

ERFAHRUNGSTUFEN

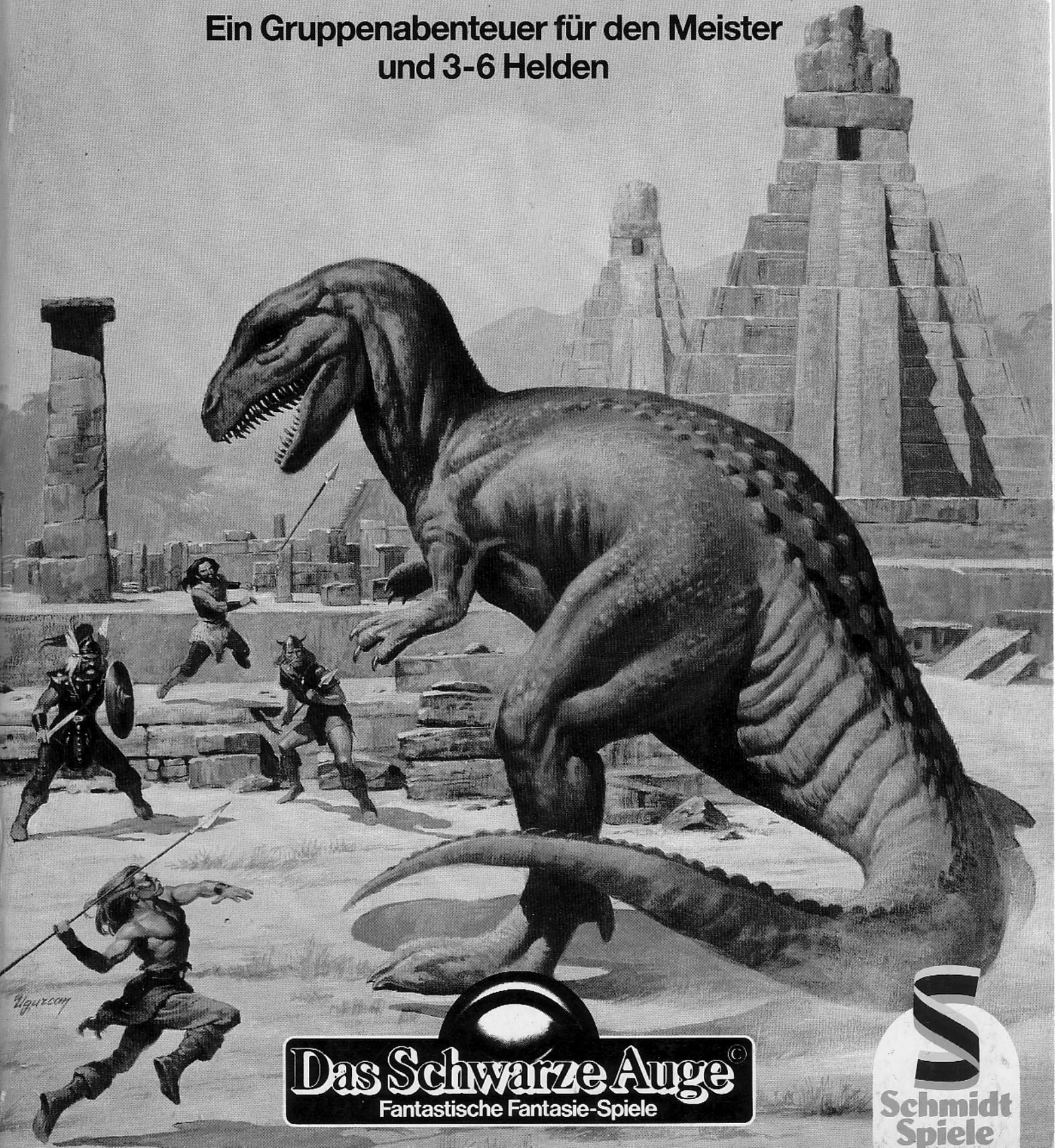
11-16

ABENTEUER

33

Die Stadt des toten Herrschers

Ein Gruppenabenteuer für den Meister
und 3-6 Helden



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele

S
**Schmidt
Spiele**

Inhalt

Inhalt

Der rote Faden (Meisterinformationen)	5
Adran Elbrecht (anstatt einer Vorgeschichte)	5
Von Selem nach Chag	6
In Chag	6
Brodelnde Sümpfe	7
Das Wetter	7
Der Boden	7
Zufallsbegegnungen (Tabellen A und B)	7
Besondere Begegnungen	8
Im Innern der Pyramide	12
Die Magie der Pyramide	12
Die drei Zeiträume	12
Zufallsbegegnungen (Tabelle C)	12
Die Architektur der Ciszk'hr	13
Gänge und Türen	13
Die mittlere Etage des Herrschers	13
Die verbindende Wendeltreppe II	22
Die untere Etage der Täuschung	23
Die obere Etage der Wächter	24
Die Vergangenheit ruft	27
Alltägliche Probleme eines Überhelden	27
Endlich draußen	27
Fester Grund	28
Zelte, Zimmer, Zäune	28
Freund oder Feind	32
Die Bausklaven	32
Echsenmenschen auf dem Bauplatz	36
Außerhalb der Umzäunung	38
H'Rtsi, Rahul, Ramaluk	41
Ablaufmöglichkeiten	41
Die Bestattung	42
Ende gut?	43
Endlich allein	43
Des Herrschers letzter Auftritt	43
Geld ist nicht alles	44
Anhang	45
Paradoxon - nein, danke	45
Der Tod als Meisterperson	45

In der Heftmitte: Karten und Pläne für den Spielleiter

Der rote Faden - Meisterinformationen

Lieber Meister des Schwarzen Auges, was hier beschrieben steht, gehört zu den unverzichtbaren Etappen des Abenteurers, ohne die es schwierig wäre, die Handlung zu einem befriedigenden und logischen Ende zu bringen (denn das Damoklesschwert des Zeitparadoxons schwebt über Ihnen). Doch nun der Reihe nach:

Die Helden erfahren von dem Untergang einer jungen, kleinen Menschenansiedlung in der Nähe von Selem und versuchen, das scheinbar ziellose Gemetzel aufzuklären. Früher oder später werden sie bei ihrer Suche in den tropischen Sümpfen auf ein bemerkenswertes Gebäude stoßen: die Grabpyramide des Herrschers einer längst untergegangenen Echsenkultur. In der Grabkammer werden sie von "Friedenslied" erwartet, einem Waldelfen mit erstaunlichen Fähigkeiten und unergründlichen Motiven. Er hat bereits in Erfahrung gebracht, daß die Morde von einer Macht ausgehen, die eigentlich seit über 4000 Jahren tot sein sollte, und daß dieser Umstand mit einer Pergamentrolle zusammenhängt, die leider nur völlig unleserliche Schriftzeichen aufweist. "Friedenslied" ermöglicht den Helden eine Zeitreise in die Vergangenheit, verbunden mit dem Auftrag, die seltsame Schrift zu entziffern und das Rätsel um die Greuelthaten zu lösen.

In der Vergangenheit treffen die Helden auf das Volk der "Ciszk'hr" (sprich: *Tschirr*), Echsenwesen von hoher Intelligenz, und auf deren menschliche Sklaven, die mit den Abschlußarbeiten am Herrschergrab beschäftigt sind.

Irgendwie wird es den Helden hoffentlich gelingen, die Schriftrolle zu entziffern und freiwillig oder gezwungenermaßen in die Pyramide zurückzukehren. Dort wird gerade der verstorbene Herrscher der "Ciszk'hr" seiner letzten Ruhestätte zugeführt. Doch die Führer des Echsenvolkes sind mysteriöse, machtvolle Wesen. Ehe einer der ihren seinen Göttern gegenübertritt, muß seine Seele die letzten sieben Fragen des Todesweges beantworten. Der tote Herrscher führt diese Prozedur bis zur sechsten Frage planmäßig durch, als er sich plötzlich jäh durch die frevlerische Anwesenheit unserer Recken gestört fühlt. So findet er nun also nicht seinen Frieden, schwört Rache gegen die heidnischen Abenteurer und - beordert seine übermächtige Leibwache herbei. Die Helden (die eigentlichen Urheber des Debakels) tun gut daran, mittels einer speziellen magischen Kugel den Waldelfen zu benachrichtigen, der für eine Rückkehr in die Neuzeit Sorge trägt. Zurück auf neoaventurischem Boden müssen die Abenteurer leider feststellen, daß die Grabkammer mittlerweile von untoten Echsenhorden umstellt ist. Es kommt entweder zu einem fast aussichtslosen Endkampf gegen das den Sümpfen entstiegene Echsenoberhaupt und seine Vasallen oder zum Akt der allseitigen Erlösung, falls die Helden sich entschließen, am Ort ihres Grabfrevels das Pergament zu entrollen und den Herrscher dazu zu bringen, die hierauf niedergeschriebene siebente Frage zu beantworten...

Adran Elbrecht (anstatt einer Vorgeschichte)

Unser Abenteurer beginnt mit einem Mann, der sich weder durch ruhmreiche Taten noch durch übermäßige Intelligenz auszeichnet. Adran Elbrecht, Bäcker des kleinen, jungen Dorfes Chag, dreißig Meilen südöstlich von Selem gelegen, hat dennoch Bemerkenswertes erlebt. Der kleine Mann mit dem rundlichen Gesicht und dem leichten Zuckerbauch (wir benutzen hier seine Terminologie - vermutlich dürfte sein Aussehen eher dem regelmäßigen Genuß von Alkohol zuzuschreiben sein) war nie das, was man einen großen Helden nennt. Allerdings heißt es, feige Männer seien die besseren Bäcker, da die Angst vor der Rache der Kundschaft die Qualität ihrer Produkte hebt, und so kam es, daß die Dorfbewohner meistens zufrieden mit ihm waren.

Häufig mußte er in den Vorratskeller hinabsteigen, um neue Zutaten für seine Backwaren hervorzuholen, bis ihm eines Tages ein folgenreiches Ungeschick widerfuhr. Er hatte gerade die Bodenklappe halb geöffnet, als er mit seinem Korb an einem in der Nähe befindlichen Regal hängenblieb. Das Möbel fiel um und beförderte den Bäcker kopfüber in den Keller. Die Bodenklappe schloß sich hinter ihm und das Regal bedeckte sie fortan in ihrer vollen Breite.

Adran seinerseits schlug hart auf und verlor sofort das Bewußtsein. Als er erwachte, plagten ihn unerträgliche Kopfschmerzen, doch das sollte nicht sein größter Kummer bleiben: Nachdem es ihm unter einigen Schwierigkeiten gelungen war, die Luke zu öffnen, und er in der verständlichen Absicht, frische Luft zu schnappen, sein Geschäft verließ, bot sich dem Bäcker ein grauenvoller Anblick: Die einzige Straße des Ortes war bedeckt mit grausam entstellten Leichen und die Luft erfüllt von widerlichem Gestank.

Adran stolperte, vor Entsetzen bleich, von einem Haus zum anderen, doch wo er auch hinsah, fand er nichts als Tod und Verderben. Panische Angst ergriff ihn, und so raffte er in aller Eile seine sieben Sachen zusammen und stürzte Hals über Kopf davon, ohne nach etwaigen Überlebenden oder gar Hinweisen auf die Täter zu suchen. Von Panik und Verwirrung geschüttelt irrte er tagelang durch den Sumpfwald; in dementsprechend desolatem Zustand dürfte er auf unsere Helden treffen. Das einzige, was er an nützlichen Informationen herausbringt, sind die gestammelten Worte: "Mörder, Mörder.. und überall dieser .. Gestank nach faulem Fisch!"

Wo unsere Helden Adran begegnen, liegt allein am Spielleiter, dessen Aufgabe außerdem darin besteht, eine logische Erklärung für den Ort des Aufeinandertreffens zu konstruieren.

Die aus der Bekanntschaft mit Adran resultierende Reise in die Echsensümpfe überlassen wir gleichfalls Ihrer meisterli-

chen Gestaltung (Adran kann natürlich den Weg beschreiben). Sollte es sich hierbei um eine längere Anfahrt handeln, wäre es stilvoll, auf den fortschreitenden regionsbedingten Klimawechsel einzugehen. Zu Ihrer Unterstützung dürften die Begegnungstabellen der Box "Die Kreaturen des Schwarzen Auges" dienlich sein.

Von Selem nach Chag

Meisterinformationen:

Vermutlich machen sich die Helden nun in Ermangelung weiterer Informationen auf den Weg nach Chag, dem Ort des Verbrechens. Der einzig mögliche Weg führt von Selem per Fähre über den Szinto, entlang des Pfades in Richtung Osten bis zum Nordwestzipfel des Echsensees, weiter mit dem Fährboot zu dessen östlichem Ende und schließlich zu Fuß über den Sumpfweg direkt bis ins Dorf. Wagt man sich hier schon ins freie Gelände, so benutzen Sie einfach die Begegnungstabellen A und B. Übrigens böte auch ein Aufenthalt in Selem selbst Stoff genug für ein tropisches Stadtabenteuer. Wie wär's zum Beispiel mit einem Agentenring aus Al'Anfa, der einen flüchtigen Sklavenbefreier verfolgt? Rigos Schenke wäre sicher ein geeigneter Ort für ein Zusammentreffen...

In jedem Fall sollten die Helden den Aufenthalt nutzen, um sich mit feuchtigkeitsbeständiger Ausrüstung und Heilmitteln gegen diverse Sumpfskrankheiten zu versorgen.

In Chag

Meisterinformationen:

Wer auch immer ein Dorf gesehen hat, das von Idealisten der unterschiedlichsten Prägungen gegründet wurde, kann sich eine ungefähre Vorstellung von Chag machen. Hier wohnten Menschen, denen es in Selem zu sündig, in Al'Anfa zu gefährlich oder in Havena zu ordinär zuging. Hohe Ziele waren gesteckt worden, wie der Bau eines

eigenen Bootshafens, die Kultivierung des umliegenden Sumpflandes oder das friedliche, aber distanzierte Nebeneinander mit dem nahen Selem. So wundert es auch nicht, daß statt des in jener Gegend fast obligatorischen Boronkultes ein einzelner Travia-Geweihter den Glauben an die Zwölfgötter vermittelte. Der einzige Wirt des Ortes kam für gewöhnlich noch ohne Bewaffnung aus, und der Bäcker (der Meister weiß, wer gemeint ist) backte getreu den Eichgesetzen. Vielleicht wären die neunzig Einwohner Chags tatsächlich irgendwann darangegangen, den Weg zum nicht allzu fernen Meer fertigzustellen, wenn nicht eines häßlichen Tages eine kleine Armee von halbverwesten, untoten Echsen aus den Sümpfen in das Dorf eingefallen wäre, die achtzehn Häuser durchkämmt und alle Menschen und Tiere skrupellos ermordet hätte. Alle - bis auf Adran (die Bodenluke in seiner Bäckerei steht immer noch offen) und einen kleinen Hund, der winselnd angefallen kommt, sobald die Helden das Dorf betreten.

Außer der Bäckerei befinden sich in Chag eine Fleischerei, ein Krämerladen, eine Schneiderei und eine winzige Travia-Kapelle. Die übrigen dreizehn Gebäude sind Wohnhäuser.

Das einzige, was in Chag zu finden ist, sind tote Menschen, tote Tiere und - undefinierbare Fußspuren in rauen Mengen, die sich in südlicher Richtung in den Sümpfen verlieren. Die Straße durch Chag führt noch etwa 8 Meilen weiter in Richtung Ostküste, endet jedoch inmitten der feindseligen Landschaft; weiter sind die Chagianer noch nicht mit den Befestigungsarbeiten vorangekommen.



Brodelnde Sümpfe

Meisterinformationen:

Wenn die Helden an dieser Stelle nicht die Straße in Richtung Osten erforschen möchten, wird ihnen kaum etwas anderes übrigbleiben, als das sie umgebende Sumpfland zu betreten. Klug wäre es, hierbei die ungefähre Richtung der Spuren einzuhalten. Allerdings bergen die tropischen Echsen Sümpfe verständlicherweise eigene Gefahren, was es nötig macht, auf einige Aspekte dieser Landschaft im folgenden kurz einzugehen.

Das Wetter

Meisterinformationen:

Das Wetter in den Selemer Sümpfen macht so gut wie keinen Unterschied zwischen den verschiedenen Jahres- bzw. Tageszeiten. Die Temperaturen liegen fast immer zwischen 25 und 35 Grad, und die Luftfeuchtigkeit ist unerträglich. Hieraus ergibt sich die einzigartige Gelegenheit, längst überfällige Ausrüstungsgegenstände in kürzester Zeit verrotten zu lassen.

Auf der anderen Seite ermöglichen jederzeit denkbare Regengüsse den schnellen Rückzug unvermittelt aufgetauchter Meisterfiguren. Mittels solcher Abtritte könnte der Meister beispielsweise Hinweise für die richtige Richtung der morastigen Suche austreuen, falls er eine Beschleunigung der Handlung wünscht.

Ebenso wären die herabstürzenden Wassermassen jederzeit in der Lage, allerlei Fußspuren in Augenblicken verschwinden zu lassen. Wie auch immer, die Helden sollten auf jeden Fall das Gefühl verspüren, gelegentlich eine Sauna zu verlassen, nur um unter eine warme Dusche zu treten.

Der Boden

Meisterinformationen:

Die Schraffierungen auf dem Plan des Schicksals symbolisieren die verschiedenen Sumpfzuschläge (+2, +4, +6), die ihrerseits die Schwierigkeit des Durchquerens angeben. Nicht schraffierte Flächen sind fast problemlos zu begehen, da der Boden hier nur von knöcheltiefem Morast bedeckt ist. Betritt ein Held jedoch markiertes Gelände, so wird eine Geschicklichkeitsprobe plus angegebenem Zuschlag fällig, bei deren Scheitern der Betreffende langsam versinkt. Mitstreiter können nur helfen, wenn sie auf festem Grund stehen oder die eigene Geschicklichkeitsprobe gelingt. In letzterem Fall muß jedoch zusätzlich eine einfache Kraftprobe gemeistert werden. Geht hierbei nur die Kraftprobe daneben, so versinkt der betreffende Held

ebenfalls, sofern er nicht sofort losläßt. Natürlich dürfen alle Abenteurer einen Rettungsversuch unternehmen. Festsitzende Recken versinken vollständig innerhalb von 2, 4 bzw. 6 Minuten, umgekehrt proportional zum Zuschlag auf die GE-Probe. Auf die Dauer dürfte es sicher das Vernünftigste sein, die etwas ungefährlicheren Passagen herauszufinden, was aber dadurch erschwert wird, daß die Unterschiede auf optischem Wege kaum auszumachen sind. Gönnen Sie ruhig jedem Helden eine Probe auf Wildnisleben, erschwert durch den jeweiligen Sumpfzuschlag. Bei Gelingen findet er die ungefährlichste Passage auf den nächsten 500 Schritt heraus, bei Mißlingen machen Sie ihm einen gefährlichen Weg schmackhaft.

Eine Vielzahl von Pflanzen bedeckt den weichen Boden in der Aussicht, eines Tages Teil desselben zu werden. Dichter Mangrovenwald wechselt sich ab mit dem Bewuchs von Farnen, eitrigem Krötenschemel und Donf. Triefende Lianen schlängeln sich neben brodelnden Schlammlöchern. Nur an einem Teil der Küste behauptet sich ein schmaler Sandstreifen. Im allgemeinen kann ein Mensch in dieser Landschaft nicht weiter als 300 Schritt sehen. Die durchschnittliche Bewegungsgeschwindigkeit von Humanoiden beträgt 3, 1, 0,5 oder 0,2 Meilen pro Stunde, je nach Beschaffenheit des Bodens (siehe Schraffierungen).

Zufallsbegegnungen (Tabellen A und B)

Meisterinformationen:

Würfeln Sie in unregelmäßigen Abständen (durchschnittlich alle 3 Spielrunden) mit dem W6. Das Ergebnis bestimmt eine der folgenden Begegnungen, unterteilt nach schraffierten und unschraffierten Geländearten.

Tabelle A (auf unschraffiertem Gelände):

1 auf W6: Hornechse, Anzahl: 1

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

Sofern die Helden diesen gewaltigen Pflanzenfresser mit der ausladenden dreihörnigen Schädelplatte nicht reizen, wird er ungerührt vorüberziehen. Greifen sie das auf allen Vieren gehende, saurierartige Monstrum aber an, so antwortet es mit furchtbaren Rammstößen, gegen die nur eine gelungene Geschicklichkeitsprobe hilft.

2 auf W6: Reitechsen, Anzahl: 2

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

Es handelt sich um ein freilebendes Echsenpaar, das sich durch die Anwesenheit der ungewohnt riechenden Menschen

bedroht fühlt und im Sturzflug angreift. Ein zweitesmal steigen die Tiere erst in die Lüfte, wenn die Lebensenergie einer Echse auf zehn Punkte geschrumpft ist.

**3 auf W6: Sumpfechsen, Anzahl: W6
MU 8; AT 9; PA 7; LE 20; RS 3; TP W+3 (BiB); GS 6; AU 30;
MR 4; MK 10.**

Sumpfechsen verstehen es perfekt, sich ihrer Umgebung anzupassen. Daher bemerken die Helden die Tiere auch erst, als sie diesen schon bedrohlich nahe sind. Die eineinhalb Schritt langen Kriechtiere ergreifen nach vier Kampfrunden die Flucht.

**4 auf W6: Panzerechsen, Anzahl: W-2 (mindestens 1)
MU 15; AT 7; PA 7; LE 15; RS 5; TP W+4; GS 3; AU 35; MR 6;
MK 10.**

Die wie eine Mischung aus Chamäleon und Alligator anmutenden Panzerechsen lauern im Morast, bis die Helden nah genug für einen Überraschungsangriff sind.

**5 auf W 6: Boronsotter, Anzahl: 1
MU 15; AT 14; PA 5; LE 20; RS 1; TP 1W+3 (+Gift); GS 3; AU 20;
MR 4; MK 35.**

Die Helden haben das große Glück, gerade in dem Moment auf diese dreieinhalb Schritt lange Mischung aus Gift- und Würgeschlange zu treffen, als sie ihr unteres Ende von einem dicken Ast herunterrollt. Wenn ihr eine Attacke gelingt (sie verläßt den Baum nicht), umschlingt sie einen Gegner und stößt ihre Giftzähne bei 1-4 auf W6 in eine ungeschützte Körperstelle. Verursacht die Otter Schadenspunkte, so sinken die Werte des Opfers für Körperkraft und Geschicklichkeit pro KR um je einen Punkt. Haben beide Eigenschaften den Wert 0 erreicht, schließt sich eine Phase von 2W20 KR an, in denen jeweils 2 Punkte Lebensenergie verloren gehen. Überlebt der Betroffene, dann regenerieren sich die Eigenschaftswerte alle zwei Stunden um je 2 Punkte. Dem umschlungenen Helden steht, bevor er 3 Meter in die Höhe gerissen wird, eine Geschicklichkeitsprobe zu, um sich aus der Umklammerung der schwarzen Otter zu lösen.

6 auf W6 Koschkröten, Anzahl: 3W6.
Falls die Helden auf diese harmlosen Tierchen treffen, dann würfeln Sie für jeden verdeckt eine Aberglauben-Probe. Bei deren Gelingen erzählen Sie dem Betreffenden, eine plötzliche prophetische Eingebung sage ihm, der Sumpf sei geheiligtes Territorium der Hexen und man müsse ihn unverzüglich verlassen.

Tabelle B (auf schraffiertem Gelände):

**1 auf W6: Sumpfratten, Anzahl: 3W6
MU 12; AT 7; PA 0; LE 6; RS 0; TP 3 SP; GS 6; AU 30; MR 1;
MK 4.**

Wenn Sie möchten, können Sie die Ratten als Krankheitsüberträger für etliche Infektionen benutzen.

2 auf W6: Reitechsen
alles Weitere siehe Begegnungstabelle A.

3 auf W6: Sumpfechsen
alles Weitere siehe Begegnungstabelle A.

**4 auf W6: Borbarad-Moskitos, Anzahl: 4W6
MU 20; AT 8; PA 0; LE 2; RS 0; TP 3 AP pro KR (nach 4 KR gesättigt)/2W6 SP, falls auf Wunde getötet/0 SP; falls durch Magie getötet; GS 4; AU 1000; MR 2; MK 3.**

**5 auf W6: Sumpfeigel, Anzahl: W20
MU -; AT 4; PA 0; LE 2; RS 0; TP 4 SP (einmalig); GS 0; AU 0;
MR 20; MK 1**
Wird ein Egel abgerissen; verursacht er 1W6 SP. Das magische Entfernen eines Egels bringt immerhin noch 2 SP ein.

**6 auf W6: Moskitos, Anzahl: 4W20
LE 1; TP 1/4 SP pro KR; GS 10/1; AU 15; MR 13; MK 1.**
Die Helden dürfen zu ihrer Verteidigung Geschicklichkeitsproben ablegen. Bei Gelingen konnte ein Insekt erschlagen werden. Wird der halbe Wert unterboten, segnen zwei, bei einer eins auf W20 sogar drei Tiere das Zeitliche.

Besondere Begegnungen

Meisterinformationen:

Vor jeder der folgenden Beschreibungen steht ein abkürzender Großbuchstabe, der sich auf dem Plan des Schicksals wiederfinden läßt. Der den jeweiligen Buchstaben umgebende Ring umrahmt das Gebiet, in dem eine der folgenden Begegnungen stattfindet (so der Meister will).

W: Waldelfe

Allgemeine Informationen:

Ihr hört eine hohe Stimme in barschem Tonfall brüllen: "Wer seid ihr? Was wollt ihr?"

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden zunächst der unvollendeten Straße in Richtung Meer gefolgt sein, so werden sie derart unsanft aufgehalten. Hinter einem fünf Schritt entfernten Baumstumpf zeigt sich die Spitze eines auf den vordersten Helden gerichteten Pfeils. Erwecken die Abenteurer einen ehrlichen Eindruck, so senkt sich der Pfeil und hinter dem Stumpf tritt eine schlanke, große Frau hervor, die sich als Waldelfe mit dem klangvollen Namen Goldwind vorstellt. Ihr langes schwarzes Haar fällt luftig über eine abgetragene Lederrüstung. Das Schwert an ihrer linken Seite läßt keinen Zweifel darüber aufkommen, daß es sich nicht um eine seßhafte Waldbewohnerin handelt. Vielmehr gehört sie zu den wenigen echten Abenteurern ihrer Spezies. Auf der Suche nach Neuem

verschlug es sie vor einigen Tagen in die Sümpfe, wo sie sich seitdem erfolgreich mit der örtlichen Fauna auseinandersetzt. Erzählen die Helden von dem Gemetzel in Chag, so erregt das so sehr die Aufmerksamkeit der Elfe, daß sie (so der Meister will) anbietet, sich der Gruppe anzuschließen und bei der Suche nach den Tätern zu helfen.

Meisterinformationen:

Goldwind ist eine Waldelfe der 10. Stufe und kennt die Gefährlichkeit der meisten Sumpfbewohner. Ihre Geschicklichkeitszuschläge bezüglich des Einsinkens sind um jeweils 2 Punkte reduziert. Allerdings ist Goldwind nur das Gebiet innerhalb "ihres" Begegnungsringes hinreichend bekannt. Die Elfe wird sich keinesfalls aufdrängen und auch bei einem Zusammenschluß Menschen und Zwergen gegenüber freundliche Distanz bewahren. Nehmen die Helden Goldwind mit, so bietet das für den Meister die Möglichkeit, Einfluß auf die Gruppe zu nehmen. Ehe Sie sich allerdings dazu durchringen, diese Meisterperson mit auf die Reise zu schicken, bedenken Sie die organisatorischen Schwierigkeiten, die sich ergeben könnten. Es müßte fortan ständig unterschieden werden zwischen Meister- und Elfenwort - eine Unterscheidung, die vor allem den Helden schwer fallen dürfte.

Die Werte für Goldwind, Waldelfe der 10. Stufe:

MU 12; KL 14; CH 13; GE 15; KK 12; AG 2; HA 4; RA 4; GG 2; TA 3; LE 56; AT/PA 14/14; RS 3; TP W+4 (Schwert und Bogen); GST1; AU 68; MR 11; AE 51;

Herausragende Talente: Schwerter 12; Fernwaffen 21, Fährtenuche 13, Pflanzenkunde 12, Wildnisleben 14, Schleichen 10, Sinnesschärfe 10, Heilkunde 10, Musizieren 10

Zauberfertigkeiten: Haselbusch 12, Axxeleratus 11, Exposami 10

N: Normale Echsenmenschen

Allgemeine Informationen:

Unvermittelt seht ihr euch einer Gruppe von sechs mit Speeren bewaffneten Echsenmenschen gegenüber. Langsam lassen die durchaus anmutig wirkenden, schuppenhäutigen Wesen die Waffen sinken. Offenbar seid ihr nicht der erwartete Gegner.

Spezielle Informationen:

Verhalten sich die Kämpen friedlich, so spricht sie einer der Echsenmenschen an: "Du sssseh grosss Mannsssresss? - Du sssspür grosss Hasss?"

Meisterinformationen:

Obwohl die Echsenmenschen ein friedliches Volk sind, empfangen die hier herumziehenden Jäger die mentalen Haßwellen des Herrschers. Von den wahren Zusammenhängen sowie von der Existenz der Untoten ahnen die Jäger allerdings nichts. Vielmehr sind sie unterwegs, um

den weiter südlich herumstreunenden Schlinger zu jagen, der eine ständige Gefahr für die entfernt liegenden Dörfer der Echsenmenschen darstellt. Die Gruppe beschreibt mit schwer verständlichen Worten die nächsten 5 Meilen der, was die Bodenbeschaffenheit angeht, ungefährlichen Passage in Richtung Südwesten, falls sie danach gefragt wird. Ansonsten entfernt sie sich in Richtung Westen.

