

DER KRISTALLOMANT VON SIMORENIA

HINTERGRUND

Der Achaz-Kristallomant Turzass'chr (Turzassch) aus H'Raball ist nach Simorenia gekommen um dort nach Relikten der Skrechim zu suchen. Er vermutet in den naheliegenden Mangrovensümpfen Ruinen der alten Echsenherrenrasse

Er hat zwei starke Marus als Begleitschutz bei sich die ihm nicht von der Seite weichen und als seine Bluthunde agieren.

Die Dorfbewohner hat er durch seine Zaubermacht (z.B Reptilae) geknechtet und unter seine Herrschaft gebracht.

Sein Ziel ist es die Tempelruinen so schnell wie möglich zu öffnen und die dort vermuteten Artefakte zu bergen. Dabei dienen ihm die Dörfler als willige Helfer die den Dschungel erkunden und dort nach dem Tempel suchen. Es gab schon mehrere Unfälle, z.B durch Krokodilangriffe oder Schlangenbisse, was Turzass'chraber nur bedingt interessiert. Es sind in seinen Augen „nur Menschen“. Dennoch kümmert er sich neuerdings um solche Fälle und sorgt auch für die Behandlung der Dorfbewohner. Denn seit er zur Überraschung aller Dörfler bei einem Piratenüberfall den den Einwohnern von Simorenia beistand, änderte sich die Einstellung der Dorfbewohner zu ihrem neuen Herrscher. Er

roch den Stimmungsumschwung schnell und erkannte dass die Behandlungen ihm noch mehr Respekt verschafften und eine höhere Gefolgsamkeit bewirken würden. Dies macht er sich in echsisch kühler, pragmatischer Sicht zu nutze, denn er benötigt die Warmblütter noch eine Weile als Arbeitskraft.

Sollten SCs in das Dorf kommen werden die Dörfler versuchen Normalität vorzuspielen, doch nach einiger Zeit kommen die Machenschaften des Achaz zum Vorschein.

Turzass'chr empfindet die SCs je nach Verhalten mehr oder weniger als Störenfriede, tritt aber nicht aus eigenen Antrieb in offenen Kontakt. Er riecht das sie mächtiger sind als die Dorfbewohner. Ihr Geruch kündigt von einiger Erfahrung. Wenn sein Plan herauskommt wird er den SCs anbieten ihm bei der Bergung der Artefakte behilflich zu sein und das Dorf wieder freizulassen.

Sollten die SCs kooperieren wird er sein Wort halten und das Dorf nach der Bergung der Jadekrieger und Edelsteine verlassen. Ihnen überlässt er dann einen kleinen Teil des Goldschatzes, ein anderer Teil gehört den Maru-Söldnern.

ПСС-БЕШЧРЕІВУПЕП

H'SZZIRTR, VOLLEPDETE ZAUBERIN & BRILLANTE HOHE PRIESTERIN DER H'SZIND

H'Szzirtr entstammt der Brut der Hohepriesterin Shadrr welche über ein altes Skrechim-Reich im Gebiet zwischen Mengbilla und Loch Harodröl herrschte.

Sie wurde in den Süden geschickt um von dort aus die Angriffe gegen die Waldmenschen zu führen. Nachdem H'Szzirtr ihre Basis in den Mangrovegebiet an der Küste zum askanischen Meer aufbauen ließ wurde sie zu einer mächtigen Führerin gegen die sie keine ihre Nachkommen durchsetzen konnten und alle vertilgt wurden.

Sie entwickelte aufgrund ihrer Angst vor dem Tod (was nach dem Skrechim-Glauben Vergehen und nicht Wiedergeburt bedeutet), den Gefahren des Dschungels und der umliegenden Waldmenschenstämme eine starke Paranoia. Selbst ihren eigenen Dienern misstraute sie, wie auch der Zsaah-Priesterin, in welcher sie eine Konkurrentin sah.

Daher entwickelte sie ein strenges Sicherheits und Abwehrsystem für die größte Pyramide, welche ihre Residenz und Machtbasis zugleich war. Zahlreiche Fallen und magische Tore machten den unbefugten Zutritt ins Innere ihres Refugiums schier unmöglich. Nur ausgewählte Diener konnten die tieferen Bereiche der Pyramide durch spezielle Amulette, welche Schutz vor Fallen und Zugang durch die Türen boten, erreichen. Ihre ärgste Konkurrentin die Zsaah-Geweihte, holte sie sich hingegen zu sich, um sie besser

kontrollieren zu können. Obwohl dies ungewöhnlich war und eigentlich jeder Tempel ein separaten Bau erhielt, ließ H'Szzirtr das Zsaah-Heiligtum ebenfalls in ihrer Pyramide erbauen. Ein mächtiger Kristall in der zentralen Kammer des Ziggurats, tief unter der Erde diente ihr als Kontrollelement für die zahlreichen magischen Schutzeinrichtungen und Überwachungsmechanismen. Er war sozusagen das Herz der Pyramide der alles zusammenhielt. Zahlreiche Edelsteine und Kristalle in dem Gebäude dienten dem großen Kristall als einzelne magische Elemente. Durch sie wurden die magischen Portale und Fallen aufrechterhalten, ebenso wie die alles sehenden Kristallkugeln, aber auch die Steine welche die Temperatur und Statik der Pyramide aufrecht erhielten.

Vor dem Zeitpunkt ihrer Entrückung in den Kristall war H'Szzirtr eine vollendete Zauberin, vor allem auf den Gebieten der Objekt, Hellsicht und Metamagie, aber auch auf den Gebieten der Telekinese und Temporalzauberei brachte sie es bis zur Meisterschaft.

Als hohe Dienerin der H'Szind sah sie deren Aspekte im stetigen Forschen an neuem Wissen, aber auch in der Bewahrung des Vorhandenen. Diese Wissensbewahrung setzte sie in einer gigantischen Kristallothek um welche nahe dem Herzen der Pyramide im sichersten Bereich lag, gleich neben dem Heiligtum der H'Szind und eben dieser zu Ehren.

Eigenschaften der Skrechim

Als Ssrkhrsechim hat H'Szzirtr einen menschenähnlichen Oberkörper, aber den Unterkörper und den Kopf einer Schlange.

Sie haben zwei, manchmal vier Arme. Ihre Fangzähne sondern ein minder giftiges Sekret ab (vergleichbar dem Gift der Blutotter). Ihr hypnotischer Blick senkt die Magieresistenz ihrer Opfer, außerdem hatten sie einen starken Beherrschungsduft (K'Krss).

TURZASS'CHR, EIN MEISTERLICHER ACHAZ-KRISTALLOMANT AUS H'RABAAL

Als Kristallomant nimmt Turzass'chr einen hohen Rang in der echsischen Hierarchie ein und ist es gewohnt das ihm andere Achaz dienen. Da ist es für ihn selbstverständlich das „Menschen“ zumal noch magisch unbegabt und wehrlos ihm erst recht zu Diensten sind.

Kommt es zum Konflikt ist Turzass'chr gut vorbereitet. Ihm stehen neben seinen drei Maru-Kriegern ein in der Nähe befindlicher Schlinger zur Verfügung den er beherrschen kann, sowie einige Krokodile direkt um seine Hütte in den Sümpfen nahe Simorenias.

Bei einem Kampf wird Turzass'chr stets versuchen das Terrain zu seinem Vorteil zu nutzen. Idealerweise stellt er sich im hüfthohen Wasser der Sümpfe den SCs entgegen und macht vollen Gebrauch von seinen echsischen Vorzügen.

Bei einem direkten Kampf wird er sich zurück halten und mit Zaubern eingreifen (böser Blick, Corpofrigo, Zorn der Elemente, Reptilea)

Kommt es dazu dass er direkt attackiert wird, bringt er sich per Axxeleratus in eine vorteilhafte Position um dann mittels eines sehr starken Serpentalis sich zur Wehr zu setzen.

DIE DREI MARUS UXLL, TSCHAK, UND CHRHO

Uxll, Tschak und Chrho sind Brüder und stammen allesamt aus der Gegend um H'Rabaal, wo sie wie ihre Vorfahren allesamt einen lebenslangen Vertrag schlossen, dem obersten Kristallomanten zu dienen. Laut den Erzählungen die sich bis auf Jahrtausende zurückreichen hat Ihr Gott *Kr'Thon'Chb* (der Zermalmter, ist der blutrünstige Kriegsgott der alten Echsenrassen. Er steht für Kampf, Eroberung, Ehre und körperliche Stärke und ihm wurden Menschenopfer dargebracht. Alle Marus sehen in ihm ihren Vater der sie als sein Volk erschaffen hat) persönlich ihnen diese Aufgabe erteilt, wissend dass das alte Erbe der H'Szind geschützt werden müsse. Und so wie es ein Aspekt des Glaubens an *Kr'Thon'Chb* ist, bricht kein Maru die alten Verträge.

Wie alle Maru entsprechen die drei dem Urbild des wachsamem und kämpferischen Söldners. Die auch unter ihnen öfters vorkommenden Duelle oder Wettkämpfe formten sie zu meisterlichen Kämpfern. Die vielen Expeditionen unter den Kristallomanten der archaischen Achaz brachten ihnen einige Erfahrung in der Wildnis, insbesondere im Dschungel und den Sümpfen.

An all die Reisen gehen sie mit Eifer heran und sind stets bestrebt besser als ihr Bruder aus dem Gelege zu sein, sei es im Schwimmen, Klettern oder Kämpfen. Dabei sind sie bemüht jeweils individuell herauszustechen und mit einer ihnen besonders vorhandenen Fähigkeit die anderen zu übertrumpfen.

