

DAS AMULETT

Ein DSA-Abenteuer für 3-5 Charaktere

von Michael M. Birnbacher

Illustriert von Stefan Theurer



VORBEMERKUNGEN

Dieses Abenteuer stellt einige Anforderungen an das Improvisationstalent des Spielleiters, nicht nur, weil wegen des begrenzten Platzes viele Orte und Ereignisse nur unzureichend beschrieben werden können, sondern auch, weil die Handlung so flexibel angelegt ist, daß sowohl die Helden als auch der Spielleiter einen großen Freiraum für Entscheidungen haben. Es läßt sich schwer vorhersagen, welchen Verlauf die Geschichte nehmen wird. Der Spielleiter sollte darauf vorbereitet sein, daß die Spieler auf Ideen kommen, auf die er wirklich nicht vorbereitet ist ...

Prinzipiell sind alle Heldentypen für dieses Abenteuer geeignet, sowohl Wildnis- als auch Stadtcharaktere werden sich in Szene setzen können. Die hier vorgestellte Anwerbeszene richtet sich allerdings an den klassischen „Held für Geld“, für edle Krieger, ehrbedachte Amazonen und die meisten Geweihten müßte man einen anderen Einstieg finden.

EIN AUFTRAG

GESUCHT WERDEN ...

„... einige kompetente, weltgewandte Abenteurer, die sich auf Investigationen verstehen. Wer Interesse hat, melde sich im Kontor des Handelsherrn Silfinger“, verkündet ein Anschlag in der Lieblingskneipe der Helden in der mittellaventurischen Stadt, in der sie sich gerade aufhalten.

Darian Silfinger empfängt die Helden in seinem Arbeitszimmer, nachdem er sie anstandshalber ein wenig hat warten lassen, und läßt sich ihre Fähigkeiten schildern. Nach einigem Zögern und Abwägen (tatsächlich sind die Helden die bisher einzigen Interessenten, so daß er eigentlich keine große Auswahl hat) schildert er ihnen sein Problem:

Vor zwei Wochen sei ihm bei einem Einbruch ein Amulett, eigentlich nicht sehr wertvoll, aber ein Andenken an seinen verstorbenen Vater, gestohlen worden. Der Dieb, ein gewisser Halgor, so hat die Stadtgarde herausgefunden, habe sich nach Mengbilla abgesetzt. Natürlich mache es keinen Sinn, in dieser gesetzeslosen Stadt die Obrigkeit einzuschalten, deshalb brauche er die Hilfe einiger diskret arbeitenden Investigatoren. Er biete den Helden je 25 Dukaten plus eventuell anfallenden Unkosten. Nach Mengbilla könne man an Bord eines seiner eigenen Handelsschiffe gelangen, er selbst wolle die Reise mitmachen.

Das Amulett beschreibt er wie folgt: Es sei von ovaler Form, etwa einen halben Spann lang, bestehe aus Jade und sei schon sehr alt, die Ränder seien teilweise zerbröckelt. Es zeige ein schreckliches,

geschupptes Ungeheuer und einige seltsame Schriftzeichen, die ihm niemand habe deuten können. Auch über den Dieb weiß er noch etwas zu berichten: Halgor sei ein bekannter Halunke in dieser Stadt. Er gehörte einmal zur Bande eines gewissen Lethor, einer Größe der örtlichen Unterwelt, der sich aber nach einem „großen Ding“ davongemacht habe. Man munkelt, er sei nach Mengbilla entkommen. Nun, da könne man ja wohl eins und eins zusammenzählen.

DIE WAHRHEIT ...

... ist um einiges komplizierter: Silfingers Vater Arno Silfinger war lange Jahre als Kapitän im Süden Aventuriens unterwegs. Auf seinen Reisen fand er einmal ein altes Amulett, das zwar interessant aussah, dem er aber keinen allzu hohen Wert beimaß. Als er beschloß, sich fest niederzulassen, teilte er das Amulett in drei Teile und schenkte je ein Bruchstück zur Erinnerung seinen besten Freunden, der Steuerfrau Hela Westari und dem Bootsmann Bodir Nurmansen.

Nach seinem Tod hinterließ er seinen Teil zusammen mit seiner gut gehenden Reederei seinem Sohn Darian. Der schenkte dem „alten Stück Stein“ nur wenig Beachtung und stellte es als Kuriosum in seinem Kontor aus.

Als der Dieb Halgor in das Kontor einbrach, war Phex offenbar nicht mit ihm, denn bevor er die erhoffte Geldtruhe finden konnte, wurde er bemerkt und mußte eiligst verschwinden. Lediglich ein merkwürdiges altes Stück Jade konnte er noch mitnehmen ...

Doch nach genauerer Betrachtung, fühlte er sich an ein ähnliches Amulett erinnert, das er einmal bei seinem Freund Lethor gesehen hatte. Da ihm ohnehin der Boden unter den Füßen zu heiß wurde, entschloß er sich, diese alte Freundschaft zu erneuern.

Tatsächlich war das zweite Bruchstück (das der Steuerfrau) auf Umwegen in Lethors Hände gelangt. Auch er hielt es nicht für sehr bedeutsam. Als ihm jedoch Halgor das Amulett Nr. 1 anbietet (er kommt etwa zu dem Zeitpunkt in Mengbilla an, als die Helden den Auftrag annehmen), erkennt er, daß mehr dahinter stecken muß. Leider sieht er bisher noch keine Möglichkeit, das dritte Amulett ausfindig zu machen.

Auch Silfinger kam zu dem Schluß, daß das Amulett mehr wert ist, als es scheint. Im Tagebuch seines Vaters findet er den Hinweis, daß es insgesamt drei Bruchstücke gibt. Er versucht zunächst, Hela Westari ausfindig zu machen, von der er weiß, daß sie in derselben Stadt lebte. Sie ist jedoch schon vor Jahren verstorben, von ihrem Amulett fehlt jede Spur. Darauf beschließt er, sein Amulett wiederzuerlangen und dann nach Brabak weiterzureisen, wo Nurmansen leben soll.

DIE PERSONEN

Darian Silfinger ist etwa 40 Jahre alt, mittelgroß und neigt zur Fettleibigkeit. Seine wenigen, verbliebenen schwarzen Haare umkränzen eine spiegelnde, schon bei leichter Anstrengung schweißnasse Glatze. Silfinger betreibt ein recht erfolgreiches Reeder- und Handelshaus, gehört aber nicht zu den wirklichen großen Namen im aventurischen Seehandel. Er ist ein miserabler Kämpfer, seine Abneigung gegen körperliche Strapazen vergißt er nur, wenn seine Goldgier von ihm Besitz ergreift. Seine Methoden sind nicht gerade von übertriebenen Skrupeln geprägt, was die Helden wahrscheinlich noch am eigenen Leib erfahren werden.

Darian Silfingers Werte:

Händler, Stufe 5

MU: 10 **KL:** 13 **IN:** 12 **CH:** 9 **FF:** 10 **GE:** 9 **KK:** 11 **LE:** 45
AT: 7 **PA:** 9 (Dolch)

Lethor hat seine ergaunerten Dukaten in der Taverne „Sternenglanz“ in Mengbilla angelegt, allerdings ist das für ihn kein Grund, ganz aus seinem bisherigen Geschäft auszusteigen: Er ist ein recht erfolgreicher Hehler. Er pflegt auch gute Beziehungen zur Kurtisanengilde, der er ein Zimmer zur Verfügung stellt. Lethor ist 35 Jahre alt, an die 1.80 groß, trägt braunes, schulterlanges Haar und einen Schnauzbart. Er versteht es meisterhaft, mit Degen und Wurfdolch umzugehen und ist ein gefährlicher Gegner, kennt allerdings auch so etwas wie Ganovenehre.