Die Werte für einen Echsenmenschen:

MU 8, KL 8, CH 9, GE 9, KK 9, AT/PA 8/7, LE 25, RS 3, TP W+3, GST1, AU 35, MR 6, MK 10.

K: Krieger

Allgemeine Informationen:

Ein blonder Krieger stolpert euch über den Weg. Offensichtlich erfreut, Menschen zu sehen, spricht er euch an.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden auf Olbert von Hohnburg stoßen, so wird er diese Gelegenheit, von seinen Ruhmestaten zu berichten, sicher nicht ungenutzt verstreichen lassen. Olbert ist ein Krieger mittleren Alters, dessen vornehmes Gebaren kaum übersehen werden kann, auch wenn der Schmutz, der sein Kettenhemd genauso bedeckt wie sein dunkelblondes Haar, ihm groteske Züge verleiht. Olberts linke Hand ruht für gewöhnlich auf dem Knauf seines Schwertes, wobei sein kleiner Finger immer eine leicht abgespreizte Haltung einnimmt, so, als sei der Krieger auf dem Wege zu einer Teestunde am Garethischen Hof von einem Wolkenbruch überrascht worden. Nachdem Olbert von der Friedlichkeit der Helden überzeugt ist, versucht er das Gespräch auf drei Themen zu beschränken: 1. Haben die Abenteurer etwas Eßbares dabei? 2. In welcher Richtung liegt Chag, bzw. die Straße nach Selem? 3. Der heldenhafte Kampf gegen ein gutes Dutzend stinkender, halbverwester Riesenechsen ein paar Meilen südwestlich von seinem derzeitigen Aufenthaltsort, bei dem er die Monster in die Sümpfe zurücktrieb.

Meisterinformationen:

Olbert ist der einzige Nachfahre eines eher unbedeutenden garethischen Adligen. Seit dem Tode seiner Mutter versucht er nun, sich und seinem Vater zu beweisen, daß er kein verwöhnter Weichling ist. Leider besitzt er keinerlei Erfahrung darin, kein verwöhnter Weichling zu sein, und so kommt es, daß bereits seine erste Abenteuerreise in diesen Sümpfen steckenblieb. Er gedachte, sich zwischen Selem und Chag kurz in die Wildnis schlagen zu können, um seinen Essensvorrat etwas aufzubessern, verließ sich dabei aber so gründlich, daß er nicht einmal die Straße wiederfand. Mit viel Glück gelang es ihm, am Leben zu bleiben, und mit noch mehr Ungeschick schaffte er es, in den letzten drei Tagen nichts Verzehrbares zu finden. Sein Hunger ist groß, seine Sehnsucht nach einem weichen Bett grenzenlos und seine Phantasie, besonders, was seinen

todesmutigen Einsatz angeht, kaum noch zu überbieten. In Wirklichkeit war Olbert gerade mal wieder in einem Schlammloch zu Fall gekommen, als er drei untote Echtenmenschen auf dem Weg zum Herrschergrab vorüberziehen sah, deren Aufmerksamkeit er dank seines kleinen Mißgeschicks entging. Seine nächste Heldentat bestand darin, in kürzester Zeit möglichst viel Raum zwischen sich und die Monster zu bringen, und da dies bekanntlich am besten in gerader Linie zu bewerkstelligen ist, hat er tatsächlich eine recht verlässliche Vorstellung von der Richtung, in der sich das Treffen abspielte.

Die Werte für Olbert von Hohnburg, Krieger der 3. Stufe:
MU 13/8 (am Hof/in der Wildnis); **KL** 11; **CH** 10; **GE** 9; **KK** 14;
AG 4; **GG** 8; **LE** 37; **AT/PA** 10/10 (Schwert) **RS** 4; **GST** 1;
AU 51; **MR** 1.

S: Schlinger

Allgemeine Informationen:

Der Boden erbebt in rhythmischen Abständen, das Buschwerk teilt sich, und ein gelbes Augenpaar sieht gierig auf euch herab.

Spezielle Informationen:

Schon lange vor dem Aufeinandertreffen hat die Riesenechse Witterung aufgenommen und läßt keinen Zweifel darüber aufkommen, wer Angreifer und wer Verteidiger ist. Der giftgrün geschuppte, vier Meter hohe Räuber läuft mit ausladenden Schritten seiner mächtigen Hinterbeine auf die Abenteurergruppe zu und greift gleichzeitig mit furchterregenden Zähnen, scharfen Klauen und seinem sicherlich drei Meter langen, peitschenden Schwanz an.

Das Motiv des Schlingers ist wilde Freßgier. Seine Zähne geben eine würdige Trophäe für jeden Krieger ab.

Meisterinformationen:

Die Raubechse wiegt mehr als ein ausgewachsener Elefant, und so dürfte die aussichtsreichste Strategie darin bestehen, sie in eines der umliegenden Sumpflöcher zu locken. Dies kann allerdings nur gelingen, wenn den Helden die nähere Umgebung und die Gefährlichkeit des Bodens bekannt ist. Ansonsten muß wahrscheinlich ein blutiger Wegezoll entrichtet werden.

Die Werte für den Schlinger:

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

M: Mohas

Allgemeine Informationen:

Ininigem Abstand schlagen sich drei dunkelhäutige Menschen durch das Gebüsch. Als sie euch erblicken, bleiben sie wie angewurzelt stehen.

Spezielle Informationen:

Südöstlich vom Jagdgebiet des Schlingers setzt sich diese dreiköpfige Gruppe noch sehr junger Mohas mit den Tücken der hiesigen Natur auseinander. Sie wahren respektvollen Abstand und nutzen, falls die Helden nicht sofort die Waffen senken, die erste sich bietende Möglichkeit, sich aus dem Schlamm zu machen. Bei näherem Hinsehen entpuppen sich die drei als zwei Mädchen und ein Junge. Sie sprechen ein wenig Mittelaventurisch und sind bei sehr gutem Zureden, gepaart mit großzügigen Geschenken (sie dürften sich gegebenenfalls außerordentlich für die Zähne des Schlingers interessieren), bereit, Auskunft darüber zu geben, daß etwa sieben Meilen westlich ein riesiges, unheimliches Bauwerk steht.

Eine Führung zu diesem Ort ist ausgeschlossen, da sie den Bau für einen Fluch der Götter halten und lieber sterben als dorthin zurückzukehren. Die Mohas heißen Ungassa, Ferin-ga (weibl.) und Gumbolo (männl.)

Meisterinformationen:

Die drei Jugendlichen sind aus ihrer Heimat ausgezogen, um den endgültigen Schritt zum Erwachsenwerden zu vollziehen. Trotzdem sollte man sie nicht unterschätzen, denn sie sind den Aufenthalt unter freiem Himmel gewohnt. Falls sie sich aus irgendwelchen Gründen zur Flucht entschließen (z.B. weil die Helden sich aufführen wie eine Gruppe von Sklavenjägern), so werden sie die Recken in den nächsten Stunden im Auge behalten und eventuell sogar in einem günstigen Moment einen Überfall riskieren. Sie sind dabei keinesfalls auf das Leben der Helden aus, vielmehr reizen sie schimmernde Schwerter und glitzernde Fläschchen...

U: Untote Echtenmenschen

Allgemeine Informationen:

Eine Gruppe von 3 vermodernden Echtenmenschen kreuzt euren Weg ininigem Abstand. Fischiger Gestank umgibt die halbverwesten Leichname ebenso wie eine Schar hungrier Moskitos (1 W20).

Spezielle Informationen:

Sollte es zu einem Kampf kommen, so halten die Insekten ab sofort die Recken für die besseren Wirte, da Untote bekanntlicherweise an einer gewissen Blutarmut leiden. Die Monster sind in ihrer Wahrnehmungsfähigkeit gegenüber lebenden Vertretern ihrer Spezies eingeschränkt, und so liegt es allein am Verhalten der Helden, ob eine Schlacht entbrennt (was bei einer Entdeckung unvermeidlich wäre) oder ob eine Verfolgung der Echten möglich bleibt.

Ihr Weg führt direkt zur Pyramide, wo sie gedenken, auf weitere Anweisungen ihres Herrschers zu warten.

Meisterinformationen:

Innerhalb der Pyramide begeben sich die Untoten schnurstracks nach Raum 6, einen der Säle der Leibwache. Die

Echsenzombies stellen einen kleinen Teil der insgesamt etwa 140 wiederbelebten Leibgardisten dar, die sich ansonsten im Innern der Pyramide oder, zusammen mit dem Herrscher, in einem Sumpfloch südlich der Grabstätte aufhalten. Ihr verhältnismäßig wenig fortgeschrittener Verwesungszustand (immerhin sind sie seit 4000 Jahren tot) läßt sich nur durch die spezielle Magie der Pyramide erklären. Der Herrscher hat seine Krieger wiedererweckt, um die Helden anzulocken und alles, was ihnen ähnlich ist, zu töten. Natürlich zeichnen eben diese Monster mitverantwortlich für das Massaker in Chag und ebenso selbstverständlich würden sie weiterziehen, um in größerem Rahmen zu töten, falls die Helden sich langfristig einer Auseinandersetzung entziehen.

Untote Echsenmenschen sind mit gezackten Säbeln bewaffnet und tragen grobporige Rüstungen aus luftdurchlässigem, in der Neuzeit unbekanntem Material, das offenbar dem Organismus der ehemals wechselblütigen Wesen nicht schadet, sowie Schilde aus Echsenpanzern. Die Beherrschung durch den Echsenführer ist mittels gewöhnlicher Magie nicht zu brechen. Weder durch Zauberei noch durch rohe Gewalt läßt sich von den Untoten irgendeine Auskunft erhalten.

Auf die Einsatzmöglichkeiten der Monster innerhalb der Pyramide sowie auf die Fähigkeiten der Echsenkrieger zu ihren Lebzeiten wird in späteren Abschnitten eingegangen. Sollte bei den Helden während einer eventuellen

kämpferischen Auseinandersetzung der trügerische Gedanke aufkommen, ihre Mission sei mit einem Sieg über die drei Vasallen erledigt, so flieht (auf Anweisung des Herrschers?) eine der Echsen und läßt sich bis zur Pyramide verfolgen.

Die Werte für einen Untoten:

MU 30; AT 10; PA 4; LE 35; RS 5; TP W+2/W+5 (Hände; Säbel); GST1; AU 500; MR 5/200 (Kampf/Beherrschungen); MK 25.

H: Herrscher

Meisterinformationen:

Die Helden werden den Herrscher an dieser Stelle wohl kaum zu Gesicht bekommen, da er sich, umgeben von etwa 120 untoten Leibgardisten, in einem tiefen Sumpfloch verbirgt und den Dingen ihren, wie er glaubt, unwiderruflichen Lauf läßt.

Er weiß zu diesem Zeitpunkt nicht, daß eine unberechenbare Figur die Bühne der Zeit betreten hat und schon auf das Eintreffen der Abenteurer wartet. (Die Rede ist von Friedenslied, dem geheimnisvollen Waldelfen.) Alle weiteren Informationen über den Herrscher finden sich in den Kapiteln "Außerhalb der Umzäunung - Der Herrscher" und "Des Herrschers letzter Auftritt".

P: Pyramide

Allgemeine Informationen:

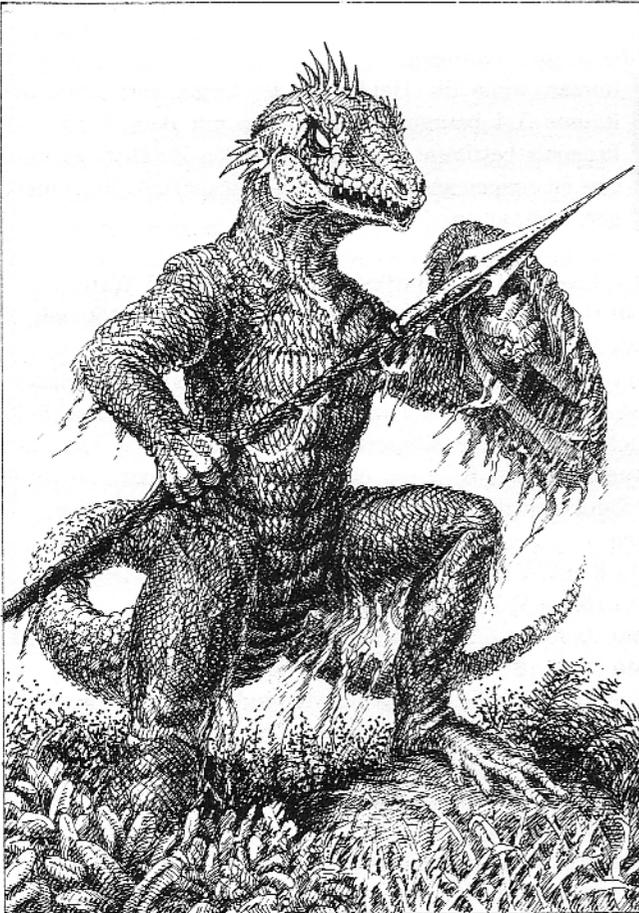
Zwei Stufen eines gigantischen, sich nach oben verjüngenden Bauwerkes erheben sich aus dem Sumpf. Die Stufen besitzen eine quadratische Grundfläche und bestehen aus verwittertem Gestein.

Spezielle Informationen:

Auf der Westseite befindet sich, genau am Scheitel zwischen den beiden Stufen, ein zweieinhalb Schritt hoher Eingang, der aber durch eine gewaltige Steinplatte verschlossen wird. Von der westlichsten Stelle der unteren Stufe führt eine steinerne Treppe, die vermuten läßt, daß die Pyramide sich nach unten fortsetzt, hinab in den Sumpf. Genau gegenüber, im Ostteil des Baus, klafft ein mehrere Schritt großer Spalt, der möglicherweise einen Weg nach innen freigibt.

Meisterinformationen:

Falls die Helden die Pyramide durch Verfolgung der Untoten entdecken, so verschwinden diese in dem bei einem Beben entstandenen Spalt. Die Pyramide setzt sich tatsächlich nach unten fort, wo sie auf einem etwa 200 x 200 Schritt großen Fundament ruht. Im Laufe der Jahrtausende bedeckte der Sumpf sie bis zu einer Höhe von etwa 70 Schritt mit Morast. Weitere 30 Schritt ragen aus dem Erdreich heraus. Das Bauwerk birgt einige Überraschungen, die im folgenden Abenteuerabschnitt ausführlich behandelt werden.



Im Innern der Pyramide

Meisterinformationen:

Das Innere des Monumentes weist etliche Räume und Gänge auf, die zum Teil geschaffen wurden, um Grabräuber aufzuhalten. Andere haben die Aufgabe, die vielen Dinge des täglichen Lebens aufzubewahren, von denen man glaubte, daß ein Herrscher sie brauche, wenn er nach seinem Tod in die ewigen Sümpfe einginge. Die Luft im Innern der Pyramide ist so stickig, daß jeder Held in regelmäßigen Abständen (AU in Minuten) jeweils einen Punkt seines Körperkraft-Wertes einbüßt. Sobald die Helden die Pyramide verlassen können, regeneriert sich ihre Körperkraft an der mehr oder wenigen frischen Luft um einen Punkt pro fünfzehnminütigem Aufenthalt. Übrigens herrscht, wenn nicht anders beschrieben, im Innern der Pyramide absolute Dunkelheit.

Die Magie der Pyramide

Meisterinformationen:

In den letzten 4000 Jahren hat sich einiges der Magie des Herrschers in den Steinen der Pyramide (es handelt sich durchgehend um Würfel mit einer Kantenlänge von 2 Schritt) manifestiert. Daher kommt es innerhalb des Grabmonumentes, nur in der Gegenwart, zu folgenden Effekten:

1. Die Wahrnehmungs- und Planungsfähigkeit der Untoten erhöht sich nahezu auf den Stand von lebendigen Echsenkriegeren (mit Ausnahme des Geruchssinnes).
2. Die Anwendung von gewöhnlicher Magie fällt schwer (alle ZF-Proben mit zusätzlichem Malus +5, Aufwand an Astralenergie bei jedem Zauber verdoppelt).
3. Auch neuzeitliche Echsenmenschen unterliegen an diesem Ort der mentalen Kontrolle des Herrschers.
4. Alle Gegenstände aus dem Schatz des Herrschers sind mit einem Todesfluch behaftet, der den jeweiligen Besitzer außerhalb der Pyramide pro 10 Dukaten Wert jeden Tag einen Lebenspunkt (nicht permanent - bei großer Beute auf kleinere Zeiteinheiten aufgeteilt) kostet. Nur das Wegwerfen der Gegenstände in die Sümpfe hebt den Fluch auf.

Die drei Zeiträume

Meisterinformationen:

Unsere Helden werden sich unvermeidlich (in verschiedenen Abschnitten dieses Abenteuers) zu drei unterschiedlichen Zeiten im Innern der Pyramide aufhalten. In welchen Bereichen des Monumentes sie herumzustöbern gedenken, wird zum großen Teil von ihren eigenen Entscheidun-

gen abhängen. Die Ausstattungen und Eigenschaften der Räume und Gänge unterscheiden sich, je nach Aufenthaltszeit der Besucher, teilweise erheblich voneinander, so daß wir die Beschreibungen der Räumlichkeiten jeweils in drei nach Zeiträumen getrennte Abschnitte unterteilt haben. Der Meister möge also, je nach Stand des Abenteuers, die der jeweiligen Zeit entsprechenden Beschreibungen verwenden, ohne dabei die Gesamtentwicklung der Dinge aus den Augen zu verlieren.

Die drei Zustandsformen des Pyramideninnern werden wie folgt betitelt: "Gegenwart" für den Zeitraum des Eindringens in das Bauwerk bis hin zum Beginn der Zeitreise, ebenso für das Ende des Abenteuers. "Vor der Bestattung des Herrschers" für den Zeitraum vom Beginn der Zeitreise bis hin zum erneuten Eindringen in die zwischendurch verlassene Pyramide. "Nach der Bestattung des Herrschers" für den Zeitraum vom Wiedereindringen in die Pyramide bis zur Rückreise in die Gegenwart.

Zufallsbegegnungen (Tabelle C)

Meisterinformationen:

Immer, wenn die Helden in der Gegenwart einen der Räume 2-4 betreten, würfeln Sie mit dem W20. Das Ergebnis bestimmt eine der folgenden Zufallsbegegnungen. In einigen anderen Räumen sind spezielle Begegnungen vorgesehen.

1 - 3 auf W20: Vampirfledermäuse, Anzahl: 1 W20
MU 10; AT 7; PA 2; LE 5; RS 0; TP 2 SP; GS 15; AU 50; MR -1; MK 3

Im Kampf gegen die nachtaktiven Tiere gilt ein Attacke-Malus von 2 Punkten. Die kleinen Säuger greifen ausschließlich ungeschützte Körperstellen an. Werden die Tiere nur verscheucht (z.B. durch den Einsatz von Feuer), so ist es möglich, noch einmal an anderer Stelle auf sie zu treffen.

4 - 8 auf W20: Sumpfratten (siehe Begegnungstabelle B).

9 - 10 auf W20: Höhlenspinne, Anzahl: 1

MU 10; AT/PA 8/0; LE 34; RS 1; TP 1W+3 (+Gift); GS 4; AU 20; MR 6; MK 18

Bewegen sich die Helden ohne besondere Vorsichtsmaßnahmen im Licht nur einer Fackel, so besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, daß der vorn gehende Held sich im Netz der Riesenspinne verfängt. Das haarige Tier weist fast einhalb Schritt Rumpfdurchmesser auf und verspritzt, so es wenigstens einen Schadenspunkt verursacht, ein starkes Lähmungsgift, welches das Opfer für die Dauer eines Tages jeweils einen Punkt seines Attacke-, Parade- und Geschick-

lichkeitswertes kostet. Im Netz gefangenen Helden steht in der ersten Kampfrunde eine einfache Geschicklichkeitsprobe, in der zweiten eine Körperkraftprobe +1, in der dritten eine Geschicklichkeitsprobe +2 usw. zu, um sich aus dem klebrigen Gespinnst zu befreien. Beteiligt sich ein gefangener Held am Kampf gegen die Spinne, so muß er einerseits auf die Proben zu seiner Befreiung verzichten und andererseits einen Malus von jeweils 4 Punkten auf seine Attacke- und Paradowerte hinnehmen.

11 - 20 auf W20: Es findet keine Zufallsbegegnung statt, es sei denn, der Meister legt Wert auf zusätzliche, selbst erdachte Zusammentreffen.

Die Architektur der Ciszk'hr

Meisterinformationen:

Lieber Meister, gestatten Sie uns an dieser Stelle einen kleinen Ausflug in die Lebensgewohnheiten der Ciszk'hr. Wir möchten Ihnen damit zugleich die Architektur des Echsenvolkes näherbringen, so daß Ihnen die anschauliche Beschreibung dieses fremdartigen Bauwerks nicht allzu schwer fallen dürfte.

Die Ciszk'hr lebten in weitgehender Übereinstimmung mit der sie umgebenden Natur. Ihr Machtgebiet erstreckte sich fast ausschließlich auf die immerwarmen südlichen Sümpfe und Waldgebiete. Der Umstand, daß sie überhaupt befestigte Gebäude errichteten, entspringt also keinesfalls dem Wunsch, sich von den klimatischen Begebenheiten abzugrenzen. Vielmehr schützten sich die Echsenwesen auf diese Weise vor ihren natürlichen Feinden, den großen und gefräßigen Raubechsen. Bevorzugtes Baumaterial war witterungsbeständiges Gestein aus den weiter nördlich liegenden Regionen, das von den meist menschlichen Sklaven abgebaut wurde.

Im Innern ihrer Häuser suchten die Ciszk'hr im allgemeinen einen Kompromiß zwischen der geliebten Natur und der Notwendigkeit, verrottungsanfällige Gegenstände des täglichen Lebens zu erhalten. Daher fanden sich in ihren Wohnungen sowohl sumpfähnliche Wohnbereiche und teichartige Ruheräume als auch halbwegs trockene Arbeits- und Abstellzimmer. Die Tiefe der Fundamente überstieg die Ausmaße der Häuser um ein Vielfaches, was sich äußerst verlängernd auf die Bauzeiten auswirkte. Viele Sklaven ließen ihr Leben bei den Arbeiten an den Tausenden von privaten und öffentlichen Gebäuden, denn die Sümpfe waren auch damals schon für Menschen unberechenbar - und die Ciszk'hr stellten nur einen halbherzigen Schutz.

Die Pyramide entstammt der achten Dynastie und somit einer Zeit, in der die Echsenmenschen den Zenit ihrer Macht schon überschritten hatten. Die Unnötigkeit eigener Arbeit gepaart mit dem Wunsch, den ganzen Tag in den alles gebärenden Sümpfen zu liegen, hatte die Ciszk'hr träge gemacht. Es war nur noch eine Frage der Zeit, wann die Menschen die Gunst der Geschichte nutzen und sich zu

einem organisierten Widerstand formieren würden. Aber das mag Thema eines anderen Abenteuers sein.

Gänge und Türen (in allen Zeiträumen)

Meisterinformationen:

Die meisten Gänge der Pyramide besitzen den einzigen Sinn, zwei Räume miteinander zu verbinden und werden dementsprechend bezeichnet. Gang 4/7 ist also der Gang zwischen den Räumen 4 und 7. Besonders bemerkenswerte Stellen sind auf dem Plan des Schicksals mit römischen Ziffern markiert. In allen Gängen herrscht absolute Dunkelheit. Wenn nicht extra erwähnt, weisen sie eine Höhe von zweieinhalb und eine Breite von zwei Schritt auf. Die Wände wurden nicht bemalt. Die Räume sind durch halbverrottete, zweiteilige Schwingtüren von den Gängen abgetrennt. Ihre Dauerhaftigkeit verdanken die Türen einzig der Magie der Pyramide. Sie weisen keinen Verschlusmechanismus auf.

Die mittlere Etage des Herrschers

Meisterinformationen:

Es handelt sich hier um den wichtigsten Abschnitt der Pyramide, denn auf dieser Ebene befindet sich das echte Grab des Herrschers.

Die Spalte (I)

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Aus der Nähe könnt ihr sehen, daß die Spalte sich eigentlich fast über die ganze Breite des Bauwerks erstreckt, allerdings nur in der Mitte die nötige Höhe aufweist, um einem Menschen das Hineinklettern zu ermöglichen.

Spezielle Informationen:

Der Abstieg in die Spalte erweist sich auf Grund der feuchten Steinoberfläche als recht knifflig, aber letztendlich überwindbar. Nach einigen Richtungsänderungen verjüngt sich der natürliche Gang zu einem etwa eineinhalb mal einen halben Schritt großen Schlauch, der nur noch liegend passiert werden kann. Es geht nun steil bergab.

Meisterinformationen:

Helden, deren Füße am Ende der Spalte nach vorne weisen, spüren nur, daß sie den Boden unter denselbigen verlieren, sehen aber nicht, warum (denn ein Umdrehen ist unmöglich). Angeseilte Helden können von ihren weiter oben kriechenden Mitstreitern unter großen Mühen (KK-Probe +3) herabgelassen werden. Genauso erfolgreich dürfte allerdings (bei nur leicht gerüsteten Recken) auch ein kühner Sprung in Raum 1 enden (mit dem Unterschied, daß

hierbei jede Fackel erlischt und für Stunden unbrauchbar bleibt). Abgeseilte Helden baumeln irgendwann unmittelbar neben der Tür zu Gang 1/2 und könnten (sofern sie eine Lichtquelle bei sich tragen) mittels einiger Pendelbewegungen (GE-Probe +2) den Vorstoß in ebendiesen Gang schaffen. Wie nun auch der letzte Abenteurer einen möglichst gefahrlosen Abstieg hinter sich bringt, bleibt alleine der Phantasie der Beteiligten überlassen. Die untoten Echsen passieren die Kluft einfach, indem sie die steile glatte Wand hochklettern, denn ihre Extremitäten wurden von der Natur für derart akrobatische Kunststücke entworfen.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, Spezielle und Meisterinformationen:

Während dieser beiden Zeitabschnitte existiert noch keine Felsspalte.

Raum 1

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Ihr seht einen etwa neun Schritt durchmessenden Raum mit runder Grundfläche, der bis zur Höhe seiner beiden Ausgänge im Osten und Westen mit Wasser bedeckt ist. Der Abstand zwischen Wasseroberfläche und Decke beträgt etwa sechs Schritt.

Einige Gegenstände schwimmen auf dem recht trüben Wasser, Wände und Decke sind von ölig grüner Farbe.

Spezielle Informationen:

Auch der Westgang weist hölzerne Schwingtüren auf. Schmutzige Fußspuren ziehen sich von der Westtür knapp oberhalb der Wasseroberfläche entlang der Nordwand bis zur Felsspalte. Sollten die drei untoten Echsen aus den Sümpfen (siehe besondere Begegnungen) unbehelligt zurückgekommen sein, so zeigen sich auch Schmutzspuren zwischen der Spalte und der Osttür. Helden, die nicht ins Wasser fallen, hinterlassen eigene Spuren.

Meisterinformationen:

Die Gestaltung dieses Raumes spiegelt das Bemühen der Ciszk'hr wider, ihrem Herrscher auch nach dem Einzug in die ewigen Sümpfe die Bequemlichkeiten des täglichen Lebens zu erhalten. Raum 1 stellt einen typischen Ruheraum der Echsenmenschen dar. Die Wassertiefe beträgt etwa 4 Schritt. An der Wasseroberfläche schwimmen ein etwa 2 Schritt durchmessender, schalenförmiger Tisch, sechs kleinere, ebenso flache und drei tiefe Schalen, die dereinst der Aufnahme von Speisen bzw. Getränken dienten. Alle Gegenstände bestehen aus einer fein beschlagenen, den Helden unbekanntem und offensichtlich rostfreien Metallegierung. Das Volk der Ciszk'hr betrieb intensive Farbstudien und so bevorzugte es für seine Ruheräume

grüne Anstriche, da es die beruhigende Wirkung dieses Farbtönen erkannt hatte. In das trübe Wasser hat scheinbar Mysobvipernpaar verirrt, das, völlig ausgehungert, sofort jeden Helden anfällt, der sich ins Wasser begibt. Die zwei Schritt langen, blaugrauen Schlangen spritzen ihr Gift (2W+4 Schadenspunkte) mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% in jede Bißwunde, die sie nach Durchdringen einer Rüstung verursachen.

Die Werte einer Mysobvipere:

MU 12; AT 10; PA 6; LE 15; RS 0; TP 1W+1 (+Gift); GS 5; AU 30; MR 6; MK 10

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Die Einrichtungsgegenstände fehlen noch. Das klare Wasser wird nicht von Schlangen bewohnt. Die Wände sind sauber.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Es finden sich weder Vipern im klaren Wasser, noch Fußspuren an den Wänden.

Gang 1/2

Gegenwart

Meisterinformationen:

Sind die untoten Echsen, denen die Helden möglicherweise im Sumpf begegnet sind, in Raum 6 zurückgekehrt, so zeigen sich einige lehmige Fußspuren auf dem Boden.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

Siehe: "Gänge und Türen"

Raum 2

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen in hellen Brauntönen gestrichenen, etwa 10 mal 10 Schritt großen Raum. Die Deckenhöhe beträgt knapp 6 Schritt. Das Zimmer weist je einen von Schwingtüren bedeckten Ausgang in der West-, der Nord- und der Südwand auf. Der Boden ist bedeckt mit aufeinandergestapelten Kisten aller Größenordnungen.

