

Das Schwarze Auge

DIE WANDELBARE



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN
VLRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATIONEN
CARYAD
**INNENILLUSTRATIONEN,
KARTEN UND PLÄNE**
ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT
SABINE WEISS, IMA KRAMER
**UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION
UND SATZ**
RALF BERSZUCK
LEKTORAT & GESAMTREDAKTION
FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER
**BELICHTUNG, DRUCK
UND AUFBINDUNG**
Druckerei KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGЕ und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 08 07 06 05

Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-399-X

Das Schwarze Auge

DIE WANDELBARE

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN SPIELLEITER
UND FÜR 3 – 6 ERFAHRENE HELDEN

VON TOBIAS HAMELMANN

FÜR LARS BLUMENSTEIN, DER IN DEN SCHATTEN FESTHING,
UND OLE PAULSEN, DER AN ALLEM SCHULD IST.

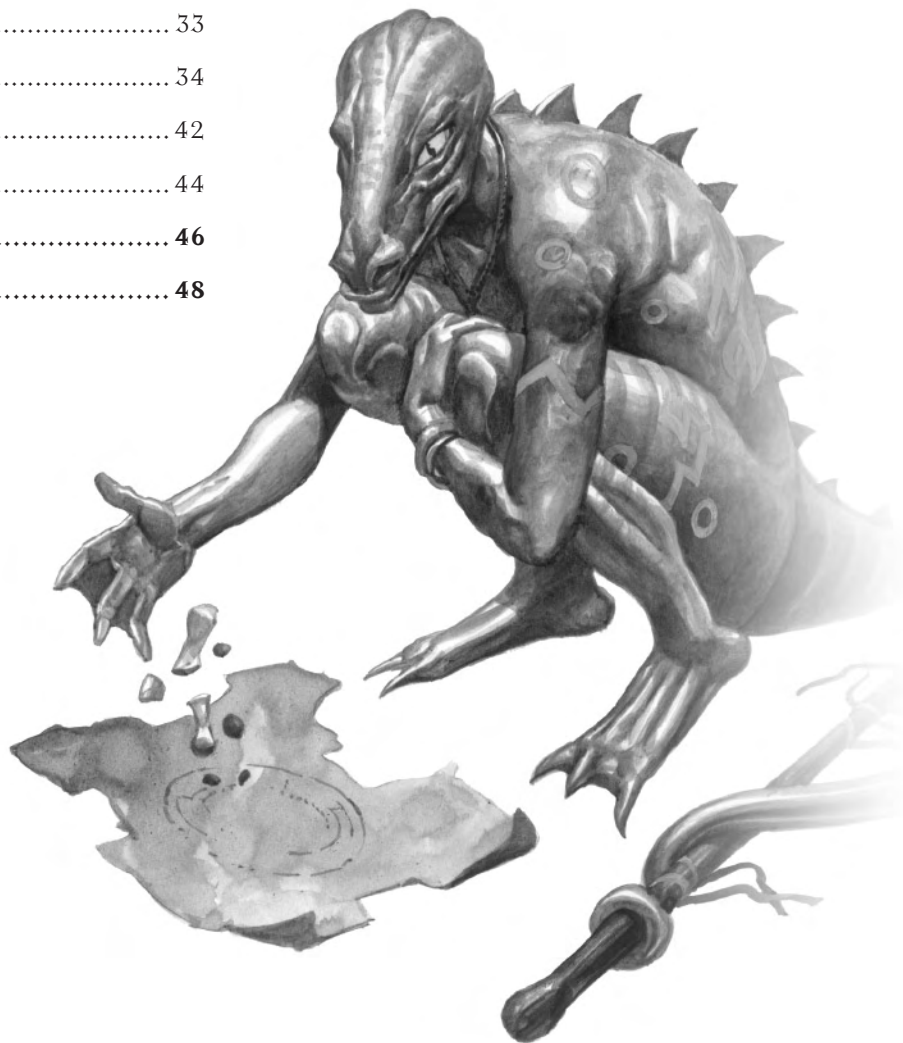
Mit DANK AN:
LARS BLUMENSTEIN, DANIEL RICHTER, IRA BAGUSAT,
STEFFI HEINZ, DANIELA VOGEL,
SILKE WACKERZAPP, OLIVER WACKERZAPP

FANPRO®

FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

VOR DEM ABENTEUER	5
VORWORT	5
SCHUPPEN IN DER DUNKELHEIT	7
EINE FLUSSFAHRT	7
DAS ZIEL UND DER ANFANG	9
UNTERSUCHUNGEN	14
UNTER PUNIN	19
ZURÜCK IM HORT	22
DER WEG INS UNGEWISSE	22
STADT – LAND – FLUSS	23
IN DER WILDNIS	28
VERWANDLUNGEN	33
IM DIESSEITS	33
DAS VERSTECKTE TAL	34
DIE PRÜFUNGEN	42
DAS FIPALE	44
DRAMATIS PERSONAE	46
KOPIERVORLAGE	48



VOR DEM ABENTEUER

VORWORT

Der vorliegende Band enthält ein Abenteuer, das sich aus Stadtszenario, Überlandreise und einer Art Globulen-Abenteuer zusammensetzt. Der Schwerpunkt der Handlung liegt bei dem Volk der Echsen und einem seiner unzähligen Geheimnisse: in diesem Fall das Geheimnis um das ‘Gedächtnis des Lebens’. Das Prinzip dieses Gedächtnisses ist dem hinduistischen *Akashic Records* nachempfunden, einer Art Lebensgedächtnis, das die Erinnerung jeder Seele seit Anbeginn der Zeit enthält.

Durch den Einstieg, bei dem sowohl die gefühlsmäßige und damit persönliche Involvierung der Gruppe als auch ein normales Anheuern als Möglichkeiten vorgegeben sind, eignet sich das Abenteuer für fast sämtliche Heldentypen. Einige Geweihte, vor allem Praios-Geweihte, werden es an einigen Stellen vielleicht schwieriger haben als andere, jedoch sind auch hier kaum Grenzen des Charakterspiels gesetzt. Orks und Goblins werden Probleme bekommen, in Punin zurechtzukommen. Achaz letztendlich sind für das Szenario kaum geeignet, da an vielen Stellen davon ausgegangen wird, dass sich keiner der Geschuppten in der Heldengruppe befindet. Sollte ein Achaz unter den Helden sein, liegt es an Ihnen, an den besagten Stellen (wie zum Beispiel dem ersten Treffen mit Hyzindaya nach ihrer traumatischen Begegnung mit einem Achaz) entsprechend auf solch einen Charakter zu reagieren.

Dringend ans Herz gelegt wird Ihnen die Lektüre von **Raschtuls Atem** (kurz: **Raschtul**), da die dortigen Beschreibungen über archaische Achaz und die Lebensweise der Achaz allgemein das Fundament einiger atmosphärisch wichtiger Komponenten für diesen

DIE SECHS ASPEKTE DER ZIVILISATION

Die *Ak'Szash Arachrzama* nannten eines der ehernen Gesetze der Ewigkeit, die Los der Welt gegeben hatte, *H'Uchchzss*: das ‘Wesen des Geleges’. Es handelt sich dabei um sechs Grundprinzipien (so genannte Aspekte, auch *Uchch'Chaza'Zchakrr*), die für sie die Grundpfeiler der Zivilisation innerhalb der Schöpfung waren. Diese Aspekte sind:

Erkenntnis – *Glaube*, *Herrschaft* – *Dienertum*, *Zerstörung* – *Bewahrung*

Erkenntnis beinhaltet Wissen, Weisheit, das Streben nach Entwicklung und Fortschritt und repräsentiert vor allem rational-logische Aspekte, während *Glaube* eher die spirituelle Ebene darstellt. Beide zusammen repräsentieren die Säule der geistigen Entwicklung.

Herrschaft und *Dienertum* sind ordnende Elemente, die Struktur in ein chaotisches System aus Individuen bringen. Vollkommene Gleichheit ist nicht möglich. Ein System braucht hierarchische Strukturen, um überleben zu können.

Zerstörung und *Bewahrung* sind zentrale Elemente für ein Gesellschaftssystem und das Überleben einer Zivilisation. Zerstörung beinhaltet Krieg und Kampf, aber auch den Tod, Vergessen und Zerstörung durch die Zeit, während *Bewahrung* Schutz, Überleben und Überlieferung gleichermaßen in sich vereinigt.

Da sich jeweils zwei Prinzipien gegenüberstehen, muss es unweigerlich zur Konfrontation kommen. Jedoch ist Stillstand der Tod für jedes System. Veränderung und Wandlung bewirkt, dass sich das System basierend auf den sechs Prinzipien entwickeln und damit überleben kann.

Band bilden und dort wichtiges Hintergrundwissen nicht nur zu den Echsen zu finden ist. Des Weiteren gibt es einige Verweise auf die *Zoo-Botanica Aventurica (ZBA)*, die in keinem Regal eines Spielleiters fehlen sollte.

Wir wollen Sie aber nun nicht weiter mit unnützem Gezische aufhalten und direkt in die Hintergründe des Abenteuers einsteigen.

VON DEN TAGEN, DIE WAREN

Zur Blütezeit des echsischen Imperiums auf Aventurien, als Zze Tha und andere Metropolen noch von Leviatanim, Ssrkhrsechim und anderen heute vergessenen Echsenvölkern regiert wurden, gab es eine Sekte, die übergreifend von jedem Kult des echsischen Pantheons anerkannt wurde: die *Ak'Szash Arachrzama* (siehe auch **Raschtul 139**). Innerhalb der Sekte gab es zweierlei *Arachrzama*: Die einen waren Priester, die sich durch ein besonderes Gedächtnis und Erinnerungsvermögen auszeichneten. Da dieses Talent Voraussetzung war, um dieser elitären Sekte beizutreten, war diese (verständlicherweise) nie sehr zahlreich. Die wahren *Ak'Szash Arachrzama* waren jedoch die *Ak'Szash Araz'Zadma*, die ‘Leser des Gedächtnisses des Lebens’, auch ‘Seher des Vergangenen’ genannt. Sie galten im Echsenreich als besonders erleuchtete Persönlichkeiten mit hohem gesellschaftlichem Stellenwert. Viele glaubten sogar, sie seien Sendboten einiger H'Ranga, da die Aspekte (siehe Kasten) den Eigenschaften einiger Götter des echsischen Pantheons glichen.

All diesen ‘Sehern’ war die Fähigkeit gemein, Visionen des Vergangenen zu bekommen und so Ratschläge für die Zukunft zu geben. Der Grund hierfür war, dass diese *Araz'Zadma* auf wundersame Weise mit dem *Ak'Szash*, dem *Gedächtnis des Lebens* in Verbindung standen. Das *Ak'Szash* ist eine Art Allgemeingedächtnis und enthält die Erinnerungen jeder einzelnen Seele seit Anbeginn der Zeit. Es ist unbekannt, ob dieses ‘Sphäringedächtnis’ von einer Gottheit geschaffen wurde oder ob es seit dem ersten Denken existiert.

Die sechs Seher waren jeweils Gefäß eines Aspekts. Sie standen normalerweise mit dem Gedächtnis in Kontakt und erhielten Visionen über Vergangenes, um aus den Fehlern und Errungenschaften der Vergangenheit (also vorangegangener Zeitalter) zu lernen. Da sie Teil der Schöpfung sind und waren, gibt und gab es die ‘Seher’ seit dem Ersten Zeitalter (sie inkarnieren sozusagen immer wieder in jedem Zeitalter, so dass auch die *Ak'Szash Arachrzama* bei den Echsen sicherlich Vorgänger bei noch älteren Völkern hatten). Kamen diese Seher zusammen, so war es ihnen möglich, aktiv das Sphäringedächtnis zu befragen.

Als das Imperium nach den Drachenkriegen unterging und die Menschen aus den Bergen herabstiegen, um die Echsen bei Nacht zu bekämpfen, erkannten auch die *Ak'Szash Arachrzama* die Zeitenwende und den Untergang ihres eigenen Volkes (denn sie hatten den Untergang der Völker schon früher ‘erlebt’). Ihren Erinnerungen folgend, versteckten sie ihr Heiligtum, das im Bergmassiv am Nordrand ihres Dschungelreiches lag (nördlich der heutigen Khôm), um ihren dereinstigen ‘Nachfolgern’ (also sich selbst in einer späteren Inkarnation) das Wissen um ihr Erbe zu bewahren und es sie in einer Prüfung erkennen zu lassen. Sie erschufen die *Wandelbare Statue*, einen Wegweiser zum Ort des Orakels – bezeichnen wir es der Einfachheit halber als solches, auch wenn man nicht mit ihm in die Zukunft schauen kann. Diese Statue wurde mittels Magie in viele kleine Einzelteile zerschlagen, und erst, wenn sie wieder vollständig zusammengesetzt ist, wird sie den Weg weisen können. Nur die

erste und wichtigste Reinkarnation ihrer Seher, der *Araz'Zdma* der Erkenntnis, kann die Statue vervollkommen und so den Neubeginn der *Ak'Szash Araz'Zadma* einläuten.

VON DEN TAGEN, DIE SIND

Zu heutiger Zeit existiert immer noch ein Rest des alten *Ak'Szash Arachrzama*-Kultes im Schatten der einstmals stolzen Metropole bei H'Rabaal. Das dortige Oberhaupt des H'Szint-Tempels erhielt vor einiger Zeit eine Traumvision und erkannte, dass "es an der Zeit ist, dass der erste Schläfer in der neuen Rasse erwache: in einem Mensch". Durch die Vision erfuhr der Priester zudem nicht nur, um wen es sich handelt, sondern auch, dass die Wandelbare Statue, der Wegweiser zum vergessenen Heiligtum der *Ak'Szash Arachrzama*, im "Tempel der Drachenjünger" in einer großen Metropole der Menschen nördlich der Khôm kurz vor ihrer Vollendung steht. Seinen Pflichten gegenüber der Schlangengleichen folgend, schickte der Achaz-Priester jemanden aus seinem Gefolge los, um den Schlussstein der Wandelbaren, der in H'Rabaal aufbewahrt wurde, der Reinkarnation des *Araz'Zadma* der Erkenntnis zu überreichen.

Jedoch erfuhr auch der Feind in Gestalt der Skrechu auf Maraskan (siehe **Raschtul 173**) durch einen korrumpierten Achaz in H'Rabaal von der Reinkarnation des ersten Sehers und dem Vorhaben, die Wandelbare Statue wiederherzustellen. Die Skrechu sucht schon lange einen Zugang zum *Ak'Szash*, das ihr nicht nur den Zugriff auf die Erinnerungen ihrer Erschaffer und des Echsenvolkes geben würde, sondern inzwischen auch die Erinnerungen der Menschen und Geheimnisse aus vergangenen Zeitaltern enthält, an die sich vielleicht nur noch die Trolle erinnern können. Sie weiß, dass die Statue der Schlüssel zum alten Heiligtum ist, dessen Lage sie selber nicht kennt. Sie will daher die Statue komplettieren – jedoch unter ihrer eigenen Kontrolle.

Daher schickte sie eine Agentin von Maraskan aus, um den letzten Mosaikstein abzufangen, die Reinkarnation des *Araz'Zadma* der Erkenntnis in ihre Gewalt zu bringen und natürlich die noch nicht komplettierte Wandelbare Statue zu stehlen. Während die Dienerin der Skrechu, eine formwandelnde Asfalth-Paktiererin (siehe **Dramatis Personae** auf S. 47), sich mit ein paar Marus und Söldnern nach Punin begab, erreichte der Achaz-Priester nach einer langen und beschwerlichen Reise Almada. Hier versuchte er, der noch völlig unwissenden menschlichen Reinkarnation des *Araz'Zadma* der Erkenntnis den Schlussstein zu geben: einem jungen Mädchen namens *Hyzindaya Darpani* (siehe **Dramatis Personae** auf S. 46). Tatsächlich konnte er Hyzindaya kurz sprechen – doch sie verstand ihn nicht und fühlte sich durch das fremde Schuppenwesen bedroht. Das Schicksal wollte es, dass der Achaz ihr zwar den Schlussstein in ihre Mädchenhände legte, er aber danach von zu Hilfe eilenden Bauern erschlagen wurde. Wenige Tage später erkrankte das Mädchen, ihre Haut veränderte sich und sie brabbelte merkwürdige Laute vor sich hin. Hinzugezogene Heiler konnten dem Mädchen nicht helfen, und erst ein Hesinde-Geweihter vermutete, dass das Mädchen in fremder Sprache redete. Zudem erkannte er in dem Schlussstein ein Fragment der Wandelbaren Statue – es ist unter der Geweihtenschaft bekannt, dass diese im Puniner Draconiter-Hort zusammengetragen und untersucht wird, auch wenn hier noch niemand weiß, welchen Zweck sie erfüllt. Da er einen Fluch auf dem Mädchen befürchtete, gab er Hyzindaya ein Empfehlungsschreiben

für die Puniner Draconiter mit, damit diese sich um den Fall kümmern könnten. Ihr und ihrem besorgten Vater sagte er nichts von seinen Befürchtungen.

VON DEN TAGEN, DIE KOMMEN – HANDLUNG IM ÜBERBLICK

SCHUPPEN IN DER DUNKELHEIT

Die Helden beginnen das Abenteuer auf einem Schiff, das den Yaquir hinunter nach Punin fährt. An Bord des Schiffes treffen sie auf den einfachen Almadaner Bauern *Girolamo Darpani* und seine Tochter Hyzindaya. Nach einer kurzen Rettungsaktion lernen die Helden die beiden näher kennen und versprechen Girolamo, ein Auge auf seine Tochter zu haben. In Punin angekommen wird Girolamo noch in der gleichen Nacht von den Skrechu-Agenten getötet und der Schlussstein geraubt, ebenso das Schreiben an die Draconiter. Mit deren Hilfe und einigen Hinweisen können die Helden aber nach und nach etwas über Hyzindayas merkwürdige 'Krankheit' erfahren, kommen auf die Spur der Geschichte um die *Ak'Szash Arachrzama* und erfahren, was es mit dem Schlussstein auf sich hat. Nach einem nächtlichen Überfall auf den Draconiter-Hort, bei dem Hyzindaya in die Hände der Skrechu-Agentin fällt, eingehenden Recherchen und der Suche nach uralten Texten, gelingt es den Helden nicht nur, in einem Gefecht in der Kanalisation unter den Madathermen den Stein zurückzuerobern, sie können ihn auch mit Hilfe der ebenfalls befreiten Hyzindaya einsetzen und so die Wandelbare Statue komplettieren. Zu ihrer großen Überraschung läuft diese allerdings sofort los: Noch wissen die Helden nicht, dass sie damit ihre Aufgabe als Wegweiser erfüllt.

DER WEG INS UNGEWISSE

Die etwas überraschten Draconiter reagieren sofort und schicken die Helden und zwei Draconiter aus dem Hort (mehr sind auf die Schnelle verfügbar) der Wandelbaren Statue hinterher. Sie sollen, wenn sie am Ziel angelangt sind, sofort mitteilen, wo sie sind, damit Verstärkung geschickt werden kann. Hyzindaya macht sich instinktiv mit auf den Weg, um der Statue zu folgen, mit den Helden und Draconitern als Geleitschutz. Nach diversen Problemen, die eine laufende Steinstatue, ein mutierendes Mädchen und verfolgende Skrechu-Agenten mit sich bringen, sowie einigen Veränderungen bei den Helden, gelangt man nach gefährlicher Reise endlich mitten in die nördlichen Ausläufer des Raschtursturm in ein verstecktes Tal zum uralten Heiligtum der *Ak'Szash Arachrzama*.

VERWANDLUNGEN

Dort angelangt erwecken die Helden den 'Verurteilten', der ihnen mitteilt, dass sie zwar das Heiligtum gefunden, nun aber die Prüfung zu bestehen hätten, um das Orakel wieder zu erwecken. Diese Prüfung erfordert nicht nur das ganze Geschick der Helden, sondern zwingt Hyzindaya zu einer Entscheidung und bringt nebenher den Prüflingen die echsische Weltsicht ein wenig näher. Zu diesem Zeitpunkt erreicht auch die Asfalth-Paktiererin mit ihren restlichen Schergen das Heiligtum, so dass es einen fulminanten Schlusskampf gibt. Dennoch bleiben einige Fragen über die Zukunft des wieder entdeckten Heiligtums offen, denn bisher ist nur einer der sehenden Priester bisher erwacht, der Verbleib der anderen fünf ist ungewiss.

SCHUPPEN IN DER DUNKELHEIT

EINE FLUSSFAHRT

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers ist es unerheblich, warum die Helden sich gerade auf dem Weg nach Punin befinden. In den unruhigen Zeiten lässt sich von Ihnen sicher leicht ein Grund finden, Ihre Recken in die große Metropole Almadas zu entsenden. Ebenso einfach sollte es sein, sie auf das Schiff zu bekommen. Ein Ritt den Yaquir hinab durch das almadanische Land mag zwar herrlich sein, eine Flussfahrt, bei der man sich von den Strapazen vorangegangener Reisen erholen kann, ist dem aber sicher vorzuziehen. Es könnte sich um eine Botenaufgabe handeln, der die Helden nachgehen (in der heutigen Zeit hat eigentlich jeder irgendwann mal irgendwas nach Punin zu schicken), und ihre Fracht ist so zerbrechlich, dass der Auftraggeber auf die sanfte und ruhige Fahrt mit einem Schiff besteht. Irgendwo nördlich von Ragath sollten die Helden sich eingeschifft haben und fahren nun an Bord der *Yaquirperle* flussabwärts in Richtung Punin. Das Flussschiff ist ein kleiner Einmaster mit relativ großer Ladekapazität, so dass es kein Problem ist, Heldengepäck, treue Pferde und weitere Haustiere mit sich zu führen. Das Abenteuer beginnt im Vorsommer, also zwischen Ingerimm und Rahja. Das genaue Datum ist unerheblich, passen Sie es Ihrer derzeitigen Kampagnenplanung einfach an. Wichtig ist, dass die Nächte zwar noch kühl, die Tage dafür aber warm und sonnig sind und sich die Luft schon morgens aufwärmt. Gegen Mittag darf es sogar schon erste Hitzezeiten geben. Gegen Abend kühlt es dann aber wieder schnell ab.

DAS ABENTEUER ZUR ZEIT DES 'JAHR DES FEUERS'

Spieren Sie in der aktuellen Zeitlinie Aventuriens, dann sollten Ihre Helden die Auswirkungen des Jahres des Feuers auch in diesem Abenteuer spüren. In diesem Fall sind die Helden zu einem Zeitpunkt unterwegs, an dem die Zerstörung von Gareth gerade erst stattgefunden hat. Nun ist eine Vielzahl von Heimatlosen oder Verängstigten aus dem zentralen Mittelreich auf den Straßen, die sich in Almada erst einmal Ruhe und Sicherheit erhoffen. Einzelheiten finden Sie in dem Abenteuer Aus der Asche. Durch die zeitliche Überlagerung bietet es sich nicht an, dass Sie Die Wandelbare als Zwischenabenteuer in die Kampagne um die Neustrukturierung des Mittelreiches einbauen.

YAQUIRPERLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Almada im Vorsommer ist eine wahre Pracht an Farben und Gerüchen. Der Duft des Frühlings liegt in der Luft und es riecht nach frischen Blüten, Gräsern und kommender Mittagshitze. Überall am Yaquir könnt ihr fröhliche Menschen sehen, die die warmen Tage und den blauen Himmel genießen, während Praios mit seinen Strahlen die Erde erwärmt. Kinder aus Dörfern am Rande des Flusses laufen der *Yaquirperle* ein Stück hinterher und winken euch fröhlich zu. Die Bauern bei der Feldarbeit erheben munter ihren Arm zum Gruß, während ihr in ruhiger Fahrt den Fluss gen Süden hinabreist und euch auf dem Deck des Schiffes an der Schönheit der Landschaft ergötzt.

Die Helden sind schon einige Zeit auf dem Schiff, als es in Quirod Halt macht und ein paar Waren aus- und einlädt. Sie können einen kurzen Landgang machen und sich mit einigen almadanischen Gütern für den letzten Teil der Flussschiffahrt eindecken. Ob sie an Deck bleiben, um Praios einen guten Mann sein zu lassen, oder ob sie das Schiff verlassen haben und gerade wieder an Bord kommen, sie sollten auf folgende neue Passagiere aufmerksam werden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Schauerleuten, die schwere Bündel über den Laufsteg schleppen, kommen auch zwei neue Passagiere zum Deck der Yaquirperle hinauf: ein älterer Mann mit gestutztem Bart und einfacher Bauernkleidung, gefolgt von einem kleinen Mädchen, das sich an der Hand des Mannes festhält. Erst erkennt ihr nicht, was die beiden so auffällig macht, aber als sie näher kommen, könnt ihr es sehen. Überall sind die Leute fröhlich und gut gelaunt, preisen das gute Wetter und die frische Luft, lachen und handeln voller Energie und Inspiration. Nur diese beiden nicht. Auf dem Gesicht des Mannes liegen tiefe Sorgenfalten und er scheint weniger auf den Weg vor sich als in eine düstere Zukunft zu blicken. Das Mädchen dagegen wirkt ein wenig blass und kränklich und tritt phlegmatisch dem Mann hinterher.

VATER UND TOCHTER

Girolamo Darpani und seine Tochter Hyzindaya nehmen von Quirod aus eine Schiffs Passage, weil es für sie der schnellste Weg nach Punin ist. Nachdem das Schiff abgelegt hat, wird sich Hyzindaya an die Reling vorne am Bug stellen und geradeaus den Fluss hinunterstarren, während ihr Vater sich mit besorgtem Blick auf seine Tochter auf das Deck setzt und zu grübeln beginnt. Sollten die Helden aufgrund der Beschreibung der beiden schon neugierig geworden sein und ein Gespräch mit dem Bauern beginnen, wird er zuerst sehr zurückhaltend und wortkarg antworten. Sollte sich bei den Helden eine Person, die deutlich im Stand über dem Bauern steht, befinden, wird er zwar bereitwillig auf alles Auskunft erteilen, sich aber trotzdem so weit es geht über seine Probleme bedeckt halten. Erst wenn ihm auf überzeugende Weise Hilfe angeboten wird, wird er freundlicher und ist auch zu Auskünften bereit. Sollten sich heilkundige Helden oder Magier anbieten, seine Tochter zu untersuchen, werden sie seine tiefste Dankbarkeit ernten. Folgende Szene findet statt, wenn die Helden sich gerade der am Bug stehenden Hyzindaya zuwenden. Falls die Helden den Mann und seine Tochter vorerst nur beobachten, geschieht es ungefähr eine Stunde, nach dem das Schiff in Quirod angelegt hat.

EINSATZ DER HELDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade rufen ein paar Bauern auf den Feldern neben eurem Weg auf dem Fluss ein paar Grußworte zum Schiff herüber, als ihr vom Bug einen entsetzten Aufschrei hört, gefolgt von einem lauten Platschen. Zu dem Platz, wo gerade noch das kleine Mädchen in weite und für andere unsichtbare Ferne geschaut hat, eilt eine junge Mitpassagierin mit vor Schreck geweiteten Augen hin und brüllt panisch: "Sie ist ins Wasser, zu Hilfe!" Von dem Mädchen ist nirgendwo etwas zu sehen.

Hyzindaya ist gerade eben über Bord gegangen und geht nun langsam unter, während die *Yaquirperle* an ihr vorbeifährt. Es gilt schnell zu handeln, denn sie unternimmt keinerlei Schwimmbewegungen. Tatsächlich ist Hyzindaya bewusstlos und muss dementsprechend von jemandem, der ebenfalls ins Wasser springt, gerettet werden. Das Wasser ist übrigens ziemlich kalt – eine Tatsache, die Sie am Rande erwähnen sollten.

Gestalten Sie diese plötzliche Szene dramatischer, als sie in Wirklichkeit ist. Das Wasser des Yaquirs ist relativ ruhig, daher sollte es kein Problem für einen schwimmerfahrenen Helden sein, in den Fluss zu springen, Hyzindaya an die Wasseroberfläche zu ziehen und dort zu halten. Falls keiner der anderen Helden rechtzeitig reagiert und ihm ein Seil zuwirft, mit dem er wieder an Bord gezogen werden kann, muss er Hyzindaya einige Meter weit ans Ufer schleppen, wo er schon von den aufgeregten Bauern empfangen wird. Die *Yaquirperle* rafft die Segel, nimmt Fahrt heraus und wirft den Anker, damit der oder die Helden zusammen mit dem Mädchen und unter zu Hilfenahme eines kleinen Floßes der Bauern wieder an Bord kommen können.

Hyzindaya kommt an Deck schnell wieder zu sich und ruft weinend nach ihrem Vater. Sie weiß nicht, was passiert ist, außer, dass sie vor sich jemanden gesehen hat, den sie begrüßen wollte. Danach ist alles schwarz geworden.

Das Mädchen hatte, wie schon oft in den vergangenen Tagen, eine kurze Vision, die sie direkt wieder vergessen hat und nicht einordnen kann (siehe **Dramatis Personae**, S. 46f.).

ÜBER HYZINDAYA

Spätestens nach der Rettungsaktion der Helden wird sich Girolamo nicht nur bei ihnen bedanken, sondern sich ihren Befragungen öffnen. Er erzählt ihnen, dass Hyzindaya eine Halbweise ist, da ihre Mutter bei ihrer Geburt ums Leben kam. Dementsprechend ist das Mädchen für ihn sein “ganzes Sonnenlicht”. Vor ungefähr drei Wochen ist Hyzindaya zum Spielen in den Feldern gewesen und dort von einer menschengroßen Echse angegriffen worden. Rechtzeitig herbeieilende Bekannte konnten die Echse erschlagen, noch bevor sie dem armen Kind etwas zu Leide tun konnte. Trotzdem hat sich Hyzindaya seitdem verändert.

Girolamo schildert den Helden die Veränderungen, als handele es sich um eine Krankheit, denn nichts anderes ist es in seinen Augen. Sie wirkt ständig geistesabwesender, redet hin und wieder merkwürdiges oder gar unverständliches Zeug vor sich hin und ist manchmal wie betäubt. Zudem verändern sich manchmal ihre Pupillen, und an einigen Stellen hat sie einen Hautausschlag, den sich die Helden auf Nachfrage gerne anschauen dürfen.

Des Weiteren können und sollten sie von Girolamo erfahren:

- Auf Nachfrage, wie die Echse aussah, die Hyzindaya angegriffen hat, wird Girolamo einen Achaz beschreiben. Fällt das Wort, wird er sich erinnern, dass der Draconiter Alonso Paulos genau diesen Ausdruck auch erwähnte, nachdem man ihm die Echse beschrieben hat.
- Auf Nachfrage, warum ein Draconiter in die Sache mit einbezogen worden wäre, erklärt Girolamo, dass keiner der Heilkundigen aus seiner Umgebung etwas zu der Krankheit Hyzindayas hätte sagen können und er daher Alonso, einen alten Bekannten, um Rat gefragt hätte. Der hätte nach den Erzählungen sehr besorgt gewirkt, bei der Untersuchung des Mädchens irgendwelches Bospa-rano vor sich hergemurmelt und dann Girolamo schnellstmöglich nach Punin geschickt. Er habe ihm sogar noch einen Brief an den dortigen Vorstand des Draconiter-Hortes Cadomar Viarius Erlenfang mitgegeben.
- Den Brief hat Girolamo natürlich bei sich, aber er wird ihn auch auf Drängen nicht aus der Hand geben, schließlich ist er für die Hesinde-Priester im Hort in Punin. Zudem ist er versiegelt.

● Girolamo erwähnt nebenbei, dass Alonso sich auch “für den Stein sehr interessiert” habe. Wenn die Helden verwundert nachfragen, von was für einem Stein er spreche, fällt ihm auf, dass er das ja noch gar nicht erwähnt hat: Hyzindaya habe der Echse im Kampf einen Stein entrissen, den diese wohl an einem Lederband um den Hals getragen habe. Den Stein führt Girolamo mit sich und zeigt ihn den Helden gerne.

● Alonso hat darauf bestanden, dass Girolamo den Stein nicht wirft, sondern ihn mit Brief und Mädchen beim Draconiter-Hort vorzeigt. Daher wird er ihn genau wie den Brief nicht aus der Hand geben. Die Helden können ihn aber gerne untersuchen (siehe **Kasten Der Schlussstein** Kasten rechts).

● Hyzindaya war immer ein nettes, hilfsbereites und aufmerksames Mädchen, das ganz nach ihrer Mutter – Marbo habe sie selig – kommt. Bei diesen Worten merkt man Girolamo an, wie sehr er an seiner Tochter hängt und welche Sorgen er sich macht: Ihm laufen Tränen die Wangen herunter.

● Falls ein neugieriger Held irgendwann im Laufe des Gesprächs oder später nach Hyzindayas Namensgebung fragt: Es ist kein Zufall, dass ihr Name an die Göttin der Wissenschaft und Magie erinnert, denn kurz nach ihrer Geburt wurde in ihrer Krippe eine Viper gefunden, die sich friedlich auf dem schlafenden Mädchen zusammengerollt hatte.

Diese letzte Information ist auch von Girolamo zu hören, wenn er von den Tugenden seiner Tochter erzählt, wobei er immer wieder zwischen Erinnerungen an alte und schöne Augenblicke in ihrem Leben und der tiefen Sorge um ihren jetzigen Zustand hin- und her schwankt.

Hyzindaya unterhält sich gerne mit den Helden, wenn diese einfühlsam mit ihr umgehen. Nachdem sie dem kalten Nass entrissen und von ihrem Vater getröstet wurde, ist sie bei vollem Bewusstsein und benimmt sich einfach wie ein verschrecktes kleines Mädchen. Sie kann den Helden erzählen, dass die Echse ihr nichts getan hat, weil rechtzeitig die Freunde ihres Vaters kamen. Warum sie den Stein plötzlich in der Hand hatte, den die Echse vorher um den Hals trug, weiß sie nicht mehr.

In den Schilderungen über den Vorfall mit dem Achaz ist sie so sehr von der Sichtweise ihres Vaters beeinflusst worden, dass auch sie glaubt, dass die Echse sie angreifen wollte. Erst wenn die Helden zielgerichtet nach Details fragen, sollte ihnen langsam klar werden, dass der Achaz gar keine Anstalten gemacht hat, Hyzindaya zu schaden, sondern sich anscheinend mit ihr unterhalten wollte und ihr den Stein freiwillig gegeben hat.

DER FLUSS NACH SÜDEN

Hyzindaya wird im weiteren Verlauf der Reise gerne mit den Helden ins Gespräch kommen, sich noch einmal artig für ihre Rettung bedanken und mit den Fremden, die schon so weit herumgekommen sind, plaudern und ein wenig spielen – für ein kleines Mädchen kann eine Flussschiffahrt schrecklich langweilig sein. Richten Sie es möglichst so ein, dass Hyzindaya wenigstens einigen Helden ans Herz wächst. Sie ist eine freundliche und neugierige Seele, hilfsbereit und gutmütig, die ein raues Heldenherz schnell für sich gewinnen kann. Ihr Vater ist derweil gerne bereit, den Helden einen Krug Wein auszugeben, der beim Kapitän käuflich zu erwerben ist (so was stellt die Passagiere ruhig und macht die Fahrt angenehmer und lukrativer). Auch er wird nach der großen Stadt fragen, von seinem Dorf und dem almadanischen Landleben berichten und von seinem Vetter erzählen, einem Fischer aus Punin, bei dem er und Hyzindaya an diesem Abend unterkommen wollen.

Je sympathischer den Helden der freundliche Bauer mit der Sorge um seine Tochter und dem eigentlich sonnigen Gemüt wird, desto motivierter werden sie sein, später seinen grausamen Tod aufzuklären.

DER SCHLUSSSTEIN

Der Stein, den Hyzindaya von der Echse erhielt und den Girolamo mit sich führt, ist ein Würfel mit einer Kantenlänge von gut einem Finger. Er besteht aus schwarzem Obsidian und seine Oberfläche ist so glatt poliert, dass man sich in ihr spiegeln kann. Das Alter des Steins ist nicht zu schätzen, und auch die Herkunft aus der Machart zu bestimmen ist unmöglich. Der Stein ist an einen Lederriemen geknotet, mit dem man ihn sich um den Hals binden kann. Bei Nachfrage eines Spielers oder nach einer Intuitions-Probe +4 fällt auf, dass der Lederriemen gar nicht zerrissen ist, Hyzindaya den Stein also dem Achaz kaum bei einem Kampf entrissen haben kann.

Betrachtet man den Stein genauer (*Sinnenschärfe*-Probe +6), kann man auf den Seiten des Würfels hauchdünn eingravierte Linien erkennen. Reibt man die Seiten mit hellem Staub, Puder, Kreide oder Mehl ein, werden die Linien deutlicher und man kann auf jeder der sechs Seiten Glyphen erkennen. Ein Held,

DAS ZIEL UND DER ANFANG

DIE ANKUNFT

Leider ist Punin zu groß, als dass es in diesem Abenteuer komplett beschrieben werden könnte. Beschreibungen und Anregungen für das Flair der großen Metropole am Yaquir können Sie dem **Königreich Almada**, dem **Stein der Mada** ab S. 14, dem **Lexikon** ab S. 201, den **Erben des Zorns** und **Aus der Asche**, in dem auch Hinweise für Punins Rolle während des *Jahres des Feuers* stehen, entnehmen. Eine Übersichtskarte befindet sich in diesem Band auf Seite 10.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch taucht die Perle Almadas auf, die Schöne, die Metropole am Yaquir mit all ihrer Pracht. Stolze Handelshäuser in almadanischem Stil recken sich empor, aus der ländlichen Ruhe ist städtische Betriebsamkeit geworden und ihr unterfährt mit der *Yaquirperle* die Kaiser-Raul-Brücke in Richtung Flusshafen im Osten Punins. Die Luft ist immer noch erfüllt mit Gras- und Blütendüften, nun aber vermischt mit den Gerüchen der Stadt: mit Gewürzen, Küchen und Handelswaren aller Art. Ebenso wie die Düfte sich vermengen, so verschmelzen auch die Geräusche. Nicht mehr das sanfte Rauschen des Schiffes, das das Wasser des Yaquirs teilt, dringt an euer Ohr, sondern Straßenlärm, Gelächter, Rumpeln von Karren, die über die Brücke rollen, und Rufe vom näher kommenden Hafen.

Die *Yaquirperle* legt gegen Abend an einem der Landungsstege im Puniner Hafen an. Schauerleute beginnen die Fracht zu löschen, sobald die Passagiere das Schiff verlassen haben. Helden mit Pferden müssen sich noch ein wenig gedulden, bis ihre treuen Reitgefährten aus dem Bauch des Schiffes an Land gebracht werden. Indes werden sich Girolamo und Hyzindaya von ihnen verabschieden und ihnen noch einen schönen Aufenthalt wünschen. Die beiden gehen zu Girolamos Vetter *Gustavo Darpani* und bekommen dort ein Quartier für die Nacht. Da es schon spät ist, wollen sie erst morgen den Draconiterhort aufsuchen. Falls die Helden Interesse zeigen, hat Girolamo nichts dagegen, wenn die Helden sie am nächsten Morgen zum Hort begleiten – ganz im Gegenteil sogar, denn Girolamo fühlt sich in Anwesenheit so viel hoher Damen und Herren sehr unwohl. Auch ein gemeinsames Abendessen, bevor sich die Wege bis zum nächsten Morgen trennen, wird Girolamo nicht abschlagen.

der *Chrmk* oder *Zelemja* beherrscht, erkennt die Glyphen als altechsisch, kann sie aber nicht deuten. Sollte tatsächlich einer der Helden Chuchas (Yash-Hualay-Glyphen, Protozelemja) beherrschen, kann er auf den jeweils gegenüberliegenden Seiten die Begriffspaare *Herischafft* und *Dienertum*, *Zerstörung* und *Bewahrung* sowie *Erkenntnis* und *Glauben* lesen.

