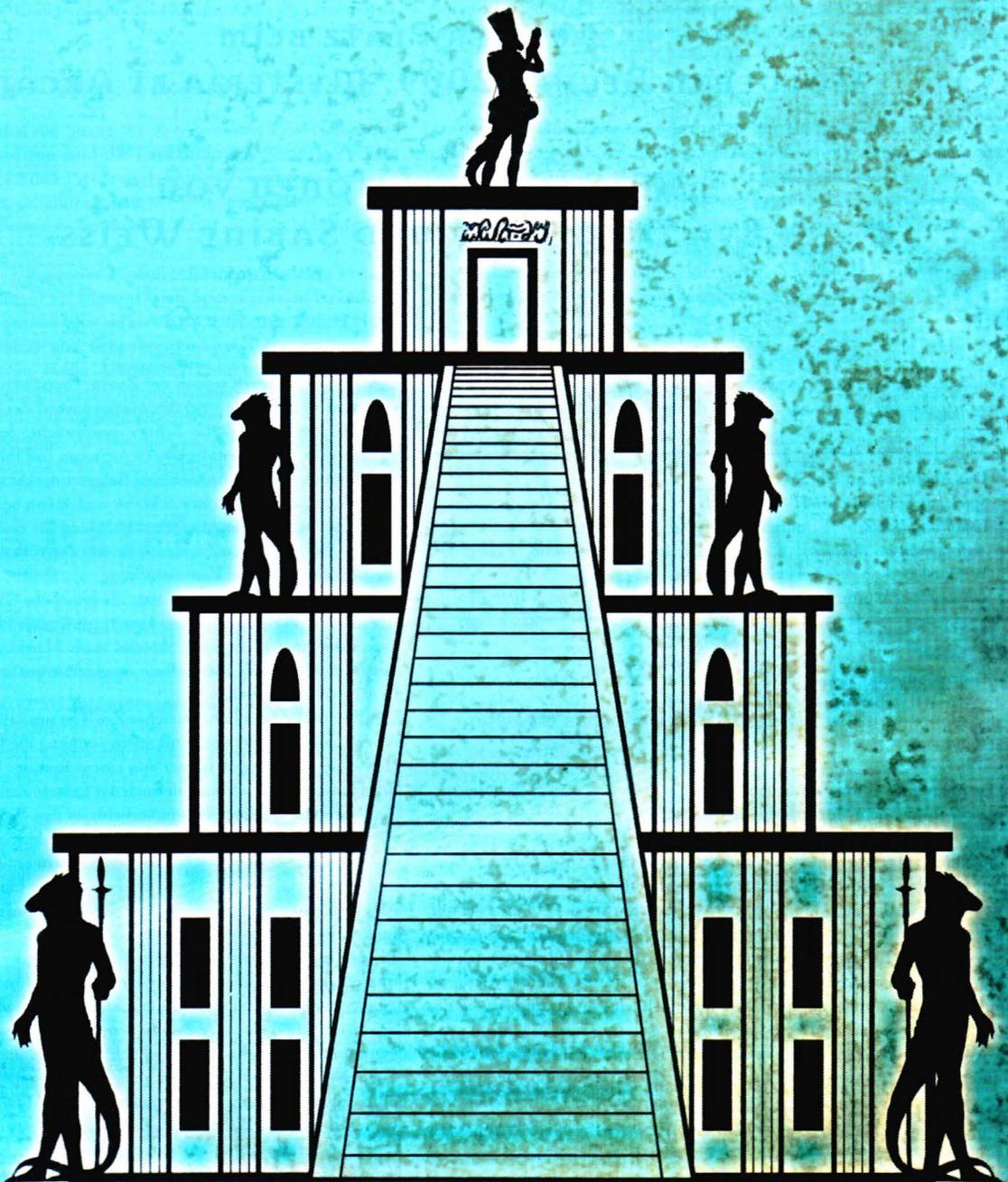


DIE GOLDENE STADT



DIE GOLDENE STADT

Ein Abenteuer für 3 bis 6 Helden
mittlerer bis hoher Erfahrung

von Мунa und Роман Беринг

Zweiter Platz beim
Goldene Becher 2009: MYSTERIA ET ARCANUM

Mit Illustrationen von
Eva Dünzinger und Sabine Weiss

Wir danken der wackeren Testrunde, die sich erstmalig ins Unbekannte wagte: Jan (SL), Sandra, Smartie und Sven. Dank gebührt auch Sonja für etwaige Korrekturen.

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3–6 Spieler

Erfahrung (Helden): Erfahren bis Experte

Anforderungen (Helden): Kampffertigkeiten, Talenteinsatz, Zauberei, Wildnisleben

Ort und Zeit: Punin (Almada) und die Wüste Khôm, Praios 1029 BF

Einleitung

»Es iszt nit todt, wasz ewiglich lieget, bisz dasz die Zeyth den Todt besieget.«
—aus dem Arcanum

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in der Handels- und Forschungsmetropole Punin, dem 'Tor zum Land der Ersten Sonne'. Die Helden erhalten den Auftrag, der Spur einer Expedition zu folgen, die wenige Tage zuvor in die Khôm aufgebrochen ist, um eine sagenhafte Stadt aus Gold zu suchen. Auf ihrer Reise sind die Helden den gnadenlosen Unbildern der Wüste ausgesetzt, bis sie den geheimnisvollen Ort endlich finden und es ihnen gelingt, einige seiner Rätsel zu entschlüsseln ... nur um feststellen zu müssen, dass die wahren Schrecken jetzt erst ihren Anfang nehmen: In den Tiefen der Gewölbe nämlich will ein Agent der Skrechu im Auftrag seiner Meisterin eine schlafende, uralte chimärische Scheulichkeit wecken und ihr die Expeditionsteilnehmer zum Fraß vorwerfen.

Die Goldene Stadt ist zweiteilig aufgebaut: Der erste Teil umfasst die Reise durch die Wüste, wobei es dem Spielleiter überlassen bleibt, wie ausführlich er sie mit seiner Gruppe ausspielt. In der zweiten Hälfte finden und erforschen die Helden die Goldene Stadt selbst und müssen versuchen, das Ritual rechtzeitig zu stören und die Opfer zu retten.

Ymras Seifen – Was bisher geschah

In den Urzeiten des Zehnten Zeitalters, als die Echsenrassen über Dere herrschten, errichteten die kobraköpfigen Priesterzauberer der *Shintr* im Norden des Dschungelreiches *Zze'Tha* die prächtige goldene Tempelstadt *A'Tharrzzss* zu Ehren ihres Herrscher- und Sonnengottes *Pprsss*. Als um 9000 bis 8000 v. BF der Goldene Drache *Pyrdacor* und seine Anhänger ihren gnadenlosen Ausrottungskrieg gegen die Rasse der *Shintr* und den *Pprsss*-Kult führten, gelang es den *Shintr* von *A'Tharrzzss*, die Anlage durch mächtige Magie sowie karmales Wirken zu verhehlen und vor der Vernichtung zu bewahren. So blieb sie viele weitere Tausend Jahre unentdeckt.

Um 2260 v. BF brach jedoch der *Zweite Drachenkrieg* über *Aventurien* herein, und in dieser Zeit der Verwüstung wurde der auf der *Goldenen Stadt* liegende karmal-magische Schutz geschwächt. So geschah es, dass die *Skrechu* den Tempel entdeckte. Gemeinsam mit ihr ergebenen *Leviatanim* und *Ssrkhrsechim* begann sie einen Belagerungskampf gegen die *Shintr* von *A'Tharrzzss* und deren getreue *Marus* und *Achaz*, bei dem sie schließlich die Oberhand behielt. Ihre Vasallen schändeten die eroberte Anlage und schufen tief unter dem Haupttempel eine finstere Kultstätte für die *Skrechu*, in die sie sich für einige Zeit zurückzog, um Brutstätten zu errichten. Hier erschuf sie auch zu Ehren *Asfaloths* die grässliche Chimäre *Xch'Rimssith*. Als sich das Ende des *Zweiten Drachenkrieges* und die Niederlage *Pyrdacors* abzeichneten, floh die *Skrechu* nach *Marustan* (Maraskan). Ihr Geschöpf *Xch'Rimssith* aber ließ sie, in einen künstlichen Tiefschlaf versetzt, in *A'Tharrzzss* zurück.

Der Entrückung des Echsenreiches *Zze'Tha* um 2100 v. BF, die den Sieg der *Alveraniare* gegen *Pyrdacor* markierte, entging die Goldene Stadt – möglicherweise war sie noch immer von einem Rest der Kraft des *Pprsss* durchdrungen, vielleicht schützte sie auch das finstere Zauberverwirken der *Skrechu*. Seitdem steht sie, nach wie vor verhehlt, in den Weiten der Großen Khôm. Erst um das Jahr 970 v. BF, einige Jahre nach der Gründung von *Bosparan*, wurde sie von einigen bosparanischen Siedlern entdeckt, die auf der Suche nach der Wohnstatt des *Praios* waren – davon kündet aber nur noch die Abschrift eines Fragments aus den damaligen Aufzeichnungen, das heute im *Praios-Tempel* zu *Vinsalt* aufbewahrt wird.

Bis in die Gegenwart hinein gibt es immer wieder wissbegierige Forscher und erkenntnissuchende *Praioten*, die danach dürsten, das Geheimnis der 'Stadt der Sonne' zu lüften. Einer dieser Forscher war der Magier *Sansovino Sgirra*, der schon als junger Mann dem Mysterium verfiel und sich ihm bald ganz und gar verschrieb. Schließlich gelang es ihm, den reichen *Puniner* Tuchhändler *Jacopo Pipote* mit seiner hesindegeligen Neugier anzustecken und als Geldgeber zu gewinnen. Zweimal brachen die beiden Männer in den folgenden Jahren in Begleitung eines gut ausgerüsteten Expeditionstrupps in die Khôm auf, um die Goldene Stadt zu finden, beide Male kehrten sie erfolglos, doch mit ungebrochenem Forschergeist, zurück.

1026 BF begab sich *Sgirra* nach *Selem*, um dort Nachforschungen über echsische Geschichte anzustellen und vielleicht auf diesem Wege neue Erkenntnisse zu gewinnen. Seine Hoffnungen erfüllten sich – tragischerweise kostete ihn dies jedoch sein Seelenheil. *Algorton* höchstselbst, einer der wichtigsten Agenten der *Skrechu*, erkannte nämlich in *Sgirra* ein nützliches Werkzeug und lockte ihn mit Informationen über das Objekt seiner Besessenheit. So war es für ihn ein Leichtes, den Magier, dem die unaussprechlichen Schrecken *Selems* bereits den Geist vernebelt hatten, für die Sache der *Skrechu* zu gewinnen. Diese nämlich hatte sich nach langer Zeit wieder des verborgenen *A'Tharrzzss* erinnert, und es verlangte ihr nach *Xch'Rimssiths* Erweckung, um für sich und ihre Diener einen Vorposten in der Khôm zu schaffen.

Informiert darüber, wo und wie die Goldene Stadt zu finden ist, und begleitet von seinem neuen Leibwächter *Shabob*, einem Asfaloth-Paktierer, kehrt Sgirra Anfang Praios 1029 BF nach Punin zurück, wo er sogleich Kontakt zu seinem Geldgeber Pipote aufnahm.

Dieser zeigte sich hocheifrig, seinen Freund nach so langer Zeit überraschend wiederzusehen, und lauschte verzückt, als der Magier ihm seine neuen Erkenntnisse zur 'Stadt der Sonne' offenbarte. Vor Begeisterung darüber, dass ihr gemeinsamer Traum sich nun vielleicht doch noch erfüllen würde, bemerkte er nicht, dass Sgirra sich nachteilig verändert hatte und der stumme Shabob ein teilweise seltsames Verhalten an den Tag legte. Stattdessen wurden mit Feuereifer Reisevorbereitungen getroffen, und am 6. Praios brachen Sgirra, Pipote und Shabob mit fünf novadischen Begleitern ein drittes Mal in die Große Khôm auf, um das Geheimnis der Goldenen Stadt zu entschlüsseln.

FATAS SEITEN – WAS GESCHEHEN WIRD

Ende Praios 1029 werden die Sterne für Xch'Rimssiths Erweckungsritual günstig stehen – bis dahin wird die Expedition den Tempel gefunden und Sgirra mit Shabobs Hilfe Pipote und die fünf Novadis als Opfer für Xch'Rimssith gefangen genommen haben. Wenn die Helden ihn nicht rechtzeitig an seinem finsternen Tun hindern, wird er die schlafende Chimäre wecken.

Die Helden werden am 9. Praios von Pipotes Schreiberin *Madalena Vascagni* angeworben, der Expedition zu folgen. Durch Sgirras seltsam verändertes Verhalten misstrauisch gemacht, hat sie gleich nach der Abreise ihres Herrn Nachforschungen angestellt und sieht ihre dunklen Ahnungen bestätigt. Kurzerhand beschließt sie, ihrem Arbeitgeber Hilfe nachzuschicken; sie lässt kundtun, dass sie mutige Recken für eine wichtige Mission in der Wüste suche, und gerät auf diesem Wege an die Helden.

Dank einiger Abschriften seiner Aufzeichnungen, die Pipote Madalena zur Aufbewahrung hinterlassen hat, ist es den Helden möglich, der ersten Ex-

pedition zu folgen. Nach einer anstrengenden Reise durch die Große Khôm werden sie A'Tharrzss schließlich finden. Bei der hastigen Suche nach den Expeditionsmitgliedern in der weitläufigen Tempelanlage verhindert manche Gefahr ein rasches Vorankommen, bis die Helden endlich bis in das Gewölbe vordringen, in dem Sgirra sein Ritual durchführen will. Nun gilt es, ihn aufzuhalten, das Leben der Opfer zu retten und so die Pläne der Skrechu zu vereiteln.

AUSWAHL DER HELDEN

Die **Goldene Stadt** ist für kampf- und magiebegabte Helden geeignet, die mit dem (Über-)Leben in der Wildnis vertraut sind und auch eine entbehrungsreiche Wüstenfahrt nicht scheuen. Am einfachsten lassen sich Helden mit Forscher- oder Entdeckerhintergrund in das Abenteuer integrieren; reizvoll kann zudem ein praioisgläubiger Held sein.

HILFREICHE LEKTÜRE

Ausführliche Hintergrundinformationen zur Khôm können der **Geographia Aventurica** und der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** entnommen werden; Letztere bietet zusätzlich viele weiterführende Hinweise zum Reisen in der Wüste. Auch zu Punin lässt sich Wissenswertes in der **Geographia Aventurica** finden, und eine sehr umfangreiche Beschreibung der Stadt, falls gewünscht, gibt es in der Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**.

Die **Goldene Stadt** beinhaltet eine Kurzbeschreibung Punins und eine Übersichtskarte über den abenteuerrelevanten Teil der Khôm.

MUSIKALISCHE UNTERMALUNG

Für die musikalische Untermalung des Abenteuers bietet sich die CD **Into the Gold** von Erdenstern (www.erdenstern.de) an. An entsprechenden Stellen des Abenteuers werden daher Tracks dieser CD als Anspieltipp genannt und mit einem Notensymbol (♫) kenntlich gemacht.

DAS ABENTEUER BEGİNNT...

... IN PUNIN (9. PRAIOS)

Einwohner: um 25.000 (2.500 Tulamiden und Novadis, je ca. 200 Zwerge und Elfen)
Politik: Freie Reichsstadt, Ratsmeister ist *Bodar Sfandini*; Residenzstadt *Selindian Hals* von Gareth, König Almadas und selbsternannter Kaiser des Mittelreiches
Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun; Schreine der Marbo, der Mada, des Nandus, des Aves, der Etilia; Rastullah-Bethaus
Wichtige Gasthöfe: Hotel *Silberling* (exklusives Hotel und Spielsalon), Weinstube *Löwin & Einhorn* (Treffpunkt für Magier und Abenteurer), Herberge *Bei Adalbin* (verlauste Absteige in Unter-Punin), Taverne *Skorpionstich* (Stammkneipe der Imman-Mannschaft)
Besonderheiten: Haupttempel von Boron (Puniner Kult) und Tsa, Es-lamidische Residenz, Madathermen, Gladiatorenschule, Yaquirbühne, Arena, Academia der Hohen Magie, Maquammeile
Stimmung in der Stadt: Bunte Mischung der Völker inmitten des Zentrums der Almadaner Hochkultur. Auf den vor Leben brodelnden Straßen und Märkten tummeln sich Almadanis, Nordländer und Liebfelder neben Zahori, Tulamiden, Novadis, Zwergen und sogar Elfen und Halbelfen. Die Puniner sind stolz auf ihre Stadt, in der Handel, Gewerbe, Wissenschaft und Kunst blühen, und die Krönung Selindian Hals zum 'wahren' Kaiser des Neuen Reiches hat ihr Selbstbewusstsein noch gestärkt. Dennoch ist beileibe nicht alles eitel Sonnenschein: Regelmäßig gibt es Spannungen in diesem Schmelztiegel der Kulturen – zwischen Zwölfgötter- und Rastullahgläubigen, Händlern und Adel, Arm und Reich sowie zwischen Anhängern des Puniner Ritus und denen des langsam Fuß fassenden Al'Anfaner Boron-Kultes.