Lethors Werte:

Streuner, Stufe 8

MU: 14 **KL:** 14 **IN:** 11 **CH:** 11 **FF:** 14 **GE:** 15 **KK:** 11 **LE:** 55
AT: 15 **PA:** 12 (Degen)
Wurfwaffen 20 (Wurfmesser)

Adawadt ist mit 1.30 m auch für einen Zwerg recht klein. Der rothaarige und -bärtige Zwerg strandete vor einem Jahr in Lethors Kneipe. Da er seine Zeche nicht zahlen konnte, bot er ihm eine seiner „praktischen Erfindungen“ an, seitdem lebt er im „Sternenglanz“ und hat schon zahlreiche technische Verbesserungen angebracht. Auch wenn er sich mit seinem Kurzschwert einigermaßen seiner Haut zu wehren weiß, so ist er doch kein wirklicher Kämpfer.

DAS AMULETT

Die Bruchstücke sind aus Jade und weisen deutliche Spuren ihres hohen Alters auf. Sie zeigen zum Teil seltsame Kreaturen, zum Teil merkwürdige Linien. Die Schriftzeichen kann ein Kundiger (Magier, Hesindegeweihter) als echtsicher erkennen, jedoch keinesfalls übersetzen. Nur wenige Glyphen der Echsen konnten jemals entziffert werden, und den Magiern, die sich allzu intensiv mit Relikten der Echsen beschäftigen, sollte man mit Vorsicht begegnen. Das ganze Amulett hat einen Durchmesser von etwa 15 Halbfingern.

MENGBILLA

ANKUNFT

Darian Silfinger erledigt die Einreiseformalitäten für sich und die Helden im Hafen von Mengbilla: Er zahlt das übliche Bestechungsgeld, um die Einreiseprozedur auf ein erträgliches Maß abzukürzen, besorgt Pässe von der Hafenmeisterei und zahlt das nötige Bürgergeld für eine Woche inklusive der Gebühren für das Führen von Waffen. Er wird dabei nicht müde zu betonen, „was das alles wieder kostet!“ Sodann bittet er die Helden, sich an die Arbeit zu machen. Er selbst wird sich im Gasthaus „Alter Krakenmolch“ einquartieren. Er möchte so wenig wie möglich mit den Helden zusammen gesehen werden, am besten melden sie sich erst bei ihm, wenn alles erledigt ist.

DIE STADT MENGBILLA

An dieser Stelle kann leider nur äußerst knapp auf diese wirklich schenswerte und äußerst freundliche Stadt eingegangen werden.

Mengbilla ist eine südaventurische Großstadt, geprägt von krassen Gegensätzen zwischen Arm und Reich. Die Politik der Stadt wird bestimmt von „Gilden“, die man andernorts wohl eher als Verbrechersyndikate bezeichnen würde: Alchimisten, Kurtisanen, Sklaven- und Rauschkrauthändler, um die wichtigsten zu nennen. Großen Einfluß hat auch der Boronkult. Die Kulte des Praios und des Phex sind übrigens verboten! Jeder Einwohner, der nicht in der Lage ist, sein Bürgergeld zu bezahlen, droht in die Sklaverei zu geraten. Das gilt auch für Besucher der Stadt, die deshalb bei der Einreise das zeitlich befristete Bürgerrecht erwerben sollten.

Auf gut Glück nach Halgor zu suchen, dürfte sich im Gewimmel der Stadt als schwierig erweisen. Den besten Anhaltspunkt bietet Lethor, der auch tatsächlich leicht ausfindig zu machen ist: Ihm gehört die Taverne „Sternenglanz“, die in der Unterstadt, dem übelsten Viertel Mengbillas, in der Nähe des Hafens liegt. Fragt man bei den „richtigen“ Leuten nach, kann man auch erfahren, daß Lethor ein Hehler ist, der „gut zahlt“ und bei dem man auch „kuriose Sachen“ los wird. In der Unterstadt kann man übrigens auch vom traurigen Schicksal des Diebes Halgor erfahren: Er wurde vorein paar Tagen im Streit von einem Zuhälter erstochen. Vorher soll er noch in Lethors Taverne gesehen worden sein.

DIE UNTERSTADT

Baufällige Häuser, vor allem aus Lehmziegeln, bilden die engen Gassen, dazwischen, in den Trümmern schon zusammengestürzter Gebäude, wurden notdürftige Hütten aus Palmwedeln und Brettern errichtet. Der Schmutz liegt knöcheltief auf den Straßen, und wird er mal von einem Regenguß ins Meer gespült, so ergießen sich gleich neue Ströme von Unrat und Fäkalien aus den besseren, weiter oben gelegenen Vierteln in die Gassen. Es gibt wenige, meist heruntergekommene Handwerksbetriebe, dafür um so mehr zwielichtige Tavernen und billige Bordelle. Zerlumpte Gestalten bestimmen das Bild, einige liegen schon mittags betrunken oder von Rauschkraut umnebelt im Schmutz, verwahrloste Kinder und magere Hunde durchstöbern gleichermaßen den Unrat nach Brauch- oder Eßbarem, Huren und Lustknaben bieten ihre Gunst an. Daneben sieht man jedoch auch junge Männer, die um so protziger ihren Wohlstand zur Schau stellen: teure Lederstiefel, Goldkettchen auf der dank eines halboffenen Hemdes gut sichtbaren muskulösen Brust, blitzende Langdolche oder Rapiere mit einen funkelnden Stein am Knauf...

STERNENGLANZ

Die Taverne „Sternenglanz“ ist ein zweistöckiges Eckhaus in einer etwas breiteren Gasse des Viertels. Rechts daneben liegt eine seit langem geschlossene Schreinerwerkstatt, links in der abzweigenden, kleineren Gasse eine wenig einladend wirkende Absteige mit dem Namen „Travias Ruh“. Die Taverne selbst hat eine Tür an der Straßenseite, die ab dem späten Nachmittag geöffnet ist und in den Schankraum führt, sowie eine in der kleinen Gasse, die normalerweise abgeschlossen ist.

Im Schankraum selbst, dunkel und verräuchert, herrscht am frühen Abend nur wenig Betrieb, zu späteren Stunden ist es



dagegen meistens brechend voll. Das Publikum kann man größtenteils als Pack und Gesindel bezeichnen. Hinter der Theke am Ende des Raumes steht für gewöhnlich Lethor. Durch einen Vorhang neben der Theke tritt bisweilen der Zwerg Adawadt, um bestellte Speisen in den Schankraum zu bringen oder ein neues Faß hinter die Theke zu rollen. Von Zeit zu Zeit verschwindet auch eine der Damen von der Straße in Begleitung eines Kunden hinter dem Vorhang, Unbefugten wird dagegen der Zutritt verwehrt, entweder von Lethor selbst, oder von einem seiner freundlichen Stammgäste.