Uxll ist der geschickteste von ihnen und kann meisterlich mit den Klingen seiner zwei Sklaventode umgehen und versteht sich auch auf den Nahkampf. Chrho ist der Muskelprotz unter den drei, was etwas heißen will denn allesamt sind großgewachsen und äußerst kräftig gebaut. Mit brachialer Gewalt führt er die gezahnte Zweihandhaxt, bei den Echsen Reißer genannt. Tschak ist

TSCHAK

meisterlicher Kämpfer und durchschnittlicher Wildniskundiger

Geburtsjahr: 990 BF

Größe: 93 cm

Schuppenfarbe: dunkelgrün **Augenfarbe:** hellgrün

Wichtige Wesenszüge: bedächtig, mutig (bis hin zur Übermut), streitlustig (Jähzorn)

Ziele und Motivationen: besser, stärker und fähiger als seine Brüder werden und dafür Anerkennung bekommen, den Kristallomanten Turzass'chr beschützen (Lebensaufgabe)

Verwendung im Spiel: Kampfgefährte, letzte Rettung, Antagonist

Beziehungen (SO 3): hinlänglich, kennt seine Maru-Brüder sowie siw Achaz um H'Raball

Finanzkraft: das was er von Erschlagenen nimmt gehört ihm, materielle Werte zählen nichts, praktische Dinge umso mehr

MU 17 KL 10 IN 15 CH 8 FF 12 GE 15 KO 13 KK 15

LE 35 AU 41 WS 9 (Eisern) MR 7 AT/PA 9/9 INI 13

(Kampfflexe)

Vorteile: Balance, Begabung Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Natürliche Waffen (Klauen, Gebiß), Natürlicher RS 2, Resistenz gegen tierische und pflanzliche Gifte, Richtungssinn, Schnelle Heilung 1, Zusätzliche Gliedmaßen (Schwanz), Zäher Hund

Nachteile: Blutausch, Dunkelangst 5, Eingeschränktes Gehör, Jähzorn 6, Kältestarre, Nahrungsrestriktion, Randgruppe, Raubtiergeruch, Sonnensucht, Unangenehme Stimme, Unfähigkeit (Singen, Stimmen imitieren, Musizieren), Verpflichtungen (Turzass'chr)

Herausragende Talente:

Sonderfertigkeiten: *profan:* Aufmerksamkeit, Akklimatisierung (Hitze), Dschungelkundig, Kulturkunde (Stammesachaz), Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung) Standfest, Sumpfkundig, *Kampf:* Schnellziehen, Scharfschütze (Wurfspeere),

Raufen: INI 16+1W6 AT 17 PA 16 TP(A) 1W6+2 DK H

Ringen: INI 16+1W6 AT 17 PA 16 TP(A) 1W6+2 DK H

Mänover: Ausweichen II, Biss, Doppelschlag, Festnageln, Finte, Fußfeger, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Schwanzschlag, Schwanzfeger, Umreißen, Todesstoß
Waffenloser Kampfstil: Hruzuzat

DER LANGE TITO UND DIE PELORO-SIPPE



Tito ist ein raubeiniger Fischer aus dem Dorf Simorenia. Seine Familie zog nach diversen Überfällen, Diebstählen und Raubmorden in südlichen Plantagen und Dörfern weiter nach Norden um vor möglicher Entdeckung zu entfliehen. In Simorenia werden sie von der Dorfbevölkerung wo es geht gemieden, da sie die einzigen sind die aus freien Stücken sich auch tiefer in den Sumpf wagen um Tiere und Pflanzen zu sammeln und zu jagen. Das behagt den Dörflern nicht, aber man lässt sie zumindestens widerwillig im Dorf leben da ihre Waren aus dem Sumpf sich in Chorphop gut und gewinnbringend verkaufen lassen.

Die Familie besteht aus insgesamt 15 Personen, davon sind 5 Kinder die noch nicht mit in den Sumpf oder aufs Meer genommen werden sondern meist im Dorf mit den anderen spielen.

Hin und wieder wenn es einen Verückten ins Dorf verschlägt der sich für eine Sumpffexpedition interessiert werden diese für eine kleine Belohnung geführt. Macht dieser jedoch einen undankbaren oder hilflosen Eindruck und scheint wohlhabend ausgestattet zu sein, kommt die entsprechende Person auch mal "aus den Sümpfen nicht mehr wieder".

Dazu werden die Ahnungslosen Opfer tief in den Sumpf geführt, ihr Essen mit den örtlichen Giftpflanzen vergiftet und zu einer Stelle geführt die mit zahlreichen Fallen bestückt wurde

● **Eitriger Krötenschemel** eine halbe Unze eingenommen, ruft beim Opfer heftige Magenkrämpfe, Erbrechen und eine Blaufärbung des Gesichts und der Hände hervor (für 4 Stunden 1W+2 SP pro Stunde; Beginn der Wirkung nach etwa einer Stunde)

● **Fußfallen** in denen man mit dem Bein in angespitztes Brabaker Rohr (Bambus) tritt und hängenbleibt (*Sinnenschärfe* +8 zum entdecken) und nur durch vorsichtiges Herausschneiden der Stöcke oder aber schmerzhaftes Herausziehen herauskommt (1W6+3 TP, *HK-Wunden* und eine SR um ohne weiteren Schaden

herauszukommen, bei direktem Herausziehen KK-Probe und 2W6+2 SP weiterer Schaden

● **Fallgruben** (*Sinnenschärfe* +6 zum entdecken) 3 Meter tief, 3W6 SP, pro TaP* einer gelungenen *Körperbeherrschungs*-probe +3 einen Würfel weniger

● **Stolperseile** in Fußhöhe mit spitzen Dornicht-Ranken versehen, (*Sinnenschärfe* +3 zum entdecken), bei Nichtentdecken stolpert man und verhängt sich in den Ranken (1W6 TP)

● **Mit Netzen** werden dann die Opfer eingefangen (8 Netzerwerfer, AT 8, kein Ausweichen möglich). Wehren sich diese wird solange auf sie eingepübelt bis der Widerstand versagt (LE unter 5 oder KO durch misslungene *Selbstbeherrschung*)

Gefangengenommene wird man ihrem gesamten wertvollen Hab und Gut berauben (Waffen, Oberbekleidung, Rüstungen, Proviant und Ausrüstung) und dann mit gefesselten Händen in den Sumpf werfen (*Entfesseln* +8, nimmt man sich Zeit oder sucht Hilfsmittel wie angespitzte Stöcke dann kann die Probe auch erleichtert werden).

Turzach und seinen zwei Marus hat die Familie eifrig bei den Ausgrabungen geholfen da sie sich dort eine reichhaltige Belohnung versprochen. Stellen sich die Charaktere gegen Turzach und seine Marus haben sie auch recht schnell die Familie des *langen Tito* als Feinde.

durchschnittlicher Fallensteller und Sumpfkundiger

Geburtsjahr: 983 BF (39) **Größe:** 189 cm

Harfaarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** grau

Wichtige Wesenszüge: misstrauisch, verschlagen, feige, rachsüchtig

Ziele und Motivationen: nicht entdeckt werden von der Obrigkeit, richtig viel Geld ansammeln und sich davon eine Lustklavin holen

Verwendung im Spiel: Führer, Antagonist

Beziehungen (SO 3): seine ganze Familie steht hinter ihm

Finanzkraft: arm, aber das könnte sich bald ändern, er muss nur noch ein paar Ahnungslose in die Sümpfe führen

MU 11 KL 9 IN 13 CH 8 FF 13 GE 14 KO 14 KK 12

LE 31 AU 36 WS 7 MR 7 AT/PA 7/7 INI 10

Vorteile: Hitzeresistenz, Resistenz pflanzliche Gifte, Richtungssinn, Tierfreund

Nachteile: Aberglaube 8, Gesucht 1, Rachsucht 9, Randgruppe, Schlechter Ruf 5, Unansehnlich, Vorurteile 6

Herausragende Talente: Hieb Waffen 6, Raufen 7, Schleuder 8 (Wurfnetz), Körperbeherrschung 5, Schleichen 8 (Dschungel/ Sumpf), Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 3, Sinnenschärfe 7, Fallen stellen 8 (Schlingen), Fesseln 8, Fischen/Angeln 9, Fährtsuchen 8 (Sumpf), Orientierung 8, Wettervorhersage 6, Wildnisleben 9 (Sumpf), Pflanzenkunde 9 (Sumpf), Tierkunde 9, Abrichten 8, Boote fahren 8, Gerber/ Kürschner 7, Holzbearbeitung 8 Kochen 7

Sonderfertigkeiten: *profan:* Kampf im Wasser, Ortskenntnis (Fischgrund, Jagdrevier), Standfest, Standfest, Sumpfkundig
Kampf: Ausweichen I

Raufen: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2(A) DK H

Jagdmesser: INI 9+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W6+2 DK H

Haumesser: INI 9+1W6 AT 13 PA 7 TP 1W6+3 DK HN

Wurfnetz: Dist bis 5 m FK 18 Mod (+8) TP 1W6+2*

*Entfesseln-Probe um die TP erschwert

Mänover: Ausweichen (11)

Für die Kampfwerte der weiteren Familienmitglieder kann man sich an denen von Tito orientieren, einige etwas stärker, andere schwächer

DIE ÖRTLICHKEITEN

DAS FISCHERDORF SIMORENIA

Einwohner: 90

Herrschaft: Dorfrat d. Familienältesten, nominell zu Chorhop zugehörig

Tempel: ein Efferd-Schrein steht zwischen Strand und Bootssteg

wichtige Orte und Händler: Schenke *Zur Zackenmakrele* (nur Abends geöffnet) Q6/P8, Tischler und Bootsmacher *Gisco* (Q7/P4) Töpferin *Querinia* (Q5/P6), Seiler *Mandolo* (Q5/P2), Krämer *Ghorio* (Q5/P9), Dorfplatz mit Wasserstelle

Besonderheiten: Leben sehr autark, einziger Kontakt mit den Chorhopern ist durch den Handel mit Fisch und Purpurschnecken, was auch die Haupteinkaufsquelle des Dorfes bildet

Stimmung: Raue Fischer, man lebt von dem was Efferds Gaben hergeben und in den Tag hinein. Die Jungen zieht es allzu oft nach Chorhop, was die Älteren durch diverse Lügengeschichten und Mahnungen versuchen zu vermeiden.