♫ Track 3 – Bazaar (leise zur Einstimmung)

Die Gründe, warum die Helden sich in Punin aufhalten könnten, sind vielfältig: Sollte das allgemeine almadanische Lebensgefühl (guter Wein, scharfes Essen, Tanz und Rauschkraut) nicht ausreichen, so locken viel-

leicht die Yaquirbühne, die Academia der Hohen Magie oder die Schmiede der Gebrüder Sfazzio die Helden in die Metropole am Yaquir. Denkbar ist auch, dass ein vorheriger Auftrag die Helden nach Punin geführt hat oder dass sie einen Bekannten besuchen wollen.

Arrangieren Sie die **Anwerbung** der Helden durch Madalena, wie es am besten zu Ihrer Gruppe passt. Denkbar wäre:

- ein Aushang Madalenas, in dem sie gutes Gold für eine gefährliche Reise in die Khôm bietet;
- ein Freund der Gruppe, der die Helden auf Madalena und deren Problem hinweist;
- eine Begegnung mit Madalena in einem Gasthaus (z. B. im *Löwin & Einhorn*). Dieses Treffen kann entweder zufällig erfolgen, oder die Helden werden – wenn sie über einen entsprechenden Bekanntheitsgrad verfügen – gezielt von der Schreiberin aufgesucht.

Ein Tuchhändler in Gefahr

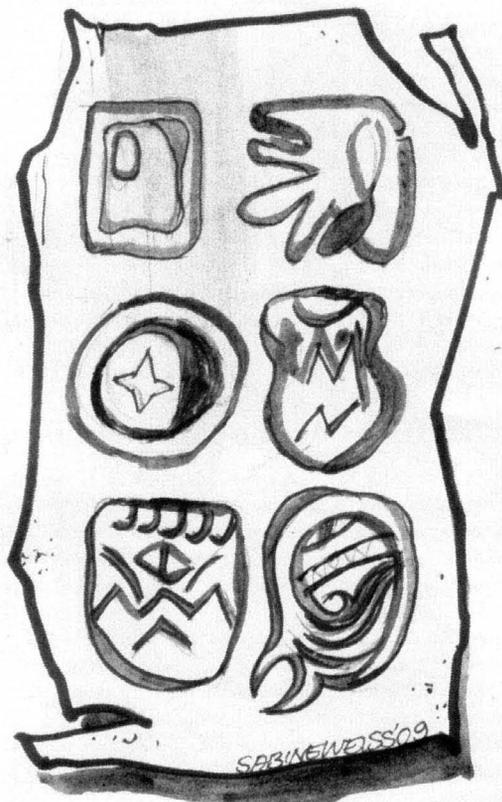
Unabhängig davon, wie die Anwerbung vor sich geht, sollten Sie es so einrichten, dass Madalena die Helden am 9. Praios in Pipotes altbosparianischer Stadtvilla im Viertel Tiefenbrunn empfängt, um sie über die Hintergründe des Auftrags aufzuklären.

Bei diesem Treffen ist bereits der von Madalena engagierte Wüstenführer, der Novadi *Yali al-Hashinnah* (Seite 14), anwesend, der sich anfangs jedoch nicht in das Gespräch einmischt. Die Helden erhalten von Madalena folgende Informationen (siehe auch **Ymras Seiten**, Seite 2):

- Ihr Arbeitgeber, der Tuchhändler Jacopo Pipote, ist am 6. Praios auf eine Expedition in die Khôm aufgebrochen, und sie geht davon aus, dass er in großer Gefahr schwebt.
- Pipote hatte schon immer eine Leidenschaft für Mysterien, und interessierte sich dabei besonders für die sagenhafte Goldene Stadt, die in der Khôm zu finden sein soll. (An dieser Stelle überreicht sie den Helden das **Handout 1**.) Er äußerte mehrmals die Vermutung, dass es sich dabei um eine uralte Echsenstadt handeln könnte.

- Unterstützt wird Pipote seit Langem von dem Magier und ambitionierten Forscher Sansovino Sgirra, mit dem er bereits zweimal erfolglos in der Khôm nach der Stadt gesucht hat.
- 1026 BF, also vor drei Jahren, reiste Sgirra nach Selem, um dort Nachforschungen über echsische Geschichte anzustellen. Daraufhin hörte man nichts mehr von ihm, bis er Anfang Praios 1029 BF überraschend wieder in Punin auftauchte, in Begleitung eines merkwürdigen riesigen Tulamiden namens Shabob, und behauptete, er wüsste nun, wo und wie man die Goldene Stadt finden könne.
- Pipote war darüber derart begeistert, dass er auf Drängen Sgirras sogleich eine Expedition ausrüstete, um so rasch wie möglich in die Khôm aufzubrechen.
- Diese nunmehr dritte Expedition besteht aus Pipote, Sgirra, Shabob, den fünf novadischen Führern/Arbeitern Zuhal, Hamar, Dajin, Rafid und Kasim und insgesamt 12 Kamelen.
- Madalena ist sich sicher, dass Sgirra etwas Böses im Schilde führt: "Er wirkte so verändert! Früher war er still und zurückhaltend, zwar nicht herzlich, aber doch höflich – nun, nach seiner Rückkehr aus Selem, kam er mir seltsam gehetzt vor, wie ein Getriebener. Sein Blick war starr, sein Auftreten unangenehm herrisch. Und dieser Shabob – sein tulamidischer Begleiter – war noch unheimlicher! Groß, stumm, immer verummmt ... er hat mir Angst gemacht."
- Bevor die Expedition aufgebrochen ist, hat Pipote ihr unter vier Augen einige Notizen übergeben, um sicherzustellen, dass, sollte ihm und seinen Begleitern etwas zustoßen, zumindest das Wissen erhalten bliebe, wie man die Goldene Stadt finden kann (Handout 2).
- Im Gästezimmer, in dem Sgirra untergebracht war, entdeckte Madalena nach Abreise der Expedition einen Fetzen Pergament, das mit Zelemja-Schriftzeichen beschrieben war. Flugs ließ sie die Glyphen in der Academia der Hohen Magie übersetzen – und glaubt, ihre dunklen Ahnungen darin bestätigt zu sehen (Handout 3).

HANDOUT 3 – DIE ZELEMJA-GLYPHEN MIT ÜBERSETZUNG



HANDOUT 1 – DIE SAGE VON DER STADT DER SOPPE

Dem fandte ich auch eyn alte Tekst, in dem wird erzählet von den ersten Mennern und Frauen, die zogen gen Aufggang der Sonnen umb zu finden des Prajosses Reich und Herkuenfft. Diweyl sie zogen von Bethane ostwärts, kamen sie an eyn breyt Wasser, demm sie folgten lauffauffwärts. Als sie sehen, dasz der Flusz kamm von Norden, verliessen sie seyn Lauff, querten yn unnd begründten die Stadt Bosparan. Wie dass 'isst geschehen, bedürfft keyn weytern Erwachnens, alldiweill es wol bekandt iszt.

So zogen sie dan weyter unnd erblickten das Maszio der Felsen, die da heissen die Guldnen, alweyl sie des Morgens erglänzen als wie das schiere Goldt. Darob sagten sie eynander: 'Sehet die Goldfelsen dort! Hinter dem Wall aussz Goldt musz seyn gelegen des Prajosses Heimstadt.'

Und sie begannen die Berge zu queren. Gar wyrecklych fanden sie, dasz hinter ihnen sich erstreckte eyn Land, soheisz unnd drokken als wie die Sonn selbst. Sie wanderten und wanderten fürbasz und lidten gar manich heftig Durst, doch die Nach des Gottes huelf inen. Schlieszlich kamen sie denn auch an ein Ort, wo die Straaszen und Wege waren aus lanter Goldt und lag das Götliche über den Heuseren. So sprachen sie eynander an unnd ...

- | | | | |
|---|--|---|------------------------------------|
|  | Zeit (verstreichend),
Eile |  | Himmel, Sterne |
|  | Fremde, Sklaven,
auch: Opfer |  | Leben, auch:
erwachen/aufstehen |
|  | Unbekannte Glyphe; sie umfasst die Bedeutungen
„Furcht“, „Zorn“ und „Wächter“ | | |

HANDOUT 2 – JACOPO PIPOTES NOTIZEN

Route: Omlad – Wadi Ankarech bis El'Ankhra – Derekh – von dort aus nach SO ins Tote Land (ca. 6 Tage)

*Schauen soll A'Tharrzass, die Ewig Goldene
Wer des Dolches Spitze im Herzen duldet
Wenn die Schatten nicht mehr schrumpfen
So seine Augen blicken SEDN Antlitz ohne Furcht
bis Schwärze den Blick frisst
dann mag er sehen
wie Schwärze Gold gebiert*

Madalena bittet die Helden, der Expedition rasch zu folgen und zu verhindern, dass Pipote etwas zustößt. Sie hat bereits den Novadi Yali als Führer angeheuert und Kamele und Proviant organisiert. Sie drängt darauf, dass die Helden sofort am Morgen des 10. Praios aufbrechen. Als Belohnung verspricht sie 50 Dukaten pro Held plus weitere 50 Dukaten pro Held, wenn sie Pipote lebend zurückbringen. Die während der Reise anfallenden Kosten werden selbstredend übernommen; Yali erhält zu diesem Zweck einen entsprechend gefüllten Geldbeutel.

Statt schnöden Mammons kann Madalena auch alternative Belohnungen anbieten: Pipote verfügt als reicher Händler über sehr gute Kontakte in Punin und Almada. Denkbar wären beispielsweise eine Waffe 'nach Maß' der Gebrüder Sfazzio für den Krieger der Gruppe oder der Zugang zu ganz besonderen Büchern der Akademie zu Punin für den Gruppen-Magus.

DEN ACHTLOSEN VERSCHLINGT DIE WÜSTE!

Sobald die Helden den Auftrag angenommen haben, meldet sich Yali zu Wort, um mit ihnen die Reise durchzusprechen und sie auf die Gefahren der Wüste vorzubereiten:

- Yali hat von Madalena den Auftrag, die von Pipote notierte Route einzuschlagen (Handout 4). Diese führt den Yaquir entlang bis Omlad, von dort aus mehrere Tage durch die östlichen Amhallassih-Kuppen bis zum Rande der Khôm am Wadi Ankarech. Dessen Verlauf folgend, führt sie schließlich zur Oase El'Ankhra und danach entlang einer Karawanenroute Richtung Südwesten, bis sie diese verlässt, um nach Os-

ten abzuzweigen, in sogenanntes 'Totes Land' – Gebiete der Wüste, in die selbst Novadis nur selten vordringen.

- ☉ Yali geht davon aus, dass die Reise fast drei Wochen dauern wird. Er hält es für unwahrscheinlich, die erste Expedition noch auf der Reise einholen zu können; sie habe vier Tage Vorsprung und spätestens ab der Khôm werde es nicht mehr möglich sein, einen Gewaltmarsch durchzustehen.
- ☉ Die Versorgung mit Wasser dürfte kein Problem darstellen, solange die Gruppe sich auf den gängigen Karawanenrouten bewegt, an denen regelmäßig Wasserlöcher und Oasen zu finden sind. Im 'Toten Land' allerdings sei man dringend auf mitgeführte Wasserreserven angewiesen, da es dort so gut wie keine Wasserlöcher gibt. In Schläuchen gelagert, werde Wasser nach etwa vier Tagen ungenießbar.
- ☉ Yali empfiehlt den Helden, geeignete Wüstenkleidung (Burnus, weite Pluderhosen aus luftigem Stoff, dazu Turban oder Schleier – von Madalena gestellt) zu tragen sowie spätestens ab Erreichen der Khôm auf das Tragen schwerer Rüstungen zu verzichten.
- ☉ Verfügen die Helden über eigene Pferde, sollten sie diese unbedingt Madalenas Obhut überlassen, da die Tiere in der Sandwüste nur geringe Überlebenschancen haben.

INDIVIDUALREISENDE HELDEN

Die Idee des Abenteurers besteht darin, dass die Helden sich von Yali durch die Wüste führen lassen und erst in der Goldenen Stadt auf Sgirra und Shabob treffen. Wenn ihre Heldengruppe also über magische oder andere ungewöhnliche Möglichkeiten verfügt, die vier Tage Vorsprung tatsächlich aufzuholen, dann empfiehlt es sich, zeitlich umzudisponieren und den Entführern von Anfang an einen größeren Vorsprung einzuräumen.

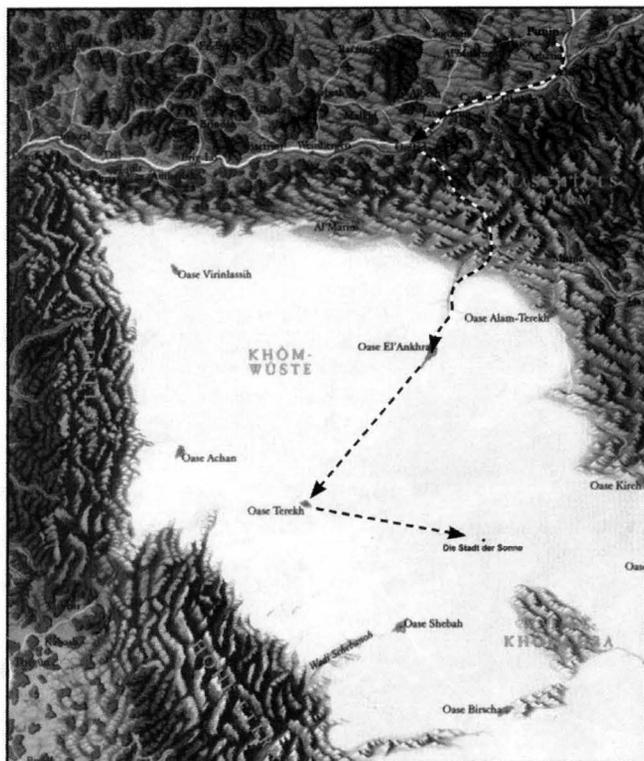
Befindet sich unter den Helden ein Sohn oder eine Tochter der Wüste, dann sollten Sie das Abenteuer so abändern, dass dieser Held von Anfang an die Rolle von Yali übernimmt. Gänzlich auf wüstenkundige Hilfe verzichten sollten die Helden jedoch nicht, denn ohne einen ortskundigen Führer haben sie kaum eine Chance, ihr Ziel zu erreichen: Staub, Dunst, Luftspiegelungen sowie das gleißende Sonnenlicht erschweren die Orientierung in der Wüste erheblich, zudem sieht für den Unkundigen eine Düne wie die andere aus.

REISE INS UNGEWISSE

♪ Track 6 – Into the Gold

AUFBRUCH

Am Morgen des 10. Praios treffen sich die Helden am Südtor Punins mit Yali. In seiner Obhut befinden sich Reitkamele für alle Gruppenmitglieder sowie drei Packkamele, die Proviant, Wasserschläuche (je 4 Schläuche à 5 Maß für jede Person), Zelte und Decken tragen.



GEGEN SÜDEN

Aus Platzgründen wird die Reise bis zur Goldenen Stadt im Folgenden lediglich skizziert und auf einige Ereignisse beschränkt. Ihnen steht es aber frei, sie mit zusätzlichen Begegnungen auszuschnücken. Wichtig ist, dass die Helden einen Eindruck von der Vielfalt und Gefährlichkeit der Khôm bekommen.

10. UND 11. PRAIOS: AUF DER REICHSTRASSE

Während der ersten beiden Tage reisen die Helden auf der viel frequentierten Reichsstraße II den Yaquir entlang Richtung Süden. Das Umland ist hügelig, Felder und Obstthaine säumen den Weg. Das Wetter ist heiß und trocken.