Wenn die Helden Lethor aushorchen wollen, liegt es natürlich nahe, ihm zum Schein Diebesware anzubieten oder Interesse an „seltenen Schmuckstücken“ o.ä. vorzugeben. Lethor wird, wenn die übliche Form solcher Gespräche gewahrt wird („Man sagte uns, Ihr hättet Interesse an gewissen Dingen ...“ – „Man sagt ja so einiges ... – Von was für Dingen spricht Ihr?“), sich bereitwillig Angebote anhören oder auch ein paar schöne Schmuckstücke zur Ansicht vorlegen lassen (sollten noch andere Gäste im Schankraum sein, so wird Lethor die Helden nach oben bitten und die Theke Adawadt überlassen), auf das spezielle Amulett wird er jedoch nicht zu sprechen kommen, da er nicht vorhat, es zu verkaufen. Allenfalls werden ihn allzu hartnäckige Fragen mißtrauisch werden lassen.

Hinter dem Vorhang befindet sich ein Raum mit einer Treppe nach oben. In der gegenüberliegenden Wand gibt es zwei Türen, eine führt in die Küche, die andere auf den Hinterhof. Eine weitere, für gewöhnlich abgeschlossene Tür führt auf die Gasse. In der kleinen Küche ist Adawadt verzweifelt bemüht, zweier brodelnder Kessel Herr zu werden.

Der Hinterhof ist von den Nachbargrundstücken durch eine etwa zwei Schritt hohe Mauer getrennt. Eine Rampe, in die Treppenstufen eingelassen sind, führt nach unten bis vor eine abgeschlossene Kellertür.

Der Keller besteht aus einem einzigen dunklen Raum, die Decke wird von mehreren Stützpfeilern getragen. Überall stehen Fässer mit Bier und Wein sowie alles mögliche an Gerümpel herum. An der hinteren Wand liegt ein großes Faß (Durchmesser 1½ Schritt).

Das Faß enthält mitnichten Wein, vielmehr läßt sich die Vorderwand aufklappen, indem man den Zapfhahn öffnet und gleichzeitig daran zieht, und gibt den Blick frei auf einen kleinen Berg wertvollster Gegenstände, die andere in Mengbilla oder weiterweg schmerzlich vermissen dürften. *Vor dem Öffnen* sollte man allerdings den kleinen Hebel an der Rückseite des Fasses umlegen, denn sonst öffnet sich gleichzeitig eine Klappe in dem Faß und läßt einen Skorpion frei, der das Durchwühlen der Schätze, unter denen er Schutz suchen wird, zweifellos als Bedrohung interpretieren wird. (AT 12, TP W+1, evtl. plus Giftschaden 3W6 und Lähmungserscheinungen, die erst nach einer halben Stunde abklingen.) Welche Schätze sich genau hier angesammelt haben, bleibt dem Spielleiter überlassen, möglicherweise kann man hier auch einen Teil des Amuletts finden.

Im ersten Stock endet die Treppe in einem nur schwach beleuchteten Raum. Türen führen in folgende Räume:

Im Phexgefälligen Salon pflegt Lethor an einem großen Tisch seine geschäftlichen Beziehungen.

Im Rahjagefälligen Gemach, das von den Huren und ihren Freiern aufgesucht wird, befindet sich lediglich ein großes, muffig riechendes Bett.

Adawadts Zimmer hält eine Überraschung bereit: Sobald jemand die Tür öffnet, schwingt ihm ein hölzerner Hammer entgegen, der ihn in etwa 1½ Schritt Höhe treffen würde. Das ist natürlich kein Problem für einen Zwerg ... In dem Raum befindet sich neben einem kleinen Bett und diversen persönlichen Besitztümern auch eine Werkbank, auf der mehrere Skizzen liegen. Sie stellen diverse Erfindungen Adawadts dar: eine pedalgetriebene Zapfanlage, die Großlingsfalle an der Tür, sowie die Skorpionfalle im Keller.

Lethors Zimmer enthält einfache Möbel und diversen persönlichen Kram. In einer verschlossenen Kiste befinden sich einige Dutzend Gold- und Silbermünzen sowie - möglicherweise - ein Teil des Amuletts.

MÖGLICHKEITEN DES EINDRINGENS

–**Überrumpelung:** Wenn die Helden Lethor alleine erwischen und bedrohen können, wird er ihnen, wenn es für ihn zu brenzlig wird, das Amulett ausliefern. Er wird es jedoch vermeiden, ihnen die ganze Wahrheit zu sagen.

–**Einbruch:** Wenn die Helden von der Gasse her einzubrechen versuchen, besteht natürlich die Gefahr, daß man sie beobachtet. Es ist möglich, durch die Nachbargebäude in den Hinterhof zu gelangen und von dort ins Haus.

–**Die Huren:** Ein Charakter (oder zwei) können mit einer der Damen (oder Jünglinge) von der Straße in das Obergeschoß gelangen, ohne von Lethor daran gehindert zu werden. Dort müßte sie allerdings dann ausgeschaltet werden, damit die Helden sich ungestört umsehen können.

UND WO IST WELCHES BRUCHSTÜCK?

Das ist mal wieder eine Entscheidung des Meisters. In Lethors Besitz befinden sich die Teile 1 und 2. Als Versteck bieten sich das Faß im Keller und die Kiste in Lethors Zimmer an. Will der Spielleiter es schwieriger machen, kann er beide Teile an unterschiedlichen Orten verstecken, dann sollten die Helden allerdings auf jeden Fall Teil 2 zuerst finden, damit sie überhaupt noch nach dem anderen Stück suchen.

ERFOLG UND LOHN

Haben die Helden nun *beide* Amulette sichergestellt, werden sie sicherlich ein paar Fragen an ihren Auftraggeber haben. Herr Silfinger wird sich hochofrenut zeigen, daß die Helden gleich zwei Teile gefunden haben, womit er nicht gerechnet habe (hat er auch nicht). Er wolle den Helden jetzt, da sie sich als sehr fähig erwiesen hätten, reinen Wein einschenken. Er wisse von seinem Vater, daß das Amulett in irgendeiner Weise der Wegweiser zu einem riesigen Schatz sei. Allerdings brauche man noch den dritten Teil. Wenn die Helden ihm den brächten, wolle er gemeinsam mit ihnen den Schatz suchen und heben. Er vermute das dritte Bruchstück bei dem Mengbiller Handelsherrn Xanian Ayonzo, der in einer Villa in der Oberstadt lebt.

Wenn die Helden nun am nächsten Tag versuchen, in die Villa einzubrechen, werden sie dort von einer Übermacht von Söldnern erwartet und gefangen genommen. Silfinger denkt gar nicht daran, die Helden an dem erwarteten Schatz zu beteiligen. Er hat Herrn Ayonzo eine Warnung zukommen lassen und hofft, daß dieser die lästigen Mitwisser töten oder auf ewig in der Sklaverei verschwinden läßt.

Nach zwei Tagen werden die Helden, die inzwischen genug Zeit haben, über eine künftige Karriere als Galeerensklaven nachzudenken, überraschend und ohne eine Erklärung freigelassen. Hier hatte Lethor über die einflußreiche Kurtisanengilde seine Finger im Spiel. Er hofft, daß die Helden die Spur ihres Auftraggebers aufnehmen und er seinerseits ihrer Spur folgen kann.

Im Hafen kann in Erfahrung gebracht werden, daß Silfinger sich vor zwei Tagen nach Brabak eingeschifft hat. Wenn die Helden Glück haben, finden sie noch am selben Tag ein Schiff, das sie nach Brabak mitnimmt. Die Reise dauert etwa eine Woche. Vielleicht ist Lethor (verkleidet) auf demselben Schiff, oder er versucht, ein paar Tage später nachzukommen.

