Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 4. Stufe

DUNGEONS & DRAGONS®

DAS AUGE DER SONNE

von
Eric Cagle

Das Auge der Sonne

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 4. Stufe

Deutsche Internet-Edition

MITARBEITER

Deutsch von:
Daniel Schumacher

Redakteur:
Holger Raab

Satz und Layout:
Angela Voelkel

Korrektorat:
Angela Voelkel

Mitarbeiter der US-Originalausgabe:
Eric Cagle (Autor),
Penny Williams (Redakteur),
Nancy Walker (Korrektorat),
Rob Lazzaretti (Karten),
Julia Martian (Web-Produktion),
Mark A. Jindra (Web-Entwicklung),
Sean Glenn, Cynthia Fliege
(Graphische Gestaltung)

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter www.wizards.com/d20.

Feder&Schwert GmbH
Wasserwerkstraße 204
68309 Mannheim
www.feder-und-schwert.com

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd.
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 OYH
Great Britain

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Das Auge der Sonne ist ein kurzes D&D-Abenteuer für vier Charaktere der 4. Stufe. Es läßt sich gut in praktisch jede Art von Kampagne einfügen. Der Großteil des Abenteuers spielt in einem Tempel, der in einer beliebigen Hügellandschaft in der tropischen Klimazone Ihrer Kampagnenwelt stehen kann.

VORBEREITUNG

Sie als Spielleiter benötigen die D&D-Grundregelwerke (das SPIELER-HANDBUCH, das SPIELLEITER-HANDBUCH und das MONSTER-HANDBUCH), um das Abenteuer zu leiten. Das Abenteuer verwendet die Regeln der Edition 3.5.

Drucken Sie das Abenteuer aus und lesen Sie es mindestens einmal vollständig durch, um sich mit dem Szenario, den Bedrohungen und den wichtigen NSC (und ihren Beweggründen) vertraut zu machen.

Schattierter Text ist Vorlesetext. Sie können ihn den Spielern entweder direkt vorlesen, oder ihn mit Ihren eigenen Worten zusammenfassen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Die Hintergrundgeschichte dieses Abenteuers beginnt in der fernsten Vergangenheit, in einer Zeit also, in der die Menschen noch lange nicht das dominante Volk der Kampagnenwelt waren. In jener Zeit war das Echsenvolk dominant, weit verbreitet und äußerst weit entwickelt. Vor allem die Dschungel der Welt wurden in weiten Bereichen von ihnen beherrscht.

DIE ZEIT DER SONNE

In diesen längst vergessenen Tagen war Ssh'rik der mächtigste Echsenvolkschamane im Dschungel von Khul-Al. Ihm wurde eine Vision seines Gottes Semuanya zuteil, in der er den Auftrag erhielt, einen mächtigen Tempel zu errichten. Der Schamane lehrte seinem Volk, wie man Stein bearbeitet und mächtige Mauern errichtet, die selbst den Zahn der Zeit zu überdauern vermögen. Gemeinsam mit den Angehörigen seines Volkes gelang es dem Schamanen, einen Tempel zu errichten, der Semuanya zur Ehre gereichte. Sie gaben dem mächtigen Bauwerk den Namen Zikkurat der Rächenden Sonne.

Semuanya war hocherfreut und segnete sein Volk. Dem Echsenvolk wurde eine ungewöhnlich hohe Fruchtbarkeitsrate zuteil und bald eroberte es zahlreiche Länder nah und fern und beherrschte ein Imperium, das sich viele hunderte Kilometer in alle Richtungen erstreckte. Die Angehörigen des Echsenvolks strömten dabei in großer Zahl in die äußeren Provinzen ihres neuen Imperiums, um sie zu besiedeln und von dort weitere Vorstöße zu unternehmen. Als Hüter des Tempels blieben nur wenige, besonders getreue Anhänger des Gottes zurück.

Das Echsenvolk verehrte die Sonne als Inkarnation ihrer Gottheit und schuf zahlreiche Symbole zu ihren Ehren. Ssh'rik selbst schuf eine ganz besondere Repräsentation der Sonne, in Form von zahllosen Spiegeln und Linsen, die das Licht der Sonne auf magische Weise einfingen und so selbst in tiefster Nacht für helles Sonnenlicht sorgten. Er errichtete diese Installation auf der obersten Spitze der Zikkurat. Der Gerätschaft gab er den Namen *Auge der Sonne* und die Macht des Auges war so groß, daß man die Kraft der Sonne selbst auf ferne Ziele fokussieren und sie so in Brand stekken konnte. Mehrere der verlassenen Ansiedlungen des Echsenvolks in der Nähe des Tempels wurden bei ersten Experimenten mit dem Auge auf diese Weise zerstört.