Fremden gegenüber ist man eher misstrauisch und zu Abgesandten der Stadt eher mürrisch und pragmatisch.

von Simorenia auch die Möglichkeit Waren aus der Stadt zu tauschen.

Die Purpurschnecken werden mit Reusen in großen Mengen gefangen, den ihre Tinte ist nur großen Mengen ergiebig. Sie werden sobald sie gefangen wurden noch lebendig in die Stadt gebracht. Die ansässigen Handwerke gewinnen dann durch aufwendige Prozesse den begehrten Farbstoff.

Zu Beginn der Herrschaft von Turzass'chr umgab eine Aura der Angst das kleine Dorf. Niemand wagt sich Hilfe aus der Stadt anzufordern, aus Furcht er würde dadurch seine Angehörigen gefährden. Seit der Kristallomant jedoch in einigen Fällen den Dörflern mit seinen magischen Kräften half, hat sich die Beziehung zueinander erheblich verbessert. So haben sich die Dörfler so gut es geht arrangiert, man versucht pragmatisch zu denken und die aufgezwungenen, gefährlichen Ausgrabungsarbeiten in den Sümpfen als Handel anzusehen, bei dem man im Gegenzug bei körperlichen Problemen einen mächtigen Zauberer hat der hier Wunder wirken kann. Daher hat Turzass'chr sich mittlerweile auch wieder in die Sümpfe zurückgezogen um näher an den

Simorenia ist ein kleines Fischerdorf südwestlich von Chorhop direkt an der Küste, nahe der Mangrovensümpfe. Die Pfahlhäuser sind aus Holz gebaut und mit Palmenblättern bedeckt. Es gibt eine kleine Wasserstelle in der Mitte des Dorfes

wo ein kleines Rinsal dass aus den Mangrovensümpfen in Richtung Meer fließt gestaut wurde. Ein paar kleine Felder nahe der Hütten bieten den Dörflern neben dem Fischfang eine Lebensgrundlage um gerade so über die Runden zu kommen. Lediglich der Tintenhandel mit den Purpurschnecken nach Chorhop bringt den Bewohnern



Ausgrabungen sein zu können und ungestört die Funde untersuchen kann. Mittels seiner Kristallkugel kann er dennoch die Vorgänge im Dorf überwachen

und auch die Dörfler versorgen ihn darüber mit Informationen, wann immer er die magischen Fähigkeiten seiner Kugel nutzt.

MANGROVENSCHUNDEL UND SÜMPFE

ORIENTIERUNG

Orientierung ist in dem Mangrovendickicht keine leichte Sache und die Bäume nur schwer bis zum Wipfel zu erklimmen (zumal dies dann ein sehr großer Baum sein muss, der die anderen mindestens um einige Schritte überragt. Um einen solchen Baum zu finden ist eine *Wildnisleben*-Probe +7 erforderlich, um sich generell im Sumpf zurecht zu finden eine zOrientierungsprobe +7 (für Charaktere mit *Dschungelkunde* nur noch +5).

HITZE UND ERSCHÖPFUNG (WdS 143.)

Im dichten Mangrovenschunzel und dem modrigen, warmen Wasser ist die Hitze zumeist drückend und schwül. Es drohen **Schwindelanfälle** (KO-Probic um bis zu 2 misslungen: 1W3 SP(A): GE, KL, IN -2 für 1 SR) oder gar **Hitzeschlag** (um bis zu 3

misslungen): IW6+2 SP(A). Übelkeit, leichtes Fieber, KL, GE, KK, KO je -2, Halbierung der AU für 2 Tage. Viele Pausen und langsame Märsche beschleunigen die Regeneration dieser Übel.

LAGERN

Nach Einbruch der Dunkelheit wird es in den Mangrovensümpfen verhältnismässig kühl, an ein Feuer ist ob der überall herrschenden Feuchtigkeit und dem damit mangelnden Brennholz nicht zu denken. Die Kleidung bleibt somit Feucht und wird nachts ziemlich klamm. Fackeln, Öllampen und andere Lichtquellen locken die zahlreichen Insektenschwärme an. Zum Schutz vor Bodenbewohnern bieten sich Hängematten an. Es erfordert eine *Wildnisleben*-Probic +7 (mit *Dschungelkunde*: +0), um einen geeigneten Lagerplatz zu finden, ansonsten sinkt die nächtliche Regeneration um 1-3 Punkte.

VERPFLEGUNG IM DSCHUNGEL

Im Sumpf ist Nahrung manchmal rauh und der eigene Proviant um so kostbarer. Leider tragen eben das Klima und die Tiere ihren Teil dazu bei dass diese wichtige Ressource schnell schwindet. Dagegen helfen nur Wildniskenntnisse um eventuelle Rationseinbußen durch Sammeln und Jagd wieder aufstocken zu können

- **Schmeißfliegen im Proviant** (Dsch, Reg, MStr, MSPf)
Im Proviantbeutel der Helden haben sich Schmeißfliegen eingenistet. Brot, Fleisch und Früchte sind mit den Maden der kleinen Bestien durchsetzt und beginnen daher auch schon an den Rändern zu faulen. Der Proviant ist somit ungenießbar, wer ihn trotzdem isst, erkrankt am flinken Difar, wenn ihm die KO-Probe, die um die Stufe der Krankheit (2) erschwert ist, misslingt.

GEFAHREN UND HINDERNISSE...

.. DER FLORA

- **Umgestürzte Bäume und Mangrovendickicht**

Immer wieder müssen glitschige, umgestürzte Bäume überquert werden oder die Stiefel verhaken sich in den zahlreichen Baumwurzeln der Mangroven welche unter Wasser nur schwer zu erkennen sind. Körperbeherschungsproben um W6 erschwert, bei Mißlingen gibt es Schürfwunden, Verstauchungen (1W6 SP) und nasse Kleidung.

- **Sumpflöcher** W6 für den Gefahrenwert (*Gewandheits*-Probe um den Gefahrenwert und die *BE* erschwert, beim Einbrechen in ein Sumpfloch hilft nur noch die Kraft der Gefährten, (*Körperkraft*-Proben um den Gefahrenwert sowie die Behinderung des Opfers erschwert, bei einer 20 auf dem W20 ist ein Gepäckstück im Sumpfloch verlorengegangen)

- **„Falscher Rasen“** Vor den Helden erstreckt sich ein schöner und friedlich anmutender Rasen. Nur dschungelkundige Helden wissen um die Gefahr dieser Orte, da es sich in Wirklichkeit nur um Wasserpflanzen handelt, die auf der Wasseroberfläche aufliegen. Nur mit einer Sinnenschärfeprobe +10 kann man das leichte Auf und Ab der Rasenmatte bemerken. Betritt ein Held den Rasen, dann „bricht“ er ein und verfängt sich in den Algen. Um sich zu befreien, muss ihm eine GE-Probe +W6 gelingen, ansonsten verstrickt er sich immer mehr (nach jeder misslungenen Probe ist die nächste um +1 zusätzlich erschwert). Dem Helden stehen genau doppelt so viele Proben zu, wie er Tap in Schwimmen hat, danach geht er unter, als würde er von den Pflanzen nach unten gezogen. Die anderen Helden können ihrem Freund natürlich durch das Zuwerfen eines Seils oder Ähnlichem retten.

- **Nebel zieht auf**, die Orientierung wird schier unmöglich (*Orientierung* +12) und man sieht kaum noch was direkt vor einem liegt. Ist das ein Krokodil oder doch nur ein Baumstamm? Was runterfällt, ist weg.

- **Matsch und Schlamm**, alles ist dreckig, alles ist feucht, alles

fängt an zu rosten und zu faulen. Spruchbücher quellen auf, Karten ebenso.

- **In der Dunkelheit** verwirren seltsame Lichter und locken Unbedarfte an. Diese Irrlichter kommen von Faulgasen und Pilzen, können aber auch durch echte Geister hervorgerufen werden.
- **Das liebe Wetter** Regen, Hagel, Gewitter, Sturm
- **Die Flutwelle** vom naheliegenden Meer setzt das gesamte Marschland unter Wasser. Schlagartig ist das Land überflutet und man kommt nur noch schwimmend vorran.
- **Eine Schatzkiste** im Sumpf, die aber nicht zu bergen und auch nicht zu öffnen ist...
- **Der Ortskundige**, den man heuert, schießt, hat einen Buckel und ist offensichtlich wahnsinnig, aber eben auch der einzige der sich im Sumpf auskennt. Natürlich rennt er irgendwann schreiend in den Nebel und bleibt verschwunden.
- **Gesang?** Von irgendwo kommt die Stimme eines Mädchens, das ein uraltes Lied singt. Die Sängerin ist nicht auszumachen und scheint mal in Ferne, mal in der Nähe zu sein.