Dies ist nur eine von mehreren möglichen Entwicklungen der Handlung! Es ist durchaus möglich, daß die Helden durch Drohungen, Magie oder geschicktes Verhandeln Herrn Silfinger zu der Einsicht bringen, daß es besser ist, mit ihnen zu kooperieren. In diesem Fall wird er sie weiter an der Suche beteiligen. Das muß jedoch nicht zwangsläufig heißen, daß er nun ihr Freund ist. Eventuell wird er später versuchen, sie auszubooken. Möglicherweise versuchen die Helden auch, auf eigene Faust dem Geheimnis auf die Spur zu kommen oder sich gar mit Lethor zu verbünden. Der Spielleiter sollte in solchen Fällen improvisieren, anstatt die Spieler auf einen festgelegten Handlungsweg zu zwingen.

BRABAK

DER ALTE SEEMANN

Wenn die Helden Brabak erreichen, wird Darian Silfinger etwa ein bis drei Tage Vorsprung haben. Er wird sich jedoch nicht sonderlich beeilen, da er nicht mit Verfolgung rechnet. Silfinger sucht Bodir Nurmansen. Er hat sich schon an einigen Orten nach ihm erkundigt, z.B. bei der Hafenmeisterei, so daß sie Helden seine Spur wieder aufnehmen und auch einen Hinweis auf das dritte Amulett erhalten können.

Nurmansen, mittlerweile stolze 75 Jahre alt, lebt inmitten der Schar seiner Kinder, Enkel und Urenkel, soweit diese nicht selbst zur See fahren, in einem kleinen Haus in der Altstadt. Ein guter Ort, nach ihm zu fragen, ist der Efferdtempel, den er fast täglich besucht. Eventuell treffen die Helden vor Silfinger bei ihm ein oder beide Seiten kommen gleichzeitig an und versuchen, dem störrischen und schwerhörigen Alten das Amulett abzuschwatzen. Das Amulett unauffällig zu stehlen, ist fast unmöglich (es liegt mit allerlei Krimskrams in einer Schachtel unter dem Bett des Alten), ein gewaltsames Vorgehen wenig heldenhaft.

DIE STADT BRABAK

Brabak an der Mündung des Mysob ist geradezu archetypisch für den südlichen Stadtstaat: Lebendig, chaotisch, mit großen sozialen Gegensätzen, der König ist pleite, die Bürokratie korrupt, ohne ein Bestechungsgeld geht fast gar nichts. Allerdings ist Brabak nicht so „verderbt“ wie Mengbilla.

WER HAT DIE NASE VORN?

Es läßt sich schwer vorhersagen, in wessen Besitz sich nun welche Teile des Amuletts befinden werden. Auch haben die Parteien einige Stücke zumindest gesehen, wenn sie sie auch nicht mehr in ihrem Besitz haben. Das Rätsel läßt sich eventuell auch aus dem Gedächtnis lösen. Silfinger kennt auf jeden Fall Teil 1, an den er sich leidlich erinnert, Lethor hat sich mit Teil 1 und 2 intensiv auseinandergesetzt (und ahnt vielleicht auch schon, daß das Amulett die Umriss einer Insel zeigt). Wie gut die Helden sich erinnern, hängt vom Gedächtnis der Spieler ab. Eventuell wechseln in Brabak noch einmal ein oder zwei Teile den Besitzer. Lethor könnte versuchen, nachts in das Quartier der Helden einzubrechen, Darian Silfinger wäre sogar so skrupellos, den Helden einen gedungenen Meuchler auf den Hals zu schicken. Vielleicht kann ein Konkurrent ganz abgehängt werden, vielleicht wird auch noch ein Bündnis geschlossen. Das bleibt alles den Handlungen der Spieler und der Improvisation des Meisters überlassen. Gute Ideen der Spieler sollten belohnt werden, während sie, wenn sie sich verzetteln und Zeit verlieren, auch ruhig das Nachsehen haben sollten. Die Helden müssen dann eben dem erfolgreicheren Konkurrenten folgen.

AUS DREI MACH EINS

Wir gehen hier einmal davon aus, daß die Helden selbst die glücklichen Besitzer aller drei Teile sind. Folgendes können die Helden anhand des Amuletts herausfinden: Das Geheimnis hat irgend etwas mit den alten Echten zu tun (das wußten sie vermutlich auch schon vorher).

Das Amulett ist eigentlich eine Karte und zeigt eine Pyramide, die sich auf einem Tafelberg auf einer Insel befindet.

Es ist nun an den Helden, diese Insel zu finden. Vermutlich werden sie Karten zu Rate ziehen wollen. Im Spiel besorgen sie sich die wohl am besten in einer guten Kartothek, etwa der des Efferdtempels oder in der Admiralität (letzteres dürfte allerdings das Vorbringen guter Gründe oder ein wirklich dickes Bestechungsgeld erfordern). Auch ein Schiffskapitän könnte weiterhelfen. Am Spieltisch sollte der Spielleiter den Spielern nun die Karte vom Süden Aventuriens vorlegen, sowie eventuell einige weitere geeignete Karten. Die Spieler sollten nun in Ruhe die richtige Insel suchen. Sollten sie partout nicht auf die richtige Lösung kommen, so kann der Spielleiter für gelungene Geographie-Proben Tips geben. Letztendlich sollten die Helden herausfinden, daß es nach Altoum geht.

VORBEREITUNGEN

Nungilt es, die nötige Ausrüstung zu beschaffen und nach Altoum zu gelangen. Es ist empfehlenswert, zunächst nach Sylla an der Altoum gegenüberliegenden Küste zu segeln und dort eine Überfahrt zu einer geeigneten Stelle auf Altoum zu organisieren oder gar ein eigenes Boot zu mieten. Der beste Ort für die Landung auf Altoum wäre die Nordküste direkt nördlich des Altimont-Massivs, da man von dort den kürzesten Weg durch den Urwald zurückzulegen hätte. Allerdings gibt es hierhin keinen regulären Schiffsverkehr.

Sofern Darian Silfinger oder Lethor noch im Rennen sind, werden sie jedenfalls in Sylla ihre Expedition vorbereiten.

Silfinger wirbt zwei dschungelerfahrene Söldner und zwei eingeborene Träger an. Außerdem mietet er zwei Maultiere für den Transport der umfangreichen Ausrüstung (Zelt und Moskitonetze für Silfinger, reichlich Schaufeln und Hacken etc.) und den Abtransport der erwarteten Schätze. Er läßt sich von einem Handelskapitän nach Altoum bringen und verabredet, daß er ein bis zwei Wochen später wieder abgeholt wird.

Lethor wird es alleine versuchen und nimmt nur die nötigste Ausrüstung mit. Er läßt sich von einem syllanischen Freibeuter an der Nordküste absetzen und plant, sich später zu einem kleinen Fischerdorf im Osten Altoums durchzuschlagen.

ALTOUM

DSCHUNDEL

Die Helden landen am nördlichen Strand von Altoum. Der Strand ist breit und weiß, ein kleines Flößchen mündet hier ins Meer. Das Land ist mit hohem Gras und Buschwerk sowie einzelnen Bäumen bewachsen. In weiterer Ferne sieht man das Grün des Urwaldes und die sich erhebenden, ebenfalls bis in große Höhen bewaldeten und nebelverhangenen Berge des Altimont-Massivs.