Spezielle Informationen:

Werden die Kisten geöffnet, so wird offensichtlich, daß der

Inhalt dem Zerfallsprozeß bei weitem nicht so widerstanden hat wie die Verpackung. Pflanzenkerne, Chitinpanzer von kleinen Tieren und eine modrige Masse stellen die Reste von dem dar, was dereinst die Holzbehälter gefüllt haben muß.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen Lagerraum für ein vielfältiges Angebot an Lebensmitteln, die dem Herrscher das Leben nach dem Tode versüßen sollten. Da die Kisten aber alle unberührt aussehen, scheint er sich aus dem reichhaltigen Angebot nichts gemacht zu haben. Einige der größeren Behältnisse gäben hervorragende Verstecke für untote Echsenkrieger ab.

Prüfen Sie, ob eine der Zufallsbegegnungen aus Tabelle C stattfindet.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Der Raum ist absolut leer. Es findet keine Zufallsbegegnung statt.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Die Kisten sind gefüllt mit allem, was die Sümpfe an Delikatessen hergeben. Schmackhafte kleine Echsen und fleischige Würmer locken genauso zum Mahl wie allerlei Kräuter und Beeren. Die eine oder andere Spezialität dürfte sicher geeignet sein, den Hunger der Helden zu dämpfen, das meiste allerdings wäre eher dazu angebracht, Menschen, Elfen und sogar Zwerge den Appetit auf Wochen hinaus zu verderben. Verschonen Sie die Helden in diesem Zeitabschnitt mit Zufallsbegegnungen.

Raum 3

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

In jeder Wand, außer der nördlichen, sieht man jeweils eine Tür. Der hellbraun gestrichene, 10 mal 12 Schritt große Raum ist bis unter die 5 Schritt hohe Decke mit mehr oder weniger fremdartigen Möbelstücken vollgepfropft.

Spezielle Informationen:

Es findet sich in erster Linie Mobiliar, das für die Einrichtung von Arbeits- und Aufenthaltsräumen vorgesehen zu sein scheint. Schränke stehen ungenutzt zwischen Kommoden, und Schreibtische werden verdeckt von rundlichen, mit unbekanntem, weichem Material gepolsterten Sitzgelegenheiten.

Verwendet wurden die verschiedensten Hölzer, die Beschläge bestehen aus nie zuvor gesehenen Metallen. Weder Regal-

le noch Schranktüren weisen irgendwelche Schlösser auf. Die meisten Griffe sind in einfacher Knopfform gehalten. Die auffälligsten Einrichtungsgegenstände stellen einige 2 Schritt hohe Metallzylinder mit jeweils einem Loch im oberen und einer Tür im unteren Teil dar.

Meisterinformationen:

Was sich hier nicht aufstöbern läßt, sind typische Schlafzimmerelemente. Die Ciszak'hr kannten keine Betten, da sie ihre Ruhezeiten im feuchten Element abhielten. Bei den Metallzylindern handelt es sich um eine einfache Form von Öfen, woran man den außergewöhnlichen Entwicklungsstand dieser Zivilisation ablesen kann. Vermutlich wurden die Öfen in erster Linie bei dem Versuch, in die weiter nördlich gelegenen, in den Nächten stark abkühlenden Wüstenregionen vorzudringen, benutzt. Zudem war es schlichtweg ein Zeichen von Wohlstand, ein solches Gerät sein eigen zu nennen. Unter einer Körperkraftsumme von 45 Punkten lassen sich die Öfen nicht um einen Fingerbreit verrücken. Da die Helden sich mit einiger Wahrscheinlichkeit die Mühe machen werden, die Schränke, Truhen und Regale zu durchstöbern, bieten wir im folgenden eine Liste von kleineren Gegenständen, die gefunden und bei Wunsch eingesteckt werden können. Bei den Wertangaben ist zu bedenken, daß selbst der erfahrenste Händler des Mittelreiches wohl kaum die Möglichkeit besitzt, das Alter der Funde zu bewerten und nur den Grad der Fremdartigkeit als besonderen Reiz für Sammler zu bestimmen sucht. Der Meister muß sich also keinesfalls an unsere Empfehlungen halten. Bestimmen Sie aber trotzdem den Wert der "Funde" vor einem eventuellen Verkauf, denn der Fluch des Herrschers haftet ihnen an (siehe "Die Magie der Pyramide"), und Berechnungsmaßstab hierfür bleibt nun mal der Wert in Dukaten. Im einzelnen finden sich (in Kategorien unterteilt - Stückpreise):

Tönernes Geschirr: Teller (30 S), Tassen (10 S), Töpfe (50 S), Schalen (30 S), Urnen (60 S), Becher (10 S).

Metallgeschirr: Töpfe (80 S), Kessel (90 S).

Silbernes Besteck: Messer (100 S), Löffel (120 S), einzahnige Gabeln (300 S), Stäbchen (200 S).

Besteck aus fremdartigem Metall: Messer (250 S), Löffel (280 S), einzahnige Gabeln (500 S), Stäbchen (400 S).

Zierrat: bemalte Tonväschen (300 S), kleine Statuetten (400 S), Echsenbüsten (600 S), Nachbildungen von Raubechsen (500 S).

Arbeitsutensilien: Schreibgeräte mit dicken Griffen (50S), Metallbeschwerer (20 S), Metalllineal (10 S), Winkeleisen (15 S), ein Siegelring mit Abbildung eines gekrönten Schlingers oder einer ähnlichen Kreatur (500 S).

Magische Utensilien: Acht verschlossene Tonfläschchen mit Heiltrank (je 10 LP - wovon sich pro Spielrunde nach Einnahme jeweils ein Punkt wieder verbraucht; nur bei Echsen wird die volle Wirkung erzielt) (50 S), ein magisches Amulett (der Zahn einer Riesenechse), das zwei Mal vor jedem Beherrschungszauber schützt, ehe es nur noch Sammlerwert behält (200 S).

Waffen und Rüstungen: gezackte Säbel (Werte wie "Schwert" - 200 S), gezackte Dolche (Werte wie "schwerer Dolch" - 80 S), Speere mit gezackten Metallspitzen (Werte wie "Speer" - 70 S), Wurfscheiben aus zusammengesetzten Echsenzähnen (Werte wie "Wurfmesser" - 200 S), grobporige Rüstungen aus unbekanntem Material (Werte wie "Kettenhemd", aber nur halb so schwer, daher Behinderung wie Lederrüstung - 500 S), Schilde aus Hornplatten (Werte wie "Holzschild" - 100 S).

Des Weiteren finden die Helden was auch immer der Meister wünscht. Nach Schmuck, Gold und Edelsteinen suchen die Helden an dieser Stelle jedoch vergeblich. Würfeln Sie gemäß Zufallsbegegnungstabelle C.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Die eingelagerten Gegenstände fehlen noch. Zufällige Begegnungen sind nicht zu befürchten.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Es droht keine Zufallsbegegnung.

Gang 2/4

Gegenwart

Meisterinformationen:

■ Siehe Gang 1/2.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

■ Siehe "Gänge und Türen".

Raum 4

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Ihr seht einen würfelförmigen hellbraunen Raum mit einer Seitenlänge von 5 Schritten. Sowohl in der West- als auch in der Nord- und Südwand befinden sich Türen. Der Boden wird mannshoch von schimmernden, pechschwarzen Steinen bedeckt.

Spezielle Informationen:

Nur an der Südwand befinden sich Hunderte von aufeinandergestapelten Holzscheiten. In der Südwestecke steht eine ge-, aber nicht verschlossene Truhe. Das Innere der Truhe ist

mit einer weichen, elastischen Masse bestrichen. Ein schwarzes Pulver füllt das Behältnis fast vollständig aus.

Meisterinformationen:

Beim Betreten des Raumes könnte eine Zufallsbegegnung nach Tabelle C fällig werden. Die schwarzen Steine stellen ein Ergebnis der im Sumpf verrottenden Natur dar. Die Ciszkh'r wußten schon vor Jahrtausenden, daß dieses Material einen sehr hohen Brennwert besitzt, der es den Echsenschmenschen erlaubte, der Feuchtigkeit des Umlandes ein Schnippchen zu schlagen. Die große Hitze, die der Schwarzein bei der Verbrennung freisetzt, ermöglichte den Ciszkh'r die Herstellung der unterschiedlichsten Metalllegierungen, welche zum Beispiel für die Schaffung und stetige Verbesserung der Öfen genutzt wurden. Das schwarze Pulver hatte den einzigen Zweck, das Anzünden eines Feuers zu ermöglichen. Die hierzu außerdem benötigten Steine finden sich am Boden der Truhe.

Übrigens ist den Echsenschmenschen bei der Herstellung des Pulvers ein hochexplosives Gemisch gelungen, deren militärische Nutzbarkeit ihnen jedoch glücklicherweise verborgen blieb. Wer sich der geöffneten Truhe mit einer Fackel auf weniger als einen halben Schritt nähert, verursacht eine Detonation, die alle Türen aus den Angeln reißt, sämtliche untote Echsenschmenschen der Pyramide unsanft aufrüttelt und den Raum in ein schwarzes Chaos verwandelt. (Der Holzbehälter wurde hervorragend gegen Feuchtigkeit



Waffen und Rüstungen: gezackte Säbel (Werte wie "Schwert" - 200 S), gezackte Dolche (Werte wie "schwerer Dolch" - 80 S), Speere mit gezackten Metallspitzen (Werte wie "Speer" - 70 S), Wurfscheiben aus zusammengeschobenen Echsenzähnen (Werte wie "Wurfmesser" - 200 S), grobporige Rüstungen aus unbekanntem Material (Werte wie "Kettenhemd", aber nur halb so schwer, daher Behinderung wie Lederrüstung - 500 S), Schilde aus Hornplatten (Werte wie "Holzschild" - 100 S).

Des Weiteren finden die Helden was auch immer der Meister wünscht. Nach Schmuck, Gold und Edelsteinen suchen die Helden an dieser Stelle jedoch vergeblich. Würfeln Sie gemäß Zufallsbegegnungstabelle C.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Die eingelagerten Gegenstände fehlen noch. Zufällige Begegnungen sind nicht zu befürchten.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Es droht keine Zufallsbegegnung.

Gang 2/4

Gegenwart

Meisterinformationen:

■ Siehe Gang 1/2.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

■ Siehe "Gänge und Türen".

Raum 4

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Ihr seht einen würfelförmigen hellbraunen Raum mit einer Seitenlänge von 5 Schritten. Sowohl in der West- als auch in der Nord- und Südwand befinden sich Türen. Der Boden wird mannshoch von schimmernden, pechschwarzen Steinen bedeckt.

Spezielle Informationen:

Nur an der Südwand befinden sich Hunderte von aufeinandergestapelten Holzscheiten. In der Südwestecke steht eine ge-, aber nicht verschlossene Truhe. Das Innere der Truhe ist

mit einer weichen, elastischen Masse bestrichen. Ein schwarzes Pulver füllt das Behältnis fast vollständig aus.

Meisterinformationen:

Beim Betreten des Raumes könnte eine Zufallsbegegnung nach Tabelle C fällig werden. Die schwarzen Steine stellen ein Ergebnis der im Sumpf verrottenden Natur dar. Die Ciszak'hr wußten schon vor Jahrtausenden, daß dieses Material einen sehr hohen Brennwert besitzt, der es den Echsenmenschen erlaubte, der Feuchtigkeit des Umlandes ein Schnippchen zu schlagen. Die große Hitze, die der Schwarze Stein bei der Verbrennung freisetzt, ermöglichte den Ciszak'hr die Herstellung der unterschiedlichsten Metalllegierungen, welche zum Beispiel für die Schaffung und stetige Verbesserung der Öfen genutzt wurden. Das schwarze Pulver hatte den einzigen Zweck, das Anzünden eines Feuers zu ermöglichen. Die hierzu außerdem benötigten Steine finden sich am Boden der Truhe.

Übrigens ist den Echsenmenschen bei der Herstellung des Pulvers ein hochexplosives Gemisch gelungen, deren militärische Nutzbarkeit ihnen jedoch glücklicherweise verborgen blieb. Wer sich der geöffneten Truhe mit einer Fackel auf weniger als einen halben Schritt nähert, verursacht eine Detonation, die alle Türen aus den Angeln reißt, sämtliche untote Echsen der Pyramide unsanft aufrüttelt und den Raum in ein schwarzes Chaos verwandelt. (Der Holzbehälter wurde hervorragend gegen Feuchtigkeit



abgedichtet.) Wer auch immer sich im Raum aufhält, würfelt mit 1W20 (über die Truhe gebeugte Helden mit 2W20:2). Das Resultat wird als Schadenspunkte direkt von der Lebensenergie abgezogen. Auch bei vorsichtigerem Umgang mit diesem Material fehlen den Abenteurern auf jeden Fall die Kenntnisse, die nötig wären, um hiermit Explosions- oder Schußwaffen zu basteln. Alles in allem wäre noch hinzuzufügen, daß ein so üppiger Heizmittelvorrat in einer immerwarmen Gegend wie dieser auf außergewöhnlichen Reichtum und übergroße Bedeutung des Besitzers hinweist.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

■ Siehe "Gegenwart", aber: Im noch leeren Raum findet keine Zufallsbegegnung statt.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

■ Siehe "Gegenwart", aber: Zufallsbegegnungen sind unmöglich.

Gang 4/6

Gegenwart

Meisterinformationen:

■ Siehe Gang 1/2.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

■ Siehe "Gänge und Türen".

Räume 5, 6 und 7

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Der 10 mal 10 mal 5 Schritt große Raum, in den ihr seht, ist von purpurroter Farbe. Im Boden befinden sich über dreißig Mulden, in die sicher ein liegender Mensch passen würde.

Meisterinformationen:

■ In jedem dieser Räume halten sich, während die Helden die Pyramide betreten, zwei vom Herrscher als Wachen zurückgelassene Untote auf (Werte, siehe "Besondere Begegnungen in den Sümpfen"). Falls die drei Gardisten, denen die Abenteurer möglicherweise in den Sümpfen nahe der Pyramide begegnet sind, noch nicht geschlagen sind, gesellen sich diese zu den Kollegen in Raum 6. Die Untoten verfügen, hervorgerufen durch die anregenden Eigenschaften der Pyramide, über einen Rest von planerischer Intelligenz und können vom Meister, falls die Helden

sich allzu laut und unvorsichtig verhalten, nach Belieben durch das Bauwerk bewegt werden. (Vielleicht stellen die Untoten den Recken gar eine Falle?) Wie Sie sich denken können, handelt es sich bei diesen Räumen um die letzten Ruhestätten der weit über 100 Leibgardisten des Herrschers, die, mit ihm eingemauert, vor vielen tausend Jahren eines qualvollen Erstickungstodes starben.

Naturgemäß wurde auf Einrichtungsgegenstände völlig verzichtet. Die Räume verfügen über jeweils nur einen Zugang in der West- (Räume 5 und 6), beziehungsweise in der Ostwand (Raum 7).

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine und Meisterinformationen:

■ Siehe "Gegenwart", aber: Die Räume sind leer.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine und Meisterinformationen:

■ Siehe "Gegenwart", aber: In den Mulden liegen jeweils gut dreißig quicklebendige Leibgardisten des Herrschers, die auf jeden Störenfried mit erbarmungsloser Mordlust reagieren (Werte siehe "Außerhalb der Umzäunung - Die Leibgarde").

Gang 1/8

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Auf dem Boden befinden sich Hunderte von verwischten, lehmigen Fußspuren.

Spezielle Informationen:

Die weitaus meisten Spuren führen in Richtung Raum 1, wie sich nach gelungener Fährtenuche-Probe feststellen läßt.

Meisterinformationen:

■ Der Schmutz stammt von den untoten Echsenhorden aus den Räumen 14 und 7, die, durch Raum 8 beziehungsweise durch die Räume 12 und 8 stapfend, den Weg in die Sümpfe angetreten sind.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

■ Siehe "Gänge und Türen".

Raum 8

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Ihr erblickt einen quadratischen Raum mit einer Kantenlän-

ge von etwa elf Schritt. Der Boden scheint von einer durchgehend hellgrauen Schlammschicht bedeckt zu sein. Decke und Wände haben einen violetten Anstrich erhalten. Eine Vielzahl von Ösen wurde in die Decke eingearbeitet. Über dem Boden hängen etliche Einrichtungsgegenstände an stählernen Ketten, deren obere Enden in die Deckenösen eingehakt wurden. In jeder Wand befindet sich eine Tür.

Spezielle Informationen:

Einige Gegenstände lassen sich als Sitzgelegenheiten, andere als Tische, Regale oder Schränke identifizieren.

Meisterinformationen:

Die typischen Wohnräume eines wohlhabenden Cizsk'hr waren angefüllt mit einer etwa einen Schritt tiefen Sumpfschlammschicht, die zwar den Bewohnern das Gefühl der Geborgenheit (umgeben von der allesgebärenden Mutter) vermittelte, aber andererseits eine Einrichtung mit sogenannten Stellmöbeln unmöglich machte. Alle vorhandenen Hängemöbel sind leer. Der eingefüllte Boden besaß für gewöhnlich eine halbfeste Konsistenz, so daß ein Einsinken nur bei längerem Stehen auf der Stelle möglich war. In diesem Raum jedoch hat sich die Beschaffenheit des Schlammes in den letzten 4000 Jahren gründlich geändert, denn hier ist die Heimat der Schlammfresser, kleiner, gefräßiger Würmer, deren Eier bereits bei Schaffung der Pyramide in geringer Zahl im Schlamm vorhanden waren.

Die Schlammfresser ähneln äußerlich gewöhnlichen Erdwürmern, verfügen jedoch über wesentlich flexiblere Verdauungsorgane. Kleine, spitze Zähne umgeben das trichterförmige Maul des alles verzehrenden Tieres, das keinen Unterschied zwischen Krabbelgetier, Pflanzen oder Menschen macht. Einfach alles, was weniger hart als Stein ist, wird angeknabbert, verdaut und als grauer Schlamm wieder ausgeschieden. In diesem Raum leben mittlerweile so viele kriechende Monster, daß sie in erster Linie damit beschäftigt sind, sich gegenseitig zu fressen, und so wird eine kleine Abwechslung auf der Speisekarte sicher gem gesehen.

Leder und Textilien werden in Sekunden durchfressen, menschliche Füße wechseln in kürzester Zeit ihre Farbe von rosa in blutrot. Untote verlieren lediglich etwas an Substanz. In Zahlen gesprochen kostet eine einfache Durchquerung des Raumes 2W20 Lebenspunkte. Ein prüfendes Fußintauchen schlägt mit einem Verlust von 1 beziehungsweise 2 Lebenspunkten zu Buche (je nach Schuhwerk).

Mit ein wenig Geschick (einfache Geschicklichkeitsprobe) kann man jedoch jeden beliebigen Ausgang erreichen, indem man das Hängeinventar als Schaukeln benutzt und sich von Möbel zu Möbel schwingt. Scheitert die Probe, so stürzt der Held ab. Jeder Punkt, um den die Probe mißlingt, steht für einen Schritt Entfernung zum rettenden nächsten Ausgang (nach Wahl des Meisters - Höchstabstand: Fünf Schritt). Ein Absturz bringt zunächst 1W6 Schadenspunk-

te ein. Sind die Abzüge notiert, so steht dem Helden eine Artistik-Probe zu, um festzustellen, ob es ihm gelingt, sich schnellstens wieder hochzuhangeln, oder ob er (bei Scheitern auch dieser Probe) den schmutzigen Fußweg vorziehen muß (1W6 Schadenspunkte pro Schritt Vorwärtsbewegung).

Ein Kampf gegen Tausende von Schlammfressern würde übrigens den Aufenthalt nur unnötig verlängern. Daher verzichten wir auf die Angabe von kampfrelevanten Werten.

In der Westseite der Südwand befindet sich eine Geheimtür, die gefunden werden kann, falls die Helden den entsprechenden Abschnitt aus der Luft untersuchen (GE-Probe für jeden zu erkundenden Wandmeter - bei Scheitern Absturz). Der Öffnungsmechanismus liegt knapp unterhalb der Schlammoberfläche und sorgt bei Berührung (ein beherzter Griff in den Schlamm könnte nötig werden - 2 SP) für ein Aufspringen der steinernen Geheimtür. Auf der Rückseite der Tür befindet sich gut sichtbar ein funktionsgleicher Öffnungsknopf.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: In die Deckenösen wurden noch keine Ketten eingehakt. Es befinden sich erst drei oder vier Schlammfresser im halbfesten Boden. Eine Begegnung mit diesen bleibt äußerst unwahrscheinlich; der Schaden, den sie hervorrufen könnten, wäre auch nur unbedeutend.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Was Schlammfresser und Bodenbeschaffenheit angeht, siehe "Vor Bestattung des Herrschers".

Raum 9

Gegenwart und nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr den schmalen Geheimgang durchquert und die von innen verriegelte Tür überwunden habt, bietet sich euch ein atemberaubender Anblick. Der etwa zehn mal acht Schritt große und drei Schritt hohe Raum ist rundum vergoldet. Doch damit nicht genug. Auf dem Boden liegen, fast achtlos zusammengehäuft, unzählige Perlen, Goldstücke, kostbare Ketten und edelsteinbesetzte Armreifen. In der Mitte der Westwand befindet sich eine zweite Tür.

Meisterinformationen:

Die Nordtür des Raumes wurde von innen verriegelt und läßt sich durch eine gelungene Mechanik-Probe +3 oder durch brutales Niederrennen (KK-Probe +5, bei Scheitern

2 SP) öffnen. Nur im Orkenhort dürften die Abenteurer bisher einen größeren Schatz gesehen haben. Hier lagern Edelsteine und Edelmetalle von unschätzbarem Wert. Betrachtet, denen eine Goldgier-Probe -4 gelingt, stopfen sich in jedem Fall, alle anderen möglicherweise sämtliche Taschen und Stiefel voll mit allem, was für besonders wertvoll gehalten wird. Den Wert ermittelt der Meister grob nach Gewicht. Pro Unze wird 1 Dukaten veranschlagt. Im Prinzip kann sich jeder Held seiner Tragkraft entsprechend beladen. Besondere Behinderungen (kein Rucksack o.ä.) oder Vorzüge ("Wir bauen eine Trage") gehen nach Einschätzung des Meisters in die Berechnungen ein.

Gönnen Sie den Helden ruhig die Freude, den Wert der Beute je nach Ausgang einer Probe auf das Talent "Schätzen" zu variieren. Der Fluch des Herrschers (siehe "Die Magie der Pyramide") wirkt sich erst nach Verlassen der Pyramide aus.

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Der Raum befindet sich leider noch bar jeglicher Schätze.

Raum 10

Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Auf einen Blick erfahrt ihr sowohl, daß ihr auf einen Grabraum gestoßen seid, als auch, daß ihr erwartet werdet. Neben einem gewaltigen Sarkophag sitzt mit übereinandergeschlagenen Beinen ein Elf auf dem Boden und schaut in eure Richtung. Seine Augen zeigen keinerlei Anzeichen von Überraschung. Zwischen Elf und Steinsarg stehen sieben Urnen hintereinander aufgereiht. Fußspuren ziehen sich von der West- bis zur gegenüberliegenden Osttür.

Spezielle Informationen:

Der Elf trägt die traditionelle Kleidung des Waldvolkes. Nichts deutet auf eine Bewaffnung hin.

Der fast zwei Schritt hohe Sarkophag steht in der Mitte des Raumes und setzt sich aus drei ineinander verschachtelten Teilen zusammen. Die äußere Schale besitzt gut fünf mal sieben Schritt Außenmaße, besteht aus Stein und enthält fast bis zur Oberkante Wasser, das die nächste Ummantelung umgibt. Dieser zweite, etwa drei mal fünf Schritt große Teil wurde aus beschlagenem Kupfer geformt und gleichfalls mit Wasser gefüllt. Hierin ruht die dritte und letzte sargähnliche Beschalung. Pures Gold ist ihr hauptsächlichster Bestandteil und ihr Aussehen wurde der Körperform eines Echsenmenschen angepaßt.

Die drei zum Sarkophag passenden Deckel liegen achtlos weggeworfen (welche Kraft mag dazu nötig gewesen sein?!)

in der Nordwestecke des Raumes. Allein die goldene Abdeckung muß von unschätzbarem Wert sein.

Meisterinformationen:

Die Helden haben nunmehr das leere Grab des Herrschers entdeckt. Der unverweste, unruhige Leichnam des Herrschers hat sich in die umliegenden Sümpfe zurückgezogen, doch schon bald wird die Zeit kommen, da er und seine untoten Echsenkriegerhorden in die Pyramide eindringen und die Helden umzingeln werden.

Hoffentlich ziehen die Abenteurer keine voreiligen Schlüsse und greifen ohne Not den stumm wartenden Waldelfen mit dem ebenso klangvollen wie passenden Namen Friedenslied an, denn Friedenslied ist keinesfalls der vielleicht erwartete Übeltäter. Vielmehr haben unsere Recken hier die Ehre, auf einen ganz außergewöhnlichen Vertreter seines Volkes zu treffen, einen der wenigen Freizauberer, die Aventurien hervorgebracht hat. Schon als Kind fiel der Elf durch die Gabe auf, astrale Kräfte auf völlig unbekannte Weise umformen und zugunsten der Geschicke seines Volkes nutzen zu können. Auf die Frage, wie er das bewerkstellige, antwortete er, er habe das Wesen der entsprechenden Zauber verstanden und könne daher deren wahre Macht nutzen. Die heutigen Formeln, so führte er weiter aus, böten nur einen Abglanz der ursprünglichen Kräfte. Zu detaillierteren Erklärungen ließ er sich nicht bewegen. Überhaupt stellt sich Friedenslied als eine wenig gesprächige, in sich gekehrte Persönlichkeit dar. Er neigt dazu, sich in vagen Andeutungen zu erschöpfen und begründet seine Entscheidungen für gewöhnlich nicht. Spielen Sie den Elfen als einen äußerst friedliebenden, sehr verschlossenen, aber ebenso überlegenen Gesprächspartner. Wird er angegriffen, so bildet er einen undurchdringlichen, magischen Schutzschild um sich herum und übt sich drei Kampfrunden lang in nachsichtiger Geduld. Danach zieht er sich auf Nimmerwiedersehen in eine andere Zeitebene zurück und überläßt die Helden ihrem Schicksal. Bleibt das Zusammentreffen friedlicher Natur, so spricht er die Recken zwar kurz an ("Da seid ihr ja endlich!"), läßt sich aber alle anderen Informationen nur mühsam aus der spitzen Nase ziehen.

Die Abenteurer sollten immer das Gefühl verspüren, der Elf habe das Wichtigste für sich behalten. Friedenslied bemerkte vor einigen Tagen die Präsenz einer machtvollen Persönlichkeit. Dieses Wesen erschien ihm so fremdartig und bedrohlich, daß er sich genötigt sah, den Weg in die Sümpfe anzutreten, wo er die gefährliche Kreatur vermutete. Er fand die Pyramide und suchte den Grabraum des Herrschers, die Quelle der unbekanntenen Ausstrahlung, auf, nur um festzustellen, daß sein eigentliches Ziel sich nicht mehr dort befand. Offenbar hatte sich dieses Wesen mittlerweile so gut gegen jeden magischen Zugriff abgeschirmt, daß Friedenslied den neuen Aufenthaltsort nicht aufzuspüren vermochte. Also machte er sich daran, die Wände und Gegenstände im Innern des Grabes zu befragen, was sich jedoch aufgrund der eigenartigen Magie der

Pyramide als ungewohnt schwierig erwies. Noch während er damit beschäftigt war, erreichten ihn die mentalen Aufschreie von vielen, nicht allzu fernen Menschen, deren Todesängste den Elf erschauern ließen. Fast im gleichen Moment begriff er, daß einige Abenteurer mit dieser unheilvollen Geschichte dicht verknüpft sind, deren Aufgabe darin bestehen würde, das Böse zu bekämpfen. Er hingegen würde die Schicksalsfunktion des Schlüssels übernehmen, der das Tor zur Vergangenheit zu öffnen hatte, denn das Übel kam, wie er nun ganz sicher wußte, aus längst verflossenen Zeiten. Nur gut, daß Friedenslied dank seines tieferen Verständnisses des Zaubers Axxelartus Blitzgeschwindigkeit die Fähigkeit besitzt, Dinge oder auch Lebewesen ungehindert durch den Strom der Vergänglichkeit in andere Zeitebenen zu versetzen, wenngleich er diese Macht nur selten nutzt, da er sich über die Probleme von Zeitreisen durchaus im klaren ist.

Nun aber, so empfand er zutiefst, mußte es geschehen, um die angeschlagenen Gesetze der Kausalität wieder in die Waage zu bringen. Als die Helden nun endlich auftauchen, werden sie längst erwartet. (Greifen diese den Elfen an, so müssen es wohl andere Abenteurer sein, die die Dinge zu einem Ende bringen, denn unsere Helden werden dann die Vergangenheit kaum durcheinanderbringen können.)

Friedenslied wird die Recken, so weit er es für nötig hält, von seinem derzeitigen Wissensstand unterrichten und damit beauftragen, die etwa 4000 Jahre entfernte Vergangenheit aufzusuchen, um ein paar verbleibende Unklarheiten zu bereinigen. Er verspricht sich davon das Verschwinden der bedrohlichen Macht aus der Gegenwart und die Beendigung des sinnlosen Mordens.

An dieser Stelle möchten wir dem Meister eine Zusammenstellung der Informationen geben, die sich Friedenslied durch hartnäckiges Nachfragen von den Helden abringen läßt.