Sollte ein Held probehalber oder aus purer Abenteueroutine einen ODEM ARCANUM auf den Stein wirken, glüht dieser rot. Je nach Gelingen der Probe sieht der Zauberwirkende zudem, dass es sich um mächtige Magie und mehrere Zauber handelt, das Muster aber anscheinend in großen Teilen nicht komplett ist, als würden Teile fehlen.

Daher kann auch ein anschließend gewirkter ANALYS nur wenig Aufschluss über die Natur der Magie erbringen, denn auf dem Stein ist zwar ein wichtiger, aber nur sehr kleiner Teil eines sehr komplexen Zaubergeflechtes (siehe auch **Die Wandelbare Statue im Hort** auf Seite 13).

Letztendlich können die Helden an diesem Abend noch das erleben, weswegen sie überhaupt nach Punin gereist sind, und sich dann eine Unterkunft für diese und vielleicht noch weitere Nächte suchen. Punin ist keine Stadt, aus der man nach einem Tag schon wieder abreist.

ZU SPÄTER STUNDE

Mitten in der Nacht, wenn die Helden ruhig in ihren Schlafgemächern in irgendeinem Gasthof in der Stadt schlafen, hat derjenige von ihnen, der sich am meisten um Hyzindaya gekümmert hat, einen Traum:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein großer Oger schlägt mit seiner riesig wirkenden Keule nach dir. Du hüpfst tänzelnd leicht zur Seite und schwingst deine Waffe mit unglaublicher Behändigkeit, ohne auch nur den kleinsten Hauch von Angst vor diesem Ungetüm zu spüren. Jetzt, wo du ihn dir von der Seite anschaust, sieht er fast ein wenig aus wie *[Name eines anderen Helden der Gruppe]*. Merkwürdig, und nun klopfert er auch noch mit seiner großen Keule kräftig gegen einen hohen Baum, anstatt dich anzugreifen. Er klopfert und klopfert, bis du merkst, dass dieses Geräusch gar nicht in deinem heroischen Traum beheimatet ist, sondern der Wirklichkeit entspringt, in die du gerade hineinrutschst. Es klopfert an deiner Zimmertür und zwar ziemlich aufgeregt.

[Wenn der Held die Tür öffnet]: Vor dir steht Hyzindaya, alleine und mit weit aufgerissenen Augen. Ihr Körper zittert und sie ist mit nicht mehr als einem dünnen Nachthemd bekleidet. Ihre Augen schauen dich an – nein, sie schauen durch dich hindurch und du kannst erkennen, wie sich die Pupillen gerade wieder von senkrechten Schlitzern zu großen Kreisen zurückformen. Wie unter Trance hebt sie ihre Arme und streckt sie dir entgegen – sie sind beide bis zu den Ellenbogen voller Blut.

Hyzindaya steht tatsächlich unter Trance. Wird sie angesprochen und angefasst, erwacht sie aus ihrem Zustand und beginnt laut zu weinen, ähnlich wie auf dem Schiff, nachdem sie aus den Fluten gerettet wurde. Erst nach einiger Zeit kann sie unter Schluchzen Folgendes von sich geben:



ÜBERSICHTSPLAN DER PUNINER INNENSTADT

1	Kaiser-Raul-Brücke	A 9	35	Etilienpark	D 6	66	Gilbornshalle (Praios-Tempel)	A 4
2	Garther Tor	A 9	36	Schlangentempel (Hesinde-Tempel)	D 7	67	Glockenturm <i>Langer Rafik</i>	A 4
3	Hotel <i>Raschtulswall</i>	B 8	37	Hotel <i>Yaquirien</i>	E 5/6	68	Palacio Madjani	A 3
4	Eisenmarkt	B 8	38	Haus <i>Boronsruh</i>	E 7	69	Palacio Taladur	B 3
5	Ingerimm-Tempel	B 8	39	Zunfthaus der Apotheker und Medici	D 4	70	Palacio Galandi	B 3
6	Zunfthaus der Grobschmiede	B 8	40	Academia der Hohen Magie und		71	Palacio von Bleichenwang	A/B 2
7	Stallburg	A 7		Arkans Institut	E 6	72	Palacio Sfandini	A 2
8	Schmiede der Gebrüder Sfazzio	B 7	41	Weinstube <i>Löwin & Einhorn</i>	E 6	73	Eslamidische Residenz	B 2/3
9	Kgl.-Grösl. Kellerei	A 7	42	Haus der Mephaliten	F 5	74	Eslamidische Treppe	B 3
10	Gebrüder Argasch und Irgasch	C 8	43	Sprach- und Schreiberschule	E 7	75	Platz des Schweigens	B/C 6
11	Groß- und Hof-Weberei Galandi	C/D 9	44	Bardenschule <i>Torbenia</i> mit Avesschrein	E 7	76	Das Gebrochene Rad (Boron-Tempel)	C 6
12	Zunfthaus der Lederer und Gerber	B 7	45	Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	E 3	77	Regenbogentempel	B 6
13	Kellerei <i>Pichelstein</i>	C 9	46	Tempel der Gütigen Mutter		78	Zunfthaus der Weber und Schneider	B 5
14	Geburthaus Gilborns	C 8		unserer Almadan. Heimat	E 3	79	Allbarmherz. Hospiz Liebfrauwen Marbos	C 6/7
15	Bognerei Abendwind	C 8	47	Zunfthaus der Roßzüchter und -händler	E 3	80	Hofschneiderei Knabenschuh	C 7
16	Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	D 9	48	Zunfthaus der Küfer und Zimmerleute	D 3	81	Hort der Draconiter	C 6
17	Pferdehändler Rohfelder	D 8	49	Restaurante <i>Reichsmark Amhallah</i>	D 3	82	Oerstädter Tor	A 3
18	Großer Bazar	D 8	50	Arsenal und Zeughaus	F 3	83	Handelshaus Dallenstein	A 5
19	Hafen	D 9	51	Zunfthaus der Conditori	F 3/4	84	Palacio di Tornillo	A 5
20	Efferd-Tempel	E 9	52	Gesandtschaft des Kalifats	C 3	85	Al'Mukturer Tor	D 2/3
21	Herberge <i>Zum Scharfen Hoben</i>	E 8	53	Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats	C 4	86	Gladiatorenschule	C 2
22	Apotheke Blaemendal	D 7	54	Kontor Kohlenbrander	C/D 4	87	Caralus-Stadion	C 1
23	Freudenhaus <i>Levthans Jagd</i>	E 7	55	Kontor Stoerrebrandt	D 5	88	Taverne <i>Skorpionstich</i>	D 2
24	Hotel und Spielsalon <i>Silberling</i>	E 8	56	Rathaus & Ratsstube	D 5	89	Brauhaus <i>Zwergenglick</i>	E 1
25	Zunfthaus der Flußfischer	E 8	57	Station der Postillone	C 5	90	Büttnererei Guridi	E 2
26	Hungerturm	F 8	58	Schule der Juristerei & Landgericht	C 5	91	Haus Yaquirblick (Redaktionshaus)	E 2
27	Zunfthaus der Gewürz- und Fernhändler	D 7	59	Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	B 4	92	Zunfthaus der Fleischer und Räucherer	F 1
28	Theaterplatz	D 5	60	Madathermen	B 4	93	Vinsalter Pforte	F 5
29	Yaquirbühne	D 5	61	Commandantur	B 6	94	Haus des Blutalrik	F 6
30	Ordenshaus der Grauen Stäbe	E 6	62	Hotel <i>Haus Yaquirborn</i>	B 5	95	Taverne <i>Zum räudigen Köter</i>	F 6
31	Königliches Kriegerseminar	E 5	63	Zunfthaus der Drucker und Buchbinder	B 4	96	Phextempel	G 5
32	Zunfthaus der Wein- und Ölhändler	D 5	64	Hallen zu Ehren des Helden Caralus		97	Geisterbeschwörer	F 6
33	Galeria der Schönen Künste	E 5		(Rondra-Tempel)	A/B 5	98	Herberge <i>Bei Adalbin</i>	G 5
34	<i>Schule des Lebens</i>	E 4	65	Reichs- und Landesmünze	A 4	99	Das Haus der Azila saba Haniqis	E 1

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Blut, überall Blut ... mein Papa ... Gustavo ... sie haben geschrien, aber es war alles still, so still ... ich bin einfach gerannt, nur gerannt und dann war alles schwarz ... wo bin ich, was ist mit Papa?”

Während die Helden sich eine Unterkunft gesucht haben, haben es sich Girolamo und Hyzindaya bei Vetter Gustavo, einem Fischer im Hafenviertel, gemütlich gemacht. Während Hyzindaya schon im Bett lag und schlief, unterhielten sich die beiden Männer noch ein wenig, als plötzlich die Skrechu-Agentin zuschlug. Seit dem frühen Abend, als die *Yaquirperle* im Hafen angelegt hat, spürt die Paktiererin, dass der Stein in die Stadt gekommen ist, und so machte sie sich unverzüglich auf die Suche nach ihm. Sie fand ihn im Haus von Gustavo und beschloss, ihn an sich zu nehmen, indem sie ihre getreuen Maru-Schergen in das Fischerhaus hetzte, wobei sie vorher einen SILENTIUM über das kleine Gebäude legte. Während Girolamo und Gustavo den Häschern zum Opfer fielen und niedergemetzelt wurden, erwachte Hyzindaya und verfiel in Panik ihrem zweiten Ich. Geistesgegenwärtig versteckte sie sich unter einer Holzpritsche, lief, als die Marus das Haus mit ihrer Beute wieder verließen, zu ihrem blutüberströmten Vater und Großonkel und rannte dann, nachdem klar war, dass die beiden tot waren, in die Nacht hinaus. Zielsicher fand sie dabei die Helden, zu denen sie ihre Visionen und ihr zweites Ich zogen.

DIE AGENTIN UND IHR VERSTECK

Die Skrechu-Agentin mit ihren Marus und den Maraskansöldnern hat Punin einige Tage vor den Helden erreicht und wartet nun darauf, dass der Stein über den Hafen oder einen der Landwege in die Stadt in Richtung des Draconiter-Hortes gebracht wird, wo der Rest der Wandelbaren Statue auf seine Vervollkommnung wartet. Mit Hilfe eines Zauberrituals, das sie gewirkt hat, kann sie spüren, wenn der Schlussstein mit der mächtigen Echsenmagie in ihre Nähe kommt. Da sie die Hitze und Feuchtigkeit des Regenwaldes von Maraskan gewohnt ist und auch den Marus solch ein Klima angenehm ist, hat sie sich ein perfektes Versteck gewählt: In den weit verschlungenen und unübersichtlichen Gängen der Kanalisation haben die Echsen und ihre Anführerin ihr einstweiliges Zuhause gefunden – und zwar in direkter Nachbarschaft zu den Madathermen, wo es besonders warm, feucht und dampferfüllt ist. Hier liegt ihr ‘Nest’, das sie gemeinsam mit den Marus bewohnt. Die Maraskaner, die sie entsendet, um die Helden und den Draconiterhort im Auge zu behalten, lagern außerhalb der Stadt.

DER TOTE GIROLAMO

Die Helden werden vermutlich so schnell es geht nach dem Haus Gustavos suchen, was zur nächtlichen Stunde am Hafen nicht ganz einfach ist. Da Hyzindaya nicht mehr genau weiß, wo das Haus steht, und nachts die Umgebung ganz anderes aussieht als am Abend, wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als sich durchzufragen und den ein oder anderen Anwohner mitten in der Nacht aus dem Schlaf zu klopfen. Kaum erwähnenswert, dass die Helden den Undank der Geweckten auf sich ziehen und sich diese später ganz hervorragend an sie erinnern werden. Letztendlich werden sie das Haus des Fischers etwas südlich des Hafens finden und dort die beiden entstellten Leichen von Girolamo und Gustavo finden. Die beiden sind von den Marus nicht ein-

fach nur umgebracht, sondern regelrecht zerfetzt worden. Und bei kurzer Untersuchung des Tatortes findet sich kaum etwas Verwertbares. Die Tür wurde rabiat von außen aufgebrochen, es gibt Anzeichen eines sehr schnellen Kampfes und die Einrichtung hat stark gelitten. Zudem sind der Stein und der Brief Alonsos an den Draconiterhort verschwunden.

Den Helden sollte auffallen, dass bei diesem Maß an Zerstörung eigentlich die gesamte Nachbarschaft hätte Alarm schreien müssen. Da die Helden schon bei ihrer Suche nach dem Weg einige Einwohner aus der Umgebung aus dem Schlaf gerissen haben und sie vermutlich bei der Durchsuchung des Hauses nicht besonders leise vorgehen, wird der Lärm und die Unruhe die Stadtwache auf den Plan rufen. Bedenken Sie bitte, dass die Stadtgardisten den Helden durchaus echten Ärger bereiten können – zumindest werden sie von ihnen mitgenommen und aufs Genaueste verhört. Da sich die Geschichte der Helden untereinander deckt und Hyzindaya die Unschuld der Helden beteuert – und letztendlich die zeitliche Angabe der Bewohner, wann die Helden das Fischerhaus gesucht bzw. erreicht haben, nicht mit der Tatzeit übereinstimmen kann (Girolamo und Gustavo sind selbst für Stadtgardisten deutlich erkennbar schon einige Stunden tot), werden sie unter Aufnahme ihrer Namen und Unterkunft wieder entlassen – wobei dies vermutlich erst bei Morgengrauen geschieht.

Die Helden sollten sich dringend überlegen, was sie mit Hyzindaya machen, die nun elternlos und völlig alleine in der fremden Stadt ist. Zudem steht das Mädchen unter Schock – allerdings nicht so sehr, wie die Helden es von einer Siebenjährigen vielleicht erwarten würden.

BEI DEN DRACONITERN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten in der Stadt erhebt sich vor euch das große Gebäude des Puniner Draconiter-Hortes. Das Gebäude ist sofort als hesindegeläufiges Haus zu erkennen: Über dem Haupteingang mit seinen zwei doppelflügligen Türen windet sich über die gesamte Frontfassade eine Schlange, zwischen deren gewundenem Leib immer wieder kleine Reliefs die Heilige Canyzeth und den Draachen Naclador zeigen. Das Hauptgebäude ist ansonsten im typisch almadanischen Baustil gehalten, verfügt aber über ein Flachdach. Ein Aufbau beheimatet das Observatorium.

Der Seitenflügel ist wie das Hauptgebäude zweigeschossig und von ähnlichem Baustil, jedoch mit einem normalen Spitzdach. Von außen ist zu ahnen, dass die beiden Gebäude ursprünglich nicht zusammengehörten und erst nachträglich miteinander verbunden wurden.

Die erste und wichtigste Anlaufstelle sind die Draconiter, denn den Aussagen Girolamos auf der *Yaquirperle* war deutlich zu entnehmen, dass der Draconiter Alonso etwas entdeckt hatte, was er dem Hort in Punin dringend in dem Brief mitteilen wollte. Der Draconiterhort liegt mitten in der Stadt (siehe auch *Najem Orniah*, S. 12) und hat seine Tore schon seit dem frühen Morgen auf.

Die Helden und Hyzindaya werden freundlich empfangen und mit ihrem dringenden Anliegen vorerst ein wenig vertröstet. Erst wenn sie darauf pochen, einen höheren Bediensteten zu sprechen, wird irgendwann *Rymorio Erkenländer* auftauchen und nach ihrem Begehren fragen. Er lässt sich alles bis in das kleinste Detail erzählen und bietet den Helden dann an, Hyzindaya vorerst im Hort versorgen zu lassen. Außerdem möchte er sie einigen genaueren magischen Untersuchungen unterziehen, um herauszufinden, an was das Mädchen leidet.

Erzählen die Helden von dem Stein, reagiert Erkenländer sehr aufgeregt und führt sie in die Halle der Wandelbaren Statue. Dort zeigt er ihnen einen der Steine der Statue, und die Helden werden keinen Zweifel haben, dass der verschwundene Stein von sehr ähnlicher Machart ist. Die Steine des Statue sind allerdings aus Marmor und nicht aus Obsidian.

Den Helden sollte sofort auffallen, dass Hyzindayas Stein genau in die fehlende Lücke in der Stirn der Statue passt. Auch ein ODEM oder ANALYS zeigt die Verwandtschaft mit den Steinen der Wandelbaren Statue (siehe Kasten, Seite 9).

Erkenländer drängt die Helden, die Draconiter zu unterstützen, falls sie nicht von sich aus ihre Hilfe anbieten, um den Mord an Hyzindayas Vater aufzuklären. Er drängt darauf, dass der Stein unbedingt gefunden und Licht in die Vorfälle um Hyzindayas Zustand gebracht werden müsse. Sollten die Helden tatsächlich nach Geld fragen, wird Erkenländer verächtlich schnauben, etwas von Söldnerseelen murmeln und ihnen dann für die Wiederbeschaffung des Steines und die Hilfe in dieser Angelegenheit 30 Dukaten versprechen.

ПАЈЕМ ОРНИАХ

Der Hort der Draconiter zu Punin, der innerhalb des Ordens den Namen ‘Najem Orniah’ trägt, ist in einem alten Bürgerhaus von Punin untergebracht. Als der Platz in dem Haus nicht mehr ausreichte, wurde das danebenliegende Hotel gekauft und mit in den Hort integriert. Im Puniner Hort sind derzeit knapp ein Dutzend Draconiter untergebracht. Der Vorsteher ist Erzpräzeptor des Ordens und Erzmagister der Hesinde-Kirche *Cadomar Viarius Erlenfang*.

Die Draconiter in der Stadt

Die Draconiter sind als Orden der Hesinde-Kirche in Punin hoch angesehen und stehen sowohl mit dem Hesinde-Tempel als auch der Puniner Magierakademie in engem Kontakt. Dementsprechend wiegt ihr Wort bei den Gardisten oder anderen ehrbaren Bürgern hoch, auch wenn es nicht jede Tür und jedes Tor öffnet. Letztendlich sind sie eine gute Referenz und können den Helden bei Schwierigkeiten während ihrer Untersuchungen das Leben erleichtern. Als Auftraggeber sind sie sehr angesehen, denn der Puniner Draconiterhort hat sich auf Artefakte spezialisiert und ist daher an deren (natürlich göttergefalliger) Beschaffung interessiert.

Die Hortbewohner

● **Cadomar Viarius Erlenfang**, Vorsteher des Hortes, zeichnet sich, neben seinem charismatischen Auftreten, seiner Ausstrahlung und seinen guten Kontakten in der Stadt, in diesem Abenteuer vor allem durch eines aus: Er ist nicht anwesend. Dringende Angelegenheiten haben ihn zum Ordenshauptsitz nach Thegun ins Liebliche Feld geführt, seine Amtsgeschäfte hat er seinem Stellvertreter Rymorio Erkenländer übergeben.

● **Rymorio Erkenländer**, Konservator zu Punin und Magister der Allwissenden, ist ein kleinwüchsiger Mann und seines Zeichens Verwalter der Bleikammern. Er hat eine keineswegs leichte Aufgabe, ist er doch das meistbeschäftigte Ordensmitglied im Najem Orniah – und betont dieses, wo er nur kann. Auf Grund des großen Interesses und der buchstäblichen Spürnase seines Erzpräzeptors gibt es andauernd etwas zu protokollieren, neu zu erfassen oder zu ergänzen. In der Zeit, in der Erlenfang den Hort leitet, wurden die Bleikammern schon zweimal vergrößert, und die Hauptarbeit blieb bis jetzt immer an Magister Erkenländer hängen. Vielleicht wirkt der Konservator deshalb immer, wenn man ihn antrifft, etwas hektisch und entnervt. So angespannt und missgelaunt er sein mag, in seiner

Brust schlägt ein großes Herz und ein gesunder Glaube an die Allwissende, wobei er Ersteres nur äußerst ungern zeigt.

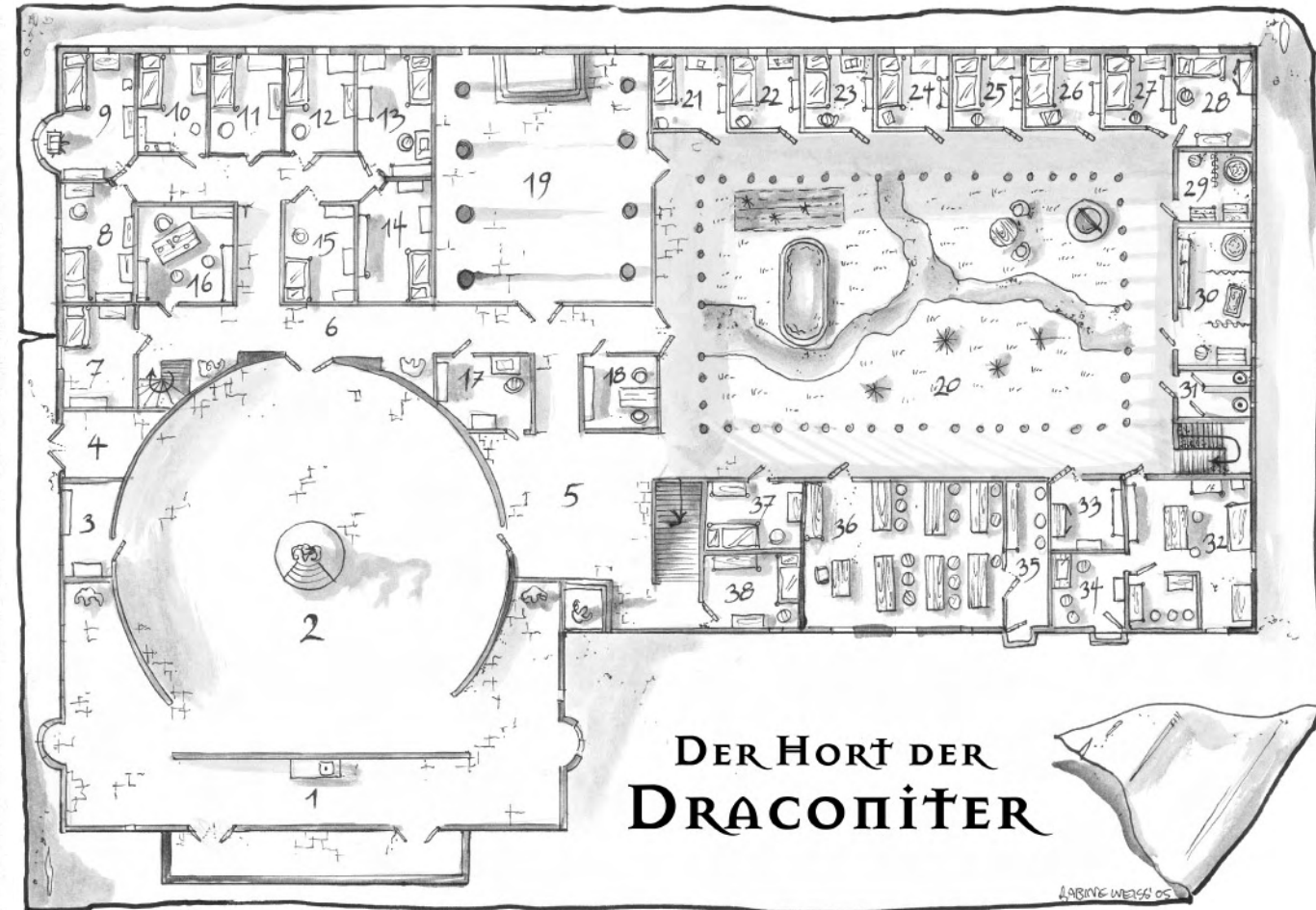
Des Weiteren werden es die Helden bei ihren Untersuchungen mit **Dakkahir ibn Nezafar** zu tun bekommen, einem Magister der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis und Mitglied des arkanen Zweiges des Ordens. Sämtliche magischen Untersuchungen und wichtigen Angelegenheiten werden durch ihn oder zumindest in seiner Anwesenheit durchgeführt oder besprochen. Der alte Dakkahir mag zwar nett und hilfsbereit sein, redet aber in schulmeisterischem Bosparano, egal ob es um magische Analysen oder die Beschreibung des Weges zum Boron-Tempel geht.

Neben den wichtigen Geweihten und Ordensmitgliedern **Praian Berlenhus** und **Hjalda Fahrendahl** (siehe **Dramatis Personae**, S. 47), die die Helden in der Zeit in Punin auf jeden Fall näher kennen lernen sollten (vermutlich wird Erkenländer Praian beauftragen, für das leibliche Wohl der Helden und Hyzindaya zu sorgen, sie unterzubringen und sich um sie zu kümmern, wenn sie Hilfe brauchen), gibt es noch weitere Draconiter, die hier aber nicht näher vorgestellt werden sollen. Es ist an Ihnen, den Hort mit buntem Leben zu füllen und so an die Bedürfnisse und Vorstellungen Ihrer Runde anzupassen.

Der Hort

Aus Platzgründen soll nur das wichtige Erdgeschoss des zweigeschossigen Hortes genauer beschrieben werden, denn dort werden die Kämpfe beim Überfall auf den Najem Orniah stattfinden (siehe S. 19).

- 1) **Vorhalle:** Direkt an der Wand gegenüber der beiden Türen ist ein Opferstock aufgestellt. Die Wand selbst zeigt auf großer Fläche wichtige Ereignisse aus der Geschichte des Ordens und Abbildungen der Gründungsmitglieder.
- 2) **Andachtsraum:** Hier steht das Herzstück des Puniner Hortes, die Alabasterstatue: eine Hesinde-Statue, deren Körper komplett aus steinernen Schlangen geformt ist. Umgeben von der Schlangengrube mit weißen Regenbogennattern, nimmt sie den ganzen Raum so für sich ein, dass ansonsten mit Verzierungen sehr gespart wurde. Der Andachtsraum erstreckt sich über zwei Geschosse und ist im ersten Stock mit einer Balustrade umgeben. Von dieser gelangt man in die Studierzimmer und die Bibliothek.
- 3) **Sakristei**
- 4) **Außentreppe zum Untergeschoss**
- 5) **Vorhalle**
- 6) **Durchgang zum Hof:** Die Treppe am rechten Ende des Ganges führt sowohl nach oben als auch nach unten in den Keller und endet in einem langen Gang, an dessen Ende die Bleikammern liegen. In diesem Kellergang wird der Durchbruch der Marus (siehe S. 19) sein, diese Treppe werden sie also hoch bzw. bei ihrer Flucht herunter müssen.
- 7 bis 15) **Gemächer der Draconiter**
- 16) **Arbeitszimmer Erkenländers**
- 17 bis 18) **Studierzimmer**
- 19) **Große Bethalle:** Hier befindet sich die Wandelbare Statue (siehe Kasten) in ihrem jetzigen Zustand und wartet auf ihre Vervollständigung.
- 20) **Atrium**
- 21 bis 28 und 37 bis 38) **Weitere Schlafräume:** In den Unterkünften 22 bis 26 werden die Helden untergebracht, Hyzindaya wird in der 21 einquartiert.
- 29 bis 30) **Kleines und großes Waschzimmer**
- 31) **Abort**
- 32 bis 34) **Küche mit Vorratskammern**
- 35 bis 36) **Schulzimmer**



Die Wandelbare Statue im Hort

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch steht die menschengroße Statue eines Achaz aus grünlich schimmerndem Marmor. Es ist kaum zu glauben, dass die gesamte Statue aus kleinen Würfeln zusammengesetzt ist, aber man sieht deutlich die Fugen zwischen den einzelnen Bausteinen. Es müssen Tausende einzelne Elemente sein, die in mühsamer Kleinarbeit von den Draconitern in ihre Form gebracht wurden. Jedes Detail ist deutlich zu erkennen, eine Haube, Gürtel und Halskette, sogar die Schuppen sind herausmodelliert. Die Statue wirkt fertig, einzig in der Stirn fehlt ein kleiner Würfel, um das Meisterwerk komplett zu machen.

Den Helden sollte auch ohne großartiges Vorwissen in Steinmetzkunst sofort auffallen, dass die Würfel, so wie sie angeordnet sind, eigentlich gar nicht zusammenhalten können. Die Statue müsste sofort auseinander fallen, wenn die Würfel nicht miteinander verklebt sind. Auf Nachfragen berichtet man ihnen, dass die Würfel tatsächlich aneinander haften – allerdings nicht durch Kleister, sondern auf magisch Weise. Werden zwei Würfel, die zueinander passen, aneinander gelegt, halten sie fest. Es war dennoch eine unglaubliche Kleinarbeit, die Lage der einzelnen Würfel zu bestimmen und die Statue zusammenzusetzen.

Die Würfel wurden vom Orden vor knapp fünf Jahren verstreut in alten Kavernen im Wal-el-Khômchra gefunden und sofort nach Punin gebracht, wo man, mit Unterbrechungen, bis vor vier Monaten an der Zusammensetzung der Einzelteile arbeitete. In den Ka-

vern gab es jedoch keinerlei Hinweis auf dessen ursprüngliche Funktion oder Wirkungsweise. Aufgrund der Kunstarbeit hat man sie auf die Niedergangszeit des Echenreiches datiert. Im Hort dauert man natürlich sehr, dass nach all den Mühen und der Arbeit noch ein einziger Stein fehlt, zumal man nach magischen Analysen der festen Überzeugung ist, dass sich die Magie in den Steinen erst aktiviert, wenn sie komplett zusammengesetzt sind. Umso größer ist die Aufregung innerhalb des Hortes, wenn es sich herumspricht, dass ein möglicher Schlussstein mit den Helden zusammen nach Punin gekommen ist.

Die ‘Wandelbare Statue’ wird so genannt, weil man fälschlicherweise davon ausgeht, dass die Aktivierung der Zauber der Steine eine Wandlung in eine neue Form bewirkt.

Eine magische Analyse der Statue ergibt Folgendes:

Ein ODEM lässt deutlich die magische Kraft innerhalb der Statue erkennen. Je nach ZiP* erkennt man sogar die Kraft der einzelnen Steine, die zwar überlappende Muster ergeben, sich aber noch nicht richtig miteinander verbunden haben. Mit einem ANALYS kann man allenfalls vermuten, dass auf dem gesamten Gebilde mehrere Zaubermatrizen liegen, deren arkane Netze genau wie die Steine angeordnet, aber nicht verknüpft sind. Es wirkt fast so, als hätte jemand nicht nur die Statue, sondern auch die Zauber in kleine Würfel zersägt. Einzig ein simples Kraftmuster ist aktiv, das die Steine an ihrem Bestimmungsort hält und die Statue in ihrem jetzigen Zustand nicht auseinander fallen lässt.

Diese Ergebnisse der magischen Analysen wird Dakkahir ibn Nezafar bestätigen, der sich schon seit Jahren mit dem magischen Geheimnis der Wandelbaren Statue beschäftigt.

UNTERSUCHUNGEN

Nachdem die Helden im Draconiterhort als Hilfskräfte angeheuert wurden, wird ihnen dort gerne Quartier angeboten. Die Zimmer sind zahlreich, das Essen ist gut und – was zumindest die Angroschim in der Gruppe überzeugen sollte – die Unterkunft völlig kostenlos. Auch die Pferde können in nahe gelegenen Stallungen untergebracht werden. Zudem möchte man sich um die nun elternlose Hyzindaya kümmern und sie behandeln.

Für die Helden bedeutet das ein neues Hauptquartier in Punin, von dem aus sie sich auf die Suche nach den Mördern und dem Geheimnis der Statue aufmachen können. Welchen Weg sie dabei gehen, ist schwer abzusehen, daher sollen hier die einzelnen Zielpunkte beschrieben werden, die die Helden nach und nach erreichen und mit denen sie sich der Wiederbeschaffung des Steines und den Mördern Girolamos langsam nähern können.

Sollten die Helden nicht auf die Idee kommen, zuerst den Draconiterhort aufzusuchen, müssen Sie sich ein wenig in Geduld üben. Früher oder später werden die Helden die Draconiter konsultieren und so an die Unterstützung ihrer neuen ‘Auftraggeber’ gelangen.

HYZINDAYA

Der Zustand Hyzindayas wird die Draconiter im Hort einige Zeit beschäftigen und sie wird genaueren Untersuchungen unterzogen, sowohl medizinischer als auch magischer Natur. Lassen Sie die Helden ruhig ein oder zwei Tage warten, bis die Draconiter zu einem Ergebnis kommen. In der Zwischenzeit darf sich das Mädchen im Hort ausruhen und dort frei bewegen, wobei sie immer wieder die Nähe der Helden suchen wird, wenn sich diese gerade im Hort befinden. Der Schock über den Tod ihres Vaters und Großonkels scheint ihr manchmal ins Gesicht geschrieben – ein anderes Mal wiederum scheint sie völlig vergessen zu haben, welch schlimmer Tat sie Zeuge war. Achten Sie darauf, das Mädchen nicht debil, sondern klar und vernünftig darzustellen.

Spieltests haben ergeben, dass es dann wesentlich einfacher ist, die Helden später zu überzeugen, das Mädchen mit auf die Reise zu nehmen (siehe **Aufbruch**, S. 24). Flechten Sie auch in die Gespräche hin und wieder Trancezustände ein, in denen das Mädchen Zischlaute von sich gibt, die sich bei genauerem Hinhören wie eine Art Sprache anhören. Selten wird das zweite Ich des Mädchens das Bewusstsein übernehmen und dann merkwürdig klar und logisch Weisheiten von sich geben. In **Dramatis Personae** auf Seite 47 können Sie nachlesen, was eine magische Untersuchung des Mädchens ergibt.

Die medizinischen Untersuchungen der Draconiter, unter Umständen unter Mithilfe der Helden, ergeben, dass das Mädchen körperlich kerngesund ist. Es wirkt ein wenig geschwächt, was aber nach den Ereignissen der letzten Zeit nicht verwundert. Einzige Ausnahme ist der Ausschlag und hin und wieder die Änderung der Pupillenform. Der Verdacht, dass sich das Mädchen in eine Echse verwandelt, darf und sollte ruhig aufkommen – wenn nicht von den Helden, dann von den Draconitern.

HYZINDAYAS STIMME

Relativ früh im Lauf der Untersuchungen sollte es zu folgendem Ereignis kommen, das eintritt, sobald Hyzindaya das erste Mal die Wandelbare Statue sieht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hyzindaya bleibt vor der Achazstatue stehen und schaut sie mit großen, fast ungläubigen Augen an. Es sieht fast so aus, als würde das kleine Mädchen in der Statue nach einer Wahrheit

suchen, die nur sie sehen kann. Dann merkt ihr plötzlich, wie sich das Mädchen versteift und sich ihre Pupillen wieder wie Schlitz senkrecht zusammenziehen.

“Da ist er. Shr’Zchiss. Er schläft noch und wartet.” Ihre Stimme zittert. “Die Ak’Szash Araz’Zadma erwachen, sie kommen wieder und neu, wie es ihre Bestimmung ist und war. Das Ak’Szash verrät es.”

Ihre Stimme wird schriller, während sie auf die Statue zuläuft und vor ihr auf die Knie sinkt. “Shr’Zchiss, erwache! Erwache! *Erwache!*”

Nachdem Hyzindaya sich wieder beruhigt hat, kann sie sich nicht erinnern, was sie gesagt hat.

Spätestens nach diesem Ereignis sollten die Helden und Draconiter entdecken, dass die Zischlaute, die das Mädchen hin und wieder von sich gibt, eine Art Dialekt des Rssahh sind. Spricht einer der Helden diese Sprache, können Sie ihm diese Entdeckung überlassen. Die Draconiter werden danach sämtliche Äußerungen des Mädchens genau aufschreiben und versuchen, die Wörter zu übersetzen. Dabei tauchen die Worte *Shr’Zchiss*, *Ak’Szash*, *Ak’Szash Araz’Zadma* und *H’Szintzhlaah* besonders häufig auf. Übersetzungen für diese Worte und noch ein paar mehr finden sich in nebenstehendem Kasten. Bei den Übersetzungen und Wortaufzeichnungen, bei denen die Helden involviert werden sollten, tut sich der Draconiter Praian hervor, der sich besonders mit echsischer Sprache, Schrift und Geschichte beschäftigt (siehe **Dramatis Personae**, S. 47).

WÖRTER AUS DEM MUNDE HYZINDAYAS

Ak’Szash – Mit viel Geduld können die Draconiter das Wort mit *bewahrtm Wissen* oder *Gedächtnis des Lebens* übersetzen.

Ak’Szash Arachrzama, *Ak’Szash Araz’Zadma* – Diese beiden Worte sollten vorerst Rätsel aufgeben, auch wenn sie von Hyzindaya am häufigsten geizt werden. Erst wenn die Helden nach Übersetzungen oder alten Texten suchen, werden sie auf Übersetzungsmöglichkeiten stoßen (siehe auch **Quellen**, S. 17f.).

A’Zchakrr – *Aspekte*, *Bestandteile*, *Fundament*

H’Szintzhlaah – Das Wort *H’Szint* ist unschwer herauszuhören. Das zweite Wort, *Zhlaah*, bedeutet *Diener*.

H’Uchhzss – *Uchch* bedeutet *Brut*, *Gelege*. *H’* ist ein Ehrfurchtslaut oder die Vorsilbe für etwas Heiliges. Das Anhängsel *zss* kann mit dem Begriff *Zzss* in Verbindung gebracht werden, der Ordnung heißt.

Shr’Zchiss – *Shr* ist der *Weg* oder die *Spur*. *Zchiss* bedeutet so etwas wie *Karte*, *Zeiger* oder *Richtung*.

Uchch’Chaza’Zchakrr – Das zusammengesetzte Wort ist so schon kaum zu verstehen, wenn es Hyzindaya in ihrem merkwürdigen, uralten Akzent des Rssahh hervorbringt. *Uchch* ist wieder das *Gelege*, *Chaz* bedeutet *Mann*, *Frau*, *Sein* – in diesem Sinne im Plural aber *Volk*. Der Rest ist der Anhang von *A’Zchakrr*. Im Ganzen könnte man es also als *Aspekt des Geleges des Volkes* oder als *Bestandteil des Geleges einer Echse* übersetzen, in der Zusammensetzung bedeutet es jedoch *Bestandteile des Ursprungs der Zivilisation*.

Wenn Sie mögen, bauen Sie weitere passende Rssahh-Wörter ein. Eine Auflistung einiger Vokabeln dieser Sprache finden Sie in **Raschtul**, S. 125.

GERÜCHTE IN DER STADT

Wenn die Helden mit ihren Ermittlungen anfangen und sich dabei auf Schauplätze konzentrieren, die hier nicht erwähnt werden, können Sie auf folgende Informationen zurückgreifen:

● *Am Hafen hat jemand einen großen Kaiman gesehen.* (Gehen die Helden diesem Gerücht nach, kommen sie irgendwann zu einem halbbetrunkenen Scheuermann, der ihnen gegen flüssige Bezahlung von einem riesigen Kaiman erzählt, den er neulich abends in den Straßen sah. Mit ein wenig Verhörtaktik stellt sich heraus, dass der Mann den Kaiman in der Nacht des Mordes an Girolamo sah – und auch nur kurz dessen Kopf. Es war einer der Marus, der durch die Dunkelheit der Gassen huschte und den der Mann in seinem rahjagefälligen Zustand nicht richtig erkannte.)

● *Die Draconiter suchen andauernd nach neuen Artefakten. Am schlimmsten ist ihr Vorsteher, Erzpräzeptor Erlenfang.* (Das Gerücht dürfte aus dem Hesinde-Tempel oder der Magierakademie stammen. Es ist zwar nicht falsch, tut aber nichts zur Sache.)

● *Wenn man etwas über Echsen wissen will, sollte man zum alten Herdio gehen, der war schon mal in den Sümpfen ganz im Süden.* (Folgen die Helden dieser Spur, können Sie sie einen alten Derebummler und Ex-Abenteurer treffen lassen, der tatsächlich schon in den Echsen Sümpfen war und die Helden gerne mit viel atmosphärehaltigen und gut erzählten Geschichten über die Schuppigen und ihre Kultur unterhält.)