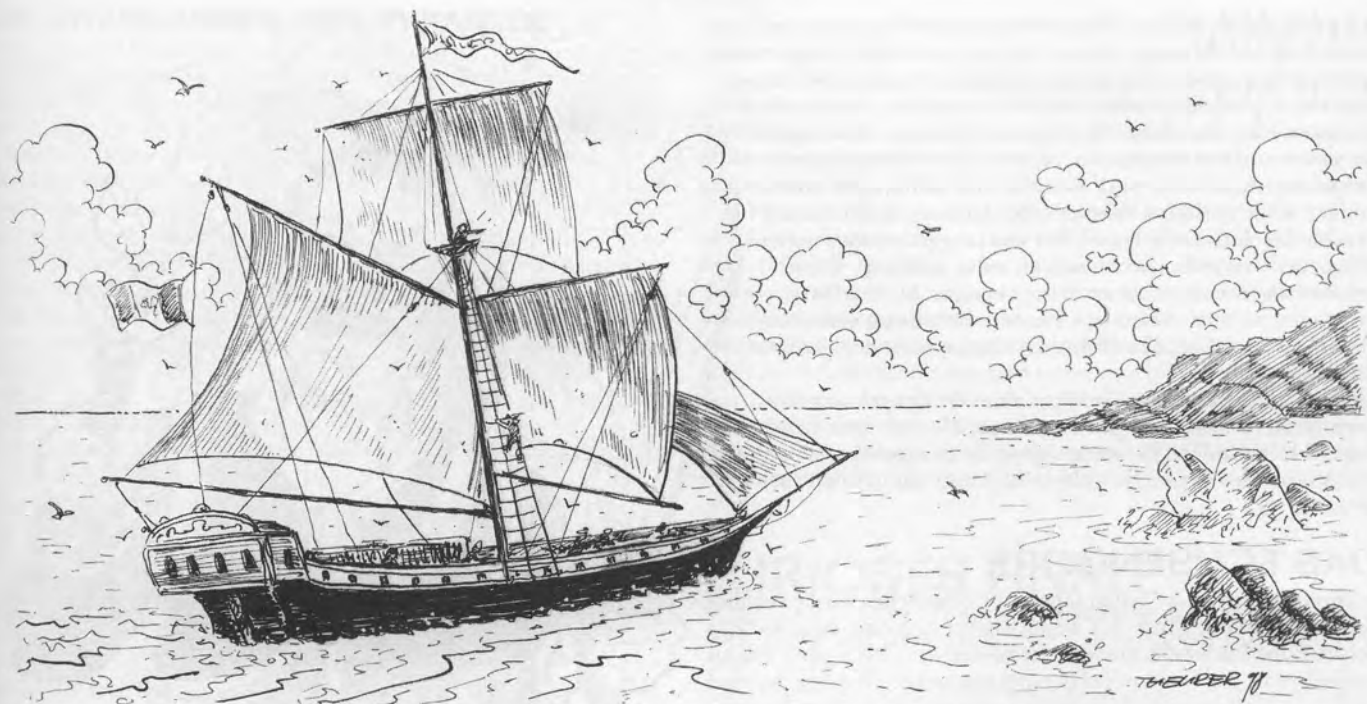
Das Buschland ist mit Schlangen bevölkert, am Ufer des Flusses dösen Alligatoren, an eher ungefährlichen Tieren gibt es wilde Selemferkel, diverse Echten, Vögel und Unmengen lästiger Insekten.

Möglicherweise gibt es auf dem Weg Spuren der Konkurrenten, je nachdem, wer schneller war. Ansonsten deutet nichts auf die Anwesenheit von Menschen hin. Die Vegetation wird langsam dichter. Entlang des Flusses müssen Sumpflöcher umgangen werden. Am Abend erreichen die Helden dann den Rand des richtigen Dschungels. (Die Nacht am Waldrand sollte mit ihren vielfältigen Geräuschen einen angenehmen Vorausblick auf die kommenden Tage bieten ...)

Am zweiten Tag geht es hinein in den Wald. Schon bald müssen die Helden feststellen, daß es so etwas wie einen Weg nicht gibt, auch entlang des Flusses ist der Urwald zu dicht. Trotz eifrigem Gebrauch des Haumessers müssen immer wieder Umwege gemacht werden. Das Gelände steigt dabei merklich an; mehr als 10 Meilen am Tag sind kaum zu schaffen. Die Schwüle, die unzähligen stechenden Insekten und die drohende Gefahr durch Schlangen und wilde Tiere zehren an den Nerven.

NACKTÄRSCHER!

Gegen Nachmittag treffen die Helden auf ein Dorf aus einem halben Dutzend runder Hütten, in der Nähe des Flusses gelegen. Sollten sie sich ungeschickt anstellen und von den Bewohnern bemerkt werden oder selbst versuchen, Kontakt herzustellen, werden sie von etwa einem Dutzend dunkelhäutiger Waldmenschen, nackt bis auf einen Lendenschurz und mit seltsamen Hautbemalungen, unter lautem Geschrei umringt. Die Waldmenschen greifen jedoch nicht an. Wenn sich die Helden nicht feindselig verhalten, werden sie schließlich mit vielen (wahrscheinlich unverständlichen) Worten und Gesten eingeladen, ins Dorf zu kommen. Dort werden sie von etwa dreißig Männern, Frauen und Kindern bestaunt und mit Kokosmilch und gebratenem Eidechsenfleisch bewirtet. Schließlich erscheint der Häuptling, der auch ein paar Brocken Garethi spricht, so daß man sich verständigen kann. Die Waldmenschen vom Stamm der Kala-Ha sind offenbar friedlich. Dies ist eine gute Gelegenheit, Informationen über die



Insel zu bekommen oder kostbare Glasperlen gegen Felle oder Kräuter einzuhandeln.

Über das Ziel der Helden, den Tafelberg oder allgemein die Berge, weiß man im Dorf nicht viel. Vor den Darna, den Geistern der Berge, sollten sie sich in acht nehmen, denn sie seien auf Bläshäute nicht gut zu sprechen. Auch die Kala-Ha fürchteten sie, könnten sie doch alle zaubern, und man wisse nicht, ob sie nun Menschen aus Fleisch und Blut seien oder Geister. Vorsicht geboten sei auch wegen der Nebelspinnen und ihrer Netze.

SPINNEN IM NEBEL

Am dritten Tag ändert sich die Landschaft merklich. Das Gelände steigt stark an, an einigen Stellen ragen Felsen aus dem dampfenden Dschungelboden. Im Wald ist es fast ständig nebelig, es ist vielleicht ein klein wenig kühler, aber dafür um so feuchter. Am beeindruckendsten sind die bis zu 100 Schritt hohen durchmessenden Turupabäume mit ihren schirmartigen Nadelkronen. Aus der Höhe sind Schreie von Brüllaffen zu hören. Zwischen zwei Bäumen hat eine Nebelspinne ihr Netz aufgebaut. Wenn sich ein Held darin verfängt, kommt das eineinhalb Schritt große Ungeheuer sofort aus seinem Versteck, um nach seiner Beute zu sehen. Der Anstieg wird zunehmend steiler, die Landschaft immer zerklüfteter. Felsbrocken versperren den Weg und müssen umrundet werden, langgestreckte Täler erweisen sich als Sackgassen. Folgen die Helden dem Fluß, bleibt ihnen dieses Problem erspart, dafür sind jedoch einige Kletterpartien nötig. Die Helden sollten das Gefühl haben, daß sie von irgendwem beobachtet werden.