☀ **Heilkräuter**

- 1: **Donf:** Schrittlange, fingerdicke Stängel mit einer violetten Blüte. Siehe Donf ZBA, S. 234.
- 2: **Rote Pfeilblüte:** Schlingkraut. Siehe Rote Pfeilblüte ZBA, S. 262.
- 3: **Arganstrauch:** Lange blaustichige Blätter und pelzige Halme. Siehe Arganstrauch ZBA, S. 228.
- 4: **Zwölfblatt:** Farnähnliches, dunkelgrünes Kraut, bei dem sich 12 einzelne Stängel aus der Hauptwurzel erheben. Siehe Zwölfblatt ZBA, S.

276.

... DER FAUNA

UNGEFÄHRLICHER SWAMPBEWOHNER

- ☀ **Tierspuren** Die Charaktere sehen (Sinnenschärfeprobe -3) im feuchten Schlamm des Sumpfes seltsame Spuren. Gelingt einem Charakter eine Fährtsuchen- und eine Tierkundeprobe, so kann er feststellen, zu welchem Tier die Spuren gehören. Wollen die Charaktere den Spuren in den Sumpf folgen, so ist eine weitere Fährtsuchenprobe zu bestehen, die je nach Tier unterschiedlich schwer ausfällt. Wollen die Charaktere das Tier erlegen, so müssen sie eine Jagenprobe (Pirschjagd- oder Ansitzjagd, Metatalent S. 27 MFF), die ebenfalls je nach Tier erschwert ist, bestehen.

W20:

- 1: **Pei-Pei Assel** Fährtsuchenprobe +6, Jagen +6;
- 2: **Klammermoloch** Fährtsuchenprobe +8, Jagen +8;
- 3: **Eidechse** Fährtsuchenprobe +7, Jagen +5;
- 4: **Sumpfratte** Fährtsuchenprobe +4, Jagen +2;
- 5: **Selemferkel** Fährtsuchenprobe +2, Jagen +2;
- 6: **Riesenschildkröte** Fährtsuchenprobe +4, Jagen +0;
- 7: **Wolfsratte** Fährtsuchenprobe +3, Jagen +2;
- 8: **Hornechse** Fährtsuchenprobe +0, Jagen +13;
- 9: **Brabaker Wasserbüffel** Fährtsuchenprobe +3, Jagen +9;

Werte: siehe ZBA

GEFÄHRLICHE SUMPFBEWohner

☀ **Hinterhalt eines Raubtiers**

Ein Raubtier hat den Charaktere unauffällig aus seinem Versteck heraus aufgelauert. Um die Gefahr frühzeitig zu erkennen, muss den Charakteren eine Sinnenschärfeprobe, die je nach Tier erschwert ist, oder eine Gefahreninstinktprobe gelingen. Ansonsten werden sie von der reißenden Bestie angefallen.

W20:

- 1: **Würgeschlange** Eine Würgeschlange lässt sich von einem verkrüppelten Baum auf den Letzten der Truppe fallen.
Werte: Würgeschlange ZBA, Entdeckungsschwierigkeit: +12;
- 2: **Riesenkaiman**: Ein Riesenkaiman hat sich im hohen Sumpfgas an die Charaktere herangeschlichen und stürzt sich nun mit voller Wildheit auf den erstbesten Charaktere.
Werte: Riesenkaiman ZBA, Entdeckungsschwierigkeit: +6;
- 3: **Oluksbraut**: Eine Oluksbraut taucht aus dem Unterholz auf und greift die Charaktere an. Diese Bestie hat W3 Gruftasseln unter Kontrolle, die die Charaktere ebenfalls anfallen. Wenn die Oluksbraut allerdings getötet wird, so fliehen die niederen Asseln.
Werte: Oluksbraut ZBA, Gruftassel ZBA, Entdeckungsschwierigkeit: +3;
- 4: **Palmviper**: Diese aggressive Schlange lauert den Charaktere mitten auf dem Weg auf und greift den vordersten sofort an.
Werte: Palmviper ZBA, Entdeckungsschwierigkeit: +0;

● **Spinnenangriff!** Während die Helden sich durch den Dschungel kämpfen, lässt sich eine Schwarze Witwe auf der Schulter eines Helden nieder. Obwohl diese Spinne eigentlich völlig harmlos ist (was Charakteren, denen eine *Tierkunde*-Probe +8 gelingt, auch wissen), könnten ängstliche oder abergläubische Helden daraufhin in Panik geraten. Kameraden, die mit ihren Keulen auf das arme Tier einschlagen, dürften die eigentliche Gefahr für den betroffenen Helden darstellen...

● **Sumpfleichen** (untote Torfstecher, Im Sumpf verstorbene Questadores),

● **Kinderschreie** Aus den Tiefen des Sumpfes erklingen plötzlich Kinderschreie (*Sinnenschärfe*). Fast würde man meinen, dass dort im Dickicht ein kleines Kind weint. Charaktere, die daraufhin in die Richtung der Schreie losstürzen, könnten sich leicht verirren und die Orientierung verlieren (*Orientierung* +9). Tatsächlich handelt es sich nur um den Balzruf des Fischreihers, was aber nur ein sehr kompetenter Tierkundler weiß (*Tierkunde* +15).

● **Hornechse im Morast** Im Morast unweit des Pfades können aufmerksame Helden eine Bewegung wahrnehmen. Erst mit gelungener *Sinnenschärfe*-Probe kann man den graubraunen Felsen als Hornechse identifizieren, die nun den Hörner besetzten Kopf hebt und die Helden gelangweilt anschaut. Sollten die Charaktere nun ihren Weg fortsetzen, so kümmert sich die Hornechse weiter um die kargen Sumpfgäser, die sie gerade verspeist. Sollten sie die Echse allerdings in irgend einer Weise provozieren, so stürmt sie erstaunlich schnell aus dem Sumpfloch auf die Charaktere zu und versucht sie mit ihren Hörnern aufzuspießen. Setzen sich die Charaktere zur Wehr, so entbrennt ein wütender Kampf auf Leben und Tod. Ergreifen sie die Flucht, so gibt die Hornechse die Verfolgung nach 2W20 KR auf.

Werte: Hornechse ZBA

● **Parasiten** Moskitos, Mücken versuchen den SCs das Blut auszusaugen und lassen einen Nachts nicht zur Ruhe kommen.

Blutegel setzen sich auf ungeschützte Stellen (1W6 Egel pro Charakter, AT 7 - RS des Opfers) und sind durch Abreißen, Abwarten, Verbrennen oder Magie, abreißen oder abwarten erzeugt 1 SP pro 2 Egel.

Möglicherweise bringen die Parasiten zusätzlich einen Krankheitserreger/ ein lähmendes Gift/ eine halluzinogene Substanz in den Blutkreislauf ihrer Opfer.

WEITERE MÖGLICHE EREIGNISSE

DAS PIRATENSCHIFF

In einer kleinen Bucht liegt eine kleine Piratenkarakke vor Anker. Die Mannschaft (W10+10 Piraten) erholt sich gerade von ihren letzten Überfällen und teilt gerade die Beute auf (2W20 Dublonen und Kisten voller Seide und Kleider). Der Kapitän, ein alter Bukanier mit einem Holzbein, hat seine Mannschaft unter Kontrolle und ist ein erfahrener Seekrieger. Eine Begegnung mit den Piraten muss nicht unbedingt in einem Kampf enden, allerdings sind die Seeräuber etwas nervös, da jemand ihr Versteck entdeckt hat. Es gehört also einiges an Überzeugungsarbeit dazu, die Stimmen, die das Verschwinden der Charaktere in den blubbernden Schlammmassen des Sumpfes fordern, zum Verstummen zu bringen.

Werte: Tulamiden erfahren ZBA, Kapitän: Tulamide Veteran ZBA;

DIE HÜTTE DES KRISTALLOMANTEI

DIE REISE ZUR HÜTTE VON SIMOREPIA AUS

(Gesamtdauer: 13 Stunden)

Der Weg zur Hütte geht erst über einen Pfad durch die askanische Grassteppe, zur rechten die nahen Ausläufer des Dschungels, zur linken in einiger Entfernung die Sümpfe. *Dauer: 3 Stunden im offenem Gelände (4 M/S)*

Anschließend führt ein kleiner Pfad in den Regenwald, die Dörfler benutzen ihn um Holz aus der sumpfigen Landschaft zu holen.

Dieser biegt mitten im Wald links ab, in Richtung kürzlich durch den Achaz entdeckten Ruinen. Um zur Hütte zu kommen muss man sich querfeldein durch das Dickicht des Dschungels schlagen *Dauer: 5 Stunden (1 - 0,5 M/S)*

Die letzten 3 Kilometer sind der beschwerlichste Teil, es geht durch die von Mangrovenwäldern und Schilffelder durchzogen Sümpfe.

Dauer: 5 Stunden (0,5 M/S)

DER TEMPEL DER H'SZZIRTR

HINTERGRUND

Der Tempel erlebte seine Prunkzeit um 2000-1200 v. BF. Zu dieser Zeit war der zweite Drachenkrieg schon lange vorbei und Pyrdacor vernichtet.