Am Abend des 10. Praios können die Helden in einer Herberge in der kleinen Ortschaft Ukuban einkehren. Am späten Nachmittag des 11. Praios set-

zen sie mit einer Fähre in der Nähe von Omlad über den Yaquir und können dann in einer Herberge in Omlad die Nacht verbringen.

Sollten sich die Helden in Ukuban oder Omlad nach Pipotes Expedition erkundigen, wird ein Gardist oder ein Wirt bestätigen, dass diese am 6. (Ukuban) bzw. am 7. Praios (Omlad) in der Ortschaft war. Sie sei am nächsten Tag weitergereist.

Mögliche Ereignisse:

- ☉ Begegnung mit Pilgern auf dem Weg nach Brig-Lo, die am Vierertempel und am Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht um die Unterstützung der Götter beten wollen.
- ☉ Zwischen zwölfgöttergläubigen Docenyos und rastullahgläubigen Aramyas entbrennt wegen einer Kleinigkeit ein Streit, der zu eskalieren droht.

12. BIS 14. PRAIOS: IM GEBIRGE

Drei Tage lang führt die Reise durch die Amhallassih-Kuppen; an den Hängen dieses Sandsteingebirges stehen dicht an dicht Pinien und Zedern, Khômfincken zwitschern ihre Lieder, und vielerorts wird Wein angebaut. In den weniger üppig bewachsenen Höhenzügen hüten Hirten ihre Ziegen und Wildpferde, man stößt nur noch vereinzelt auf schwer befestigte Dörfer, sogenannte Ksour (Ez.: Ksar). Hier säumen zunehmend Kakteen die Wege.

Auf der Südseite der Kuppen findet man kaum noch menschliche Siedlungen, nur vereinzelt, in die Hänge gebaute Minendörfer, in denen Sklaven unter erbärmlichen Bedingungen Gold, Kupfer und Edelsteine fördern. Während es tagsüber im Gebirge sehr heiß ist und sich besonders in den Schluchten die Hitze staut, wird es nachts unerträglich kalt.

Hin und wieder kann ein Dörfler auf Nachfrage bestätigen, dass Pipotes Karawane vor wenigen Tagen vorbeigekommen ist. Am Abend des 14. Praios erreichen die Helden das Wadi Ankarech am Rande der Khôm.

Mögliche Ereignisse:

- ☉ Angriff von Khoramsbestien (ZBA 120)
- ☉ Überfall durch Novadis wilder Wüstenstämme
- ☉ Steinschlag/Lawine

14. BIS 16. PRAIOS: IM WADI ANKARECH

Im rotbraunen Wadi Ankarech, einem gut 300 Schritt breiten und 40 Schritt tiefen Flussbett, fließt auch im Sommer noch ein kleines Rinnsal Wasser in Richtung der Oase El'Ankhra. Hier ist man vor dem feinen Flugsand geschützt; allerdings besteht im Falle eines Gewitters stets die Gefahr, dass sich in kürzester Zeit eine riesige Wasserwelle über das Wadi ergießt – Yali weist die Helden auf diese Gefahr hin und behält argwöhnisch das Wetter im Auge, obwohl die Sommerregenzeit eigentlich erst im Rondra beginnt.

Gegen Abend des 16. Praios erreichen die Helden die Grundwasseroase El'Ankhra, wo sie nächtigen und ihre Wasservorräte auffüllen können (der Scheich macht ihnen ein besonders großzügiges Angebot, da Yali seinem Stamm angehört).

Die Gruppe kann in El'Ankhra in Erfahrung bringen, dass die Expedition von Pipote hier am 12. Praios gerastet hat.

AUF KARAWANENROUTEN

♪ Track 7 – The Desert

Der Rand der Khôm wird von hügeligen, spärlich bewachsenen Kieswüsten und Felder scharfkantigen Gerölls geprägt, auf denen auch trittsichere Reittiere nur langsam vorankommen. Vereinzelt trifft man Bauern und Schafzüchter, die sich an Wasserstellen niedergelassen haben. Das Herz der Wüste ist dagegen der *Erg*, das Sandmeer. Endlos scheinen sich die Sanddünen in jede Himmelsrichtung zu ziehen, nur noch vereinzelt krallen sich Sträucher und Kakteen an ihren Hängen fest. Die Fauna beschränkt sich auf wenige Vogelarten, Skorpione, Schlangen und Insekten.

Die Wüste ist eine extrem lebensfeindliche Umgebung, beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte die Regeln für Reisen in der Wüste (WdS 143 und 147). Die Regeln zur Wasserknappheit sollten erst zum Tragen kommen, wenn die Gruppe sich nicht mehr auf einer gängigen Karawanenroute befindet, da sie vorher regelmäßig Wasserlöcher und Oasen passiert.

Auf Wunsch können Sie folgende ergänzende Regeln verwenden:

- ☛ **Sonnenbrand:** Je nachdem, wie lange die Helden ungeschützt der Sonne ausgesetzt sind, kann es zu Hautverbrennungen zwischen 1W3 und 2W6 SP kommen.
- ☛ **Hitzeschlag:** Ohne Kopfbedeckung muss ein Held nach 6 Stunden eine KO-Probe ablegen, um nicht 1W6 LeP und 2W6 AuP zu verlieren, 1 Punkt Erschöpfung in Kauf zu nehmen und alle Eigenschaften um 1 Punkt zu senken. Überdies leidet er an Übelkeit, Fieber und unscharfer Sinneswahrnehmung. Für jede weitere Stunde ohne Kopfbedeckung ist die KO-Probe um jeweils 1 zusätzlichen Punkt erschwert.
- ☛ **Mittagshitze:** Wenn die Helden in den vier heißesten Stunden des Tages keine Pause an einem schattigen Platz einlegen, müssen sie jede Stunde eine Hitzeschlag-Probe (siehe oben) ablegen, Kopfbedeckung schützt nicht. Während der Nachtzeit wird es dagegen sehr kalt, die Helden sind also gut beraten, die mitgeführten Decken und Zelte zu nutzen.

Oasen sind meist von hohen Kakteen umgeben, in ihnen wachsen Dattelpalmen, Feigen-, Mandel- und Granatapfelbäume sowie Melonen, Gurken und Hirse. Mittelpunkt der Oase ist der Funduq, wo der Scheich der Oase residiert; der Großteil der übrigen Oasenbewohner wohnt in Zelten. Fremde werden – wenn sie überhaupt eingelassen werden – misstrauisch beäugt. Der Scheich übt das Wasserrecht aus: Er entscheidet, ob und wie viel Wasser Reisende erhalten und was sie dafür zahlen müssen.

17. BIS 21. PRAIOS: ZUR OASE TEREKH

Entlang einer Karawanenroute geht es durch die Khôm zur Oase Terekh – hier sind Pipote und seine Begleiter am 17. Praios untergekommen. Auf ihrem Weg passiert die Gruppe immer wieder kleine Oasen (zum Teil mit Karawanserei), Brunnen oder Wasserlöcher, an denen sie ihre Wasservorräte auffüllen kann.

БЕГЕПНУПГ: РÄВЕР И ПОТ

Zur Mittagsstunde des 18. Praios erreichen die Helden eine unbewohnte Oase, die lediglich einige Schatten spendende Felsen und eine kleine, flache Quelle umfasst. Hier lagern bereits die Wüstenräuber Gaftar, Selo und Jalif, Novadis mittleren Alters. Alle drei sind verstört und verletzt, Selo ist sogar schwer verwundet und nicht ganz bei Sinnen.

Die Männer werden sich vorerst nicht als Räuber zu erkennen geben, sondern behaupten, sie würden zu einer Karawane gehören, die vor wenigen Tagen überfallen worden sei. Sie hätten nur knapp entkommen und hier Zuflucht finden können. Wenn die Helden die Wunden versorgen, verrät ihnen eine *Heilkunde Wunden-Probe*, dass die Wunden von schweren Säbelhieben verursacht wurden. Unterhalten sie sich mit Gaftar oder Jalif, so können sie mit einer *Menschenkenntnis-Probe* +4 herausfinden, dass die Räuber lügen. Konfrontieren sie sie daraufhin nachdrücklich mit ihrem Verdacht (*Überreden-* oder *Überzeugen-Probe* +5), so erzählt Jalif ihre wahre Geschichte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Ihr habt recht, Ungläubige – wir haben euch belogen. Die Wahrheit ist: Wir ... haben keine Karawane begleitet, und wir wurden auch nicht überfallen. Wir gehören zur Sippe des großen Wüstenräubers Iflas al'Khômhud, wir sind Räuber, und wir wollten vor vier Tagen eine

kleine Karawane ausrauben, die an einem Wasserloch ihr Nachtlager aufgeschlagen hatte.

Es sah nach leichter Beute aus: Wir waren zu sechst, alles erfahrene Männer, und die einzige Wache am Lagerfeuer war ein verummter Hüne. Die übrigen Mitglieder der Karawane waren früh schlafen gegangen.

Wir schlichen uns von hinten an den Riesen an ... er saß unbeweglich mit dem Rücken zu uns ... leise wie Sandlöwen waren wir, und dennoch – *wusste* er irgendwie, dass wir hinter ihm waren, denn plötzlich wirbelte er herum! Wie ein Wüstensturm fegte er über uns hinweg – Säbelhiebe prasselten auf uns nieder, so viele, so kräftig, als wäre er mehr als nur ein Mann! ... *[Jalif bricht ab und senkt traurig den Kopf.]* Es ging alles so schnell. Wir flohen. Wir rannten. Als ich endlich den Mut hatte, stehen zu bleiben und Atem zu schöpfen, sah ich: Wir waren nur noch zu dritt.”

Wenn die Helden schlussfolgern, dass es sich beim Ziel des fehlgeschlagenen Überfalls um Pipotes Expedition gehandelt hat, liegen sie goldrichtig, auch wenn es hierfür im Moment weder einen Beweis noch einen Gegenbeweis gibt. Die Erzählung kann den Helden aber einige Hinweise auf Shabob liefern und den Verdacht erhärten, dass Jacopo Pipotes Reisegefährten finstere Geheimnisse hüten. Wie die Helden mit den unglücklichen Räufern verfahren wollen, dürfen sie selbst entscheiden.

WEITERE MÖGLICHE EREIGNISSE IN DER WÜSTE:

- ☛ Angriff wilder Tiere (Khoramsbestien oder Sandlöwen; ZBA 120 bzw. 128)
- ☛ ein Streit mit einer anderen Karawane (bestehend aus 2–3 Dutzend Lastkamelen, Händlern, Führern, Aufklärern und Söldnern) an einem fast versandeten Brunnen, weil ein Händler das ganze restliche Wasser für sich allein beansprucht
- ☛ ein Sandsturm

22. BIS 28. PRAIOS: IM TOTEN LAND

Ab der Oase Terekh reisen die Helden in Richtung Südosten in die Tiefen der Khôm, in sogenanntes ‘Totes Land’, das selbst von einheimischen Novadis so gut wie nie betreten wird. Yali führt die Gruppe gemäß Pipotes Notizen in Richtung Osten und achtet dabei auch auf Spuren von Pipotes Expedition. Mit einer *Fährtsuchen-Probe* +8 kann es ihm oder einem der Helden von Zeit zu Zeit gelingen, solche zu entdecken: Sie führen ebenfalls nach Osten.

Im Toten Land sollten Sie die Regeln zur Wasserknappheit beherzigen (WdS 147), um deutlich zu machen, dass Wasser hier das kostbarste und seltenste Gut ist. Andererseits sollten Sie es nicht übertreiben, damit die Gruppe die Goldene Stadt in einem halbwegs akzeptablen körperlichen Zustand erreicht. Es empfiehlt sich, die Spieler Buch über die Trinkreserven ihrer Helden führen zu lassen. Nach etwa vier Tagen wird das Wasser, das sie zurzeit mit sich führen, in den Schläuchen ungenießbar; es ist aber möglich, es mit einem *ABVENENUM* oder *TRANKSEGEN* wieder frisch zu machen.

SUCHE NACH WASSER

Yali sucht jeden Abend ungefähr eine Stunde lang nach Wasser; Helden können sich ihm dabei anschließen. Folgende Regelung wird empfohlen:

Yali bzw. die Helden würfeln auf das *Meta-Talent* (WdS 189) *Wassersuchen* (MU/IN/KO), das sich aus den Talenten *Fährtsuchen* (Tierspuren, die zu Wasserstellen führen), *Wildnisleben* (Vegetation und Bodenbeschaffenheit geben Hinweise auf Wasserstellen) sowie *Pflanzenkunde* (z.B. wasserhaltige Kakteen) zusammensetzt (Yali hat aufgrund seiner Spezialisierungen einen TaW von 15). Durch die *SF Wüstenkundig* werden Proben auf dieses Meta-Talent um 3 Punkte erleichtert; im Toten Land sind die Proben generell um 10 Punkte erschwert. Für jeden TaP* kann ein Maß Wasser gewonnen werden. Wenn ein Held allein auf die Suche geht, müssen ihm erschwerte *Orientierungs-Proben* gelingen, um zum Lager zurückzufinden. Verfügt ein Held über die Liturgien *AZILAS QUELLGESANG* oder *HASHNABITHS FLEHEN*, kann er auch auf diese Weise an Wasser kommen.

TREIBSAND

In der Nacht vom 24. auf den 25. Praios hören die Helden nicht weit (ca. 150 Schritt) von ihrem Lager entfernt Hilferufe, zudem können sie hin und wieder Lichter sehen. Bei dieser Erscheinung handelt es sich um das Irrlicht (WdZ 205) eines schon lange verstorbenen Wüstenreisenden, das die Helden in ein nahe gelegenes Treibsandfeld locken will.

Nähern sich die Helden dem Licht und den 'Geräuschen auf bis zu 50 Schritt, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 (oder *Gefahreninstinkt*-Probe +3) feststellen, dass der vor ihnen liegende Boden seltsam aussieht bzw. dass sich vor ihnen ein Treibsandfeld befindet. Sollte einer der Helden in das Feld treten, so versinkt er innerhalb kurzer Zeit (10 KR) im Sand – einzig mit einer GE-Probe +5 kann es ihm gelingen, sich mühsam wieder hinauszuretten. Andere Helden können zusätzlich mit KK-Proben +5 versuchen, ihn aus dem Sand zu ziehen.

Die Geräusche und Lichter verschwinden nach ungefähr einer halben Stunde von selbst.

DIE GESTEINSFORMATION

Am späten Nachmittag des 28. Praios erreichen die Helden schließlich eine Gesteinsformation, deren baumhohe Felsfinger teilweise skurrile Formen aufweisen. Wenn sie (wie Yali es vorschlagen wird) hier ihr Lager aufschlagen, sich umsehen und möglicherweise über die Hinweise zur Enthüllung A'Tharrzzss' (**Handout 2**) nachdenken (denn Pipotes Notizen zufolge ist man ja nach 6 Reisetagen durch das Tote Land am Ziel), fällt ihnen auf (*Sinnenschärfe*-Probe +3), dass einer der Felsen wie ein Messer geformt ist.

Vermögen Sie das Rätsel dennoch nicht zu lösen, sollten Sie passende Proben (z. B. *Klugheit* oder *Götter und Kulte*) verlangen, um den Helden Tipps geben zu können (siehe unten: **Die Durchdringung der Verhehlung**).

DIE STADT DER SOPPE

♪ *Track 11 – Mirage*

DIE VERHEHLUNG VON A'THARRZZSS

Nachdem sie die skurrile Felsformation erreicht haben, müssen die Helden das Rätsel lösen, das auf eine verschlüsselte Weise erklärt, wie die Verhehlung der Goldenen Stadt durchdrungen werden kann.

Die Verhehlung wurde zu Pyrdacors Zeiten von den Shintr auf A'Tharrzzss gewirkt, um zu verhindern, dass die Diener des Goldenen Drachen die Stadt finden. Damals war dieser Zauber viel stärker als heute, doch wurde er durch die Verwüstungen und Umstürze des Zweiten Drachenkrieges stark geschwächt, was schließlich zur Entdeckung der Tempelanlage durch die Skrechu führte.