WALDGEISTER

Gegen Abend, kurz vor der hier immer recht plötzlich hereinbrechenden Dämmerung, stehen den Helden plötzlich zwei Darnakrieger gegenüber, Waldmenschen, ein Mann und eine Frau, mit Blumen im Haar, schön anzusehen, allerdings mit gefährlichen Speeren bewaffnet. Sie fragen, was die Helden in ihrem Gebiet zu suchen hätten.

Die Darna werden gesprächsbereiter, wenn sie sich durch einen Zauber (IN DEIN TRACHTEN ... o.ä.) überzeugt haben, daß die Helden keine bösen Absichten haben, bleiben aber distanziert. Über den Tafelberg haben sie wenig zu erzählen. Ihn zu betreten sei für die Darna Tabu, da es altes Unheil erneut heraufbeschwören könnte. Sie warnen auch die Helden, dies zu tun. Außerdem sei die Steilwand so gut wie unerklimmbar. Die Darna suchen nach zwei spurlos verschwundenen Kindern, einem Mädchen und einem Jungen.

Ein weiterer Tag im Nebelwald steht den Helden noch bevor, mit den selben Fortbewegungsproblemen.

DIE WAND

Gegen Abend erreichen die Helden die Steilwand des Tafelberges. Schier unerklimmbar ragt sie wohl an die tausend Schritt in die Höhe. Zwar gibt es immer wieder einzelne Vorsprünge, auf denen fremdartige Pflanzen von zum Teil beachtlicher Größe Halt gefunden haben, doch um sie zu erreichen, müßte man schon an glatten Felswänden emporklettern oder fliegen können. In der Nähe eines tosenden Wasserfalls, der offenbar den Fluß speist, dem die Charaktere zeitweilig gefolgt sind, ist allerdings ein schmaler, sich an der Felswand entlangwindender Sims erkennbar. Der Aufstieg dürfte dennoch Stunden dauern und ist erst für den nächsten Morgen empfehlenswert. Auch auf dem Sims (die Breite schwankt zwischen eineinhalb Schritt und zwei Spann) ist der Aufstieg alles andere als leicht und ungefährlich. Abgebrochene Stellen und Geröllhaufen müssen durch Klettern oder waghalsige Sprünge überwunden werden, einmal führt er sogar unter dem tosenden Wasserfall hindurch. An das Mitführen von Lasttieren ist natürlich nicht zu denken. Der Spielleiter sollte durch Kletter- und Körperbeherrschungsproben die Spieler daran erinnern, daß die Charaktere sterblich sind. Eine Situation, in der ein Held abzustürzen droht und die anderen ihn verzweifelt zu halten und wieder nach oben zu ziehen versuchen, sollte es mindestens einmal auf diesem Aufstieg geben. Anseilen und die Verwendung von Kletterhaken sind natürlich sehr hilfreich. Diese Kletterpartie dürfte die größte und gefährlichste sein, die die Helden bisher erlebt haben, und den Spielern sollte das auch bewußt werden. Abstürzen sollte allerdings niemand, es sei denn, er hat es wirklich verdient oder einfach unglaubliches Pech beim Würfeln.

DAS ZIEL DER SUCHE

DER TAFELBERG

Wenn die Helden oben ankommen, sollten sie zu Tode erschöpft und mit den Nerven am Ende sein. Sie werden wohl erst einmal tief durchatmen und den Göttern danken. Dann ist es Zeit, sich umzusehen. Der Tafelberg (Tepui) bietet eine phantastische Aussicht, wie sie wohl noch nie ein zivilisierter Aventurier genossen hat, über den nebel- und wolkenverhangenen Urwald bis weit auf das Meer hinaus.

Auf dem Tafelberg ist nicht so schwül wie im Nebelwald, allerdings brennt die Sonne recht intensiv vom Himmel. Es weht ein frischer Wind. Das langgestreckte Plateau selbst, es durchmißt

etwa vierzig Meilen in Ostwestrichtung und maximal zehn in nordsüdlicher Richtung, ist im Vergleich zum Dschungel sehr spärlich bewachsen. Es gibt keine Bäume und nur wenig Büsche. Der felsige Boden ist mit Moosen und Gräsern bewachsen. Hier oben leben Blumen und Insekten, die nirgendwo sonst auf Dere existieren. Größere Tiere scheint es nicht zu geben, außer ein paar Echsen und Schlangen sowie einigen Vögeln. Kleine Wasserläufe haben an vielen Stellen den bloßen Fels freigelegt. Über die langgestreckte, ovale Hochebene verteilt erheben sich einzelne mächtige Felskegel. Zwischen zweien meint man in einigen Meilen Entfernung eine weitere, wesentlich kleinere Erhebung auszumachen. Der Bach, der den Wasserfall speist, kommt aus dieser Richtung.

Sind die Helden nur die Verfolger eines erfolgreicherer Konkurrenten, so sollten sie diesen jetzt, spätestens aber bei der Pyramide einholen. Es wäre wenig befriedigend, wenn die Helden bei der Pyramide ankommen und alle „Arbeit“ schon getan ist.

DAS ECHSENDORF

Während des etwa 5 Meilen langen Fußmarsches wird es immer deutlicher: In der Mitte des Tepui erhebt sich eine etwa sechzig Schritt hohe Pyramide, die weithin zu sehen ist. Weniger leicht zu entdecken ist das Echsendorf in einer morastigen Senke etwa eine Meile vor der Pyramide. Man kann es nur aus der Nähe erkennen. Fünfkegelförmige Hütten aus Zweigen und Gras stehen um den tiefsten Punkt der Senke, wo sich in einem großen Tümpel fremdartige Fische tummeln.

Das Dutzend Echsenmenschen, das dort haust, sollten die Helden besser nicht auf sich aufmerksam machen. Bei ihnen handelt es sich um auserwählte Krieger ihres Stammes, der auf der Südseite der Insel lebt. Sie ernähren sich von mitgebrachten Nahrungsmitteln und von den Fischen aus dem Teich.

Ihre Aufgabe ist der – eher symbolische – Wachdienst zum Schutze ihres Heiligtums. Sie rechnen zwar nicht damit, daß tatsächlich jemals Fremde ihren Heiligen Berg betreten würden, weshalb es den Helden möglich sein sollte, unter Ausnutzung der spärlichen Deckung und möglicherweise der Dunkelheit, ungesehen an dem Dorf vorbei zur Pyramide zu gelangen. Sollten die Wächter allerdings die Eindringlinge bemerken, werden sie nicht zögern, von ihren Speeren mit den gezackten Obsidianspitzen Gebrauch zu machen. Mit sich reden lassen werden sie auf keinen Fall, und das nicht nur, weil sie keine menschliche Sprache verstehen ...

Werte der 12 Echsenkrieger:

MU: 15 AT: 13 PA: 10 TP: W+4 (Speer) RS: 3 (Schuppenhaut) LE: 45

DER KULT DER ECHSENMENSCHEN

Als vor drei Jahrtausenden der Drache Pyrdacor getötet wurde, waren seine Diener zwar ohne Führung, aber deshalb noch lange nicht machtlos oder ungefährlich.