1. Die Ursache des Gemetzels liegt etwa 4000 Jahre zurück.
2. Die sieben Urnen aus der Grabkammer haben damit zu tun.
3. Sechs der Urnen aus der Grabkammer enthalten nur Asche, die siebente ein mit 5 unbekanntem, auch magisch nicht zu entschlüsselnden Hieroglyphen beschriebenes Pergament.
4. Das Pergament sollte übersetzt werden. Dies kann allerdings nur in der Vergangenheit geschehen. (Überreichen Sie den Helden eine Kopie der nachfolgend abgebildeten Glyphen.)
5. Die Pyramide wurde von einer Echsenkultur erbaut.
6. Friedenslied kann die Helden in die Vergangenheit versetzen.
7. Er wird ihnen eine kleine, magische Kugel mit dem Namen Zeitenruf mitgeben, mittels derer sie den Elfen aus der Vergangenheit heraus verständigen können, sobald sie zurückkehren wollen.
8. Für die Rückkehr müssen sich die Helden wieder am Ort ihrer Abreise, also in der Grabkammer aufhalten.

9. Wenn möglich, so sollen die Abenteurer herausfinden, welcher Umstand so stark in das Gefüge der Zeit eingegriffen hat, daß die Region noch heute darunter leiden muß.

10. Aus Sicherheitsgründen werden die Helden nachts in der sicher noch unbelegten Pyramide eintreffen.

11. Der Riß, durch den die Helden gerade gekommen sind, dürfte damals noch nicht existent gewesen sein.

12. Vermutlich war der reguläre Eingang der Pyramide geöffnet.

13. Der Weg dorthin führt durch die Westtür zu einer Wendeltreppe, von dort nach oben und dann immer der einzig möglichen Strecke folgend.

14. Unterhalb der Ebene, in der sich die Helden gerade aufhalten, befindet sich eine weitere, die vermutlich zur Ablenkung vom echten Grab diente.

15. Die Tür zwischen Wendeltreppe und Grabtage ist eine Geheimtür.

16. Das Zaubern innerhalb der Pyramide fällt schwer.

17. Die Kugel Zeitenruf verliert nach einiger Zeit ihre Wirkung. Man erkennt dies daran, daß ihr grünes Leuchten langsam verlischt.

18. Nach 24 Stunden wird Friedenslied die Recken auf jeden Fall zurückholen (vorausgesetzt, sie befinden sich in der Grabkammer).

19. Sollte sich ein möglicherweise anwesender heldischer Magier fragen, ob er es eventuell mit Friedenslied aufnehmen könne, antwortet jener mental, aber durchdringend mit einem kurzen und schmerzhaften: Nein!

20. Friedenslied würde, seiner Natur entsprechend, den Kampf mit der unbekanntem Macht meiden.

21. Natürlich zahlt Friedenslied keinen Taler für die Mitarbeit der Helden.

Außer den vorstehend aufgelisteten Informationen gibt es noch einige Dinge, die der Elf in jedem Fall geheim halten wird:

1. Er gibt keine Erklärungen bezüglich seiner vielfältigen Fähigkeiten ab.

2. Er ahnt, daß die Helden das Dilemma erst noch bewirken werden, hofft aber dennoch auf eine positive Auflösung.

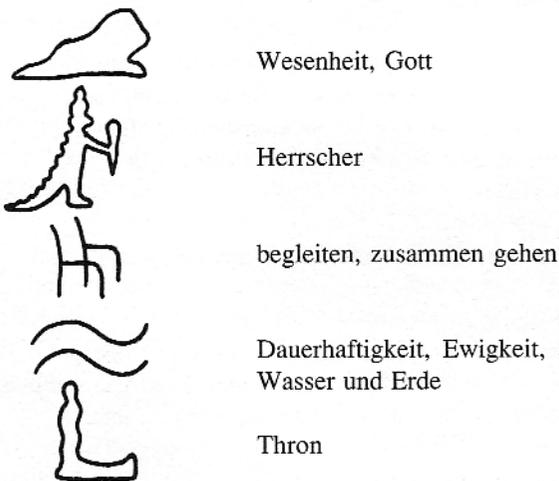
3. Wegen des leicht zu störenden Zeitgefüges hält er es für unproblematischer, nur einen Heldenkörper auf die Reise zu schicken. Diesen will er jedoch mittels eines zweiten, mächtigen Zaubers, der Urform des Unitatio Geistesbund, mit dem Bewußtsein aller anwesenden Abenteurer besiedeln. Er weiß, daß das Schwierigkeiten mit sich bringen wird, die er jedoch für kalkulierbar hält. Die Helden von seinem Vorhaben in Kenntnis zu setzen, schätzt er hingegen als vermeidbares Risiko für die ganze Aktion ein.

4. Für die Zeitreise sucht er sich den Heldenkörper mit den umfassendsten körperlichen Fähigkeiten aus und sorgt mit Hilfe kleiner rhetorischer Tricks dafür, daß dieser mit dem Nötigsten (Fackel, Seil, Feuerstein, Stahl, Zunder etc.) ausgerüstet wird ("Ihr müßt eure Ausrüstung anders verteilen, damit ich Satinav, den Wächter der Zeit, täuschen kann".) Außerdem schenkt er dem Recken seiner Wahl ein

Fläschchen mit Lebenselixier, das für die Regeneration von 20 Lebenspunkten ausreicht.

Sobald die Neugier der Helden versiegt, überreicht der Elf dem von ihm erwählten Abenteurer das Pergament aus der siebenten Urne sowie eine faustgroße, grünlich strahlende Kugel, deren Oberfläche sich einer direkten Berührung entzieht. Sie schwebt förmlich über jeder Hand, die nach ihr greift, läßt sich aber dennoch problemlos verstauen. "Achtet auf das Glühen der Kugel Zeitenruf", so beginnen des Elfen vorläufig letzte Worte, "denn wenn Zeitenruf erlischt, so habt ihr keine Möglichkeit mehr, mich zu verständigen. Wollt ihr aber zurückkehren, so halte du die Kugel an deine Stirn - die anderen werden dann wissen, was zu tun ist - und denke an das leere Grab. Vergeßt aber nicht, daß ihr euch in jenem Moment am Platz eurer Ankunft aufhalten müßt." Nachdem Friedenslied die Erklärungen beendet hat, schließt er die Augen, bildet mit den Armen einen Kreis und murmelt fast lautlos einige unverständliche Silben.

Bevor sich Ihre Helden jedoch plötzlich mitten im Abschnitt "Die Vergangenheit ruft" befinden, möchten wir Ihnen noch kurz das Pergament der siebenten Urne erläutern.



Durch die Satzstellung bedingt, ergibt sich hieraus eine Frage: "Welches Wesen begleitet den Herrscher zu seinem dauerhaftesten Thron?"

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Im Raum lassen sich weder Fußspuren noch Urnen oder der Waldelf entdecken. Ein großer Flaschenzug steht über dem geschlossenen Sarkophag. Der steinerne Deckel ließe sich mit einer Körperkraftsumme von 100 Punkten öffnen. Wem dies gelingt, bleibt die Enttäuschung nicht erspart, daß bisher sowohl der kupferne als auch der goldene Sarg fehlen.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Gegenwart", aber: Diesen Raum werden unsere Helden in jedem Fall (außer sie hatten schon ein vertrauliches Treffen mit dem Tod - siehe Anhang) kurz nach der Bestattung des Herrschers erneut betreten, denn hierin besteht die einzige Möglichkeit zur Rückreise in die Gegenwart. Sobald die Helden einen Blick in Raum 10 werfen, bietet sich ihnen ein mysteriöses Schauspiel. Der Sarg ist verschlossen, der Flaschenzug demontiert und verschwunden. Über dem steinernen Grab schwebt eine gleißend helle Wolke von der Größe eines menschlichen Kopfes, die sich sanft um eine fiktive Mittelachse dreht. Aus fünf der sieben Urnen dringt schwarzer Rauch, der sich an den Urnendeckeln vorbeidrängt und den Raum mit dem Geruch von verbranntem Pergament erfüllt. Der Deckel der sechsten Urne schwebt eine Handbreit über seinem eigentlichen Platz. Eine unwirkliche Stimme durchdringt den ganzen Raum ebenso wie das Bewußtsein der anwesenden Abenteurer. Es klingt wie die Antwort auf eine gewichtige Frage, als sie in einer Sprache, die jeder versteht, spricht: "Die allesgebärende Mutter!"

Das zur Urne gehörende Pergament, das, wie man nun sehen kann, ausgebreitet unterhalb der rotierenden Kugel auf dem steinernen Sarkophag lag, rollt sich, wie von unsichtbarer Hand gelenkt, zusammen, schwebt zur sechsten Urne und verschwindet darin. Der zugehörige Deckel verschließt sorgsam das Gefäß und Augenblicke später sieht man ein kurzes Aufblitzen aus dem Innern der Urne nach außen dringen, gefolgt von dunklen Rauchschwaden. Die Stimme im Kopf der Helden ertönt erneut: "Wir erwarten die letzte Prüfung". Der Deckel der siebenten Urne hebt sich sanft, doch viel zu früh erstarrt er in der Bewegung und fällt mit lautem Klappern an seinen Ursprungsort zurück. Die gleißende Kugel beendet abrupt ihre Drehung und beginnt, sich in faserige Nebelschwaden aufzulösen. Doch bevor dieser Vorgang abgeschlossen ist, meldet sich die allesdurchdringende Stimme ein letztes Mal zu Wort: "Wer wagt es, die Gottheit zu beleidigen? Wer wagt es, die Zeremonie durch seine ketzerische Anwesenheit zu stören? Wer wagt es, unseren Frieden zu verletzen? Wir spüren warmes Blut in den heiligen Mauern. Wir spüren, wie sich die allesgebärende Mutter verschließt. - Tötet! Vergießt das warme Blut! Vernichtet die Frevler! Tötet! Erst dann können wir Frieden finden, erst dann wird die Mutter uns aufnehmen, erst dann ..."

Der Raum wirkt plötzlich seltsam unbewohnt, doch schon zwei Atemzüge später kann man Getrampel von vielen Schritten vernehmen, die sich unaufhaltsam von allen Seiten nähern.

Wenn unsere Recken nun nicht die Kugel Zeitenruf an die Stirn halten und so Kontakt zu Friedenslied aufnehmen, droht ein aussichtsloses Gemetzel gegen weit über einhundert schwer bewaffnete Echsenkrieger. Benutzen die Abenteurer jedoch Zeitenruf, so verschwinden sie vor den

Augen der heranstürmenden Echsenkrieger (Werte siehe "Außerhalb der Umzäunung - Die Leibgarde"). Der Meister darf den Helden auf gar keinen Fall Gelegenheit geben, den Inhalt der Urnen, insbesondere das siebente Pergament, an sich zu nehmen. Verlassen die Helden die Vergangenheit, so blättern Sie weiter zum Kapitel "Ende gut?"

Gang III / 10

Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Der Boden ist übersät mit lehmigen Fußspuren, die zu Raum 10 hin führen.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet im Westen vor einer geschlossenen Steintür, welche die gesamte Breite des Ganges einnimmt.

Spezielle Informationen:

An der Seitenwand rechts neben der Tür befindet sich etwa in Hüfthöhe ein steinerner, nur an seinen Umrissen zu erkennender, faustgroßer Knopf, der plan in die Mauer eingelassen wurde.

Meisterinformationen:

Schiebt man diesen Öffnungsmechanismus weiter in die Wand hinein, so springt die Tür nach innen auf und gibt den Blick auf eine sowohl nach oben wie auch nach unten führende, gleichfalls steinerne Wendeltreppe frei.

Geheimtür III

Gegenwart

Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Die Position der Geheimtür, nicht jedoch des Öffnungsknopfes, läßt sich leicht daran bestimmen, daß die schmutzigen Fußspuren, die von unten die Treppe heraufführen, auf Höhe der mittleren Etage scheinbar in der Wand verschwinden.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Meisterinformationen:

Von der Treppe aus gesehen, läßt sich die zur Etage des Herrschergrabes führende Tür nicht von der Außenwand

unterscheiden. Von hier kann die Tür nur geöffnet werden, wenn der kleine Öffnungsknopf in der Steintreppe gedrückt wird.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, diesen zu finden: 1. Man sucht die ganze Treppe gründlich ab. Hierfür beträgt der Zeitaufwand fast 19 Stunden. 2. Nur der mittlere Treppenbereich wird abgetastet (Zeitaufwand etwa 3 Stunden). 3. Die Helden beschäftigen sich eine Spielrunde lang ausschließlich mit der 91sten Stufe (von oben gerechnet). Sie haben beim Verlassen der mittleren Etage die Stufen abgezählt. 4. Beim Öffnen der Geheimtür von der Seite des Herrschergrabes aus, wurde sofort nach einem rückwärtigen Mechanismus Ausschau gehalten. Im geöffneten Zustand der Tür kann der Treppenknopf als kleine Mulde ausgemacht werden. Wurden dann, nachdem die Tür sich selbsttätig wieder verschloß, außerdem die Stufen gezählt (oder die Wand - hoffentlich unauffällig - markiert), so stellt das Wiederauffinden des geheimen Zugangs keinerlei Problem mehr dar. Die Tür läßt sich auch auf magischem Wege öffnen - wenn ihre genaue Position bekannt ist.

Die verbindende Wendeltreppe II

Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Lehmige Spuren erstrecken sich vom unteren Ende der Treppe bis zur Geheimtür III auf Höhe der Etage des Herrschergrabes.

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Ihr seht auf eine steinerne Treppe, die kein Ende zu finden scheint. Sie windet sich in einer engen Spirale durch einen vermutlich nur drei Schritt durchmessenden Tunnel.

Spezielle Informationen:

Die Treppe besteht aus 220 Stufen und verbindet alle Etagen.

Meisterinformationen:

Außer dem Öffnungsknopf für Geheimtür III verbirgt die Treppe ein zweites mechanisches Geheimnis (Falle IV). Wer die 52ste Stufe von oben mit mehr als 400 Unzen belastet, wird von einem Bolzen getroffen, der maschinell aus einem schräg obenliegenden Wandstück abgeschossen wird. Von unten kommende Personen entgehen diesem Anschlag nur, wenn sie den über ihnen liegenden Wänden ununterbrochen Aufmerksamkeit schenken, denn dann kann ein kleines Loch in der Wand ausgemacht werden. Der Bolzen richtet einen Schaden von W6 + 6 TP an. Die Falle läßt sich nach 5 KR automatisch wieder nach; sie lagert insgesamt 10 Bolzen.

Die untere Etage der Täuschung

Meisterinformationen:

Das untere Stockwerk wurde angelegt, um eventuelle Grabräuber in die Irre zu führen. Dem Betrachter wird vorgespiegelt, hier befinde sich das Grab des Herrschers. Daher wurden auch die Lagerräume - auf einen zweiten Schatzraum wurde verzichtet - fast vollständig mit Grabgaben ausgestattet; sogar ein falscher Herrscher und ein Teil der Leibgarde fanden hier ihre letzte Ruhestätte.

Gang II / 11

Vor und nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Der Gang endet im Westen nicht vor einer Tür, sondern geht nahtlos in eine nach oben führende Wendeltreppe über.



Gegenwart

Allgemeine Informationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Schmutzige Fußspuren auf dem Boden sind nicht zu übersehen.

Raum 11 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe Raum 1, aber: Zu keiner Zeit findet sich eine Spalte in der Decke des Raumes. Ebenso blieb das Wasser vor Schlangen verschont.

Gang 11 / 12 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

■ Siehe Gang 1/8.

Raum 12 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

■ Siehe Raum 8, aber: Es befindet sich weder eine Geheimtür an der Südwand, noch treiben Schlammfresser ihr Unwesen. Der Schlamm besitzt also in jedem Zeitraum eine halb feste Beschaffenheit.

Raum 13 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe Raum 10, aber: Anstelle des Herrschers wird ein gewöhnlicher, aber reich geschmückter Echsenmensch bestattet. Sollte es den Helden in der gegenwärtigen Zeit irgendwie gelingen, diesen Sarg zu öffnen, so greift die mittlerweile zu einem Untoten erweckte Kreatur erbarungslos an. Ihre Kampfwerte entsprechen denen eines unbewaffneten, untoten Echsenkriegers (siehe "Besondere Begegnungen" in den Sümpfen).

Raum 14 (alle Zeiträume)

Allgemeine und Meisterinformationen:

■ Siehe Räume 5, 6 und 7, aber: Der Raum ist etwa doppelt so lang wie die gleichartigen Zimmer der mittleren Etage und beherbergt über 50 Bodenmulden. In der Neuzeit wurde kein einziger der hier einst begrabenen Echsenkrieger als untote Wache zurückgelassen.

Raum 15 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

■ Siehe Raum 3, aber: Der einzige Ausgang liegt in der Mitte der Westwand. In den Zeiträumen nach der Bestattung des Herrschers gehören keine Öfen zur ansonsten reichhaltigen Ausstattung des Raumes mit Dingen des täglichen Lebens.

Raum 16 (alle Zeiträume)

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe Raum 2, aber: Die Westwand weist die einzige Tür des Raumes auf.

Die obere Etage der Wächter

Meisterinformationen:

Das obere Raumsystem wurde geschaffen, um Grabräuber von ihrer nächtlichen Arbeit abzuhalten. Hierbei dachte man angesichts der aktuellen Machtverhältnisse in erster Linie an echsische und weniger an menschliche Diebe.

Raum 17

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Die Wendeltreppe führt an ihrem oberen Ende unmittelbar in den Westteil eines quadratischen Raumes mit einer Seitenlänge von 12 und einer Höhe von 4 Schritt. Etwa in der Mitte des ansonsten leeren Raumes steht eine kleine, steinerne Gestalt. In der Ostwand befindet sich ein Ausgang, der durch keine Tür versperrt wird.

Spezielle Informationen:

Die Figur erinnert an einen entsetzlich verzerrt dargestellten Echsenmenschen, weist jedoch nur eine Größe von einem halben Schritt auf. In ihrer rechten Hand hält sie eine steinerne Fackel. Figur und Fackel bestehen aus einem Stück. Hinter dem östlichen Ausgang führt eine Treppe in den nächsten, etwa acht Schritt (40 Stufen) tiefer liegenden Raum.

Meisterinformationen:

Zu diesem Zeitpunkt ist der Steingötze noch unbelebt. Wird er verschleppt (was ab einem Körperkraftwert von 12 mühsam möglich ist), so fällt das spätestens bei der Bestattung des Herrschers auf. Gegebenenfalls wird schnellstens eine neue Figur aufgestellt.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor Bestattung des Herrschers", aber: Der echsische Elementargeist des Feuers "C_{ss}'k" wurde in den Steingötzen gebannt. Er sorgt für ein brennendes Inferno im Innern des gesamten Raumes. Der Geist ist zu keinerlei Kontaktaufnahme bereit. Ein trockener Held, der versucht, den Raum zu durchqueren, nimmt 3W20, ein wassergeränkter 3W10 Lebenspunkte Schaden. Der Geist besitzt

vollkommene Immunität gegenüber magischer Beeinflussung, ließe sich aber mechanisch von der Stelle bewegen. Er kann überlistet werden, indem sein Artverwandter aus Raum 18 (siehe die dortige Beschreibung) in Raum 17 gebracht wird und dort für ein Verlöschen der Flammen sorgt. Langfristig gesehen wird ein solches Vorgehen zu einem gegenseitigen Austreiben der Elementargeister führen, nachdem ein langer, den Raum in seinen Grundfesten erschütternder Kampf in einer Pattsituation gipfeln dürfte.

Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Von dem Götzen fehlt jede Spur. Der Raum weist zahlreiche Risse und lose Felsbrocken auf, die auf eine erhebliche Gewalteinwirkung schließen lassen. Entweder haben die Helden in der Vergangenheit für diese Entwicklung gesorgt, oder aber Friedenslied hat zur Unterstützung der Recken einen Elementarkampf auf irgendeine Art und Weise herbeigeführt (er spricht nicht gerne darüber). Jedenfalls kann der Raum ungefährdet passiert werden.

Raum 18

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Der zwölf mal zwölf Schritt große Raum verfügt über je einen Ausgang in der West- und in der Ostwand. Beide Ausgänge liegen in 4 Schritt Höhe. Jeweils eine Treppe führt vom Boden aus durch die versperrten Durchgänge bis in die benachbarten Räume. Die ungeschmückte Decke befindet sich etwa acht Schritt über dem Boden. Genau in der Mitte des Raumes steht eine kleine, steinerne Figur auf einem 4 Schritt hohen, schlichten Steinsockel.

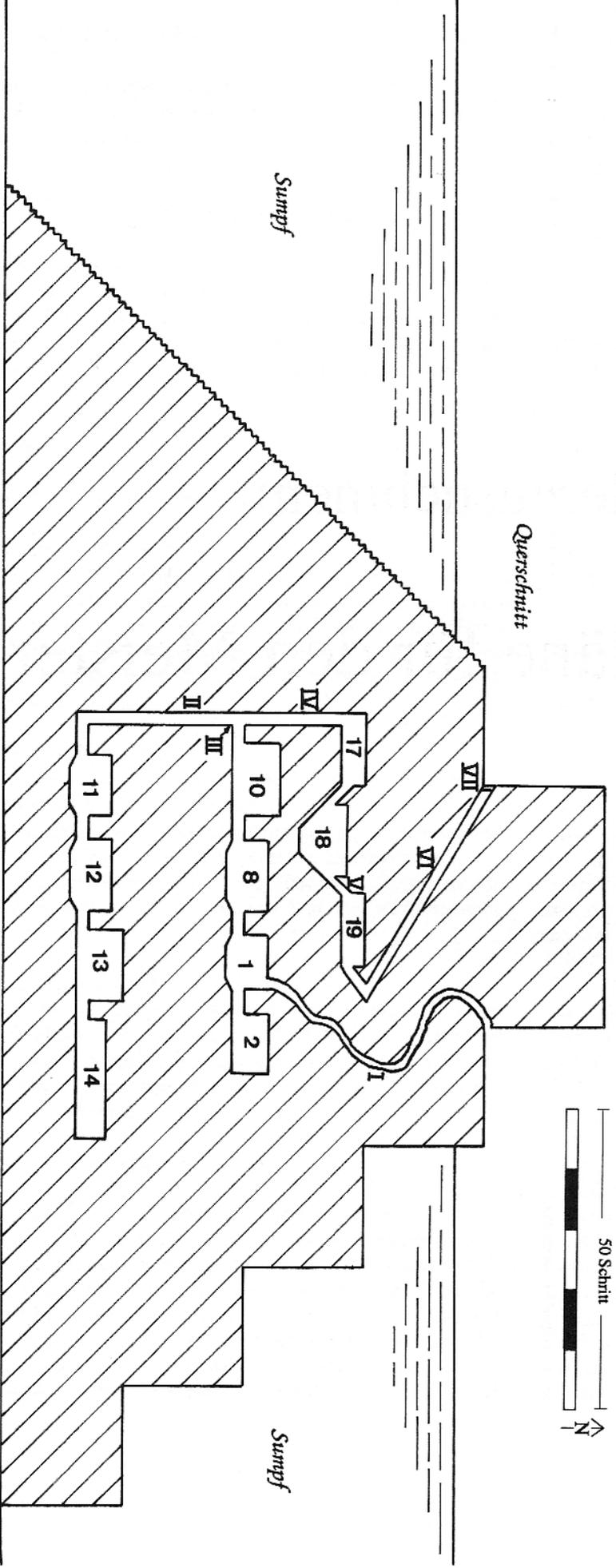
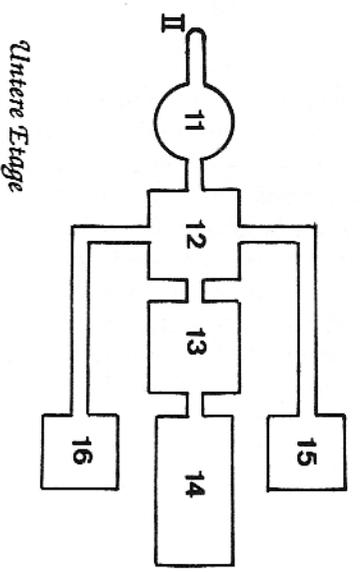
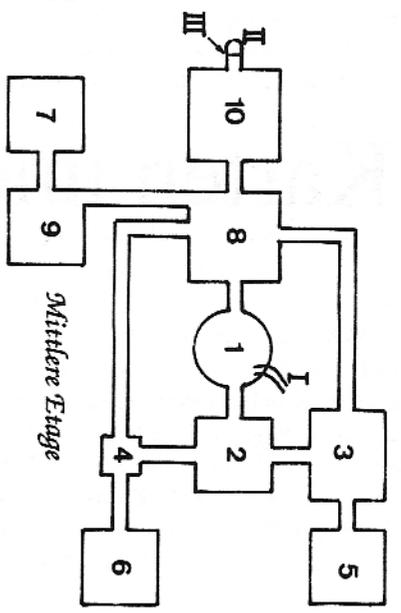
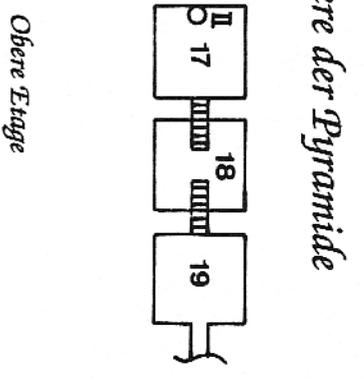
Spezielle Informationen:

Auch dieser Steingötze kann seinen echsischen Ursprung nicht verleugnen. In seiner rechten Hand hält er die steinerne Nachbildung eines krokodilledernen Schlauches.

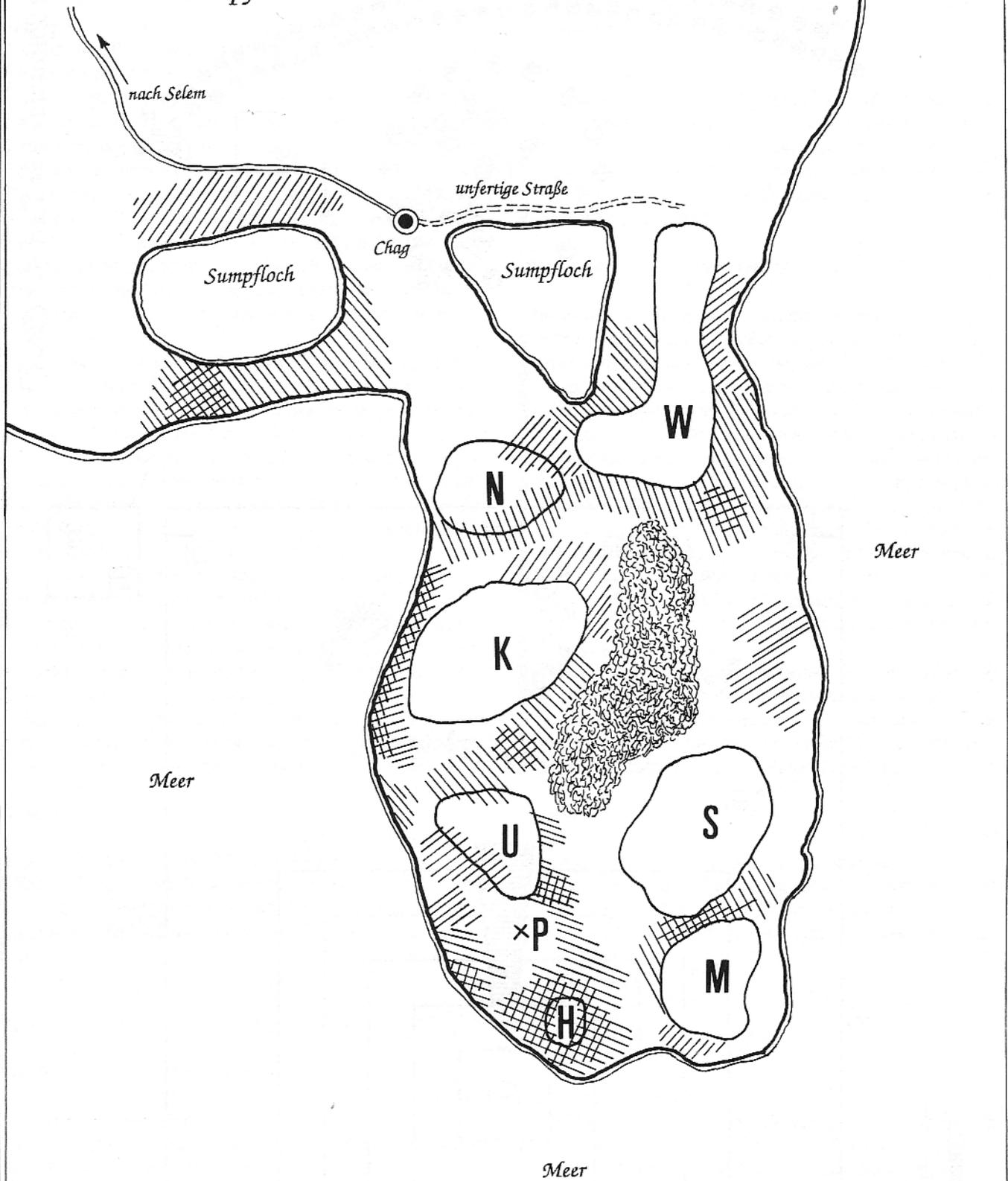
Meisterinformationen:

Die Statue wird zur Zeit noch nicht von einem Elementargeist bewohnt. Die Treppe in der Ostwand führt über 40 Stufen in Raum 19. Die fünfundzwanzigste Stufe von unten löst bei einer Belastung von 1000 Unzen einen Mechanismus aus, der alle Stufen so abkippen läßt, daß sich die Treppe in eine schräge Rutsche verwandelt (Falle!). Auf ihr befindliche Personen stürzen unaufhaltsam in Raum 18, was ihnen 2W6 Schadenspunkte einbringt. Nach 5 Kampfrunden richten die Stufen sich wieder auf und die Falle schaltet sich erneut betriebsbereit.