Regeltechnisch handelt es sich bei der Verhehlung um eine Shintr-Variante des WIDERWILLE mit 14 ZiP*, die zusätzlich durch das karmale Wirken der Echsenpriester verschleiert wurde. Um die Verhehlung mit Hilfe von Hellsichtzaubern wie ODEM, ANALYS oder OCULUS zu entdecken, sind aufgrund des karmalen Schutzes Proben +25 erforderlich.

DIE DURCHDRINGUNG DER VERHEHLUNG

Sollte ein Held über eine MR von über 14 verfügen, so kann er die Verhehlung sofort durchschauen und die Stadt ohne Weiteres sehen. Dieser Held kann die anderen Gruppenmitglieder auf die Stadt aufmerksam machen und sie zu ihr führen. Auf diese Weise ist A'Tharrzzss auch in der Vergangenheit bereits hin und wieder entdeckt worden. Sollte kein Held über eine entsprechend hohe MR verfügen, so muss die Gruppe das Rätsel aus Pipotes Notizen (**Handout 2**) lösen.

DES RÄTSELS LÖSUNG

Wer A'Tharrzzss sehen möchte, muss sich zur Mittagsstunde so vor den dolchförmigen Felsen stellen, dass die Spitze dessen Schattens sich in seine Brust zu bohren scheint. Dann hebt er die Augen und blickt geradewegs in die Sonne (hierfür sind zwei *Selbstbeherrschung*-Proben +7 erforderlich; für praiosgläubige Helden ist die Probe lediglich um 3 erschwert), bis er (kurzzeitig – s.u.) erblindet. Wenn er anschließend den Blick wieder senkt und sich umsieht, wird er in seiner Erblindung im Süden die Goldene Stadt erstrahlen sehen und kann seine Gruppe zu ihr führen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Du hebst deinen Blick hinauf zur strahlenden Praiosscheibe und zwingst dich, ihn nicht sofort wieder instinktiv von ihr abzuwenden. Gleißend hell sticht ihr Feuer in deine Augen, die schnell zu schmerzen und zu tränen beginnen; dir ist, als brenne sich das grelle Gold-Weiß bis in dein Hirn, bis in dein Herz, als dringe es bis in dein tiefstes Inneres vor.

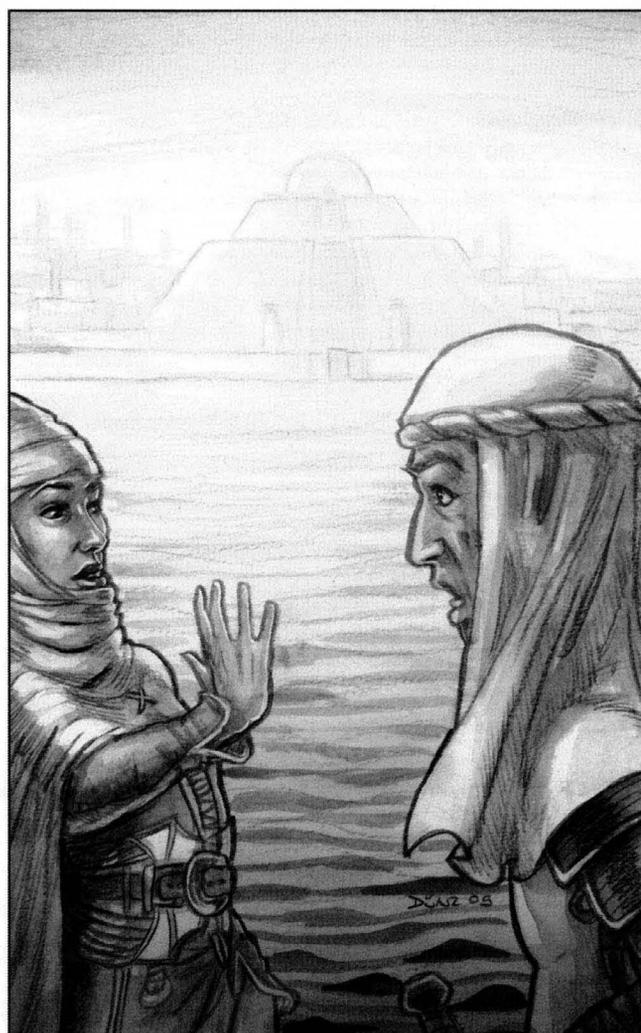
Eisern bleibst du stehen, das Gesicht starr dem Himmel zugewandt. Du spürst: Es ist eine Prüfung. Du willst sie bestehen.

Das blendende Weiß, das dir die Sicht genommen hat, wird nun nach und nach von schwarzen, flimmernden Punkten durchdrungen. Sie werden zu schwarzen Löchern, zu blinden Flecken, die immer weiter, immer schneller wachsen, ineinanderfließen. Sie scheinen das Licht in deinen Augen aufzufressen, zu verschlucken – bis es völlig verschwunden ist.

Dein Blick ist noch immer offen, noch immer der Praiosscheibe zugewandt – und dennoch siehst du nun nichts mehr als Finsternis.

Du bist blind.

Helden, die in die Sonne blicken, erleiden 2 SP und sind anschließend für 4 Stunden geblendet; sie können ihre Umgebung nur noch eingeschränkt wahrnehmen. Alle Eigenschaftsproben, bei denen man auf seine Sicht angewiesen ist (dazu zählen auch AT- und PA-Proben), sind um 4 Punkte



erschwert, Talentproben sogar um 8. Diese Auswirkungen können mit Hilfe eines auf die Augen applizierten BALSAM +4 (5 ASP) geheilt werden. Helden, die weder über eine genügend hohe MR verfügen noch die oben beschriebene Prozedur über sich ergehen lassen, erblicken A'Tharrzzss erst dann, wenn sie von einem Schenden zur ihr geführt werden – ohne diese Hilfe stolpern sie hilflos im Sand umher, ohne die Stadt jemals zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam schreitet ihr in die Richtung, die [Name des Helden] euch weist, mehrere Hundert Schritt, und auf einmal geschieht etwas Merkwürdiges mit der Landschaft vor euch: Der gleißende gelbe Wüstensand, der sich in sanften Wellen scheinbar leer und ungebrochen bis zum Horizont zog, beginnt plötzlich zu flimmern wie eine Fata Morgana. Ihr geht weiter, und aus der wabernden Luft schälen sich langsam die Umrisse einer weißen, an vielen Stellen eingestürzten Mauer. Hinter dieser Mauer wachsen flackernd, aus dem Nichts, die Gebäude einer Stadt aus dem Boden, erst undeutlich und durchscheinend, dann aber, je näher

ihr tretet, beginnen sie sich nach und nach zu verfestigen. Ihr seht, dass einige dieser einst stattlichen, prunkvollen Gebäude heute nur noch Ruinen sind, halb versunken in rieselndem Wüstensand; dennoch wecken sie ehrfürchtiges Staunen in euch, denn der Geist vieler Jahrhunderte, wenn nicht gar Jahrtausende, durchdringt sie, und im blendenden Licht der strahlenden Praiosscheibe schimmern sie, als wären sie aus purem Gold! Aus ihrer Mitte, atemberaubend prächtig, ragt ein riesiger Stufentempel empor, mehr als 30 Schritt hoch, majestätisch und ebenfalls goldblitzend vor dem weiten Blau des Himmels. Eine breite, steile Treppe führt hinauf auf sein oberstes Plateau, auf dem eine reich verzierte Steinkuppel thront.

A'THARRZSS

♪ Track 20 – The Temple

Einst, als noch grüner Dschungel die Tempelstadt umhüllte, mochten ihre Straßen und Plätze gepflegt und prunkvoll gewesen sein. Nun aber sind sie längst unter dem unaufhaltsam durch die Risse in der Außenmauer sickernden Wüstensand vergraben, stellenweise bis zu vier Schritt, und entsprechend tief sind auch die Gebäude im weichen, rieselnden Untergrund versunken.

Der goldene Schimmer, der alles, insbesondere den Haupttempel, umgibt, und alles so erscheinen lässt, als sei es aus Gold, wird durch eine Shintr-Variante des AUREOLUS hervorgerufen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Helden weiter vorgehen, sobald sie A'Tharrzss betreten haben:

Vielleicht erforschen sie zunächst die Anlage rund um den Haupttempel, um sicherzugehen, dass hier keine Gefahren lauern, oder um nach Spuren des Expeditionstrupps zu suchen (**Spuren im Sand**). Weiterhin ist es aber auch nicht unwahrscheinlich, dass sie – immerhin drängt die Zeit! – sofort in den Haupttempel stürmen, richtig vermutend, dass sie hier finden werden, wonach sie suchen. Sollten Sie dieses zielstrebige Vorgehen aus dramaturgischen Gründen ein wenig stören wollen, können Sie die Gruppe möglicherweise ablenken, indem Sie die Kamele im Observatorium (4) oder den Geist der Forscherin Gylvana della Salvia einsetzen.

SPUREN IM SAND

Nachdem Pipotes Karawane A'Tharrzss erreicht hatte, hielt sie sich nach Durchschreiten des Haupttors zunächst scharf rechts, wo zwischen den Ruinen, nördlich des verschütteten Wohntempels (6), ein Lager errichtet werden sollte. Doch noch bevor das erste Zelt stand, brachten Sgirra und Shabob ihre Reisegefährten in ihre Gewalt, fesselten sie, und Sgirra führte sie über die Westtreppe hinauf in den Tempel des Pprss (8). Shabob brachte derweil die 12 Kamele im teilweise eingestürzten Observatorium (4) unter und versorgte sie mit ausreichend Futter und frischem Wasser aus einem noch nicht versiegten Brunnen (5), bevor er seinem Herrn folgte.

Sollten die Helden auf dem Tempelgelände den Fährten der ersten Karawane folgen wollen, müssen ihnen insgesamt vier **Fährtsuchen**-Proben +6 gelingen, um alle Bewegungen nachvollziehen zu können. Zwischen den Ruinen verrät eine weitere **Fährtsuchen**-Probe +5, dass dort der Sand zerwühlt ist, als wäre gekämpft worden. Eine **Sinnenschärfe**-Probe +5 offenbart einige Spritzer getrockneten Blutes auf einem der Steintrümmer.

DIE FORSCHERIN

Gylvana (Seite 13) wird die Helden auf dem Tempelgelände anfangs nur aus großer Entfernung beobachten und plötzlich verschwinden, wenn diese sich ihr zu nähern versuchen. Sie will herausfinden, ob diese neuen Eindringlinge zu Sgirra (der ihr unheimlich ist) gehören. Der Geist der Forscherin lässt sich leicht als 'Joker' einsetzen, um die Gruppe abzulenken, zu verunsichern oder auch, um sie mit Informationen zu versorgen.

Gylvana lässt sich auf ein Gespräch mit den Fremden ein, wenn diese auf freundliche Art deutlich machen (z. B. durch höflichen Zuruf), dass sie an einem näheren Kontakt interessiert sind. Folgendes kann sie den Helden mitteilen:

☞ ihre eigene Geschichte

☞ Bei A'Tharrzss handelt es sich um eine uralte Tempelanlage echsischen Ursprungs. Verehrt wurde hier ein Gylvana unbekannter Sonnen- und Herrschergott; die Priester waren kobraköpfige Schlangenwesen, denen überwiegend Achaz dienten. Möglicherweise stand sie ursprünglich im Dschungel, nicht in der Wüste.

☞ Vor sehr langer Zeit allerdings muss die Anlage geschändet und geplündert worden sein. „Von wem, habe ich noch nicht herausgefunden, aber sie haben ihre schaurigen Spuren hinterlassen. Sie haben tief unter dem Haupttempel Höhlen gegraben, die noch immer von unheiligen Mächten durchdrungen sind. Ich spüre, dass dort unten noch immer etwas lebt, vielleicht schläft es ... Ich gehe jedenfalls niemals dorthin.“

☞ Vor einigen Tagen ist bereits eine andere Expedition in der Anlage erschienen. Die Gruppe scheint sich allerdings zerstritten zu haben: Zwei Personen haben ihre Begleiter überwältigt und in den Haupttempel geschafft. Gylvana hat es seitdem nicht mehr gewagt, den Tempel zu betreten. „Aber ich ahne Böses!“

☞ „Wenn Ihr den Tempel betreten wollt, dann seid vorsichtig! Hütet Euch vor seinen Tücken und magischen Fallen, die schon vielen vor Euch das Leben gekostet haben!“ (Hier liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob Gylvana auf Nachfrage noch weitere, genauere Informationen über die Gefahren im Tempel gibt.) Die Forscherin schärft den Helden außerdem ein, im Namen der Wissenschaft ja nichts zu beschädigen oder mitzunehmen.

SAND UND URALTER STEIN

1) **Haupttor und Stadtmauer:** Zwei mächtige weiße Säulen fassen die 4 Schritt breite Öffnung in der Mitte der Nordmauer ein, die früher als Haupttor zur Tempelstadt diente. Längst sind die einstigen Torflügel von Satinavs Hörnern zermalmt und die Säulen schmückenden Ornamente verwittert. Auch der Stadtmauer selbst haben Zeit und Witterung zugesetzt: An vielen Stellen weist sie Risse und Spalten auf, und im Westen ist sie fast vollständig eingestürzt, kein Hindernis mehr für die strömenden Goldbäche der alles verschlingenden Khôm.

4 Schritt hoch und 2 Schritt breit ragt die Mauer aus dem Sand; über einige steile, unzerstörte Treppen lässt sie sich gefahrlos betreten.

2) **Wohnkomplex:** Dieses große, eingeschossige Gebäude, das einige Schlafräume (a), einen Gemeinschaftssaal (b) und eine geräumige Küche (c) umfasst, ist noch weitestgehend unversehrt. Einst 5 Schritt hoch, misst es jetzt, versunken im Sand, vom Boden bis zum Flachdach nur noch knapp 4 Schritt. Betreten lässt es sich entweder durch die versandeten Eingänge, die immerhin noch mehr als zur Hälfte offen sind, oder durch die Fensteröffnungen. Helden mit Raumangst sollten entsprechende Proben ablegen, wenn sie in die stickigen Gänge und Räume hinabsteigen, in denen eine dünne Sandschicht am Boden die Tritte dämpft, jeder Laut seltsam nachhallt und warme Windwirbel verstohlen wispern.

a) In diesen fensterlosen **Schlafräumen** nächtigten früher die Arbeiter der Tempelstadt in kleinen Gruppen, um sich in ihrer Angst vor den kalten Nächten gegenseitig zu wärmen. Bis auf jeweils einen kleinen Steinofen an der Südwand lässt sich hier nichts von Interesse finden.

b) Zwei etwa zwei Schritt tiefe, leere Gruben dominieren den einstigen Gemeinschaftssaal. Hier genossen die Tempelbewohner früher gemeinsame Schlambäder in der heißen Tagesmitte, während sich die größten Sonnenanbeter unter ihnen auf dem Flachdach sonnten. Entsprechend führt eine steile Steintreppe an der Westwand zu einem Durchstieg in der Decke.

c) Die **Küche** mag aufgrund des großen Rundofens an ihrer Nordwand und des steinernen Arbeitstisches in ihrer Mitte noch als solche identifizierbar sein. Ein Held, der sich die Zeit nimmt, den knöcheltief (zur Tür in der Südwand hin kniehoch) mit Sand bedeckten Boden abzuschauen (**Sinnenschärfe**-Probe +2), kann mit Pflanzenornamenten verzierte Tonscherben und eine Suppenkelle aus Schildplatt finden. Auch in den beiden fensterlosen, etwas tiefer gelegenen Vorratskammern (d) sind Tonscherben über den Boden verstreut, und in einem steinernen Regal stehen zwei kniehohe Emailtöpfe, deren Inhalt jedoch schon vor langer Zeit zu Staub zerfallen ist.

3) **Nutztiergehege/-becken:** In diesen heute leeren, stark versandeten Gruben und Pferchen hielten die Achaz-Arbeiter der Shintr-Priester Sumpfschsen, Schildkröten, Fische, Frösche und Schlangen als Fleisch- und Ei-Lieferanten. Dementsprechend können sich zumindest in einem der Becken im Sand vergrabene Schildkrötenpanzer finden lassen.