● *Wenn man etwas sucht, was jemand anderes geklaut hat, sollte man unbedingt die Zahori besuchen* (... und die mögen es gar nicht, wenn Fremde bei ihnen rumschnüffeln. Dementsprechend dürfte es den Helden schwer fallen, dort überhaupt etwas herauszufinden, außer, dass es bei den Zahoris begnadete Taschendiebe gibt. Sollte es den Helden dennoch gelingen, das Vertrauen der Leute zu gewinnen, erfahren sie, dass die Zahoris nichts von einem kleinen Obsidianstein wissen. Allerdings kann eine alte Zahori mit wissendem Blick den Helden zuflüstern, dass etwas Merkwürdiges in die Stadt gekommen ist – etwas, vor dem man Angst haben sollte.

● *In der Stadt gibt es mehrere Diebesbanden.* (Egal ob wahr oder falsch, die Helden werden kaum an eine herankommen. Zudem geben sich diese Banden nicht mit brutalen Morden ab.)

● *In der Stadt gibt es ein paar Möglichkeiten, Maraskaner zu treffen – aber wo, wissen vermutlich nur diese selber.* (In Punin gibt es weder einen maraskanischen Treffpunkt noch ein Ghetto oder ähnliches. Sollten die Helden nach Maraskanern in Punin suchen, werden sie vermutlich immer wieder an irgendwelche Einzelpersonen maraskanischer Herkunft verwiesen, die mit dieser Angelegenheit nichts zu tun haben.)

Scheuen Sie sich nicht, neben diesen Informationen weitere Halbwahrheiten oder falsche Fährten zu streuen, bedenken Sie dabei aber, dass Helden sich gerne in eine falsche Richtung locken lassen, wenn diese interessant klingt und vom Spielleiter zu stark forciert wird. Einem roten Hering nachzujagen, mag das ein oder andere Mal spannend sein, senkt auf Dauer aber die Motivation der Gruppe und nagt am Schwung des Abenteuers.

DER MORD AN GIROLAMO

Es ist kaum anzunehmen, dass die Helden sich im Draconiterhort ausruhen, während sich die Ordensmitglieder um Hyzindaya kümmern. Ihr Auftrag, den Erkenländer ihnen gerne noch mal ausdrücklich darlegt, ist die Wiederbeschaffung des Steines und die Suche nach den Mördern Girolamos. Die Hinweise, die die Helden in dieser Angelegenheit haben, sind zwar dünn gesät, aber einige Ansatzpunkte gibt es.

ZEUGEN

Befragen die Helden die Nachbarschaft um den Tatort, werden viele voller Trauer berichten, was für ein netter und hilfsbereiter Mensch Gustavo doch war. Niemand kann einen Anhaltspunkt dafür nennen, dass er sich irgendetwas zu schulden hat kommen lassen oder gar Feinde hatte. In der Tatnacht hat keiner etwas vom Mord gehört. Sehr wohl gehört wurden hingegen die Helden, die kräftig an die ein oder andere Tür geklopft haben und die von den Personen, die sie in dieser Nacht geweckt haben, um Gustavos Haus zu finden, sehr misstrauisch oder sogar feindselig behandelt werden.

Einer der Bewohner des Viertels hat jedoch etwas gesehen: Als er nach ein paar, wie er betont, “völlig alkoholfreien” Stunden von einer der Hafenschenken nach Hause ging, fielen ihm ein paar düstere Gestalten auf, die über die Straße schlichen. Eine von ihnen war dürr und trug einen Mantel mit Kapuze. Die anderen, vier an der Zahl, hatten sie in weite Tücher gehüllt und liefen merkwürdig nach vorne gebeugt. Außerdem glaubt er, dass jede diese vier Gestalten etwas hinter sich hergezogen habe.

Der Augenzeuge hat vier der Marus und ihre Herrin gesehen, die von einem der Ausstiege der Kanalisation am Hafen in Richtung Fischerhaus schlichen. Die vier Gestalten haben nichts hinter sich hergezogen außer ihren eigenen Echsen Schwanz, was der Mann in der Dunkelheit falsch wahrnahm.

WUNDEN

Die Helden dürften in der Nacht wenig Zeit gehabt haben, die Toten zu untersuchen, bevor die Stadtwache am Tatort ankam und sie aufgriff. In der Kürze der Zeit können sie aber zumindest erkannt haben, dass den Toten eine Vielzahl sehr merkwürdiger Verletzungen zugefügt worden waren. Leider sind die Leichname von Girolamo und Gustavo mittlerweile zur Kommandantur der Gardisten gebracht worden, wo sie oberflächlich untersucht und danach an den Boron-Tempel überstellt wurden. Dort ist man von der Bitte, die Leichen noch einmal untersuchen zu dürfen, überhaupt nicht begeistert. Hier bedarf es der Fürsprache der Draconiter oder einer anderen gut überlegten Lösung des Problems durch die Helden. Letztendlich sollte es ihnen aber gelingen, einen genaueren Blick auf die toten Körper von Hyzindayas Vater und Großonkel zu werfen – natürlich unter den wachsamen Blicken der Boroni.

Mit einer gelungenen *Heilkunde-Wunden*-Probe +4 oder einer *Anatomie*-Probe +6 ist zu erkennen, dass die Wunden zum Teil durch gebogene Klingenwaffen verursacht wurden. Erschreckender ist die Tatsache, dass einige der Verletzungen Bisswunden von großen Mäulern mit vielen spitzen Zähnen sind. Bei einer *Tierkunde*-Probe +6 kommt ein Held auf Ähnlichkeiten mit Kaimanbissen. Des Weiteren finden sich an den Leichen starke Krallenverletzungen, besonders unterhalb der Gürtellinie.

SPUREN

Am Tatort können die Helden bei Tageslicht auf genauere Spurensuche gehen. In dem verwüsteten Zimmer sind bei einer gelungenen *Fährten suchen*-Probe +2 Abdrücke von blutigen, großen Krallenfüßen zu erkennen. Sind bei der Probe sogar noch 4 oder mehr TaP* übrig geblieben, erkennt man insgesamt drei Krallenfußpaare (der vierte Maru war draußen und hat mit seiner Herrin das Spektakel überwacht). Ab 8 TaP*, findet man überdies kleine Dreckkrümel, die mit den Krallenfüßen in das Haus getragen worden sein müssen. Bei genauerer Analyse oder mit einer simplen Geruchsprüfung ist schnell herauszufinden, dass es sich dabei um menschlichen Unrat handelt. Untersuchen die Helden nach diesem Fund die nächstgelegenen Eingänge zur Kanalisation von Punin, werden sie wiederum mit einer *Fährten suchen*-Probe +4 fündig. Im trockenen Straßendreck bei einem der Einstiege ist ein weiterer halber Krallenabdruck zu finden.

CONCLUSIO

Mit diesen Informationen kann ein Held, der schon mal einen Maru gesehen hat, unter Umständen auf einen solchen als Mörder kommen. Sollte keiner der Helden schon mal etwas mit Marus zu tun gehabt haben, hilft nur eine Recherche bei Naturkundlern, von denen es nicht wenige in Punin gibt. Auch die Hesinde-Kirche als Hort des Wissens oder natürlich die Draconiter können die Helden auf die richtige Spur bringen. Marus in Punin sind allerdings rar gesät – um genau zu sein, wurde hier seit Menschengedenken noch nie einer gesehen und wenn, wäre er schnellstmöglich zu seinen Echsengöttern geschickt worden. Dass trotzdem alles auf eine Marupräsenz in Punin deutet, verheißt nichts Gutes. Haben die Helden die Spur zu den Abwasserkanälen gefunden, können sie gerne eine Zeit lang die Kanalisation unsicher machen (siehe dazu **Unter Punin**, S. 19ff.). Es wird ihnen allerdings nichts einbringen: Man kann in der Puniner Kanalisation Tage verbringen, ohne einmal den gleichen Weg entlanggegangen zu sein. Sollten sich die Helden mit ihren Ergebnissen an die Stadtgardisten wenden, werden diese wie in **Die Gardisten**, S. 19, reagieren.

AUF DER SPUR DES ECHSISCHEN – ALTE QUELLEN

Auch in die Untersuchung zu den merkwürdigen Rssahh-Ausdrücken Hyzindayas und den dadurch neu gewonnen Informationen zur Wandelbaren Statue sollten die Helden mit einbezogen werden. Fühlen sie sich dieser Aufgabe durch die Draconiter als Wissensbewahrer entzogen, so wird sie Seine Gnaden Erkenländer eines Besseren belehren. Der stellvertretende Hortvorsteher möchte nicht, dass diese Recherchen nur von Bücherwürmern durchgeführt werden, seine Erfahrungen haben ihn gelehrt, dass gerade viel Herumgereste zu solcher Art von geschichtlichen Rätseln die innovativsten Ideen mitbringen, da sie in ihrem Wissen nicht so festgefahren sind. Zudem hofft er auf die Neugier der Helden. Bruder Praian wird hauptsächlich damit zu tun haben, die Wörter von Hyzindayas zwischenzeitlichem Gezische ins Garethi zu übertragen. Trotzdem ist er die erste Anlaufstation, wenn es um Fragen und Rücksprache mit den Draconitern in Bezug auf altechsische Geschichte geht. Falls sich einer der Helden noch an die Yash-Hualay-Glyphen auf dem Schlussstein erinnern, den ihnen Girolamo auf der *Yaquirperle* gezeigt hat, kann Praian ihnen diese mit ein wenig Literaturunterstützung übersetzen (siehe **Der Schlussstein**, S. 9). Tatsächlich finden sich in Punin außerhalb der Mauern des Draconiterhortes (der über die Quellen Q1 und Q2 verfügt) als Informationsbringer nur noch der Hesinde-Tempel, die Magicakademie und Flakorio Bragallo.

HESINDE-TEMPEL

Über dem Etilienpark, dem zentralen Stadtpark Punins, prangt die silberne Kuppel des Hesinde-Tempels und unterstreicht als Krönung des Gebäudes die prachtvolle, dunkelgrüne Marmorfassade mit silbernen Einlegearbeiten, die Nandus, Mada und Hesinde darstellen. Im Inneren des Tempels findet sich die unvergleichliche *Hesinde der Sieben Elemente*, zusammen mit unzähligen anderen Statuen des Hesinde-Kultes und kunstvoll gefertigten Mosaikfenstern. Die Hesinde-Geweihten gehen den Helden gerne hilfreich zur Hand, wenn diese nachweisen können, dass der befreundete Draconiterhort sie gesendet hat. Diese Referenz sollten sie nicht vergessen, denn ansonsten lässt man sie nicht einmal in die Wurfweite der umfassenden Hesinde-Bibliothek. Auch mit Empfehlungsschreiben werden die Geweihten die Recherche selbst vornehmen und die Helden auf den nächsten Tag vertrösten. Im Hesinde-Tempel sind die Quellen Q1, Q2 und Q6 zu finden.

PENTAGRAMMATON – DIE ACADEMIA DER HOHEN MAGIE

In dem großen Gebäudekomplex aus Raschtulsmarmor mitten im Puniner Theaterviertel herrscht ständig hektische Betriebsamkeit. Als Nichtmagier wird man es am Anfang schwer haben, einen der herumeilenden und höchst arroganten Magister, Adepten oder Novizen auf seine Anwesenheit aufmerksam zu machen. Ist dies einmal gelungen, werden die Helden von Paavi nach Brabak und wieder zurück geschickt, weil sich niemand für ihre Anfragen zuständig fühlt. Erst mit der richtigen Mischung aus energischem Auftreten, bescheidener Höflichkeit und freundlichem Verweis auf das hoffentlich mitgeführte Empfehlungsschreiben der Draconiter werden sie irgendwann an den zweiten Archivar *Nazir Ragaza* weitergereicht. Ragaza ist wenig erfreut, sich mit den Helden abgeben zu müssen: Anscheinend ist er in der Academia immer der Dumme, bei dem allzu neugierige Zeitgenossen letztendlich landen. Neben unzähligen Texten und Berichten über die Echsenvölker lassen sich in den Gemäuern des Pentagrammaton die Quellen Q1, Q6 und Q5 finden. Zudem kann sich Ragaza erinnern, dass es in Punin noch einen ganz hervorragenden, allerdings etwas kauzigen Saurologen gibt, der sich mit dem Echsenvolk auskennt wie kein zweiter: Flakorio Bragallo.

FLAKORIO BRAGALLO

Auf den schrulligen, buckligen und kleinen Mann mit dem schütterten Haar und den energischen blauen Augen kommen die Helden irgendwann ganz automatisch, wenn sie sich in Punin nach Kapazitäten zum Thema Echsenkulte erkundigen. Bragallo wohnt südlich des Etilienparks in einem kleinen Stadthaus und wird den Helden erst nach mehrmaligem Klopfen öffnen. Erklären sie ihm ihr Anliegen, verweisen auf den Draconiterhort und zeigen ihm sogar ein Referenzschreiben, schlägt er ihnen nach einem nüchternen “So, so” die Tür vor der Nase zu. Der Magister und Abgänger der Schule der Variablen Form zu Mirham kann weder die Hesinde-Kirche noch die Puniner Magierakademie sonderlich gut leiden, und diese Abneigung beruht auf Gegenseitigkeit. Der Magier der Bruderschaft der Wissenden wird zwar in der Stadt geduldet, aber keineswegs geliebt. Den Helden wird es schwer fallen, überhaupt ein Wort mit ihm zu wechseln, und selbst dann werden sie von ihm nur erfahren, dass “die da draußen” noviziale Stümper sind und er den Helden mit Sicherheit weiterhelfen könne, aber keinen Grund dafür sieht. Hier hilft den Helden leider nur Improvisation, denn Bragallo verfügt tatsächlich über sehr wichtige Quellen zu den Kulturen der alten Echsen. Die Helden können es mit List versuchen und eine Magierdelegation aus dem Süden mimen, die ihrerseits auch mit den etablierten Puniner Akademien nichts am Magushut hat, aber dringend Rat von einer “echten Kapazität” wie Flakorio Bragallo benötigt. Dieser Plan könnte funktionieren, allerdings ist Bragallo extrem misstrauisch und zudem ist es verboten, sich ungerechtfertigt als Magus auszugeben (und Gildensiegel zu fälschen). Ein zweiter Ansatz wäre eine Bestechung. Bragallo ist ganz verrückt nach allem, was mit Echsen zu tun hat, und so könnten die Helden ihm ein besonderes echsisches Artefakt besorgen oder einen Text, den er noch nicht besitzt – was beides in Punin und Umgebung sehr schwer zu finden ist. Ein dritter Ansatz ist ein handfester Einbruch. Davon sollten tunlichst nicht nur die Gardisten der Stadt und die Draconiter nichts mitbekommen, sondern allen voran auch Bragallo nicht, der sich als Magier durchaus zu wehren weiß. Zudem ist es gar nicht einfach, in dem heillosen Durcheinander im Haus des Magus irgendwas zu finden. Egal wie es die Helden anstellen, belohnt werden ihre Mühen durch die Quellen Q3 und Q4 (neben diesen sind auch Kopien der

übrigen Quellen im Besitz Bragallos). Zudem können sie noch eine alte Steintafel mit Protozelemja-Glyphen auf Bragallos Schreibtisch entdecken. Die Steintafel ist ein Geschenk des Maraskaners, um in die Texte Bragallos hineinschauen zu dürfen (siehe **Gegenspieler**, S. 18).

SONSTIGES

Es ist anzunehmen, dass die Helden nicht nur diese drei Lokalitäten in Punin aufsuchen werden, sondern sich auch an anderer Stelle nach Echsen und echsischen Kulturen umhören. Bedienen Sie sich den Standardinformationen aus **Raschtul** und **ZBA**, mit denen die übrigen Tempel, je nach Gottheit und Wissen, die Helden gerne versorgen.

Quellen

Die hier aufgeführten Quellen sind Auszüge aus größeren Folianten oder Textsammlungen, die sich in Besitz der oben aufgelisteten Lokalitäten befinden. Mit bei den Quellen aufgeführt sind der Buchtitel und die Stichworte, nach denen man suchen sollte, um die Textpassagen zu finden.

Q1

“... so wird berichtet, dass die Leviatanim, die Schlangemenschen und die Achaz in ihrer Kultur auch einen Orden für die Weisheit der Vergangenheit hatten. Durch mehrere Aspekte verkörpert, konnten die Hohepriester anscheinend die Mysterien der Vergangenheit erkunden und das sich nach ihrer Ansicht wiederholende Weltgeschick zu verstehen versuchen. H'Szint, die Echsen Göttin, soll selber über den Orden gewacht haben und zugleich die “Augen der Sechs” gelenkt haben. So kann man vielleicht verstehen, dass in der Hochkultur der Geschuppten tatsächlich geschichtliche Fragmente mit denen der alten Trolle und anderer Kulturen Parallelen aufweisen.

Aus: *Geschichten Aventuriens*, 43 v. Hal, Punin
Sprache: Garethi
Stichworte: (Sechs) Aspekte, allgemein Echsenkulte und Wissen um die Vergangenheit
Mögliche Fundorte: Draconiterhort, Hesinde-Tempel, Pentagrammaton

Q2

“Auf sechs Grundpfeilern, den A'Zchakrr, ruht die Zivilisation nach Glauben einiger Echsen. Auf der Erkenntnis, die allem vorangeht und den Weg zeigt. Als zweites gibt es die Herrschaft, die die Struktur der Kultur bestimmt. Und als Drittes die Zerstörung, die mit allem kommt und durch die alles geht. Jedem dieser Aspekte ist jeweils ein zweiter zugeordnet, der nach dem Glauben der Echsen diesen in die Mitte rückt und ihn ausgleicht. So steht der Erkenntnis gegenüber, was man nicht erkennen kann und trotzdem in sich trägt.

Aus: *Echsische Mythologien – Band I*, 89 v. Hal, Al'Anfa
Sprache: Garethi
Stichworte: (Sechs) Aspekte, A'Zchakrr
Mögliche Fundorte: Draconiterhort, Hesinde-Tempel
Bemerkungen: Weder die Draconiter noch die Hesinde-Geweihten

wissen etwas von einem Band II, auch wenn der Vermerk ‘Band I’ vorne in dem Folianten die Vermutung nahe legt, dass es einen solchen gibt.

Q3

Über die Ak'Szash Arachrzama ist jedoch noch weniger bekannt als über andere Orden. Sie hatten anscheinend einen heiligen Bezirk weit im Norden ihres Gebietes in den Zssrch-Shizzrr. Dieses Wort könnte “steinerne Täler” bedeuten, oder auch “verbotene Sphären”. Es kann nur vermutet werden, dass der Begriff “verbotene Sphären” auf Globulen zwischen den Sphären hindenten würde, jedoch bleibt dann die Frage, wie dort ein Heiligtum der Geschuppten stehen soll. Es ist daher anzunehmen, dass “steinerne Täler” die passendere Übersetzung ist, die damit auf ein großes Gebirge im Norden zu verweisen scheint. Tatsächlich weisen ältere Quellen (siehe D'Arkana Exsika) auf das Durchschreiten eines “Vorhang des Todes”, hinter dem der “schlafende Verurteilte” liegt. Weitere Spuren sind bis dato jedoch nie gefunden worden, so wird das Ganze Mythos sein.

Aus: *Echsische Mythologien – Band II*, 89 v. Hal, Al'Anfa
Sprache: Garethi
Stichworte: Ak'Szash, Arachrzama
Mögliche Fundorte: Bragallo

Q4

Dem Wegweiser folgend bis in das verlorene Tal, durch den Schleier des Todes, dann öffnen sich die Pforten in den Tempelbezirk, wo der Liegende dereinst die Kommenden erwarten wird und seine Strafe abgegolten ist. So verkünden es die Ak'Szash Arachrzama, denn dann wird ihre Quelle der Weisheit neu eröffnet werden. Und noch mehr entspringt ihren alten Texten: Sonnen ziehen ins Land, bis dereinst die Sechs sich wieder vereinen werden. Und sie werden aus dem neuen Volk stammen und aus dem alten wiedergeboren werden. Und der erste der Sechs sei der, der den letzten erhält, wenn alle Teile des Weisers gefunden wurden. Dann wird der Erste den Weiser erwecken und dieser wird den Weg zeigen. Dann wird der Erste wiederbringen, was einst sechs und nun nur eins ist, um es zu sechs zu machen. Dann wird der Erste mit den anderen Fünf der Sechs Erfüllung geben und sich so als würdig zeigen, um nicht nur gewesen zu sein, sondern auch zu werden. Dann werden die Prüfungen den Ersten erwecken und er wird den Zyklus von neuem beginnen und die fünf anderen mit der Zeit finden und zu sich rufen. Doch vorher werden Fünf in sich tragen, was der Erste ihnen gibt, und so lange werden sie es tragen, bis sie es ablegen, wenn der Erste sich erkennt. Und wenn die Sechs eins sind und der Erste sich erkennt, dann werden sich die Tore öffnen und die Ak'Szash Arachrzama werden sich erneuern und dienen und herrschen über das, was nur sie sehen können.

Aus: *D'Arkana Exsiķa – Selemer Ausgabe*, ohne Angabe, Selem
Sprache: wilder Mischmasch aus Garethi, Zelemja, Zhayad und Tulamidya
Stichworte: Ak'Szash Arachrzama
Mögliche Fundorte: Bragallo

Q5

Der Begriff Ak'Szash Arachrzama konnte bisher noch nicht ins Garethi übertragen werden, da es sich dabei wohl um eine Wortzusammensetzung handelt. Die Vorsilbe Ak scheint dabei so etwas wie "universal" und "allgemein" zu bedeuten, kann aber in unterschiedlichen Zusammenhängen auch "allumfassend" oder sogar "göttlich" bedeuten. Szash ist ein altechsischer Gebrauchsbegriff für "Behälter", jedoch auch für "Sammler" oder "Aufbewahrung". Arachr konnte noch gar nicht übersetzt werden, wahrscheinlich handelt es sich dabei um eine Ehrenbezeichnung. Zama dagegen heißt mit ziemlicher Sicherheit "Leser" oder "Seher". Auffällig ist, dass in einigen Übersetzungen von echsischen Quellen über H'Szint das Wort Szasharach vorkommt, mit dem "Priester ohne Vergessen" betitelt wurden.

Aus: *Übersetzungen aus Szsz-Rssahh*, 37 v. Hal, Neetha
SPRACHE: Garethi
Stichworte: Ak'Szash Arachrzama
Mögliche Fundorte: Pentagrammaton

Q6

Eine Gruppe von Echsen, die sich zusammenschlossen, um als Seher zu wirken, ist so zum Beispiel beim Einbruch des neuen Zeitalters wie vom Erdboden verschwunden, mit-samt den Tempelanlagen ihres Kultes und einer Art Orakelstätte. Vermutlich eine mythologische Gleichsetzung mit dem langsamen Aussterben der echsischen Kultur im Laufe der Götterwechsel. In diesem Zusammenhang wird auch öfters vom Ak'Szash berichtet, einer Quelle, die die Auserwählten unter den Sehern anzapfen konnten. Derer gab es sechs an der Zahl und sie sollen verschiedenen Aspekten gefolgt sein.

Aus: *Untergang der Kultur aus den Sümpfen*, 113 v. Hal, Khunchom
Sprache: Tulamidya
Stichworte: Ak'Szash
Mögliche Fundorte: Hesinde-Tempel, Pentagrammaton

Wesentlich mehr ist in Punin nicht herauszufinden, dennoch sollten die Informationen ausreichen, um die Helden wilde Mutmaßungen und Überlegungen anstellen zu lassen. Ihre Fragen werden erst später, nach Erreichen des Tempeltals, der Erweckung des Verurteilten und dem Ablegen der Prüfung beantwortet werden (siehe S. 44ff.).

Opposition

Sowohl die Suche nach den Quellen und dem Mörder Girolamos als auch die Sorge um Hyzindaya werden überschattet von den Aktivitäten der Gegenspieler der Helden.

GEGENSPIELER

Während die Helden mit ihren Nachforschungen beschäftigt sind, bleibt die Skrechu-Agentin in ihrem Versteck unter Punin nicht untätig. Sie sendet zwei Maraskaner aus, um erstens den Draconiterhort im Auge zu behalten, in dem ihre zweite Begehrlichkeit, die Wandelbare Statue steht, und zweitens um ihrerseits weitere Informationen über den alten Echsenkult einzuziehen. Dass sie dabei schon mehr weiß als die Helden, lässt ihre Diener wesentlich zielgerichteter suchen. Die Helden werden dabei auf zwei Arten die Anwesenheit der Gegenpartei zu spüren bekommen. Zum einen wird ihnen im Hesinde-Tempel, in der Magierakademie und von Bragallo, je nachdem wie gut sie mit ihm auskommen, auf Nachfrage mitgeteilt, dass vor einigen Tagen schon einmal jemand da war, der sich nach ähnlichen Sachen erkundigt hat. Die Beschreibung des Besuchers beschränkt sich jedes Mal auf mittelgroß, kräftig, schwarze Haare, nichts sagendes Gesicht. Nur im Hesinde-Tempel kann man noch berichten, dass der Mann aufgrund seines Dialektes vermutlich Maraskaner war. Im Draconiterhort weiß man von nichts, denn er wurde gar nicht besucht: Die Agentin will dort keine schlafenden Hunde wecken. Zum anderen bekommen es die Helden mit einem Späher zu tun, der sich erst einige Zeit beim Najem Orniah herumtreibt und diesen mehr oder weniger offensichtlich observiert. Später wird er den Helden folgen, um zu sehen, was diese merkwürdige Truppe für den Draconiterhort zu erledigen hat. Werden die Helden durch gelungene Sinnenschärfe- oder Gassenwissen-Proben irgendwann auf ihn aufmerksam, lesen Sie folgende Passage vor.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da steht er schon wieder, der Mann mit den schwarzen Haaren und der leichten Reisekleidung, und tut so, als würde er sich gerade Straßendreck von seiner Tuchhose wischen. Du bist dir aber sicher, dass er [euch / den Hort] eben noch beobachtet hat. Während er sich nach vorne beugt, verrutscht seine Oberbekleidung ein wenig und ihr seht kurz eine metallische Wurfscheibe in seinem Gürtel funkeln.

Erfahrene Helden sollten solch eine Wurfscheibe als typische maraskanische Wurf-Waffe erkennen. Wenn die Helden den Verfolger an dieser oder einer anderen Stelle stellen möchten, werden sie es schwer haben – so unprofessionell er bei der Beschattung der Gruppe war, so schwer ist er zu fangen. Der Maraskaner wird sich kaum in einen Hinterhalt locken lassen, in dem er den Helden blind in eine Sackgasse folgt. Auch wenn sich die Gruppe plötzlich trennt, wird der Verfolger mit einem Mal besonders wachsam. Letztendlich sollte es zu einer größeren Verfolgungsjagd zu Fuß kommen, bei dem die Helden den nun Verfolgten ein paar volle Straßenzüge entlang hetzen müssen. Gestalten Sie diese Verfolgungsjagd spannend, lassen Sie ruhig ein paar Proben machen, achten Sie aber darauf, dass Sie die Jagd nicht zu einer Würfelorgie verkommen lassen. Die Helden kommen immer wieder an den Mann heran, der dann letzte Reserven aktiviert und doch noch ein klein wenig schneller wird. Er springt über Karren, stößt Personen und Stände in den Weg der Helden und ist sich nicht zu schade, bei größerem Vorsprung kurz stehen zu bleiben und die Wurfscheibe nach einem der Verfolger zu werfen. Schafft es Ihre Gruppe, den Flüchtenden trotz akrobatischer Einlagen, aufgebrachten Händlern, die sich ihrerseits an die Fersen der Helden heften, und wütenden Passanten zu stellen, werden sie aus ihm nichts herausbekommen. Der Maraskaner kennt das Versteck seiner Herrin und ihrer Marus unter den Madathermen nicht und er hat viel zu große Angst vor ihr, um irgendetwas zu verraten.

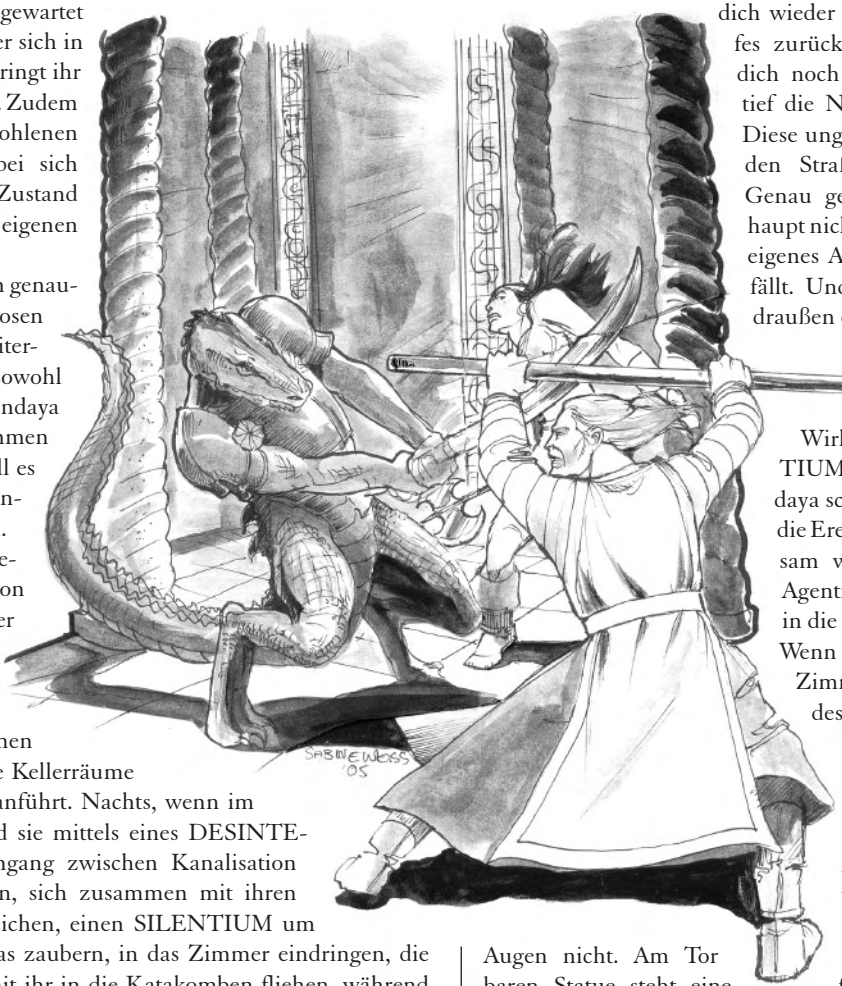
Die Gardisten

Auch die Gardisten, die die Helden in der Mordnacht am Tatort aufgebracht haben, sind nicht aus der Welt. Eine kleine Gruppe von Gardisten mit einem ehrgeizigen Weibel kann von Ihnen dazu genutzt werden, den Helden das Leben zu erschweren. Obwohl der Draconiterhort für die Helden bürgt und sich die Verdachtsmomente gegen die Helden einfach nicht erhärten wollen, ist der Weibel davon überzeugt, dass sie irgendetwas mit der Sache zu tun haben – womit er ja auch nicht Unrecht hat. Pflichtversessen und praiosgefällig wird er die Helden immer wieder aufsuchen, ihnen unliebsame

Unter Punin

Überfall!

Irgendwann im Laufe der Zeit, wenn die Helden langsam, aber sicher ihre Untersuchungen abgeschlossen haben und, ohne es zu wissen, in die leeren Enden laufen, wird die Skrechu-Agentin aktiv. Sie hat lange genug gewartet und der Schlusstein, der sich in ihrem Besitz befindet, bringt ihr alleine überhaupt nichts. Zudem weiß sie aus dem gestohlenen Brief, den Girolamo bei sich hatte, von Hyzindayas Zustand und zieht daraus ihre eigenen Schlüsse. Ihr Plan ist es, mit einem genauso gezielten wie skrupellosen Angriff auf den Draconiterhort mitten in Punin sowohl die Statue als auch Hyzindaya in ihre Klauen zu bekommen und sich dann so schnell es geht in Richtung Echsenheiligtum aufzumachen. Zur Durchführung dieses Plans hat sie schon die Kanalisation in der Nähe des Hortes ausgespiert – und eine Stelle gefunden, an der einer der unterirdischen Gänge sehr nahe an die Kellerräume des Najem Orniah heranhört. Nachts, wenn im Hort alle schlafen, wird sie mittels eines DESINTEGRATUS einen Durchgang zwischen Kanalisation und Hortkeller schaffen, sich zusammen mit ihren Marus nach oben schleichen, einen SILENTIUM um das Gemach Hyzindayas zaubern, in das Zimmer eindringen, die Kleine betäuben und mit ihr in die Katakomben fliehen, während die Echsen die Statue nach unten schaffen sollen. Sollten die Helden keine Wachen aufgestellt haben, was die Draconiter nicht für nötig erachten – wer greift schon mitten in der Stadt einen Hort an –, wird ihr Plan, Hyzindaya zu entführen, auch funktionieren. Allerdings hat sie sich mit der Statue verrechnet, denn diese ist schwerer, als sie vermutet hat, und die Helden werden doch noch auf das Eindringen der Gegner in das Gebäude aufmerksam. Der folgende Text ist für den Helden gedacht, der in Raum 22 untergekommen ist. Sollte einer Ihrer Helden über die Gabe des Gefahreninstinkts verfügen, so wird er ebenfalls auf die Situation aufmerksam.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wohlig kuschelst du dich in das weiche Bett, das dir die Draconiter zur Verfügung gestellt haben. Gerade bist du kurz aufgewacht, nur um die Stille und Ruhe des Hortes zu genießen und dich wieder in den Frieden des Schlafes zurückzuversenken. Du streckst dich noch einmal kurz und atmest tief die Nachtluft ein. Diese Stille. Diese unglaubliche Stille. Sogar von den Straßen kommt kein Lärm. Genau genommen hörst du überhaupt nichts, noch nicht einmal dein eigenes Atmen, wie dir gerade auffällt. Und irgendwie riecht es von draußen ein wenig nach Abwasser.

Der Held in Raum 22 liegt noch innerhalb des Wirkungsbereiches des SILENTIUM auf Raum 21, in dem Hyzindaya schläft. Die Helden sollten auf die Ereignisse im Hort erst aufmerksam werden, wenn die Skrechu-Agentin mit dem Mädchen schon in die Kanalisation entkommen ist. Wenn der erste Held aus seinem Zimmer stürmt, sieht er Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stürmst aus dem Zimmer auf den Wandelgang um den Innenhof des Hortes und traust deinen zum Saal mit der Wandelbaren Statue steht eine fast zwei Schritt große Echse, in warme Gewänder gehüllt. Unter den Säumen schauen gefährliche Krallenfüße hervor, in beiden Händen hält sie jeweils einen Krummsäbel und ihr Kopf gleicht dem eines Kaimans mitsamt den Furcht erregenden Zahnreihen. Aus kleinen gelben Augen blitzt sie dich an, ihr muskulöser Schwanz peitscht hinter ihr hin und her und es ist unverkennbar, dass die pure Mordlust in ihr tobt.

Was sich nun entwickelt, ist ein handfester Gebäudekampf, bei dem die Marus gegen die Helden und die ebenfalls wach werdenden Draconiter angreifen. Entnehmen Sie die Werte der Angreifer bitte

dem **Anhang** auf Seite 47f. Die Marus werden nach und nach alle in Bluttausch verfallen, spätestens, wenn sie ihre halbe Lebensenergie verloren haben. Gestalten Sie die Szene wie eine Massenschlacht, nur mit geringerer Beteiligung, und gönnen Sie den Helden nichts. Einzelne Helden werden umgerannt, in Zimmer gedrängt, müssen hilflose Draconiter retten und werden von vor Wut fast wahnsinnigen Marus beworfen, angesprungen und attackiert. Insgesamt befinden sich knapp zehn Marus in den Mauern des Hortes, unter Umständen noch verstärkt durch einige maraskanische Söldner. Stocken Sie die Zahl auf oder senken Sie sie bei Bedarf. Bedenken Sie dabei, dass die Draconiter sich ebenfalls auf die Echsen stürzen, auch wenn sie kaum Kampferfahrung haben. Hier sollte Schwester Hjalda besonders hervorstechen, die dank ihrer Vergangenheit einen kühlen Kopf bewahrt und nicht nur Kampfgeschick an den Tag legt, sondern auch so geistesgegenwärtig ist, einen Novizen loszuschicken, um Hilfe zu holen. Durch den Lärm, den die Kämpfe und das damit verbundene Chaos entwickeln, wird die Stadtwache allerdings sowieso sehr bald eintreffen. Nichtsdestotrotz sollte die Zeit bis dahin wie Stunden verinnen. Die Marus sind harte Gegner, lassen sich aber in ihrer Kampfwut leicht austaktieren. Erst wenn die Draconiter und die Helden langsam die Oberhand gewinnen, trifft die erste Truppe der Stadtgardisten ein. Bis dahin sollte zumindest einer der Marus von den Helden getötet worden sein.

WUNDEN LECKEN

Nach dem Ende der Kämpfe ist das Erdgeschoss im Najem Orniah verwüstet. Die Wandelbare Statue ist noch in ihrem Saal, wurde jedoch von den Marus fast bis zur Ausgangstür gezerzt. Hyzindaya bleibt verschwunden. Die Helden und Draconiter werden schnell herausbekommen, wie die Gegner in den Hort gelangen konnten, eine Verfolgung der Entführerin des Mädchens ist jedoch aussichtslos: In dem Abwasser der Kanäle verliert sich die Spur schnell und der Vorsprung der Paktiererin ist zu groß. Erkenländer, selbst im Kampf verwundet, rennt fluchend und tobend durch den Hort und fordert die Helden bei “der Allwissenden und all ihren Geschwistern” auf, alles nur Erdenkliche zu unternehmen, um das Mädchen zu finden und zu befreien.

Haben die Helden ihre Wunden ein wenig versorgt und beginnen mit der Spurensuche, werden sie bei einem der Marus eine merkwürdige Halskette finden. An einem für die Echse viel zu knappen Lederriemen hängen nebeneinander eine Kupfermünze mit einem eingepprägten Zeichen, das einen Stiefel, eine Laterne und eine Keule zeigt, und eine kleine, aus Holz geschnitzte Ratte.

Die Rattenfänger

Diese neuerliche Spur ist die beste, die die Helden haben. Das Zeichen auf der Kupfermünze ist relativ schnell zu deuten, es zeigt das Wappen der Rattenfängergilde von Punin. Das Gildenhause befindet sich in der Ingwacht, dem Handwerkerviertel von Punin, und ist ein unscheinbarer, grauer Bau, nur geschmückt mit dem Zeichen der Zunft. Der Vorsteher der Gilde, Jagomo Castanyeda, ist Fremden gegenüber zuerst äußerst misstrauisch. Auch die Tatsache, dass man vom Draconiterhort kommt, kann nichts daran ändern, dass Castanyeda auf Fragen nach der Kanalisation höchst skeptisch reagiert. Dies liegt einfach daran, dass sich dort unten außer den Rattenfängern nur lichtscheues Gesindel herum. Klingende Münze bringt bei dem Gildenvorstand keinen Vorteil, ganz im Gegenteil. Der Mann, dessen Alter man schwer einschätzen kann und der nach brackigem Wasser riecht, hat seinen Stolz und empfindet Bestechungsversuche als Beleidigung. Erst wenn die Helden ihr Charisma spielen lassen und die Situation klar darlegen, wird er zur Hilfe bereit sein.

Die Kette lässt sich schnell als persönlicher Besitz eines Rattenfängers namens *Olmo Fetthannen* identifizieren. Der schwächliche und bleichgesichtige Mann mit den Hängeschultern erklärt, dass er die Kette vor einiger Zeit in der Kanalisation verloren hat, als er unter Tiefenbrunn unterwegs war. Er kann die Helden gerne dorthin führen, wo sie ihm vermutlich beim Erjagen eines besonders prächtigen Rattenexemplars vom Hals gefallen ist.