Die Großreiche der Skrechim und Leviathane gingen nach und nach unter. Ohne die Führung ihres göttlichen Herrschers herrschte keine allumfassende Ordnung mehr, es entbrannten Kriege unter den Echsenrassen, aber auch zwischen einzelnen Städten und Reichen. Hinzu kamen die immer öfter vorkommenden Angriffe der erstarkenden Waldmensen sowie des mittlerweile unabhängigen und aufstrebenden Stadtstaates Elem sowie der von Bastrabun ausgesprochene Bann welcher die überlebenden Echsen zurückdrängte und ihre Reiche zerteilte. Die Skrechu Hohepriesterin *Shadrr* führte eines der klein gewordenen Echsenreiche in der Gegend um Mengbilla fort und ließ hier weiter südlich eine Kultstätte bauen die ihrer treuen Dienerin H'Szzirtr als Stützpunkt für ihre Magie diente. Diese versklavte von hier aus mithilfe der *Jadekrieger* (Infos siehe Beschreibung) viele Waldmensen des Regengebirges als Ressource für die blutigen Opferrituale der Skrechim-Kaste oder als Sklaven zur Aufrechterhalten des rigiden Kastensystems der Skrechim. Durch die Blutrituale sollten auch die Wiedereroberung und Ausbreitung der Ländereien vorangetrieben werden, um dem aufstrebenden Echsenreichen als Rohstofflieferant zu dienen.

Doch schließlich geht das westliche Echsenreich *Shadrr's* dennoch unter, das diamantene Sultanat und die Angriffe der Waldmensen zermürben die letzten Überlebenden. Der isolierte Skrechu-Stützpunkt in den Chorhoper Marschlanden wird um 1200 v. BF von Waldmensen immer wieder angegriffen und schließlich überrannt. Nur die Hauptpyramide kann durch die zahlreichen Fallen und die erbitterte Verteidigung durch die Jadekrieger gehalten werden, ist aber völlig von der Aussenwelt abgeschottet. Die letzte Skrechu Magierin H'Szzirtr bann in einem Ritual ihren Geist in einen Kristall, trennt diesen damit von ihrem Körper und lässt diesen von ihren Leibdienern mumifizieren um eines Tages zurückzukehren.

Ihre Diener begehen bis auf wenige rituellen Selbstmord und werden ebenfalls mumifiziert um die Ruinen und ihren Leib zu schützen.

Die letzten Überlebenden versiegeln die Pyramide und flüchten nach dem Abzug der Waldmensen in die Stadt H'Rabaal.

Doch Zsahh hat von dem Treiben H'Szzirtr genug. All ihre Taten, das ewige Auffressen ihrer Kinder und ihr Klammern an dem eigenen Körper, dazu die Unterdrückung der Zsahh Priesterin lasteten schwer auf dem Herzen der Göttin, welche den Wandel und die Geburt als ihre Aspekte schwer gefrevelt sah. Daher lässt sie den Körper der Skrechim-Zauberpriesterin verwelken, trotz all der darin innewohnenden, schützenden Magie. Irgendwann versuchte H'Szzirtr in ihren Leib zurück zu kehren und sah was Zsahh mit ihm angerichtet hatte. Sie erzürnte und versuchte sich verzweifelt neue Leiber zu erschaffen, doch all diese trugen Makel, waren schwach und missgebildet. Sie betete zu ihrer Göttin um Weisheit und Kraft, suchte hunderte von Jahren nach einem Weg einen Leib zu erschaffen und fand schließlich heraus dass sie ein Wesen Tsas das nicht von

ihr selbst erschaffen wurde als Komponente für einen neuen Leib benötigt. Also streute sie durch ihre Schlangen Steintafeln und Edelsteine mit Hinweisen auf den Standort der Pyramide in die Sümpfe und ließ sie sich in einen tausendjährigen Schlaf fallen bis dass ein Echsenwesen sich auf die Suche nach dieser Pyramide macht.

Der Tempel befindet sich längst im den Tiefen des Morastes inmitten der Sümpfe, südlich des Mangroven deltas. Nur wenige Spitzen der größten Tempelbauten reichen noch bis kurz vor die Wasseroberfläche. Das Gebiet zu ermitteln wo die Tempel liegen ist nicht schwer, von der unwegsamen Landschaft der Mangrovensümpfe mit all ihren Gefahren und Hindernissen (siehe Beschreibung Mangrovensümpfe) mal abgesehen. Jedoch ist kein Eingang auffindbar, die wenigen Steinstelen die heraus ragen sind Verzierungen der obersten Gebäude die sich zu zahlreichen Varianten von Schlangen und Echsenmäulern auf dem stark verwitterten und bewachsenen Stein formen. Nur ein Experte der alten Baukunst der Echsenwesen wie Turzass'chr es ist, können daraus Schlussfolgerungen ziehen wo sich unter der flachen Wasseroberfläche und dem Morast die Eingänge in die Ruinen befinden.

Seit geraumer Zeit lässt er daher hier einige Dorfbewohner den vermuteten Eingang freischaufeln und anhand seiner Anleitung mit Dämmen trockenlegen damit bei einer Öffnung des Tempels dieser nicht komplett vollläuft.

Hier bietet sich als fiese Falle an diese Dämme später zu sabotieren oder aber durch Umwelteinflüsse langsam kaputt gehen zu lassen. Was folgen würde, wäre ein Kampf gegen die Zeit für etwaige Personen innerhalb des Tempels.

Die Pyramide war Ritualanlage, Artefaktwerkstatt die der Erschaffung und Kontrolle von hochechsischen Artefakten diente, Domizil und auch ein Monument der eigenen Größe und Herrlichkeit für die Skrechim. Zuletzt war es auch Nekropole und letzte Ruhestätte der verbliebenen Skrechim und ihres Gefolges.

DER AUFBAU DER PYRAMIDE

DIE AUßENPLATTFORM

DIE GALERIE UND DER FALLENRAUM

DER TRAKT DER LEIBDIENER

DIE RITUALKAMMER

Das Herzstück der Pyramide, hier wurden die Artefakte von der Skrechu erschaffen und benutzt. In der Mitte der großen Halle thront eine Pyramide aus schwarzem Obsidian. 4 Treppen führen zu einem hohen Podest, in das ein kindskopfgroßer Edelstein in einer Nische eingelassen wurde

Nach der Versiegelung der Pyramide und der Bannung der Skrechu in den Edelstein

Grabkammer des Gefolgses (die Leibdiener bzw das Zaubergefolge, niedere Skrechim, niedere Diener und Kämpfer des Zaubers (erschaffene Achaz und geknechtete Marus)

Grabkammer der Hochzauberin (die Grabkammer der letzten Hochzauberin H'Szzirtr die hier im Auftrag der Hohepriesterin Shadrr von hier aus die Anlage führte)

DIE BRUTKAMMER

Die Brutkammer der Hochzauberin, hier paarte sie sich alle 50 Jahre und gebar ihre Brut. Alle bis auf den stärksten Zögling wurden verspeißt, um die eigene Macht zu mehren. Wurde der Zögling mächtiger als die amtierende Hochzauberin wurde diese wiederum von ihm verspeißt und er nahm die Rolle des Nachfolgers ein.

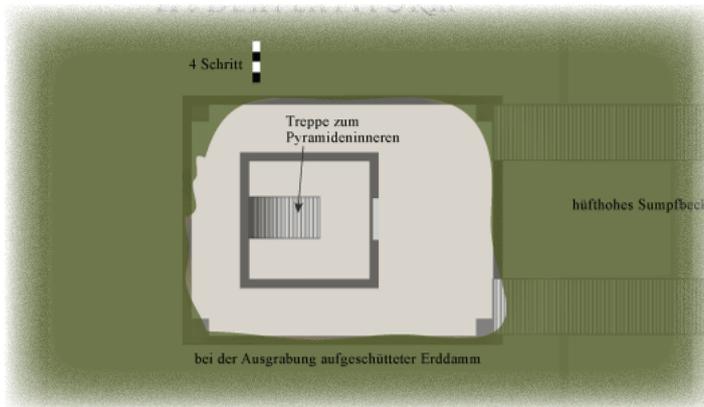
I.A, I.B

WACHRÄUME DER MARU-LEIBGARDE

ein kleiner Raum in dem an der linken Wand drei Steinfiguren stehen, die Krokodils ähnliche Form besitzen aber einen annähernd humanoiden Leib. Sie sind mehr als zwei Schritt Und machen im diffusen Licht eine täuschend echte Gestalt. -In den Händen trägt jede Statue zwei martialische Klingen mit vielen Verzahnungen, einem Sklaventod nicht unähnlich

und aus schwarz glänzenden Metall (Probe auf Klingenwaffen +3 (Schwerter, Säbel, Fechtwaffen...etc) oder Grobschmied +2: die Waffen sind etwas klobig aber sehr robust (BF 1 , PA -1), mind. 5 TaP* bei einer Probe auf Hüttenkunde oder Grobschmied: die Waffen sind aus Meteoreisen - die Statuen sind mit Ketten behangen (diese sorgen für einen

schadlosen Durchgang durch die Fallen an der Treppe zum vorherigen Trakt)



2. GANG DER LEIBDIENER

ein schmaler Gang in Klammern das heißt, nur 2,50 m) wird von einer circa drei Schritt breiten Grube durchzogen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist eine unsichtbare Mauer, die nur einen kleinen, 1 m breiten Durchlass besitzt, denn nur kriechend durchschritten werden kann. - Springt einer der Charaktere über den Abgrund, wird er unweigerlich gegen die Wand prallen und in der Gruppe landen (siehe Heizsystem)

ursprünglich war dieser Gang der Versorgungs Weg für die Leibdiener, welche über einen kleinen Steg gegen und durch den Schacht krochen um die Skrechim zu versorgen und ihnen zu Diensten zu sein.