DIE ZEIT DES SCHWARZEN MONDES

Das Imperium des Echsenvolks wurde immer größer und mächtiger und auch der Stolz seiner Bewohner kannte bald keine Grenzen mehr. Man sagt, daß Semuanya so verärgert über die Arroganz seiner Auserwählten war, daß er dem Land den Segen der Sonne verwehrte und es in endlose Dunkelheit tauchte. Ein weiterer Tempel, der den Namen Tempel des Schwarzen Mondes erhielt, wurde vom Echsenvolk errichtet. Dort wurden magische Gegenstände hergestellt, die das Licht bewahren sollten, während das *Auge der Sonne* immer schwächer wurde und schließlich vollständig erlosch. Alle Anstrengungen fruchteten letztlich nicht. Das kaltblütige Echsenvolk, das von den wärmenden Strahlen der Sonne abhängig war, verfiel in einen Zustand der Starre, um die letzten Energien in ihren Körpern zu bewahren.

Die Sklaven, die das Echsenvolk in den eroberten Ländern in so großer Zahl gemacht hatte, erhoben sich und töteten ihre ehemaligen Meister, wo immer sie sie aufzuspüren vermochten. Auch Ssh'rik fiel bei dieser Revolte, doch das *Auge der Sonne* blieb unbehelligt, da die primitiven Sklaven nicht dazu in der Lage waren, einen Weg in den geheimen Aufbewahrungsraum an der Spitze des Tempels zu finden, und es zu zerstören. Es dauerte nicht lange, bis das einst mächtige Imperium praktisch ausgelöscht war. Die wenigen Überlebenden des Echsenvolks zogen sich in die Dschungel zurück, um die Rückkehr der Sonne abzuwarten.

DIE ZEIT DER AUFSTEIGENDEN SONNE

Letztlich kehrte die Sonne wieder und brachte das Leben ins Land zurück. Das Echsenvolk war allerdings zu tief in der Barbarei versunken, um sich erneut aufzuraffen und das Imperium aufs neue zu etablieren. Die Nachfahren jenes einst hochentwickelten Volkes lebten jetzt wie Tiere im Dschungel und starrten mit abergläubischem Staunen und Furcht auf die Sonne, die ihre Ahnen verehrt hatten.

Doch alles auf dieser Welt ist Kreisläufen und Zyklen unterworfen und schließlich sandte Semuanya erneut eine Vision. Diese wurde einem Schamanen namens K'zzal zuteil, der besonders aufrichtig für das Wohlergehen seines Volkes betete. In der Vision unterwies der Gott K'zzal, die Zikkurats von Ssh'rik ausfindig zu machen und das *Auge der Sonne* wieder herzustellen. Dank der Führung durch

dieses heilige Licht, sollte das Echsenvolk dazu in der Lage sein, zumindest einen kleinen Teil des verlorenen Ruhmes und der Macht zurückzuerlangen.

Unter der Führung von K'zzal fand ein Trupp des Echsenvolks den Weg zum alten Tempel. Dieser war inzwischen völlig überwuchert und es dauerte einige Zeit, ihn zumindest teilweise freizulegen. Im Tempel spürte K'zzal das *Auge der Sonne* in seinem Geheimraum auf. Dank den Visionen seines Gottes war es ihm möglich, die Riten zu vollführen, die dem Auge seine frühere Macht zurückgeben würden. Das Auge erwacht langsam zum Leben und manchmal wirft es einen gleißend hellen Lichtstrahl, den man aus zahlreichen Kilometern Entfernung zu sehen vermag.

Menschen und andere Humanoide, die ihre Ansiedlungen am Rand des Dschungels von Khud-Al errichtet haben, starren fragend und voller Erstaunen auf das seltsame Licht, das von einem Hügel in der Ferne ausgeht. Je größer die Macht des Auges wird, desto größer wird auch sein Zerstörungspotential. Mehrere Gebäude im Menschendorf Tooj-Reh wurden durch die seltsamen Strahlen bereits in Brand gesteckt.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Die Bewohner von Tooj-Reh sind verzweifelt. Sie wollen die Ursache für die mysteriösen Feuer herausfinden und wissen nur, daß sie immer auftreten, wenn das seltsame Licht besonders hell strahlt. Das Dorf hat Expeditionen in den Dschungel ausgeschickt, um der Sache nachzugehen, doch bisher ist keine zurückgekehrt. Sie bitten die Abenteurer, die Quelle des zerstörerischen Lichts zu finden und dafür zu sorgen, daß es nicht noch mehr Zerstörungen im Dorf anrichtet.