Unter Ratten

Nun gilt es für die Helden, sich kanalisationstauglich zu machen. Feuchte und parfümierte Tücher gegen den Gestank sind dabei ebenso sinnvoll wie feste und gut gefettete, hohe Stiefel. Des Weiteren sollte für ausreichende Beleuchtung und praktische Bewaffnung gesorgt werden – einen Zweihänder kann man in den engen Gängen des Abwassersystems unter der Stadt allerhöchstens als Bremsanker einsetzen, ebenso Langbogen oder Kampfstab. Gut ausgestattet wird Olmo die Helden dann zu einer vorher besprochenen Zeit an einem der Zugänge zur Kanalisation unter Tiefenbrunn erwarten und mit ihnen hinabsteigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch verschlägt es schier den Atem. Kaum habt ihr die Straßen Punins über euch verlassen, mit altbosparanischen Stadtwillen, den feinen gekleideten Handelsdamen und -herren und den schmuckvollen Kutschen, taucht ihr in eine andere Welt ab. Hier unten herrscht Dunkelheit, überall ist Gestank von Abwasser und Fäkalien und nur stark gedämpft dringen die Geräusche der Straßen über euch an eure Ohren. Olmo entzündet eine kleine Laterne und leuchtet in einen der mannhohen Gänge hinein, schaut nach unten und wischt mit den Füßen etwas aus dem Weg, von dem ihr gar nicht wissen wollt, was es ist. Irgendwo vor euch quiekt es und etwas huscht aus dem Bereich der Lichtquelle. Weiter entfernt tropft es leise. “Dann mal los, hohe Damen und Herren”, erklärt Olmo und zeigt grinsend seine gelben Zähne, während er in den engen Gang vorausgeht.

In der Kanalisation unter Tiefenbrunn ist es stickig, eng, dunkel und beklemmend. Die Deckenhöhe beträgt maximal zwei Schrit, oft wesentlich weniger, immer wieder durchbrochen von kleineren und alten Katakombenräumen. Unglaublicherweise führt Olmo die Helden sogar in der Kanalisation noch abwärts in “das alte System”, wie er es nennt.

Gestalten Sie den Gang durch das unterirdische Punin dunkel und klaustrophobisch. Dimmen Sie die Raumbeleuchtung, lassen Sie die Spieler enger aneinander rutschen und schildern Sie möglichst plastisch das, was die edlen Bürger unter ihren Straßen verbergen, damit es nicht sprichwörtlich zum Himmel stinkt. Uralte Gänge wechseln sich mit erneuerten Kanälen ab, Dreck und grüner Schleim hängt von der Decke, ohne dass man ihm ausweichen kann. Andauernd hat man das Gefühl, hinter oder vor sich eine Bewegung in der Dunkelheit zu sehen oder zu hören. Folgende Begegnungen können Sie zudem einflechten, um die Stimmung zu erhöhen:

● Plötzlich piept und quiekt es von überall vor den Helden und eine große Schar Ratten rennt den engen Gang entlang und auf die Helden zu. In Panik verkralen sich die Nager in die Stiefel, rennen die Beine empor und beißen mitunter sich wehrende Helden. Was die Ratten aufgeschreckt hat, kann nicht ausgemacht werden, Olmo erklärt nur, dass das in den letzten Tagen in diesem Teil der Kanalisation öfters vorkommt.

● Die Gänge werden enger und münden in einen acht Schrit langen Kanal, der kaum einen Schritt hoch und einen halben Schritt



breit ist. Hier muss man sich auf den Knien durch den Abwasserschamm schieben. Praios sei gelobt, dass man durch die feuchten und schleimigen Wände, an denen Verrottetes und Schimmel klebt, kaum stecken bleiben kann. Breit gebaute Helden mit sperrigen Rüstungen müssen diese aber zumindest für diese (und ähnliche noch kommende) Passagen ausziehen.

● An einer Stelle bleibt Olmo kurz stehen und befiehlt den Helden, ruhig zu sein. Nach kurzer Zeit hört man durch einen kleinen Schacht in der Wand laute Stimmen einer Frau und eines Mannes, die sich gegenseitig Beleidigungen an den Kopf werfen. “Sie streiten sich schon wieder”, grinst Olmo zur Erklärung. Er hat keine Ahnung, wen man hier hört, aber er wird neugierigen Helden sagen, dass es schon interessant sei, was man hier unten alles mitbekommt.

● Während die Helden einen niedrigen Gang entlang gehen, hört man plötzlich über ihnen Wasser rauschen. Olmo treibt die Gruppe sofort zur Eile an und weist auf die Löcher in der Decke. Kurze Zeit später ergießt sich aus einer der Öffnungen ein Schwall stinkender Brühe aus Küchenabfällen und Vergorenem – falls die Helden nicht schnell genug waren, auch auf deren Köpfe.

● Vor den Helden sind plötzlich Geräusche zu hören. Schritte nähern sich und eine kleine Gruppe Personen kommt ihnen entgegen. Sie können sich aussuchen, ob die Leute Kranke sind, die sich nur zurückgezogen haben und vorbei wollen, Halsabschneider, die so nahe an ihrem Versteck eine schnelle Beute wittern, oder ob die Personen arrogante und entnerve Adepten der Academia der Hohen Magie auf merkwürdiger Exkursion sind.

● Es geht eine Stiege herunter, deren eiserne Sprossen glatt und rutschig sind. Gelingt einem der Helden keine *Körperbeherrschungs*-Probe +2, reißt es ihn ein kleines Stück in die Tiefe und er fällt in ein Becken aus brackigem Schmutzwasser – und zieht auf seiner senkrechten Rutschpartie vielleicht noch unter ihm Kletternde mit sich.

Das Echsenneß

Irgendwann auf ihrem Gang durch die Kanalisation wird Olmo an einer Kreuzung stehen bleiben und kundtun, dass er hier irgendwo seine Kette verloren hätte. Schauen sich die Helden um und gelingt ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +2, merken sie aus einem der Gänge einen feuchtwarmen Luftschwall.

Auf Nachfrage erklärt Olmo, dass in dieser Richtung die unterirdischen Gänge unter den Madathermen liegen. Den Helden sollte klar sein: Wenn es irgendwo in der ansonsten recht kühlen Kanalisation Echsen gibt, dann an einem feuchten und warmen Platz.

Auf dem Weg zu den Madathermen wird der Gestank zwar besser, dafür die Luft feuchter und wärmer, bis die Helden völlig durchgeschwitz sind. Die Katakomben stammen noch aus der Zeit, als die Thermen vor 1300 Jahren von den Emiren von Al'Mada errichtet wurden, und wirken dementsprechend alt. Auch hier werden die Helden in den dampfdurchzogenen Gängen ein wenig herumirren, bis sie plötzlich vor sich etwas hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt vor euch in der Dunkelheit könnt ihr plötzlich einen schwachen Lichtschein in dem dampfgeschwängerten Gang erkennen. Zischeln dringt an euer Ohr, das sich bei näherem Hinhören zu ähnlichen Wortfetzen zusammensetzt, wie ihr sie schon von Hyzindaya gehört habt.

Die Helden haben einen der Gänge erreicht, der in das Hauptquartier der Skrechu-Dienerin führt. In einer großen, dampfgefüllten Kaverne direkt unter den Thermen hat sich die Brut niedergelassen und heckt ihre dunklen Pläne aus. Neben ein paar Strohmatten und verrottetem Fleisch für die Marus befindet sich in einer kleinen Nische die gefesselte und völlig verängstigte Hyzindaya.

Noch wähen sich die verbliebenen Marus und die Paktiererin in Sicherheit. Gelingt den Helden nun eine *Schleichen*-Probe, wird dies auch so bleiben und die Gruppe hat das Überraschungsmoment für sich. Bei der Paktiererin befinden sich höchstens noch drei Marus. Stürmen die Helden den Raum, wird die weiter weg stehende Paktiererin als erste reagieren. Ihre Konturen sind in dem Dampf kaum zu sehen und so bekommen die Helden nur mit, dass eine schlanke, in Roben gehüllte Gestalt einen zauberdauerverkürzten TLALUCS ODEM in ihre Richtung wirkt (8 ZfP*). Die danach nötige KO-Probe sollten Sie den Helden erleichtern, da der Gestank ein wenig von dem Dampf neutralisiert wird und die Gruppe sowieso schon seit längerer Zeit in niederhöllisch stinkendem Abwasser unterwegs war. Nach dem Zauber fällt die Robe einfach in sich zusammen und bleibt am Boden liegen und die Schergen der Paktiererin stürzen sich wutschnaubend auf die Helden (Werte siehe **Anhang**, S. 47f.).

Während des Kampfgetümmels ist es mitunter schwer, die Übersicht zu behalten. Der Raum ist groß genug, um sich aus dem Weg zu gehen, der Dampf aber zu dicht, um alle und jeden im Auge zu behalten. Immer wieder taumeln Gefährten oder Feinde plötzlich in das Sichtfeld, ein Wurf dolch fliegt durch den Dampf und von überall erschallt Kampflärm und wird von den Wänden als Echo zurückgeworfen.

Wenn Sie den Helden noch eine schöne Szene gönnen wollen, sollten sie zumindest einen Maru gegen Ende des Kampfes fliehen las-

sen. Die Helden können ihn durch ein paar Gänge aufwärts jagen, um dann durch eine schon seit Jahrzehnten verriegelte Tür mitten zwischen nackten Patriziern in den Madathermen herauszukommen, wo sie ihn stellen und besiegen. Haben die Helden den letzten Gegner niedergedrungen, können sie die verängstigte Hyzindaya befreien und sich der Robe widmen, die am Anfang des Kampfes zu Boden gesunken ist. Unter ihr liegt ein kompletter Satz Reisekleidung samt Stiefeln, ein Gürtel und sogar eine Gürteltasche mit ein paar Habseligkeiten wie einem getrock-

ZURÜCK IM HORT

Nach der gelungenen Rettung Hyzindayas und der Rückgewinnung des Schlusssteins werden die Helden erst einmal im Hort der Draconiter versorgt. Hyzindaya wird sich wieder ein wenig fassen und berichten, dass neben den Menschen und den Echsen mit den langen Schnauzen noch eine Frau bei ihr war, deren Gesicht schuppig war und die eine Zunge wie eine Schlange hatte. Das Mädchen fängt zudem immer wieder an zu weinen, wenn sie sich an die gelben und durchdringenden Augen dieser Frau zurückerinnert. Zusammen mit den Berichten der Helden ist man sich im Hort sicher, dass man es mit einer Person zu tun hat, die zumindest dämonisch beeinflusst ist – vor allem der TLALUCS ODEM spricht dafür.

Die Draconiter haben inzwischen die Stadtgarde informiert, die ihrerseits ganz Punin nach weiteren Marus durchkämmt, ohne jedoch fündig zu werden.

DER LETZTE STEIN

Letztendlich wird sich die Aufmerksamkeit der Draconiter dem letzten fehlenden Stein der Wandelbaren Statue zuwenden. Nach eingehender magischer Analyse (**Der Schlussstein**, S. 9) sowie längerem Theorienaustausch und Fachsimpeln einigt man darauf, den Stein einzusetzen und zu schauen, wohin der Wegweiser, wie immer dieser aussehen möge, zeigen wird. Dass es sich um einen solchen handelt, sollte mittlerweile aus den Quellen und Hyzindayas Gezische klar geworden sein.

In einer feierlichen Zeremonie mit vorangehendem Gottesdienst in der großen Bethalle schiebt Magister Erkenländer den Stein vorsichtig in das Loch in der Stirn der Statue, und es passiert – nichts. Nach kurzer Aufregung und ein paar göttergefälligen Schimpfkanonaden des Konservators sollten die Helden sich an die Texte, die sie zusam-

neten Echsenchwanz und maraskanischen Gewürzen. Außerdem findet sich in dem Stoffhaufen der gestohlene Schlussstein, immer noch an einem Lederriemen befestigt, an dem Blut von Girolamo klebt. Alles in allem sieht es so aus, als hätte sich die Gestalt, die in der Kleidung steckte, in Luft aufgelöst. Tatsächlich ist die Paktiererin sicherheitshalber geflohen, indem sie sich in eine Ratte verwandelt hat und durch eines der engen Schlupflöcher in der Nähe ihres Standortes verschwunden ist.

mengesammelt haben, zurückerinnern: “Dann wird der Erste den Weiser erwecken”, heißt es dort. Sobald Hyzindaya den Stein in der Hand hält, um ihn einzusetzen, geschieht Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das kleine Mädchen, dessen Gesicht man nicht ansieht, was sie in den letzten Tagen über sich ergehen lassen musste, nimmt eine gerade Haltung an und schaut die Statue an. Fast wirkt es so, als würde sie plötzlich eine Präsenz ausstrahlen, die den gesamten Saal einnimmt. Ihr spürt, dass eure Nackenhaare sich aufstellen.

Hyzindaya wiegt den Stein in der Hand und tritt auf das Podest vor der Statue, dass die Draconiter dort hingestellt haben, damit sie an die Stirn der Statue heranreichen kann. Anstatt den Stein in die Statue zu stecken, dreht sie sich und schaut sich im Saal um. Ihre Pupillen haben sich zu senkrechten Schlitzern zusammengezogen und ihre Iris scheint fast ein wenig gelb zu leuchten.

“Krrhz Shr’Zchiss”, zischt sie mit merkwürdig tiefer Stimme. “Wandle, Wegweiser!”

Dann wendet sie sich um und drückt der Statue den Stein in die Stirn.

Ein Glühen umgibt den Obsidian, ergreift die Stirn der Statue und breitet sich über Kopf, Torso, Arme und Beine aus. Ihr könnt sehen, wie die kleinen Fugen zwischen den Tausenden von Würfeln verschwimmen und dann verschwinden: Die Statue ist eins. Und dann dreht sie plötzlich langsam den Kopf, hebt ihr Bein und geht Schritt für Schritt in Richtung der Ausgangstür des Saales.

DER WEG INS UNGEWISSE

Der zweite Teil des Abenteuers beschäftigt sich mit der Reise zum versteckten Heiligtum der Priesterschaft des Gedächtnisses des Lebens. Es ist eine Überlandreise, bei der die Helden allerdings vor mehrere ungewöhnliche Probleme gestellt werden: Zum einen müssen sie einem laufenden Steinachaz folgen, zum anderen werden sie von der Skrechu-Agentin verfolgt. Auch Hyzindaya sollte mit ihren fortschreitenden Veränderungen (siehe **Dramatis Personae**, S. 46f.) die Helden beunruhigen. Und selbst die Helden und mitreisenden Draconiter scheinen vor Veränderungen an ihrer Person nicht gefeit.

Die Statue ist zum Leben erwacht, erweckt durch die beginnende Reinkarnation des Priesters der Erkenntnis. Wie es die alten Echsenmagier geplant hatten, hat sich die Statue zusammengefügt und beginnt nun mit ihrer Wanderschaft in Richtung Echsental, denn das ist ihr wahrer Sinn und Zweck. Sie weist den Weg direkt, ohne Ge-

heimnis, Landkarte oder Fingerzeig. Mit dieser Möglichkeit haben die Draconiter nicht gerechnet, und die Helden vermutlich ebenso wenig. Jetzt, da sie aktiviert ist, ist sie nicht mehr aufzuhalten, und Erkenländer muss schnell improvisieren.

OPTIONAL: ASPEKTTTRANSFER

Wenn Sie Ihre Spieler ein wenig fordern wollen und wissen, dass sie an Charakterspiel besonderen Spaß haben, bietet sich folgende Option für Sie an:

Nachdem Hyzindaya die Statue aktiviert hat, ist ihr Aspekt, verknüpft durch die Magie der Statue, zu neuer Stärke erwacht.

Da dies ein gewisses Ungleichgewicht in der Kraft der sechs Aspekte herbeiführt, werden die übrigen fünf freien Aspekte (Glaube, Zerstörung, Bewahrung, Herrschaft, Dienertum) in anderen Mitreisenden geweckt, sprich in den Helden und den beiden Draconitern. Dies muss nicht jeden der Helden treffen und auch nicht zwangsläufig beide Geweihte. Sie sollten jedoch schauen, dass jeder der Aspekte sich in zumindest einem Mitreisenden verwurzelt und so den Charakter mit der Zeit subtil verändert.

Für **Glaube** bieten sich sowohl beide Draconiter wie auch mitreisende Geweihte oder Helden mit einem starken Glauben an einen der Götter Deres an. Je stärker der Glaubensaspekt in dem Helden wird, desto häufiger und länger betet er, erfährt in Glücksmomenten fast schon Momente der Entrückung und neigt zu Taten, zu denen er eigentlich gar nicht in der Lage ist, weil er an die Rückenstärkung durch ‘seinen’ Gott glaubt. Der Glaubende wird sich mehr und mehr gegen Hyzindaya mit ihren weisen und nüchternen Sprüchen zum Weltgeschehen stellen, wobei es durchaus zu einem hitzigen Wortgefecht um das Leben und das Sein mit Hyzindayas zweitem Ich kommen darf.

Zerstörung ist ein Aspekt für Diebe, Räuber, Kämpfer oder Charaktere mit hohem Jähzorn, womit Hjald ein potentieller Kandidat wäre. Der Zerstörungsaspekt bewirkt eine Erhöhung des Jähzorns und eine langsam beginnende Zerstörungswut, die sich ziellos gegen alles richtet, was im Wege ist. Im Kampf wird Gnade gegen den Gegner ein Fremdwort und bei der Jagd kann der betreffende Held schnell in einen Tötungswahn verfallen.

Bewahrung bietet sich vor allem für friedliebende und einfühlsame Charaktere an. Auch Praian ist ein Kandidat für diesen Aspekt. Der Bewahrer arbeitet gegen den Zerstörer und versucht, alles zu bewahren und am Leben zu erhalten. Dies fängt damit an, dass er Ereignisse für die Nachwelt mitschreibt und nicht jagen will, und kann damit enden, dass er sich ein Tuch vor Mund und Nase bindet, damit er nicht versehentlich eine Fliege verschluckt.

Herrschaft ist etwas für hochgestellte Persönlichkeiten, wie Adlige oder betuchte Händler, aber auch Magier. Der Herrschaftsfa-

spekt schlägt sich vor allem in einer stetigen Arroganz nieder, die immer ausgeprägter wird, wenn der Herrschende ‘seine’ Gruppe auf die Jagd schickt und das Lager errichten lässt. Sein Befehlston kann in emotionalen Situationen so weit gehen, dass er für den Dienenden wie ein kleiner IMPERAVI wirkt. Achten Sie aber darauf, dass dieser Aspekt auch die Verantwortung für die ihm Dienenden beinhaltet – es ist Herrschaft und keine Tyrannei.

Dienerschaft ist eigentlich etwas für sozial Unterprivilegierte, die es gewohnt sind, sich zu ducken und zu gehorchen. Wir empfehlen, diesen Aspekt Praian zu überantworten, dessen Noviziat noch nicht allzu lange her ist, denn immer der Dienende zu sein ist für einen Spieler recht deprimierend und bringt den meisten wenig Spielspaß.

Die Aspekttragenden werden in den Nächten immer wieder von Träumen heimgesucht, die ihre Aspekte begünstigen. So träumt der Herrschende von Thronsälen, Völkern, die sich ihm unterwerfen, und Gerichtsurteilen, die er fällt. Der Dienende dagegen ergeht sich ganz in seiner Rolle als Sklave und Untertan, ohne sich dabei schlecht zu fühlen, denn er sieht sich als Fundament der Herrschenden. Der Zerstörer wird von Krieg und dem Zahn der Zeit träumen und so weiter. Keiner sollte sich in den Träumen oder den Veränderungen unwohl fühlen, denn die Aspekte sind nicht mit einer Wertung behaftet – es sind nur notwendige Aspekte der Zivilisation, wie sie die Echsen sahen.

Sie sollten die einzelnen Aspektträger langsam auf die Veränderungen hinweisen und die Aspekte mehr durch Rollenspiel als durch Werteveränderungen ins Spiel einbringen. Schön wäre es dabei, wenn Sie auch den einzelnen Aspektträgern nicht den Namen ihres Aspektes benennen, sondern nur die leichten Veränderungen mitteilen. Spieletests haben gezeigt, dass die Spieler in ihren Mutmaßungen über die Veränderungen in der Gruppe und deren Grund mit Hilfe der Quellen aus Punin automatisch richtig liegen oder zumindest für sich eine schlüssige Erklärung finden. Die Aspekte fallen von den Charakteren erst ab, wenn Hyzindaya die letzte Prüfung erfüllt hat.

STADT – LAND – FLUSS

DIE WANDELBARE STATUE AUF DEM WEG

Die Wandelbare Statue stellt einen etwa menschengroßen Achaz dar, nur mit einem Gürtel, einer Halskette und einer prunkvollen Haube bekleidet. Die Spalten zwischen den einzelnen Steinen sind vollends verschwunden, so dass die Statue wirkt, als sei sie aus einem Stück geformt. Schuppenkleid, Gesichtszüge und Schmuckgegenstände sind äußerst detailreich, auch wenn man immer noch erkennt, dass es sich um Stein handelt. Sobald der Schlussstein in die Statue eingesetzt wurde, hat sie unumkehrbar diese Form angenommen. Zudem werden die anderen Zauber in ihr aktiviert und sie macht sich unbeirrt und (fast) unaufhaltsam auf den Weg in Richtung des Tempeltals. Dabei bewegt sie sich mit einer gemüthlichen Wandergeschwindigkeit. Hindernisse, die sie nicht überklettern kann, umgeht sie automatisch, auch wenn es sich um so komplexe Hindernisse wie die Puniner Südviertel und ihre verwinkelten Gassen handelt. Wird sie aufgehalten, stemmt sie sich der aufhaltende Kraft immerhin mit einer KK

von 25 entgegen – was für sie bedeutet, dass dünnere Holzwände oder ähnliches nicht als Hindernisse gelten, die man umgehen müsste. Wird sie umgestoßen, steht sie von alleine wieder auf, wird sie hochgehoben und verliert den Kontakt zum Boden, wartet sie, bis sie wieder Bodenkontakt hat.

Da ihre Zauber sehr komplex sind und die Statue um eine Art eigene, rudimentäre Intelligenz verfügt, ist sie auch nicht darauf angewiesen, auf langer Strecke in direkter Luftlinie in Richtung des Tempeltals zu laufen. Vielmehr sucht sie für sich den einfachsten und schnellsten Weg.

Die echsische Magie innerhalb der Statue bewirkt, dass die Statue sich abhängig von ihrer Erwärmung bewegt – ähnlich wie ein lebender Achaz. Am Abend, wenn sie durch die schwindenden Sonnenstrahlen abkühlt, wird sie langsamer und kommt mit Einbruch der Dunkelheit gänzlich zum Stehen. Morgens setzt sie sich langsam wieder in Bewegung, um gegen Mittag in direkter Sonneneinstrahlung ihre Höchstgeschwindigkeit zu erreichen – je nachdem, was Sie Ihren

Helden zumuten möchten, kann dies mitunter zu einem langsamen Dauerlauf ausarten. Im Schatten ist sie etwas langsamer.

Wird die Statue nach ihrer Wandlung zum wegweisenden Achaz magisch untersucht, zeigt ein ODEM in Abhängigkeit von seinem Gelingen ein deutliches und intensives Leuchten und ein komplexes Muster arkaner Verflechtungen auf der Statue. Ein ANALYS zeigt, wieder je nach ZfP*, Zauber in kristallomantischer Repräsentation mit den Merkmalen *Hellsicht, Metamagie, Objekt, Kraft, Form und Elementar (Erz)*. In den unbekannten, da altehsischen Varianten und der großen Verflechtung der Sprüche kann man nur unter Schwierigkeiten noch ein dem ARCANOVI verwandtes Muster erkennen, das die anderen Zauberstränge zusammenhält und auf der Statue fixiert. Außerdem ist ab 8 ZfP* zu entdecken, dass das magische Geflecht, dass die Statue in ihrer Bewegung antreibt, ein wenig fluktuiert – je nach Kraftaufwand und astraler Energie, die durch das Muster gelenkt wird, könnte das Geflecht mit der Zeit zusammenbrechen. Falls die Helden diese letzte Erkenntnis nicht machen, wird sie Dakkahir ibn Nezafar darauf hinweisen. Jedem Magier, der die Statue längere Zeit untersucht, sollte klar werden, dass er ein magisches Prunkstück an altehsischer Artefaktkunst betrachtet.

AUFBRUCH

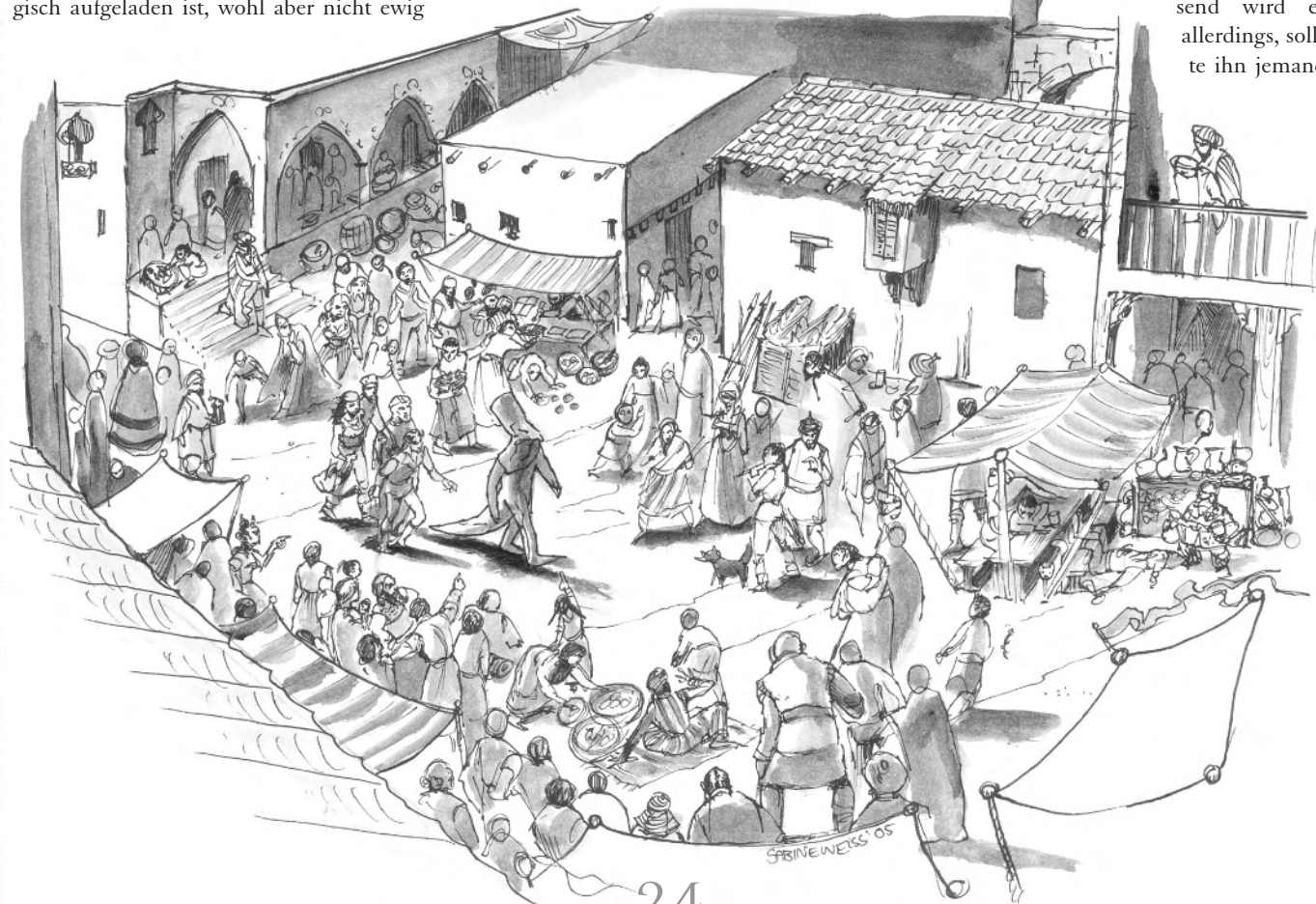
Sicherlich werden die Helden am Anfang versuchen, die Statue aufzuhalten, aber der renitente Steinachaz wird ihnen dies nicht leicht machen. Türen, auch schwerere, sind für ihn kein Grund, auf seinem Weg innezuhalten, und auch Überwältigen und Fesseln wird durch die Kraft der Statue schwierig. Letztendlich sollte den Helden, ansonsten aber Erkenländer, klar werden, dass die Statue zwar magisch aufgeladen ist, wohl aber nicht ewig

funktionieren wird. Je mehr Kraft sie verschwendet, um sich aus Gefangenschaft zu befreien, desto mehr astrale Energie kostet es sie – und keiner weiß, wie lange die Statue noch ‘angetrieben’ werden muss, damit sie zu ihrem Ziel führen kann.

Diese Tatsache können Sie ruhig mit ein wenig Dramatik untermalen. Wenn die Statue sich anstrengt, um sich aus einer Gefangenschaft oder Fesslung zu befreien, wird der Stein anfangen zu knacken und, wenn Sie es darauf ankommen lassen wollen, sogar kleine Risse bekommen. Dementsprechend wird Erkenländer die Statue so schnell wie möglich loslassen und die Helden als Reisebegleitung verpflichten (und goldgierigen Heldeneseelen dafür bis zu 50 Dukaten pro Person versprechen). Die Draconiter im Hort sind noch vom Kampf gegen die Marus geschwächt, Verstärkung bekommt man so schnell nicht nach Punin entsandt und den Hesinde-Tempel (“die Schreibtischhengste”), die Magierakademie (“die eingebildeten Gelehrten”) oder gar die Stadtwache (“Geht mir doch mit denen fort!”) möchte Erkenländer auf keinen Fall mit auf solch eine Reise ins Ungewisse schicken. Er wird den Helden aber zwei der Draconiter mit auf den Weg geben: Zum einen *Praian Berlenhus*, der sich mit dem Echsischen hervorragend auskennt, und zum anderen *Hjalda Fahrendahl*, die die praktischsten Vorkenntnisse für eine längere Reise besitzt. Ihr Auftrag: Sobald das Ziel feststeht, sollen sie es erkunden und dann umgehend dem nächstgelegenen Hort Bericht erstatten, damit man ein weiteres Vorgehen planen kann.

Da der Aufbruch schnell gehen muss, können die Helden sich kaum in größeren Materialschlachten für eine perfekte Ausrüstung verlieren. Erkenländer wird innerhalb kürzester Zeit ausreichend Pferde besorgen und diese, mit Hjalda zusammen, an den Stadtrand bringen lassen, sobald man weiß, in welcher Richtung die Statue Punin verlässt. Notwendige und allgemeine Ausrüstung, wie Seile, Feuerstein, Decken und dergleichen, wird ebenfalls Hjalda besorgen und mit zum Stadtrand bringen. Notfalls rückt Erkenländer – unter lautem Murren – für stark angeschlagene Helden den ein oder anderen Heiltrank heraus.

Kreidebleich und aufbrausend wird er allerdings, sollte ihn jemand



fragen, ob die Draconiter nicht in ihren Bleikammern etwas Praktisches für die Reise hätten. Schon bei dem Gedanken, etwas aus den Listen auszutragen und eine Verleihliste aufzustellen, wird dem Konservator schlecht. Außerdem ist alles, was in den Bleikammern liegt, nicht umsonst durch schwere Bleitüren und Kuschbasaltwände gesichert.

Die Statue wird auf dem für sie kürzesten Weg vom Hort der Draconiter nach Süden marschieren, durch die Vinsalter Pforte hindurch und dann weiter durch die außerhalb der Stadtmauer gelegenen Viertel der Metropole.

DURCH PUNIN

PROBLEME IN DEN GASSEN

Mit einer wandelnden Steinstatue, die einen Echsenmenschen darstellt, durch die Puniner Innenstadt und dann durch die Südviertel zu ziehen, wird für erhebliches Aufsehen sorgen. Die Reaktion der Bürger von Punin schwankt zwischen Neugier und Panik und es liegt an den Helden und dem sie begleitenden Praian, die Bevölkerung zumindest grob zu beruhigen. Da sich die Statue nur tagsüber in der Hitze der Sonne fortbewegt, werden die Straßen entsprechend voll sein.

Die Helden dürfen gerne ihre Phantasie spielen lassen, vielleicht fällt ihnen etwas ein, den Tumult in Grenzen zu halten. Vielleicht schirmen sie die Statue mit ihren Körpern ab oder werfen ein Tuch über sie, damit man sie nicht erkennt. Aber selbst eine derart bewachte oder mit einem Tuch bedeckte Person sollte die Aufmerksamkeit der meisten Puniner auf sich ziehen. Es bieten sich zudem weitere Möglichkeiten, in Punin in Schwierigkeiten zu kommen:

- Die Statue entscheidet sich, dass der kürzeste Weg durch ein Wohnhaus führt, bei dem sie kurzer Hand die Tür aufbricht, hindurchschreitet und auf der Rückseite wieder hinaustritt. Der aufgebrachte Hausherr, der zuerst den steinernen Eindringling und dann die Helden mit einem Holzprügel bearbeitet, lässt sich nur mit Mühe und Not beruhigen. Diese Szene kann durchaus mehr als einmal vorkommen, Sie müssen nur die Häuser und die Bewohner bzw. deren Reaktion modifizieren. In einer Kneipe könnte es zu einer Schlägerei kommen, in einem dunklen und älteren Gemäuer könnte die Statue fast stehen bleiben, weil es besonders kühl ist. In einem herrschaftlichen Gebäude wird direkt die Stadtwache gerufen, in einem etwas ärmlicheren Haus sorgt der uneingeladene Gast für Entsetzen unter den daheim gebliebenen Kindern.

- Genau zwischen Draconiterhort und der Vinsalter Pforte liegt die Academia der Hohen Künste zu Punin. Sie sollten entscheiden, ob die Statue nur an der Magierakademie vorbei schreitet und für Aufsehen unter den Magiern sorgt, oder ob Sie den steinernen Wegweiser direkt durch das Pentagrammaton wandern lassen wollen. Letzteres dürfte zu starker Erklärungsnot und zumindest einem kleineren Zwischenaufenthalt auf dem Weg aus der Stadt führen, wenn die Magier (oder ein paar aufgeregte Novizen) anfangen, ihre Bannsprüche auf die Statue zu werfen. Notfalls muss Erkenländer selbst zu Hilfe eilen und den Magiern der Akademie den Sachverhalt erklären. Unter Umständen haben dann die Helden allerdings ein paar schreibitischerprobte Analysemagier auf den Fersen, die erst am Stadtrand von Punin wieder kehrt machen.

- Eine Gardistentruppe, vielleicht sogar der Weibel, der schon die ganze Zeit hinter den Helden her ist (siehe **Die Gardisten** auf S. 19), hält den merkwürdigen Trupp auf – bzw. versucht es und wird die nicht zu stoppende Statue als Gefahr ansehen, die es zu überwinden gilt. Sofort entsteht ein Tumult, der erst vom Stellvertreter des Draconiterhortes geklärt werden kann.

- Besonders kritisch werden Situationen, wenn Praian, als Draconiter und Hesinde-Geweihter erkenntlich und daher Respekts- und

Autoritätsperson, nicht bei der Gruppe der Helden ist, weil er noch durch Erklärungen und Beschwichtigungen aufgehalten wird, während die Statue weitermarschiert. Aber selbst, wenn der junge Geweihte anwesend ist, wenn sich Probleme zusammenbrauen, werden die Helden ihn am Anfang unterstützen müssen. Praian macht hervorragende Recherchen, ist ein toller Geschichtenerzähler und fester Anhänger Hesindes – aber seine Autorität durchzusetzen, damit hat er noch ein wenig Schwierigkeiten.

- Eine Rote Schaulustiger, die auf dem Weg durch die Stadt immer größer wird, verfolgt die Helden und die merkwürdige Statue. Die Schaulustigen halten zwar Abstand, sind aber viel zu neugierig, um ihrem Tagewerk weiter nachzugehen. Je nach Geschmack ist es ein stilles Gefolge, eine Menge aus aufdringlichen Fragestellern oder ein aufgebrachter Mob, der die Helden als “Invasoren” und “Schwarzmagier” beschimpft, sich aber nicht traut, dem “verfluchten Pack” selber den Garaus zu machen.

Natürlich können Sie sich auch selbst noch allerlei Schwierigkeiten ausdenken, die Sie den Helden auf dem Weg aus der Stadt vorsetzen wollen.

VINSALTER PFORTE

Am Stadttor angelangt erwartet die Helden eine stattliche Anzahl an Gardisten mit zumindest einem führenden Obristen an der Spitze, der ihnen das Weitergehen verwehren will. Da die Statue sich unbeeindruckt durch die Gardistengruppe hindurchdrängen will, wird es unruhig am Stadttor, zumal sich durch die Händler und Reisenden, die ebenfalls durch das Tor wollen, bald eine wütende Menschenmasse bildet. Während der Obrist und die Gardisten damit beschäftigt sind, die Statue zu ‘verhaften’ und die mutmaßlichen Verbrecher – die Helden – dingfest zu machen, müssen diese all ihr diplomatisches Geschick dazu aufwenden, die Situation nicht eskalieren zu lassen. Erst nach längerer Diskussion und Rückfrage beim Hort bzw. Hesinde-Tempel werden die Helden durch das Stadttor nach draußen entlassen – und dürfen sich dann mit den Außenvierteln herum-schlagen.

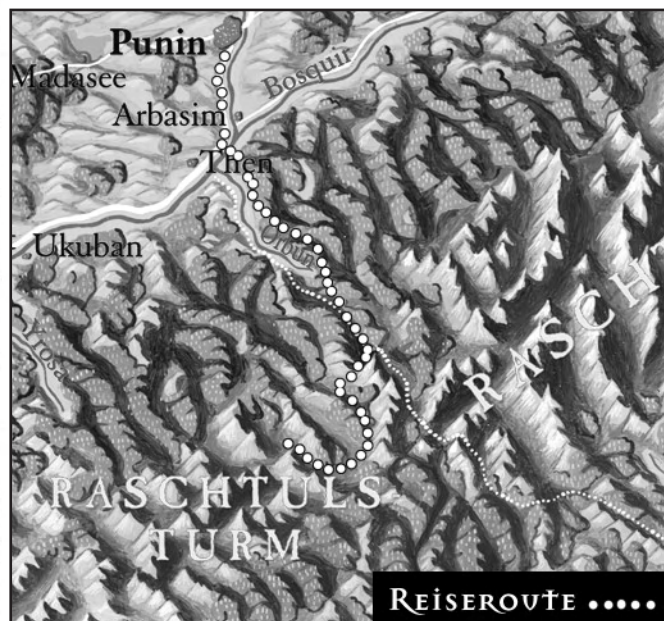
POCH EIN BEGLEITER

Je nachdem, wie viel Zeit die Helden gebraucht haben, um aus Punin herauszugelangen, sollten Sie sie jenseits des Stadtrandes oder sogar erst kurz vor Einbruch der Dämmerung auf der Straße nach Süden mit Hjalda samt den Pferden, Ausrüstung und Proviant zusammentreffen lassen. Die Draconiterin ist nicht alleine.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Hjalda auf dem schnaubenden Pferd sitzt Hyzindaya, eingehüllt in einen leichten Reisemantel und mit kalkweißem Gesicht. Ihre Brust hebt und senkt sich schnell, als hätte das kleine Mädchen große Anstrengungen hinter sich, ihre Augen sind leicht verdreht und die Pupillen zu Schlitzzen zusammengezogen. Auf ihrer Haut an der rechten Seite des Gesichtes und auf der rechten Hand erkennt ihr deutlich ihren Ausschlag, der noch schlimmer geworden ist und jetzt fast ein wenig nach Schuppen aussieht. Als die Draconiterin ihr Pferd vor euch stoppt, entfährt dem Mädchen ein gequältes Seufzen. Ihre Augen werden ein wenig klarer, sie schaut in Richtung der Statue und lächelt.