Das Innere der Pyramide

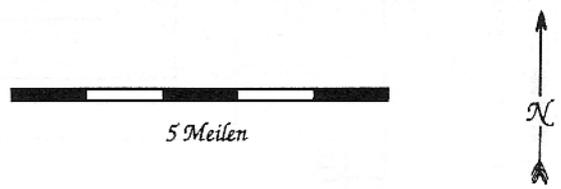


Brodelnde Sümpfe

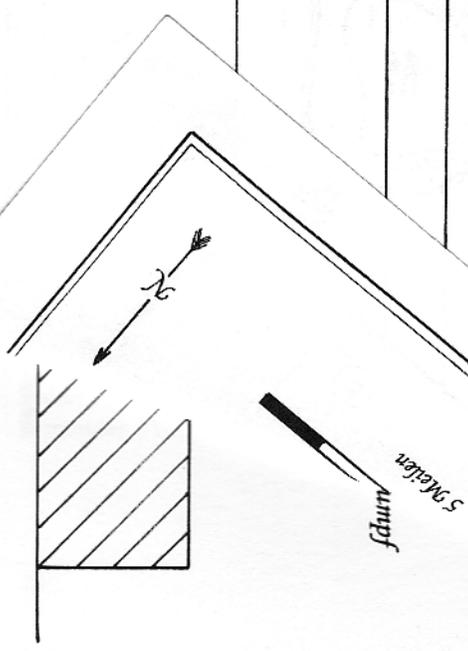
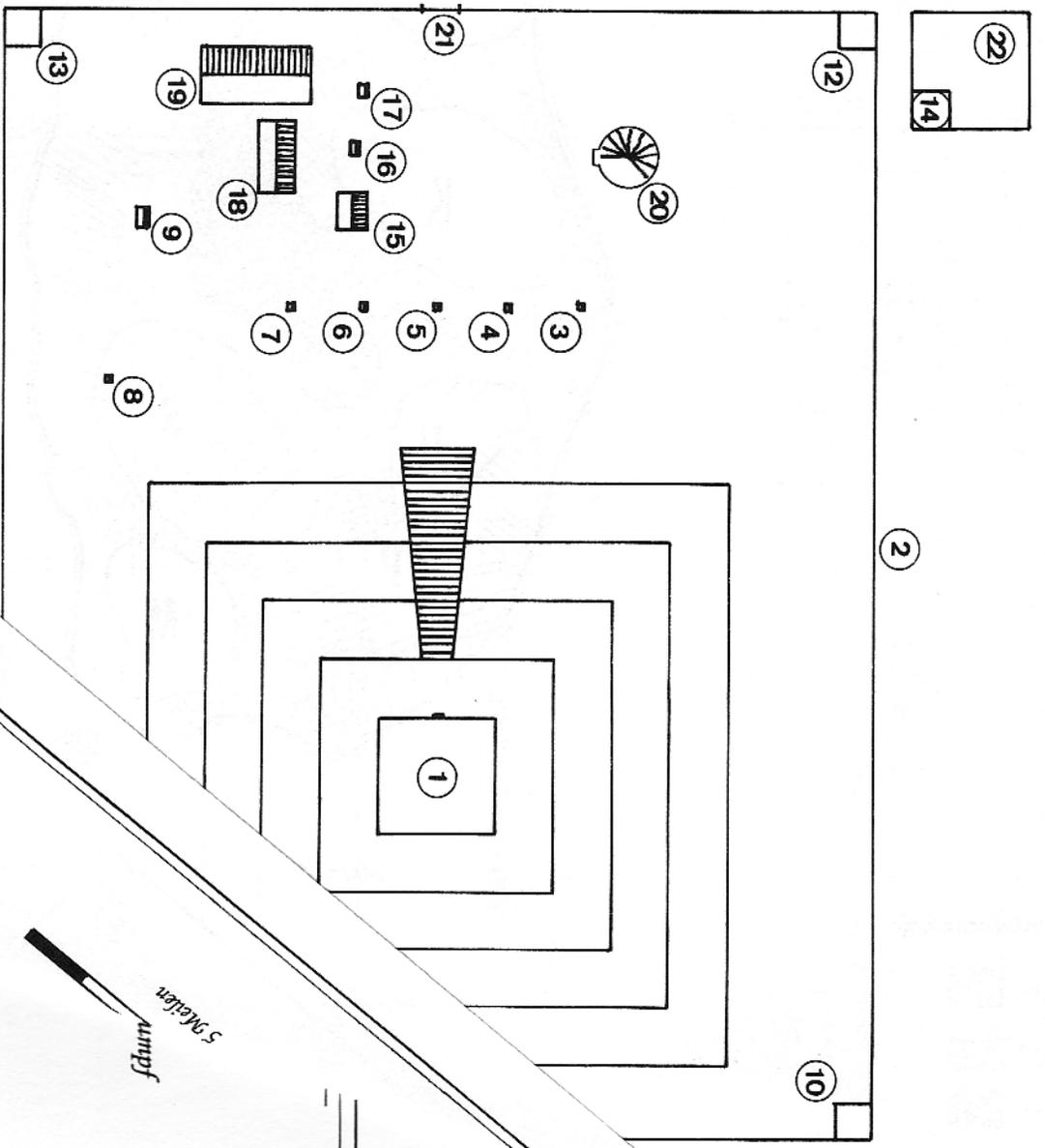
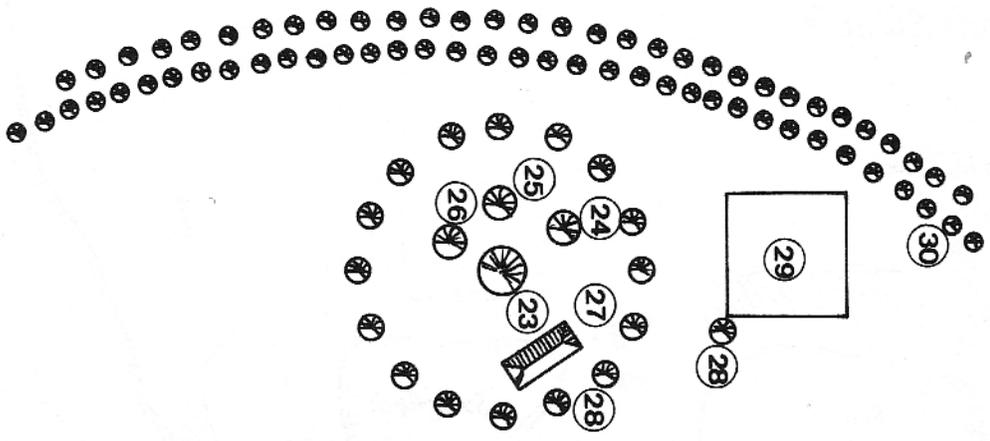


Würfelzuschläge

- +2 
- +4 
- +6 



Die Pyramide zur Zeit der Ciszkr



Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor Bestattung des Herrschers", aber: Der Raum ist bis zu einer Höhe von 4 Schritt mit Wasser gefüllt. Der nun von einem gebanntten Wassergeist namens "Krss'h" bewohnte Steingötze thront unmittelbar über der Mitte des künstlichen Teiches und sorgt auf geheimnisvolle Weise für die merkwürdige Beschaffenheit der Flüssigkeit. Dieses Element verfügt über eine deutlich geringere Dichte als natürliches Wasser, es ist, schlicht gesagt, leichter. Auch der beste Schwimmer versinkt hier wie ein Stein, es gibt also keine Möglichkeit, den Raum schwimmend zu passieren, ohne ein Boot zu besitzen. Hingegen versprechen folgende Lösungen mehr oder weniger große Aussicht auf Erfolg:

1. Es dauert 90 Sekunden minus 2 mal Körperkraft, den Raum durch das Wasser über den Boden gehend zu passieren. Ein Held kann Ausdauer-in-Sekunden lang die Luft anhalten, bevor er tief durchatmen muß.
2. Bei einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe +10 könnte es gelingen, den Steingötzen mit einem Lasso einzufangen. Wird dieser in einen anderen Raum verschleppt, so folgt ihm das Wasser langsam nach und läßt binnen zwei Spielrunden einen trockenen Raum 18 zurück.
3. Wird der Frostgötze aus Raum 19 ins Wasser geworfen, so gefriert dieses auf der Stelle und kann problemlos überschritten werden. Natürlich führt ein solches Zusammentreffen auf die Dauer zu elementaren Zwistigkeiten, die wiederum die Verwüstung des Raumes und das gegenseitige Austreiben der Elementargeister nach sich ziehen. Helden, die, hervorgerufen durch Treppenfalle V, ins Wasser fallen, atmen im ersten Schrecken einige Schlucke Flüssigkeit ein (2W6 Schadenspunkte).

Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Von dem Steingötzen fehlt jede Spur. Der Raum wirkt, genau wie die Stufen der in ihn führenden Treppen, verwüstet.

Raum 19

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Ihr seht in einen 12 mal 12 Schritt messenden Raum mit je einer unversperrten Öffnung in der Ost- und in der Westwand. Der Abstand zwischen dem Boden und der ebenso kargen Decke beträgt 4 Schritt. Mitten im Raum steht eine, nur einen halben Schritt hohe, steinerne Echsenfigur, deren gehörnte Fratze etwas Bedrohliches ausstrahlt.

Spezielle Informationen:

In der rechten Hand des Götzen befindet sich die aus Stein geschlagene Nachbildung eines Kristalls.

Meisterinformationen:

Daß es sich hierbei um einen Schneekristall handelt, dürfte den Helden in dieser stickig warmen Umgebung wohl kaum in den Sinn kommen. Überhaupt bleibt unklar, wie sich die Echsenmenschen Wissen über das weiße Element zu eigen machen konnten. Der Steingötze ist zu diesem Zeitpunkt noch unbelebt.

Nach Bestattung des Herrschers

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor Bestattung des Herrschers", aber: Der Elementargeist des Frostes "Hr'zzr" wurde in der Steinfigur gebannt und sorgt nun für einen gleichbleibenden Frost, wie wir ihn sonst nur in den Gebieten des ewigen Eises finden. Echsenmenschen, für deren Abwehr dieser Raum angelegt wurde, und andere Wechselblütige, die diesen Raum betreten, erstarren sofort zu völliger Bewegungslosigkeit. Menschen, Elfen und Zwerge holen sich höchstens (1 auf W6) einen zweiwöchigen Schnupfen, der Abzüge von jeweils einem Punkt auf Geschicklichkeit und Körperkraft einbringt. Wer den Steingötzen mit bloßer Haut anfaßt, klebt sofort an ihm fest und kann sich nur noch durch das Opfern einiger Quadratzentimeter Haut wieder von ihm trennen (1W6 Schadenspunkte).

Gleiches gilt auch für die aufgrund der Luftfeuchtigkeit überfrorenen Wände. Mit Handschuhen, Seilen oder anderen Hilfsmitteln ließe sich die Figur durchaus von der Stelle bewegen. (Angaben zu einem Zusammenbringen der Elementargeister siehe Räume 17 und 18.)

Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor und nach Bestattung des Herrschers", aber: Der Raum kann problemlos begangen werden, da der Götze verschwunden ist und nur ein karges, brüchiges Gelände hinterlassen hat.

Gang VI

Vor Bestattung des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Der Gang führt von Raum 19 aus gesehen zunächst in Richtung Osten und weist eine starke Steigung auf. Boden und Wände leuchten in hellem Gelb, die Decke wurde mit einem gigantischen Gemälde versehen. Nach etwa 10 Schritt knickt der Gang steil nach links ab und verläuft im weiteren noch 45 Schritt in Richtung Westen. Sowohl der Anstrich als auch das Bildnis setzen sich nahezu bis zum Ende des Ganges fort.

Spezielle Informationen:

Auf den letzten 5 Schritt wird der Gang ebenerdig. Die Decke wurde an dieser Stelle nicht bemalt. Statt dessen lassen sich dort rundum Fugen erkennen.

Meisterinformationen:

Die Außenwand der Pyramide verbirgt etwa 6 Schritt neben dem Eingang einen steinernen Stopfen, der, sobald er in die Wand gedrückt wird, dafür sorgt, daß einige Säcke Schlamm aus einer verborgenen Höhlung nach außen dringen können. Sobald genügend Schlamm abgelaufen ist, löst sich ein Riegel, der bisher das schwere Tor in der Decke verankert hat und die riesige Steinplatte (VII) rutscht genau eingepaßt die Wände entlang bis zum Boden des Ganges. Im Augenblick jedoch wurde der Türschließmechanismus noch nicht ausgelöst und der hierzu nötige Stopfen ist so unauffällig angebracht, daß die Helden ihn kaum (schon gar nicht im Dunkeln) finden dürften.

Das Bildnis an der Decke läßt ahnen, daß die Gesichtssicht der Ciszk'hr ähnlich gleichmachende Züge trägt wie ihr Naturverständnis. Es wurden Szenen aus sicher einigen tausend Jahren Historie der tropischen Sümpfe ohne jegliche Trennung neben- und ineinandergestellt. So tauchen Dutzende von Leviathanim direkt neben wild aussehenden Menschenhorden und souverän wirkenden Echsenmenschen auf. Letztere wurden meist im Ruhezustand, mit Pergamentrollen in den Händen oder als Betrachter des Sternenhimmels dargestellt. Die anderen Völker, selbst Schlangemenschen und Leviathanim, wirken kriegerisch.

Immer wieder taucht ein reich geschmückter Echsenmensch, bedeckt von einer goldenen, topfähnlichen Kro-

ne, auf. Neben ihm steht häufig eine etwa doppelt so groß abgebildete, von einer hellen Aura umgebene Echsenfigur, die schützend ihre Hand auf die Schulter des Gekrönten legt. Alle Personen wurden im Profil gezeichnet.

Aufmerksamen Betrachtern könnte auffallen, daß bei offensichtlich lebenden Wesen die Füße voreinander stehen, während sich bei augenscheinlich toten, die grundsätzlich liegend an die Decke gebannt wurden, die Füße nebeneinander befinden. Der Gekrönte bildet die einzige Ausnahme. Er liegt zwar niemals, aber dennoch bleibt immer ein Fuß verdeckt.

Der Meister wird sich schon denken, daß es sich hierbei um den unter dem Schutz der allesgebärenden Mutter stehenden Herrscher handelt, für dessen angemessene Bestattung die Pyramide gebaut wurde. Das Fehlen einer chronologischen Ordnung und die offensichtlich tendenzielle Darstellung macht es den Helden unmöglich, nähere Geschichtsaufschlüsse zu ziehen, wenngleich zumindest klar werden sollte, daß die Warmblüter nicht die einzige bestimmende Spezies auf Dere bildeten. Wenn die Helden die Pyramide verlassen, ist es sternklare Nacht. Sobald die Recken das Äußere des Grabmonumentes betreten, blättern Sie weiter zum Kapitel "Endlich draußen".

Nach Bestattung des Herrschers und Gegenwart

Allgemeine, spezielle und Meisterinformationen:

Siehe "Vor Bestattung des Herrschers", aber: Das Steintor VII hat sich unwiderruflich geschlossen. Eine kleine Armee von Steinmetzen wäre nötig, um die 5 Schritt dicke Platte zu durchbrechen.

Die Vergangenheit ruft

Alltägliche Probleme eines Überhelden

Allgemeine Informationen:

Einen Augenaufschlag später sieht alles verändert aus. Der steinerne Sarkophag ist fest verschlossen. Über ihm befindet sich ein gewaltiger Flaschenzug. Die sieben Urnen fehlen ebenso wie der mysteriöse Waldelf und - deine Mitstreiter!

Spezielle Informationen:

Wer auch immer jetzt verlaublich läßt, an sich herabzusehen, erkennt, daß er/sie sich im Körper des von Friedenslied erwählten Helden befindet. Außerdem wird nach einigen Augenblicken die gedankliche Präsenz der anderen Recken wahrgenommen.

Meisterinformationen:

Nicht nur die Helden, sondern auch der Meister befinden sich in einer schwer zu überblickenden Situation. Während erstere sich sicher bald fragen werden, wer von ihnen das Sagen hat, muß der Meister festlegen, wie der Körper unseres Überhelden darauf reagiert, daß die "Geister" aller unserer Abenteurer ihm innewohnen und vielleicht bald um die Vorherrschaft streiten werden. Zu diesem Zwecke möchten wir dem Spielleiter ein paar einfache Mechanismen ans Herz legen.

1. Der gemeinsame Körper handelt so, wie es der erstbeste Held wünscht.

2. Gibt es vor oder während einer Handlung Meinungsverschiedenheiten darüber, wer den Körper gerade steuert, so entscheidet eine Probe auf Willensstärke (Willensstärke = $(MU+KL+CH)$: 3, aufgerundet). Die Probe wird von all jenen Helden durchgeführt, die gleichzeitig den Körper lenken wollen, sei es, um einfache Handlungen auszuführen (sprechen, Arm bewegen etc.), sei es, um längerwährende Aufträge zu erledigen (kämpfen, Zimmer durchsuchen etc.). Wer die Probe am besten besteht (größte positive Differenz zwischen Wurf und Wert), bekommt die momentane Führung.

3. Mißlingt allen beteiligten Helden bei einer Meinungsverschiedenheit die Probe auf Willensstärke, so verharrt der Körper eine Minute lang wie versteinert in seiner derzeitigen Position. Der Überheld bleibt also dann, selbst in brenzligen Situationen, völlig handlungs- und bewegungsunfähig.

Die beste Methode für das Zusammenleben in einem Körper stellt also häufig das sinnvolle Unterordnen unter die Führung des jeweils kompetentesten Helden dar.

4. Der Überheld besitzt die Werte für Lebensenergie, Kampf und Talente der Körperbeherrschung des Helden, dessen Körper die Wirtfunktion übernommen hat. Eigen-

schaften, Zaubertalente und andere Talente entsprechen den Fähigkeiten desjenigen, der gerade die Führungsrolle ausfüllt.

5. Stirbt der Überheld, so stellen auch die in der Pyramide zurückgelassenen Körper alle Lebensfunktionen ein. Nach einer gelungenen Rückkehr in die Gegenwart hat jedoch nur der Wirtkörper gegebenenfalls Lebensenergie verloren.

Sollten dem Meister die vorgenannten Regeln zu kompliziert erscheinen, so möge er sich eigene ausdenken, oder aber ganz auf die Erschaffung eines Überhelden verzichten und alle Abenteurer samt ihren eigenen Körpern in die Vergangenheit reisen lassen. In diesem Fall entgehen der Runde zwar vermutlich einige höchst unterhaltsame Augenblicke, für den Fortgang des Abenteurers bleibt eine solche Entscheidung jedoch ohne größere Bedeutung. Daß die Helden im Besitz der Kugel Zeiteruf sind, gestattet dem Meister, Einfluß auf deren Vorgehensgeschwindigkeit zu nehmen. Planen die Recken etwa einen längeren Ausflug in die umliegenden Sümpfe, so verblaßt das Glühen der Kugel dramatisch. Im Moment allerdings befinden sich die Helden noch in Raum 10, wenngleich sie in die 4000 Jahre alte Vergangenheit versetzt wurden.

Maßgeblich für den Meister sind nunmehr die Raumbeschreibungen unter den Rubriken "Vor Bestattung des Herrschers".

Endlich draußen

Allgemeine Informationen:

Der Ausblick, der sich euch bietet, ist schier überwältigend. Ihr befindet euch in einer Höhe von fast 100 Schritt, so daß die unter euch liegende Natur anmutet wie ein Blumenbeet im Garten eines reichen Garethers. So weit das Auge reicht, lassen sich weder Städte noch Straßen ausmachen. Die Pyramide scheint von einem Holzzaun umgeben zu sein. Innerhalb wie außerhalb dieser Umzäunung befindet sich eine Vielzahl von winzig wirkenden Zelten und Hütten. Geradeaus vor euch beginnt eine sich nach unten verbreiternde Steintreppe, die bis zum Boden reicht.

Spezielle Informationen:

Bei den Zelten außerhalb des Zaunes dürfte es sich um eine eigenständige Formation handeln, die auf eine größere Streitmacht schließen läßt, während im Innern eher befestigte Räumlichkeiten vorherrschen.

Meisterinformationen:

Dank Friedenslieds perfekter Terminierung dürften die Recken das Bauwerk mitten in der Nacht verlassen. Die

Nacht ist sternenklar, so daß sie die Umrisse der Anlagen erkennen können. Bis auf wenige Wachen, die ihre Aufmerksamkeit jedoch den möglichen Gefahren außerhalb des Bauplatzes widmen, schläft hier alles. Die Anlage läßt sich grob als Baustelle für die Abschlußarbeiten an der Pyramide beschreiben. Gerade haben einige ausgesuchte Sklaven die letzten kleinen Handgriffe hinter sich gebracht, so daß, abgesehen von einem halben Dutzend Wächtern, die zurückgelassen werden sollen, in den nächsten Tagen der Abbau der Hütten und Zäune sowie die Abreise der am Bau beteiligten Echsenmenschen ansteht. Außerhalb der Baustelle hat gerade der amtierende Herrscher mitsamt seiner recht umfangreichen Begleitung den Ort seiner letzten Ruhestätte erreicht, um bei der Weihung des Monuments persönlich anwesend zu sein. Natürlich ahnte er bis heute noch nicht, wie nahe sein letztendlicher Umzug in dieses Gemäuer bevorsteht.

Fester Grund

Meisterinformationen:

Zur Zeit der Ciszik'hr lag der Boden noch etwa 70 Schritt tiefer, so daß es nicht wundert, daß die Sumpfbeschreibung des ersten Abenteuerabschnitts hier keine Gültigkeit mehr besitzt. Im gesamten Baustellenbereich sowie noch etwa 300 Schritt darumherum befindet sich festes, wenngleich auch etwas morastiges Erdreich. Die Ciszik'hr wählten diese Stelle, um dem Bauwerk den erforderlichen Bestand zu ermöglichen.

Jenseits der bezeichneten Zone muß hingegen jederzeit mit Sumpflöchern gerechnet werden, die der Meister nach eigenem Ermessen plazierte.

Zelte, Zimmer, Zäune

Meisterinformationen:

Bei den Häusern und Zelten im Baustellenbereich handelt es sich ausschließlich um zusammengeschusterte Notbehelfe. Sie sind keinesfalls mit den prachtvollen Bauten in den befestigten Städten der Ciszik'hr zu vergleichen. Da die Aufenthaltsorte der Meisterpersonen je nach Verhalten der Helden veränderlich bleiben, beschreiben wir Räumlichkeiten und Personen getrennt voneinander. Nun also zunächst die baulichen Aspekte:

1 Pyramide

Meisterinformationen:

Alles Wissenswerte über das Grabmonument finden Sie im Kapitel "Im Innern der Pyramide".

2 Umzäunung

Allgemeine Informationen:

Ihr erblickt einen gewaltigen Zaun, zusammengesetzt aus 6 Schritt hohen, in den Boden gerammten Stämmen, die sicherlich einer Horde Elefanten trotzen würden.

Meisterinformationen:

Der Zaun wurde ursprünglich gebaut, um räuberische Riesenechsen von einer schnellen Mahlzeit abzuhalten. Wer ihn überqueren will, wird wahrscheinlich von den Wachen auf den vier Ecktürmen gesehen.

3-7 Hütten

Allgemeine Informationen:

Die drei mal drei Schritt großen Blockhäuser weisen schräge Flachdächer auf, von denen fast ununterbrochen Wassertropfen herabfallen. Jedes Haus verfügt über einen türlosen Eingang in der Ostwand, besitzt jedoch keine Fenster.

Spezielle Informationen:

Im Innern der Häuser finden sich jeweils zwei einfache Liegen und eine Truhe.

Meisterinformationen:

Liegen und Truhen wurden, mit Erlaubnis des Befehlshabers, von den Bewohnern selbst gebaut. Die Truhen enthalten nur einfache Kleidungsstücke. Nachts ruhen hier je zwei menschliche Sklaven. Im einzelnen sind dies in Hütte 3: zwei Tulamiden mit den klangvollen Namen "Hassan ibn Harasni" und "Machman ali Rachani", in Hütte 4: zwei männliche Urwaldmenschen namens "Umbassa" und "Gambala", in Hütte 5: zwei weibliche Dunkelhäutige, die "Ambali" und "Schawani" heißen und in Hütte 7 eine Frau aus den Wüstenregionen, deren Name "Shana al Sarana" lautet (Hütte 6 steht leer).

8 Latrine

Allgemeine Informationen:

Das kleinste Gebäude des Platzes verfügt über eine Schwingtür in der Nordseite. Die Hütte gleicht einem Würfel mit einer Kantenlänge von 2 Schritt.

Spezielle Informationen:

Die Tür läßt sich von innen verriegeln. Offensichtlich handelt es sich hier um eine Latrine.

Meisterinformationen:

Diese scheinbar so unbedeutende Hütte spiegelt die abgrundtiefen Unterschiede zwischen Menschen und Ciszik'hr wieder. Allein die Existenz der Latrine beweist, daß die Echsenmenschen großen Respekt vor den Moralvorstel-

lungen andersartiger Wesen besitzen. Die Sklavenhaltung wird als reines Ergebnis der Machtverhältnisse angesehen, das jedoch nicht zur Erniedrigung der unterworfenen Kreaturen berechtigt. Ein Stück der menschlichen Würde wird durch den Erhalt der Intimsphäre gewahrt - ein Begriff, der den Ciszik'hr übrigens fremd ist -, und so traf ein entsprechender Vortrag der menschlichen Sklaven auf offene Ohren beim Befehlshaber der Anlage. Diese Nachgiebigkeit sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Ciszik'hr erbarmungslos zuschlagen, sobald einer der Sklaven einen Fluchtversuch unternimmt.

9 Kantine der Sklaven

Allgemeine Informationen:

Das Bauwerk besteht praktisch nur aus einem 3 Schritt über dem Boden liegenden Flachdach, das auf 12 Pfosten ruht. In der Mitte des nach allen Seiten offenen Gebäudes steht ein Tisch, um den sich 9 Stühle versammeln.

Spezielle Informationen:

Der Tisch ist gedeckt mit Blechtellern, Messern, Löffeln und einzahnigen Gabeln.

Meisterinformationen:

Auch eine eigene Kantine wurde den Sklaven zugestanden. Viel Zeit für geruhsame Essenspausen bleibt ihnen jedoch für gewöhnlich nicht.

10-14 Wachhäuser

Allgemeine Informationen:

In jeder Ecke der Umzäunung sowie im Innern der Reitechsenkoppel (22) befindet sich ein hölzerner Wachturm mit einem nach außen blickenden, echsischen Wächter.

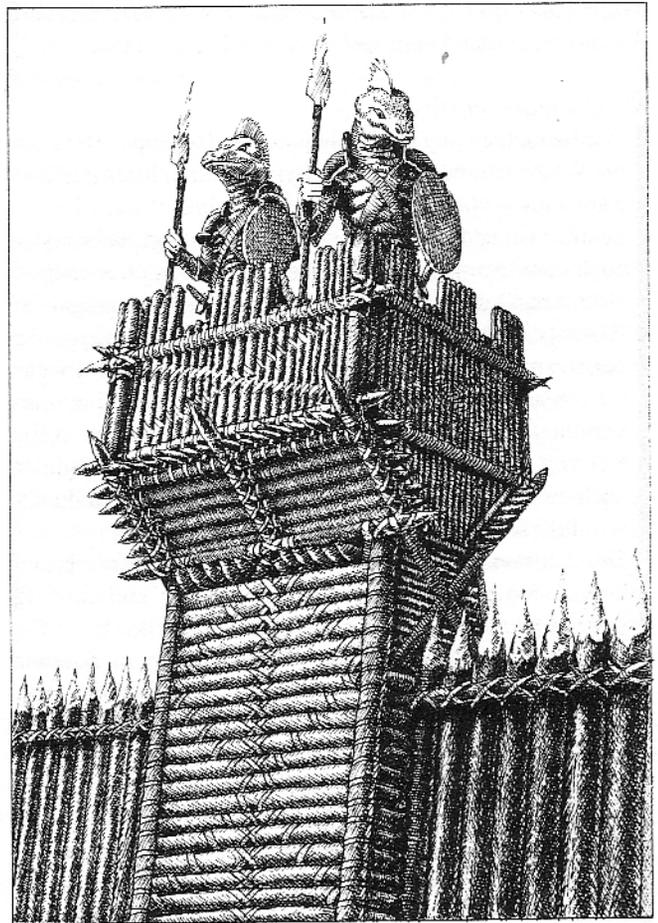
Spezielle Informationen:

Die quadratischen Türme besitzen eine Höhe von etwa 6 Schritt und eine Kantenlänge von 13 Schritt. Im unteren Teil kann man durch den offenen Eingang in einen großen Raum sehen, in dem 9 Echsenmenschen, auf dem lehmigen Boden liegend, ihre Nachtruhe abhalten. Eine Wand wird fast vollständig von einem großen hölzernen Schrank mit neun Türen eingenommen.

Entlang der anderen Wände stehen neun schalenförmige Sitzgelegenheiten. Außerhalb des 5 Schritt hohen Innenraums führt eine Leiter auf das umzäunte Dach.