Falls die Abenteurer den Auftrag annehmen, müssen sie sich in den Dschungel wagen, die Patrouillen des Echsenvolks überwinden oder an ihnen vorbeischlüpfen und die Doppelzikkurats aufspüren. Dort müssen sie das Echsenvolk in den beiden alten Tempeln besiegen. Ihr größter Gegner dabei wird der Schamane K'zzal selbst sein. Letztlich muß es ihnen gelingen, das *Auge der Sonne* auszuschalten, so daß es keine Bedrohung mehr für Tooj-Reh darstellt.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Als Spielleiter wissen Sie sicherlich am besten, wie Sie Ihre Charaktere in das Abenteuer verstricken können. Sie können eine der nachfolgenden Einstiegsmöglichkeiten als Anregung verwenden. Natürlich können Sie sie so modifizieren, daß Sie in Ihre Kampagne passen.

- Die Helden reisen aus irgendeinem Grund durch den Dschungel von Khud-Al und riechen auf einmal Rauch. Bald sehen sie sich mit einem heftigen Waldbrand konfrontiert und können sich nur durch eine wilde Flucht, die sie direkt nach Tooj-Reh führt, vor einem schmerzhaften Tod retten.
- Die Abenteurer haben sich dazu bereit erklärt, für einen Freund ein Päckchen an einen Schamanen namens Siroo nach Tooj-Reh, einem kleinen Dorf an der Grenze der zivilisierten Gebiete, zu überbringen.
- Ein Kleriker oder Druide bittet die Abenteurer darum, herauszufinden, was es mit den mysteriösen Waldbränden auf sich hat, die sich in letzter Zeit in der Nähe des Dorfs Tooj-Reh häufen. Bei dieser Person sollte es sich um jemanden handeln, den die Abenteurer kennen, oder vielleicht noch besser, um jemanden, dem sie einen Gefallen schuldig sind.
- Die Abenteurer entdecken eine alte Schatzkarte, die die Zikkurats von Ssh'rik zeigt. Der auf der Karte verzeichnete Weg, führt sie auch durch das kleine Dorf Tooj-Reh im Grenzgebiet der Zivilisation.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Das Abenteuer besteht aus zwei Begegnungen, die auf Ereignissen basieren (eine in Tooj-Reh und eine im Dschungel) und aus vier Begegnungen an Schauplätzen, die die Zikkurat repräsentieren. Die ersten beiden Begegnungen sollten in der Reihenfolge gespielt werden, in der sie nachfolgend beschrieben sind. Der genaue Ablauf dieser Begegnungen, der Zeitpunkt und wo sie genau stattfinden, obliegt allerdings dem Spielleiter.

TOOJ-REH

Tooj-Reh ist ein einfaches Dorf im Grenzgebiet der Zivilisation mit primitiven Bauten und einem rauhen Umgangston. Es liegt am Rand des Dschungels von Khud-Al, eines wilden, ungezähmten Regenwaldes, der sich hunderte und aberhunderte Kilometer über Hügelland erstreckt. Entlang der Ränder des Regenwaldes wurde im Verlauf der Jahre die eine oder andere Ansiedlung begründet, doch seine Tiefen bleiben weitgehend unerforscht.

Lesen Sie den folgenden Abschnitt vor oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Charaktere das Dorf erreichen.

> Die letzten Tropfen eines heftigen Regengusses, wie er hier in dieser Region üblich scheint, fallen gerade vom Himmel, als ihr das Dorf Tooj-Reh erreicht. Das Dorf befindet sich in einem kleinen Tal neben sehr niedrigen Bergen, die mit dichtem Dschungel förmlich überwuchert sind. So wie es aussieht, handelt es sich bei Tooj-Reh um eine wilde, ungezähmte und florierende Grenzstadt, in der abgehärtete Leute ihren täglichen Lebensunterhalt verdienen. Abgesehen von dem einen oder anderen knappen Nicken erweckt eure Ankunft nicht einmal Aufmerksamkeit.

Falls die Abenteurer hierhergekommen sind, um Siroo ein Päckchen zu bringen, können sie ihn mühelos finden, indem sie einfach nach ihm fragen. Wenn Sie einen anderen Einstieg ins Abenteuer genutzt haben, trifft der Schamane zufällig auf die Abenteurer und stellt sich selbst vor. Nachdem er sich ein wenig mit ihnen unterhalten hat, lädt er sie zum Mittagessen bei sich ein.