Kurz nachdem die Helden den Hort verlassen haben, hatte Hyzindaya einen heftigen Anfall, bei dem sie immer wieder “Shr”Zchiss rief und von Krämpfen geschüttelt wurde. Zwischenzeitlich war sie einige Male bei klarem Verstand und rief, sie sei nicht an ihrem Platz und müsse mit, mit zum Ak’Szash, um es zu erwecken. Nach kurzer Untersuchung stellte Dakkahir ibn Nezafar fest, dass es anscheinend



ein Band zwischen der Magie der Statue und dem kleinen Mädchen gibt – die Abwesenheit des Wegweisers löste den Anfall vermutlich aus. Man handelte rasch und Erkenländer entschloss sich, das Mädchen müsse mit auf die Expedition, zum einen, damit der Anfall aufhören würde, und zum anderen, weil offensichtlich, was immer auch mit dem Mädchen passiert oder was in ihr ist, am Ende der Reise geklärt werden könnte. Hjalda war nicht begeistert von diesem Entschluss, muss aber einräumen, dass es dem Mädchen in der

DIE VERFOLGER

Nach ihrem Misserfolg in Punin und ihrer Flucht aus der Stadt hat sich die Skrechu-Agentin mit den maraskanischen Söldnern getroffen und neue Pläne geschmiedet. Während die Helden mit der Statue, Hyzindaya und den Draconitern nach Süden unterwegs sind, werden sie von den Maraskanern unauffällig verfolgt. Die Agentin will zuerst die Richtung herausfinden, in der das Echsental liegt. Sie vermutet es nördlich der Khôm, möglicherweise im Raschtulsturm, ist sich dessen aber nicht ganz sicher. Außerdem will sie die Reisegruppe, solange sich diese in der Zivilisation aufhält, nicht durch einen Angriff vorwarnen. Ihr erklärtes Ziel ist es, die Helden auszuschalten und die Statue in ihre Finger zu bekommen, und das ohne größere Zwischenfälle.

Die Helden werden während ihrer Reise bis zur Flussüberquerung (siehe rechts) kaum etwas von den Verfolgern mitbekommen. Diese sind im Vorteil, weil sie, sobald sie die Richtung erkannt haben, in die die Statue läuft, an den Helden vorbeieilen und ihnen später auflauern oder sie zumindest in Ruhe im Auge behalten können. Nach der Flussüberquerung in der Wildnis sollten die Helden hin und wieder Spuren ihrer Verfolger entdecken – entweder sehen sie kurz einen ihrer Verfolger oder sie treffen deren Fährten, da diese ein Stück vorgeritten sind. Eine solche Fährte lässt sich sehr gut kurz vor dem verlassenen Dorf (siehe S. 28) einbauen – dabei kann man auch auf Spuren der Skorpionhunde stoßen.

Wenn die Helden sich beobachtet fühlen und ihre Verfolger stellen wollen – und einen wirklich guten Plan haben –, dann lassen Sie sie ruhig einen der Maraskaner fangen. Zum einen weiß er kaum etwas über weitere Pläne, zum anderen wird er sich eher die Zunge abbeißen, als seine Herrin zu verraten.

Nähe der Statue wesentlich besser geht. Zudem ist sie ebenfalls der Auffassung, dass dem Mädchen vermutlich am Ende der Reise geholfen werden kann.

DER YAQUIRSTIEG

Die nächsten 30 Meilen wird die Reise die Helden yaquirabwärts führen, und zwar auf der als Yaquirstieg bekannten Handelsstraße Richtung Khôm. Dieser Weg ist gut ausgebaut und stark frequentiert. Ochsenkarren, Pferddekutschen, Reiter und Reisende zu Fuß sind immer wieder zu treffen und werden sehr unterschiedlich auf die merkwürdige Gruppe reagieren:

- Fernhändler mit Karren oder kleinere Karawanen verlassen die Straße und meiden die Steinstatue, so weit es geht.
- Die Bauern am Wegesrand behalten die Fremden mit dem 'Golem' misstrauisch und ängstlich im Auge, und so manches Mal werden die Helden beobachten können, dass Boten losgeschickt werden, die eilig Richtung Punin laufen oder reiten.
- Einige Neugierige fragen bei der Gruppe nach, was es mit dem Steinachaz auf sich hat und wohin man unterwegs ist. Spätestens, wenn Ihre Gruppe die Geschichte vier Mal erzählt hat, sollte ihnen die Fragerei langsam auf die Nerven gehen.
- Die Statue hat in vielerlei Hinsicht ihren eigenen (steinernen) Kopf. Entgegenkommenden Wagen und Kutschen wird sie grundsätzlich nicht aus dem Weg gehen. Sofern diese nicht von sich aus Platz machen, lässt sie es auf eine Kollision ankommen. An Stellen, an denen Fuhrwerke nicht ausweichen können, wegen eines Grabens oder eines kleinen Tümpels an der Seite, führt dies unausweichlich zu Schwierigkeiten. Im Zweifelsfall wird die Statue anfangen, über oder gar durch die Kutsche oder den Planwagen zu klettern – wobei nicht jeder Wagen stabil genug gebaut ist, um nicht unter ihrem Gewicht zusammenzubrechen. Interessant kann auch die mittägliche Begegnung mit einem langsamen Ochsenkarren sein, der in der gleichen Richtung unterwegs ist. Die Statue ist durch die Außentemperatur sehr schnell, wird den Wagen aber nicht umgehen, sondern wiederum darüber klettern. Hier sollten die Helden die Gefahr rechtzeitig erkennen und den begriffsstutzigen Wagenlenker dazu bewegen, dass er sein Gefährt aus der Gefahrenzone bringt.

● Macht der *Yaquirstieg* einen kleineren Schlenker, um einem kleinen Gehöft oder einem schlammigen Teich auszuweichen, wählt die Statue den direkteren Weg: Bei Gehöften kann das zu Ausflügen durch die Pferddekoppel führen – beim schlammigen Teich sinkt nur die Reisegeschwindigkeit kurzzeitig ein wenig.

● Vermutlich muss die Reisegruppe das eine oder andere Mal mitten auf der Straße übernachten, wenn die Statue in der Abenddämmerung stehen bleibt und erst am nächsten Morgen ihren Weg fortsetzt. Bei den Gesprächen am Lagerfeuer bietet sich die Möglichkeit, die Draconiter etwas näher kennen zu lernen. Achten Sie darauf, dass die Draconiter sich so verhalten, dass sie in die Gruppe integriert werden.

In dieser ersten gemeinsamen Nacht wird Hyzindaya sehr unruhig schlafen und die Gruppe immer wieder durch laute, unverständliche Ausrufe aus dem Schlaf reißen. Wenn Sie mit der Option des **Aspekttransfers** (siehe S. 22f.) spielen, warten hier die ersten Träume auf die Helden.

DER YAQUIR

Irgendwo zwischen der Fährstation nach Arbasim und Then, ungefähr vier Meilen, bevor der Orkun in den Yaquir mündet, wendet sich die Statue plötzlich nach Südosten und schreitet durch ein lichter Wäldchen in Richtung des Flusses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das kleine Wäldchen, durch das ihr euch bewegt, endet anscheinend nahe dem Flussufer, denn hinter den Bäumen könnt ihr das Rauschen des Yaquirs hören, während die Statue sich knackend durch das lichte Unterholz bewegt. Einige Eichhörnchen flüchten in die Baumspitzen, ein aufgeschrecktes Reh läuft davon und die Vögel um euch herum haben schüchtern ihren Gesang verstummen lassen. Während ihr eure Pferde

an Zügeln durch das Geäst und den Pflanzenwuchs hindurchführt, bricht die Statue durch die letzten Baumreihen und tritt hinaus ins Sonnenlicht. Ihr merkt, wie sie durch die Hitze der Sonnenstrahlen wieder ein wenig schneller wird und genau den Yaquir ansteuert. Sie wird doch wohl nicht ...?

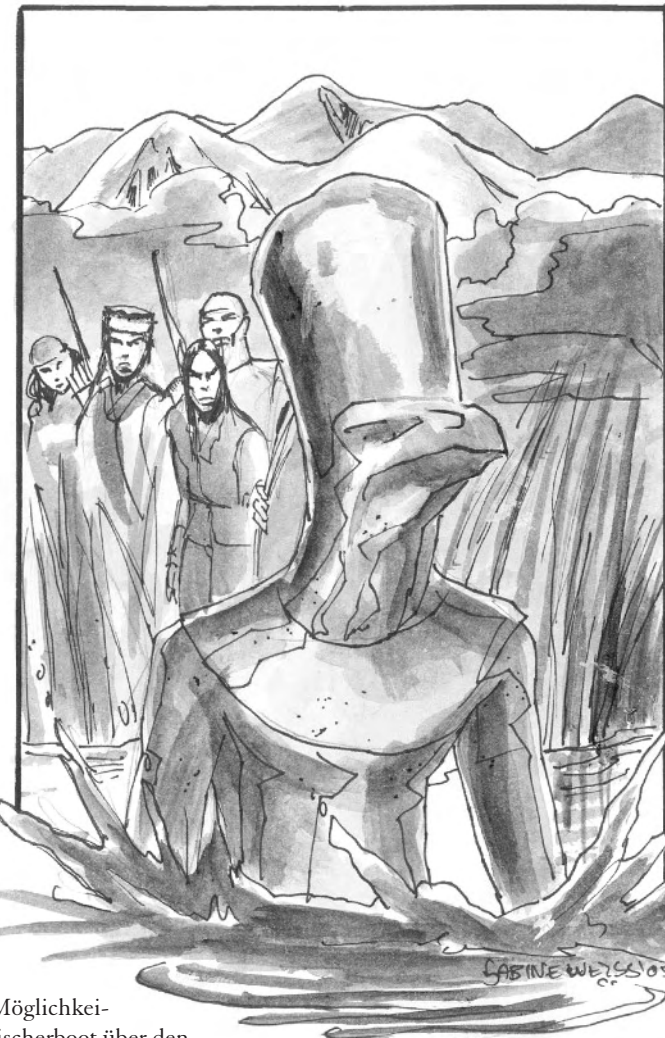
Und ob sie wird! An dieser Stelle hat sich der Steinachaz entschieden, den Yaquir zu überqueren – oder vielmehr durch ihn hindurchzulaufen. Sollten die Helden ihn nicht aufhalten wollen, wird er zügig in die Fluten schreiten, bis das Wasser über ihm zusammenschwappt. Den Helden sollte klar sein, dass eine so schwere Statue, mit solch einer Kraft ausgestattet, kaum von den hier nicht sonderlich schnell fließenden Yaquirfluten mitgerissen werden kann. Andererseits müssen auch sie über den Fluss und außer einem gut ausgerüsteten Zwerg mit viel Kajubo wird es keiner von ihnen der Statue gleich tun können.

Dafür bieten sich andere Möglichkeiten an: In Arbasim gibt es Möglichkeiten, mit einem Floß oder kleinen Fischerboot über den Yaquir zu setzen. Für eine größere Gruppe wie die Helden ist allerdings nur die Fähre in Then ausgerüstet, die normalerweise Reisende in Richtung Blutpass übersetzt. Alle anderen schnell auffindbaren Möglichkeiten müssen mehrmals über den Fluss hin und herfahren, damit alle Helden, Draconiter, Hyzindaya und die Pferde das andere Flussufer erreichen. Gegenüber der Stelle angekommen, an der die Statue in die Fluten gestiegen ist, ist allerdings weit und breit kein Steinachaz zu finden.

IM KALTEN PASS

Helden, die zurückgelassen wurden, um das gegenüberliegende Flussufer im Auge zu behalten, können vermelden, dass die Wandelbare Statue gar nicht aus dem Yaquir herausgekommen ist. Dies kann man auch durch eine einfache *Fährtsuchen*-Probe feststellen. Auch weiter flussabwärts gibt es keine Spuren der Statue, sie ist also nicht abgetrieben. Des Rätsels Lösung wird sich den Helden spätestens dann erschließen, wenn sie selber kurz in den Yaquir steigen und dann eins und eins zusammenzählen.

Der Yaquir führt zu dieser Jahreszeit immer noch Schmelzwasser



aus dem Gebirge, gerade hier, wo vor ein paar Meilen der Bosquir eingemündet ist. Daher ist das Wasser ziemlich kalt – zu kalt für eine steinerne Echse, die sich nur bei ausreichender Wärme bewegt. Die Helden können sich also ausrechnen, dass die Statue irgendwo zwischen den beiden Flussufern mitten im Yaquir stehen geblieben ist. Nun ist guter Rat teuer, denn die Statue muss zuerst gefunden und dann aus dem Fluss geborgen werden. Sie steht übrigens knapp zehn Meter vom Westufer entfernt – weit gekommen ist sie nicht. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen:

● Die Helden beschaffen sich einen schwimmfähigen Untersatz, der auch das Gewicht der Statue tragen kann und tauchen dann nach der Statue im Yaquir (*Schwimmen*-Proben). Sobald sie sie gefunden haben, befestigen sie Seile an ihr und ziehen sie mit vereinten Kräften zurück ans Ufer. Da die Statue völlig kalt ist, wird sie sich nicht wehren. Danach wird sie auf das Boot oder Floß verfrachtet und übergesetzt. Hier sollten die Helden allerdings darauf achten, dass die Statue gut fixiert ist, denn sobald sie sich ein Stück weit aufgewärmt hat, wird sie wieder losmarschieren und dann unweigerlich wieder vom Boot in die Fluten stürzen. Unter Umständen versinkt sie dabei an einer deutlich tieferen und vom Ufer weiter entfernten Stelle – was zwangsläufig die nächste Rettungsmethode erfordern würde.

● Die Helden beschaffen sich ein großes Floß, mit dem sie die Statue aus dem Fluss direkt an Bord hieven können. Ein derartiges Floß wäre die Fähre in Then, die der Fährmann freiwillig niemandem ausleihen

wird – auch nicht den Draconitern. Außerdem müsste man, damit die Fähre beim Bergen der Statue keine Schlagseite bekommt, ein Loch in den Boden des großen Floßes schlagen, und man bräuchte Hilfe bei der Bergung.

● Ein mechanisch versierter Held könnte mit zwei oder mehr Fischerbooten etwas bauen, was die Statue direkt aus den Fluten bergen kann – im größten Notfall erinnert sich Praian an die Pläne eines schwimmfähigen Lastkranes, die ihm durch Zufall bei einem Besuch in Havena in die Hände gefallen sind. Dort hatte man damit vor langer Zeit eine Art große Taucherglocke zu Wasser gelassen.

● Eine wesentlich geschicktere Methode ist es, das Wasser um die Statue mittels Zauberei zu erwärmen. Da die Statue den größten Teil des Flusses noch vor sich hat, wird dies aber vermutlich in Ermangelung an astraler Kraft scheitern.

Sollte Ihrer Heldengruppe noch eine weitere plausible Möglichkeit einfallen, unterstützen Sie sie ruhig bei der Durchführung. Hilfreiche Hände finden sich sowohl in Then, als auch in Arbasim, wenn die Helden und die Draconiter darum bitten und auch ein paar Münzen springen lassen.

ZWISCHENFALL

Wenn die Helden mitten auf dem Fluss und in ihre Bemühungen zur Rettung der Statue vertieft sind, tauchen am Westufer des Flusses drei der maraskanischen Söldner auf und beginnen, die Helden zu beschießen. Sie errechnen sich gute Chancen, denn die Helden haben auf dem Fluss keine vernünftige Deckung und die Maraskaner sind in der 'Auftauchen-Schießen-Verswinden'-Taktik sehr geübt. Schaffen es die Helden, trotz Beschuss ans Westufer zu kommen, werden sich die Söldner nicht auf einen Kampf einlassen, son-

IN DER WILDNIS

IN RICHTUNG GEBIRGE

Nach ihrem Bad im Fluss hält sich die Wandelbare Statue weiter südwestlich, immer parallel zum Orbu in Richtung Blutpass. Auf den Handelsweg zum Blutpass stößt die Gruppe drei Tage nach der Yaquirüberquerung.

PROBLEME IN DEN WÄLDERN

Die Wälder östlich des Yaquirs sind dicht und urwüchsig. Neben Weiden, Pinien, Bosparanien, Brennesseln und Ingrimsglöckchen gibt es hier vorwiegend Zedern, die zu den Bergen hin den Hauptteil des Baumbestandes ausmachen. Rotpüschel, Rotluchs und Riesenlöfler sind genauso zu beobachten wie Ulmenmarder, Gaukelweihe und Rehwild. Einige mögliche Ereignisse während dieser drei Tage:

- Auf dem Weg durchs Unterholz bleibt die Statue trotz all ihrer Kräfte stecken und rührt sich gar nicht mehr. Die Helden merken aber, dass sie durch den Kraftaufwand beginnt, wieder bedenklich zu knacken und zu knirschen. Sie müssen sich beeilen, die Statue aus dem Geäst und den Büschen zu befreien, bevor sie sich selbst beschädigt.
 - Immer wieder schlägt die Statue einen Weg ein, der mit den Pferden schlecht oder gar nicht gangbar ist. In diesen Fällen müssen die Helden sich entweder für kurze Zeit trennen, damit einige die Statue zu Fuß verfolgen können, während die anderen einen Umweg reiten, oder aber sie müssen die Statue aus den Augen lassen. (Immerhin können sie sie fast ständig hören, wie sie durchs Gehölz stapft.)
 - Auf dem Weg durch ein paar Büsche schreckt die Statue eine Rotte Wildschweine mit Frischlingen auf. Während der Hauptteil der Schwarzpelze flieht, stellen sich zwei ältere Tiere zum Kampf gegen den Störenfried und seine Begleiter (Werte siehe ZBA, S. 173).
 - Während eines Nachtlagers kommt heißer Wind aus dem Süden auf, der sogar ein wenig Sand aus der Khôm mit sich trägt. Entgegen ihrer üblichen Gewohnheit entschließt sich die Statue bei dieser plötzlichen Wärme noch ein bisschen zu laufen. Einer unaufmerksamen Wache (Praian zum Beispiel) könnte dies entgehen, wenn die Gruppe gerade auf einer Grasfläche kampiert. Umso größer die Bestürzung, wenn auffällt, dass die Statue weg ist. Sie lässt sich aber leicht wieder finden, wenn sie wieder ins Unterholz gerät und die Helden außerdem die Laufrichtung der Statue kennen.
- Nach dem Zwischenfall im brennenden Dorf kann es gut sein, dass die Gruppe einen Teil ihres Proviantes verloren hat und nun jagen gehen muss.

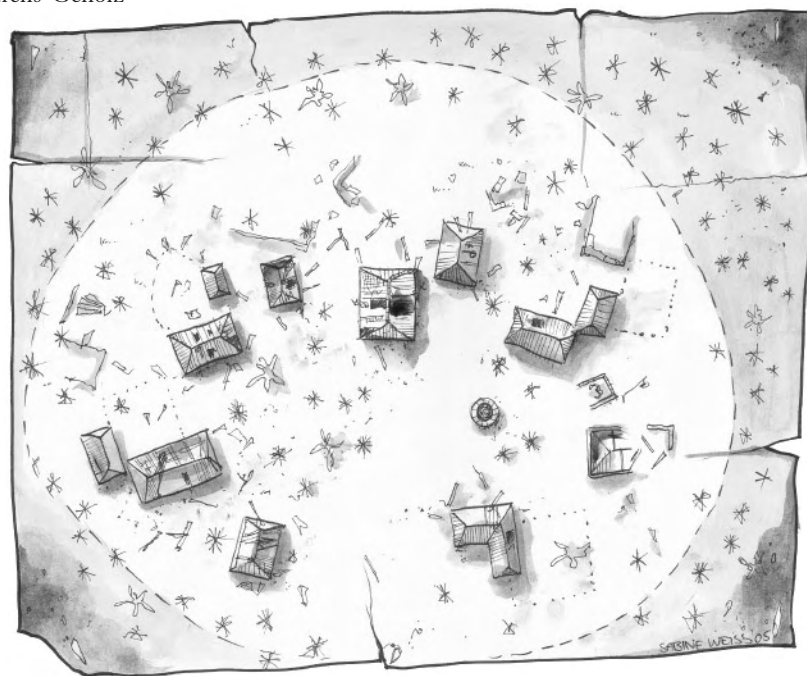
dern lieber mit ihren Pferden fliehen. Nur im größten Notfall, wenn es den Helden gelingt, die Heckenschützen zu überrumpeln, werden sie bis zum letzten Blut kämpfen. Die Werte der Maraskaner finden Sie auf Seite 47 in **Dramatis Personae**. Die Maraskaner verziehen sich ebenfalls, wenn die Helden mit der Statue am Ostufer angekommen sind. Ihr erklärtes Ziel ist es, erst einmal die Helden zu dezimieren und vor allem die Hesinde-Geweihten auszuschalten. An der Statue selbst sind sie hier noch gar nicht weiter interessiert.

DAS VERLASSENE DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon fast dunkel und die Statue ist in der letzten Stunde erheblich langsamer geworden. Knackend bricht die sie durch ein vertrocknetes Dornengebüsch, als es vor ihr plötzlich freier wird. Wie aus dem Nichts taucht vor ihr eine große Lichtung auf, auf der, von Flechten, Moosen und Ranken überwachsen, die Reste eines alten Weilers stehen. Die meisten Gebäude sind nur noch Narben auf der Erde, abgewetzt von den Hörnern Satinavs. Andere Häuser stehen noch in ihren Grundmauern. In der Mitte der verwitterten Gebäude steht ein größeres Haus mit Steinfundament, auf das die Statue langsam zusteuert – wenn ihr Glück habt, dann schafft sie es genau bis dort hinein, bevor sie endgültig stehen bleibt und ihr für heute Ruhe finden könnt.

Gegen Ende des zweiten Tages nach der Überquerung des Yaquirs gelangen die Helden an ein verlassenes Dorf. Die Häuser mit ihren eingefallenen Dächern und den überrankten Fenster- und Türöffnungen machen keinen sonderlich einladenden Eindruck im letzten Licht der Dämmerung, aber die Statue scheint sich diesen Ort für ihr Nachtlager auserkoren zu haben. Die Restwärme des Tages bringt sie bis genau durch das zerfallene Holztor in das Gebäude oberhalb des Brunnens (siehe Plan unten), wo sie endgültig stehen bleibt.



Genau diesen Ort hat sich die Skrechu-Agentin für ihren nächsten Plan ausgesucht. Durch das Beobachten der Statue konnte sie abschätzen, dass sie irgendwo in der Nähe dieser Ruinen in der heutigen Nacht stehen bleiben würde. Dass es direkt in einem der Gebäude des Dorfes passiert, ist für sie ein Glücksfall. Mitten in der Nacht kommt die Agentin mit ihren maraskanischen Schergen und wird die Helden überfallen – und sie ist nicht alleine. Während ihre Söldlinge die Helden ausgekundschaftet haben, war sie nicht untätig und erschuf durch die Hilfe ihres Herrn Asfaloth ein paar Chimären, halb Hund, halb Skorpion. Zusammen mit der dämonischen Brut und den Maraskanern möchte sie die Helden vernichten oder zumindest dezimieren, und, wenn möglich, die Statue erobern. Folgendes ist dabei ihr Plan: Während die Helden in dem Gebäude Wache halten, beschwört die sie mithilfe eines Sackes voll von kleinen Käfern aus getrocknetem Tannenholz dämonische Mächte, die die Holzkäfer in kleine, fliegende Holzgolems verwandeln. Die Golemkäfer richten zwar kaum Schaden an, brennen aber vorzüglich und entwickeln dabei eine immense Menge an Qualm. Sobald der Schwarm losgelassen wird, verräuchert er so das gesamte Dorf und steckt einige der Gebäude in Brand. In dem entstehenden Durcheinander greifen die Maraskaner und die Skorpionhunde an, während die Agentin selbst noch einen anderen dämonischen Plan hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Helden, der gerade Nachtwache hat:

Es ist zwar kühl in dieser Nacht, aber du spürst die klare Luft des nahen Gebirges, die belebt und deine Sinne schärft. Deutlich kannst du die Schleiereule irgendwo im Wald hören und schon zwei oder drei Fledermäuse sind auf Insektenfang in deiner Nähe herumgeflattert. Während du schaust, ob du noch eine vierte ausmachen kannst, bemerkst du ein Geräusch, das dir du vorher nicht vernommen hast. Oder ist es dir nur noch nicht aufgefallen? Es ist ein tiefes Summen, fast schon ein Brummen, das aus dem Wald kommt, und du meinst sogar Lichter erkennen zu können. Viele Lichter – Myriaden von Lichtern. Eine riesige Front von Glühwürmchen scheint sich auf das Dorf zu zu bewegen. Und dann kannst du es richtig erkennen, denn es bricht unter lautem Vibrieren aus dem Waldrand hervor. Es sind Käfer, Hunderte von kleinen Käfern, sie brennen lichterloh und ziehen eine dichte Rauchwolke hinter sich her, in deren pechschwarzer Dunkelheit du Gestalten in das Dorf huschen zu sehen meinst.

Die Käfer brechen aus zwei Richtungen in das Dorf hinein, ein Entkommen ist damit quasi aussichtslos. Da keines der Gebäude noch intakt ist, liegt die Rauchwolke bald nicht nur über dem Dorf, sondern dringt auch in jedes der maroden Häuser ein. Zudem setzen die Käfer die meisten Gebäude in Brand, was den Rauch und Qualm noch verstärkt. Während des kommenden Kampfes sollten Sie immer wieder KO-Proben von den Helden verlangen, bei deren Missraten sie durch den Qualm 1W6 Ausdauerpunkte verlieren. Schaffen es die Helden irgendwie, feuchte Tücher vor Mund und Nase zu binden, sind es nur noch 1W6–2 Punkte. Sie als Meister haben während des Angriffs der Maraskaner und der Skorpionhunde zwei Aufgaben: Sorgen Sie für heillose Verwirrung und Dramatik. Das Gebäude der Helden ist eines der ersten, das Feuer fängt und lichterloh zu brennen beginnt. Das erhellt die Szenerie zwar kurzzeitig, der Rauch der Käfer und des Feuers sorgt aber schnell dafür, dass keiner mehr eine Hand vor Augen sieht. Trennen Sie in diesem Chaos die Helden voneinander. Immer wieder tauchen Gegner wie aus dem Nichts auf und attackieren, während schnell der ein oder andere Feind, mit dem man gerade in

einen Zweikampf verwickelt war, nach ein paar Schritten zurück oder einem Niederwerfen aus den Augen gerät. Auch die Helden und die Draconiter wissen bald nicht mehr, wo der andere ist. Sollte keiner der Helden daran denken, die Pferde aus dem brennenden Gebäude zu retten, wo sie vermutlich mit untergebracht wurden, können sich diese in ihrer Panik von allein befreien und fliehen in den Wald hinein.

Verlieren Sie selbst dabei möglichst nicht den Überblick. Der Plan des Dorfes soll Ihnen helfen, damit Sie jederzeit markieren können, wer sich gerade wo befindet.

Zu den Angreifern zählen vier Maraskaner und sechs Skorpionhunde. Variieren Sie diese Anzahl ruhig je nach Stärke der Helden und denken Sie dabei daran, dass Hjalda eine durchaus fähige Mitstreiterin ist – ganz im Gegenteil zu Hyzindaya oder Praian. Es ist sehr stimmungsvoll, wenn die Helden durch den Rauch irren und plötzlich einen der beiden um Hilfe schreien hören, um im letzten Moment dazu zu kommen, wenn sich ein Skorpionhund auf das kleine Mädchen oder den jungen Geweihten stürzt.

Die Werte der Gegner finden Sie im **Anhang** ab Seite 47f.

DER PLAN DER PAKTIERERIN

Während die Helden damit beschäftigt sind, sich gegen die Schar der Feinde zu wehren, benutzt die Skrechu-Agentin ihre Fähigkeit der Wandlung dazu, die Gruppe zu infiltrieren. Falls die Helden fliehen können oder sogar die Maraskaner und Skorpionhunde vernichtend schlagen, kann sie auf diese Weise der Gruppe nahebleiben, um Einfluss auf sie auszuüben, die Helden gegeneinander aufzuhetzen und sie nacheinander auszuschalten. Da sie nicht das Gedächtnis eines Menschen rauben kann und ihr daher eine Formwandlung in eines der Gruppenmitglieder viel zu gefährlich wäre, tötet sie im Rauch eines der Pferde, versteckt den Kadaver in einem der brennenden Gebäude und nimmt dessen Gestalt an, um fortan der Gruppe als treues Reittier zur Verfügung zu stehen. Zu näheren Einzelheiten der Infiltration lesen Sie bitte den Kasten **Die Infiltration** auf Seite 30.

DIE GLÜHENDE STATUE

Nachdem die Helden wieder Ordnung in die Situation gebracht, die Gegner vertrieben und sich zusammengefunden haben, gilt es, die Pferde einzufangen und zur Statue zurückzukehren, die vermutlich im brennenden Gebäude zurückgelassen werden musste. Das Feuer hat der Statue nicht geschadet, allerdings steht sie nicht mehr in den Brandruinen des Hauses. Erhitzt durch die Feuersbrunst, befindet sie sich in einem schnellen Dauerlauf durch die Nacht in Richtung Südosten. Die Helden werden alle Mühe haben, die Statue durch den nächtlichen Wald zu verfolgen und wieder einzuholen. Wenn Sie mögen, können Sie während der Jagd nach der Statue ein oder zwei verbliebene Maraskaner auftauchen lassen, die ebenfalls hinter der davoneilenden Statue herrennen. Vielleicht haben sogar ein paar der Helden die Statue in voller Fahrt in den Wald rennen gehört und sind ihr direkt gefolgt, um dort auf die Maraskaner zu treffen. Letztendlich sollte es aber spätestens am nächsten Morgen durch eine einfache *Fährtenlesen*-Probe gelingen, den erlangsamten Steinachaz aufzuspüren.

IM RASCHTULSTURM

Wenn die Gruppe den Weg zum Blutpass erreicht hat, ändert die Steinstatue wieder die Laufrichtung und folgt der Passstraße ungefähr 20 Meilen weit (gut ein Tagesmarsch). Danach biegt sie direkt nach Süden ab und führt die Gruppe auf den noch warmen Talböden zwischen den Gipfeln des Raschtulsturms drei Tage lang ins Nirgendwo, bis sie das **Tal des Schleiers** erreicht.

Die Infiltration

Die Skrechu-Agentin hat sich nach der Feuernacht im Dorf als eines der Pferde in die Gruppe eingeschleust. Ihr Plan ist es, die Helden gegeneinander auszuspielen und sie, wenn möglich, zu beseitigen, ihnen aber hauptsächlich dicht auf den Versen zu bleiben und herauszubekommen, was es mit der kleinen Hyzindaya auf sich hat. Was die Skrechu-Agentin unter den Helden anzettelt, müssen Sie, werter Spielleiter, unter den Spielern schaffen: eine Atmosphäre des Misstrauens, die stetig wächst und gedeiht. Da Spieler dazu neigen, bei allem Verrat und Sabotage zu witzern, können Sie genau das ausnutzen, um den Spielern ein Rätsel zu vermitteln, das es gar nicht gibt. Die Skrechu-Agentin will den Helden Glauben machen, dass einer von ihnen während des Chaos im brennenden Dorf ausgetauscht wurde. Sie sollten versuchen, bei den Spielern den Eindruck zu erwecken, dass einer von ihnen ein falsches Spiel spielt.

Als erstes ist der Zeitpunkt der Infiltration wichtig. Während oder kurz nach dem Kampf im Rauch, wenn die Helden noch nicht zusammengefunden haben, sollten sie jeden Spieler in einen anderen Raum holen und mit ihm ein kurzes Einzelgespräch führen. Sie müssen ihm dabei nichts Weltbewegendes erzählen – lassen Sie ihn wenn möglich sogar mit der Frage alleine, warum man das nicht auch vor der Gruppe hätte klären können. Nachdem Sie alle Spieler einmal mit draußen hatten, ist in den meisten Runden der Verdacht eines Verräters schon gesät – der Spielleiter hat jeden nach draußen geholt, aber dem Einzelnen nichts Wichtiges mitgeteilt: Irgendjemand muss also mehr wissen als die anderen, weil er isoliert Informationen bekommen hat. Somit ist für die Spieler die Möglichkeit eines Austausches eines der Spielerhelden denkbar.

In der zweiten Phase sollten Sie möglichst verschwörerisch tun, während die Skrechu-Agentin ihr Spiel beginnt. Überlegen Sie manchmal etwas länger, machen Sie sich an völlig belanglosen Stellen Notizen – und beginnen Sie, mit Zetteln zu arbeiten. Der Zettelaustausch zwischen Ihnen und den Helden sollte nicht das Rollenspiel zerfasern. Er soll aber dafür sorgen, dass jeder in der Gruppe meint, irgendein anderer der Spieler würde geheim mit Ihnen kommunizieren und der Rest der Zettelschieberei wäre Tarnung, damit die Gruppe nicht direkt merkt, wer der Verräter ist. Dies transferiert das Misstrauen von den Helden auf die Spieler und versetzt diese umso mehr in die Lage ihrer eigenen Charaktere. Wenn Sie einige der Aktionen der Agentin direkt nach so einem Zettelaustausch zwischen einigen der Helden und Ihnen stattfinden lassen, wird der Verdacht sich noch erhärten.

In der dritten Phase sollten Sie sehr genau darauf achten, wen die Gruppe anfängt zu verdächtigen, und mit diesen Verdächtigungen spielen. Die Skrechu-Agentin bekommt jedes Wort der Gruppe mit, manchmal auch das einzelner Helden, die sich geheim absprechen und dabei in der Nähe der Pferde stehen. Schüren Sie einzelne Verdächtigungen, bis fast der ganzen Gruppe klar ist, wer es sein muss. Kehren Sie dann den Verdacht um, in dem Sie ihn auf jemand vollkommen anderen lenken. Dies erreichen Sie sowohl mit der oben genannten Zettelwirtschaft oder Isolation einzelner Spieler, als auch mit gezielten Aktionen gegen einzelne Helden durch die Agentin.

Die letzte Phase ist die schwierigste. In ihrem wirren Spiel verschachtelt sich die Agentin langsam selber in dem manischen Bestreben, den Verdacht gegen jeden zu lenken. Sie will die Gruppe zersplittern. Wenn aber jeder unter Verdacht steht und nach ge-

nauerer Betrachtung keiner alles gewesen sein kann, dann bleibt den Helden zu guter Letzt nur noch eine Schlussfolgerung: Es muss irgendwo anders herkommen. Spieltests haben gezeigt, dass die Helden mit der Zeit selbst darauf kommen, dass irgendetwas überhaupt nicht stimmt. und sie durch ihre Paranoia zu den merkwürdigsten Überwachungsmaßnahmen gegen alle anderen greifen, dass es gar nicht mehr anders geht, als dass sich die Skrechu-Agentin irgendwann verrät.

Denken Sie übrigens daran, die Verdächtigungen auch gegen die Draconiter zu richten, die für die Spieler immer wieder sehr begehrte Verdächtige bilden, da man die beiden am wenigsten kennt, mit den anderen aber meistens schon eine ganze Weile herumzieht. Auch Hyzindaya sollte aus dem Spiel nicht ausgeklammert werden – weiß man denn, in was sich das kleine Mädchen nachts plötzlich verwandelt?

Achten Sie dabei sehr genau auf die Durchführung der Aktionen der Skrechu-Agentin. Durch ihre Möglichkeit der Formwandlung stehen ihr sehr viele Möglichkeiten offen – so kann sie sich jederzeit vom Pferd zur Ratte verwandeln und auf diese Weise fast unbemerkt die meisten Punkte im nächtlichen Lager erreichen.

Wenn sie mit der Option des Aspekttransfers spielen (s. S. 22 unten), dann können Sie die Veränderungen bei den Helden gewinnbringend in ihren Komplott einbauen. Der aggressive Zerstörer wird bei Verdächtigungen zum Beispiel jähzorniger reagieren, als die anderen es von ihm kennen, und sich damit erst recht verdächtig machen.

Mögliche Aktionen der Skrechu-Agentin:

- Die Agentin versucht, das Trinkwasser eines Gruppenmitgliedes zu vergiften. Da sie als Pferd natürlich keinerlei Ausrüstung dabei hat, muss sie das Gift aus Pflanzen gewinnen, die sie kurz vor dem Giftanschlag im nächtlichen Wald pflückt. Allerdings kennt sie sich in der hiesigen Pflanzenwelt nicht aus, also pflückt sie irgendwas und mischt es zusammen. Das Ergebnis ist, dass der Held schon beim Öffnen der Wasserflasche mit einer *Sinnenschärfe*-Probe entdecken kann, dass das kühle Nass merkwürdig riecht. Trinkt er von der Mixtur, wird ihm nach ein paar Minuten übel und er gibt den Inhalt seines Magens von sich. Ihm wird es noch einige Zeit danach ziemlich schlecht gehen, spätestens nach einer Nacht sind die Wirkungen der Kräutermischung aber verschwunden.

- Die Skrechu-Agentin nagt einen der Sattelgurte an, damit dieser bei Belastung reißt. Am ehesten wird es den Helden oder Draconiter treffen, der selbst die Agentin reitet, da sie dann durchgeht und mit ihrem Reiter einen wilden Galopp durch den Wald und an steilen Abhängen entlang unternimmt, bis der Sattelgurt reißt und der Reiter stürzt. Für die Helden sollte es unerklärlich bleiben, was das Pferd so aufgeschreckt hat; sie sollten aber nach kurzer Untersuchung erkennen, dass der Gurt manipuliert wurde.

- Hinter der schläfrigen Wache taucht plötzlich eine Gestalt auf und versucht sie mit einem Dolch zu erstechen. Genauso schnell, wie sie erschienen ist, verschwindet sie auch wieder, so dass die Wache kaum Gelegenheit hat, zu sehen, wer es war. Allein die Tatwaffe bleibt zurück – der Dolch eines der Helden (achten Sie darauf, dass Sie dazu nicht die Basiliskenzungen der beiden Draconiter benutzen, die sind nämlich geweiht und daher für die Paktiererin nur unter Schmerzen berührbar). Diese Szene bietet sich besonders an, wenn Praian oder Hjalda Wache haben – denn die Frage bleibt: Kann man den beiden trauen?

- Die Agentin durchsucht während der Nacht in der Gestalt

einer Ratte einen der Beutel der Helden und schleift einen kleinen und wertvollen Besitz in die Tasche eines der anderen Helden.

- Da sie sich brennend für Hyzindaya interessiert, versucht sie zumindest einmal, an das Mädchen heranzukommen. Reitet Hyzindaya auf der Agentin mit, versucht sie, bei einem weiteren wilden Ritt durch niedriges Geäst den deutlich größeren Mitreiter abzuwerfen, um sich dann das Mädchen genauer ansehen zu können. Hyzindaya kann dann von den Helden beim scheinbar völlig verstörten Pferd wieder gefunden werden. Die Agentin hat die Kleine kurz magisch untersucht und genauer beschaut, ohne dabei ihre eigene Gestalt zu verändern. Hyzindaya kann unter Tränen nur von den "bösen, gelben Augen" berichten, die sie schon unter den Madathermen gesehen hat, weiß aber nicht, wo sie sie jetzt gesehen hat.

- Auch die Statue ist für die Skrechu-Agentin von größerem Interesse. Irgendwann zaubert sie eine DUNKELHEIT auf das Lager und untersucht die Wandelbare, während die Helden sich formieren und auf den vermeintlichen Angriff ihrer Verfolger warten.

- Während der Nacht wird sich die Agentin wenn möglich hin und wieder vom Lager entfernen und den nachfolgenden, verbliebenen Söldnern Zeichen hinterlassen. Wenn einer der Helden

Der Weg führt immer höher ins Gebirge, es wird kühler und die Statue wird dementsprechend langsamer und hört früher am Tage auf, sich zu bewegen. Der Weg ist gesäumt von Zedernwald, an den Steilhängen ist die Baumgrenze schon zu erkennen und die Landschaft wird immer karger.