4) **Observatorium:** Nähern sich die Helden diesem gewaltigen, etwa 7 Schritt hohen Gebäude, dessen Glaskuppel und Westwand eingestürzt sind, werden sie mit einer **Sinnenschärfe**-Probe +3 das Stampfen und Kauen der dort untergebrachten 12 Kamele der ersten Karawane hören können. Die Tiere stehen hier schattig und geschützt, und Shabob hat sie mit Brunnenwasser versorgt. Zeigen sich die Helden, werden die Kamele etwas nervös, lassen sich aber durch eine einfache **Tierkunde**-Probe wieder beruhigen, sodass es anschließend möglich ist, das Observatorium gefahrlos zu betreten. Die gläserne Kuppel, durch die man einst den Himmel beobachtet hat, ist schon vor langer Zeit zerbrochen, und Sandverwehungen haben die Scherben längst verschluckt. Die Innenwände des Gebäudes sind über und über mit Glyphen und glitzernden Mustern aus Perlmutterplättchen verziert, die Sternbilder und Himmelskörper darstellen (**Sternkunde**-Probe +3).

Das Wasser haben die Kamele bereits fast vollständig ausgesoffen; der kleine Rest allerdings schmeckt gut, gleichwohl er mit Kamelspucke und Sand versetzt ist.

5) **Brunnen:** Aus diesem überdachten, tiefen Grundwasserbrunnen lässt sich noch immer Wasser schöpfen, das zwar etwas versandet, aber frisch und kühl ist. Shabob war es, der hier einige Fußspuren und ein Seil mit Eimer zurückgelassen hat (**Spuren im Sand**).

6) **Wohntempel, verschüttet:** Dieser Stufentempel, von dem noch etwa 15 Schritt aus dem Sand ragen, diente den Shintr als Schlaf- und Wohnstätte und beherbergte außerdem diverse Werkstätten. Seine einstige Pracht – weite Terrassen, breite Treppen und reich verzierte Arkaden – lässt sich heute nur noch erahnen: Er ist nicht nur bereits über 5 Schritt versunken und stellenweise stark verwittert, auch haben die Diener der Skrechu viel von ihm zerstört. Sämtliche Eingänge wurden eingerissen und lassen sich nur durch Ausgrabungsarbeiten über mehrere Tage freilegen.

7) **Ruinen:** Von vielen Gebäuden westlich des Haupttempels stehen nur noch die Grundmauern. Wie abgebrochene Zahnstümpfe ragen sie aus dem Wüstensand, hier und da starren gähnende Fensteröffnungen wie leere Augenhöhlen. Nehmen sich die Helden Zeit, die Ruinen zu durchstöbern, mögen sie vielleicht einen Tonkrug, einen Steintiegel und ähnliche Nutzgegenstände finden. Ansonsten rühren sich hier nur Skorpione und schillernde Eidechsen.

8) **Tempel des Pprsss:** Der nach Süden ausgerichtete, kaum beschädigte Stufentempel ragt 30 Schritt in die Höhe, golden im Sonnenlicht funkeln. Auf jeder Seite führt eine weite Treppe steil nach oben, die steinernen Geländer wie verschlungene Schlangen gestaltet, die einzelnen Stufen etwas zu hoch und zu tief für den normalen menschlichen Schritt.

Die Treppen münden auf das obere Plateau, auf dem eine Steinkuppel thront, die durch geschwungene Torbögen von jeder Seite betreten werden kann (siehe unten, **Der Tempel des Pprsss, A**). Außen ist sie geschmückt mit Reliefs von Kobras und der Sonne, durchsetzt mit für die Helden unentzifferbaren H'Chuchas-Schriftzeichen (mit einer *Sprachenkunde*-Probe +2 oder rudimentären Kenntnissen des *Chrmk* lässt sich aber erkennen, dass es sich dabei um eine mit der heutigen Echsenchrift *Chrmk* verwandte Bilderschrift handelt).

DER TEMPEL DES PPRSSS

Jahrtausende ist dieser Tempel alt, er stammt aus einer Zeit, in der die menschliche Zivilisation noch weit davon entfernt war, Aventurien zu beherrschen. Fremd und unproportional wird vieles sein, was die Helden in seinem Inneren entdecken, aber einiges auch durchaus vertraut und ihrer eigenen Kultur gar nicht so unähnlich ... und möglicherweise ist diese Tatsache verstörender als alles andere.

Die Luft im Tempel ist stickig, abgestanden und hat eine unangenehme Geruchsnote: einen dünnen Hauch von Verwesung. Staub und Spinnweben haben jeden Raum erobert, hier und da huscht ein Skorpion über den Boden oder eine Spinne über die Wand.

Die Luft wird kühler und feuchter, je tiefer die Helden in die Gewölbe hinabsteigen (evtl. *Raumangst*-Proben verlangen).

Yali wird die Helden aufgrund seiner Raumangst nicht in den Tempel begleiten und bei den Kamelen bleiben.

SPUREN IM STAUB

Im Staub lassen sich Sgirras Fußspuren und die seiner Begleiter mit *Fährtsuchen*-Proben +3 problemlos verfolgen. Während der Magier mit den Gefangenen direkt hinunter zur **Brutkammer** gestiegen ist und dort seitdem das Erweckungsritual vorbereitet, führen Shabobs Spuren einmal in jeden Raum des Tempels (im *Auftrage* Sgirras hat er überall nach Gefahren gesucht).

A) Oberes Plateau mit Kuppel

6 Schritt im Quadrat misst das Plateau, das von vier Treppen begehbar ist. In seiner Mitte thront eine 5 Schritt hohe Steinkuppel, in deren Inneres vier mit Pflanzenornamenten geschmückte Torbögen führen.

Innen führt eine breite Treppe zwischen vier gewundenen Steinsäulen in die Tiefe. Die Kuppelwände sind rundum verziert mit dem Panorama eines Urwalds, überstrahlt von blendendem Licht. Oben in die Mitte des Kuppeldaches wurden klare, gelbe und rote Glassteine eingesetzt, die das Bild einer flammenden Sonne bilden. Bunte Lichtflecken fallen durch sie hindurch und malen farbige Muster auf den goldenen Boden.

B) Wohnräume des obersten Shintr-Priesters

Die hell getünchten Räume dieser Etage sind 5 Schritt hoch; oben in den Zimmerecken kann ein Held, der sich genauer umsieht (*Sinnenschärfe*-Pro-

be+2), die faustgroßen Mündungen von Lüftungsschächten erkennen.

a) Dieser Raum, in den eine Treppe von oben mündet und eine zweite weiter in die Tiefe führt, ist in ein ewiges mattgelbes Licht getaucht, das von vier münzgroßen, grüngelben Aventurinen ausgeht, die jeweils über einem der vier Durchgänge sitzen. Die Wände sind mit Pflanzenornamenten verziert.

b) Diese auffällig warme Kammer diente einst als **Ruheraum**. Eine niedrige Steinliege an der Süd- und ein Rundofen an der Ostwand zeugen noch davon. Über der Liege wurde eine farbenprächtige Sonne an die Wand gemalt – in ihrer Mitte funkelt ein faustgroßer rotschillernder Feueropal, von dem permanent eine angenehme Wärme ausgeht (ähnlich einer *Glyphe der elementaren Attraktion (Feuer)*, SRD 65).

c) Im früheren **Bad** thront eine ovale, gelb gekachelte Wanne; in den Zimmerecken stehen gußeisern Feuereschalen.

d) In der einstigen **Stube** sind noch erhalten: eine Liege wie im Ruheraum, ein steinerner Stehtisch und ein weiterer Rundofen.

e) Die Wände der **Gebetskammer** sind über und über mit Sonnenmustern bemalt, durchsetzt mit H'Chuchas-Glyphen. Über einem großen Feuerbecken klafft ein Rauchabzug in der Decke, ein steinernes Stehpult wurde aus seinem Sockel gerissen und umgestürzt.

C) Werkstätten / Labor / Schatzkammer

Auch dieser Komplex ist ca. 5 Schritt hoch, die Wände sind hell getüncht, und in den oberen Raumecken lassen sich die Mündungen des Lüftungssystems entdecken. In den Räumen b, c, e und f sorgen je ein FLIMFLAM (*Immerlicht*) für Licht und ein permanent CALDOFRIGO für eine angenehm konstante Wärme. Hier haben die Schergen der Skrechu besonders schlimm gewütet. Das **Treppenhaus** ist beleuchtet wie das des Stockwerks darüber; die Wände sind mit Glyphen und Sonnenmustern geschmückt.

a) Diese **Wachkammer** erscheint auf den ersten Blick leer bis auf eine kopflose Steinstatue, die etwa in der Mitte der Kammer steht. Die auffallend lebensechte Statue hat den Körper eines kräftigen menschlichen Mannes, der die typische Kleidung eines Forschers trägt. Er ist mitten im Schritt erstarrt, der Oberkörper der Steintür in der Nordwand zugewandt. In seiner Rechten trägt er einen Langdolch, zu seinen Füßen liegt sein abgeschlagener Kopf: das Haupt eines vollbärtigen Mannes mittleren Alters, das Gesicht in Erschrecken erstarrt.

Mitten in der reich verzierten Tür zur Farbenwerkstatt, auf Augenhöhe, ist eine dem *Auge des Basilisken* (SRD 67) ähnelnde Arkanoglyphe aus farblosen Granatsplintern eingelassen, die verhindern sollte, dass die niederen Achaz-Diener der Shintr die Werkstatt betreten.

Jeder, der aus einer Entfernung von 2 oder weniger Schritt diese Glyphe erblickt und über eine MR von 8 oder weniger verfügt, erstarrt innerhalb von 2W6 KR zu Stein. Diese Wirkung hält an, bis die Glyphe zerstört wird (Härte 5, Strukturpunkte 50; oder durch einen DESTRUCTIBO+18, Kosten 50 AsP, davon 1 AsP permanent).

Der versteinerte, enthauptete Mann war ein Forscher, der ATharrzzss vor einigen Jahren entdeckte und bei der Erkundung der Glyphe zum Opfer fiel; Shabob hat dem Unglücklichen nur zum Vergnügen den Kopf abgeschlagen, als er während seiner Tempeltour auf ihn stieß.

b) In dieser **Werkstatt** rührten die Priester einst **Farben** für religiöse (Wand-)Bilder an. Entsprechend liegen und stehen überall auf dem Boden, auf der Arbeitsplatte und im steinernen Regal teils zerbrochene, teils heile Tontöpfe, Tiegel und Schalen, in denen Farbreste eingetrocknet sind, auch lassen sich beinerne Rührstäbe und Pinsel finden. An die Wand geklatschte Farbtöpfe haben bunte Flecken hinterlassen.

c) Im **alchemistischen Labor** wurde ebenso schlimm gewütet wie in der Werkstatt nebenan. Die Steintische und der Boden sind mit einem Chaos aus Trümmern und Scherben von allerlei alchemistischen Instrumenten, eingetrockneten Flüssigkeiten, Pflanzenresten und bunten Pulvern bedeckt.

Inmitten des Durcheinanders liegt ein Shintr auf dem Rücken. Nähert sich ihm ein Held (evtl. *Totenangst*-Probe), kann er feststellen, dass das Wesen tot ist.

Der tote Shintr ist über zwei Schritt groß und ähnelt vom Körperbau her einem Achaz. Sein Kopf aber gleicht dem Haupt einer Kobra und sein Schwanz ist ungewöhnlich lang. Seine feine Schuppenhaut ist hellgrün, olivgrün und weiß gestromt. Er trägt eine weite dunkelrote Robe, die mit goldenen Glyphen bestickt ist. Getötet wurde er mit mehreren Drizackstichen in den Rücken.

Dieser Raum ist mit einem permanenten UNBERÜHRT VON SATINAV belegt, der den Verfall etwaiger kostbarer Zutaten verhindern sollte. Nehmen die Helden den verwüsteten Raum genauer in Augenschein, können sie einen Strauch Einbeeren mit fünf Beeren (**ZBA 271**, pro Beere 1W3 LcP Heilung oder 1W6 bei gelungener *Heilkunde Wunden*-Probe; *Pflanzenkunde*+5 zur Bestimmung) entdecken.

d) Bei diesem Raum handelt es sich um den Zwilling von **Wachkammer a**. Allerdings ist er leer, und die Steintür zur Kristallwerkstatt (e) wurde aus ihren Angeln gerissen und mit ihrer Vorderseite – d. h. auch mit dem *Auge des*

Basiliken (s.o.) – nach unten auf den Boden geworfen. Solange die Helden sie nicht umdrehen, geht keine Gefahr von ihr aus.

e) Auch die **Werkstatt zur Bearbeitung von Kristallen** wurde von den Dienern der Skrechu verwüstet. Sogar die Arbeitsplatte wurde entzweigeschlagen und das Steinregal von der Wand gerissen. Im Geröll auf dem Boden lassen sich die Reste einer Waage, einige zerbrochene Vergrößerungsgläser und Lupenbrillen sowie Teile eines Instruments finden, mit dem die Shintr Edelsteine bearbeitet und geschliffen haben. Sieht sich ein Held ausgiebiger um, entdeckt er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+3 unter einigen Trümmern einen kleinen Saphir (Wert: 5 D).

f) Die massive Steintür zur **Schatzkammer** hängt nur noch halb in ihren eisernen Angeln, die Kammer selbst wurde wie alle übrigen Räume geplündert. Diverse Steintruhen in allen Größen gähnen offen und leer. Scherben zerbrochener Tonkrüge liegen auf dem Boden, in steinernen Regalen finden sich auf den ersten Blick nur noch Staubschichten und ein toter Skorpion. Schen die Helden sich allerdings etwas ausgiebiger um, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe+4 unter einer der Truhen eine dünne Goldtafel hervorblitzen sehen, in die H'Chuchas-Glyphen eingraviert wurden (Wert: 1 D). Mit einer weiteren Probe lässt sich auf dem obersten Regal eine feine Perlenkette (Wert: 1 D) entdecken.

In der Ostwand, gegenüber der Tür, eingebettet in ein weiteres Relief der aufgehenden Sonne, ist eine *Glyphe des verfluchten Goldes* (SRD 66) eingelassen (*Sinnenschärfe*-Probe+3, wenn sich ein Held gezielt umsieht (nicht nur nach Schätzen!) oder ein ODEM; die ungefähre Wirkung der Glyphe kann nur mit einer *Magiekunde*-Probe+7 erschlossen werden, wenn niemand über die SF *Zauberzeichen* verfügt). Sollte einer der Helden einen Schatz aus dem Raum entfernen, so verliert er in den folgenden Tagen wie durch den Zauber SCHWARZ UND ROT täglich LeP und Eigenschaftspunkte, bis er den Gegenstand zurückbringt (die Glyphe wurde mit 12 RkP* gewirkt).

D) Zwischengang

An dieser Stelle sollten Sie entscheiden, ob hier ein erster größerer Kampf angebracht und erwünscht ist. Hat die bisherige Erkundung der Anlage Ihre Helden ausreichend beschäftigt und in Atem gehalten und sind sie evtl. auch keine sehr kampfstärke Gruppe, dann scheuen Sie sich nicht, diesen Gang als vollkommen leer zu definieren. Sind Ihre Helden allerdings weniger die Forscher- als die Kämpfertypen, denen langweilig wird, wenn sie nicht regelmäßig ihre Waffen sprechen lassen können, so gönnen Sie ihnen den Golem.

Es ist ein Lehmgolem in der Gestalt eines etwa hüft hohen Skarabäus'. Die Skrechu hat ihn vor ihrer Flucht als Wächter in diesen Gang gestellt; ein geheimes Wort (das Sgirra von Algorton wusste) verhindert, dass der Golem erwacht. Sonst aber greift er jeden an, der sich ihm bis auf 2 Schritt nähert.

Käfergolem

Zangen: INI 8+1W6 AT 8 PA 0 TP 2W+4 DK HN

LeP 100 AuP 500 RS 5 MR 15 GS 6

Eigenschaften: Immunität gegen Stich, Feuer und Form; erleidet keine Wunden; leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte

E) Großer Gebetssaal

Obwohl dieses beeindruckende Gewölbe von den Vasallen der Skrechu geschändet wurde, ist es noch immer durchweht vom Geist seiner einstigen Pracht: 6 Schritt in der Höhe, mächtige Rundsäulen drehen sich elegant bis an die Decke, an der das farbenfrohe Relief einer strahlenden Sonne in einem blauen Himmel prangt. Auch Vögel kann man darin entdecken und einige goldene Flugwesen, die an Greife erinnern.

Der große Raum ist aufgrund eines permanenten CALDOFRIGO angenehm warm und wird erhellt durch vier faustgroße Aventurine, die im Deckenrelief eingelassen sind. Ein raffiniertes Spiegelsystem durch die Tempelaußenmauer sorgt außerdem dafür, dass bei Tage echte Sonnenstrahlen in den Saal fallen. In der staubigen Luft gut sichtbar, kreuzen sie sich genau in der Mitte des Raumes und werfen Lichtkringel auf die farbige bemalten Wände.