NSC: Siroo (Männlicher Mensch, Adept 3, CG) lebt in einer kleinen, aber gemütlich wirkenden Hütte mit Strohdach am Rand des Dorfs. Er lädt die Abenteurer ein, doch bei ihm zu übernachten solange sie sich im Dorf aufhalten, da das Gasthaus erst kürzlich niedergebrannt ist.

Siroo liebt es, zu schwatzen, und während ihres Aufenthalts in der Hütte können die Abenteurer mühelos folgende Dinge in Erfahrung bringen:

- In den letzten zwei Monaten ist es zu vier mysteriösen Bränden gekommen. Niemand hat bisher die genaue Ursache herausgefunden. Die Gebäude gehen einfach aus heiterem Himmel in Flammen auf.
- Ein seltsames Licht, das von einem fernen Hügel scheint, der zahlreiche Kilometer tief im Dschungel liegen muß, kann immer wieder vom Dorf aus beobachtet werden. Das Licht tritt zu jeder beliebigen Tages- oder Nachtzeit auf. Manchmal pulsiert es, dann scheint es wieder völlig ruhig. Auch seine Intensität variiert von einem zum anderen Mal sehr stark. Das einzige, was immer gleich ist, ist der Ursprung des Lichts.
- Jäger haben in letzter Zeit des öfteren humanoide Kreaturen bemerkt, die sich im Dschungel herumtreiben. Obwohl die Jäger bisher noch keinen genaueren Blick auf sie erhaschen konnten, scheinen sie auf jeden Fall reptilienartig zu sein und wirken sehr gefährlich. Deshalb beschränken sich die Jäger in letzter Zeit darauf, nur noch im absoluten Randbereich des Dschungels auf die Jagd zu gehen, da sie fürchten, sonst vielleicht unversehens auf den geheiligten Boden einer primitiven Kultur vorzustoßen und so ein schreckliches Sakrileg mit grausamen Folgen zu begehen.
- Vor den Feuern erzählte ein Holzfäller, der sich tief in den Wald hineingewagt hatte, von seltsamen Gebäuden auf einem hohen Kliff. Die Gebäude müßten, der Beschreibung nach, ungefähr dort liegen, wo das Licht herkommt.

BEGEGNUNG A: FEUER!

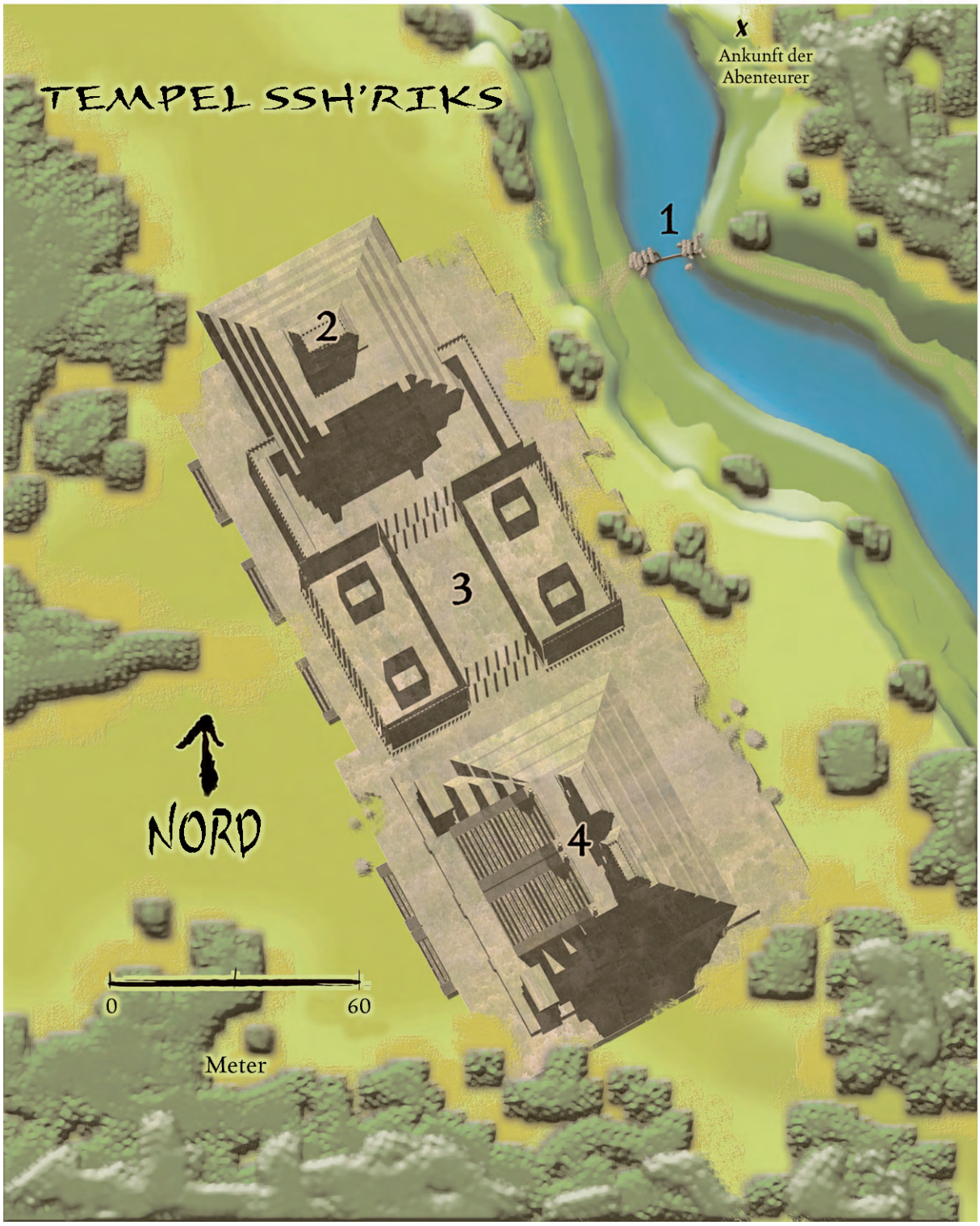
Das nächste Mal, wenn die Sonne am Himmel steht (dies kann noch am Tag sein, an dem die Abenteurer im Dorf ankommen, oder am nächsten Tag, je nachdem wie es Ihnen beliebt) und wenn die Charaktere und Siroo gerade nicht in seiner Hütte, sondern im Dorf unterwegs sind, lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten.

