

Zwei der besten Seefahrer Aventuriens sind zu einer gewaltigen Wettfahrt angetreten. In dieser Kampagne, die sich über insgesamt vier Bände erstreckt, umrunden Ihre Helden an der Seite Kapitän Phileasson Foggwulfs die gesamte bekannte Welt. Dabei werden sie vor viele Aufgaben gestellt, von denen so manche unlösbar und fast alle tödlich erscheinen.

Im dritten Teil der Tetralogie durchqueren die Helden das „Land unter der gleißenden Sonne“ (die gnadenlose Khom-Wüste), um in einer uralten Stadt das Geheimnis eines untergegangenen Volkes zu lösen.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01767

T.Nr. 180742

CE



4 002998 017677