DIE OPFERGRUPPE

in einen Schacht wurden die zu Opfernenden geworfen, um dann als Chimärenmaterial, Blutopfer für Rituale, oder für die Pyramiden- Erhaltung zu dienen

weitere Räume/Gänge dienten dem Schutz der Anlage um durch zahlreiche (magische) Fallen mögliche Eindringlinge von außen abzuwehren.

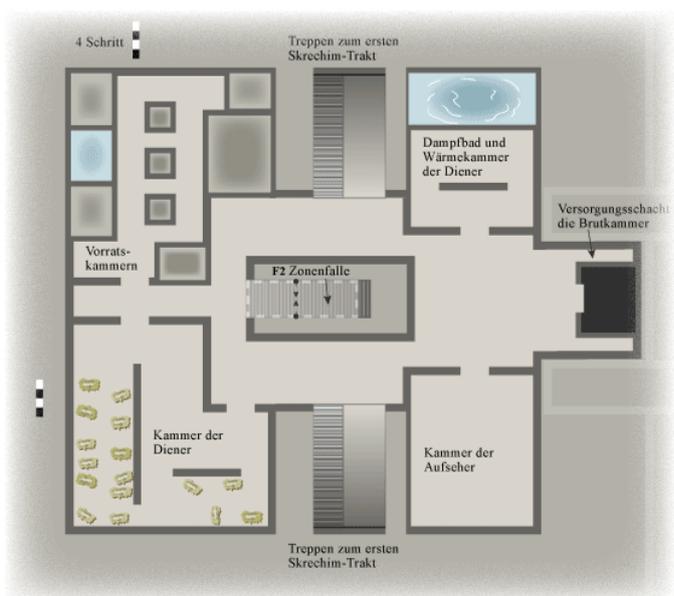
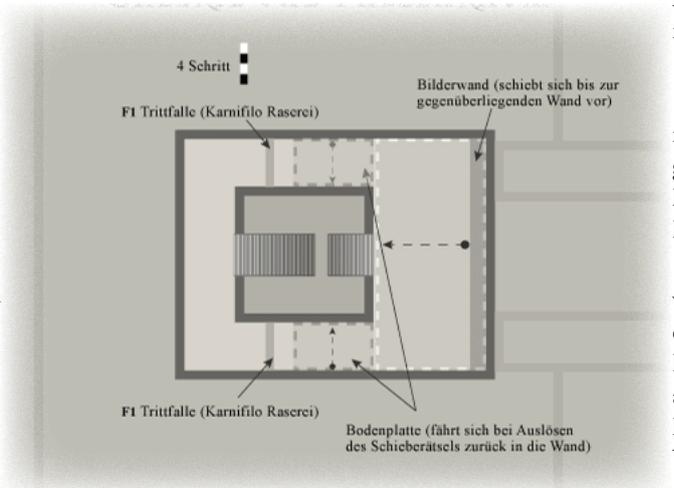
Diese waren vornehmlich gegen Warumblüter gerichtet

Andere waren Dienerzugänge um die Anlage mit Nahrung und Ressourcen zu versorgen.

Diese wurden ebenfalls ausschließlich gegen Warumblüter geschützt,

damit die niederen Echsenwesen das Refugium ungefährdet betreten konnten. Dafür wurden diese nur bis zu einem gewissen Bereich angelegt. Weitere Bereiche die folgten konnten nur mit bestimmten Schutzamuletten und anderen Artefakten betreten werden, ansonsten richteten sich die Fallen gegen jeden, egal ob Warm oder Kaltblüter.

Nur ausgewählte Diener konnten hier dank der Amulette sicher pendeln und die abgeschotteten Skrechu versorgen, welche selbst nie die Anlage verließen.



ARTEFAKTE UND MAGISCHE SICHERUNGEN DER PYRAMIDE KRISTALLE DER KRISTALLOTHEK

Sie diene als Informationsträger und teilweise auch der Informationswiedergabe. Einige spielen ähnlich wie (die von ihnen inspirierten weißen Augen) Informationen mittels einer sehr intensiven Illusionsmagie ab, dass können alle Sinne, Teilkombinationen oder nur Einzelsinne sein. Sehr oft kommt die Geruchskomponente vor. Andere Edelsteine enthalten Wissen das

ähnlich wie die Steine der Kristallomanten nur magisch weitergeben und nur von Kennern dieser Magie entschlüsselbar sind.

FALLEN

Klängen des Hasses

Träger: Eine Klinge oder Spitze, z.B. von einem Speer in einer Fallgrube oder aber ein Pfeil aus einer Schussfalle. Auch möglich ist die heraus tretende kleine Klinge an einem Türmechanismus.

Auswirkungen: Auf Klinge ist ein Karni filo Raserei welcher das Opfer nach W6 Minuten in einen blutgierigen Berserker verwandelt welcher jeden in nächster Nähe mit aller Härte attackiert (A T+7 MU +7 KK+7, PA-7, KL-7 CH -7 n immt keine Schmerzen wahr und erleidet auch keine Beeinträchtigung d. Wunden für die Wirkungszeit. Wirkungsdauer 60 KR (3 Minuten).

○ **Motoricus Fesselfeld** Die Charaktere gehen über eine schmale Brücke die genau soviel Platz bietet dass sie nur nacheinander überquert werden kann. Dabei wird der erste Charakter welcher zur linken Seite läuft von einer unsichtbaren Kraft festgehalten. Die gesamte Kleidung und Ausrüstung des Charakters oberhalb seiner Stiefel wird durch eine unsichtbare Macht festgehalten (KK 34). Um sich aus diesem Fesselfeld zu befreien bedarf es KK-Proben mehrerer Personen. Insgesamt müssen 34 Punkte angesammelt werden. Gelungene *Athletik(Kraftakte)*-Proben geben pro je 2 übriggehaltene TaP* einen Zusatzpunkt, bei einem Mißlingen jedoch einen Malus von -2 auf die KK-Probe. Gleichzeitig wird der Boden in die linke Wandseite eingezogen. In der ersten Runde können noch bis zu 5 Personen versuchen den Charakter zu befreien, in der folgenden Runde nur noch 4, etc...

Fällt der Charakter in die 5 Meter tiefe Grube, so kann er mit einer *Körperbeherrschungs/Akrobatik*-Probe +5 den Schaden (5W6-5) mindern. Pro TaP* fällt ein Würfel mit der höchsten Zahl weg. Den Charakter an ein Seil festbinden mildert den Fall nur wenig (4W6-4), da die Grube 8 Schritt lang ist und somit 4 Schritt bis zur rettenden Oberfläche.

Die Rüstung wird nicht vom Schaden abgezogen da dass zusätzliche Fallgewicht und die potentielle Schadensverhinderung sich ausgleichen.

○ Auge des Limbus Falle

Ein Charakter wird im fatalsten Fall durch den Zauber in den Limbus gerissen (vergleichende KK-Proben, siehe LC.)

Durch eine dunkle Pforte kann der Charakter dem Limbus enttrinnen, ist jedoch bis dahin für den weiteren Verlauf erst einmal weg. **Passende Dunkle Pforte:** Mengbillaner Borontempel

WIRKENDE GLYPHEN UND ZAUBERZEICHEN

um den Tempel trocken/erhalten zu lassen:

○ **Satinavs Siegel** in altechsischer Ausführung lässt alle anderen Arkanoglyphen permanent wirken

○ **Hermetisches Siegel** Bewahrt die Pyramide vor Verfall.

○ **Auge der Ewigen Wacht** Erhebt die mumifizierten Leiber der Leibwächter um Eindringlinge zu bestrafen. Dieses Zeichen ist modifiziert und trägt keine frevlerische Thargunitoth-Komponente sondern ist ein uralte Glyphe mit den Zeichen Visars

○ **Leuchtendes Zeichen** Die Linien dieser Zeichen zieren in verschlungenen Ornamenten das ganze Gebäude und beleuchten damit die Räume.

Etwaige Glyphen auf der Wand sind in uraltem *H'Chuchas*, der Schrift der echsischen Priester und Gelehrten gehalten.

DER PLOT IM SPIEL

MÖGLICHE STORYHOOKS:

o **Wo bleibt die Ware?** Simorenia ist einer der Hauptlieferanten der Purpurschnecken der askanischen Küste. Diese wiederum werden zur bekannten Chorhoper Tinte verarbeitet. Hier stockt den Herstellern der Rohstoffnachschub und damit den Händlern die begehrte Handelsware. „Dies wird im Rat ein Punkt der Tagesordnung sein, mehrere Händler und Handwerker beschwerten sich. Nachrichten aus dem Dorf bleiben auch aus, obwohl die Dörfler sich eigentlich einmal im Mond mindestens blicken lassen um Handelswaren einzutauschen. Ein Aufklärungstrupp soll herausfinden was im Dorf los ist.“

EXEMPLARISCHER ABENTEUERVERLAUF

DER PLAN H'SZIRTR'S

H'Szirtr benötigt einen Leib von einem Echsenwesen um sich in einem Ritual einen neuen Körper zu erschaffen. Dabei denkt sie ausschließlich an Echsenwesen, ein Warmblüter käme ihr nicht in den Sinn.