Die drückende Kombination aus sengender Sonne und hoher Luftfeuchtigkeit zwingt die Bewohner von Tooj-Reh, sich während des Tages langsam zu bewegen, um sich nicht völlig zu verausgaben. Kurz bevor ihr die Gelegenheit habt, durch einen Eingang in den verlockenden, kühlen Schatten einer Hütte zu treten, zeigt Siroo plötzlich aufgeregt nach Süden. „Dort!“ ruft er. „Das ist das seltsame Licht, von dem ich euch erzählt habe.“ Tatsächlich funkelt dort vorne auf einem fernen Kliff ein Licht, das wesentlich heller ist als jeder noch so helle Tagesstern. „Das Licht kommt immer vom selben Ort“, fährt Siroo fort. „Seltsamerweise ist es an stark sonnigen Tagen besonders hell. Wir haben absolut keine Ahnung, worum es sich handeln könnte. Die Kundschafter, die wir ausgesandt haben, sind entweder nicht zurückgekehrt, oder mußten ihren Auftrag erfolglos abbrechen. Jetzt will es niemand mehr riskieren, sich in den Dschungel zu wagen, weil diese gefährlich aussehenden Reptilienwesen immer häufiger gesichtet wurden.“

Der Geruch von Rauch hängt plötzlich schwer in der Luft und jemand rennt an euch vorbei und schreit: „Feuer! Feuer!“ Leute beginnen herbeizuströmen und als ihr euch orientiert, um den Ursprung des Chaos auszumachen, stellt ihr fest, daß es sich um Siroos Hütte handelt, die in Flammen steht. Trotz der allgemeinen Verwirrung organisieren die Dorfbewohner rasch einen Löschtrupp, der den Kampf gegen das Feuer aufnimmt.

NSC: Siroo und mehrere Dorfbewohner versuchen natürlich, das Feuer zu löschen. Wenn sich die Abenteurer bei den Löschversuchen beteiligen und Wassereimer schleppen wollen, ist ihre Hilfe natürlich herzlich willkommen. Jedem Charakter steht außerdem ein Weisheitswurf gegen SG 15 zu, während die Dorfbewohner gegen das Feuer kämpfen. Bei Erfolg fällt dem Charakter auf, daß das Licht von der fernen Hügelspitze während der ganzen Zeit sehr hell und ruhig leuchtet, so als würde es sich um Licht handeln, das von einem enormen Spiegel reflektiert wird.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls die Charaktere nicht über besondere Mittel verfügen, um Feuer zu löschen und diese zum Einsatz bringen (beispielsweise einen entsprechenden Zauber oder magischen Gegenstand), so brennen Siroos Hütte und eine nahe Hütte völlig nieder. Die Dorfbewohner nehmen jede Hilfe bei den Löschmaßnahmen dankbar an und selbst wenn die Abenteurer dabei scheitern Siroos Hütte zu löschen, sich aber offensichtlich redlich bemüht haben, zu helfen, ist er ihnen aufrichtig dankbar. Lesen Sie folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald sich der Löschtrupp wieder zerstreut.