Meisterinformationen:

Tagsüber halten sich die Wachsoldaten verstreut über das ganze Gelände auf. Wachablösung auf dem Dach findet, rund um die Uhr, alle 4 Stunden statt. Ungeschützt herumlaufende Helden werden bei einer solchen Gelegenheit natürlich entdeckt.



Die letzte Ablösung wurde vor einer Stunde durchgeführt. Die Schränke sind in neun Segmente unterteilt und enthalten Kleidung, Waffen und allgemeine Ausrüstungsgegenstände der Wachsoldaten. Hierzu gehören Rucksäcke aus gegerbten Schlangenhäuten genauso wie Feuersteine, schwarzes Pulver, Pechfackeln und Glücksbringer aus geschliffenen Krokodilzähnen.

15 Wohnhaus des Hohenpriesters

Allgemeine Informationen:

Der 10 mal 13 Schritt messende Pflöckbau weist einen Eingang ohne Tür in der Süd- und zwei fensterlose Öffnungen in der Ostwand auf.

Spezielle Informationen:

Die Hütte teilt sich in zwei gleichgroße Räume mit je einer Sichtöffnung auf, die durch einen Durchgang miteinander verbunden sind. Sie besitzt kein Dach; die Wände enden in einer Höhe von 4 Schritt. Im Innern des Südzimmers stehen zwei aus fremdartigem Material hergestellte Sitzschalen, ein Schrank, eine Truhe und ein Holztisch mit einem tellerförmigen Fuß. Im Zentrum des hinteren Raumes befindet sich eine Art Trage mit einem aus zwei großen Schildkrötenpanzern bestehenden Behältnis in der Mitte. Die vier Griffenden der

Trage ruhen auf etwa einen Schritt hohen Steinblöcken. Ansonsten ist der Raum leer.

Meisterinformationen:

Wir betrachten hier das Wohnhaus des Hohenpriesters, der die Weihezeremonien für die Pyramide durchführt. Den in Egoismus gipfelnden Drang der Menschheit nach Individualität kennen die Ciszak'hr nicht. Daher geben sie sich auch keine Namen. Vielmehr definieren sie sich nach ihrer Funktion, so daß der Priester einfach Priester und sogar der Herrscher schlicht Herrscher genannt wird. Folgerichtig benutzen die Ciszak'hr immer die Wir-Form, selbst wenn sie von sich als einzelner Person sprechen. Allerdings darf vermutet werden, daß nicht alle Echsenmenschen völlig frei von persönlichem Machtstreben bleiben, wenngleich auch die gierigsten kaum den Vergleich mit einem durchschnittlichen menschlichen Krieger zulassen.

Der Südraum bietet Wohn- und Schlafgelegenheit (auf dem Boden) für den Priester der H'Rtsi. Die Truhe enthält sowohl persönliche Dinge als auch spirituelle Artefakte, die jedoch für die Helden ohne Nutzen wären. Im Schrank finden sich priesterliche Gewänder, die allerdings eher Netzen ähneln als festlichen Roben. Das Nordzimmer verbirgt eines der größten Heiligtümer der Ciszak'hr: Den unverweslichen, aber nichtsdestotrotz leblosen Salamander, der einmal pro Jahr, am Jahrestag der großen Entscheidungsschlacht gegen die menschlichen Wüstenbewohner, seine Farbe wechselt. Zur Zeit erstrahlt der Salamander, der damals die Sinne der Tulamiden auf wunderbare Weise verwirrte, in purpurroter Pracht. Jeden Tag um die Mittagsstunde wird das heilige Tier auf der Lade von vier Wachsoldaten in das Tempelzelt getragen, wo der Priester einen kurzen Göttingendienst abhält.

Das Fehlen eines Daches weist übrigens, wie bei allen anderen echsischen Holzhütten auf dem Bauplatz auch, auf die besondere Naturverbundenheit der Echsenmenschen hin.

16 Wohnhaus des Bauleiters

Allgemeine Informationen:

Ein Blick durch die fensterlose Öffnung in der Ostwand der 4 mal 5 Schritt großen Hütte offenbart einen einzigen, äußerst schlicht ausgestatteten, 4 Schritt hohen Raum ohne Decke. Eine Tür im Eingang der Südwand fehlt.

Spezielle Informationen:

Der Tisch in der Mitte des Raumes wird umrahmt von drei Schalensesseln. Ein schmuckloser Schrank steht an der Nordwand. Die Westwand bietet einem Schreibtisch mit Zeichenbrett Platz.

Meisterinformationen:

Ansonsten läßt nichts hier auf die besondere Stellung des Bewohners dieser Hütte schließen, was einerseits am pro-

visorischen Charakter der ganzen Anlage und andererseits am Mangel an Geltungsbedürfnis der Ciszak'hr liegen mag. Der Schrank enthält Kleidung und wenige persönliche Dinge des Bauleiters. In den Schubladen des Schreibtisches finden sich Stifte, geometrische Werkzeuge und einige unverständliche mechanische Hilfsmittel. Unbeschriebene Pergamente liegen neben aufwendig bemalten Helden, die sich mehr als 10 Spielrunden mit diesen Plänen der Pyramide beschäftigen, bekommen einen recht genauen Überblick über das Innenleben des Monumentes, einschließlich der Lage des geheimen Schatzraumes.

17 Wohnhaus des Befehlshabers und seines Leibwächters

Meisterinformationen:

In Größe und Ausstattung entspricht die Hütte Haus 16. Allerdings fehlt ein Schreibtisch. Der Schrank enthält zusätzlich Waffen und Rüstungen für 2 Personen. Abgesehen vom militärischen Befehlshaber der Anlage wohnt hier sein Leibwächter, der allerdings eher für spezielle Aufgaben als zum Personenschutz eingeteilt wird.

18 Werkzeuglager

Allgemeine Informationen:

Beständig fallen Wassertropfen vom stabilen, schrägen Flachdach der 13 mal 25 Schritt großen Hütte, die keine Fensteröffnung aufweist. Die dicke Holztür wurde mit einem Metallschloß fremdartiger Bauweise versperrt. Das Schloß besitzt kein Schlüsselloch.

Meisterinformationen:

Das Türschloß des Werkzeuglagers wurde mit einem speziellen Zauber belegt, der es nur aufspringen läßt, wenn entweder die Stimme des Bauleiters oder die des Befehlshabers einen entsprechenden Befehl vernehmen läßt. Ein gelungener Foramen-Foraminor-Zauber +5 erzeugt die gleiche Wirkung. Im Innern der Hütte finden sich Bauwerkzeuge aller erdenklichen Art, deren Funktion im allgemeinen nachvollziehbar erscheint. Offenbar sind die echsischen Werkzeugmacher zu fast identischen Ergebnissen gelangt wie ihre menschlichen oder auch zwergischen Berufsgenossen. Allerdings wurden teilweise Metalllegierungen verwendet, die an die Fremdartigkeit der Ciszak'hr zurückerinnern.

19 Küchentrakt

Allgemeine Informationen:

Ein gewaltiger, 5 Schritt hoher Holzbau mit einer Grundfläche von 40 mal 20 Schritt liegt vor euch. Im Abstand von einem halben Schritt aufgestellte Holzpfähle bilden die offenen Wände des Ostteils des Gebäudes. Eine Art Rund-

gang verbindet die Säulenreihe an ihrem oberen Ende. Dieser Teil des Bauwerks besitzt im Gegensatz zur westlichen Hälfte kein Dach.

Spezielle Informationen:

Im offenen Ostabschnitt steht ein 25 Schritt langer, mit allerlei Metallgeschirr gedeckter Tisch, der von zwei ebenso langen Holzbänken, die bestimmt 50 Echsenmenschen Platz bieten, gesäumt wird. Zweifellos handelt es sich hier um eine notdürftige Kantine, deren Ausstattung die der Slavenkantine keinesfalls übertrifft. Eine Holztür im Süden trennt diesen Teil des Baus von dem geschlossenen Westabschnitt.

Meisterinformationen:

Die Tür im südlichen Teil der Ostwand wurde mit einem magischen Schloß gesichert, das auf die Stimme des Kochs reagiert. Sie führt in eine provisorisch eingerichtete Küche von jeweils 10 Schritt Länge und Breite mit einer Öffnung in der Nordwand. Schmale Sehschlitze lassen bei Tage etwas Licht in den Raum fallen. Hinter dem nördlichen Durchgang liegt ein großer Vorratsraum, der auf die gleiche Art erhellt wird. Der Raum enthält alles, was der echsische Magen zum Überleben benötigt und wird ständig - regelmäßige Jagdausflüge der Wachsoldaten ermöglichen dies - neu gefüllt. Der Koch übernachtet auf dem Boden des Lagers. Zweimal täglich, morgens bei Sonnenaufgang und nachmittags, etwa eine Stunde nach dem Göttinendienst, wird die Mannschaft, ebenso wie die in ihrer eigenen Kantine speisende Sklavencrew, zum Essen gerufen.

20 Tempelzelt

Allgemeine Informationen:

Im Nordwestteil der Anlage steht ein aus Krokodilleder geknüpftes, zwanzig Schritt durchmessendes Spitzzelt, das sicher 10 Schritt hoch in den Himmel ragt. Ein Vorbau im Süden ermöglicht den freien Zugang zum Innern des Zeltes.

Spezielle Informationen:

Ein dicker, tief in den Boden gerammter Stamm trägt das Zelt in der Mitte der kreisförmigen Grundfläche. Vor dem Stamm stehen vier rechteckig angeordnete, schwere Steinblöcke auf dem morastigen Boden. Ansonsten ist das Zelt leer.

Meisterinformationen:

Jeden Tag einmal wird die Lade mit dem heiligen Salamander in das Tempelzelt der H'Rtsi getragen und dort auf den Steinblöcken abgelassen. Der Priester zelebriert dann einen halbstündigen Göttinnendienst vor den Ohren der bis auf einige Wachen vollständig versammelten Mannschaft. Der Diener der H'Rtsi bedarf keiner Hervorhebung gegenüber seinen Zuhörern und so predigt er einfach in der Mitte der ihn umringenden Echsenmenschen. Blutopfer sind

den Ciszk'hr fremd, jedoch ist warmblütigen Kreaturen die Teilnahme an Zeremonien zu Ehren der H'Rtsi strengstens verboten.

21 Haupttor

Allgemeine Informationen:

Ihr seht ein aus zwei Flügeln bestehendes, sechs mal sechs Schritt großes Tor. Ein gigantischer Riegel schützt vor dem Eindringen ungebeter Besucher von außen. Der Nordflügel enthält eine wesentlich kleinere Tür, die kein sichtbares (weil magisches) Schloß und keinen Riegel aufweist.

Meisterinformationen:

In Zeiten, wo noch nicht eine gewaltige Armee von Echsenkriegern das Äußere der Baustelle bewachte, wurde auch der Personeneingang mit magischen Schlössern gesichert. Die großen Türflügel werden nur geöffnet, um Reitechsen oder Arbeiter mit großen Lasten passieren zu lassen.

22 Feste Koppel der Tragechsen

Allgemeine Informationen:

Die etwa 4 Schritt hohe und 40 mal 40 Schritt umfassende Einzäunung besitzt ein 3 mal 3 Schritt großes Tor in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Das Tor wurde von innen verriegelt.

Meisterinformationen:

Zur Zeit halten sich hier 12 Tragechsen auf, die tagsüber zum Weiden in die umliegenden Stümpfe geführt werden. Das Wachhaus in der Südostecke der Koppel verfügt über einen Eingang in der Westwand.

23 Das Zelt des Herrschers

Allgemeine Informationen:

Etwa 150 Schritt westlich des Haupttors befindet sich ein 15 Schritt durchmessendes Rundzelt. Es besteht wie alle Zelte der Ciszk'hr aus den Häuten räuberischer Reptilien.

Spezielle Informationen:

Die nach oben spitz zulaufende Unterkunft bietet Platz für einen großen, von 11 Schalensesseln umgebenen Tisch, mehrere Schränke und Truhen sowie ein kreisrundes, mit Wasser gefülltes Loch von zweieinhalb Schritt Durchmesser.

Meisterinformationen:

Das Zelt wird ständig schwer bewacht, so daß wir auf die

Beschreibung der vielfältigen Inhalte von Schränken und Truhen verzichten. Es dient als Konferenz- und Ruheraum für den seit kurzem schwerkranken Herrscher.

24, 25 und 26 Wohnzelte

Meisterinformationen:

Es handelt sich, in obiger Reihenfolge, um die Wohnzelte der 7 Sklaven des Herrschers, seiner 5 Minister und der 8 Offiziere. Die Zelte sind etwas kleiner (10 Schritt Durchmesser) und kärglicher eingerichtet als das des Herrschers und verfügen nicht über wassergefüllte Ruhelöcher im Innern.

27 Versorgungzelt

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich das größte, sicher 25 Schritt lange und 10 Schritt breite Zelt, dessen Eingang sich in der dreieckigen Nordwestwand befindet. Die Zeltwände bilden oben eine scharfe Längskante.

Meisterinformationen:

Dutzende von Fässern, Kisten oder Regalen mit den unterschiedlichsten Lebensmitteln, Werkzeugen und Ausrüstungsgegenständen füllen das Versorgungzelt der dem Herrscher direkt unterstellten Streitmacht. Das Zelt wird ständig von zwei Gardisten bewacht. Es stellt das einzige transportable Bauwerk dar, das zum Schutz gegen die Witterungsverhältnisse mit einem echsenledernen Boden ausgestattet wurde.

28 Zelte der Leibgarde

Meisterinformationen:

Die Behausungen der Leibgarde besitzen einen Durchmesser von 8 Schritt und entsprechen in ihrer Bauart den meisten anderen hier vorkommenden Zelten. Nachts schlafen in jedem der 14 Zelte 10 Echsenkrieger. Die Unterkünfte verfügen über keinerlei Einrichtungen.

29 Transportable Koppel der Tragechsen

Meisterinformationen:

Der gezogene Stahl, aus dem diese zerlegbare Umzäunung geschaffen wurde, spiegelt den hohen technischen Entwicklungsstand der Ciszak'hr, besonders bezüglich der Metallverarbeitung, wieder. Die Drahtzäune werden von drei Schritt hohen Pfosten auf Spannung gehalten. Der einzige Zugang befindet sich in Form einer verriegelbaren Holztür zwischen zwei Pfosten im Südteil der Ostwand. Die Koppel besitzt ansonsten die Ausmaße der festen, gleicharti-

gen Anlage nördlich des Bauplatzes, wird jedoch von etwa 40 Tragechsen bevölkert.

30 Zelte der regulären Streitkräfte

Meisterinformationen:

Die 5 Schritt durchmessenden Unterkünfte (über 60 Stück) bieten nachts jeweils 5 Soldaten Schlafplätze und sind bar jeglicher Einrichtung. 6 Echsenkrieger patrouillieren ständig entlang des gesamten Lagerplatzes. Wachablösung findet alle 3 Stunden statt.

Freund oder Feind

Meisterinformationen:

Lieber Meister, im folgenden erlauben wir uns, Ihnen eine ganze Reihe von Personen und Personengruppen vorzustellen, denen Ihr Überheld möglicherweise begegnen könnte. Die Ausführlichkeit der Beschreibungen richtet sich hierbei nach unserer Einschätzung einer Begegnungswahrscheinlichkeit. Wen unser Überaventurier aber tatsächlich treffen wird, hängt im wesentlichen vom Vorgehen der Akteure ab. Für gewöhnlich schließen sich an jede Personenbeschreibung drei immer wiederkehrende Rubriken an, die bei einer Kontaktherstellung von besonderer Bedeutung sind. Sie heißen: "Sprachliche Verständigung", "Schriftkenntnisse" und "Typische Redewendung".

Die Bausklaven

Meisterinformationen:

In den letzten Wochen vor Beendigung der Bauarbeiten wurden Tausende von Sklaven abtransportiert, die für die groben Tätigkeiten zuständig waren. Nur 9 Spezialisten wurden zurückgelassen, die in erster Linie die Malerarbeiten im Innern der Pyramide auszuführen hatten. Zwei von ihnen wurden schon kurze Zeit später verhaftet - der Grund für die Festnahme lag für ihre menschlichen Leidensgenossen im Dunkeln. Mittlerweile ist die Pyramide fertiggestellt, so daß die Sklaven täglich auf ihren Abtransport ins Ungewisse warten, dem sie mit unterschiedlichen Gefühlen entgegensehen. Über politische Aspekte der Echsenherrschaft sind die Sklaven genausowenig informiert wie über den beabsichtigten Besuch des Herrschers, obwohl sie die Ankunft der Truppen bereits bemerkt haben. Alle Menschen auf dem Bauplatz sind völlig unbewaffnet.

Hassan ibn Harasni

Allgemeine Informationen:

Die fast schwarzen Augen verleihen dem ausgemergelten Gesicht des jungen Mannes offensichtlich tulamidischen

Ursprungs den Ausdruck ungebrochenen Stolzes. Der einen Schritt und dreieinhalb Spann große, abgemagerte Körper ist in einen groben, leinenartigen Umhang gehüllt, der durch einen schlangenledernen Gürtel in Hüfthöhe zusammengehalten wird.

Spezielle Informationen:

Der schwarze Bart des Sklaven weist auf der linken Wange eine hellergroße, kahle Stelle auf - eine Laune der Natur -, die der nur notdürftig geschnittenen Gesichtsbehaarung eine eigenwillige Note gibt.

Meisterinformationen:

Hassan ibn Harasni entstammt dem einst großen und mächtigen Stamm der Ban Hanovad, die schon vor langer Zeit für würdig gehalten wurden, eine Botschaft des allmächtigen Rahul zu empfangen. Obwohl Hassan die Niederlage gegen die Cisz'hr beim großen Aufstand am Rande der Wüste Chom nie ganz überwunden hat, wird er nicht von blindwütigem Haß geleitet. Vielmehr erweist er sich als ruhiger, analytisch veranlagter Mann. Rassische Vorurteile bezüglich der Echsen oder gar der Waldmenschen bleiben ihm genauso fremd wie das nutzlose Aufbegehren gegen eine unüberwindbare Übermacht. Seine einzige Hoffnung für die Zukunft besteht darin, daß eines Tages Rahul wiederkehren wird, um die Ungläubigen zu verjagen und sein Volk wieder groß zu machen. Hassan mißtraut seinem Zimmergenossen Machman Ali Rachani und wird einem nach Übersetzern suchenden Helden zu einem Kontakt mit Schawani raten.

Den Überhelden hält er für einen göttlichen Boten, der ihn in seiner Geduld stärken soll.

Die Werte für Hassan ibn Harasni:

MU 15; KL 10; CH 10; GE 13; KK 13; RA 7; LE 48; RS 1; AT (Ringens/Hiebweaffen scharf) 13/14, **PA** (Ringens/Hiebweaffen scharf) 12/13, **MR 4**.

Herausragende Talente: Reiten 13, Sinnesschärfe 10, Propherzeien 11.

Verständigung: Mit Helden, die des Tulamidischen mächtig sind, dürfte es kaum zu Verständigungsproblemen kommen. Mischen Sie einfach einige Nonsenssilben mit ansonsten vertrautem Sprachmaterial unter Zuhilfenahme einer Grammatik, die andere Wortstellungen benutzt, zu einem eigenständigen Dialekt, und schon kann der ungehinderte Gedankenaustausch beginnen.

Spricht keiner der Helden die Sprache des Wüstenvolkes, so bleibt nur die Verständigung mit Händen und Füßen. Spielen Sie eine solche Situation nach Möglichkeit aus und brabbeln Sie dabei ununterbrochen fremdlandisch klingende, konsonantenlastige Silben vor sich her.

Schriftkenntnisse: Hassan ist weder der tulamidischen noch der echsischen Schriftsprache mächtig, so daß er diesbezüglich keine große Hilfe darstellt.

Typische Redewendung: A) gegenüber tulamidisch Spre-

chenden: "Rahul Dank sein, weil senden große Harchkhal zu verkünden Mechtmal für Ban Hanovad." B) gegenüber Anderssprachigen: "Achma halla ben Rachuli Baklasadi left Mafala b'n Bnabacht ka'Chanovad."

Machman Ali Rachani

Allgemeine Informationen:

Der vermutlich etwa vierzigjährige Wüstenbewohner dürfte etwa so groß sein wie sein Mitbewohner (Hassan ibn Harasni). Sein vernarbtes Gesicht wird größtenteils von dichtem Bart verdeckt, der sicher schon monatelang nicht mehr von einem Messer in die Schranken gewiesen wurde. Machman trägt sackähnliche Kleidung (die allen Bausklaven gemein ist).

Spezielle Informationen:

Sein linkes Auge besteht aus Glas, was aber nur auffällt, wenn man ihm forschend ins Gesicht blickt. Der Tulamide hat sich angewöhnt, immer geradeaus zu sehen und zum Verändern des Gesichtsfeldes eine Drehung des Kopfes zu benutzen.

Meisterinformationen:

Machman stammt vom Stamm der Ban Gafada ab, die glaubten, unter dem Hochmut der Ban Hanovad leiden zu müssen. Seine Narben entstammen, ebenso wie die Zerstörung seines linken Auges, kleinen, aber nicht minder gewalttätigen Reibereien zwischen beiden Stämmen. Der Haß auf die seiner Meinung nach minderwertigen Waldmenschen ist kaum geringer und seine Fähigkeit, auch deren Sprache zu verstehen, macht ihn zu einem brauchbaren Spitzel für die Cisz'hr, zumal er hofft, erwiesene Dienste dereinst gegen den Wiedererhalt seiner Freiheit eintauschen zu können. Machman ist für die Verhaftung von zwei Waldmenschen verantwortlich, die so unvorsichtig waren, in seinem Beisein Mordabsichten gegen den Befehlshaber zu äußern.

Sollten die Helden ausgerechnet ihm Fragen bezüglich des Pergaments stellen, so rät er ihnen zu einem Kontakt mit Schawani, wird aber bei nächster Gelegenheit den Befehlshaber informieren, zumal er die Anwesenheit der Helden für einen Trick der Cisz'hr hält, um seine Loyalität zu überprüfen. Machman verehrt keinen Gott außer den Gott der Freiheit, und für diesen ist er bereit, Blutsopfer zu bringen.

Die Werte für Machman Ali Rachani:

MU 16; KL 12; CH 9; GE 9; KK 11; RA 6, LE 52; RS 1; AT (Ringens/Hiebweaffen scharf) 13/12; **PA** (Ringens/Hiebweaffen scharf) 11/14; **MR 10**.

Verständigung: Der Wüstensohn beherrscht die wichtigsten Dialekte des Tulamidischen sowie des Waldischen. Mit den

Echsen kann er sich höchstens in seiner Sprache unterhalten. Schriftkenntnisse: Schreiben und Lesen gehören in keiner Sprache zu seinen Fähigkeiten.

Typische Redewendung: A) gegenüber tulamidisch Sprechenden: "Einen Tags, Ban Gafada will kommen über Haram zu chama über Chom, will werden groß Volk, nicht feig wie Hanovad. B) gegenüber mohisch Sprechenden: "Gambala Gafada herrschen Chom, umbaladi goli, groß Volk, nicht Hanovad lubdi gam." C) gegenüber Anderssprachigen: "Hacham el Ban Gafada nechtede machma hal Haram bn chama lech Chom, d rachem chol Ban, echtem labudi gam."

Umbassa

Allgemeine Informationen:

Der braunhäutige Mann weist keinerlei Kopfbehaarung auf. Unter der flachen Nase tritt ein wulstiger, brauner Mund hervor. Aus dem (obligatorischen) Umhang ragen sehnige, muskulöse Arme hervor. Die Glatze befindet sich in einer Höhe von eineinhalb Schritt.

Spezielle Informationen:

Sein Gesichtsausdruck wie auch seine Körperhaltung drücken Ablehnung aus.

Meisterinformationen:

Der braune Mann vom Stamme der Moroni mißtraut allen Fremden - dazu gehören auch die benachbarten Wüstenbewohner. Selbst der Mischlingsfrau Schawani steht er skeptisch gegenüber. Der ehemalige Jäger hält einen eindringenden Helden, sofern er nicht schwarz wie die Nacht aussieht, für einen Spion der Cisz'hr und lehnt jedes Gespräch mit ihm ab. Seiner Zukunft sieht er mit nackter Angst entgegen, denn er rechnet fest mit der Eliminierung der Sklaven. Die einzige Gottheit, der Umbassa Verehrung zollt, heißt Ramaluk.

Die Werte für Umbassa:

MU 10; KL 9; CH 12; GE 14; KK 15; AG 8; LE 60; RS 1; AT (Hruruzat/Hiebaffen stumpf) 12/14; **PA** (Hruruzat/Hiebaffen stumpf) 12/12; **MR -9.**

Herausragende Talente: Fährtensuche 11, Gefahreninstinkt 10, Klettern 11, Schleichen 12, Heilkunde Gift 10.

Verständigung: Umbassa spricht den Moroni-Dialekt des Waldischen. Nur mohisch sprechenden Helden ist eine sprachliche Verständigung ansatzweise möglich. Jedoch dürften selbst jene nur etwa jedes dritte Wort verstehen, da die Dialekte sich stark unterscheiden. Die Moroni bedienen sich allerdings einer äußerst lebhaften Gestik - wenn die Helden also möchten..?

Schriftkenntnisse: Der Moroni hält Schreiben für blasphemisch.

Typische Redewendung: A) für mohisch Sprechende: "Du weg!" B) für Anderssprachige: "Gabassi!"

Gambala

Allgemeine Informationen:

Dichtes, buschiges Haar fällt dem dunkelhäutigen Mann, der ansonsten seinem Bettnachbarn Umbassa zum Verwechseln ähnlich sieht, bis auf die Schultern.

Spezielle Informationen:

Das Flackern in seinen Augen verrät, daß er um vieles jünger sein muß als Umbassa.

Meisterinformationen:

Gambala vom Stamme der Moroni ist erst vor kurzem hierher verschleppt worden, da, wie bei den anderen auch, sein Geschick im Umgang mit Farben aufgefallen ist. Er freut sich über jedes warmblütige Gesicht, wird aber auf alle Fälle versuchen, schwerbewaffnete Helden zu Führern eines Aufstandes zu erheben. Nur Recken, die hier - gelogene oder wahrhaftige - Zugeständnisse machen, können Hilfe von ihm erwarten.

Er dürfte dann Kontakt zu Schawani herstellen, aber immer wieder an eventuelle Zusagen erinnern. Gambala vertritt die zu dieser Zeit gar nicht so außergewöhnliche These, Ramaluk und Rahul seien eins und verdienten beide die Verehrung der Menschheit.

Die Werte für Gambala:

MU 12; KL 9; CH 14; GE 14; KK 13; AG 6; LE 47; RS 1; AT (Ringens/Stichaffen) 11/11; **PA** 12/12; **MR - 6**

Herausragende Talente: Fesseln/Entfesseln 10, Pflanzenkunde 12, Heilkunde Wunden 10.

Verständigung: Gambala spricht außer dem Moroni-Dialekt (siehe Umbassa) noch genug Tulamidisch, um einen entsprechend geschulten Helden jedes dritte Wort verstehen zu lassen.

Schriftkenntnisse: Der Waldmensch beherrscht keine der damals gängigen Schriftsprachen.

Typische Redewendung (Übersetzung siehe bisher beschriebene Sklaven): "Gambala bogowi schabada weiß Gottheit guwi kämpfen Cisz'hr, schowali gundi töten lagana bawi Wurm!"

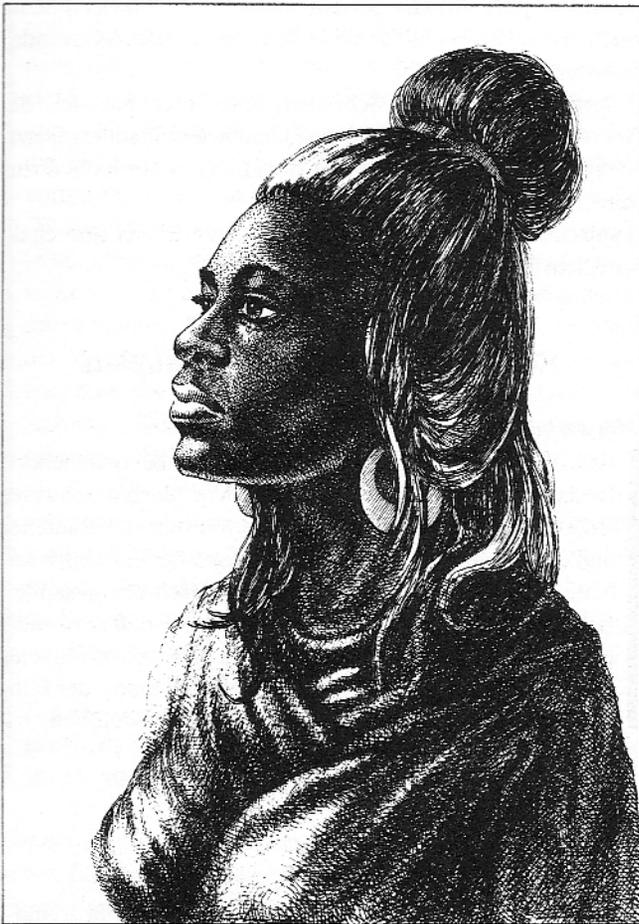
Ambali

Allgemeine Informationen:

Die dunkelhäutige, betörend schöne Frau erreicht nur knapp eine Größe von eineinhalb Schritt. Ein Paar mandelförmiger Augen betrachten euch wohlwollend, die vollen Lippen sind auch dann leicht geöffnet, wenn die Frau nicht spricht. Die hüftlangen Haare werden durch einen schlichten Knoten im Nacken gebündelt.