PROBLEME IM GEBIRGE

Auch wenn die Helden genug mit der Infiltratorin in ihren Reihen beschäftigt sein sollten, lässt sie die raue Natur und die Wandelbare Statu in den letzten vier Tagen der Reise nicht zur Ruhe kommen. Mögliche Ereignisse im Gebirge:

- Ein paar Khoramsbestien (ZBA S. 120) haben die Wandelbare Statue zu ihrem Mittagessen erklärt – und sind sehr erzürnt, als sie merken, dass ihr Opfer gar nicht essbar ist. Umso freudiger werden sie feststellen, dass der Rest der Gruppe zwar wehrhaft, aber deutlich schmackhafter ist.

- Die Statue läuft in einen Talkessel hinein und bleibt vor einem riesigen Erdrutsch stehen. Fast sieht es so aus, als würde sie überlegen, dann geht sie wieder aus dem Talkessel hinaus und führt die Gruppe einen anderen Weg in Richtung **Tal des Schleiers**.

- Während der Reise an einem steilen Hang entlang gibt es einen Erdstoß und eine Gerölllawine bricht von oben in Richtung der Gruppe herab. Die Helden müssen nicht nur ihre Begleiter in Sicherheit unter einen Felsvorsprung zu ziehen, sondern auch die Wandelbare Statue irgendwie in diesen Unterschlupf zu bekommen, da sie ansonsten erst mühsam wieder freigelegt werden muss.

- An einem zerklüfteten Felshaufen bleibt die Steinstatue abermals stehen, anscheinend will sie wieder umkehren und erneut einen anderen Weg suchen. Dann aber klettert sie langsam, aber mit sicherem Tritt die Felsen hinauf – den Helden wird nichts anderes übrig bleiben, als ihr bei der gefährlichen Kletterpartie zu folgen beziehungsweise mit den Pferden einen Umweg zu suchen. Sollten die Pferde zurückgelassen werden, kommt es zu den Vorfällen in **Die Maske fällt**.

- Mitten im Nirgendwo sind plötzlich an einer Stelle im Felsen uralte Steinstufen zu finden. Die Statue beginnt sie hinaufzugehen und folgt damit einem Weg, der in den Fels geformt zu sein scheint.

jagen geht oder Kräuter sucht, könnte er auf ein solches Zeichen in der Nähe des Lagers stoßen.

- Auch kann man am nächsten Morgen Fährten finden, die menschliche Füße zeigen, die um das Lager führen, als wäre in der Nacht einer der Helden oder Draconiter barfuss umhergegangen. Die Spuren lassen sich aber nicht bis zu den Pferden zurückverfolgen – die Skrechu-Agentin will sich nicht enttarnen, sondern die Helden nur misstrauisch machen und gegeneinander aufwiegeln. Notfalls nimmt sie zwischendurch noch eine weitere Gestalt an.

Es sind noch wesentlich mehr Attentate, Sabotageakte und finstere Machenschaften der Agentin denkbar – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Letztendlich sollten Sie es so einrichten, dass die Helden gegen Ende der Reise, kurz vor dem **Tal des Schleiers**, hinter die wahre Natur des Infiltrators kommen. Dies kann dadurch geschehen, dass auch die Pferde genauer beobachtet werden, weil die Helden bemerken, dass alle Anschlagsoffer immer in der Nähe der Pferde schliefen. Oder aber ein magisch begabter Held untersucht nicht nur seine Kameraden, sondern auch die Reit- und Begleittiere: Ein ODEM, in dessen Einflussbereich die Agentin steht, enttarnt das treue Reittier als höchstmagische Wesenheit. Haben die Helden endlich den Verräter gefunden, fahren Sie mit dem Abschnitt **Die Maske fällt** fort (S. 32).

Nach kurzer Zeit ist der Weg allerdings eingebrochen und die Statue klettert zurück in die Talsohle.

Mit der Zeit sollte den Helden klar werden, dass die Statue nach und nach den richtigen Weg mitten in den Raschtulsturm sucht und dabei höhere Pässe oder Bergwanderungen aufgrund der dort vorherrschenden Kälte vermeidet. Am Ende erreicht sie schließlich irgendwann das **Tal des Schleiers** und bleibt dort stehen.

DER STAMM DER BÂN AKSACHAM

Wie kaum anders zu erwarten, werden die Helden auf ihrem Weg durch die Wildnis des Raschtulsturms auf einen Stamm der Ferkinas treffen. Die wilden Ureinwohner der Berge sind den Fremden kaum wohl gesonnen, haben aber einen guten Grund, sie erst einmal nur zu beobachten: die Wandelbare Statue. In den uralten Geschichten am Lagerfeuer des Stammes wird vom Sklavenleben bei der Echsenbrut berichtet, von einem unheimlichen Tal und einem uralten Pakt zwischen ihnen und der Brut, die sie zu einer letzten Ehre schuld verpflichtet: Nach ihren Legenden wird dereinst die letzte Echse, gemacht aus den Bergen, in den Bergen wandeln und damit das Letzte der Echsen aus den Bergen verbannen. Die Steinstatue, der die Helden folgen, wird von den Spähern des Stammes genau begutachtet, bevor sie die restlichen Stammeskrieger herbeiholen.

Die Helden sollten mit guten *Sinnenschärfe*-Proben auf die Kundschafter der Bân Aksacham aufmerksam werden. Die rauen Stammeskrieger mit ihren archaisch wirkenden Waffen und den roten Kopftüchern (siehe **Raschtul**, S. 104ff) werden die Helden so lange verfolgen, bis ihr Haran *Abtuul iban Nashwan* mit weiteren Kriegern erscheint. Bis dahin kämpfen die Späher nur, wenn sie ihrerseits von den Helden angegriffen werden.

Der Haran stellt sich mit knapp 20 Männern den Helden in den Weg und hört sich ihre Geschichte an. Dabei hält er immer sehr skeptisch die Steinechse im Auge, zumal diese sich von den Ferkinas nicht beeindruckt lässt, sondern stur weitermarschiert und dabei auch die Reihen der Stammeskrieger durchbricht.

Den Helden sollte hier durchaus auffallen, dass sich der Stamm, trotz ungehobelter Manieren und Beleidigungen gegen die "Blutlosen" und einigen Drohgebärden, auffallend defensiv verhält. Mit ein

wenig Verhandlungsgeschick sollte es nicht schwer fallen, die Ferkinas auszufragen und ihnen zu bestätigen, dass es sich wirklich um die in ihren Legenden prophezeite 'letzte Echse' handelt. Zeigen sich die Helden offen, so wird ihnen der Haran erzählen, dass die Legenden berichten, dass mit dieser Echse die Echsen für immer aus dem Raschtulsturm verschwinden würden. Vor Urzeiten wären seine Vorfahren befreit worden aus der Sklaverei und die *Nurans-hârim*, die Schamanen seines Volkes, würden berichten, die letzte Ehrschuld wäre es, die 'Echse aus laufendem Stein' ziehen zu lassen. Dieser Schuld wäre hiermit genüge getan. Der Haran und seine Männer ziehen damit wieder ab und lassen die Helden alleine, sie werden sich nicht weiter um sie kümmern. Gastfreundschaft oder Hilfe wird man ihnen verwehren, auf die Frage nach alten Echsenheiligtümern wird man nur etwas von einem Tal murmelnd, das tabu ist. Gemeint ist damit das Tal des Schleiers, das die Bân Aksacham unter gar keinen Umständen betreten werden, da dort die Ahnengeister umhergehen sollen. Der Name des Ferkina-Stammes sollte den Helden zumindest zeigen, dass seine Geschichte tatsächlich mit dem Kult des Ak'Szash verknüpft ist. Genaueres werden sie allerdings erst in den **Globulen** bei der Prüfung erfahren (siehe Seite 42ff.).

DIE MASKE FÄLLT

Irgendwann vor dem Erreichen des **Tals des Schleiers** sollten die Helden hinter das Geheimnis des Spions in ihren Reihen kommen. Sobald die Skrechu-Agentin enttarnt ist, lesen Sie Folgendes vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das Pferd von [Name des Helden oder Draconiters] bäumt sich auf, und fast sieht es so aus, als würden seine Formen verschwimmen. Das Fleisch des Pferdes scheint sich zu verschieben, das Fell bricht an einigen Stellen auf und große schwarze Stacheln schieben sich aus den Muskeln heraus. Die Schnauze deformiert sich lautlos und aus den Zähnen formt sich etwas langes, spitzes, scharfes. Die Augen schieben sich zusammen, aus dem Rücken brechen Knochen hervor und überziehen sich in Sekundenschnelle mit Fleisch, Blut und ... Federn. Auch die schwarzen Stacheln entrollen sich und bilden ein Federkleid auf der Haut des Wesens, wie auch der Kopf jetzt deutlich als überdimensionierter Adlerkopf zu erkennen ist. Kaum einen Atemzug hat die Verwandlung bis jetzt gedauert und schon erkennt ihr die Formen eines riesigen Greifvogels, der mit seinen Krallen nach der Statue greift.

Unter den Augen der Helden formt sich die Skrechu-Dienerin vom Pferd in einen riesigen Adler, der versuchen will, die Statue zu packen und sich mit ihr in die Lüfte zu erheben. Die Draconiter, von

Kopfschmerzen aufgrund der dämonischen Umwandlung vor ihren Augen geplagt, und die Helden sollten eingreifen, ansonsten wird die Agentin mit ihrer Beute davonfliegen. Weit wird sie es allerdings nicht schaffen, denn trotz der Größe ihrer neuen Form ist die Statue immer noch zu schwer, um sie im Flug zu transportieren. Würfeln Sie ruhig ein paar Mal mit den Würfeln hinter Ihrem Meisterschirm, während die Helden und die Draconiter ihre Zauberei, Pfeile und Bannsprüche auf die Paktiererin herabregnen lassen. Schildern Sie plastisch, wie die Feuerlanzen und Liturgien das Wesen an das Limit seiner Kräfte zu bringen scheinen, während es von seiner Beute ablässt und sich in den blauen Himmel über dem Raschtulsturm erhebt. Dann verschwindet es über einen Bergkamm aus der Sichtweite der Helden.

Die Helden sollten das Gefühl haben, etwas gegen die Skrechu-Dienerin bewirkt zu haben. Sie hat durch diesen Zwischenfall viel Energie verloren und muss nun gut mit ihren verbliebenen Kräften haushalten. Erst am Ende des Abenteuers wird sie wieder die direkte Konfrontation mit den Helden suchen – mit einem neuen, starken Verbündeten an ihrer Seite.

DAS TAL DES SCHLEIERS

Nach einer langen Reise, mehr als eine Woche, nachdem die Helden Punin verlassen haben, erreichen sie zusammen mit der Wandelbaren Statue, Hyzindaya, Praian und Hjalda das Tal des Schleiers. Die Statue führt die Gruppe in ein dicht mit Zedernwald bewachsenes Tal hinein, dessen Eingang kaum zwischen den Felsabhängen einer Bergkette auszumachen war und an dessen Grund ein

eiskalter Gebirgsbach fließt. In diesem urwüchsigen Tal beendet die Echsenstatue ihre Wanderung und rührt sich keinen Schritt mehr. Ja, mehr noch, wenn Hyzindaya die Statue berührt, wird sie wie ein Kartenhaus in sich zusammenfallen und nur noch ein Haufen Steinschutt sein. Sie hat ihren Zweck erfüllt: Der erste Priester steht im Eingangstal zum Echsenheiligtum des Gedächtnisses des Lebens. Das Tal ist eine schmale Schlucht, in der ein Wasserfall von einem höheren Bereich in einen kleinen See stürzt und von dort weiterfließt. Dies ist der in den Quellen schon beschriebene 'Vorhang des Todes' (Quelle Q3, S. 17), ein Schleier aus eiskaltem Wasser, den eine Echse kaum oder nur unter großen Entbehrungen durchschreiten kann, ganz zu schweigen von dem vorher zu durchquerenden Gebirgssee. Hinter dem Wasserfall findet sich eine breite Höhle, die in einer Art Rampe gut 15 Höhengründe überbrückt, ehe sie sich in das versteckte Tal öffnet (siehe auch Beschreibung ab S. 36)



VERWANDLUNGEN

Die Gruppe hat ihr Ziel erreicht, nun geht es darum, zu schauen, was sie eigentlich gefunden haben, und schließlich das Gedächtnis des Lebens wiederzuerwecken. Hyzindaya spielt bei der Erweckung die entscheidende Rolle, die Helden haben aber zusammen mit ihr

vorher eine Queste zu erfüllen, die ihnen der Wächter, der Verurteilte, stellt. Nur durch deren Lösung kann das Orakel wieder sehen und die Priester sich wieder vereinen – und nur so kann Hyzindaya von ihrem Martyrium erlöst werden.

IM DIESSEITS

EINTRITT IN DIE FREMDE WELT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt ein großer Talkessel, überall umgeben von schroffen und steil nach oben führenden Felswänden, die in Bergkämme mit schneebedeckten, hohen Gipfeln enden. Um euch herum ist es dunstig und merkwürdig warm, fast schwül. Durch den Nebel erkennt ihr direkt neben euch eine fast 10 Schritt hohe, zerfallene Stufenpyramide aufragen, die mit Farnen, Moosen und Flechten überwuchert ist. Ihr meint im Nebel noch weitere dieser Steingebäude erkennen zu können – und an der euch gegenüberliegenden Felswand wirkt es fast so, als würde eine noch wesentlich größere Echse aus Stein stehen und in eure Richtung schauen.

Haben die Helden den eiskalten See und den Wasserfall überwunden, gelangen sie in ein Tal, das fremdartiger nicht sein könnte. Die Echsen hatten sich diesen Platz am nördlichen Rand ihres Imperiums ausgesucht, weil er mitten in lebensfeindlicher Umgebung für sie einen Zufluchtsort mit idealen Lebensbedingungen bot. In das Tal mündet eine heiße Quelle, die das Klima an diesem fast abgeschlossenen Ort fast subtropisch werden lässt. Goldpinien und Gespensterbäume wachsen hier, in der Nähe der Quelle sogar Zwergpalmen, Riesenschachtelhalm und Sumpfzypressen. Bunte Vögel schwirren durch die Luft, fremde Laute schallen an die Ohren der Helden und über allem liegt nicht nur die warm-feuchte Luft eines vergessenen Tales, sondern auch die morbide Stimmung eines uralten und längst verlassenen Heiligtums einer fremden Rasse. Während die Helden sich noch umschaun, wird Hyzindaya auf die Knie fallen, kurz vor sich hinzuknien und dann auf die riesige Steinechse an der gegenüberliegenden Talwand deuten und sprechen: "Dort müssen wir hin, der Verurteilte wartet."

Was sie damit meint und was sie von dem Tal weiß, kann sie allerdings nicht sagen, denn nach den Worten beginnt sie, ganz kleines Mädchen, zu weinen.

DER VERURTEILTE

Was die Helden bei einem Streifzug durch die Ruinen des Ortes erwartet, entnehmen Sie bitte der Beschreibung des Tals ab Seite 36ff. Letztendlich sollten Sie irgendwann vor der gigantischen Steinechse stehen, zwischen deren Beinen das Tor in den Berg und in das Heiligtum des Gedächtnisses des Lebens liegt (14).

DER LEVIATAN

Treten die Helden in die Vorräume der Tempelanlage (15) ein, so können Sie ihnen den bei der Beschreibung stehenden Text vorlesen (siehe S. 39). Wurde der Sarkophag geöffnet und der Leviatan darin erweckt, wird sich dieser langsam, fast kriechend heraus begeben. Die Echse braucht einige Zeit, bis sie so weit bei Kräften ist, dass

sie mit den Helden reden, geschweige denn kämpfen kann. Sollte Ihre Gruppe tatsächlich den in seinem geschwächten Zustand völlig wehrlosen Leviatan angreifen wollen, wirft sich Hyzindaya dazwischen und trennt die beiden Fraktionen mit herrischen Zischlauten.

Der Leviatan ist ein Wächter, zurückgelassen von den *Ak'Szash Arachrzama*, um dereinst das neue Volk zu empfangen und seinen Abgesandten zu berichten, wie das Gedächtnis des Lebens wieder aktiviert werden kann. Da ein langes Leben in Stasis im Glauben der Echsen einer harten Bestrafung gleich kommt, wurde für diesen Dienst ein Verurteilter gewählt, der Leviatan Nrr-Chzz, der nun vor den Helden steht. *Nrr-Chzz* weiß sehr wohl um die Bedeutung seiner Aufgabe und wird sie pflichtbewusst durchführen, auch wenn sie nicht freiwillig übernommen hat. Er sieht es als Wiedergutmachung seiner Schuld an. Obwohl ihm die Glatthäuter mit der merkwürdigen Sprache eher wie niedere Kreaturen vorkommen: Er wurde auf diesen letzten Dienst vorbereitet, so dass er zumindest versucht, darüber hinwegzusehen. Spielen Sie den Leviatan als weisen Krieger, dem immer mal wieder abwertende Ausdrücke über die Menschen herausrutschen – für die er sich aber jedes Mal entschuldigt (wenn er sie denn bemerkt).

Nrr-Chzz spricht leider nur altechsisch, was eine Kommunikation mit ihm kompliziert macht. Kann keiner der Helden diese Sprache, so muss sich mit Rssahh verständigt werden (was zumindest Praian fließend beherrscht). Darüber hinaus wird die Verständigung dadurch erschwert, dass sie sich echsische Philosophie dreht, für die weder die Helden noch die Geweihten irgendwelche Grundlagen haben. Er muss also immer wieder Dinge umschreiben muss und versucht sogar, schwer verständliche Sachverhalte aufzuzeichnen. Bedienen Sie sich dazu fremder Zischlaute, merkwürdiger Zeichensprache und verdrehter Augen, wenn die Glatthäuter mal wieder nichts kapieren. Im größten Notfall kann Hyzindaya einzelne Ausdrücke übersetzen, auch wenn sie sich ansonsten zurückhält und dem Gespräch folgt.

Informationen, die ihnen der Verurteilte geben kann:

- Das *Ak'Szash* ist eine Art Sphärengedächtnis, das alle Erinnerungen aller Lebewesen seit Los in sich trägt.
- Das Heiligtum besteht schon seit mehr als zwei Jahrtausenden. Dieser Ort wurde den *Ak'Szash Arachrzama* von H'Szint persönlich in einer Vision gezeigt.
- Das *Ak'Szash* kann nur von den sechs Priestern des Gedächtnisses des Lebens gleichzeitig angerufen werden. Tut dies nur einer, bringt es kaum Erkenntnisse und bleibt verschwommen.
- Tiefer in den Höhlen liegt das Herz des Kultes: der Ort, an dem das *Ak'Szash* von den *Arachrzama* geöffnet und gelesen werden kann. Noch ist es aber inaktiv, bis die Prüfung erfolgt ist und sich "der Erste erkennt".
- Über sein eigenes Schicksal schweigt sich Nrr-Chzz aus, nur auf längeres Drängen wird er verraten, dass er Schuld auf sich geladen, weil er bestechlich war, und man ihn deswegen für ein Leben bis zu diesem Tage verurteilt hat.



- Hyzindaya kennt er natürlich, zwar nicht als Glatthäuter, aber als einen der zurückkehrenden Priester. Ihr Schicksal wird sich erst nach den Prüfungen klären.
- Wo die anderen fünf Priester des Gedächtnisses sind, weiß er nicht. Er ist sich aber sicher, dass H'Szint sie irgendwann zusammenführen wird.

DIE AUFGABE

Die eigentliche Aufgabe von Nrr-Chzz ist es, die neuen Herren der Heiligen Stätte in die Prüfung einzuweihen. Nachdem er sich ein wenig berappelt hat und der erste Schwung Fragen der Helden und Draconiter beantwortet ist, erklärt er ihnen, dass die Gruppe nun die Aufgaben zu erfüllen habe – Prüfungen, durch die der Zugang des Gedächtnisses des Lebens erst wieder geöffnet wird. Zumindest die Draconiter drängen darauf, dass derartige Prüfungen erst durchgeführt werden, wenn genauere Untersuchungen stattgefunden haben und man aus Punin Verstärkung geholt hat. Nach dieser Bitte um Aufschub blickt der Verurteilte kurz zu Hyzindaya und sagt dann, dass das Mädchen nicht mehr soviel Zeit habe, es kämpfe einen inneren Kampf und wäre dabei, daran zu zerbrechen.

DAS VERSTECKTE TAL

In dem versteckten Tal, in dem das Echsenheiligtum der *Ak'Szash Arachrzama* liegt, herrscht, dank vulkanisch erhitzter Quellen, ein fast subtropisches Klima. Gemeinsam mit den Echsen hat hier eine für den Raschtulsturm fremde, südländische Flora und Fauna Einzug gefunden und bestimmt die Atmosphäre. Durch den Unterschied der Temperaturen im Tal und in den umgebenden Bergen liegt über dem Talkessel ständig eine dichte Dunstwolke. Wenn die Helden mit den Aufgaben zur Erweckung des Orakels beginnen, werden sie in die drei Globulen reisen, die unterschiedliche Zeitabschnitte in der Geschichte des Heiligtums darstellen. Die Beschreibung der Orte in den drei Globulen folgt der des Tals in der normalen Zeit. Dabei stellt *Bauzeit* die erste Globule, *Blütezeit* die zweite und *Niedergang* die dritte dar.

Außerdem weiß auch der Leviatan nicht, wie lange er noch Zeit hat nach seiner Erweckung aus der Stasis. Den Helden und Draconitern wird also nichts anderes übrig bleiben, als sich jetzt und hier den Prüfungen zu stellen. Der Leviatan führt sie in den Gang (19), wo die Kristalle in den Räumen angefangen haben zu glühen – die Globulen wurden durch seine Erweckung aktiviert. Vor den Räumen bleibt er stehen und erklärt den Helden Folgendes: Damit sich die Tür zum Allerheiligsten öffnet (24), müssen erst die drei Globulen durchlaufen werden. Es ist Aufgabe der Helden, in die Globulen zu reisen und den Rückweg zu finden – es gibt nur einen einzigen. Haben sie den Rückweg gefunden und kommen wieder hierher, wird sich auch das Schicksal Hyzindayas erfüllen. Auf Fragen kann der Verurteilte ihnen kurz die Funktionsweise der Globulen erklären und was sie erwartet. Sehen Sie dazu **Die Globulen** weiter unten. Haben die Helden keine Fragen mehr, die der Leviatan ihnen beantworten kann oder will, wird er sie auffordern, sich für einen der Räume zu entscheiden und dort hineinzugehen, sie würden dann automatisch die erste Globule betreten. Vorher gibt er ihnen noch drei Kristallplättchen mit Glyphen.

DIE GLOBULEN

Die Globulen wurden auf Geheiß der *Ak'Szash Arachrzama* von mächtigen Kristallomanten und Zeitmagiern während der Blütezeit der Anlage erschaffen. Es handelt sich bei ihnen um kleine Zwischenwelten, von denen jede eine wichtige Epoche aus der Zeit des Orakels darstellt. Zwischen diesen Epochen liegen jeweils über zweihundert Jahre. Alles was in diesen Globulen existiert, außer den Reisenden, die die Prüfungen durchführen, ist ein bloßes Abbild vergangener Tage und in Wirklichkeit nicht existent. In der Realität der Globulen interagiert es jedoch mit den Helden, was bedeutet, dass diese bei Unachtsamkeit durchaus schwere Verletzungen oder gar den Tod finden können.

Die drei Globulen sind magisch miteinander verknüpft und bewegen sich wie auf einem eigenen kleinen Zeitstrang. Verändern die Helden etwas in einer Globule so, dass es dauerhafte Auswirkungen hat, wird man diese Auswirkung in den zeitlich nachfolgenden Globulen wiederfinden. Pflanzen die Helden zum Beispiel in der Globule der Blütezeit einen Baum an einer Stelle, an der er ungehindert wachsen kann, werden sie ihn in der Globule des Niedergangs als ausgewachsenen Baum vorfinden. Dieses Prinzip der zeitlichen Beeinflussung verlangt von Ihnen, lieber Spielleiter, ein gewisses Maß an Überblick und Improvisation. Überlegen Sie sich bei allem, was Ihre Spieler machen, welche Auswirkungen es auf zeitlich nachfolgende Globulen haben könnte. Kleinigkeiten sollten durch die Zeit selber aufgefangen werden – so wird ein toter Leguan in der Bauzeit keine Folgen für die Blütezeit haben. Andererseits könnte die Vernichtung der Schildkrötengelege in der Blütezeit bewirken, dass es im Niedergang im Tal plötzlich keine Schildkröten mehr gibt (und schon seit Jahrhunderten nicht mehr gab, wie die Bewohner den Helden glaubhaft versichern werden). Die großen zeitlichen Zwischenräume der Globulen geben Ihnen andererseits einen gewissen Freiraum, um fragwürdige Aktionen der Helden auszugleichen. Vernichten die Helden zum Beispiel in der Bauzeit das Echsengelege, so wird dies in die Geschichte eingehen – es wird aber trotzdem noch Echsen im Tal geben, weil im Laufe der Zeit neue aus dem Süden dazugekommen sind. Dies können Sie natürlich auch dazu benutzen, um Ihrer Gruppe das Leben schwer zu machen, in dem Sie auch gewollte, nutzbringende Effekte relativieren. Bedenken Sie, dass hier nicht die echte Zeitlinie manipuliert wird. Alles, was die Helden tun, verändert nur die Geschichte in den Globulen, nicht in der realen Welt.

Das Spiel mit der Zeit in den Globulen soll den Helden ein Gefühl für den Einfluss von kleinen Ereignissen auf den Lauf der Welt geben, genau wie die Aufgaben, die sie erwarten, ihnen die Zivilisationsaspekte der Echsen näher bringen sollen.

Die Globulen haben ihren **Schnittpunkt mit der realen Welt** in den drei Räumen in Höhle 19. Dort ist der Eingang zum Globulensystem – allerdings nur, wenn die Räume schon gebaut und aktiviert sind. Dies ist nur in der realen Welt und im Niedergang der Fall. Der Ausgang in die Wirklichkeit befindet sich in der Höhle mit der Steintür in der Zeit des Niedergangs – nur dort und nur durch diese Steintür können die Helden die Globulen in die Realität verlassen. Eine weitere Möglichkeit, die Globulen zu wechseln, sind die Kristallplättchen mit Glyphen darauf, die der Leviatan ihnen gibt. Betrachten die Helden die Glyphen auf den Plättchen intensiver, wechseln sie automatisch in die entsprechende Globule – für jede Zeitepoche haben sie ein Plättchen bekommen. Die Gruppe wechselt komplett, auch wenn nur einer das Plättchen anschaut, und steigt in den Globulen immer dort ein, wo sie sie das letzte Mal verlassen hat. Die Zeit in der Globule steht solange still. Es funktioniert also nicht, in einer gefährlichen Situation die **Globule zu wechseln**, um sich der Gefahr zu entziehen. Die Helden werden genau dort und zur gleichen Zeit wieder auftauchen, wenn sie die Globule erneut betreten.

Sobald die Helden in die Globulen eintreten, verändern sich ihre Körper auf die unten beschriebene Art und Weise. Die Helden nehmen in den Globulen in gewisser Weise vorgefertigte Rollen an und sind zumindest in ihrer Gestalt nicht sie selber. **Ausrüstung**, die die Helden mitnehmen, wird auch in den Globulen erscheinen – jedoch kann sie über den Globulenwechsel mit den Plättchen nicht mitgenommen werden (abgesehen natürlich von den Plättchen selber). Wohl aber kann sie im Niedergang durch die fertigen Räume transferiert werden. Sollten die Helden sich am Anfang nicht den Niedergang ausgewählt haben (den nördlichsten der drei Räume), werden sie ihre Ausrüstung nicht mehr aus der Bauzeit bzw. der Blütezeit

herausbekommen. Erst wenn sie die Globulen verlassen haben, können sie die Gegenstände im entsprechenden Raum auf dem Boden wiederfinden.

Gegenstandstransfer

Ein wichtiger Punkt ist der Transfer von Gegenständen innerhalb der Globulen. Es gibt nur zwei Möglichkeiten, Objekte von einer Globule in eine andere zu bringen: Die erste funktioniert über die Zeit. Um etwas von der Bauzeit in die Blütezeit zu bekommen, muss man es irgendwo verstecken und zwar so, dass man sich sicher sein kann, dass es in den zweihundert Jahren dazwischen nicht gefunden werden kann. Dann wechselt man per Plättchen in die Blütezeit und holt es aus seinem Versteck, selbst zwei Minuten älter, das Objekt zweihundert Jahre. Die eigene Ausrüstung der Helden, die sie aus der Realität in die Globulen mitgeführt haben, altert auf diese Weise nicht mit. Zweite Möglichkeit sind die fertigen Globuleneingänge im Niedergang, über die man die anderen Globulen mit Ausrüstung erreichen kann. Dies ist die einzige Methode, um Objekte durch die Zeit zurückzuschicken. Letztendlich bedeutet das: Wenn man etwas von der Blütezeit in die Bauzeit befördern möchte, muss man es in der Blütezeit verbuddeln, im Niedergang wieder ausgraben und von dort durch den entsprechenden Raum in die Globule der Bauzeit transferieren. Diese Möglichkeiten sollten sich die Helden selbst erschließen, der Verurteilte wird ihnen dazu in seinen Erklärungen nichts sagen.

BAUZEIT

In der Globule der Bauzeit herrscht rege Betriebsamkeit im Tal, an vielen Stellen wird am Heiligtum oder den Stufenpyramiden gearbeitet. Die sechs Priester des Gedächtnisses des Lebens sind in ihrer zweiten Runde der Reinkarnation, das Tal baut sich gerade seine Infrastruktur auf.

Die Helden tauchen in dieser Globule als Ferkina-Sklaven auf, die im Sklavenviertel (6) leben und jeden Tag Arbeit für die Echsen verrichten müssen. Die anderen Sklaven behandeln die Gruppe wie Neuankommlinge, und die Echsen können die Menschen sowieso kaum auseinanderhalten. Schildern Sie das harte Sklavenleben, die niederen Aufgaben, die trotzdem gute Versorgung durch die Echsen und die Mitsklaven, die jeden Tag aufs Neue die Geschuppten verfluchen – oder schon resigniert haben und ihr Schicksal still ertragen. Durch ihre Sklavenrolle sind die Helden in ihrer Handlungsfreiheit stark eingeschränkt, größere Unternehmungen bedürfen eines guten Plans während des Tages oder eines heimlichen und nicht entdeckten Ausbruchs während der Nacht. Solche Ausbrüche sind recht einfach, wenn die Helden unter den Sklaven Verbündete finden und sich mit Helfern anfreunden. Bedenken Sie aber, dass solche Helfer auch immer etwas von den Helden wollen, wenn sie diesen helfen sollen.

BLÜTEZEIT

In der Globule der Blütezeit ist alles im Tempeltal friedlich, die sechs Priester des Gedächtnisses des Lebens lesen in der Vergangenheit und die Hohepriester des Ordens wachen über das Tal und seine Bewohner. Einer dieser Chash'R, die die Herrscher des Tals sind, ist vor kurzem gestorben, man sucht nun einen Nachfolger.

Die Helden kommen als Achaz in diese Zeit hinein und können sich daher frei im Tal bewegen. Sie werden von den Echsen als Neuankommlinge betrachtet und daher vermutlich mit vielen Fragen über das Echsenreich im Süden überhäuft.

NIEDERGANG

Auch in dieser Globule erscheinen die Helden als Achaz, ebenfalls als Neuankommlinge. Sobald die Belagerung der Ferkinas am Tal ausgang existiert, wird man sich allerdings fragen, wie die Helden hier hineingekommen sind.

Im Niedergang bereitet sich der Kult darauf vor, das Tal zu verlassen und das Orakel zu versiegeln. Es existiert nur noch einer der sechs Priester: der der Erkenntnis. Die Chash'R haben schon vor Monaten das Tal verlassen, die Globulen sind gerade fertiggestellt und es wird überlegt, wer der Bote im Steinsarkophag werden soll.

ATMOSPHERE IM TAL

Ein weiterer Grund, warum die alten Echsenpriester die drei Globulen mit Ausschnitten aus der Geschichte des Heiligtums erschufen, war, den nachfolgende Rasse einen Einblick in ihre Lebensweise und Kultur zu ermöglichen. Diesen Einblick sollten Sie Ihrer Gruppe vermitteln, während sie die Questen im versteckten Tal löst – sei es als Sklave oder als Echse. Bedienen Sie sich dazu der Erklärungen aus dem Kapitel über das Leben der Achaz im Allgemeinen und über die Lebensweise der archaischen Achaz in **Raschtuls Atem**, schrauben Sie die Stufe der Zivilisation höher und erschaffen Sie so eine Welt, in der die Helden zwei Dinge erkennen sollten: die Fremdartigkeit und die hohe Kultur der Echsen, die durch diese Fremdartigkeit mitunter nicht allzu leicht zu entdecken ist.

Zeigen Sie bei den Untersuchungen durch die Helden den unglaublichen Wissensstand der Echsen, vor allem im Bereich der Kristallomantie. Spielen Sie den unterschiedlichen Glauben der Bewohner des Tals an die H'Rangas aus, in dem die Helden immer wieder Merkmale der Götter ihres Pantheons fremd wahrnehmen. Zeigen Sie die Unterschiede der Gesetze und Bestrafungen auf Grund des Glaubens an die Wiedergeburt und konfrontieren Sie die Gruppe mit dem Umgang der Echsen mit ihrem Gelege und der Aufzucht ihrer Jungen. Vor allem kulturelle Unterschiede wie das Essen (rohe Schildkröteneier, halb verdorbenes Fleisch), Musik, Freizeit und die durch die Kaltblütigkeit bedingten Gepflogenheiten der Echsen eignen sich zum Aufbau einer fremden Atmosphäre hervorragend.

Wollen Sie die fremde Atmosphäre während des Aufenthaltes in den Globulen an den Spieltisch zaubern, können Sie beim ersten Eintritt in die Zwischenwelten den Raum ein wenig verdunkeln, die Heizung aufdrehen, ein paar Räucherstäbchen entzünden, exotische Früchte bereitstellen und im Hintergrund Urwaldgeräusche laufen lassen.

BESCHREIBUNG DER LOKALITÄTEN

IM TAL

Das Tal ist eine subtropische Oase mitten im Raschtulsturm, die derzeit nur noch von Flora und Fauna bewohnt wird. Überall werden die Helden auf Spuren der Besiedlung durch die Echsen treffen. Schaffen Sie eine morbide Atmosphäre mit dem Hintergrund einer uralten Zivilisation, ein wenig wie bei Indiana Jones oder Quatermain. Stapfen Ihre Helden unangemessen forscher bei ihrer Erkundung durch das Tal, lassen Sie sie auf einige unliebsame Bewohner treffen, wie zum Beispiel Moskitoschwärme, Hornechsen, Blutaseln, Baumspinnen, einen Grubenwurm oder giftige Schlangen. Achten Sie aber darauf, dass sich die Anwesenheit der Tiere durch die Geschichte des Tals erklären lassen muss. Hornechsen und Leguane können durchaus Überbleibsel der Besiedlung sein, Zwergelefanten oder Schlinger wurden von den Echsen sicherlich nicht mit hierher geführt und haben sich auch nicht auf natürliche Weise angesiedelt.

Um die Spannung zu schüren, können Sie es hin und wieder im Busch rascheln lassen, als würden die Helden von etwas beobachtet – was sich dann als harmloses Chamäleon herausstellt.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Während der Siedlungsphase des Echsenheiligtums ist die Vegetation auf ein für die Echsen angenehmes Maß zurückgestutzt und kultiviert worden. Im Dorf, beim Versammlungsplatz, bei den Steinpyramiden und im Sumpf sind tagsüber immer Echsen zu finden, die irgendeiner Beschäftigung nachgehen, während der Bauzeit auch Sklaven. Bevölkern Sie das Tal, hauchen Sie ihm Leben ein und denken Sie daran, dass während der Besiedlung in der freien Natur des Tals wesentlich weniger gefährliche Fauna lebt.

1 – Der Wasserfall

Der Vorhang des Todes oder der tödliche Schleier ist ein Wasserfall, der sich vom versteckten Talkessel aus durch einen engen Spalt in den Felsen in das Tal des Schleiers ergießt. Da Schmelzwasser den kleinen Fluss speist, ist das Nass extrem kalt – und somit für warmblütige Echsen eine Art Todesfalle. Aber auch für Menschen und andere Rassen ist das Durchqueren des Schleiers bei diesen Temperaturen alles andere als eine Wonne. Hinter dem Wasserfall führt eine breite Höhle bergauf durch den Felsen in das versteckte Tal.

Bauzeit / Blütezeit: Vom versteckten Tal aus in Richtung Tal des Schleiers lässt sich der Wasserfall zwar durchqueren, viel weiter kommt man aber nicht, da die Globulen im Tal des Schleiers enden (siehe auch **Die Globulen**, S. 34). In **Bau-** und **Blütezeit** führt der Wasserfall angenehm warmes Wasser, während des **Niedergangs** ist der Kristall im Fluss (3) nicht mehr aktiv.

Niedergang: Im Tal des Schleiers hat sich der Ferkina-Stamm der Bân Aksacham gesammelt, um die Echsenbrut zu beseitigen. Sollten die Helden den Wasserfall passieren, geraten sie mitten unter die wütenden Wächter der Ferkinas, die sie ohne zu zögern angreifen werden. Solange die Helden nichts vorweisen, was sie als die Prophezeiten ausweist, werden sie keine Chance gegen die Übermacht der Stammeskrieger haben und ihnen bleibt nur die Flucht durch den Wasserfall zurück in die Höhle. Die Globule des Niedergangs geht ein wenig weiter als die anderen beiden Globulen, um das Ferkina-Lager vor dem Wasserfall noch darzustellen – dies alles allerdings erst nach der Teilerfüllung der zugehörigen Aufgabe (siehe **Prüfungen**, S. 42ff.).

2 – Die Wachpyramide

Am Ende der Höhle vom Tal des Schleiers hinauf in das versteckte Tal steht eine der Stufenpyramiden: die Wachpyramide. Hier schlägt Dem Besucher zum ersten Mal die schwüle Luft des Talkessels entgegen. Das neun Schritt hohe Gebäude mit seinen drei Etagen und den zwölf Stufen ist verwittert und brüchig geworden im Laufe der Jahrhunderte. Viele Ranken und andere Pflanzen haben sich in Ritzen angesiedelt und mit ihrem Wuchs den Stein an einigen Stellen gesprengt.

In der Pyramide findet sich kaum etwas außer ein paar uralten Tonscherben und einigen steinernen Sitzgelegenheiten.

Bauzeit: Während der Bauzeit ist die Pyramide schon vollends errichtet und wird von insgesamt acht Achaz bewohnt, die rund um die Uhr von hier aus über das Tal und dessen Eingang wachen. Die Pyramide ist neu errichtet und vor einigen Wochen erst frisch bezogen worden.

Blütezeit: siehe Bauzeit, allerdings ist die Pyramide natürlich älter.

Niedergang: Hier haben sich die Verteidiger des Tals zusammengeschlossen. In und vor der Pyramide wachen gut anderthalb Dutzend Echsen (Achaz und ein paar Leviatanim), einige davon leicht verletzt. Sie werden jedem, auch jeder Echse, das Verlassen des Tals verwehren.



3 – Der Fluss

Der kleine Fluss ist knapp fünf Schritt breit und führt kristallklares Schmelzwasser aus den Bergen. Er ist an der Flusssohle anderthalb Schritt tief. Zwei niedrige Steinbrücken überspannen ihn, die nördlichere davon in der Mitte eingefallen. Im Wasser des kleinen Sees im Norden, in den ein Wasserfall in das Tal hineinstürzt, erkennt man noch vage den Teil einer kleinen, gemauerten Rinne, die in Richtung Tal (5) Wasser abgeführt haben muss. Die Rinne ist an vielen Stellen zerstört und verschüttet. Im See erkennt man die Spitze eines kopfgroßen Bergkristalls, der im Laufe der Zeit fast im Sediment verschwunden ist. Untersucht man den Kristall magisch, erkennt man bei sehr gutem Gelingen des Analysezaubers schwache Restsignaturen von kristallomantischer Magie.