„Das ist jetzt bereits zum fünften Mal, daß so etwas passiert", klagt Siroo. „Wir haben im Verlauf der letzten Wochen fast ein Dutzend Gebäude verloren." Er hält kurz inne und schüttelt traurig den Kopf. Dann sieht er euch auf einmal direkt in die Gesichter, so als ob ihm eine Idee gekommen wäre. „Vielleicht könnt ihr uns ja helfen? Würdet ihr es wagen, in den Dschungel vorzustoßen und versuchen, herauszufinden, ob das Licht etwas mit diesen Feuern zu tun hat? Ich habe ein paar Erkenntniszauber gewirkt und sie weisen alle zum Licht hin."

Wenn die Abenteurer sich dazu bereit erklären, über die Sache nachzudenken, verläßt sie Siroo, um sich mit den

Stadtältesten zu beratschlagen. Diese sind von seiner Idee begeistert. Sie nehmen Kontakt mit den Helfern auf und bitten sie ebenfalls, das seltsame Licht zu untersuchen. Wenn es den Charakteren gelingen sollte, die Bedrohung zu eliminieren, so sind sie dazu bereit, ihnen alle Schätze (800 GM), über die das Dorf verfügt, als Belohnung zu überlassen.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls die Abenteurer dazu bereit sind, der Ursache der mysteriösen Feuer auf den Grund zu gehen, können die Dorfbewohner sie mit grundlegenden Ausrüstungsgegenständen und Vorräten ausstatten. Außerdem verfügen sie über eine Karte, die die Wege in den Dschungel hinein zeigt, allerdings nur einen Kilometer weit in den Wald reicht. Zu allem Überfluß ist die Karte nicht besonders detailliert. Sie reicht aber aus, damit die Gruppe zumindest in die richtige Richtung aufbricht. Die Dorfbewohner schlagen den Charakteren auch vor, ausreichend Insektennetze zu kaufen, damit sie im Dschungel schlafen können, ohne dabei bei lebendigem Leib aufgefressen zu werden. Ein Insektennetz, das groß genug für die ganze Gruppe ist, kann im Gemischtwarenladen für 200 GM gekauft werden.

♛**Tooj-Reh (Kleines Dorf):** Konventionell; N; GM-Limit 800 GM; Vermögen 2.500 GM; Bevölkerung 1.300 (96% Menschen, 2% Halblinge, 1% Elfen, 1% Angehörige anderer Völker).

DER DSCHUNGEL VON KHUD-AL

Obwohl die Zikkurats relativ nah am Dorf liegen, ist der Weg durch den Dschungel extrem beschwerlich und unwirtlich, so daß die Abenteurer drei Tage anstrengender Reise vor sich haben. Die Dorfbewohner sind nicht gerade von der Idee begeistert, der Gruppe einen Führer mitzuschicken, da sie bereits etliche junge Leute bei der Suche nach dem Ursprung des Lichts verloren haben. Deshalb müssen sich die Abenteurer auf ihre eigenen Fertigkeiten und auf die bruchstückhafte Beschreibung der Dorfbewohner verlassen, um die Zikkurat der Rächenden Sonne zu finden.

Am ersten Reisetag können die Charaktere ungefähr alle 10 Minuten einen gleißend hellen Lichtblitz ausmachen, der durch das dichte Blätterwerk leuchtet und aus der Richtung kommt, in der sie reisen.

Aus dieser Entfernung können sie keine näheren Details der Lichtquelle ausmachen, allerdings hilft ihnen das immer wieder aufblitzende Licht natürlich enorm, um nicht vom Weg abzukommen. Nach dem ersten Tag der Reise kommen sie jedoch in den eigentlichen, völlig unwirtlichen Dschungel. Die Bäume und das Blätterdach sind hier so dicht, daß man das Licht nur dann sehen kann, wenn zufällig ein Aufblitzen des Lichts mit einem der Zeitpunkte zusammenfällt, an dem die Gruppe gerade an einer der seltenen Lücken im Blattwerk vorbeikommt. Dies ist ungefähr alle 6 Stunden der Fall.

Alle 2 Stunden muß der führende Charakter einen Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst gegen SG 15 machen. Bei Erfolg ist die Gruppe auf dem richtigen Weg, andernfalls verirrt sie sich (s. Spielleiter-Handbuch, S. 106). Spätestens dann, wenn die Gruppe das Licht erneut aufblitzen sieht, kann sie sich orientieren und ist ab diesem Zeitpunkt wieder in die korrekte Richtung unterwegs.