Das Stehpult vor der Nordwand wurde aus seinem Sockel gerissen und ist zerbrochen, auch mehrere Feuerschalen wurden umgeworfen. Vor der Südwand steht eine über 2 Schritt hohe, goldene Greifenstatue, die mächtigen Schwingen weit ausgebreitet – allerdings wurde ihr der Kopf abgeschlagen, und statt eines edlen Greifenkopfes sitzt nun der hohle Chitinschädel eines Rieseninsekts auf ihrem Hals, erschreckenderweise offenbar mit dem Stein verwachsen. Das eigentliche Haupt der Statue ist nicht zu finden.

Die einst farbenfrohen Bilder, die rundum die Wände schmücken, erzählen die Geschichte der goldenen Stadt: wie ein Shintr-Priester des Pprsss

einst die Vision hatte, ATharrzss errichten zu lassen; die vielen friedlichen Jahre voller Huldigungen des Pprsss; die Verfolgung und Ausrottung der Shintr durch Pyrdacor und die Verhehlung des Tempels; der Ausbruch des Zweiten Drachenkrieges. Die Diener der Skrechu haben diese Abbildungen allerdings schwer beschädigt – sie wurden mit scharfen Werkzeugen zerkratzt und mit Blut und Exkrementen (jetzt längst eingetrocknet und schwarz) beschriftet, teilweise auch zu Ehren Asfaloths mit groben Gravuren albraumhafter Schrecken „überarbeitet“: insektoide Wesenheiten mit unzähligen Mäulern, blasenwerfende Scheußlichkeiten, deren Eingeweide auf ihrer Außenhaut wuchern, und echsenähnliche Mutationen mit unzähligen Tentakeln.

Einem Helden, der sich diese Bilder länger ansieht, muss eine Mut-Probe +3 gelingen, sonst wird er von der Wahnvorstellung befallen, die dargestellten Monstren könnten lebendig werden und aus den Wänden brechen. Er wird 1W6+1 Nächte lang von furchtbaren Alpträumen geplagt, die seine LeP- und AsP-Regeneration um jeweils 1 Punkt reduzieren.

Schildern Sie nach eigenem Ermessen bruchstückhaft, was von den ursprünglichen Wandgemälden noch zu erkennen ist. Machen die Helden sich Gedanken über die Bedeutung dieser Darstellungen, haben sie mit gelungenen *Götter/Kulte*-, *Geschichtswissen*- oder *Sagen/Legenden*-Proben +13 möglicherweise schon einmal ansatzweise von den Shintr, dem Reich Pyrdacors sowie dem Drachenkrieg gehört (mit vielen dieser Details befasst sich auch die **Drachenchronik**-Kampagne).

Vor der Westwand klafft im Boden zwischen den Säulen ein großes, unregelmäßiges Loch: Ein grober, annähernd runder Gang mit einem Durchmesser von über 4 Schritt führt steil in die Tiefe.

Hat sich die Gruppe eine Zeit lang im Gebetssaal aufgehalten, kann einer der Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +3) beobachten, wie durch eine Mündung der Belüftungsanlage eine handgroße Spinne gekrabbelt kommt. Lässt man sie unbehelligt, läuft sie direkt auf das Loch im Boden zu und verschwindet darin (siehe **III Skorpiongrube** auf Seite 11).

HINAB IN DIE TIEFE

♪ Track 16 – Snakes and Spiders

DAS NEST DER SKRECHU

Die Höhlen, die die Skrechu unterhalb des Pprsss-Tempels hat graben lassen, sind ähnlich gewaltig wie der Tempel selbst – oft erreichen sie eine Höhe von über 4 Schritt –, doch haben sie nichts von seiner feierlichen Pracht. Im Gegenteil: Finster sind sie, grob gehauen, stickig und durchdrungen von einem niederhöllischen Gestank nach totem Fleisch und Exkrementen (der zunimmt, je näher man den Nestern kommt).

Gut 3.000 Jahre ist es her, dass die Skrechu in diesen Höhlen finstere Riten zu Ehren Asfaloths zelebrierte und gottlose, chimärologische Experimente durchführte – und noch immer sind die Gänge und Räume von einer Spur erzdämonischer Macht durchdrungen. Sorgen Sie entsprechend dafür, dass den Helden durchweg beklommen zumute ist, wenn sie sich hier unten bewegen. Stickige Luft und ekelregender Geruch schlagen ihnen entgegen, sobald sie die ersten Schritte hinabsteigen. Die groben Wände und Decken der runden Gänge weisen teilweise seltsame Formen auf: Hier wachsen steinerne Tentakel aus dem schwarzen Felsen (die, aus den Augenwinkeln betrachtet, kurz zu zucken scheinen), dort ist ein Gang gerippt, als befände man sich im Inneren eines gigantischen Wurmes. Von Zeit zu Zeit dringt ein tiefes Seufzen durch die Gewölbe, begleitet von einem warmen, feuchten Luftzug. Körperlose Schatten abartiger Albraumgeschöpfe kriechen über die Felsen, und ein- oder zweimal mag es den Helden so vorkommen, als ginge ein leichtes Zittern durch die steinernen Wände.

I. Wachraum: Diese längliche, finstere Höhle ist leer. In der Südwand klafft ein Gang, in dem früher wohl eine Treppe nach unten führte, inzwischen ist er jedoch schon nach 2 Schritt eingestürzt. Ein zweiter Gang führt ebenerdig etwa ostwärts.

II. Kreuzung: An dieser Kreuzung wurde etwas Geröll beiseite geräumt, und die rissige, leicht eingesackte Decke mit hölzernen Zeltstangen abgestützt (Shabobs Werk). Mit einer *Gesteinskunde*-, *Maurer*- oder *Bergbau*-Probe +1 kann ein Held abschätzen, dass der Gang ohne diese Stützen zwar nicht innerhalb der nächsten Zeit zusammenbrechen würde, dass er sich aber durch massive körperliche (erschwerter KK-Proben, Einsatz schwerer Waffen, Spitzhacken, Schaufeln u. Ä.) oder magische Einwirkung (z. B. *DESINTEGRATUS*, *MOTORICUS* (*Unsichtbarer Hieb*)) sicherlich zum Einsturz bringen ließe. Möglicherweise kann es den Helden so bei ihrer späteren Begegnung mit Xch'Rimssith (Seite 11), die Chimäre, wenn nicht zu töten, so doch (zumindest vorerst) einzusperrern, um zu entkommen.

Der Gang windet sich weiter gen Osten, in eine stille Finsternis hinein und

schließlich, über eine weitere leere Höhle und auf etwas verschlungenen Umwegen, bis in den **Thronsaal (VI)**. In der Südwand aber führt ein weiterer Treppenschacht steil in die Tiefe, und Helden, denen eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, können von unten ein unermüdliches trockenes Schaben und Kraspeln vernehmen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 meinen sie außerdem, dahinter ganz leise den Hall eines fremdartigen Gesangs zu hören (sofern Sgirra gerade das Erweckungsritual vollzieht). Sind sie der Spinne aus dem Gebetsraum gefolgt, so können sie beobachten, dass diese die Treppe hinunterkrabbelt.

III. Skorpiongrube: Während die Helden die steile, gewundene Treppe hinabsteigen, werden die seltsamen klackenden und schabenden Geräusche lauter, bis sich am Ende der Stufen vor ihnen eine Höhle öffnet, deren Boden über und über mit krabbelnden, wimmelnden Insekten bedeckt ist: hauptsächlich Skorpione und Spinnen, aber auch Asseln, Kakerlaken, Hundertfüßler ... Helden mit entsprechenden Phobien sollten hier ihre Proben schaffen (zumindest nach gutem Zureden und Beistand), um nicht augenblicklich in Ekel und Panik zu verfallen und einen ungeordneten Rückzug anzutreten.

In dieser 6 Schritt breiten und 8 Schritt langen Höhle wurde einst eine über 2 Schritt tiefe Grube ausgehoben und mit einem dem ARACHNEA ähnlichen Zauber belegt. Über die Lüftungsschächte des Tempels gelangten die Krabbeltiere hier hinunter und in das Becken, in das die Skrechu einerseits gerne ihre Feinde stieß und aus dem sie sich andererseits bediente, wenn sie entsprechende Paraphernalia für ihre Experimente benötigte. Mit der Zeit hat sich die Grube stetig immer weiter gefüllt – ganz unten liegen Schichten längst zu Chitinstaub zermahlener Insekten, darüber häufen sich Tausende leerer Hüllen, hohler Panzer und toter Insekten, und oben auf, schon fast die unterste Treppenstufe überspülend, wimmelt eine gute Handbreit noch lebenden Kriechgetiers.

Die Helden müssen diese Höhle durchqueren, wenn sie die **Brutstätte von Xch'Rimssith (VII)** über den erhöhten Eingang in der Ostwand betreten wollen, um eine bessere Angriffsposition (vor allem für Fernkämpfer) zu gewinnen, um von zwei Seiten angreifen zu können oder um den Felsbrocken am Rand der Erhöhung als Waffe zu nutzen (siehe auch Seite 12). Um den Raum zu durchqueren, bedarf es Mut und Einfallsreichtum. Feuer ist sicherlich eine effektive Möglichkeit, sich die Insekten vom Leib zu halten. Mit einer ausreichend großen Anzahl an Fackeln (idealerweise 2 pro Held) kann es die Gruppe durch die Grube schaffen, gleichwohl sollte der Spielleiter hier erschwerte Mut- und *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen. Noch wirksamer als normales Feuer ist magisches Feuer, so würde z. B. ein IGNISPHAERO alle Insekten töten (allerdings evtl. auch Shabob auf den Plan rufen). Sollten die Helden die Grube ohne ausreichende Vorsichtsmaßnahmen durchqueren, werden sie nach Maßgabe des Spielleiters schmerzhafte bis giftige Stiche und Bisse erleiden (z. B. 1W3+1 TP + Gift Stufe 1, 1W6/1 SP; sofort; weitere Anregungen lassen sich der **ZBA** unter *Spinnen* und *Skorpione* entnehmen).

IV. Erstes Nest: Im Boden dieser Höhle klafft eine fast 4 Schritt lange und 3 Schritt breite Grube, die bis zur Hälfte mit einer verhärteten, goldbräunlichen, harzartigen Substanz gefüllt ist. In diesem Harz lässt sich schemenhaft eine Gestalt erkennen: über 3 Schritt hoch, mit dem Hinterleib einer riesigen Spinne und einem humanoiden, scheinbar kopflosen Oberkörper, aus dem tentakelartige Arme quellen. Ein dunkler, vergleichsweise enger Gang in der Nordwand führt zu einem weiteren Nest (**2. Nest**). Aus dem Gang, der nach Westen abgeht, dringen flackerndes Licht und ein fremdartiger Gesang (*Sprachenkunde*-Probe +3; Zelemja).

V. Zweites Nest: Boden, Wände und Decke dieser runden Höhle sind mit einer schwarzen Schicht verhärteten Schleims bedeckt, in der sich – entfernt den Waben eines Bienenstockes ähnelnd – unzählige unterschiedliche Einbuchtungen aneinanderreihen, die kleinsten kopf-, die größten menschengroß. Bei näherem Hinsehen rufen sie aufgrund ihrer gezackten Ränder beunruhigende Assoziationen mit versteinerten, nach außen aufgebrochenen Eiern oder Kokons hervor.

VI. Thronsaal: Hier ließ sich die Skrechu einst von ihren Dienern huldigen, wovon heute noch ein wuchtiger, fremdartig geformter Thron aus schwarzem, scharfkantigen Stein zeugt, der in der Mitte der Südwand auf einem Felspodest prangt. Seine 6 Beine sind den Gliedern und Klauen von Insekten nachempfunden, die Rückenlehne ist umrankt von steinernen, wurmartigen Wucherungen.

Der Treppenaufgang in der Nordwand ist verschüttet. Eine Treppe in der Südwand führt in die Tiefe; von unten dringen flackerndes Licht und fremdartiger Gesang an die Ohren der Helden.

Insgesamt vier Fackeln in Fackelhaltern sorgen in dieser Höhle für Licht. Über den Raum verstreut lagert das Gepäck der ersten Karawane, u.a. auch eine Spitzhacke und mehrere Spaten. An der Nordwand sind zwei Schlaflager hergerichtet (für Sgirra und für Shabob – die Gefangenen mussten in der **Brutstätte von Xch'Rimssith** nächtigen). Auch einige Essensreste und halb gefüllte Wasserschläuche lassen sich finden.

Wenn die Helden den ehemaligen Thronsaal betreten, während in der Brutstätte das Ritual vollzogen wird, hält Shabob nahe des Treppenaufgangs Wache – zwar dürfte Sgirras Gesang den ein oder anderen unvorsichtigen Laut der Helden über-tönen, nichtsdestotrotz ist Vorsicht geboten, um die Aufmerksamkeit des Vierarmigen nicht ungewollt auf sich zu ziehen.

VII Brutstätte von Xch'Rimssith: Dieses Gewölbe ist etwa 10 Schritt hoch, gewaltige Stalaktiten an der Höhlendecke erinnern an lange Reißzähne. Etwa in der Mitte des schwarzen Felsbodens klafft ein tiefer Spalt, der über 8 Schritt in der Länge und an seiner breitesten Stelle fast 4 Schritt misst. Im Nordwesten führt eine Treppe hinauf in den ehemaligen Thronsaal; östlich des Abgrunds steigt der Höhlenboden steil an, um in etwa 6 Schritt Höhe ein kleines Plateau zu formen, von dem aus ein Gang nach Osten abgeht. Dicht am Rand des Plateaus liegen mehrere abgebrochene Gesteinsbrocken, darunter auch ein annähernd runder Felsen mit einem Durchmesser von knapp 2 Schritt.

Sollten die Helden die Höhle erreichen, während Sgirra das Erweckungsritual wirkt, sind die einzelnen Personen folgendermaßen positioniert: Shabob hält links vom Treppenaufgang Wache, Pipote, Zuhal, Hamar, Dajin, Rafid und Kasim sitzen gefesselt und geknebelt an die Westwand gelehnt, mit schreckgeweiteten Augen Sgirra beobachtend. Der Magier steht, fremdartige Laute in Zelemja intonierend, dicht am Rande des Abgrunds, in dem Xch'Rimssith schläft, einen rot pulsierenden Kristall (siehe unten, **Der Kristall**) auf einem silbernen Dreibein vor sich.

DER ENDKAMPF

In dieser Situation müssen Sie als Spielleiter entscheiden, wie weit das Ritual bereits fortgeschritten ist. Dies können Sie evtl. davon abhängig machen, wie viel Zeit sich die Helden in den vorherigen Räumen und Höhlen gelassen haben, wie hoch ihre Kampfkraft ist – oder Sie entscheiden einfach danach, was der Gruppe den größten Spielspaß bringt. Machen Sie sich in diesem Zusammenhang mit dem Kasten **Das Erweckungsritual** vertraut. Der Plan der Höhlen kann den Spielern ausgehändigt werden, damit sie ihr Vorgehen beim Endkampf besser planen können.

BEDECKEN SIE!

Letztlich liegt es an Ihnen, ob Sie Ihren Helden eine Konfrontation mit Xch'Rimssith zutrauen oder nicht. Scheuen Sie sich bitte deshalb nicht, die im Kasten **Das Erweckungsritual** vorgegebenen zeitlichen Angaben entsprechend so zu verändern, wie der Ablauf des Geschehens am besten zu Ihrer Gruppe passt.

Schätzen Sie Xch'Rimssith als zu stark für die Helden ein, ist auch Shabob ein interessanter und gefährlicher Endgegner, und der Triumph der Gruppe kann darin bestehen, den Kristall rechtzeitig zerstört und das Erwachen der Chimäre verhindert zu haben.



DAS ERWECKUNGSRITUAL

Sgirra hat beim Intonieren der rituellen Gesänge einen Teil seiner AsP aufgewandt, um den Kristall zu aktivieren, so dass dieser rot zu pulsieren und eine spürbare Hitze abzusondern beginnt. Die ihn umgebene Luft flimmert, und die Temperatur in der großen Höhle steigt langsam, aber deutlich an. Unter dramaturgischen Gesichtspunkten hat es sich bewährt, dass der Kristall gerade aktiviert worden ist, wenn die Helden die Brutstätte erreichen/betreten – Sie können es aber auch anders einrichten.