Bauzeit / Blütezeit: Die Brücken sind neu und intakt. Der Fluss führt warmes Wasser. Der Bergkristall im See, mit kristallomantischer Magie belegt, erwärmt das Wasser, sobald es in das Tal gestürzt ist, und sorgt so dafür, dass es sich um den Fluss herum nicht allzu stark abkühlt und dass für Echsen der Wasserfall im Tal des Schleiers begehbar wird. Die Rinne am See ist Teil eines ausgeklügelten Bewässerungssystems, das die Felder (5) mit dem warmen Wasser versorgt.

Niedergang: wie Bauzeit, allerdings ist die Magie des Bergkristalls unterbrochen worden, damit der Fluss, zu Zwecken der Verteidigung, wieder Eiswasser führt.

4 – Das Dorf

Etwa in der Mitte des Tals, im Gestrüpp der üppigen Vegetation, finden sich die Reste einer Ansiedlung, die schon seit Jahrhunderten nicht mehr bewohnt wird. Die Überreste beschränken sich auf wenige Hartholzstämme und ein paar steinerne Überreste der Siedlung, wie zum Beispiel Tonscherben oder Werkzeugreste.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Das Dorf besteht aus mehreren typischen Echsenhütten mit ihrer einfachen Bauweise und den leicht schrägen Dächern, auf die die Echsen in der Mittagssonne zum Sonnenbaden klettern können. Hier wohnen die Krieger und sonstigen Einwohner des Tals.

5 – Felder

In der realen Welt ist hier von Feldanbau nichts mehr zu erkennen. Bei genaueren Untersuchungen können die Helden allerdings hin und wieder auf gemauerte Reste des Bewässerungssystems stoßen, die noch nicht komplett überrankt oder unter Erdschichten verschwunden sind.

Bauzeit / Blütezeit: Hier wird eine Getreideart angebaut, die den Helden nicht bekannt ist. In der Bauzeit führen die fast mannshohen Halme gerade große Ähren, während die Felder in der Blütezeit vollständig überflutet sind und die Spitzen der unter Wasser wurzelnden Halme gerade über die Wasseroberfläche heraus schauen. Das Getreide wird hauptsächlich dazu benutzt, die Leguane und Schildkröten zu füttern, dient aber auch den Echsen als zusätzliche Nahrung. Die feuchten Felder werden von Schlangen gerne als Lebensraum genutzt.

Niedergang: siehe Blütezeit, allerdings geht das Getreide langsam durch die Bewässerung mit dem eiskalten Schmelzwasser ein.

6 – Sklavenunterkünfte

Hier steht ein Palisadenzaun, der aufgrund seines Alters fast schon mehr Stein als Holz ist. An vielen Stellen ist er überrankt oder umgefallen. In dem Teil des Tales, das er eingrenzt, finden sich wie bei (4) Überreste einer Ansiedlung.

Bauzeit / Blütezeit: In dem vier Schritt hohen Palisadenzaun leben die Sklaven des Tales. Die Menschen von verschiedenen alten Fer-

kina-Stämmen aus dem Raschtulswall dienen den Echsen als Arbeitskräfte für die Baustellen des Heiligtums. Unter ihnen befinden sich hauptsächlich Erwachsene mittleren Alters, aber auch ein paar Säuglinge, die in der Gefangenschaft geboren wurden. Die Sklaven leben in Rundhütten mit jeweils acht bis zwölf Bewohnern und bekommen von den Echsen Nahrungsmittel, um sich selber zu versorgen. Weiteres zu den Sklaven finden Sie bei **Die Sklaven** auf Seite 41.

Niedergang: Die Sklavenunterkünfte sind verlassen und werden von den Echsen auch nicht mehr genutzt.

7 – Stufenpyramiden

Wie bei (2) finden sich in der subtropischen Vegetation Stufenpyramiden, alle im gleichen Zustand wie die Wachpyramide. Wenn Sie möchten, hat sich in der Pyramide, die am nächsten zu den Sümpfen steht, ein Morfu eingenistet (**ZBA**, S. 138).

Bauzeit: Drei der vier Stufenpyramiden befinden sich noch im Bau. **Blütezeit:** Die Stufenpyramiden werden von den höhergestellten Echsen bewohnt, also von Teilen der Priesterschaft, Kristallomanten und Gelehrten, oder sie dienen der Allgemeinheit als Versammlungsort oder für die Nahrungsvorbereitung.

Niedergang: Nur noch eine der Stufenpyramiden wird genutzt, die anderen drei stehen leer.

8 – Gehege

In der realen Welt ist von den Gehegen nichts mehr zu erkennen.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Hier werden die Hauptnahrungslieferanten für die Echsen im Tal gezüchtet: Leguane und Schildkröten in größerer Zahl tummeln sich in den Gehegen und warten auf ihre Futterrationen. Sogar ein paar Hornechsen stehen hier (Bauzeit mehr als Blütezeit und Niedergang), die als Last- und Zugtiere Verwendung finden.

9 – Versammlungsplatz

Unter Dreck, Erde und Bewuchs erkennt man einige Steinplatten, die hier in die Erde eingelassen wurden. Untersuchen die Helden die Umgebung genauer, erkennen sie, dass es sich um einen großen Steinplatz handelt, der im Laufe der Zeit Satinav zum Opfer gefallen ist. Um den Platz stehen einige Steinpyramiden (siehe 2), die prachtvoller als die Pyramide am Taleingang sind und um ein Stockwerk höher. Hinter den Ranken und Schlingpflanzen finden sich verwitterte Steinreliefe, die echsische Rituale und H'Rangas zeigen. Hauptmotiv ist immer wieder die Schlange.

Bauzeit: Der Versammlungsplatz wird gerade fertig gestellt, die letzten großen und glatt geschliffenen Steinplatten werden von den Sklaven und Echsen verlegt. Der Platz ist rechteckig und die glatt polierten Platten spiegeln das Sonnenlicht, als wären sie aus Metall. Die Stufenpyramiden sind schon fertig und von den Priestern der *Ak'Szash Arachrzama* und den Chash'R des Tals bezogen worden.

Blütezeit: Der Versammlungsplatz wird immer noch stetig genutzt, die Platten sind allerdings mittlerweile abgestumpft und haben ihren spiegelnden Effekt verloren. Auf dem Platz werden die großen, festlichen Rituale abgehalten, die Pyramiden immer noch von den Echsenpriestern bewohnt.

Niedergang: wie Blütezeit, allerdings sind die Pyramiden nicht mehr alle bewohnt.

10 – Höhlen

In den natürlichen Höhlen ist es kühl und nicht so schwül wie draußen im Tal. Auf den Böden finden sich Überreste der Nutzung durch die Echsen als Lagerstätte.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: In den Höhlen werden Nahrungs- und Gebrauchsmittel gelagert, in der Bauzeit auch Bauma-

terialien. Leder der Leguane, Schildkrötenpanzer, Fässer mit halb vergammeltem Fleisch, Kisten aus Harthölzern mit dubiosem Inhalt und Getreidesäcke aus Pflanzenfasern füllen die Höhlen. In einer Ecke ist ein großer Kasten mit feuchter Erde, in dem Schildkröteneier gären.

11 – Sumpfgelände

In diesem Teil des Tales ist es am heißesten und schwülsten, da hier mehrere Thermalquellen heißen Schlamm von sich geben. Der Bereich steht permanent unter einer Dunstglocke und die feuchte Luft kriecht in jede Kleidungsritze hinein. Mangroven und Schlingpflanzen dominieren die Flora, zur Fauna gehören Blutelge und andere unliebsame Sumpfbewohner. Der Boden wird in Richtung des Sees (12) immer morastiger, dort, wo im Plan die 11 steht, gibt es sogar ein richtiges Sumpfloch. Hin und wieder blubbert es bedenklich oder eine große Schlammblase bildet sich, die spritzend zerplatzt und dabei einen ekelhaften Schwefelgeruch von sich gibt. Im Süden des Bereiches finden sich zwei gemauerte Becken, die ebenfalls mit Schlamm gefüllt sind – beide kochend heiß.

Bauzeit: Das Gelände wird gerade erschlossen. An den Randbereichen werden Pfahlbauten errichtet, die mit einer Art Knüppeldamm verbunden werden. Während der Bauzeit hat einer der Chash'R sein mitgeführtes Haustier, einen jungen Alligator, auf diesem Gelände untergebracht.

Blütezeit / Niedergang: In der Sumpfanlage stehen die Pfahlbauten und dienen den Bewohnern des Tals als Refugium. Zwei der heißen Quellen wurden ummauert und zu Schlammbädern umfunktioniert. In diesem Bereich befinden sich bei einer der Hütten das Gelege der Echsen des Tals und die Aufzucht der jungen Echsen, die von immer mindestens einer Echse im Auge behalten werden (nur Blütezeit).

12 – Der See

Der See liegt in direkter Nachbarschaft zum Sumpfgelände, sein Ufer geht fließend in den morastigen Boden über. Sein Wasser ist zwar trübe, aber nicht schlammig. Da er von unterirdischen, sehr heißen Quellen gespeist wird, liegt seine Temperatur konstant bei ungefähr 50 °C. Er ist mit dem See in der Höhle 22 verbunden, der unterirdische Durchfluss ist gut zwei Schritt im Durchmesser und knapp acht Schritt lang.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: s.o.

IN DEN HÖHLEN

Die Höhlen sind ein natürliches Gangsystem, das die Echsen hier vorgefunden haben und das sie an einigen Stellen nur erweiterten oder ausbauten. Die Böden sind glatt, die Wände grob gerade behauen, die Decke ist in den meisten Fällen unbearbeitet. An den Eingängen zu den einzelnen Höhlen befinden sich Steinreliefe mit Abbildungen von Zeremonien, den Echsenpriestern oder Alltagsszenen. Die Gänge in den Höhlen sind mindestens drei Schritt breit, die Deckenhöhe schwankt zwischen vier und acht Schritt. Es existiert keine Lichtquelle.

Bauzeit: Während der Bauzeit halten sich tagsüber Echsen und Sklaven im gesamten Höhlensystem auf (außer in 23 und 24) und arbeiten am Ausbau der Gänge und Kammern, bzw. an den Reliefs. Ebenfalls werden von einigen Kristallomanten gerade Glyphen und Kristalle installiert, die (auch noch während der Blütezeit und des Niedergangs), das Höhlensystem auf eine angenehme Temperatur aufheizen und beleuchten.

Blütezeit / Niedergang: Tagsüber halten sich hier nur die Priester und selten einmal eine Echse auf einer dienstleistenden Mission auf. Nachts sind die Höhlen fast immer leer, außer einige der Priester oder die sechs Priester des Orakels sind in Trance – dann befinden

sich nicht nur sie, sondern auch einige Novizen und Wächter in den Höhlen.

Sowohl während der Bauzeit als auch während Blütezeit und Niedergang werden die beiden Eingänge zum Höhlensystem (13 und 14) stetig von mindestens jeweils zwei bewaffneten Echsen bewacht.

13 – Seiteneingang

Der Seiteneingang in das Höhlensystem ist durch dichten Schlingpflanzenbewuchs kaum zu erkennen. Nur die maroden Steinstufen, die an der Felswand liegen, weisen auf den Eingang hin.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Der Seiteneingang ist vier Schritt hoch und drei Schritt breit und dient hauptsächlich den Echsenpriestern. Während der Bauphase wird er auch von den Sklaven und den anderen Echsen benutzt.

14 – Haupteingang

Über dem Tal erhebt sich, aus dem Stein des Felsens geschlagen, eine riesige Echse, zwischen deren Beinen ein großer Durchgang in den Felsen liegt. Die Echsenstatue sieht der Wandelbaren Statue verblüffend ähnlich – obwohl man das als Mensch vermutlich von jeder Echse behaupten muss. Acht große Steinstufen führen vom Tal zu diesem Eingang hinauf.

Bauzeit: Um die noch nicht fertig gestellte Statue ist ein Baugerüst errichtet, auf dem Sklaven und Echsen damit beschäftigt sind, die steinerne Echse aus dem Fels herauszuschlagen.

Blütezeit / Niedergang: Die große Echse beherrscht majestätisch den Anblick des Tales.

15 – Die Halle des Verurteilten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Klang eurer Schritte hallt von den Wänden des hohen Höhlenraum wider, den ihr betretet. Kurz haltet ihr inne und lauscht in die nachfolgende Stille hinein. Irgendwo hinter euch tropft Wasser von der Decke. Aber da ist noch ein anderes Geräusch. Fast klingt es wie das stetige Atmen eines großen Wesens, sehr langsam und rhythmisch. Und wenn euch nicht alles täuscht, kommt dieses Geräusch aus dem mächtigen Steinsarkophag, der mitten in der Höhle steht.

In dieser Halle ruht der Verurteilte in einem steinernen Sarkophag und wartet auf seine Erweckung. In der Höhle finden sich viele Reliefe im Stein, die immer wieder die gleiche Szene zeigen: Ein mächtiger Leviatan wird von anderen Echsen mit Schmuck behängt und dann im Sarkophag stehend verabschiedet. Bei einer genaueren Untersuchung kann man sehen, dass der Leviatan nachträglich in die Reliefe eingeschlagen wurde, anscheinend hatte man den Platz während der Anfertigung der Reliefe leer gelassen. Kein Wunder, wusste man doch noch nicht, welche Echse welcher Rasse die Aufgabe des Verurteilten übernehmen würde.

Öffnen die Helden den Sarkophag, können sie sehen, dass die Innenseite des steinernen Sarges mit unzähligen kleinen Kristallsplittern ausgelegt ist. Im Sarkophag liegt ein Leviatan, bei dem einige der Schuppen aus seiner Echsenschale ebenfalls durch Kristalle in Schuppenform ersetzt wurden. Die hünenhafte Echse zieht mit einem Mal die Luft kräftiger ein und öffnet dann die Augen.

Durch das Entfernen des Deckels haben die Helden unbewusst den Zauber, der den Leviatan durch die Kristalle an und um ihn in Stasis versetzte, unterbrochen – und ihn somit erweckt (siehe **Der Verurteilte**, S. 33). Untersucht ein magisch begabter Held den Sarkophag, so kann er starke Spuren des eben beendeten Zaubers in den Kristallen erkennen – ein kristallomantisches Geflecht mit den Merkmalen Temporal, Form und Umwelt.

Bauzeit / Blütezeit: Der Raum wird zur Aufbewahrung verschiedener Gegenstände, so zum Beispiel von Schwitzkräutern und Opfergaben, verwendet. An den Wänden sind noch keine Reliefe.

Niedergang: Der Steinsarkophag ist schon errichtet, allerdings fehlen noch die Kristalle. Auch die Reliefe sind schon in den Stein geschlagen, jedoch ist der Leviatan bei ihnen noch nicht eingesetzt.

16 / 17 – Aufbewahrungshöhlen und Zeremonievorbereitung

Dieser Teil des Höhlensystems ist kaum mit Verzierungen und Reliefs ausgestattet. An den Wänden erkennt man steinerne Halterungen, in denen früher einmal Kristalle oder ähnliches befestigt gewesen sein müssen. In 17 hat sich ein Raschtulsluchspärchen (**ZBA**, S. 129) eingenistet, das sich vehement weigert, seinen Prachtbau zu verlassen. Solange die Helden es noch nicht gesehen haben, sollte ihnen das böartige Knurren und Fauchen durch die hallenden Höhlenwände wesentlich größere und gefährlichere Tiere vorgaukeln.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: In diesen Räumen lagern Gebrauchsgegenstände der Priester für die Zeremonien auf dem Versammlungsplatz (9) und in der Tempelhalle (20). Schmuck, Opfergaben und Schildkrötenpanzer mit Glyphen darauf sind zu finden, genau wie Prachthauben und einige Sitz- bzw. Liegegelegenheiten.

18 – Der Raum der Geschichte

Dieser Raum ist an den Wänden voller Steintafeln mit Yash-Hualay-Glyphen. In ihnen werden die Namen, die Herkunft und ein kleiner Teil der Lebensgeschichte der verschiedenen Echsenpriester des Kultes ausgewiesen. Am hinteren Ende des Raumes hat sich vor Urzeiten ein Felsstück aus der Decke gelöst und dabei vier der Steintafeln zerstört. Die restlichen Tafeln sind noch gut erhalten.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Je nach Zeitperiode sind nur einzelne Steintafeln oder aber Dutzende davon an den Wänden zu erkennen. Nur in der Bauzeit sind noch alle Steintafeln erhalten, in der Blütezeit und im Niedergang finden sich die vier zerstörten Steintafeln wieder. Hier befinden sich auch die Schriftrollen, auf denen die Geschichte des Tals von den Priestern festgehalten wird.

19 – Seitenhöhlen

In den Seitenhöhlen des breiten Ganges finden sich drei kleine Räume, deren Wände, Decken und Böden mit Kristallsplittern ausgelegt sind (links), und eine kleine Kammer, die von einer massiven Steintür verschlossen ist (rechts). Die Steintür ist nicht zu öffnen, sie ist durch mächtige Magie verschlossen und bildet den Ausgang aus den **Globulen** (S. 34). An ihr sind vier Schlösser zu sehen: Das erste Schloss ist ein einfaches Rad, das sich allerdings nicht drehen lässt.

Das zweite ist eine Vertiefung, die wie ein Negativabdruck einer beschriebenen Steintafel aussieht. Tatsächlich passen von der Form die Steintafeln aus Raum 18 in diese Vertiefung – die einzig richtige Tafel, die das Schloss öffnen würde, ist aber eine der vier zerstörten. Das dritte ist eine Vertiefung, die nach einem Handabdruck im Stein aussieht. In die Vertiefung passen die Hände der Helden hinein, was allerdings das Schloss nicht öffnet.

Die vierte ist wieder eine Vertiefung, diesmal in Form einer Achazklaue.

Haben die Helden den Verurteilten schon geweckt und fragen ihn nach der Steintür, so wird er ihnen sagen, diese Tür würde sie früh genug interessieren. Untersuchen die Helden die drei Räume mit den Kristallsplittern magisch, werden sie feststellen, dass in den Räumen sehr mächtige kristallomantische Magie wirkt. Auch mit einem sehr gut gelungenen ARCANOVI lassen sich aber nur eine hohe Komplexität des arkanen Musters und die Merkmale *Illusion*, *Limbus* und *Temporal* erkennen.

Bauzeit: Die Höhlen werden zur Aufbewahrung von Opfergegenständen, Ölen und Kristallen für die Kristallomanten genutzt.
Blütezeit: Der Ausbau der Seitenhöhlen hat begonnen. In die drei Räume werden die Kristallsplitter eingesetzt, in die Kammer wird die Steintür eingebaut.
Niedergang: wie in der normalen Welt, allerdings glühen sämtliche Kristalle. Die Globulen sind fertig und aktiviert.

20 – Tempelhalle

Die Tempelhalle ist der Raum mit der größten Deckenhöhe. Im Gegensatz zum übrigen Höhlensystem sind hier alle Wände, Decke und Boden ebennmäßig gemacht worden und an unzähligen Stellen erkennt man Reliefe von Echsenpriestern, die eine große Schlange anbeten. In der Mitte des Raumes steht ein riesiger Steinaltar, auf dem Spuren von Opfergaben zu finden sind: Staub von ehemaligen Kräutern, die in Opferschalen abgebrannt wurden, und Verfärbungen von Ölen und anderen Flüssigkeiten.

Bauzeit: Hier sind noch die meisten Arbeiten im Gange, an den Wänden stehen Baugerüste, von draußen hört man den Lärm von der Arbeit an der riesigen Steinstatue.

Blütezeit / Niedergang: Die Tempelhalle dient genauso der Versammlung wie der große Platz (9), heilige Riten zu Ehren H'Szints werden nur hier von den Hohepriestern abgehalten.

21 – Halle

Diese Halle ist leer, man erkennt aber wieder Steinreliefe an den Wänden.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: Diese Halle wurde zur Vorbereitung der sechs Priester des Gedächtnisses des Lebens für ihre Einblicke in die Geschichte der Welt verwendet.

22 – Schwitzhöhle

In der Höhle ist es sehr warm und feucht. Fast erinnert die Atmosphäre ein wenig an die Katakomben unter den Madathermen – nur ist es hier noch heißer. Der See in der Höhle ist der gleiche See wie bei 12, siehe auch dort. An den Wänden sind Steinpodeste in den Fels geschlagen worden.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: In der Bauzeit werden gerade die Steinpodeste aus den Wänden geschlagen. Die Priester halten sich hier sehr häufig auf und benutzen die Höhle zur Besinnung und zur Meditation, sie steht aber auch anderen Echsen zur Verfügung, die bei den Priestern um Zugangserlaubnis fragen. Die Steinpodeste dienen dabei als Ruhestätte, auf denen man sich behaglich ausstrecken kann.

23 – Vorraum

Der Vorraum zum eigentlichen Heiligtum sieht nicht anders aus, als die übrigen Höhlen. Der Eingang nach (24) ist durch ein großes, schweres Steintor verschlossen, in dessen beiden Flügeln unzählige Kristallsplitter eingelassen sind und auf dem eine große Schlange prangt.

Das Steintor lässt sich nicht öffnen, egal wie es die Helden versuchen werden. Nicht nur der Stein ist zu massiv, auch die Magie, die in den Kristallsplittern steckt, verschließt das Tor solange, bis die Aufgaben in den Globulen gelöst wurden. Auch das Entfernen der Splitter nutzt nichts, da auf der anderen Seite des Tores ebenfalls solche angebracht sind.

Bauzeit/Blütezeit: Das Steintor ist zwar da und auch immer geschlossen, allerdings nicht auf magischem Wege und kann daher mit gehörigem Kraftaufwand geöffnet werden.

Niedergang: Das Tor ist zu und es werden gerade die Kristallsplitter für das permanente Verschließen angebracht.

DAS GEDÄCHTNIS DES LEBENS

Spätestens wenn einer der Helden zu den Chash'R des Tals aufgestiegen ist (siehe **Die Prüfung der Erinnerung** auf S. 43), kann die Gruppe bei einer der Lesungen im Gedächtnis des Lebens beiwohnen. Das Ritual dazu ist genauso einfach wie erschreckend: In der Höhle mit der Schlangengrube versammeln sich alle sechs Priester des Gedächtnisses und steigen Hand in Hand in die Schlangenmasse hinein. Während die Schlangen über sie herfallen und sie beißen, summen sie sich in Trance und erhalten so, dank ihrer Verbindung, den Fähigkeiten und dem Schlangengift, das für sie nur wie eine Droge wirkt, Einblicke in das Gedächtnis des Lebens. Dabei werden die Fragen, die sie stellen, meistens durch Bilder aus der Geschichte beantwortet, die die Priester selber noch interpretieren müssen – und es ist nicht verwunderlich, dass die Priester der gegensätzlichen Aspekte auch gegensätzliche Interpretationen liefern.

24 – Die Höhle des Gedächtnisses des Lebens

Wenn die Helden die Aufgaben in den Globulen erledigt haben, wird Nrr-Chzz sie zum Steintor führen und Hyzindaya auffordern, es zu öffnen. Das Tor lässt sich nun tatsächlich bewegen, allerdings wird das kleine Mädchen die Hilfe der Helden benötigen, um die massiven Steinflügel auf zu machen. Dahinter ist Folgendes zu sehen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abgestandene Luft schlägt euch ins Gesicht. Vor euch liegt eine große Höhle, kaum bearbeitet von Menschenhand – oder sollte man eher Echsenhand sagen? An den Wänden stehen, aufgereiht, unzählige kleine Statuen, die Echsen mit prunkvollen Hauben zeigen. Viele Achaz sind darunter, aber auch Schlangengestaltige und Leviatanim. Eure eigentliche Aufmerksamkeit wird aber von etwas anderem in den Bann gezogen: In der Mitte der Höhle klafft ein großes Loch, das fast die Hälfte des Höhlenbodens ausmacht. Ihr könnt sehen, dass eine breite Treppe in das Loch hineinführt. Als ihr vorsichtig ein wenig näher herangeht, erkennt ihr den Boden des Loches knapp vier Schritt unter euch ... und er bewegt sich.

Den Helden sollte schon aus den Globulen bekannt sein, dass sich auf dem Boden Hunderte von Schlangen der unterschiedlichsten Art winden, darunter so giftige Exemplare wie Mysobvipere und Boronsotter. Dass diese Schlangen nach mehr als 2.000 Jahren noch leben, sollte den Helden aber wie ein Wunder vorkommen. Tatsächlich findet sich nirgendwo innerhalb dieser Höhle kristallomantische Magie wie beim Verurteilten. Die Schlangen leben alle und schlängeln sich pudelwohl auf dem Boden des Loches umher – am Leben gehalten nur durch die Kraft der H'Szint. Praian und Hjalda spüren hier die Anwesenheit ihrer Göttin und schreiben das Wunder natürlich sofort Hesinde zu.

Die Statuen am Rande des Loches stellen die alten Priester des Gedächtnisses des Lebens dar in ihren unzähligen Reinkarnationen. Jeweils zum Tod wurde der Körper verewigt und zur Erinnerung an diese Existenz hier ausgestellt. Die Statuen sind aus Ton, sie sind hohl und enthalten mumifizierte Organe ihres Vorbildes.

Bauzeit / Blütezeit / Niedergang: gleiches Bild, nur je nach Phase eine geringere Anzahl an Statuen. Die Priester des Gedächtnisses des Lebens verschließen das Steintor immer, egal ob sie anwesend sind und eine der Kräfte zehrenden Blicke in das Gedächtnis vollziehen oder ob der Raum leer steht.

DIE ZWEIFEINER IM TAL

DIE ECHSEN UND DIE PRIESTER

Die Hauptzahl der Einwohner der drei Globulen sind Echsen. Dabei überwiegt die Anzahl der Achaz deutlich gegenüber denen der anderen Rassen. Außer diesen kann man im Tal wenige Leviatanim und einzelne Ssrkhrsechim und Shintr treffen (siehe **Raschtul**, S. 146). Einige der hohen Positionen werden von diesen letzten Echsenrassen eingenommen, vor allem die Hauptverteidigung des Tals in der *Globule des Niedergangs* untersteht einem Leviatan: Nrr-Chzz.

Im Tal herrscht eine strenge Hierarchie. An der Spitze der Machtpyramide stehen die sechs Chash'R: die Hohepriester der H'Szint und Vorsteher der *Ak'Szash Arachrzama*. Ihnen folgt eine größere Gruppe von Gelehrten, Kristallomanten und weiteren Priestern des Kultes im Tal, während der Rest sich aus Handwerkern, Bauern oder Wächtern zusammensetzt.

Abseits dieser deutlichen Machstruktur existieren die sechs Seher der Ak'Szash, die Ak'Szash Araz'Zadma, die in ihrem Ansehen sämtliche Echsen des Tals übertreffen, auch wenn sie sich nie in weltliche Entscheidungen einmischen. Jeder der sechs Seher trägt einen der Aspekte (siehe **Kasten** S. 5) in sich und hat sich so stark mit ihm verbunden, dass er diesen Aspekt auch lebt. Sprecher der sechs Seher ist der *Ak'Szash Araz'Zadma* der Erkenntnis.

Es ist wichtig, dass Sie, lieber Meister, sich genau überlegen, wer zu welcher Zeit, also in welcher Globule, welches Amt belegt. Wenn Sie einmal Namen und Rasse eines Sehers oder Chash'R nennen, dann sollten Sie ihn sich notieren, damit Sie später nachvollziehen können, wen sie wann welches Amt bekleiden lassen. Die Welt wird dadurch lebendig, dass Sie die Echsen als Personen zum Leben erwecken.

Achten Sie darauf, dass es in der Globule der Blütezeit am Anfang nur fünf Chash'R gibt und dass die Hohepriester in der Zeit des Niedergangs das Tal schon verlassen haben. Zu dieser Zeit existiert auch nur noch der *Ak'Szash Araz'Zadma* der Erkenntnis, die anderen fünf Aspekte sind nicht mehr wiedergeboren worden beziehungsweise wurden nicht neu auserwählt.

DIE SKLAVEN

Während der Bauzeit und am Anfang auch während der Blütezeit halten sich die Echsen im Tal Sklaven in den Sklavenquartieren (6), um diese die niederen und schweren anfallenden Arbeiten erledigen zu lassen. In der Bauzeit werden die Sklaven hauptsächlich bei der Errichtung der Stufenpyramiden und den Arbeiten an der Steinstatue (14) eingesetzt. Aber auch die Feldarbeit, die Versorgung der Leguane und einfache Hausarbeiten bei den einflussreicheren Echsen werden von ihnen durchgeführt. Die Sklaven dürfen sich tagsüber im Tal frei bewegen, zu dieser Zeit werden sie lose von den Achazwächtern im Auge behalten. Nachts dürfen sie sich nur im Sklavenquartier aufhalten. Ein Sklave, der eine Echse angreift, den Gehorsam verweigert, stiehlt, versucht zu fliehen oder nachts im Tal erwischt wird, wird in Abhängigkeit der Stärke des Verbrechens und dem, was er sich früher schon zu Schulden gekommen lassen hat, eingesperrt, geschlagen oder sofort hingerichtet.

Die Sklaven sind Menschen aus den Bergen, Ur-Ferkinas verschiedener Stämme, die bei Überfällen gefangen genommen wurden. Es ist ein zäher und wilder Haufen. Aus diesen Sklaven, die in der wahren Geschichte des Tals irgendwann auf Veranlassung der Ak'Szash Araz'Zadma frei gelassen wurden, haben sich in Generationen die Bân Aksacham entwickelt.

GEGNER

Während die Helden ihren Aufgaben nachgehen und sich langsam in die Zivilisation der Echsen und die Geheimnisse der Globulen einleben, bleibt die Skrechu-Agentin nicht untätig. Nach ihrer fehlgeschlagenen Infiltration und der Attacke als Riesenraubvogel hat sie sich zurückgezogen und ist den Helden zusammen mit dem spärlichen Rest ihrer Söldnergruppe gefolgt. Während die Gruppe in die Globulen vordringt, bereitet sie ihren letzten großen Versuch vor, die Helden auszuschalten und Hyzindaya und das Geheimnis des Gedächtnisses des Lebens an sich zu reißen. Dazu beschwört sie mit Hilfe ihres dämonischen Paktes mit Asfaloth einen Golem aus Anti-Humus. Diese Beschwörung zehrt fast ihre letzten Kräfte auf, die Paktiererin verspricht sich aber von dem starken Verbündeten den endgültigen Sieg. Zugleich lenkt sie mittels Zauberei den Verurteilten ab und entsendet ihrerseits drei Söldner in die Globulen. Ihr Auftrag: die Helden auszuschalten oder zumindest ihre Pläne zu vereiteln. Diese drei Spione sollten Sie benutzen, um Ihrer Gruppe Steine in den Weg zu legen, Intrigen gegen sie zu spinnen oder sie offen anzugreifen. Bedenken Sie dabei, dass die Spione auf den ersten Blick kaum zu erkennen sind, da sie auch als Ferkinas bzw. Achaz erscheinen. Andererseits haben sie als Achaz zum Beispiel die gleichen Probleme mit ihrem Schwanz oder sind unempfindlicher gegen Kälte als eine normale Echse – Dinge, die den Helden mit der Zeit durchaus auffallen könnten.

Da die drei Spione ohne die Erlaubnis des Verurteilten in die Globulen vorgestoßen sind und nicht über die Kristallplättchen verfügen, können sie die Globulen nicht wechseln. Nur etwaige Spione in der Zeit des Niedergangs können das – allerdings auch nur einmal. Ansonsten werden sie zwar die Helden offen oder subtil bekämpfen, aber für immer in Blütezeit oder Bauzeit gefangen bleiben.

Zu guter Letzt sollten die Helden die Spione entlarven und ausschalten, egal, ob sich alle drei in der gleichen Globule aufhalten oder getrennt jeweils in einer ihr Unwesen stiften. Auf die Skrechu-Agentin und ihren Anti-Humus-Golem werden die Helden erst im Finale treffen.

VERWANDELTE KÖRPER

Während die Helden in den drei Globulen verweilen, werden sie zum Teil in Achazkörpern stecken. In dieser Gestalt können sie fließend Rssahh beherrschen und sich so mit allen Echsen im Tal verständigen. Tatsächlich wird ihnen nicht mal die zischende Aussprache der Echsen auffallen, da sie Rssahh intuitiv verstehen und sprechen. Wenn sie dagegen untereinander Garethi sprechen wollen, sollten Sie sie animieren, die Zischlaute einer Garethi sprechenden Echse zu imitieren.

Die Helden behalten in der fremden Gestalt ihre kompletten (auch magischen) Fertigkeiten – kein Magier wird plötzlich zum Kristallomant. Probleme könnten sie allerdings mit ihrer neuen, für sie kaum zu steuernden Extremität bekommen: ihrem Echsenschwanz. Unwillkürliches Wedeln oder Ignorieren der Körpverlängerung beim Abwägen, wie nah man sich mit dem Rücken zu einem Feuer stellen darf, sollten daher gerade am Anfang ihre Folgen haben.

Die Kälteanfälligkeit der Echsen ist ebenfalls nicht mit in die neuen Körper der Helden integriert, dafür aber leider auch nicht der echsische Geschmackssinn, was sich manche Helden beim Verzehr von Leguaneingeweiden, Grubenwurmsteaks und Egelbrei sicherlich sehr wünschen würden.

DIE PRÜFUNGEN

Die Aufgabe, die der Verurteilte den Helden gestellt hat, mag leicht klingen – sie sollen lediglich die Globulen wieder verlassen, nachdem sie sie betreten haben. Aber es wäre keine Prüfung, wenn es wirklich so einfach wäre. Der einzige Ausgang in die Realität ist die verschlossene Steintür im Niedergang (19) mit den vier merkwürdigen Schlössern. Dies können die Helden durch Auskundschaften und Fragen in der Blütezeit und im Niedergang erfahren. Ebenfalls in beiden Globulen kann man ihnen auch berichten, wie sich die Schlösser öffnen lassen.

SCHLOSS I – DIE ZERSTÖRTE STEINTAFEL

Eine der etwas einfacheren Aufgaben ist das Schloss mit dem Negativabdruck der Steintafel. Die dazu nötige Steintafel ist schon seit der Bauzeit zerstört und daher kann das Schloss eigentlich nicht mehr geöffnet werden – außer die Helden bewahren diese Tafel vor ihrer Zerstörung durch den Felsen, der irgendwann zwischen Bau- und Blütezeit von der Decke fällt. Sie müssen also in der Bauzeit in die Höhle der Geschichte vordringen, die Steintafel stehlen und sie an einen Platz bringen, wo sie sie vierhundert Jahre später in der Epoche des Niedergangs wiederfinden können. Da die Helden in der Bauzeit Sklaven sind, ist ihnen der Zugang zur Höhle der Geschichte jedoch verboten – ganz zu schweigen vom Diebstahl einer der Steintafeln.

– Um an die Tafel heranzukommen, können die Helden, nachdem sie Kontakt mit den anderen Sklaven geknüpft haben, versuchen, sich nachts aus den Sklavenunterkünften zu schleichen. Um in das Höhlensystem zu gelangen, können sie dann an 13 oder 14 ihre Wächter überwältigen. Sollten die Helden dabei nicht völlig lautlos vorgehen, werden sie in echte Schwierigkeiten geraten, sobald Alarm geschlagen wird. Außerdem sollten sie keinerlei Spuren hinterlassen – wenn herauskommt, dass es Sklaven gewesen sein müssen (zum Beispiel, weil man menschliche Fußabdrücke gefunden hat), werden alle Sklaven bestraft und zudem die Sicherheitsmaßnahmen an den Sklavenunterkünften verstärkt.

– Eine elegantere Möglichkeit ist ein Tauchgang durch den See (12) in das Höhlensystem hinein. So kann es gelingen, völlig unbemerkt die Steinplatte zu stehlen und in Sicherheit zu bringen. Die Helden sollten dabei kurz Bekanntschaft mit dem zu dieser Zeit dort wohnenden Alligator machen (siehe 11).

– Ebenfalls möglich ist es, mit einem raffinierten Plan und einer guten Ablenkung tagsüber während der Bauarbeiten kurz in die Höhle der Geschichte zu gelangen und die Steintafel zu stehlen. Dann sollten die Helden sich gut überlegen, wohin sie die Steintafel verschwinden lassen, bis sie sie abends in ein sicheres Versteck bringen können.

Haben die Helden die Steintafel versteckt, müssen sie sie nur im Niedergang wieder hervorholen und mit ihr das erste Schloss öffnen.

SCHLOSS II – DIE HAND DES HERRSCHERS

Das Schloss mit der Vertiefung in Form einer Achazhand lässt sich nur von einem Chash'R öffnen. Dabei kommt es auf die Weihe zum Chash'R an, die auf der Person liegen muss. Da während des Niedergangs kein Chash'R mehr im Tal ist und man schlecht einen verbuddeln und nach zweihundert Jahren wieder ausgraben kann, bleibt den Helden nur eine Möglichkeit, dieses Schloss zu öffnen: Einer von ihnen muss einer der Herrscher des Tals werden.

Informieren sich die Helden genau, wird sich zeigen, dass dies gar nicht so unmöglich ist, wie man vielleicht denken sollte. In der Bauzeit gibt es sechs Chash'R und die Helden sind Ferkinas, im Niedergang gibt es keine Chash'R mehr, aber in der Blütezeit existieren diese Positionen noch und es ist sogar eine vakant. Die restlichen fünf Chash'R suchen zu dieser Zeit einen sechsten, der in das Hohepriesteramt aufgenommen werden und mit ihnen regieren soll. Die Aufnahmebedingungen dafür sind recht klar: Zum einen braucht man einen Beweis, dass man den nötigen Stand hat. Als nächstes bedarf es im Tal mindestens dreier Echsen, die für einen bürgen. Und zu guter Letzt muss man eine Prüfung über sich ergehen lassen, die zeigen soll, ob man H'Szint und des Priesteramtes würdig ist.

DER BEWEIS DES STANDES

Da die Echsen relativ weit weg von ihrer Heimat wohnen, kann durch simple Nachfrage bei der Sippe der Echse dessen Stand nicht geklärt werden. Daher führen die Echsen als Standesabzeichen Ketten mit, die ein Insignum für ihre Stellung in der Gesellschaft sind. Die Helden müssen sich solch eine Kette besorgen, allerdings sollte es eine bestimmte Kette sein, damit sie auch in die engere Wahl für die Position des Chash'R rücken. Eine derartige Kette muss mindestens zwei magische Kristalle, Goldschuppen und Alligatorenzähne oder ähnliche im Tal nicht vorkommende Trophäen von Tieren aus dem Sumpf enthalten. Außerdem muss der Träger über ein gewisses Barvermögen verfügen.

● Am einfachsten ist es, wenn die Helden eine Kette in einer der anderen Globulen klauen. Problematisch ist dies, weil sie in der Bauzeit als Sklave kaum in die Reichweite eines solchen Gegenstandes kommen und im Niedergang niemand mehr solche Ketten trägt. In der Blütezeit gibt es viele Ketten – aber jede ist ein Unikat und man sollte es tunlichst vermeiden, mit einer gestohlenen Kette um den Hals erwischt zu werden. Allerdings kann man von einer gestohlenen Kette zumindest die Goldschuppen, kleine Medaillons aus dem Edelmetall, verwenden.

● Die magischen Kristalle gibt es bei jedem Kristallomanten zu stehen. Vermutlich werden die Helden jedoch nichts haben, womit sie so was bezahlen könnten. Es ist allerdings möglich, Teile ihrer eigenen Ausrüstung zu verkaufen – die merkwürdigen, fremden Gegenstände erzielen einen guten Preis und sorgen für das nötige Barvermögen für den Träger der Kette. Zwei Sachen sind dabei zu beachten: Liegt die Ausrüstung in der Bauzeit, müssen die Helden die Gegenstände, die sie verkaufen wollen, wohl oder übel vergraben und in der nächsten oder übernächsten Globule wieder ausgraben. Außerdem sollten die Helden zumindest die magischen Kristalle, die sie an ihre Kette hängen wollen, nicht in der Blütezeit erstehen – es sieht schon ein wenig merkwürdig aus, wenn man die gerade eben gekauften Klunker als uralte Insignien seiner Herrschaft ausgibt.