B. HINTERHALT DES ECHSENVOLKS (BS 4)

Irgendwann nachdem die Abenteurer bereits einen Tag unterwegs sind, aber noch lange bevor sie die Zikkurats

IM DSCHUNGEL UNTERWEGS

Das Reisen durch den dichten Dschungel und über die steilen Hügel des Khud-Al ist angesichts der drückenden, schwülen Hitze und der regelmäßig losbrechenden Gewitter eine äußerst beschwerliche Angelegenheit. Die nachfolgenden Regeln und Anregungen sollen Ihnen dabei helfen, den Spielern die Schwierigkeiten, die ihre Charaktere dabei haben, sich einen Weg durch den Dschungel zu bahnen, zu vermitteln. Weitere Informationen über Gelände finden Sie in Kapitel 3 des Spielleiter-Handbuchs.

Überlandbewegung: Da keinerlei Pfade im Dschungel existieren, reduziert sich die Überlandbewegungsrate auf ein ¼ des normalerweise Üblichen (s. dazu Kapitel 9: Abenteuer im Spieler-Handbuch).

Wetter: Das Abenteuer spielt gegen Ende der Monsunzeit. Aus diesem Grund können praktisch jederzeit Gewitter ohne Vorwarnung losbrechen. Würfeln Sie alle 2 Stunden, die die Gruppe unterwegs ist, auf Tabelle 3-23: Zufälliges Wetter im Spielleiter-Handbuch und addieren Sie +10% zum Wurf. Wenn Sie als Ergebnis einen Blizzard oder einen Tornado auswürfeln, kommt es statt dessen zu einem Gewitter.

Geländemerkmale: Der Dschungel besteht aus normalem bis dichtem Wald mit lichtem bis dichtem Unterholz. Im Kampf stellt diese Vegetation sowohl einen Vorteil als auch einen Nachteil dar, da sie sowohl den Charakteren als auch ihren Gegnern Deckung verleiht.

Es kribbelt und krabbelt und summt und fliegt: Milliarden und Abermilliarden Insekten sind im Dschungel heimisch. Derartig kleine Insekten richten zwar keinen Schaden an, der in Trefferpunkten ausgedrückt wird, allerdings sind sie fürchterlich störend, da sie in die Kleidung, die Rüstung, die Nahrung und praktisch in sonst alles hineinkriechen, in das sie hineingelangen können. Jeder Charakter muß in jeder Nacht einen Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 machen. Scheitert er, so ist er am nächsten Morgen erschöpft. Die ganze Gruppe kann sich mit einem 3 m x 6 m großen Insektennetz schützen und so ungestörte Nachtruhe genießen. Ein derartiges Insektennetz kann man vor dem Aufbruch in den Dschungel in Tooj-Reh für 200 GM erstehen. (Dies ist einer der wenigen gebräuchlichen Gegenstände, den die Dorfbewohner den Abenteurern nicht kostenlos für ihre Expedition in den Dschungel zur Verfügung stellen. Sie weisen sie jedoch darauf hin, daß er zur Verfügung steht und äußerst nützlich sein kann.) Wenn man unter dem Insektennetz übernachtet, sind keine Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst erforderlich.

erreichen, geraten sie in einen Hinterhalt des Echsenvolks. Sie werden seit jenem Zeitpunkt von der Patrouille ungesehen verfolgt, seitdem sie sich in den Dschungel gewagt haben. Jetzt, da die Charaktere bereits tief in den Dschungel vorgestoßen sind, macht sich die Patrouille langsam Sorgen, daß die Abenteurer der Zikkurat zu nahe kommen. Sie umrunden die Abenteurer weitläufig, marschieren ein gutes Stück voraus und bereiten dann einen Hinterhalt vor.

Während ihr euch durch den dampfenden Dschungel kämpft, kommt es immer wieder zu heftigen Regengüssen und Gewittern und es sieht nicht so aus, als ob das Wetter bald besser werden würde. Während ihr mühselig über den schlammigen Boden und das dichte Unterholz trottet, kommt mal wieder ein heftiger Regenguß nieder, der die Sicht beinahe auf Null reduziert. Plötzlich hört ihr ein seltsames zischendes Geräusch aus dem Blätterdach über euch. Kurz darauf ist die Luft mit Wurfspeeren gefüllt, die aus allen Richtungen auf euch zupfeifen!

Kreaturen: Vier Mitglieder des Echsenvolks haben der Gruppe einen Hinterhalt gelegt.