Spezielle Informationen:

Im Verlauf des möglicherweise entstehenden Gespräches



löst sich wie zufällig der Gürtel ihres Gewandes und gibt neugierig machende Ausblicke auf ihren makellosen Körper frei.

Meisterinformationen:

Die junge Moroni mit dem klangvollen Namen Ambali verliebt sich sofort in unseren Helden (falls sein Körper sowohl mensch- als auch männlich ist) und setzt alles daran, wenigstens ein oder zwei aufschlußreiche Stunden mit ihm zu verbringen - natürlich weiß sie, welche Hütten zur Zeit leerstehen.

Gelingt dem Meister stellvertretend für sie eine Probe auf das Talent "Betören", so entscheidet einzig und allein eine Prüfung auf Willensstärke darüber, ob und wem diese Freude zuteil wird. Sollte ein Stelldichein zustande kommen, so dürfte dies vor allem für die dem Überhelden möglicherweise innewohnenden, widerstrebenden, weiblichen Recken eine in mehrfacher Hinsicht neue Erfahrung bedeuten (100 AP, Männer 20 AP).

Ambali mißtraut allen hier lebenden Tulamiden - besonders Machman - und läßt sich nur widerwillig auf Gespräche über beschriebene Pergamente ein. Nachdem Ambali erreicht hat, was es zu erreichen bedurfte, stellt sie den Helden ihre Hausgenossin Schawani vor. Ambali ist eine treue Anhängerin Ramaluks und kann sich mit den diesbezüglichen Thesen Schawanis nicht so recht anfreunden.

Die Werte für Ambali:

MU 11; KL 8; CH 16; GE 13; KK 9; AG 7; LE 39; RS 1; AT (Ringen/Stichwaffen) 9/8; PA 9/9; MR - 10.

Herausragende Talente: Heilkunde Seele 10

Verständigung: Ambali spricht ausschließlich den Moroni-Dialekt des Waldischen.

Schriftkenntnisse: Was ist Schrift?

Typische Redewendung (Übersetzung im Stil der vorab geschilderten): "Scheen Krieger mabulu schalawu Bembalagorum gata machen gomo Ambali?"

Schawani

Allgemeine Informationen:

Mit knapp einem Schritt und dreieinhalb Spann ist die Frau mittleren Alters ungewöhnlich groß für eine Dunkelhäutige. Aber auch sonst unterscheidet sie sich stark von ihrer Bettenachbarin. Unter der schmalen Nase lächelt ein zart geschwungener Mund. Die tiefschwarzen Augen verraten Intelligenz und Würde.

Spezielle Informationen:

Ein erstes Treffen wird geprägt durch eine Art freundlicher Distanz. Wird die Frau in Neuaventurisch angesprochen, so zeigt sie sich äußerst interessiert an dieser unbekanntenen Sprache.

Meisterinformationen:

Schawani ist zweifellos eine außergewöhnliche Frau. Geboren als Tochter einer Waldfrau vom Stamme der Mahawi und eines herumstreunenden Nordmenschen, zwischen denen die Liebe auf den ersten Blick entflammte, wurde sie schon in jungen Jahren von ihrem Vater auf große Reisen mitgenommen. So lernte sie schnell, daß es gute und schlechte Nord-, Wüsten- und auch Waldmenschen gab, daß selbst die intelligenten Echsen ihre Daseinsberechtigung besaßen und sie sah sogar einmal einen echten Zwerg.

Wer herrschte und wer diente, so begriff sie weiterhin, hing weniger von der Moral der Völker, als von der Qualität ihrer Waffen ab, und sogar die Götter der verschiedenen Rassen zeigten erhebliche Gemeinsamkeiten.

So entwickelte Schawani im Laufe der Jahre Vorstellungen, die sich annähernd mit dem Begriff Allethik umschreiben lassen. Zusätzlich ist sie geprägt durch eine unbändige Freiheitsliebe, die sie nicht ruhen läßt, bis sie der Sklaverei entflohen sein wird.

Die ausgesprochen sprachbegabte Frau wird das Pergament der Helden übersetzen, so diese dazu bereit sind, ihr zur Flucht zu verhelfen. Bei entsprechenden Vorschlägen wäre sie sogar aufgeschlossen genug, sich den Kämpfen bei der bevorstehenden Reise in die relative Zukunft anzuschließen, um dort in den südlichen Wäldern ein neues Leben in Freiheit zu beginnen.

Die Werte für Schawani:

MU 11; KL 17; CH 15; GE 10; KK 9; AG 2; LE 64; RS 1;
AT (Hruruzat/Hiebaffen stumpf) 9/13; **PA** (Hruruzat/Hiebaffen stumpf) 10/11; **MR 7**

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 11, Heilkunde Wunden 11, Lesen/Schreiben 15, Menschenkenntnis 10, Sprachen Kennen 14.

Verständigung: Schawani beherrscht einige, mit dem Nive-sischen nur entfernt verwandte, nordische Dialekte. Natürlich spricht sie auch Tulamidisch, Waldisch und sogar Ech-sisch. Bei letzterem blieb ihr die korrekte Aussprache aller-dings bis auf den heutigen Tag verborgen (stellen Sie sich einen Briten vor, der das rollende, polnische R intonieren soll, wobei jener wenigstens über die entsprechenden Sprach-organe verfügt). Die Sklavin findet schnell heraus, in wel-cher Sprache sie sich am besten mit den Helden verständigen kann.

Schriftkenntnisse: Sowohl die Schriftzeichen der Ban Hano-vad als auch die Glyphen der Ciszak'hr gehören zum Reper-toire Schawanis. Für die Übersetzung des Pergamentes der Helden benötigt sie nur eine Spielrunde.

Typische Redewendung (Übersetzung nach Belieben des Meisters): "Balam Wissen groß Gut ubu maleb mehr groß bana Freiheit."

Shana al Sarana

Allgemeine Informationen:

Mit einem Schritt und fast vier Spann Größe überragt die junge Frau ihre Nachbarn deutlich. Der Schnitt ihres ovalen Gesichtes und der stolze Ausdruck in den dunklen Augen weisen deutlich auf Shanas tulamidische Herkunft hin. Die harten Lebensumstände ließen auch ihren Körper keine Unze überflüssiges Fett ansetzen.

Meisterinformationen:

Shana al Sarana entstammt wie Hassan ibn Harasni der zur Bedeutungslosigkeit zerschlagenen Sippe der Ban Hano-vad. Obwohl sie mit Spitzeln rechnet - aufgrund Schawanis sprachlichen Möglichkeiten vermutet sie, in ihr einen Spion gefunden zu haben - setzt sie doch ihre Hoffnung auf Rahul und läßt sich von der Vertrauenswürdigkeit der Helden überzeugen. Vielleicht wird Rahul ihre Hilfe für die Boten der Freiheit eines Tages belohnen. Sie schlägt vor, die Helden einen Tag lang zu verstecken (wie wär's mit der Latrine?) und das als Fundstück auszugebende Pergament dem ihr wohlgesonnenen Hohenpriester der Ciszak'hr zur Übersetzung vorzulegen.

Shana ist die von den Echsenmensch aus gewählte Spre-cherin der Bausklaven.

Die Werte für Shana al Sarana:

MU 14; KL 15; CH 14; GE 9; KK 10; RA 5; LE 54; RS 1;
AT (Ringeln/Hiebaffen scharf) 10/12; **PA** (Ringeln/Hiebaffen scharf): 11/12; **MR 7**

Verständigung: Shana spricht neben ihrer Muttersprache noch etwas Echsisch, das sie in den Jahren ihres Sklavenda-seins erlernt hat.

Schriftkenntnisse: Mit Schreiben und Lesen hat sich die Tochter der Wüste bislang noch nicht auseinandergesetzt, obwohl ihr eine entsprechende Begabung sicher nicht abzu-sprechen ist.

Typische Redewendung: "Chanab trauen Shana abn chala sprechen Priester hanech rana Versteck".

Echsenmensch auf dem Bauplatz

Meisterinformationen:

Alle anwesenden Ciszak'hr sind über den bevorstehenden Besuch des Herrschers informiert. Von dessen schwerer Erkrankung wissen jedoch nur der Priester, der Bauleiter und der Befehlshaber. Unmittelbar nach der eigentlich an-beraumten Besichtigung ist der Abmarsch der gesamten Baumannschaft und die aus Sicherheitsgründen notwendi-ge Tötung der letzten Sklaven geplant. Mangels geeigneter Merkmale unterscheiden wir in der Betrachtung der Ech-senmensch nicht zwischen männlich und weiblich.

Der Hohepriester

Meisterinformationen:

Der Hohepriester - Eigennamen sind den Ciszak'hr fremd - ist, wie die meisten Mitglieder seines Volkes, eine recht umgängliche Echse. Eitelkeit und Eigennutz kennt er kaum, zumal er sein Leben der allgewaltigen H'Rtsi gewidmet hat. Obschon sich die Fremdartigkeit einer solchen Krea-tur nur schwer in Worte fassen läßt, finden sich doch viele Berührungspunkte mit menschlichen Geweihten. So ist sein Dasein von religiösen Riten geprägt, die sich in regelmäßigen Abständen wiederholen.

Elfmal pro Tag versenkt er sich mit Leib und Seele in den Schlamm Deres, um auf diese Weise der allesgebärenden Mutter H'Rtsi näher zu sein. Täglich überwacht er die Überführung der Lade zum Tempelzelt und erinnert die ihm anvertrauten intelligenten Reptilien an die großen, lebensspendenden Taten der Gottheit. Da im Gefolge des Herrschers kein Priester zugegen ist - abgesehen vom Herrscher selbst -, wird der Hohepriester der Baumann-schaft die Bestattungszereemonien durchführen, wenn der Herrscher (was jetzt noch niemand ahnt) in den nächsten Stunden seiner Infektion erlegen sein wird. Einzig der Priester weiß, daß verstorbene Herrscher 7 Fragen der H'Rtsi beantworten müssen, um ewigen Frieden zu finden. Sollte der Echsenmensch von Shana al Sarana auf die Übersetzung des Pergamentes angesprochen werden, so erfüllt er in jedem Fall ihre Bitte, wird aber mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% so mißtrauisch, daß er die junge Frau auch nachts unauffällig überwachen läßt.

Bei einer Gefangennahme des Besuchers aus der Zukunft initiiert er einen "Göttinnenentscheid", indem er den Über-

helden gegen den Leibwächter des Befehlshabers kämpfen läßt. (Sollten Ihre Recken mehrkörperlich anwesend sein, dann dürfen sie einen Vertreter bestimmen.) Siegt der Held, so ist es der unumgängliche Wille der H'Rtsi, daß dieser als Warmblüter getarnte Bote der Allesgebärenden die Schädelöffnung zur letzten Rettung des Herrschers vornimmt. Stirbt der Herrscher während dieser Prozedur (Wahrscheinlichkeit 200%), so erhält der Held die zweifelhafte Ehre, im Weg des Lebens (Pyramideneingang) nicht weit von dem Toten und seiner Leibgarde eingemauert zu werden. Verliert der Überheld den Kampf, so bittet der Meister zum letzten Treffen mit einer sehr interessanten, aber ebenso konsequenten Persönlichkeit (siehe im Anhang - Der Tod). Wie auch immer das Schicksal entscheidet - H'Rtsi hat es so gewollt, und darum wird auch für den Tod des Herrschers keinesfalls der Hohepriester verantwortlich gemacht. Der Priester kämpft nicht und besitzt daher auch keine Waffe. Seine Hoffnung setzt er auch in Notzeiten auf H'Rtsi, die sich schützend über ihn wirft. Für gewöhnlich trägt er einen netzartigen Umhang, der seine Stellung zum Ausdruck bringt.

Die Werte für den Hohenpriester:

MU 18; KL 12; CH 15; GE 10; KK 9; LE 61; RS 4; GST1, AU 70; MR 18; MK 25

Verständigung: Der Reptilienmensch ist allein des Echsichen fähig. Diese Sprache hat nur wenig gemein mit dem Echsichen der Gegenwart.

Schriftkenntnisse: Er beherrscht die echsischen Glyphen.
Typische Redewendung: "Hszc'krss sisszh hissizh'k kiihs'hz" (Irgendwas mit "Oh allesgebärende Mutter...")

Der Bauleiter

Meisterinformationen:

Nur ein Gürtel auf Hüfthöhe, der allerlei architektonisches Kleinwerkzeug beherbergt, macht es Menschen möglich, den Bauleiter von irgendwelchen anderen Echsenmenschen, sei es aus der Vergangenheit oder aus der Gegenwart, zu unterscheiden. Der Bauleiter ist die Person, mit der die Sklaven in den vergangenen Monaten am häufigsten Kontakt hatten. Daher kennt er auch einige tulamidsche und waldische Wortbrocken, die er bei einem Gespräch immer gerne einstreut. Sein planerisches Geschick bei der Konstruktion der Pyramide steht außer Frage, wogegen seine Überlebenschancen - eben aufgrund seiner profunden Kenntnisse - nach menschlichen Maßstäben eher gering zu bewerten sind. Dennoch bleibt der Bauleiter ein unbestechlicher, treuer Diener seines Volkes und seiner Göttin, der keinen Einfluß auf die Geschehnisse des Herrschers oder der Helden hat, falls diese gefangengenommen werden. Auch dieser Echsenmensch besitzt keine Erfahrung im Umgang mit Waffen.

Die Werte für den Bauleiter:

MU 9; KL 16; CH 10; GE 15; KK 9; LE 36; RS 3; GST1; AU 45; MR 8; MK 15

Verständigung: Der Bauleiter spricht Echsisch und nur wenige Worte Tulamidisch sowie Waldisch, die er allerdings in keinen sinnvollen Zusammenhang bringen kann.

Schriftkenntnisse: Er beherrscht die echsischen Glyphen genauso wie das schriftliche Rechnen mit dualen Zahlensystemen.

Typische Redewendung: "Cirssiz'hk zrissizh Ral vergibss mirr hssizc'khrz."

Der Befehlshaber

Meisterinformationen:

Der Befehlshaber trägt die gleiche luft- und feuchtigkeitsdurchlässige Rüstung wie seine Wachsoldaten. Auf zusätzliche Dekorationen wurde kein Wert gelegt. In seinem bisherigen Leben ist der Befehlshaber schon häufig auf warmblütige Lebewesen gestoßen, hat sich jedoch immer nur für deren Kriegsstrategien und nicht für ihre Kultur und Sprache interessiert.

Sollte der Überheld ausgeliefert werden, so fragt der Befehlshaber, nachdem sämtliche Ausrüstungsgegenstände sichergestellt wurden, wahrscheinlich den Hohenpriester um Rat. Nur Argumente von militärischem Gewicht können ihn zu eigenständigen Entscheidungen bewegen. In diesen Tagen des Aufbruchs reduzieren sich seine täglichen Tätigkeiten darauf, jede Stunde einen Kontrollgang entlang der Wachhäuser durchzuführen.

Die Werte für den Befehlshaber:

MU 11; KL 11; CH 10; GE 14; KK 16; LE 54; RS 4; AT (Zackensäbel) 15; PA (Zackensäbel) 14; TP W+6; GST1; AU 70; MR 10; MK 20

Verständigung: Der Echsenmensch beherrscht nur seine Muttersprache.

Schriftkenntnisse: Der Befehlshaber kennt nur die Schrift mit dem Säbel in die Haut des Gegners.

Typische Redewendungen: Siehe die des Bauleiters, jedoch ohne vertraute Silben.

Der Leibwächter

Allgemeine Informationen:

Noch nie habt ihr einen so gewaltigen Echsenmenschen gesehen. Er muß wohl nahezu 3 Schritt messen. Wo sich bei anderen seines Volkes starre Augen befinden, besitzt dieses Exemplar nur leere Höhlen. Der Echsenriese ist mit 2 besonders großen Zackensäbeln bewaffnet und trägt eine Mammutausgabe der euch bekannten durchlässigen Rüstungen.

Meisterinformationen:

Wir betrachten hier eine seltsame Mutation, deren Dasein einem schlichten Zufall zu verdanken ist. Eine Entwicklung der Echsenmenschen in diese Richtung ist wohl kaum zu erwarten, da der Leibwächter nicht die Gabe der Zeugungsfähigkeit besitzt.

Der Befehlshaber brachte den Riesen von einem seiner Feldzüge mit und setzt ihn seitdem für allerlei Spezialaufträge ein. Der Leibwächter des Befehlshabers benötigt keinen Schlaf, weshalb man ihm häufig (1 - 5 auf W20) an beliebigen Stellen auf dem Bauplatz begegnen kann. Ihm unbekannte Menschen, Zwerge oder Elfen greift er erbarungslos an, sei es, weil er sie nachts entdeckt, sei es, weil der Befehlshaber ihn dazu auffordert.

Das große Manko des Riesen besteht zweifellos in seiner Blindheit, die er nicht, wie das häufig bei Menschen und Zwergen der Fall ist, durch ein verbessertes Hörvermögen ausgleicht, sondern, typisch für ein Reptilienwesen, durch eine vollkommene Mischung aus Geruchs- und Geschmacksinn neutralisiert. Ein besonders leise vorgehender Held ergattert also keinerlei Vorteile im Kampf. Das Bewerfen des Leibwächters mit Pflanzenextrakten, Sand oder anderen geeigneten Materialien hingegen stört das empfindliche Wahrnehmungssystem des Giganten so erheblich, daß alle seine kampfrelevanten Werte (bis auf LE und RS) halbiert werden.

Die Werte für den Leibwächter:

MU 16; KL 8; CH 6; GE 12; KK 24; AT (Hiebaffen scharf): 12; PA (Hiebaffen scharf) 12, LE 50; RS 5; TP 3W+5; GST1; AU 74; MR 6; MK 40.

Verständigung: Der Leibwächter verfügt zwar über eine Zunge, aber nicht über die Fähigkeit, sie zum Sprechen einzusetzen. Nur der Befehlshaber beherrscht die knappe Zeichensprache, mittels derer man sich mit dem Mutanten verständigen kann.

Schriftkenntnisse: siehe - Der Befehlshaber.

Der Koch

Meisterinformationen:

Entwerfen Sie einen typischen, namenlosen Echsenkoch, der die Sklaven mit unsäglichen Widerlichkeiten beglückt, im allgemeinen jedoch auf die Zustimmung der Wachsoldaten zählen kann. Der Koch kämpft äußerstenfalls unter Zuhilfenahme von Töpfen und Tellern und verfügt über keine besonderen Sprach- oder Schreibfähigkeiten.

Die Wachsoldaten

Meisterinformationen:

In diesen Zeiten des Aufbruchs wurden die Soldaten von fast allen militärischen Ritualen entbunden. Sie halten sich

meist in ihren Hütten auf, besuchen täglich den heiligen Dienst, marschieren zu den gewohnten Zeiten zum Essen-fassen und gehen ansonsten ihrer angestammten Aufgabe nach: auf den Türmen und vor dem Tor Wache zu schieben. Über die Erkrankung des Herrschers sind sie nicht informiert, jedoch über seinen geplanten Besuch, für dessen reibungslosen Ablauf sie die Verantwortung tragen sollen. Die Wachsoldaten verfügen über Rüstungen und Zackensäbel, die sie zur Nachtruhe jedoch neben sich ablegen.

Wird der Überheld von einer der Wachen entdeckt, was geschieht, wenn auf dem offenen Baugelände eine der jede Spielrunde zu absolvierenden Schleichen-Probe-4 mißlingt, so entbrennt ein Kampf, der allerdings nach 5 Kampfrunden endet, da die Kämpen bis dahin hoffnungslos umstellt sind und der Befehlshaber sich persönlich der Gefangenen annimmt.

Die Werte für die Wachsoldaten:

MU 10; KL 9; CH 8; GE 11; KK 12; LE 35; RS 4; AT (Zackensäbel) 10; PA (Zackensäbel) 10; TP W+4; GST1; AU 47; MR 6; MK 20.

Außerhalb der Umzäunung

Meisterinformationen:

Der gesamte Troß des Herrschers wartet auf dessen Genesung, von der nur der Meister des Schwarzen Auges weiß, daß sie nicht eintreten wird. Sobald der Herrscher seiner letzten Ruhestätte zugeführt worden ist, wird die Versammlung, mit Ausnahme der Garde, die Rückreise zur Hauptstadt K'zih'r antreten, um ihre Dienste dem neuen Herrscher anzubieten.

Der Herrscher

Spezielle Informationen:

Auf dem morastigen Boden im Innern des ständig bewachten, zentralen Zelttes liegt ein in seinen faserigen, grünen Umhang gewickelter Echsenmensch. Seine Augen sind geschlossen und nichts deutet daraufhin, daß sich noch Leben in diesem grazilen Körper befindet. Auf dem Kopf trägt er einen bauchigen, gleichfalls lindgrünen Hut, der bis zu seiner oberen Rundung fast drei Spann mißt.

Meisterinformationen:

Obschon der Herrscher die zentrale Person dieses Abenteuers darstellt, werden die Helden nur wenig Gelegenheit haben, sich mit ihm auseinanderzusetzen. Daher ersparen wir uns die Mühe, einige Schwänke aus seiner Jugend zu erzählen, und kommen sofort zum Wesentlichen.

Der Herrscher ist der absolute Monarch aller Cisk'hr und nimmt als solcher gleichzeitig die Aufgaben des obersten Hohenpriesters wahr. Insofern kann man die Gesellschafts-



form der Echsenartigen am ehesten als Theokratie bezeichnen, denn alle Macht geht letztlich von der Göttin aus, die den Herrscher mit allerlei beeindruckenden Gaben ausstattet, die er leider im Moment nicht nutzen kann. Normalerweise ist er in der Lage, jedes Echsenwesen unter seine wundersame Herrschaft zu zwingen (man erinnere sich an die Untoten in der Gegenwartszeitebene), eine spezielle Zone der Antimagie in seinem Umkreis zu erzeugen und Dinge aus seinem Besitz mit einem Todesfluch zu belegen.

Er kann warmblütige Lebewesen mit einem Blick seiner starren Augen einen qualvollen Erstickungstod sterben lassen, genauso wie er Echsen in eine Kältestarre zu versetzen vermag, aus der es kein Erwachen gibt. Aber auch über den Erhalt seines Körpers nach dem Tode ist er Herr. So wundert es denn nun auch nicht, wenn der Herrscher sogar nach seinem Tode noch das Privileg genießen wird, mit der allesgebärenden Göttin H'Rtsi in direkten Kontakt treten zu dürfen, wenngleich diese Unterhaltung - wie der Meister bereits weiß - durch die Anwesenheit der Helden gestört, nicht zum Einzug in die ewigen Sümpfe führen wird.

Im Moment jedoch liegt der Herrscher im Sterben, denn einer seiner Sklaven hat ein Virus eingeschleppt, das zu einer für Menschen völlig harmlosen, aber für Echsenmenschen absolut tödlichen Krankheit führt, die man heute

unter dem Namen "Orklandschnupfen" kennt. Jegliche Heilungsversuche an ihm kommen zu spät, so daß er in jedem Fall in den nächsten Stunden sterben wird. Im Zustand der völligen Bewußtlosigkeit wird er sich auch nicht widersetzen, wenn die Helden, durch den Hohenpriester der Baustelle beauftragt, die Prozedur der Schädelöffnung an ihm vollziehen. Sollte es so weit kommen, so werden die leidgewohnten Recken mit allem ausgestattet, was hierfür vonnöten ist (Bohrer, Schüssel zum Auffangen von Blut und Wasser, Tücher, Nadeln und Fäden aus Pflanzenfasern).

Bei dieser Art von Behandlung (typischer Fall von frühzeitlicher Fehltherapie) verstirbt der Herrscher verständlicherweise sofort und den erfolglosen Ärzten wird das Versprechen geleistet, als Ehrengäste bei der Bestattung des Herrschers dabei sein zu dürfen (bekanntlich wird der Eingang zur Pyramide hinter ihnen geschlossen).

Aller Voraussicht nach werden die Helden dem Herrscher 4000 Jahre

später noch ein letztes Mal von Angesicht zu Angesicht gegenübertreten (siehe Kapitel "Ende gut?"). Wir verzichten auf die Angabe von Werten für diese zeitweilig so überlegene, aber momentan ebenso hilflose Meisterperson.

Verständigung: Der Herrscher verfügt über eine telepathische Verständigungsmöglichkeit ohne jegliche Sprachbarrieren: Jeder versteht ihn.

Die Leibgarde

Meisterinformationen:

Zusätzlich zu den obligatorischen Zackensäbeln sind die Gardisten des Herrschers noch mit Wurfspeeren ausgerüstet. Da die etwa 140 Köpfe umfassende Garde nur für den persönlichen Schutz des Herrschers zuständig ist, beteiligt sie sich nicht an den für die Versorgung des Trupps lebensnotwendigen Jagden. Ein kleiner Teil der Soldaten bewacht nebenbei die mitgeführten Reitechsen, obschon sich deren natürliche Feinde, die großen Raubechsen, wohl kaum in ein dermaßen belebtes Lager trauen dürften. Die Leibgardisten wissen von der Erkrankung des Herrschers und bereiten sich innerlich, nicht frei von Angst, schon auf ihre Nachfolge in die ewigen, feuchten Gemäcker der Allschöpferin vor. Ihre Angst geht jedoch nicht so weit,

daß sie sich ihrem letzten Gang verweigern und damit einen schändlichen Grabfrevel begehen würden.

Die Werte für die Leibgarde:

MU 13; KL 10; CH 10; GE 12; KK 14; LE 40; RS 6; AT (Hieb-
waffen scharf/Wurfspeer) 12/15; **PA 12; TP W+4; GST1;**
AU 54; MR 6; MK 35

Verständigung: Den Gardisten liegt allein die altechsische Sprache.

Schriftkenntnisse: Auch hierfür wurden sie nicht ausgebildet.

Die Offiziere

Meisterinformationen:

Da die Leibgarde zu selbständigem Handeln erzogen wurde, liegt es nahe, daß die Offiziere einzig die regulären Truppen befehligen. Sie werden demzufolge auch nicht dem Herrscher in die Pyramide folgen. Wenn Sie wollen, so können Sie einen der Offiziere als wahrscheinlichen Nachfolger des Herrschers aufbauen. Eventuell wäre dieser sogar zu einer heimlichen Vorfreude über den nahen Tod des Regenten fähig. Ein solcher Nutznießer dürfte, aus gänzlich anderen Beweggründen als der Hohepriester des Bauplatzes, ebenfalls daran interessiert sein, eine Schädelöffnung bei dem Todkranken vornehmen zu lassen und die Helden kämen ihm da sehr gelegen.

Improvisieren Sie, gegebenenfalls in Anlehnung an die Werte des Befehlshabers, eigene Eigenschaftswerte für die Truppenführer. Sowohl der Tod als auch die Geburt spielen eine besonders gewichtige Rolle im Leben sowie in der Religion der Cizk'hr, so daß es kaum verwundert, daß sich die Anwärter auf den Thron keineswegs aus dem beratenden Ministerstab rekrutieren, sondern vielmehr von der militärischen Führungsspitze hervorgebracht werden.

Verständigung: Alle Offiziere sprechen fehlerfreies Echsisch; ein eventueller Nachfolger des Herrschers versteht sich auf die beiden in diesem Gebiet bevorzugt vertretenen menschlichen Dialekte.

Schriftkenntnisse: Das Erlernen der echsischen Schriftsprache gehört zur Grundausbildung der herrschaftlichen Offiziere.

Die Minister

Meisterinformationen:

Die an den braunen Stirnreifen leicht zu erkennenden Berater des Herrschers haben nicht geringen Anteil an den Geschicken des Volkes, obschon die Priester und die Militärs die gewichtigere Rolle im Staatsleben spielen. Die Minister kümmern sich in erster Linie um Fragen der Ökologie ("Wie erhalten, oder besser: vergrößern wir die

Sumpflandschaft?"), des Artenschutzes ("Wie schützen wir die kaltblütigen Arten vor den Unarten der warmblütigen Arten?") und der Historie ("Und die große Mutter gebar die Echsischen. Und sie gingen nicht so verschwenderisch um mit den Gaben des Sumpfes wie die Warmblütigen, denn sie brauchten kaum Luft und sie brauchten kaum Nahrung. Und sie wurden erkoren, zu herrschen über das Land, über das Wasser und sogar über die Luft, um selbst den gefräßigen Vögeln Einhalt zu gebieten". - Auszug aus den 5 Büchern der Alten Priester; bis zur Gegenwart leider vollständig verlorengegangen -).

Sollten die Helden einem der Minister begegnen, so verwickeln letztere sie in anklagende Gespräche über die Zerstörung der Natur, in deren Verlauf die Recken erkennen sollten, daß es verschiedene Auffassungen von Gerechtigkeit geben kann. Die Werte der Minister liegen etwas über denen des Bauleiters; die herrschaftlichen Berater kämpfen nicht, werden jedoch immer gut bewacht.

Verständigung: Die Minister beherrschen alle in diesem Abenteuer vorkommenden Sprachen der vergangenen Zeit. Sprachkenntnisse: Man schreibt Echsisch und Tulamidisch. Typische Redewendungen: "Wirr müsssenn kennen ela bni chanassi i achten Feind chal hechessss."

Die Dienstkclaven

Meisterinformationen:

Die Dienerschaft des Herrschers setzt sich ausschließlich aus männlichen Waldbewohnern zusammen (vermutlich eine Ästhetik-Marotte des Herrschers) und befindet sich seit mindestens 8 Jahren in seinem Gefolge. Die Diener wurden immer gut behandelt und lassen sich aufgrund einer Mischung aus Angst und Schicksalsergebenheit nicht zu aufrührerischen Aktionen überreden. Ebensowenig würden sie die Helden jedoch verraten, falls diese auf irgendeine Weise Zutritt zum Sklavenquartier bekämen.