● Die Trophäen der Sumpftiere werden nur deswegen verlangt, damit sich niemand im Tal eine der Ketten selber zusammenstellt. Alligatoren sind dabei die erste Wahl gewesen, weil es sie im Tal nicht gibt ... zumindest nicht in der Blütezeit. In der Bauzeit gibt es sehr wohl eines dieser Tiere (siehe 11). Es liegt an den Helden, wie sie an vernünftige Waffen kommen und welchen Plan sie fassen, das Schoßtier eines der Chash'R zu dieser Zeit zu töten, seiner Zähne zu berauben und diese in die Blütezeit zu bekommen.

Haben die Helden die Kette zusammen, sollten sie sich daran machen, sich in das soziale Leben des Tals zu integrieren. Eine Unterkunft in einer der Stufenpyramiden wäre für den Anfang nicht schlecht. Diese kann man sich mit Geld und selbstsicherem Auftreten (inklusive der richtigen Kette) schnell erkaufen.

DIE BÜRGEN

Im Tal finden sich unzählige Echsen, die für die notwendige Gegenleistung für die neuen Echsen bürgen. Allerdings geht es darum, die richtigen und einflussreichen Mitglieder der Gesellschaft auf seine Seite zu ziehen – und da die anderen Helden als Neulinge gelten, werden sie in diesem Fall nicht als Bürgen anerkannt.

● So kann zum Beispiel einer der Kristallomanten mit einem zweiten, schon aufgeladenen Stein zur Erwärmung des Flusses (3) als Geschenk aus den Echsenreichen sofort auf die Seite der Helden gezogen werden. Dazu müssen die Helden nur den Stein aus dem Niedergang (der ja deaktiviert ist) oder aus der Bauzeit (der dann direkt wieder ersetzt wird) in die Blütezeit bringen.

● Einflussreiche Echsen lassen sich gerne durch die interessanten Erzählungen der Helden bei einer größeren Feier mit großer Speisenauswahl zur Bürgschaft überreden. Haben Ihre Helden an derartigen sozialen Interaktionen Spaß, können theoretisch ganze Spielstunden mit der Vorbereitung und der Durchführung solch einer Feier verbracht werden. Nur bei der Erstellung der Speisen könnte Helden mit schwachem Magen ein wenig flau werden.

● Ein Gelehrter könnte gegen eine kleine Gegenleistung den Helden seine Bürgschaft versprechen. Er benötigt getrocknetes Schlangengift, möglichst alt. Jemand, der ihm so etwas beschaffen könnte, kann nur von edlem Stand sein und über große Beziehungen verfügen. Schlangen finden sich in allen Globulen zur Genüge. Die Frage ist nur, wie viele die Helden brauchen, bis sie die benötigte Menge Gift gewonnen haben, das sie dann trocknen, in die Bauzeit bringen und dort bis zur Blütezeit lagern können.

Es gibt noch viele andere Möglichkeiten, die Sie und Ihre Gruppe sich ausdenken können, um an Bürgen innerhalb der Echsen-gesellschaft zu kommen. Hat der ausgesuchte Held seine Fürsprecher, so wird er zu den Prüfungen zugelassen.

DIE PRÜFUNG DER ERIPPERUNG

Ein Priester und Herrscher im Tal muss vor allem über eines verfügen: ein gutes Gedächtnis. Am besten ist es, wenn der Priester sogar Dinge aus längst vergangenen Epochen weiß, die von den Echsen im Tal in ihrer Chronik (18) festgehalten wurden. Da die Helden in der Bauzeit einige Details mitbekommen können, sollte diese Prüfung kein Problem darstellen.

● So können die Helden etwas über Krankheiten oder Unfälle der ersten Herrscher über das Tal erzählen, von denen sie in der Bauzeit mitbekommen haben – vielleicht indem sie sich als persönliche Sklaven hervorgetan haben und im Hause eines der Echsenpriester dienten.

● Vielleicht inszenieren sie einen Unfall auf einer der Baustellen, der bleibende Veränderungen nach sich zieht, und können bei der Prüfung genau erklären, woher diese Veränderungen stammen.

● Sie können im Tal versteckte Hinweis und Schriftzeichen hinterlassen, zu deren Geschichte sie den Chash'R während der Prüfung etwas erzählen können. Dies sollten aber echsische Glyphen sein.

● Vielleicht können sie auch von dem Alligator erzählen, der vor zweihundert Jahren im Schlammloch lebte, bis er von irgendwem nachts getötet und seiner Zähne beraubt wurde.

● Zudem können die Helden versuchen, im Niedergang Einblick in die Chroniken zu erhalten (in der Blütezeit darf niemand außer den Priestern dort hineinschauen, was bis zum Niedergang gelockert wird) und von dort Informationen über die Zeit zwischen Blütezeit und Bauzeit zu erhalten.

Mit soviel Einzelwissen aus der Vergangenheit des Tals brauchen die Chash'R nicht lange, um dem auserwählten Held in einer größeren Zeremonie und einem noch größeren Fest auf dem Versammlungsplatz (9) die Würde und Weihe der Herrscher zu geben. Durch das Einleben in die soziale Oberschicht der Echsen im Tal werden die

Helden noch enger in den Ablauf der gesellschaftlichen Ereignisse eingespannt. Mit der Weihe hat der Held Pflichten, denen er nachkommen muss, solange er in der Blütezeit verweilt. So muss er unter Umständen Gericht halten und sich gute Ausreden einfallen lassen, warum er manchmal so merkwürdige Entscheidungen trifft. Aus dieser Verantwortung und der Stellung des Helden und seiner ihn umgebenden Gruppe kann viel interessantes Rollenspiel erwachsen.

Außerdem kann der Held ab nun das Schloss in der Steintür im Niedergang mit seiner Hand öffnen – und zwar in jeder beliebigen Gestalt.

SCHLOSS III – DIE HAND DES SKLAVEN

Das dritte Schloss lässt sich nur durch die Hand eines Angehörigen der ehemaligen Sklavenrasse öffnen. Das wäre einfach, wenn die Helden in der Globule Menschen wären, sind sie aber nicht. Außerdem existiert in der Globule des Niedergangs nirgendwo mehr eine Menschenseele. Wenn sich die Helden nach dem Verbleib der Sklaven erkundigen, wird man ihnen mitteilen, dass sie im Laufe der Jahre alle in Gefangenschaft gestorben sind und man schon lange keine neuen mehr benötigt hätte. Wie die Helden mit der Zeit feststellen werden, gibt es nur eine Möglichkeit, die Sklaven nicht zum Tod in der Gefangenschaft zu verurteilen und ihre Nachkommen in zweihundert Jahren wieder zu treffen: Sie müssen freigelassen werden. Dies funktioniert nur, wenn einer der Helden schon Chash'R ist (Schloss II) und im Rat der Echsen die Sklavenfreilassung vorschlägt. Er sollte sich dafür gute Argumente einfallen lassen und schon im Vorfeld versuchen, möglichst viele andere der Chash'R auf seine Seite zu ziehen. Trotzdem wird es aufgeregte Debatten geben. Hier können Sie politisches Taktieren genau wie Ränkespiele hinter der Fassade der Politik mit Ihren Helden durchspielen, damit diese die Befreiung der Sklaven durch den Rat bekommen. Letztendlich werden sie in schwerer Stunde unerwartete Fürsprache erhalten: Die sechs Seher des Gedächtnisses des Lebens werden ebenfalls dafür stimmen, die Sklaven freizulassen. Sie haben die Vergangenheit gesehen, können daher auf die Zukunft schließen und sehen es als Vorteil, Verbündete unter den Glatthäutern zu haben.

Sind die Sklaven freigelassen, so wird sich in der Globule des Niedergangs etwas verändern: Das Tal wird vom Stamm der Bân Aksacham belagert, den Nachkommen der Freigelassenen, die nach zweihundert Jahren ihren eigenen Ursprung fast vergessen haben. Das nächste Problem ist also, einen der Feinde durch den Wachgürtel der Echsen in das Tal zu bekommen.

● Die Helden können zukunftsorientiert denken und schon bei der Freilassung den Sklaven erklären, dass irgendwann in ferner Zukunft Auserwählte kommen werden, um ihnen die Geschichte ihrer Vorväter wiederzubringen. Bauen die Helden hier geschickt einen Mythos auf, der sich in den Legenden der Ferkinas festsetzt, haben sie in zweihundert Jahren eine gute Verhandlungsposition mit dem Stamm der Bân Aksacham.

● Versäumen die Helden diese Chance, müssen sie wohl oder übel einen der Bân Aksacham in einer Nacht- und Nebelaktion entführen. Diesem Unternehmen wird der Führer der Krieger im Tal, ein Leviatan namens Nrr-Chzz, niemals die Zustimmung gewähren. Nrr-Chzz ist aber, wie die Helden von ihm selber als Verurteilter vielleicht noch wissen, bestechlich. Für einen goldenen Leviatanpanzer würde er fast alles tun – den gibt es aber nicht im Niedergang, sehr wohl aber in der Blütezeit. Beschaffen die Helden ihm einen solchen, wird er ihnen Rückendeckung verschaffen – und damit sein eigenes Schicksal als Verurteilter besiegeln.

● Wenn die Helden einen der Ferkinas (freiwillig oder unfreiwillig) heimlich in das Tal an den Wachen und Nrr-Chzz vorbeischleusen, so wird der Leviatan irgendwann wegen Unvermögen verurteilt. Das werden die Helden aber nicht mehr mitbekommen. Sobald einer der Ferkinas am Schloss steht, braucht dieser nur noch die Hand hineinzustecken, dann öffnet sich das dritte Schloss.

Schloss IV – Morsches Holz

Das vierte Schloss ist am einfachsten zu öffnen, was es für die Helden vermutlich zum kompliziertesten machen wird. Keine Intrigen, keine Artefakte, keine magischen Vorgänge sind nötig, um das Schloss aufzuschließen – man muss nur das Steinrad drehen. Dieses Steinrad ist allerdings über ein mechanisches System von innen blockiert. Während der Blütezeit kann man sehr gut erkennen, wie das Schloss aufgebaut ist – bei der Verriegelung handelt es sich um einen Granitriegel, der nach dem Schließen des Schlosses einrastet – für immer. Der Gelehrte, der während der Blütezeit das Schloss zusammenbaut, lässt sich ungern in sein Handwerk pfsuchen und wird vom Aufbau des Schlosses nicht abweichen. Allerdings lässt er sich von einem Chash’R oder durch Bestechung dazu bringen, statt des Granitriegels einen Holzriegel aus einem der Laubbäume des Tals zu nehmen – warum auch nicht, Riegel ist Riegel. Holz wird in feuchten Höhlen mit der Zeit morsch und nach zweihundert Jahren, in der Globule des Niedergangs, ist der Holzriegel brüchig und leicht zerstörbar geworden. Haben die Helden den Riegel in der Blütezeit ausgetauscht, brauchen sie also nur noch gegen den leich-

ten Widerstand des Holzriegels drehen, bis dieser bricht, und haben das vierte Schloss geöffnet.

Anmerkungen und AuflösuNg

In zeitlich zusammenhängenden Globulen wie diesen gibt es eine Unzahl an Möglichkeiten, die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Gehen Sie auf das Charakterspiel Ihrer Gruppe und auf gute Ideen ein, lassen Sie aber nichts zu, was nach den Gesetzen der Globulen nicht funktioniert.

Die Helden sollten sich bei der Durchführung ihrer Pläne ein paar Gedanken zu der zeitlichen Abfolge des Öffnens der Schlösser machen. Die Reihenfolge des Öffnens ist egal, es ist aber ungünstig, wenn die Helden mit dem Ferkina vor der Tür stehen und dann erst merken, dass sie die Steintafel brauchen und noch gar nicht wissen, wie man das Steinrad drehen kann.

Haben die Helden alle Schlösser geöffnet, können sie in den Raum dahinter eintreten – und stehen dann automatisch in dem gleichen Raum in der Wirklichkeit, während hinter ihnen im Gang der Verurteilte zufrieden nickt.

Fragen sie ihn oder Hyzindaya nach ihrer endgültigen Erweckung nach der wahren Geschichte des Tals, können sie Folgendes sagen:

● Die Sklaven wurden wirklich frei gelassen, allerdings hat man mit ihnen später einen Pakt geschlossen, um die Wandelbare Statue durchzulassen und das Tal nicht zu betreten.

● Nrr-Chzz wurde wegen genau dieses Handels, den er für die sechs Seher abschloss, von den übrigen Priestern, die nicht über den Weitblick der Seher verfügten, verurteilt.

Das Finale

Die Erweckung

Nachdem die Helden in den Globulen alle Aufgaben erfolgreich erledigt haben und das Tör zur Höhle des Gedächtnisses des Lebens geöffnet haben (24) (siehe oben), werden sie von Nrr-Chzz in die Halle hinein begleitet. Der Leviatan lässt die Gruppe einige Momente den Ort untersuchen, dann wird er zischend von sich geben, dass es nun Zeit für die letzten beiden Prüfungen wäre. Wenn das Gedächtnis erweckt werden sollte, dann müsste sich der Priester der Erkenntnis (Hyzindaya) zu den Schlangen hinab begeben und sich in ihre Mitte stellen. Der Anblick der schlängelnden und giftigen Masse von Leibern im Loch in der Höhle veranlasst das kleine Mädchen, weinend zusammenzubrechen. Gestalten Sie diese Szene dramatisch und beziehen Sie die Helden und Draconiter mit ein, in dem sie auf das Kind einwirken. Unter Umständen wollen die Helden in Betracht der neuerlichen Aufgabe und des Zustandes des Mädchens das Gedächtnis gar nicht erwecken. In diesem Fall wird Nrr-Chzz ihnen kundtun, dass Hyzindaya verloren ist, weil sie sterben wird – wenn sie sich gegen ihr Schicksal stellt, wird sie dahinsiechen, bis der Tod sie erlöst. Tatsächlich können die Helden Zeuge werden, wie der Atem des Mädchens immer schneller geht, ihr Leib anfängt zu zittern und sich ihr Körper immer mehr in Richtung Echse deformiert, je stärker sie sich dagegen stellt, in das Loch zu steigen. Es liegt an Ihnen und der Einfühlsamkeit der Helden, wie sie es letztendlich schaffen, Hyzindaya dazu zu bewegen, in die Schlangen zu steigen. Notfalls können Sie ihr zweites Ich auftauchen lassen, das sich durch Argumente weitaus besser überzeugen lässt.

Wichtig ist der Glaube daran, dass ihr in der Grube nichts passiert. Tatsächlich werden die Schlangen sie meiden, wenn sie sich zwischen sie begibt.

Die letzte Prüfung

Steht Hyzindaya mitten im Loch, zitternd vor Anspannung, spricht Nrr-Chzz Folgendes (notfalls übersetzt von Praian):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

“Alles hat ein Ende, alles hat einen Anfang. Du bist die Auserwählte der neuen Rasse, um das zu tun, was zu tun ist. Glatthäutig von Gestalt und so klein und zerbrechlich. Nun ist deine letzte Aufgabe gekommen, die Aufgabe, die nur du erfüllen kannst. Lege ab, was dich bedrängt und einsperrt. Erkenne dich! Wer bist du?”

Die letzten Worte brüllt der Leviatan fast und Hyzindaya beginnt wieder zu weinen. Kaum hat sie sich nicht mehr unter Kontrolle, rücken die giftigen Schlangen näher. Die Helden, die das Ritual des Orakels nicht kennen sollten, wissen nicht, dass es an Hyzindaya ist, sich von den Schlangen beißen zu lassen (siehe S. 40, **Das Gedächtnis des Lebens**). Die Schlangen kommen ihr näher, sobald sie als kleines Mädchen ihre eigene Existenz vergisst, so zum Beispiel unter heftigem Weinen. Es ist anzunehmen, dass die Helden zu diesem Zeitpunkt noch denken, dass die zweite Präsenz nun aus dem Mädchen weichen muss. Richtig ist aber, dass es das Mädchen selber ist, das sich aufgeben muss, um der wiedergeborene erste Priester des Gedächtnisses des Lebens zu werden. Hyzindaya und ihr zweites Ich vermischen sich in dem Zwiespalt immer mehr, während die Helden vermutlich gute Tipps in den Raum werfen. Halten Sie selber Zwiegespräche zwischen den beiden Präsenzen in dem kleinen Mädchen, lassen sie es schwanken. Praian wird notfalls als erster erkennen, dass es nicht darum geht, das Mädchen zu retten, sondern es erkennen zu lassen, dass die Veränderung ihr Schicksal ist. Sie

sollten selber entscheiden, wie rollenspielerisch anspruchsvoll Sie diese Szene gestalten wollen. Die Möglichkeiten sind vielfältig: von einem von Ihnen entwickelten Zwiegespräch bis dazu, die Meisterpersonen die meiste Überzeugungsarbeit machen zu lassen. Irgendwann sollte Hyzindaya aber erkennen, dass ihre Wandlung, gegen die sie schon die gesamte Reise kämpft, nichts Böses ist, und sich ihrem Schicksal ergeben. In genau diesem Augenblick werden die Schlangen wie eine Flut über sie wogen und sie wird still in der Masse der Leiber versinken. Und genau diesen ungünstigen Zeitpunkt sucht sich die Skrechu-Agentin zufällig für ihren letzten Schlag aus.



Der letzte Gegner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht, wie die Flut der Schlangenleiber sich über den kleinen Mädchenkörper ergießen und sich zahllose Giftzähne in die Haut Hyzindayas bohren, während sie in der wogenden und wimmelnden Masse untergeht. Praian stößt einen ersticken Schrei aus und stürzt einen Schritt nach vorne, als er noch entsetzter stehen bleibt und mit aufgerissenen Augen zum Höhleneingang starrt. Mitten in der Vorkammer zur Höhle steht eine Gestalt in einer zerschlissenen, einfachen Robe, ihr Körperbau scheint spindeldürr zu sein und in dem Schein eurer Lichtquellen meint ihr gelbe Augen mit geschlitzten Pupillen unter der tief ins Gesicht gezogenen Kapuze funkeln zu sehen. Wortlos fährt einer ihrer Arme nach vorne, wobei der Ärmel der Robe nach hinten rutscht und eine Krallenhand entblößt. Genauso wortlos schiebt sich hinter ihr eine fast drei Schritt große Gestalt mit massigem Körperbau in den Eingang der Höhle. Erde und Lehm formen ihren Leib, Ranken mit braunen Dornen und verdorrtten Blüten umgeben ihren Körper und aus den Extremitäten ragen spitz abgebrochene Äste heraus. Ein widerwärtiger, verrotteter Gestank kommt mit dem Wesen in die Höhle hinein, als es dem Fingerzeig der Gestalt mit der Robe folgt und auf euch zu stampft.

Zu diesem Zeitpunkt sind Rettungsaktionen für Hyzindaya zwar sehr heroisch, aber völlig überflüssig, das Schicksal erfüllt sich gerade und dem Mädchen geht es prächtig. Hauptsorge der Helden sollte daher die Skrechu-Paktiererin und ihr Anti-Humus-Golem sein, genau wie die zwei bis vier letzten maraskanischen Söldner (je nachdem, wie es Ihrer Gruppe geht), die hinter den beiden in die Höhle stürmen.

Der Endkampf sollte hart werden. Die Paktiererin und der Golem nehmen sich zuerst des Leviatans an, der verbissen kämpft – allerdings ist er durch seine lange Stasis sehr geschwächt. Der erste Zau-

ber der Skrechu-Agentin lähmt ihn schon teilweise, den Rest besorgt der Golem mit zwei wohl platzierten Hieben. Dies ist Nrr-Chzz’ letzter Kampf.

Nach dieser ersten Attacke und der Erschaffung des Golems ist von der Kraft der Paktiererin allerdings nicht mehr viel übrig. Sie kann sich im Nahkampf mit Dolch und Zauberei verteidigen und hofft darauf, dass ihr Golem den Rest erledigt.

Der Anti-Humus-Golem ist mit dem Zaubern DÄMONENBANN, ELEMENTARBANN oder durch den DESTRUCTIBO bzw. einen passenden REVERSALIS zu bannen, was allerdings angesichts der Situation mit ordentlichen Zuschlägen versehen werden sollte. Obwohl er

Stöcke und Ranken in seinem Leib hat, ist er gegen Feuer immun. Im Zweifelsfall hilft nur die Lösung des Problems auf echte Heldenart: kaputt schlagen. Eine weitere, sehr elegante Methode ist es, den Golem mit vereinter Kraft und kühlem Taktieren in die Schlangengrube zu befördern – dort wird er still von den Schlangenmassen verschlungen und nie mehr wieder gesehen.

Anti-Humus-Golem

Faust:	AT 8	TP 3W+3	DK NS
Dornenranken:	AT 12	PA 4	
TP 1W+1	DK S	INI W6+11	
LE 100	AU 300	KO 21	RS 3
GS 5	MR 15	GW 12	

Besonderheiten: Immunität (Form, Feuer, Stich);

2 Aktionen/KR. Der Golem ist in der Lage, statt einer Attacke mit seinen Fäusten mit einer Dornenranke wie mit einer Peitsche anzugreifen. Bei einer AT +8 fesselt er dabei automatisch das Opfer, wenn diesem keine PA gelingt. Die TP ergeben dabei den Malus der nötigen *Entfesseln*-Probe des Opfers, damit es sich wieder frei bewegen kann, die Probe kann jede Runde abgelegt werden, erschwert sich jedoch dabei jeweils um einen Punkt. Natürlich kann der Gefangene auch innerhalb von zwei Aktionen von einem Kameraden aus den Dornenranken herausgeschnitten werden.

Sonstige Manöver: Niederwerfen, Trampeln (Angriffswerte wie Faust)

Die Maraskaner versuchen vor allem, ihre Kontrahenten in das Loch mit den Schlangen zu werfen. Auch beim Kampf mit dem Golem müssen die Helden aufpassen, dass sie sich nicht plötzlich nach einem harten Fausthieb zwischen den (Gift-)Schlangen wieder finden. Schüren Sie in solchen Fällen ruhig die Panik, wenn Sie beschreiben, wie sich die schuppigen Leiber in die Öffnung der Kleider hinein schieben. Tatsächlich wird jedoch wie durch ein Wunder kein Held von den Schlangen gebissen – ganz im Gegensatz zu in das Loch stürzenden Maraskanern. Die Werte der Maraskaner und

der Agentin entnehmen Sie bitte dem Anhang (**Dramatis Personae**, unten). Sobald die Agentin ihren letzten Atemzug getan hat, geht mit ihr eine furchtbar anzusehende Verwandlung vor. Der Leib zerfließt, sie schreit infernalisch und verliert jegliche Form und Struktur. Immer wieder winden sich Tentakel oder einzelne Gliedmaßen aus der Masse, Blut spritzt und Knochen splintern, bis von der Paktiererin nur noch ein stinkende Pfütze organischen Materials übrig bleibt: Asfaloth hat sich am Ende seinen Teil geholt.

ERWACHT

Nachdem die Helden die Gegner abgewehrt haben und kurz den toten Leviatan betrauern konnten, wird sich auch in der Schlangengrube wieder etwas tun. Hyzindaya erscheint aus den wogenden Leibern, über und über mit Bissmalen bedeckt. Das Mädchen hat nichts mehr von einer Echse an sich, der Ausschlag ist verschwunden und auch ihre Augen sind klar auf die Helden gerichtet – ihr Ausdruck zeigt aber die Veränderung in ihr. Sie ist 'erwacht': Der Priester der Erkenntnis und das kleine Mädchen sind verschmolzen und haben sich zur ersten Priesterin des Gedächtnisses des Lebens zusammengeformt. Das Schlangengift in ihren Adern macht ihr nichts aus – ganz im Gegenteil steigt sie erfrischt aus dem Loch und kümmert sich mehr um die Helden und den völlig aufgelösten Praian als umgekehrt. Sie redet mit klarer und fester Stimme und sollte die Helden mit ihrer neu gewonnenen Ausstrahlung, die ganze Hallen zu füllen vermag, für sich einnehmen. Sollten Sie mit der Option der transferierten Aspekte spielen (siehe S. 22), so geht sie nun zu den einzelnen Helden und Draconitern und erlöst sie durch einen kurzen Wink von den Aspekten. Sie erklärt, dass es nun an der Zeit sei, ihren Platz hier im Tal einzunehmen, und dass die anderen Fünf die Aspekte übernehmen würden. Irgendwann mit der Zeit würden auch diese hierher finden und so würde sich der Kreis schließen.

EPILOG

Letztendlich bleibt den Helden ein langes Gespräch mit der Priesterin Hyzindaya, die ihnen gerne noch Lücken in ihrer Geschichte erklärt. So kann sie zum Beispiel erklären, woher der Achaz kam, der ihr in Almada den Schlusstein überreichte, bevor er totgeprügelt wurde. Sie hat zwar alleine noch keinen kompletten Zugang zum Gedächtnis, trotzdem wird sie von Erinnerungen aus der Geschich-

te heimgesucht – immer mit dem Aspekt der Erkenntnis verbunden. Sie besteht darauf, dass der Verurteilte nach den Gebräuchen der Echsen im Sumpf versenkt wird – sein Körper ist nur noch eine leere Hülle und braucht nicht begraben zu werden. Auch wenn es für die Helden plötzlich kommen mag, hier endet die Geschichte vorläufig. Die erste der Priester des Gedächtnisses ist auferstanden und kann die Priesterschaft wieder zu neuem Ruhm führen – kann, denn noch fehlen fünf weitere Priester und dies wird zumindest vorläufig auch so bleiben. Hjalda und Praian entschließen sich, vorerst im Tal bei Hyzindaya zu bleiben, und bitten die Helden, nach Punin zurückzukehren, um dort Bericht zu erstatten. Diese Heimreise sollte deutlich ungefährlicher werden, da die Helden nach Norden bis zum Blutpass und dann auf dem Yaquirstieg höchstens ein paar Khoramsbestien begegnen. Wichtig ist natürlich, dass sie sich den Weg merken, damit sie hinterher in Punin Erkenländer beschreiben können, wohin er die Verstärkung, die mittlerweile eingetroffen ist, schicken soll. Einige Bewaffnete, ein paar Hesinde-Geweihte und zwei Magier des Ordens werden sich in den Tagen danach mit Proviant und weiterer Ausrüstung zum nun nicht mehr versteckten Tal begeben, um dort alles zu untersuchen und sich niederzulassen. Zu guter Letzt noch eine Anmerkung: Die Antagonistin in diesem Abenteuer ist eine Agentin eines Schreckens, den kaum ein Aventurier überhaupt kennt. Wir überlassen es Ihnen, wie viele Hintergrundinformationen die Helden durch Recherche oder Verhören gefangener Maraskaner erhalten. Vielleicht gehen sie den Gerüchten und Spuren, die sie dadurch erhalten, genauer nach – das soll aber eine andere Geschichte erzählen.

DER LOHN DER MÜHEN

Den Helden bleiben nach diesem Abenteuer neben einer Hand voll offener Fragen – wie dem weiteren Schicksal von Hyzindaya und dem Verbleib der anderen fünf Priester des Gedächtnisses des Lebens – noch insgesamt **350 Abenteuerpunkte**. Variieren Sie diese Punktzahl je nachdem, wie sehr die Gruppe mit Hyzindaya interagiert hat und welche zusätzlichen Strapazen sie dank Ihnen durchleben mussten. Erkenländer wird den Helden natürlich die versprochene Bezahlung überreichen und ihnen zusichern, dass ihre Bemühungen für den Orden nicht in Vergessenheit geraten werden. Außerdem können Sie spezielle Erfahrungen in häufig angewendeten Talenten, auf jeden Fall aber in *Geschichtswissen*, *Götter/Kulte* und *Sprachen*(*Rssahh*) verteilen.

DRAMATIS PERSONAE

HYZINDAYA ДАРПАНИ

Das siebenjährige Mädchen aus dem Norden Almadas ist die einzige Tochter ihrer Eltern. Sie trägt schulterlanges, braunes Haar, hat klare blaue Augen und ist von eher zierlicher Statur. Ihre Mutter starb bei ihrer Geburt und ihr Vater zog sie mit Liebe und Hingabe auf, jeden Tag aufs Neue erfreut, dass das Mädchen all die Liebe, Güte und Hilfsbereitschaft ihrer Mutter mitbekommen hatte. Schon seit ihrer Geburt fiel sie durch ihren wachen Verstand und ihre unstillbare Neugier auf. In Hyzindaya hat die Allwissende einen der sechs Schlüssel zum Gedächtnis des Lebens gelegt, mit der Vorhersehung, sich selber und ihr Schicksal zu erkennen, ihren Platz in der Welt zu akzeptieren und das Heiligtum im Raschtuls Turm zum Leben zu erwecken. Die Wiedererweckung des Gedächtnisses der Priester ruht in ihr und der Prozess beginnt, als sie den Schlusstein von dem

Achaz aus H'Rabaal in die Hände gelegt bekommt. Durch echsische Magie und den unterbewussten Zugang zu den Erinnerungen ihres echsischen Vorgängers erlebt sie des Öfteren tranceartige Zustände, in denen sie kaum ansprechbar ist. Selten übernimmt ihr zweites Ich die Kontrolle, die Erinnerungen des Echsenpriesters sozusagen, und lässt sie Weisheiten von sich geben oder auf einem altechsischen Dialekt des Rssahh zischen. Diese inneren Veränderungen haben auch körperlichen Einfluss auf das kleine Mädchen. Im Laufe des Abenteuers werden nicht nur die Zustände der Entrückung immer stärker, bis die Helden schließlich merken, dass sie sich nicht mehr mit einem kleinen Mädchen unterhalten, sondern darüber hinaus wird ihr Körper nach und nach von einem schuppigen Ausschlag bedeckt, ihre Augen formen sich hin und wieder zu

Echsenaugen und sie wird kälteempfindlich. Auch manche Nahrungsmittel werden für sie ungenießbar. All dies verstärkt sich mit der Annäherung an das Tempeltal. Die Veränderungen sollten den Helden vorkommen, als würde sich das Mädchen verwandeln oder von etwas anderem übernommen werden. Eine Heilungsmöglichkeit werden die Helden dagegen nicht finden – erst am Ende des Abenteuers, wenn das kleine Mädchen aufhört, gegen die Umwandlung zu kämpfen und erkennt, was sie ist, werden diese Nebenerscheinungen aufhören. Hyzindaya ist die tragische Figur in dieser Geschichte, gefangen als kleines Mädchen in Vorgängen, die sie nicht versteht, und für ein Schicksal bestimmt, das sie nicht kennt und dennoch fürchtet. Spielen Sie das Mädchen mal lustig und fröhlich, mal in sich gekehrt und nachdenklich. In klaren Momenten weint sie häufig, weil sie nicht versteht, was vor sich geht. Andererseits ist sie charakterstark und intelligent, wenn ihr zweites Ich nach vorne tritt. Letztendlich sollte sie den Helden ans Herz wachsen – um so größer ist die Prüfung, die auf alle wartet, wenn sie erkennen, dass das kleine Mädchen keinen Platz mehr in der Reinkarnation des Priesters hat. Eine magische Analyse des Mädchens bringt nur ein kaum sichtbares und nicht deutbares arkanes Muster zum Vorschein, das mit dem der Statue verbunden zu sein scheint.

HJALDA FAHRENDAL, PRÄLATIN DER DRACONITER, МЕНТОРИН DER ALLWISSENDEN

Die hünenhafte, fast 40-jährige Nostrianerin ist erst spät zur Allwissenden Herrin konvertiert und in den Orden der Draconiter eingetreten. Die Frau mit dem vernarbten Gesicht, dem strohblonden Haar und der rauen Stimme war in ihrem früheren Leben – wie sie es gerne betitelt – Söldnerin und hat sich in einigen kleineren Scharmützeln bewährt. Als sie eines Tages von einer im Gras umherstreifenden Schlange gebissen wurde, hatte sie durch das Schlangengift hervorgerufene Visionen von einem anderen Lebensschicksal, das ihrer harnte. Sie überlebte den Biss und trat in den Dienst der Allwissenden Herrin. Mittlerweile hat es sie zu den Draconitern verschlagen und sie ist der festen Überzeugung, dass damals die Allwissende Herrin persönlich ihr den Weg in dieses Leben gewiesen hat. Hjalda ist ein wenig grobschlächtig, im Herzen aber ein guter Mensch. Sie ist direkt und geradeaus, neugierig und mit ihrer manchmal sehr brachial wirkenden Art keine typische Hesinde-Geweihte oder Draconiterin. In Kontakt mit den Helden erinnert sie sich an ihr damaliges Söldnerleben. Zwischen ein bisschen Wehmut und gleichzeitig Abneigung gegen genau dieses wehmütige Gefühl fühlt sie sich von den Helden ebenso angezogen wie abgestoßen. Diese innere Zwickmühle überspielt sie mit Pflichtbewusstsein und Tatkraft. Hjalda ist dank ihrer Vergangenheit Überlandreisen und Kämpfe gewohnt und daher den Helden ein nützliches Mitglied auf ihrer Expedition in Richtung Tempeltal.

PRAIAN BERLEPHUS, PRÄLAT DER DRACONITER, МЕНТОР DER ALLWISSENDEN

Der junge, dynamische Mann Anfang Zwanzig aus Winhall ist schon bei den Draconitern, seit er denken kann. Er ist einen Schritt und vier Spann groß, von schlanker Gestalt mit zotteligen dunkelbraunen Haaren und trägt fast immer ein Lächeln im Gesicht. Von einem wandernden Draconiter eingewiesen und auf den Pfad der Allwissenden geführt, verließ er den elterlichen Hof und begab sich in die Dienste des Ordens. Praian ist ein ausgesprochen charismatischer Mann, der zudem ein großartiges Talent hat, Geschichten zu erzählen. Er verwaltet im Puniner Hort eine selbst angelegte Geschichtensammlung und wird

auch die Helden immer wieder nach Märchen und eigenen Erlebnissen aus fremden Ländern befragen. Praian ist zudem angehender Saurologe und daher die erste Wahl, mit auf die Reise zum Tempeltal zu kommen. Einerseits wird ihn das entzücken, erlebt er doch nun auch ein eigenes Abenteuer. Andererseits ist ihm nicht ganz wohl bei der Sache. Schlussendlich ist er aber ein geborener Optimist, der versucht, nicht im Weg zu stehen, und sich auf der Reise zur Aufgabe macht, sich um Hyzindaya zu kümmern.

DIE SKRECHU-AGENTIN

Die ehemalige Schülerin der Magierakademie zu Tuzak wurde schon sehr früh in ihrem Leben von borbaradianischen Einflüssen verführt. Während einer längeren Expedition in den Dschungel ihrer Heimat Maraskan entdeckte sie das Verderbte Tal (siehe **Meister der Dämonen**, S. 68) und die Skrechu, die sich ihrer annahm. Nach mehreren Veränderungen und einer machtvollen Ausbildung wurde die ehemalige Magisterin ein leidenschaftliches Instrument der Echse mit dem Asfaloth-Splitter und ist nun eine hohe und machtvolle Paktiererin. Schon lange hat sie ihren eigentlichen Namen vergessen, hat sie doch auch die Beschränktheit auf nur eine Gestalt hinter sich gelassen. Wichtigste Macht der Skrechu-Agentin ist neben ihrer Zauberkraft ihre Fähigkeit, sich in vielerlei unterschiedlichste Lebewesen zu verwandeln. Auch Menschen kann sie damit nachbilden, allerdings ist sie darin erstens nicht besonders gut und zweitens damit sehr vorsichtig, da sie nicht über das Wissen des Menschen verfügt, den sie nachbildet. Für ihren Auftrag in Punin befiehlt sie ein paar Marus (den einzigen Lebewesen, denen man ihrer Meinung nach trauen kann) und einige maraskanische Söldner, die nicht so auffällig sind wie die Wüt-Echsen. Sie geht in ihrer Planung nicht nur skrupellos, sondern manchmal fast sprunghaft und wechselnd vor, ein Nachteil, der auf ihrer eigenen Wandelbarkeit beruht, von der sie langsam geistig aufgefressen wird.

Dolch: INI 10+W6 AT 14

PA 9

TP 1W+1

DK H

LE 42

AE 62*

AU 36

RS 1

KO 13

MR 9

GS 7 (in Menschengestalt)

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Finte, Gedankenschutz, Verbotene Pforten

Zauberei: Armatrutz 6, Brenne toter Stoff 7, Desintegratus 11, Invocatio Maior 12, Paralysis 12, Salander 15, Silentium 10, Tlalucs Odem 14

Paktgeschenke / Dämonenmal: Neben vielen Fähigkeiten zur Chimären- und Golemerschaffung kann die Dienerin auch spontan Pflanzen und Tiere mutieren lassen sowie sich selber in ihrer Gestalt vollkommen wandeln. Dafür ist ihr eigenes Aussehen, zu dem sie immer wieder zurückkehrt, nur noch eine schuppige und schlangenzüngige Parodie ihrer einstmaligen Schönheit.

Typischer Maraskaner in ihren Diensten

Armbrust: INI 14+W6

FK 16

TP 1W+6

Kampfdiskus: INI 14+W6

FK 20

TP 1W+5

Khunchomer: INI 14+W6

AT 14

PA 12

TP 1W+4

DK N

Dolch: INI 14+W6 AT 16

PA 11

TP 1W+1

DK H

LE 35

AU 40

RS 2

KO 14

MR 5

GS 7

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Ausfall, Eisenhagel, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Ortskenntnis, Schnellladen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Einige der Klingen sind mit Arachnae vergiftet: Stufe 1; sofort Lähmung (AT, PA je –2) für eine Stunde, bei gelungener Resistenzprobe nur AT/PA je –1 für 6 SR.

Typischer Maru in ihren Diensten

Säbel: INI 14+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N
Schwanzschlag: INI 12+W6 AT 12 TP 2W+4 (A) DK H
Biss: INI 12+W6 AT 16 TP 1W+5 DK N
LE 38 AU 36 RS 2 KO 15 MR 8 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten: Balance, Beidhändigkeit, Dämmerungssicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, Natürliche Waffen, Schnelle Heilung; Blutausch, Kälte Starre, Raubtiergeruch, Schwache Arme, Finte, Gezielter Stich, Kältestarre; Schwanzschlag, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Doppelangriff, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)

Die Skorpionhunde

Skorpionhunde sind mittels der Kraft der Paktiererin zusammengeschmolzene Wesenheiten aus Hund und Skorpion, die aufgrund der dämonischen Prozedur nur noch von einem beherrscht werden: dem blanken Wahnsinn. Ihr Körper ist der eines Hundes, allerdings besitzen sie kleine Chitinplatten, unter denen verfilztes

Fell herausragt. Zwischen ihren zwei Hundebeinpaaren wächst aus dem Körper ein Paar Skorpionbeine, das nutzlos an der Seite herabhängt. Der Schwanz besitzt wie beim Mantikor einen Giftstachel.

Biss: INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+2 DK H
Stich: INI 8+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+3 DK H
LE 25 AU 75 KO 10 GS 11 MR 1 RS 3
KL 5 GW 4

Eigenschaften: 3 Aktionen/KR (ein Biss, ein Stich, einmal Ausweichen oder ein Angriff, zweimal Ausweichen)
 Ein vom Stachel verwundenes Opfer verliert durch Lähmungsgift 1W3 KR lang pro Runde 1 Punkte seiner GE, FF, KO und KK. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für den Rest des Kampfes gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von 10 SR nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Jeder der Skorpionhunde kann das Gift nur einmal benutzen.

Manöver: Gezielter Stich

KOPIERVORLAGE