Ist der Kristall erst einmal aktiviert, wendet Sgirra sich dem Spalt im Boden zu, seinen Singsang nicht unterbrechend (von diesem Zeitpunkt an wird er für das Ritual nicht mehr unbedingt gebraucht, d.h. es läuft auch dann weiter, wenn er sterben sollte). Es dauert nun ca. 60 KR, bis die zunehmende Hitze des Artefakts Xch'Rimssith vollständig erweckt hat und das Geschöpf aus dem Abgrund gestiegen kommt. Bis dahin künden ein erstes geisterhaftes Seufzen aus der Tiefe, ein leichtes Beben des Bodens und ein seltsames klapperndes Geräusch (= das Geräusch der auf- und zuschnappenden Scheren) davon, dass sich etwas Großes zu rühren beginnt.

Etwa in der 45. KR wird sich – von dem erhöhten Plateau an der Ostwand aus am besten zu erkennen – etwas Massiges träge in der Finsternis des Spaltes rühren, und wenig später tasten drei noch steife, oberarmdicke Tentakel hervor.

Dies ist der Moment, in dem Sgirra – sollte er nicht abgelenkt sein – seinen Gesang abbricht und sich einen der entsetzten Gefangenen greift, um ihn als Appetitanreger in die Nähe des Spaltes zu stoßen. Gelingt ihm dies, packen die Tentakel den zappelnden Unglücklichen und ziehen ihn in den Abgrund, wo Xch'Rimssith ihn genüsslich verschlingen wird – das Krachen menschlicher Knochen, gefolgt von nassem Schmatzen, hallt dann erschreckend laut durch die Höhle.

Sansovino Sgirra

MU 15 KL 15 IN 14 CH 15 FF 14 GE 13 KO 13 KK 11
Magierstab: INI 11+1W6 AT 13 PA 17 TP 1W+2 DK H Ausweichen 13
LeP 32 AuP 32 AsP 24* RS 1 WS 7 MR 10 GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Goldgier 8

Relevante SF: Konzentrationsstärke, Ausweichen II, Zauberspeicher (SERPENTIALIS mit 10 ZiP*)

Relevante Zauber: SERPENTIALIS 13 (Ach), FULMINICTUS 11, ARMATRUTZ 10 *) reduzierte AsP-Zahl, da er bereits den Kristall aktiviert hat.

Shabob

4 Sklaventode: INI 17+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W+7 DK N Ausweichen 16
LeP 45 AuP 50 RS 5 WS 11 MR 9 GS 9

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Ausweichen II, Kampreflexe, Vierhändiger Kampf II*

Vorteile: Eisern, Natürlicher RS (3)

*) Durch diese SF (**Myranor-HC 225, 233**) verfügt Shabob über drei zusätzliche Aktionen oder Reaktionen (beliebig aufteilbar). (Re-)Aktionen mit dem unteren Armpaar sind jeweils um 2 Punkte erschwert.

MÖGLICHKEITEN DER HELDEN

Wie die Gruppe vorgeht, ist nicht vorhersehbar, daher kann hier nur skizziert werden, was geschehen könnte:

- Sollten die Helden sich von hinten an Shabob anschleichen wollen, wird er sie durch sein Auge am Hinterkopf bemerken – sich dies aber nicht anmerken lassen, um das Überraschungsmoment auszukosten. (Evtl. ahnen die Helden dies aber aufgrund ihres Gesprächs mit den Wüstenräubern.)
- Werden die Helden entdeckt, so gehen Shabob und Sgirra (dieser allerdings erst, wenn der Kristall aktiviert ist) sofort zum Angriff über. Beide versuchen dabei, den Kristall zu schützen. Sie kämpfen bis zum Tod. Sgirra nutzt seinen SERPENTIALIS (LCD 153).
- Zerstören die Helden den Kristall, ehe er 60 KR aktiviert war, ist das Ritual fehlgeschlagen. Xch'Rimssith wird in diesem Fall nicht aus dem Abgrund hervorkommen, sondern sich wieder zurückziehen und erneut einschlafen.
- Solange Xch'Rimssith sich noch in der Bodenspalte befindet, kann der Felsbrocken, der am Rand des östlichen Plateaus liegt, hinuntergestoßen werden (KK-Probe +9; mit Hebel +5). Er wird in den Abgrund rollen

und der erwachenden Chimäre 2W20+10 TP zufügen; außerdem wirft er das Wesen auf seinem Weg nach oben um 3W6 KR zurück.

- Beherrscht einer der Helden geeignete Mittel, z. B. Magie (DESINTEGRATUS, ZORN DER ELEMENTE, MOTORICUS (*Unsichtbarer Hieb*)), kann er auch die an der Höhlendecke hängenden Stalaktiten (insgesamt 8, es sind jeweils circa 8 Punkte Strukturschaden pro Stalaktit erforderlich) losschlagen und auf Xch'Rimssith fallen lassen (jeweils 5W6 TP).
- Verlangen Sie KL- oder IN-Proben, wenn die Helden nicht von sich aus auf die oben beschriebenen Angriffsmöglichkeiten kommen. Belohnen Sie auf der anderen Seite kreative Ideen Ihrer Spieler, selbst wenn diese hier nicht genannt werden.
- Auch eine kampferprobte Gruppe kann evtl. nicht gegen Xch'Rimssith bestehen – dann bleibt ihr nur die Flucht (hoffentlich zusammen mit den befreiten Gefangenen). Die Chimäre kommt aufgrund ihrer Größe in den Gängen des Höhlensystems langsamer voran als ein flüchtender Mensch. Wenn die Helden auf ihrer Flucht den abgestützten Gang (II Kreuzung, Seite 10) zum Einsturz bringen, wird die Kreatur in der Höhle festgesetzt.

XCH'RIMSSITHS ERWACHEN

♪ Track 21 – The Guardian

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Aus der finsternen Tiefe der Felsspalte wächst ein schwarzer, niederhöllich stinkender Albraum empor, über vier Schritt hoch und so unsagbar grauenhaft, dass euer Verstand seinen Anblick nur in Bruchstücken, kaum als Ganzes, zu erfassen vermag ... ölig schimmernde, dornenbesetzte Gliedmaßen wie die eines riesigen Insekts senken sich krachend auf bebenden Stein, umwimmelt von schleimigen, borstigen Tentakeln, die blind durch die Luft peitschen ... mächtige, scharfkantige Scheren schnappend auf und zu ... geifernde Schlünde, gespickt mit wuchernden, gelben Fängen, klaffen in einem verkrümmten, aufgeblähten Leib, der übersät ist mit ausdruckslosen, funkelnden Spinnenaugen.

Xch'Rimssith

INI 12+1W6 PA 9 RS 6 WS 15 GS 7 LeP 150 AuP 100 MR 10

Tentakel: DK HN SP AT 17 TP –*

Biss: DK H AT 13 TP 3W+4(+Gift) **

Schere: DK HS AT 14 TP 2W+8

Trampeln: DK H AT 15 TP 2W20+6

Giftsplitter: FK 15 TP 1W+1(+Gift) ***

Besondere Kampfgregeln (siehe ZBA 11f.): 4 Aktionen und 1 Reaktion pro Runde (beliebig verteilbar auf die verschiedenen Angriffsarten), großer Gegner, Umreißen (5), Würgen (5), Trampeln, Ausdünstungen ****

*) Tentakelangriff: Mit den Tentakeln kann Xch'Rimssith entweder Angriffe zum Umreißen durchführen, um das Opfer anschließend zu zertrampeln, oder versuchen, den Gegner zu packen (Würge-Angriff) und ihn auf die DK H heranzuziehen. In den nächsten KR kann es dann eine Biss-AT durchführen, die automatisch gelingt, bis das Opfer sich befreien konnte (je eine KK- und GE-Probe +5 pro KR; diese Proben können um den TaW Ringen erleichtert werden, wobei der TaW auf beide Proben verteilt werden muss). Das Abschlagen der gummiartigen Tentakel ist nicht möglich. **) Richtet der Biss SP an, kommt das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 8, Wirkung: 3 SP/1 SP pro KR; Beginn: sofort, Dauer: 2W6 KR/1W6 KR.

***) Mit der Giftsplitter-AT schießt Xch'Rimssith 1W6 Splitter auf ein Opfer (Reichweiten: 2/4/8/12/20); für jeden Splitter muss separat ermittelt werden, ob sie treffen. Richtet ein Splitter SP an, kommt jeweils das Gift zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 6, Wirkung: -3W6 AsP/-1W6 AsP; Beginn: sofort, Dauer: augenblicklich. Den Splittern kann mit einer Probe auf den halbierten Ausweichen-Wert ausgewichen werden.

****) Alle 4 KR kann Xch'Rimssith anstelle zweier AT widerwärtige Ausdünstungen verströmen; diese wirken in einem Umkreis von 5 Schritt wie ein MIASMASPHAE-RO (siehe TLALUCS ODEM) mit 5 ZiP*. Auf Xch'Rimssith selbst haben die Ausdünstungen keine Auswirkungen.

Beim Kampf gegen Xch'Rimssith sollten Sie beachten, dass das Wesen über Magiegeespür verfügt und zudem intelligent kämpft; es wird also erst versuchen, magiebegabte Helden mit den Giftsplittern auszuschalten, um sich anschließend auf die Kämpfer konzentrieren zu können.



DER KRISTALL

Der von Sgirra für die Erweckung Xch'Rimssiths verwendete Kristall ist kindskopfgroß, kugelförmig und durchsichtig, leuchtet jedoch hellrötlich, wenn Licht auf ihn fällt. Der Kristall ist ein von Algorton präparierter *Matrixgeber* (SRD 11), in dem die Zauber VERWANDLUNG BEENDEN (19 ZAP*) und CALDOFRIGO (Temperatur: Praiosommer, Zone, Wirkungsdauer: 2 Stunden, muss nicht aufrechterhalten werden) gespeichert sind. Durch diese Zauber wird der auf Xch'Rimssith liegende Winterschlafzauber beendet und die Bruthöhle auf eine für das Geschöpf angenehme Temperatur gebracht, damit es sich anschließend an den dargebrachten Opfern satt fressen kann. Der Kristall hat folgende Werte: Strukturpunkte 60, Härte 6, Resistenz gegen profane Angriffe.

AUSKLANG

♪ Track 23 – Carpet Flight

Sollten die Helden mit Pipote und den übrigen Gefangenen fliehen können, wird der Tuchhändler ihnen überschwänglich danken und sie bitten, ihn schnell fort von diesem schrecklichen Ort zu bringen, zurück nach Punin. Eine eigene Untersuchung des Tempels will er erst wagen, wenn er sich von diesem schrecklichen Erlebnis erholt hat. Sollten Sie die Rückreise ausspielen wollen, können Sie sich an den für die Hinreise vorgeschlagenen Ereignissen orientieren.

DER LOHN DER MÜHEN

In Punin erhalten die Helden die versprochene Belohnung; außerdem haben sie nun in Jacopo Pipote einen guten, einflussreichen Freund. Weiterhin

erhalten die Helden **500 AP** sowie spezielle Erfahrungen nach Maßgabe des Spielleiters (ca. 5 SE; Natur-Talente und Echsenkundliches bieten sich an; auch dazu passende Sonderfertigkeiten).

FOLGEABENTEUER

Wenn einige Zeit verstrichen ist, wird Pipote erneut eine Expedition zur Goldenen Stadt ausrüsten; sehr gerne wüsste er natürlich wieder die Helden an seiner Seite. Aus dieser Situation ließe sich leicht ein Folgeabenteuer anschließen. Möglicherweise begleitet dieses Mal eine Gruppe Praios-Geweihter die Expedition, darauf hoffend, in A'Tharrzzss Hinweise für die *Quanionsqueste* zu erhalten.

DRAMATIS PERSONAE

JACOPO PIPOTE

Der aus Punin stammende Jacopo (*978 BF; untersetzt, dicklich, Halbglatze, Vollbart) führt bereits in der dritten Generation einen florierenden Tuchhandel; er verkauft mittelreichische Stoffe ins Horasreich und in die Tulamidenlande. Pipotes liebstes Steckenpferd aber ist die Khôm und die Sagen und Geschichten, die sich um sie ranken – besonders das Rätsel der 'Stadt der Sonne' fasziniert ihn, und er hat bereits zweimal vergeblich eine Expedition durchgeführt, um diesen Ort zu finden.

ΜΑΔΑΛΕΡΑ VASCAGPI

Die stille, gewissenhafte Madalena (*991 BF in Punin; dürr, blondes Haar) arbeitet schon lange als Sekretärin und rechte Hand von Pipote, und zwischen den beiden ist ein enges, freundschaftliches Verhältnis entstanden.

ΣΑΓΣΟΒΙΠΟ SGIΡRA

Sgirra (*987 BF; hager, stechender Blick, lange schwarze Haare) wuchs in bescheidenen Verhältnissen in Brig-Lo auf und studierte schließlich an der Akademie zu Punin. Als mäßig begabter Magier, der nur mit Mühe die Prüfungen an der Akademie bestand, merkte er schnell, dass er seine Träume von Reichtum und wissenschaftlichem Ruhm nicht allein mit seinem magischen Talent würde verwirklichen können. Daher widmete er sich der Erforschung der Khôm und ihrer Geheimnisse und konnte bald Pipote als reichen Geldgeber und Partner gewinnen. Nachdem ihre ersten beiden Expeditionen, die sie der Suche nach der Goldenen Stadt gewidmet hatten, erfolglos geblieben waren, brach Sgirra 1026 BF nach Selem auf, um dort Nachforschungen über die echsische Kultur sowie die Geschichte der Khôm anzustellen, da er (zu Recht) vermutete, die Stadt könnte ein Relikt aus der Zeit der echsischen Hochkultur sein.

In Selem aber wurde *Algorton* auf den wissbegierigen Neuankömmling aufmerksam und konnte ihn, Macht und Reichtum versprechend, für die Sache der Skrechu gewinnen. Zusammen mit dem Asfaloth-Paktierer *Shabob*

schickte er ihn schließlich nach Punin zurück, damit er dort mit Pipotes Hilfe die Wiedererweckung Xch'Rimssiths vorbereitete. Pipote erfüllte in diesem Spiel zwei Zwecke: Einmal sollte er die Ausrüstung einer weiteren Expedition in die Khôm finanzieren, zum anderen würden er und die übrigen Begleiter die ersten Opfer der erwachten Chimäre Xch'Rimssith werden. Sgirra weiß weder etwas von der Existenz der Skrechu noch dass er für sie arbeitet, sondern sieht in Algorton den Drahtzieher und Auftraggeber.

SHABOB

Shabob (*999 BF), der stumme, glatzköpfige, riesige Tulamide, stammt aus Selem, wo er sich als Bettler durchschlug, bis er vor einigen Jahren von Algorton aufgelesen und zu einem Pakt mit Asfaloth getrieben wurde. Seitdem diente er Algorton als Handlanger, bis der ihn schließlich Sgirra als Beschützer und Helfer zur Seite stellte.

Als Paktgeschenke (und zugleich als Dämonenmale) hat Shabob, der sich inzwischen im dritten Kreis der Verdammnis befindet, harte Haut, die einem Chitinpanzer ähnelt, ein zweites Armpaar und ein Auge im Hinterkopf erhalten.

GYLVAΡΑ DELLA SALVIAΠ

Gylvana (*792 BF, also zur Zeit König Dettmars bzw. später Alborns, als das Horasreich sich erst vor Kurzem den Status eines unabhängigen Königreichs erkämpft hatte) entstammt einer kleinen Adelsfamilie aus Vinsalt. Dort studierte sie Geschichtswissenschaften bei einem Privatgelehrten und begann anschließend, die Khôm und ihre Geschichte zu erforschen. Insbesondere interessierte sie sich für die sagenhafte 'Stadt der Sonne', einem Rätsel, dem sie bald mit Besessenheit verfiel. Endlich, nach mehreren vergeblichen Expeditionen, gelang es ihr im Jahr 832 BF, die Stadt zu finden. Bei deren Erforschung wurde sie jedoch, als sie die Stufen des Haupttempels empor kletterte, von einem Feuerskorpion gestochen; sie erschrak, rutschte aus und

stürzte in die Tiefe. Der Aufprall brach ihr das Genick. Ihre drei novadischen Begleiter glaubten daraufhin an einen Fluch, der über dem Ort lag, und ergriffen die Flucht, auf der sie den Unbilden der Khôm zum Opfer fielen.