Sollten die Charaktere die einzigen sein, die die Pyramide aufsuchen, versucht sie die Charaktere dazu zu bewegen ihr einen echsischen Leib zu bringen, sofern Turzass'chr nicht mit dabei ist. Wenn die Charaktere nicht kooperieren wird sie sich auch mit einem menschlichen Leib (vorerst) zufrieden geben und versuchen einen davon in den Kessel zu bringen.

Die Seele einer Skrechim-Hohepriesterin verweilt in dem Kristall und wartet darauf sich einen neuen Körper zu erschaffen. Dazu hat sie die SC-Gruppe in die Pyramide gelockt. NSC Begleitung heruntergelockt, einer der NSCs ist ein Achaz-Kristallomant mit dem die SCs temporär zusammenarbeiten (aber nicht befreundet sind). Dieser Achaz soll nun in einen Kessel zusammen mit hunderten von Schlangen geworfen werden und als Komponente für den neuen Körper dienen (So der Plan der Skrechu).

Die Gruppe ist bis ins Herz der Pyramide gelangt wo der Kristall mit der Skrechim Seele lagert. Ein SC hat in all seiner Neugier diesen natürlich angepatscht und erfährt jetzt Allmachtsfantasien (er als Gefolgsmann der Skrechu, unter ihm tausende, kniende Sklaven und Diener) und ist erstmal der Skrechu-Seele hörig. Zu dem Rest der Gruppe wird sie sprechen. Dazu bemächtigt sie sich einer Herrschaftsmagie und dringt mit dieser in den Geist der einzelnen Charaktere ein. In visionären Bildern und Manipulationen zeigt sie den Charakteren ihr Dilemma und bietet ihnen einen Handel. Bleiben die SCs eisern, wird die Vision versiegen und die Skrechim ziemlich wütend. Sie gibt den SCs eine letzte Chance und weist nochmal direkt darauf hin dass der Kristallomant nur ein Diener, ein Werkzeug ist und kein Mitleid verdient hat. Die Skrechim wird dann auch damit drohen dass den SCs kein Entrinnen aus der Pyramide möglich ist (was nicht gelogen ist und sie wissen dass auch).

DIE VERFÜHRUNG DER CHARAKTERE

Die Skrechim wird jedem Charakter eine Vision geben (Beispiele siehe Anhang) in der er seine größten Vorlieben und Wünsche erfüllt sieht, im Gegenzug erklärt sie ihm was er dafür zu tun bereit sein muss: Den Achaz in das Becken stoßen. Die Alternative wäre ein langsamer Tod in der Pyramide und damit aller Anwesenden.

Durch die Entscheidung den Achaz zu opfern kann die ganze Gruppe entkommen und erlangt noch viel mehr.

DIE ABLEHNUNG DER WEISHEIT

Sollte den SCs dennoch daran gelegen sein dennoch dem Achaz zu helfen, dann haben sie viel Arbeit vor sich. Die Skrechim wird die Mumien ihrer Leibdiener erwecken, welche sie angreifen und binden sowie den umgepolten SC auf den Achaz schicken, welcher dann sich damit beschäftigt diesen KO zu schlagen und in den Kessel zu schleppen.

Gelingt es, dies zu verhindern (und vielleicht sogar die Umpolung des SCs zu lösen), so wird Kriegsrat gehalten, ein geeignetes Mittel die Macht der Skrechim zu brechen ist den Kristall mit karmaler und astraler Macht zu zerstören. Das kostet Zeit und derweil müssen die dabei beteiligten geschützt werden, vor weiteren Leibdienern der Skrechim (Kampf auf Zeit).

DEN KRISTALL ZERSTÖREN

Der Hühnerei große und kristallklare Edelstein besitzt leuchtende Einschlüsse eines weiteren, innewohnenden roten Kristalls.

o **Gesteinskunde+ 6:** Das Artefakt ist aus einem großen Diamant geformt. 3 TaP* die Einschlüsse können als Smaragd identifiziert werden.

o **Schätzen +2:** Ein Edelstein dieser Größe, bearbeitet und mit den Einschlüssen dürfte mehrere tausend Dukaten wert sein. 10+TaP* Er ist circa 4500 Dukaten wert.

o **Magiekunde+ 12** (sofern der Charakter Ahnung von echsischer Magie hat): Bei den Kristallomantender Achaz dient der Diamant als Merkmalsfokus für Temporal-Zauber, während der Smaragd dem Merkmal Eigenschaften zugeordnet ist.

ODEM ARCANUM Das Artefakt ist magisch (1 ZfP*)

und in ihm wirkt eine unglaublich starke Magie (4 ZfP*)

Ein Zauber mit dem Merkmal Temporal liegt auf diesem Stein (7 ZfP* und Magiekunde+3; .

Weiterhin ist das Merkmal Form deutlich zu erkennen. Offensichtlich ist eine Okkupation vorhanden (10 ZfP* und Magiekunde+5).

ANALYS ARCANSTRUKTUR + 15 Diese Probe ist um je 1

Punkt für je 2 ZfP* eines vorbereitenden ODEM und um je 1

Punkt für je 3 Punkte über TaW: Magiekunde 7 erleichtert.

Dauer: mind. 1 Spielrunde (100 KR)

o **Den Kristall zerstören** Der Kristall ist auf dem Podest mit einem permanenten Objektofixo verbunden (Magiekunde-Probe +5 oder

Kenntnis des Zaubers)

Mit einem DESTRUCTIBO kann der Stein innerhalb 50 Kampfrunden von dem Sockel gelöst werden. Ein Destructibo auf den Stein selbst wird ohne tagelange Analyse und Einstimmung auf das Artefakt definitiv misslingen.

Turzass'chr wird auf jedenfall versuchen den Stein zu lösen um die Skrechim zu schwächen und den Stein zur weiteren Analyse mitzunehmen.

Während der Zauberdauer wird die Skrechu um jeden Preis den Achaz davon versuchen abzuhalten, mit ihren Mumien und den Steingolems. Die Charaktere müssen ihn den Rücken freihalten um sein Vorhaben gelingen zu lassen.

Sobald der Stein vom Sockel gelöst ist werden alle Zauberzeichen und Sygillen nicht mehr wirken oder aber ihre Wirkung steigert sich unkontrolliert in das Gegenteil. Die Kräfte der Pyramide spielen verrückt und das Gebäude kollabiert innerhalb kürzester Zeit.

KAMPFWERTE

DIE MARY-LEIBWÄCHTER-MUMIEN

KO 14 KK 25 LE 50 AU unendlich WS 7 MR 15 INI 12 GS 6

RS 3 KO 6 BR 6 BAU 6 AR 3 BE 3

Kampfwerte

Säbel: INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+12 DK N

Mänover: Gezielter Angriff / Niederwerfen (2).

Niederwerfen Übersteigen die TP die KK der Verteidigerin, muss sie eine einfache KK-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben.

- o KK-Probe misslungen: INI -2W6 und am Boden.
- o KK-Probe gelungen: INI -1.
- o Erzeugt der Angriff mit einem Schlag mehr als KKx2 TP, so wird die Verteidigerin automatisch niedergeworfen.

Jeder parrierte Schlag mit mehr als 15 TP erfordert einen BF-Test für den Schild oder die Parrierwaffe

Besondere Kampfregeln und-manöver: Körperteile einer Mumie führen ein Eigenleben und kämpfen weiter, wer das einmal gesehen hat, auf den wirken auch weitere Anblicke einer Mumie entsprechend den Schreckgestalt- I-Regeln. Aufgrund der enormen Körperkraft der Mumie macht jede von ihrgeführte Waffe +8 zusätzlichen Schaden aus hoher Körperkraft, jeder Angriff mit einer Waffe ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver.

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer, erhöhte Krankheitsübertragung (zum W20-Wurf, ob eine Krankheit ansteckend wirkt, wird 1 addiert).

abgeschlagene Hände

LE 5 RS 3 KK 16

Ring: INI 12+1W6 AT 12 PA 12 TP(A) 1W6+8 DK H

Mänover: Umreißen, Würgegriff, Klammern

Besonderheiten: kleiner Gegner

HANDOUTS

РАМОН

Die Persönlichkeit: Neugier, Prinzipientreue, begeistert sich für Entdeckungen und Wissen

Die Vision: *Du wanderst durch eine Bibliothek aus Kristallen. In den zahlreichen Steinen liegt nie von Menschen erkanntes Wissen, unalt und unschätzbar. Du berührst einzelne Edelsteine und vor dir spielen sich Szenen der Vergangenheit ab. Große Schlachten, magische Geheimnisse und versteckte Orte. Du findest Wegbeschreibungen, Karten die dir den Weg visuell darstellen, in Bildern, Geräuschen und Gerüchen. Immer wieder entdeckst du Kristalle die du trotz deiner über zwanzigjährigen Beschäftigung noch nicht kanntest. Wenn das dein verstorbener Vater alles sehen könnte! Er wäre wohl stolz auf dich und deine Entdeckungen. Dein frisch geborener Sohn wird diesen Hort des Wissens nach dir weiter hüten und seine Söhne nach ihm. Und du wirst lange und gesund leben, so wie auch deine Söhne, Töchter und deine Frau. Nie wieder wird einer von ihnen eine schreckliche Krankheit erleiden denn dein Wissen bietet gegen jede ein Mittel um sie zu besiegen. SIE gab dir all dieses Wissen und den Zugang zu dem Hort. Du lächelst als du daran zurück denkst, wie ihr damals in die Pyramide eingedrungen seid, hättest du doch beinahe wegen einem einfachen Echsenmensch all dies weggeworfen! Gut das deine Weisheit über die Unvernunft siegte.*

Die Erkenntnis: Dir wird klar welches unheimliche Wissen dir zu Teil werden kann. Du musst nur ihr diesen einzigen Wunsch erfüllen, dann schenkt sie dir einen Erfahrungsschatz einer längst untergegangenen Hochkultur die kein Mensch bisher entdecken durfte. Du musst nur den Achaz zu seiner Bestimmung führen. Er wurde dafür auserkoren sich in diesem Becken zu opfern, nur will er es nicht wahrhaben. Daher klammert er sich an das Leben. Damit bedroht er euch alle und nimmt den Tod deiner Kameraden dafür in Kauf! Erlöse diesen Verblendeten und dir wird nicht nur dein Leben und das deiner Gefährten geschenkt

СОПАР

Die Persönlichkeit: Goldgier, Jähzorn, Macht und physische Kraft, Treue zu seinen Kampfgefährten.