Viele Jahrhunderte herrschte noch eine geflügelte Schlange, ein Geschöpf des Echsen Gottes Chr'Ssir'Ssr, zaubermächtig und geschaffen nach seinem Bilde, über Altoum und forderte furchtbare Opfer unter den Eingeborenen der Waldinseln, bis schließlich Praios einen Greifen entsandte, um sie zu vernichten. Tagelang kämpften die beiden mächtigen Wesen am Himmel von Altoum, bis schließlich der Greif mit Praios' Hilfe siegte und das Ungeheuer von seinen Klauen zerfetzt in die Tiefe stürzte.

Tatsächlich überlebte die geflügelte Schlange, ein mächtiges, quasi halbgöttliches (oder halbdämonisches?) Wesen, schwer verletzt und liegt seit Jahrhunderten in Agonie. Seine Diener erbauten über der Erdspalte in dem Tafelberg, in die sie gestürzt war, die Pyramide und vollzogen Rituale und Opfer, auf daß sie dereinst wieder erwache. Heute sind die alten Künste, mit denen das gigantische Bauwerk an diesem fast unerreichen Ort errichtet wurde, und das Wissen um die nötigen Rituale zur Wiedererweckung des Ungeheuers längst vergessen, nicht aber die Hoffnung auf die Wiederkehr der einstigen Herrscherin und der alten Macht. Regelmäßig versehen die Echsen ihren heiligen Wachdienst, werfen Opfertiere und bisweilen auch einen der ihren oder einen gefangenen Menschen in den Schacht, um ihren Götzen zu nähren und stimmen Gesänge an, um ihn zurück ins Leben zu



rufen. Bisher vergeblich, doch was würde wohl geschehen, wenn jemand käme, der die alten Schriftzeichen zu deuten wüßte?

Das Amulett (und möglicherweise noch weitere dieser Art, wer weiß?) wurde übrigens, als den Echsen klar wurde, daß ihre Zivilisation dem Untergang geweiht war, in Umlauf gebracht, um dereinst einen solchen Kundigen auf das Geheimnis aufmerksam zu machen, damit er die nötigen Rituale vollzöge.

Wir kennen ja alle den einen oder anderen Magier, der allzu gerne bereit wäre, sich um seiner eigenen Macht willen mit Echsen götzen einzulassen ...

DIE PYRAMIDE DER FLIEGENDEN SCHLANGE

Die Pyramide selbst ist sechzig Schritt hoch und hat an der Basis einen Umfang von 80 x 80 Schritt. Eine steile Treppe führt auf die 30 x 20 Schritt große Plattform. Die Seitenwände sind dadurch steiler als die Front- und Rückwand. Ein noch einmal fünfzehn Schritt hoher Tempelbau krönt die Plattform und umgibt U-förmig einen etwa 10 x 10 Schritt breiten, schier bodenlosen Schacht, aus dem es schwefelig riecht. Die Wände bestehen aus massiven, fugenlos aneinandergefügt Felsblöcken. Über dem Portal des mittleren Flügels erstreckt sich ein Relief, das eine schreckliche, feiste, geflügelte Schlange mit weit aufgerissenem Maul zeigt. Alles ist deutlich von Satinavs Spuren gezeichnet, an den Wänden wachsen Flechten und Moose, kaum noch erkennbare und erst recht nicht lesbare Schriftzeichen umgeben das große Relief und die Portale.

DER TEMPEL AUF DER PLATTFORM

Jeder der drei Flügel des Tempels besteht aus einem einzigen Raum. Die steinernen Mauern werden von Reliefs geschmückt, sie zeigen Szenen aus dem kultischen Leben der Echsenmenschen, die offenbar eine geflügelte Schlange verehren. Im Innenraum des linken Flügels ist der Boden teilweise mit trockenem Gras ausgelegt, auf einer steinernen Tischplatte liegen mehrere bronzene Schmuckstücke (Armreifen, Ketten) sowie ein bronzener Dolch. In der Ecke steht eine tönernen Platte mit Nahrungsresten. Hier scheint jemand zu wohnen! Der Hauptflügel ist offenbar der eigentliche Kultraum. Vor einem Standbild aus Jade, das eine aufgerichtete Schlange mit ausgebreiteten Flügeln darstellt, steht ein steinerner Altar. Auf ihm sind verschiedene Kräuter und Fleisch (offenbar von einem der kleinen hier lebenden Echsentiere) ausgebreitet. Im rechten Nebenflügel führt eine Treppe nach unten.

DIE KATAKOMBEN DER PYRAMIDE

Nach etwa 20 Schritt endet die Treppe in einem Gang, in den eine Türöffnung mündet. Hinter einer Biegung befinden sich zwei weitere Öffnungen, danach führt eine weitere Treppe nach unten. Der Gang ist mit zwei Fackeln in bronzenen Haltern spärlich erleuchtet. Man meint, ein schwaches Wimmern zu hören.

Der erste Raum scheint so etwas wie eine Sakristei zu sein. Hier finden sich verschiedene Kultgegenstände auf steinernen Podesten ringsum an der Wand: Bronzene und goldene Gefäße, Zepter und Opferdolche, echsenhafte Götzenbilder aus Jade. Die meisten dieser wertvollen Artefakte sind allerdings recht groß und schwer. Am besten man nimmt sie in Ruhe auf dem Rückweg mit ...

In dem ersten, mittlerweile ziemlich verdreckten Raum hinter der Biegung, vom Gang durch ein Gitter aus Brabaker Rohr abgetrennt, sind die vermißten Kinder der Darna gefangen, erschöpft und verängstigt, aber unverletzt.

Der andere ist leer bis auf sechs Steintafeln voller unentzifferbarer Zeichen und Bilder.

Irgendwo auf dieser Ebene der Katakomben werden die Helden auch dem Priester dieses unheimlichen Echsenkultes begegnen. Ein Kampf dürfte sich wohl kaum vermeiden lassen. Sollte er entkommen, so wird er sofort die Wächter alarmieren, um die Schändung des Heiligtums zu verhindern und die Frevler zu bestrafen.

Werte des Priesters:

MU: 20 (zu allem entschlossen) **AT:** 14 **PA:** 10 **TP:** W+2 (ritueller Bronzedolch) **RS:** 3 (Schuppenhaut) **LE:** 40 **AE:** 50*

**Der Spielleiter kann diesen echsischen Priester mit beliebigen, der menschlichen Magie völlig fremdartigen Zauberfähigkeiten ausstatten, vor allem Manipulationen der Elemente, Beeinflussungen des Geistes oder Lähmung des Körpers bieten sich an. Dabei sollte er allerdings im Auge behalten, wieviel die Helden noch verkraften können.*

Die Treppe führt wiederum 20 Schritt in die Tiefe, dann öffnet sie sich zu einer Krypta. Die reliefartigen Darstellungen blutrünstiger Kampf- und Opferszenen, mit denen die Wände „verziert“ sind, scheinen im flackernden Licht der Fackeln beinahe zum Leben erweckt zu werden. Sechs Sarkophage aus Jade stehen in dem Raum.

Der Spielleiter sollte die Szenerie so beschreiben, daß die Charaktere es sich gut überlegen, ehe sie einen der Sarkophage öffnen. Er enthält ... einen Sarg mit den Knochen eines echsischen Priesters, sonst nichts; keine Schätze, keine Grabbeigaben. Eine weitere Treppe führt am anderen Ende des Raumes nach unten.