Gylvana aber wurde aufgrund ihres obsessiven Forschungsdrangs zu einem an die Tempelanlage gebundenen Geist (ähnlich einer *Gefesselten Seele*), dazu verdammt, nicht in Borons Reich einkehren zu können, bis sie alle Geheimnisse der Goldenen Stadt entschlüsselt hat.

Sollten Werte für Gylvana benötigt werden, können Sie sich an den Werten einer Gefesselten Seele (**WdZ 204**) orientieren. Sie verfügt zusätzlich über die besonderen Eigenschaften *Geistermanifestation* (10), *Geistersprache* sowie *Tagespräsenz*; anders als ‚normale‘ gefesselte Seelen kann sie sich zudem in der gesamten Anlage frei bewegen.

In ihrer manifestierten Form erscheint Gylvana als ca. 40-jährige Frau mit Brille, strengen blonden Dutt sowie feiner, etwas altmodischer Kleidung.

YALI AL-HASHINNA

Yali (*985 BF), ein schwarzhaariger, vollbärtiger Novadi, stammt aus der Oase Virinlassih, gehört dem Stamm der Beni Ankhara an und verdient schon seit vielen Jahren seinen Lebensunterhalt als Karawanenführer. Er hat sich auf die nördliche Khôm spezialisiert und bereits viele Male Tuchkarawanen für Pipote durch die Wüste geführt. Aufgrund einiger sehr waghalsiger Reisen hat er den Beinamen *al-Hashinna*, der Tapfere, erhalten.

Durch häufigen Kontakt mit Zwölfgötter-Anhängern und regelmäßige Aufenthalte in Punin hat sich Yalis Rastullah-Glaube gemäßigt, und er ist Ungläubigen gegenüber recht tolerant. Auf ihrer Reise wird er den Helden oft und gern in seiner blumigen, gestenreichen Redeweise Hinweise zum

Überleben in der Wüste geben; besonders zu Heldinnen ist er ausgesprochen hilfsbereit und charmant.

Zitate:

„Ehrwürdiger Effendi, du mächtiger Krieger/Magier aus dem hohen Norden, wo Winde kalt und gefährlich wehen, wie willst du den Gefahren der allmächtigen Khôm trotzen, wenn dich schon ein einfaches Kamel zwingt?“

„Oh, du schönste Rose aus fernem Land, hell funkelndes Juwel einzigartigen Glanzes, darf ich Unwürdiger dir behilflich sein?“

„Ehrwürdige Effendis, seht ihr den Kaktus dort? Wenn ihr keine Söhne der Unvernunft sein wollt, solltet ihr seinen Stacheln lieber nicht zu nahe kommen, denn sie töten schneller und schmerzhafter als alle Skorpione der Khôm zusammen!“

Yali al-Hashinna

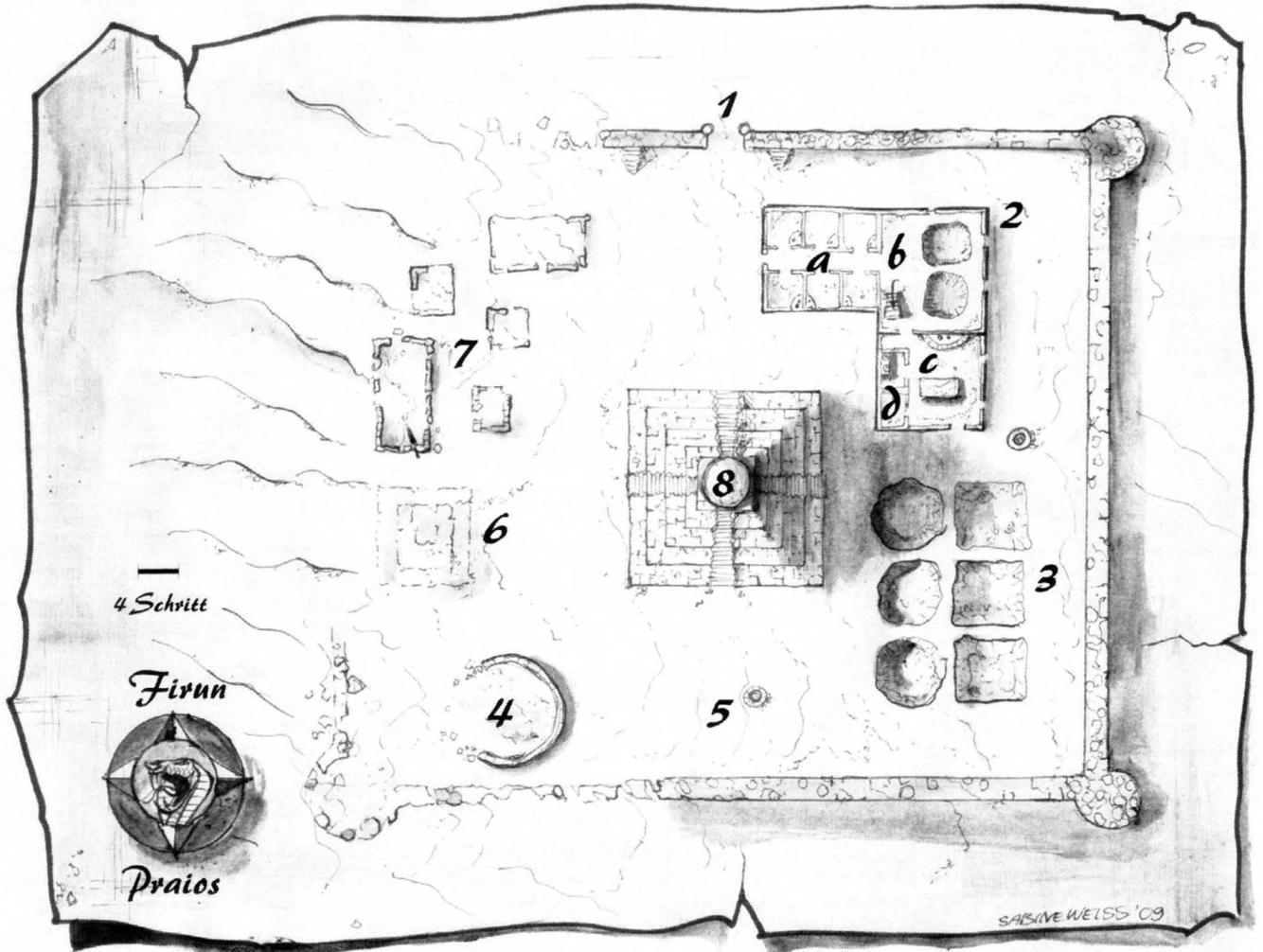
MU 17 KL 12 IN 14 CH 13 FF 14 GE 13 KO 15 KK 15
Khunchomer: INI 12+1W6 AT 16 PA 15 TP 1W+5 DK N **Ausweichen** 14
LeP 35 **AuP** 40 **RS** 2 **WS** 8 **MR** 6 **GS** 7

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn, Jähzorn 6, Arroganz 6, Raumangst 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Wüstenkundig, Gebirgskundig, Ausweichen II

Herausragende Talente: Reiten (Kamel) 16, Selbstbeherrschung (Erschöpfung) 11, Sinnenscharfe 11, Überreden 9, Fahrtensuchen (Wüste) 14, Orientierung (Wüste) 15, Wettervorhersage 11, Wildnisleben (Wüste) 15, Pflanzenkunde (Wüste) 11, Tierkunde (Wüste) 10

KARTEN



1) Haupttor und Stadtmauer

4) Observatorium

7) Ruinen

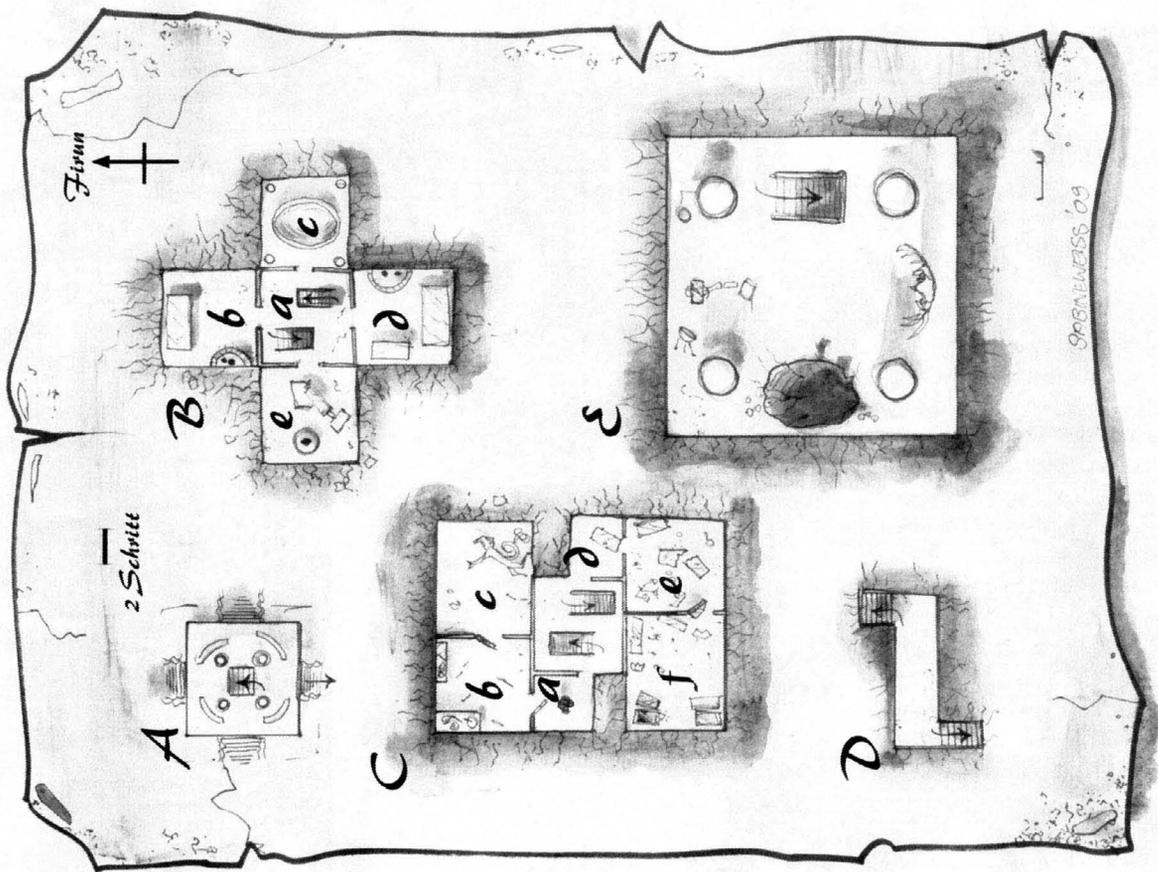
2) Wohnkomplex

5) Brunnen

8) Tempel des Pprss

3) Nutztiergehege/-becken

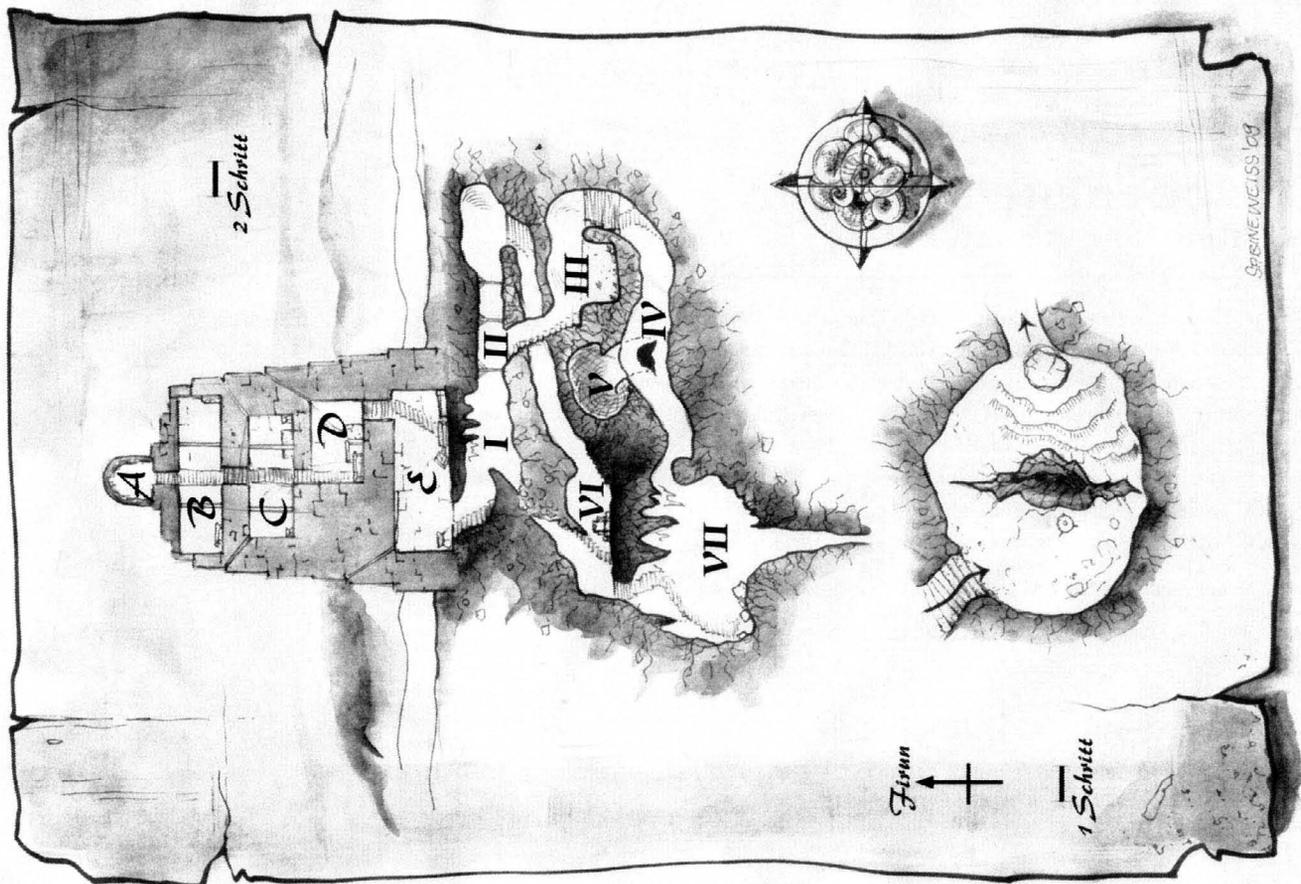
6) Wohntempel, verschüttet



A) Oberes Plateau mit Kuppel
 B) Wohnräume des obersten
 Shintr-Priesters

C) Werkstätten/Labor/
 Schatzkammer

D) Zwischengang
 E) Großer Gebetssaal



I) Wachraum
 II) Kreuzung

III) Skorpiongrube
 IV) Erstes Nest

V) Zweites Nest
 VI) Thronsaal

VII) Brutstätte von
 Xch'Rimssith

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen Sie
verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit
ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen,
um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

DIE GOLDENE STADT VON MUPA UND ROMAN BERING

Die Helden werden in Punin angeworben, um das Schicksal eines Mäzens
einer Khôm-Expedition aufzuklären. Der reiche Tuchhändler hat sich bei
der Suche nach einer verschollenen Stadt unter dem Sand der Wüste auf zwielich-
tige Gefährten eingelassen, und die Auftraggeberin der Helden fürchtet um sein
Leben. Die Helden sollen deshalb der ersten Expedition nachreisen, um Schlim-
meres zu verhindern. Bei ihren Spurensuche unter der heißen Wüstensonne werden
sie auf Geheimnisse stoßen, die älter sind als die menschliche Zivilisation – und mit
einem Grauen konfrontiert, das nicht von dieser Welt stammt.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die DSA-Ausbauregeln der Bände *Wege des Schwerts* und *Wege der Zauberei / Liber Cantiones*. Dieser Band enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch dieses Abenteuer zu führen. Kenntnis der Regionalbände *Herz des Reiches* und *Raschtuls Atem* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 14

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG

ERFAHRUNG
(HELDEN)
MITTEL

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
PUNIN UND
KHÔM-WÜSTE,
IN PEVERER ZEIT