Die Vision: *Du liegst auf einer Sänfte und wirst durch die Straßen Al Anfa getragen, den Silberberg empor. Du bist ein Feldherr und hast viele Schlachten getragen, zusammen mit deinen treuen Gefährten. Du hast die Ungläubigen Novadis besiegt, ihr Wüstenreich liegt in Schutt und Asche, wie Boron dein Götterfürst es dir auftrug. Du hast zahlreiche Inseln im Süden eingenommen, die schwachen Waldmenschentämme in die Sklaverei getrieben und den Reichtum dem Volk Al Anfas zugeführt. Die Menschen zu beiden Seiten der Menge jubeln dir zu, denn sie verdanken dir viel. Am Silberberg warten die Granden und der Patriarch. Zahlreiche Grandenfrauen schmachten dich an, du weißt, du könntest jede von ihnen haben und damit selbst ein Grande werden, etwas das nur den wenigsten Menschen zu Teil wird. Der Patriarch spricht eine Rede und verkündet deine Taten. Der Jubel verstummt und alle hören erfürchtig zu. Du beginnst zurückzublicken. All das hast du erreicht durch die Kräfte die dir einst in einem altechsischen Tempel von IHR zu Teil wurden. SIE gab dir das Wissen und die Objekte welche zusammen mit deiner körperlichen Macht deinen Weg nach oben ebneten. Du lächelst als du daran zurück denkst, hättest du doch beinahe wegen einem einfachen Echsenmensch all dies weggeworfen! Gut dass du so entschieden hast.*

Die Erkenntnis: Macht, einen undurchdringlichen Harnisch wie ihn noch kein menschlicher Feldherr jemals besaß, einen Kriegszepter um all deine Feinde und diejenigen die es wagen sich gegen dich aufzulehnen damit zu zerschmettern. Sie bietet dir all das. Das einzige was du tun musst ist diesen erbärmlichen Maru erschlagen und diesen frevlerischen Achaz in das große Becken zu werfen. Dazu wurde er auserkoren, aber wie alle seiner Art ist er feige und weigert sich. Damit bedroht er euch alle und nimmt den Tod deiner Kameraden dafür in Kauf! Führe ihn zu seinem Schicksal und dir winkt Macht, Stärke und vor allem das Leben!

CORAGON

Die Persönlichkeit: Prophezeien, Arroganz, Goldgier, Vorurteile, will Boron seine wahre Position Götterfürsten den Menschen offenbaren

Die Vision: *Du liegst auf einer Sänfte und wirst durch die Straßen Al Anfa getragen, den Silberberg empor. Du bist ein Grande geworden, nachdem du dich in einer edlen Familie eingeheiratet hast. Du und deine Gefährten haben viele Schlachten getragen. Ihr habt die Ungläubigen Novadis besiegt, ihr Wüstenreich liegt in Schutt und Asche, wie Boron dein Götterfürst es dir auftrug. Ihr habt zahlreiche Inseln im Süden eingenommen, die schwachen Waldmenschentämme in die Sklaverei getrieben und den Reichtum dem Volk Al Anfas zugeführt. Die Menschen zu beiden Seiten der Menge jubeln dir zu, denn sie verdanken dir viel. Am Silberberg warten die Granden und der Patriarch. Zahlreiche Granden nicken dir zu, schulden sie dir doch viel oder wagen sich zumindestens nicht offen gegen dich zu stellen, zu mächtig ist deine Position innerhalb der Kirche und auf dem Silberberg geworden. Der Patriarch spricht eine Rede und verkündet eure Taten. Der Jubel verstummt und alle hören erfürchtig zu. Du beginnst zurückzublicken. All das hast du erreicht durch die Kräfte die dir einst in einem altechsischen Tempel von IHR zu Teil wurden. SIE, eine von dem Erwählten Volk der Göttin der Weisheit gab dir das Wissen und den Glauben, welche zusammen mit deiner Durchsetzungsfähigkeit deinen Weg nach oben ebneten. Du lächelst als du daran zurück denkst, hättest du doch beinahe wegen einem einfachen, ketzerischen Echsenmensch all dies weggeworfen! Wegen einem Echsen! Gut dass du so entschieden hast, deine mittlerweile zu Boron gegangenen Eltern blicken mit Stolz auf dich und deine Willensstärke herab.*

Die Erkenntnis: Du kannst zu einem Grande aufsteigen, durch dein Wissen und deinen Einfluß jedes Land unter den Glauben des wahren Götterfürsten Boron zwingen oder es vernichten, alles in seinem Sinne. Du musst nur den Echsen zu seiner Bestimmung führen. Er wurde dafür auserkoren sich in diesem Becken zu opfern, nur will er es nicht wahrhaben. Daher klammert er sich jämmerlich an das Leben. Damit bedroht er euch alle und nimmt den Tod deiner Kameraden dafür in Kauf! Erlöse diesen Verblendeten und dir wird nicht nur dein Leben und das deiner Gefährten geschenkt sondern auch die wahre Erfüllung deiner Vorhaben.

TSCHAK

Die Persönlichkeit: Jähzorn, Verpflichtungen, Götterfurcht und Kampfeslust

Die Vision: Du siehst die Pyramide wie sie vor tausenden von Jahren hier stand unter der Herrschaft der großen Schlange, einer mächtigen Dienerin der Göttin der Magie und Weisheit. Groß und prächtig, voller Leben. Du bist einer der Maru die hier als ihre treue Leibwache dienen, so wie Kr'Thon'Chh es dir befahl. Das alte Erbe und von H'Szind geschenkte Wissen der Echsenrassen muss um jeden Preis von den aufbegehrenden Menschenvölkern geschützt werden welche immer unerbittlicher diese Pyramide belagern. Viele deiner Gefährten sind bereits in Kämpfen ehrenvoll gefallen und wurden wie es ihnen gebührt in der heiligen Kammer mumifiziert und aufgebahrt, auf dass sie auch nach ihrem Leben Eindringlingen einen unsterblichen Kampf liefern. Die Achaz hingegen, diese kläglichen Echsenwesen wurden hier gezüchtet. Keinem göttlichen Willen sind sie entsprungen so wie du und dein Gelege oder die Skrechim nach dem Willen H'Szind's. Nein, aus einem Becken entstammten sie, aus niederen kleinen Echsenwesen gezüchtet, aus Schlangen und Kröten. Ihnen wurde zumindestens ein Hauch der Weisheit ,Szind's zu teil, doch nur soviel wie sie für ihre Aufgaben als Diener und Sklaven benötigen würden.

Du bist zufrieden in deiner Position, selbst wenn du fällst, dann im Namen deines Gottes und dich erwartet ein unsterblicher, ewiger Kampf um dieses Refugium. Du wirst keinen Schritt irgendwelchen Sklaven oder niederen Wesen weichen. Du bist keiner von diesen erbärmlichen Sklaven, Achaz genannt. Und das erfüllt dich mit Stolz. Du bist verwirrt, haben die Achaz gelogen? Offenbarte Kr'Thon'Chh ihn gar nicht die Gnade des Schutzes sondern den weitaus mächtigeren Skrechim? Immerhin das heilige Volk H'Szind's? Wurden die Achaz gar nicht wie sie immer behaupten von der Göttin Zssah erschaffen? Und was bedeutet das für deine Aufgabe? Gilt der Schutz dann nicht viel eher diesem Refugium hier als dem jämmerlichen Lügner und Verräter von Achaz wie Turzass'chr es zu sein scheint? Plötzlich wird dir offenbar, welcher Lüge du nachgegangen bist. Doch du kannst deiner Bestimmung noch folgen, Kr'Thon'Chh wird dir vergeben denn die Achaz haben dich und deinen Bruder belogen mit ihren falschen Geschichten. Und dafür musste dein Bruder fallen! Du bist wütend, sehr wütend. Du solltest zur Tat schreiten und mit dem Kampfschrei deines Gottes den Lügner dorthin schmeißen wo er herkam. In das Becken aus dem seine künstliche Brut stammt. Er ist so nah und wird es nicht merken. Diese Warmblüter sollten sich daran nicht stören, schließlich haben sie nichts damit zu tun. Und wenn sie sich dir in den Weg stellen dann werden sie deine Klinge kosten und fallen. Denn Kr'Thon'Chh wird mit dir sein, ab dem heutigen Tag!