Verständigung: Die Sklaven beherrschen verschiedene waldische Dialekte und verstehen einige echsische Befehlssätze.

Schriftkenntnisse: Hierbei müssen die Dunkelhäutigen leider passen.

Typische Redewendungen: "Amba fragen, nix gutt."

Die regulären Streitkräfte

Meisterinformationen:

Die Soldaten unterstehen dem direkten Befehl der Offiziere und werden nach dem Tod des Herrschers, von dessen nahem Ende sie nichts ahnen, zusammen mit diesen die Rückreise in die heilige Stadt antreten. Soldaten, die einen warmblütigen Eindringling entdecken, greifen sofort mit einem ihrer beiden Zackensäbel an. Ihre Werte und Kennt-

nisse entsprechen denen der Wachsoldaten im Innern der Umzäunung. Ständig patrouillieren 2W6 Soldaten um das Lager. Tagsüber befinden sich 4W6 Soldaten auf der Jagd.

Die Tragechsen

Allgemeine Informationen:

Ein Blick ins Innere des Gatters offenbart den Anblick von etlichen, furchterregend aussehenden Riesenechsen, auf deren langen Hälsen sattelartige Gebilde befestigt wurden. Die massigen, etwa 4 Schritt langen Körper werden von faßähnlichen, kurzen Beinen getragen. Vor dem ebenfalls 4 Schritt langen Schwanz sollte man besser Abstand wahren. Die kleinen Köpfe sind ununterbrochen damit beschäftigt, Gräser und andere Pflanzen in sich hineinzustopfen.

Spezielle Informationen:

Die Sättel dürften gut und gerne jeweils 4 Echsenmenschen Platz bieten. Auf den Rücken der Tiere wurden mittels langer Seile einige Körbe festgezurt.

Meisterinformationen:

Bisher sind die Ciszk'hr (teilweise aus religiösen Gründen) noch nicht auf die Idee gekommen, Flugechsen abzurichten, so daß sie als Transportmittel diese gigantischen Urwesen benutzen, deren Domestizierung ihnen schon seit etlichen Generationen gelingt. Werden die Tiere angegriffen, so verteidigen sie sich durch vernichtende Schläge mit ihren kräftigen Schwänzen. Nur nach einer gelungenen Reiten-Probe +5 läßt sich eine Tragechse lenken.

Die Werte für die Tragechsen:

MU 8; AT 11; PA 3; LE 80; RS 3; TP 2W+3; GS 10; AU 50; MR 7; MK 40

Typische Redewendung der Ciszk'hr bezüglich ihres Transportwesens - vollständig übersetzt: "Hätte die große Mutter gewollt, daß wir fliegen, hätte sie uns Flughäute gegeben!"

H'Rtsi/Rahul/Ramaluk

Meisterinformationen:

Die Wege der Götter sind unberechenbar und so wird wohl weiterhin im unklaren bleiben, ob sich hinter den bereits häufiger erwähnten Wesenheiten letztlich der gleiche Geist verbirgt oder ob man gar von heftiger Rivalität ausgehen muß. Wenngleich die Ähnlichkeiten, auch mit den neuzeitlichen Gottheiten H'Ranga, Tsa, Rastullah und Kama-luq kaum von der Hand zu weisen sind, so würden doch die entsprechenden Geweihten bei solchen blasphemischen

Äußerungen vor blankem Entsetzen die Köpfe in ihren Händen verbergen. Eines jedoch scheint klar zu sein: Die aventurischen Gottheiten zeigen sich meist auf der Seite der Starken (Rastullah möge uns vergeben), und so läßt sich zu Zeiten der Ciszk'hr besonders das Wirken H'Rtsi's ausmachen, die den Herrscher und - in abgeschwächter Form - auch die Hohenpriester, mit enormen, wundersamen Fähigkeiten ausstattet. Auch die Eigenheiten der Pyramide, das Erwecken der Elementargeister in der oberen Etage und das Beschriften der 7 Pergamente gehen zweifellos auf ihren persönlichen Einfluß zurück. Uneindeutig wird jedoch bleiben, ob H'Rtsi und H'Ranga überhaupt irgend etwas gemein haben, besonders da, wie sich der Meister sicher erinnert, H'Rtsi keinerlei Wert auf bestialische Blutopfer legt.

Ablaufmöglichkeiten

Meisterinformationen:

Den Helden steht nun die Vergangenheit offen und sie könnten auf die unterschiedlichsten Arten vorgehen, um ihre Aufgabe zu lösen. Die erfolgversprechendste Methode bestünde sicher darin, die Sklavin Schawani um Übersetzung der Glyphen zu bitten, aber auch die gewaltsame Entführung eines Ministers in die Sümpfe bleibt denkbar. Selbst nach einer Gefangennahme durch die Ciszk'hr dürften entsprechend gebildete Echsenmenschen noch bereit sein, den womöglich durch Gottesentscheid - siehe: "Der Hohepriester" - erwählten Kämpen das Schriftstück auszuliegen, denn schließlich ahnt niemand die Hintergründe des Abenteuers. Setzen Sie gegebenenfalls die Bausklavin Schawani als Dolmetscherin ein.

Falls Ihnen die Eskapaden der Helden zu lange dauern, benutzen Sie einfach die abnehmende Leuchtkraft der Kugel Zeitenruf als kleinen Ansporn für einen baldigen Aufbruch.

Den Rückzug in die Pyramide sollten Sie den Recken jedoch schwer machen, denn schließlich ist in diesem Augenblick (falls man sich in Freiheit befindet) der Zeitpunkt für das Hinscheiden des Herrschers gekommen, was eine sofortige, starke Bewachung der Pyramide nach sich zieht. Gewiß möchte der Meister den nun folgenden Einzug des Bestattungstrosses in die Pyramide nicht verpassen. Sollten die Helden entgegen aller Erwartungen doch einen Weg finden, vor der Bestattung des Herrschers in das Monument zurückzukehren, so können Sie diese von einigen im Bauwerk routinemäßig herumsuchenden Wachen aufbringen lassen, ehe sie die Grabkammer erreichen, denn ein Zusammentreffen von Helden und totem Herrscher in der Grabkammer ist von entscheidender Bedeutung für den Zusammenhang des Abenteuers.

Die Bestattung

Meisterinformationen:

Es ist der Wille der H'Rtsi, die ihren so bald wie möglich zu sich zu holen, wenn erst einmal der Weg ohne Wiederkehr beschritten wurde. Daher entwickelten die Cisk'hr auch niemals spezielle Balsamierungstechniken, um die Körper der Verstorbenen zu konservieren. Auch der Herrscher wird unmittelbar nach seinem Dahinscheiden in der Pyramide beigesetzt, so daß die Grabbeigaben in aller gebotenen Eile aus ihren Verstecken in den umliegenden Sümpfen geholt werden und die Leibgardisten die traditionellen Kapuzenmäntel anlegen, um ihrem Herrscher in unbefleckter Anonymität folgen zu können.

Allgemeine Informationen:

Selten hatte ein Aventurier die Gelegenheit, so viele Echsenmenschen auf einem Platz zu sehen. Bestimmt 400 Soldaten bilden eine Gasse zwischen dem Haupttor und der gewaltigen Treppe der Pyramide, um etwa 150 Gardisten in langen, undurchsichtigen Umhängen, angeführt vom Bauleiter der Anlage, passieren zu lassen, die in bedächtigen Schritten Unmengen von Grabbeigaben teils mit sich herumschleppen, teils auf hölzernen Wagen hinter sich herziehen. Ein gigantischer Flaschenzug wurde am Eingang der Pyramide befestigt, um die Wagen über lange Bretter die Treppe hochziehen zu können; kleine Handkarren ermöglichen den Weitertransport der sperrigsten Gegenstände. Sicher zwanzigmal müssen die Echsenmenschen die Stufen erklimmen, ehe der Nachschub an Gütern und Schätzen sich erschöpft. Acht Wachen behüten den steinernen Eingang des Monuments, in dem der Bauleiter auf neue Gäste wartet. Und schon hat sich eine lange Reihe formiert, die keinen Zweifel aufkommen läßt, daß sich diese Gardisten zum letzten Gang bereithalten.

10 Wachsoldaten tragen die Lade mit der heiligen Echse, der nur der Hohepriester voranschreitet.

Als diese Gruppe den Eingang erreicht, gesellt sich der Bauleiter hinzu, der offenbar die räumliche Führung übernimmt. Im Anschluß an die Lade folgt der goldene Sarkophag mit dem Leichnam des Herrschers, getragen von 12 Gardisten, dem sich die anderen Todgeweihten anschließen. Den Schluß bilden die Minister und Offiziere des Herrschers, die den Troß allerdings nur bis zum Eingang der Pyramide begleiten. Die menschlichen Sklaven verpassen die Zeremonie (unter höchsten Strafandrohungen) in ihren jeweiligen Quartieren.

Nach einiger Zeit erscheinen die Soldaten mit der Lade,

begleitet vom Hohenpriester sowie dem Bauleiter, wieder außerhalb des Eingangs und verharren dort einen Augenblick.

Als sicher scheint, daß alle, die dafür vorgesehen sind, das Bauwerk wieder verlassen haben, drückt der Bauleiter einen bis dahin nicht auszumachenden, losen Stein in die Wand neben der Öffnung und nimmt wieder seine vorherige Position ein. Langsam rieselt sandiges Erdreich aus dem neu entstandenen Loch und ein ständig wachsendes Häufchen bildet sich auf dem steinernen Boden, bis sich plötzlich mit einem donnernden Krachen ein gewaltiges Steintor aus der Decke des Einganges löst und den Gang für alle Zeiten verschließt.

Nach einer Minute der stillen Andacht löst sich die Prozession langsam auf, und die Beteiligten treffen die letzten Vorbereitungen für die Abreise. Nur wenige Wachen werden zurückgelassen, denn der Bau scheint uneinnehmbar.

Meisterinformationen:

Im Innern der Pyramide geleitet der Bauleiter die Beteiligten unter Umgehung der Fallen zu den entsprechenden Stellen. Die ersten 8 Gardisten, die das Bauwerk betreten, bleiben während der ganzen Zeremonie in der Abknickung des Lebensweges stehen und kontrollieren jede der durchgehenden Personen. Sollten sich die Helden hier einzuschmuggeln versuchen, werden sie von diesen Echsen entdeckt und, nach Absprache mit dem Hohenpriester, festgehalten, bis sich das Außentor schließt. Den Rest, so glaubt man, erledigen die Hitze, der Sauerstoffmangel, die Fallen und nicht zuletzt die Elementargeister in der oberen Etage, die zu unheimlichem Leben erwachen, sobald die Steinplatte den Eingang versiegelt hat und die 8 Wächter ihren Kollegen in die Räume der Garde gefolgt sind. (Einer dieser Echsenmenschen stellt sich als falscher Herrscher in Raum 13 zur Verfügung.)

Frühzeitig gefangengesetzten Helden droht das gleiche Schicksal wie etwas gewiefteren Spät-Eindringlingen (die abgenommenen Ausrüstungsgegenstände werden ihnen wiedergegeben), so daß dem Meister nichts anderes übrigbleibt, als erneut den Abschnitt mit den Raumbeschreibungen zur Hand zu nehmen und dort die Unterkapitel "Nach Bestattung des Herrschers" besonders zu beachten.

Der in Raum 10 verwendete Flaschenzug wurde übrigens mittlerweile zerlegt und in Einzelteilen in die Lagerräume verfrachtet, so daß die Göttin H'Rtsi vorläufig ungestört mit der Befragungszeremonie beginnen kann.

Ende gut?

Meisterinformationen:

An dieser Stelle möchten wir stillschweigend davon ausgehen, daß der Überheld mittels der Kugel Zeitenruf den Weg über Raum 10 zurück in die Gegenwart eingeschlagen hat. Sollten die Recken statt dessen vorzeitig in die ewigen Sümpfe eingegangen sein, so gehen Sie einfach direkt über zur Lektüre des Anhangs; aber wer möchte schon den Schluß versäumen?!

Endlich allein

Allgemeine Informationen:

Urpötzlich ist alles still um euch. Erleichtert registriert ihr die Anwesenheit eurer eigenen Körper, die an den Sarkophag gelehnt auf dem steinernen Boden sitzen. Nur der Besitzer eures bisherigen Gastkörpers steht und sieht sich dem Waldelfen gegenüber. "Meine Aufgabe ist erfüllt. Die Geschichte möge sich nun ihr Opfer suchen", wendet er sich an euch, ehe er, ausgelöst durch ein einziges Fingerschnippen, vor euren Augen verschwindet, als hätte es ihn nie gegeben.

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Helden nun ruhig etwas Zeit, um sich zu beraten und an die neue Situation zu gewöhnen, bevor sie das Startzeichen zum großen Finale geben, denn längst sind die untoten Horden aus den Sümpfen in die Pyramide eingedrungen und schneiden jeden Rückweg ab. Der Herrscher läßt es sich nicht nehmen, seine ehemalige Garde persönlich anzuführen. Das ungleiche Zusammentreffen ist unvermeidbar. Die in der gegenwärtigen Zeitebene zurückgebliebenen Heldenkörper befinden sich, bezüglich ihrer Werte, im gleichen Zustand wie vor der Zeitreise.

Des Herrschers letzter Auftritt

Allgemeine Informationen:

Völlig unvermittelt quellen Mengen von untoten Echsen durch die Osttür, driften nach rechts und links auseinander und kreisen euch völlig ein. Doch statt euch anzugreifen, bilden sie eine Lücke und lassen einen reich geschmückten Echsenmenschen passieren, der einen großen, wulstigen Hut trägt und keinerlei Anzeichen von Tod oder Verwesung zeigt. Etwa 2 Schritt vor euch bleibt er stehen.

Spezielle Informationen:

Wird der Herrscher angegriffen, so sorgt er mittels einer würgenden Handbewegung dafür, daß alle Helden unmittelbar von Atemnot befallen werden. Erst 20 KR später entläßt er sie aus seiner wundersamen Beherrschung.

Meisterinformationen:

4000 Jahre hat der Herrscher auf diesen Augenblick gewartet. Als er vor einigen Wochen spürte, daß nun endlich der Moment der Rache nahte - denn die Frevler (unsere Helden) trieben, wie er spürte, ihr Unwesen auf Dere -, erwachte er aus einem fast endlos erscheinenden Todesschlaf, belebte seine längst verstorbenen Leibgardisten und zog sich mit den meisten dieser Untoten in die Sümpfe zurück. Dann begann er, seinen grausamen Plan in die Tat umzusetzen. Er befahl den getreuen Echsenhorden, solange alle Warmblütersiedlungen niederzumachen, bis die Helden mit umkämen oder, besser noch, angelockt würden. Denn am liebsten wollte der Herrscher die Rache persönlich vollstrecken. Sollten die Recken sich rechtzeitig ins Innere der Pyramide zurückziehen, so werden sie im Laufe einiger harter Auseinandersetzungen wieder in die Grabkammer zurückgetrieben. Helden, die bereits in der Vergangenheit auf den Herrscher getroffen sind, erkennen diesen sofort wieder, zumal er, aufgrund persönlichen Einwirkens der Göttin, nicht im geringsten dem natürlichen Verwesungsprozeß zum Opfer gefallen ist. Sobald die Situation für die Helden eindeutig aussichtslos erscheint, ertönt eine mentale Stimme, die keinen Widerspruch duldet, in den Köpfen der Anwesenden. Wie schon in der Vergangenheit, so vernimmt auch hier jeder Held die Stimme in seiner jeweiligen Muttersprache.

Allgemeine Informationen:

Eine eindringliche Stimme hat euch mit bedächtigen Worten folgendes mitzuteilen: "Viele Monde sind verstrichen und wir sind nachgiebig geworden. So sei euch eine Bitte erlaubt, die wir zu erfüllen gedenken, wenn dies in unserer Macht steht. Aber bittet nicht um euer Leben, denn eure Zeit ist abgelaufen!"

Meisterinformationen:

Lieber Meister, sprechen Sie die gewichtigen Worte des Herrschers sehr langsam aus. Schließlich wollen wir die Helden nicht dazu verleiten, banale Bitten wie: "Bring dich um!" von sich zu geben (der Herrscher würde sich erstechen, Momente später wieder aufstehen und erklären, es liege eben nicht in seiner Macht, sein "Leben" zu lassen).

Eigentlich wäre es nun an der Zeit, den Seelenfrieden des Herrschers wiederherzustellen, indem man ihm Gelegenheit gibt, die siebente Frage der H'Rtsi zu beantworten. Die Helden sollten ihn also darum bitten, folgendes Rätsel aufzulösen: "Welches Wesen begleitet den Herrscher zu seinem dauerhaftesten Thron?" Der Herrscher antwortet pflichtgemäß mit: "Der Tod", worauf Letztgenannter mit seinem geflügelten Helfer erscheint und das Ritual des

Abschieds vornimmt (siehe hierzu den Anhang: "Der Tod als Meisterperson"). Nur in wenigen mystischen Räumlichkeiten Aventuriens, so auch in der Grabkammer des Herrschers, ist es möglich, den Tod mit eigenen Augen zu sehen, ohne ihn in seiner unausweichlichen Konsequenz kennenzulernen.

Läuft alles wunschgemäß, so stürzen die Untoten auf der Stelle in sich zusammen, der Körper des Herrschers legt sich in seinen Sarg, worauf sich alle Deckel von unsichtbarer Hand schließen, und seine Seele (ein durchsichtiges Abbild des echsischen Körpers) verläßt, begleitet vom Tod, die Pyramide durch die Decke mit unbekanntem Ziel.

Selbst das Pergament zieht sich in seine Urne zurück und verwandelt sich Augenblicke später in ein Häufchen Asche. Bitten die Helden jedoch um etwas anderes als um Beantwortung der siebenten Frage, so erscheint der Tod ebenfalls, aber mit erweitertem Betätigungsfeld, denn die Seelen der im nun aufbrausenden Kampf Erschlagenen erwarten sein Geleit.

Paradoxe Bitten interpretiert der Herrscher spöttisch zügelnd als Hinweis darauf, daß den Helden keine wirklich wichtigen Wünsche offenblieben. Im übrigen ist der Herrscher kein Djinn und seine Möglichkeiten sind tatsächlich begrenzt.

Geld ist nicht alles

An schnödem Mammon gibt es in diesem Abenteuer nicht viel zu holen (jedenfalls nicht, ohne körperliche Schäden davonzutragen).

Erfahrungen ganz besonderer Art werden hingegen reichlich gesammelt:

Jeder Überlebende erhält zunächst obligatorisch 500 Abenteurpunkte.

Wenn die Helden in einem gemeinsamen Körper unterwegs waren, kann sich zusätzlich jeder zwischen 0 und 200 Abenteurpunkte für sinnvolles Unterordnen und zwischen 0 und 100 Punkte für gelungenes Führen auf sein Konto gutschreiben. Wegen tieferer Einblicke in Physis und Psyche an-

derer Menschen (Zwerge oder Elfen) gibt es abschließend noch einen Zuschlag von zweimal bis zu 3 Steigerungswürfen auf das Talent Menschenkenntnis.

Helden, die sich in einem andersgeschlechtlichen Körper aufgehalten haben, erhalten sogar einen Bonus von 3 möglichen Anhebungen und wundern sich demnächst über nichts mehr. ("Frauen/Männer werden nur von ihren Trieben getrieben".)

Den Waldelfen Friedenslied wiederzufinden, erweist sich momentan als unlösbare Aufgabe; aber tauchen die wirklich Großen Aventuriens nicht immer wieder auf, so sie gebraucht werden?!

Anhang

Paradoxon - nein, danke

Wenn es in diesem Abenteuer überhaupt ein Problem gibt, dann heißt es: Vermeiden Sie ein Zeitparadoxon. Nach Möglichkeit sollten die Helden also in der Vergangenheit keine Dinge vernichten, die in der Gegenwart noch benötigt werden (oder dergleichen). Die meisten solcher Ungereimtheiten sind beim Verfassen dieses Abenteuers jedoch schon ausgemerzt worden, so daß man den verbliebenen Eventualitäten recht gelassen entgehen kann.

Was kann der Meister also tun, wenn

1. die Helden in der Vergangenheit irgendwelche Türen blockieren, in der Gegenwart dieselben aber bereits frei gesehen haben? - *nichts, da der Meister weiß, daß Friedenslied oder einer der Untoten den Mißstand behoben hat,*
2. die Helden in der Vergangenheit Dinge an sich nehmen, die vorher in der Gegenwart nicht registriert wurden? - *der Meister läßt die entsprechenden Gegenstände einfach aus*

den gegenwärtigen Räumen verschwinden,

3. die Recken in der Vergangenheit versuchen, das siebente Pergament mit auf die Zeitrückreise zu nehmen? - *der Meister unterbindet diese Bemühung durch heranstürzende Untote,*

4. ein Held während der Reise verstirbt (falls die Recken nicht in einem Körper unterwegs sind)? - *der Meister trauert,*

5. alle Helden vor dem großen Finale in die ewigen Sümpfe eingehen? - *dann müssen es wohl andere gewesen sein, die den Herrscher bei seiner Zeremonie gestört haben; man sollte Friedenslied fragen, ob er eine weitere Gruppe auf den Weg geschickt hat,*

6. die Helden genau nach der Störung des Herrschers und vor der Rückreise in die Gegenwart sterben? - *Ich bitte Sie, ist das wirklich nötig? Geben Sie sich einen Ruck und zwangs-transportieren Sie die Recken im letzten Moment dank einer Intuition des Elfen Friedenslied in die Gegenwart.*

Der Tod als Meisterperson

Jeder wirkliche Held muß sich mit dem Gedanken vertraut machen, eines mehr oder weniger schönen Tages jemanden kennenzulernen, über dessen Existenz für gewöhnlich nur hinter vorgehaltener Hand getuschelt wird. Der Name dieser Person ist Tod und eine Begegnung mit ihm gehört zu den unausweichlichen Konsequenzen des Lebens. In den fantastischen Abenteuern Aventuriens wurde ihm allerdings bisher nur ein stiefmütterliches Dasein gewährt; ein Mißstand, den es nun abzuschaffen gilt, denn schließlich steht altgedienten Kämpen, wenn sie nun schon mal das Diesseitige verlassen müssen, ein standesgemäßer Abtritt zu, der einen kleinen Ausblick in die Ewigkeit erlaubt. Wir verstehen die Vorstellung dieser machtvollen Persönlichkeit also keineswegs nur als Teil dieses Abenteuers, in dem der Tod so oder so seinen Begleiter findet, sondern möchten dem Meister wärmstens empfehlen, den Vollstrecker des göttlichen Willens auch auftauchen zu lassen, wenn das Lebenslicht eines Helden zu einem anderen Zeitpunkt verglimmt. Es versteht sich von selbst, daß solch intime Begegnungen (außerhalb der Grabkammer) nur unter vier Augen stattfinden. Im folgenden möchten wir Ihnen eine Vorstellung von der Souveränität des Todes und seiner nahezu grotesken Humorlosigkeit vermitteln.

Auch seine rituelle Vorgehensweise soll Ihnen beispielhaft nahegebracht werden, um Sie in die Lage zu versetzen, in seine "Haut" schlüpfen und den zugegebenermaßen meist von einem gewissen Streß geprägten Dialog mit jüngst dahingeshiedenen Helden rollengerecht absolvieren zu

können. Hierzu schauen wir uns eine kleine Geschichte an, in welcher der gerade verstorbene Streuner Endigo Garethi Ihnen ein typisches Gespräch mit dem Tod demonstriert. Endigo muß leider just den entscheidenden Dolchstoß im Kampf gegen eine hoffnungslose Überzahl von Räubern hinnehmen. Ein Augenblick der Dunkelheit umfängt ihn, doch schon im nächsten Moment schälen sich die Umriss einer unheimlichen Gestalt aus der Finsternis.

Ein gigantischer Rabe dient der in einen schwarzen Umhang gehüllten Kreatur als Reittier, und, von langsam, ja fast träge schlagenden Flügeln getragen, bewegt sich das seltsame Gespann auf Endigo zu. Direkt neben dem zu völliger Bewegungslosigkeit verurteilten Streuner springt der schwarze Reiter elegant vom Rücken des apokalyptischen Tieres, holt mit seiner silbrig glänzenden Sense aus und - trennt mit entschlossenem Schlag Endigos Seele von dessen Körper.

Erst jetzt ist der jüngst Verstorbene wieder dazu in der Lage, seine Umgebung wahrzunehmen. Er sieht die verzweifelt kämpfenden Mitstreiter in der Bewegung erstarrt und jenseits des Zeitflusses genau wie die verhaßten Räuber. Er beobachtet die halbtransparenten Hände seines bemerkenswert beweglichen Astralkörpers so deutlich wie den eigenen, neben ihm zusammengesunkenen Leichnam. Doch der Schock dieses Anblickes wird relativiert durch die Tatsache, daß Endigo immerhin noch denken, mehr noch, sogar sprechen kann, wenngleich sein einziger Zuhörer der schwarze Mann mit der Sense zu sein scheint.

"Wer bist du?", fragt der vor Neugier brennende Streuner.

“Der Tod”, lautet die knappe Antwort des Knochenmannes, dessen leere Augenhöhlen eine seltsame Anziehungskraft besitzen.

“Das kann nicht dein Ernst sein; ich meine - es war nur ein winziger Dolch...”

“Ich scherze niemals.”

“Aber warum steht die Zeit still? Bedeutet das, daß ich noch eine Chance...”

“Zeit ist nur der Verfall des Lebendigen. Für dich hat sie nun keine Bedeutung mehr.”

“Könnten wir nicht darum Karten spielen? Ich spiele nicht sehr gut, aber..”

“Was hätte ich schon zu gewinnen.”

“Nun, ich denke, du hast recht. Vielleicht erlaubst du mir, meinen Gott um Gnade anzurufen? Weißt du, ich glaube, ich war immer einer seiner treuesten Verehrer.”

Mit einer geschmeidigen Bewegung, die man einem Wesen ohne Sehnen und Muskeln gar nicht zugetraut hätte, zieht der Tod ein dickes Buch unter seinem Umhang hervor. Der kahle Schädel senkt sich unter der ausladenden Kapuze und nicht vorhandene Augen bohren sich in die aufgeschlagenen Seiten: “Letzte Spende vor 6 Monaten! Phex wird verärgert sein, wenn ich ihn anrufe.”

“Bitte..”

“Na gut.”

Eine winzige Spanne der ewigen Stille verstreicht, ehe der Tod wieder das Wort ergreift:

“Die Gottheit wünscht keine Diskussionen.”

“—.”

“—.”

(Der vorstehende Dialog symbolisiert betretenes Schweigen.)

“Wohin führt nun mein Weg?”

“Wir werden auf dem Rücken Golgaris das Nirgendmeer überfliegen und bei den Hallen Borons herabsteigen. Dort wird der Totengott die Seelenwaage Rethon befragen, ob du würdig für den Einlaß in die Gefilde der Seligen bist. Erhältst du den Schlüssel, so wird dich Phex zu einem Stern am Firmament erheben.”

“Mal angenommen, ich... Ich meine, was ist, wenn ich keinen Schlüssel...”

“Die Hallen Borons sind voller Leute, die um späte Gnade flehen.”

“Verstehe.”

“Ich glaube kaum. Aber laß uns nun aufbrechen.”

“Und wenn meine Höhenangst ausbricht?”

“Höhenangst ist nur ein körperliches Leiden; du hast sie abgelegt.”

Danach kommt der Tod zu dem Schluß, daß er für jemanden, der keine Stimmbänder besitzt, genug geredet hat und dirigiert den gegenüber dieser Übermacht völlig wehrlosen Endigo auf Golgaris Rücken. Nachdem sich der Tod, von dem auch aus der Nähe keinerlei Wärme ausgeht, hinter den Streuner gesetzt hat, hebt der riesenhafte Rabe behutsam ab...



Spielen Sie den Tod auf keinen Fall wie einen leicht zu beeinflussenden Sechsjährigen, der nur darauf gewartet hat, die Verstorbenen wieder zurück ins Leben zu schicken. Der absolut magieresistente Tod kennt weder Mitleid noch Gnade. Hierfür sind, wenn überhaupt, die Götter zuständig. Diese entscheiden auch, ob eventuell ein letztes Mal der Würfel über einen Gnadenakt befinden soll, oder ob der Tote in die Gefilde der Seligen aufgenommen wird. Wenn Sie möchten, setzen Sie den Tod als Vermittler ein, denn schließlich können sich die Götter nicht mit jedem Verstorbenen persönlich abgeben.

Seien Sie aber auch nicht zu hart, und ersparen Sie den Helden, so sie nicht zu den größten Ketzern Aventuriens gehören, die Äonen dauernde Wartezeit in den wenig heimeligen Hallen Borons. Auf welches ewige Dasein die Recken hingegen Aussicht haben, entnehmen Sie bitte der Spielhilfe “Die Götter des Schwarzen Auges”, denn dies hängt davon ab, welcher Gottheit sie zu Lebzeiten Verehrung zollten.

Behagt Ihnen der Gedanke an einen plastischen Tod nicht, verzichten Sie einfach auf die Einführung dieser Meisterperson oder benutzen Sie den Tod nur für dieses Abenteuer. Übrigens besitzt der Tod keine unveränderliche Gestalt. Menschen erscheint er als menschliches, Zwergen als zwergisches, Elfen als elfisches und Echsen als echsisches Skelett. Ersparen wir uns die Vorstellung, in welcher Form er skelettlosen Intelligenzen gegenübertritt...