Diese Treppe zieht sich nahezu endlos hin. Bisher war es in den Katakomben ziemlich kühl, jetzt wird es langsam merklich wärmer und es riecht ein wenig nach Schwefel.

Schließlich, die Helden müssen sich schon längst unter dem Fuß der Pyramide befinden, enden die Stufen vor einem zweiflügeligen steinernen Portal. Für die Charaktere nicht lesbare Schriftzeichen lassen dennoch deutlich den Zweck dieser Tür erkennen und warnen vor den Gefahren dahinter ...

In der Mitte der Tür befindet sich eine ovale Vertiefung, deren Zweck wohl einigermaßen klar sein dürfte: Preßt man das Amulett, oder besser seine drei Teile, hinein, setzt sich ein uralter Mechanismus in Bewegung, und knirschend und mit nervenaufreibender Langsamkeit schieben sich die steinernen Torflügel zur Seite. Interessant wird es jetzt, wenn sich noch ein oder zwei Bruchstücke im Besitz eines Konkurrenten befinden, der sich noch durch den Dschungel oder auf den Tafelberg quält.

DAS DING IN DER TIEFE

Die Tür öffnet sich und gibt die Sicht frei in eine riesige Höhle, in der es stinkt wie im Labor eines wahnsinnigen Alchimisten, nach Pech und Schwefel genau so wie nach Tod und Verwesung. Die Luft ist unerträglich warm und trocken.

Durch einen Schacht von oben fällt, sofern es draußen Tag ist, etwas Licht hinein und beleuchtet eine grausige Szenerie: Neben einem Berg aus verrottenden Knochen (von Menschen, Echsen

und Tieren, alle offenbar durch den Schacht zu Tode gestürzt, angesammelt in Jahrhunderten!) liegt in einer Mulde das Ungeheuer, eine feiste, geschuppte, wohl 30 Schritt lange und in der Mitte des Leibes wohl fünf Schritt dicke, geflügelte Schlange. Bisweilen zuckt sie und wälzt sich hin und her, wie in einem alptraumgeplagten Fieberschlaf. Ihre Seite, sieht man, war einmal aufgerissen, doch ist die schreckliche Wunde nunmehr vernarbt. Das Wesen muß schon seit Jahrhunderten in diesem Zustand vor sich hin gedämmert haben, und der riesige Haufen von Knochen deutet darauf hin, daß man ihm auch seit ewigen Zeit Opfer darbringt, vergeblich offenbar, es sieht nicht so aus, als habe es jemals von ihnen gegessen.

Aus Spalten im Boden steigen schwefelige Dämpfe auf. Im hinteren Teil der Höhle erkennt man nun einen blubbernden, stinkenden Tümpel, etwas höher gelegen als die Mulde, in der die Schlange schläft. Der Tümpel enthält gewiß kein Wasser, vielmehr tritt hier eine ölige Flüssigkeit aus den Tiefen des Berges nach oben. Dahinter scheint die Höhle irgendwo noch weiter zu gehen.

FURIOSOS FINALE

Was tun die Helden? Natürlich könnten sie einfach wieder nach oben gehen und versuchen, den Tafelberg, die Insel und den Süden zu verlassen.

Das Ungeheuer liegt immerhin schon seit Jahrhunderten dort und warum sollte es nicht noch ebenso viele Jahrhunderte weiter schlafen? Bestimmt wird es nicht so bald aufwachen und zu einer realen Gefahr werden. Und selbst wenn, dann mag es hier im Süden wüten, in Havena ist man bestimmt sicher! Im Falle dieser Entscheidung bleibt nur, den Helden angenehme Träume zu wünschen ...

Gehen wir einmal davon aus, daß es sich tatsächlich um Helden handelt. Sie könnten natürlich versuchen, die schlafende Schlange mit ihren Waffen in Stücke zu hacken. Prinzipiell eine gute Idee, denn sie wehrt sich ja nicht (sie wacht auch nicht auf, was man vielleicht befürchten könnte), allenfalls könnten die Helden beiläufig von dem sich windenden Leib erdrückt oder dem zukenden Schwanz erschlagen werden.

Die beste Möglichkeit ist zweifellos ein wirklich furioses Finale, das erfreut Spieler und Spielleiter und die Zutaten liegen schon bereit: Wenn die Helden den **●**leisch mit einer Schaufel o. ä. anstechen (dafür müssen sie allerdings die Höhle durchqueren und sich der Gefahr aussetzen, von einem unbewußten Schlag des Schwanzes getroffen zu werden), füllt sich die Senke, in der das Monstrum schläft, mit Flüssigkeit. Durch eine von der Plattform in den Schacht geworfenen Fackel läßt es sich entzünden ... Dann heißt es, die Pyramide möglichst schnell zu verlassen. (Hoffentlich denken die Helden auch an die Darna-Kinder.)

Die Helden könnten auch eine Fackel in den **●**leisch schleudern. Das erfüllt sicher auch seinen Zweck, allerdings dürfen sie sich dann beeilen, die endlosen Treppen hinaufzukommen, während dicht hinter ihnen eine Flammenwand hinterherrast. Ob solch leichtsinnige Helden wirklich mit dem Leben davonkommen, bleibt der Gnade des Meisters überlassen.

BUMM! Ein Knall ertönt, dann schießt eine Feuersäule infernalisch donnernd durch den Schacht in den Himmel und taucht das Hochplateau in ein unwirkliches Licht aus allen nur erdenklichen Farben. Gleichzeitig ist ein unmenschliches Kreischen zu hören, das den Helden direkt ins Gehirn dringt und von niederhöllischen Qualen zeugt. Ein tiefes Grollen ertönt und erschüttert die Pyramide, der Tempel auf der Plattform stürzt in sich zusammen, Trümmer fliegen pfeifend durch die Luft.

Der Spielleiter kann hier ruhig alle Register ziehen, da unten verbrennt nicht nur eine Menge Erdöl, sondern auch eine quasi-dämonische Wesenheit und jede Menge gebundene Astralenergie wird unkontrolliert freigesetzt!

Die Helden sollten tunlichst Deckung suchen, während die Echsenmenschen starr dastehen und den Untergang ihres Heiligtums betrachten. Noch immer steht dieser nderische Lichtschein über der nun arg ramponierten Pyramide und es dauert lange, bis er endlich in sich zusammenfällt und wieder Stille einkehrt auf dem Tafelberg von Altoum ...

Alle Beteiligten können jetzt tief durchatmen, das Abenteuer ist hier zu Ende. Jetzt noch den Rückweg inklusive der Kletterpartie und eventuell sogar noch einen Endkampf mit den verzweifelten Echsenmenschen auszuspielden, ist meiner Ansicht nach nicht sinnvoll, das Ende der Pyramide sollte wirklich das Finale sein. Die Rückkehr in die Zivilisation sollte der Spielleiter noch kurz erzählerisch abhandeln: Die Helden versorgen ihre Wunden und machen sich auf den mühevollen Abstieg. Den Echsenmenschen sollte man ein würdevolles Ende durch kollektiven Selbstmord zugestehen. Eventuell taucht jetzt noch einer der Konkurrenten

Was bleibt, sind 200 AP plus bis zu weiteren 200 für kreative Ideen und gutes Rollenspiel, sowie die Gewißheit, Aventurien vor einer schrecklichen Gefahr aus der Vergangenheit bewahrt zu haben.

Taverne "Zum Sternenglanz"