4 Echsenvolk: TP 12, 11, 11, 10; s. Monster-Handbuch, S. 92.

Taktik: Die Angehörigen des Echsenvolks verbergen sich auf den Bäumen, hinter Blättern und Gebüsch, wodurch sie Tarnung (20% Fehlschlagschance) und weiche Deckung (RK +4, kein Bonus auf Reflexwürfe) genießen. Jeder von ihnen wirft einen Wurfspeer. Dann springen sie nach unten und greifen die Charaktere im Nahkampf an. Die Regeln für die Deckung durchs Gelände gelten aufgrund der extrem dicht stehenden Bäume und des sehr dichten Unterholzes hier während des ganzen Kampfes für das Echsenvolk, da diese die Bedingungen perfekt ausnutzen. (Siehe dazu auch den Seitenbalken Im Dschungel unterwegs.)

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Falls es den Abenteurern gelingt, Gefangene zu machen, so drohen ihnen diese auf Drakonisch und sagen ihnen, „sie sollen sich von Ssh'rik fernhalten, oder die brennende Sonne würde sich an ihnen rächen". Die Gefangenen versuchen, jede sich bietende Gelegenheit zu ergreifen, um die Charaktere anzugreifen oder zu fliehen.

Schatz: Abgesehen von ihren Schilden und Waffen hat jeder Echsenmensch einen Geldbeutel mit 25 GM bei sich.

Die Zikkurats von Ssh'rik

Nach drei beschwerlichen Reisetagen durch den Dschungel erreichen die Abenteurer die Zikkurats von Ssh'Rik. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Gruppe die mächtige Tempelanlage erstmals sieht.

Nach etlichen anstrengenden Reisetagen könnt ihr das Geräusch von fließendem Wasser hören. Der Pfad, dem ihr bisher gefolgt seid, führt zum Rand einer immensen Schlucht, die durch einen rasch dahinströmenden Fluß in den Hügel geschnitten wurde. Der Fluß selbst liegt weit über hundert Meter unter euch.

Auf der anderen Seite der Schlucht erhebt sich eine Anlage aus uralten Steingebäuden als dunkle Silhouette gegen den Dschungel. Es handelt sich um zwei mächtige Zikkurats, die kleinere Gebäude in der Mitte begrenzen. Im Süden von eurem Standpunkt führt eine schwer beschädigte Brücke über die Schlucht.

Die Quelle des seltsamen, gleißend hellen Lichts, das ihr im Verlauf der letzten Tage so häufig gesehen habt, ist jetzt auch offensichtlich. Es geht von irgendeiner Gerätschaft aus, die sich auf der Spitze der nördlichen Zikkurat befindet. Diese Anlage pulsiert mit einem hellen, weißen Licht, das in rhythmischen Abständen schwächer und stärker wird, so als ob es sich beim Licht um etwas Lebendes, Atmendes handeln würde.

Bei der seltsamen Gerätekonstruktion auf der Zikkurat handelt es sich natürlich um das *Auge der Sonne*, das ganz oben auf der Zikkurat der Rächenden Sonne (Gebiet 2) steht. Der Großteil des Echsenvolks, das sich um den Tempel kümmert, ruht sich gerade aus. Sie genießen die wärmende und belebende Kraft, die die echte Sonne am Himmel und das *Auge der Sonne* gemeinsam ausstrahlen. Die restlichen Echsenmenschen sind auf der Jagd im Dschungel. Jedes Mal, wenn Sie der Ansicht sind, daß die Sache zu leicht oder zu gut für die Abenteurer läuft, können Sie sie mit 1W4 Echsenvolk konfrontieren. Die Jäger kämpfen bis zum Tod.

Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Entdecken gegen SG 20 kann man eine Gestalt erkennen, die auf der nördlichen Zikkurat in der Nähe des Lichts kauert. Dabei handelt es sich um K'zzal den Schamanen des Echsenvolks. Etliche andere Mitglieder des Echsenvolks sind in der Nähe der Gebiete 2 und 3 stationiert. Sie sind jedoch momentan außer Sicht. Die Charaktere können sie nicht sehen (und umgekehrt). Erst wenn die Abenteurer die Anlage erforschen, stoßen sie auf diese Gegner. Jedes Mal, wenn die Abenteurer sich so bewegen, daß eine Sichtlinie zu diesen Gebieten besteht, können die dort stationierten Angehörigen des Echsenvolks einen Fertigkeitswurf auf Entdecken machen, um sie zu bemerken. Falls sich die Abenteurer aktiv verstecken, so handelt es sich um konkurrierende Fertigkeitswürfe auf Entdecken gegen den niedrigsten Fertigkeitswurf in der Gruppe auf Verstecken. Andernfalls beträgt der SG 0 mit dem üblichen Modifikator für Entfernung (s. Beschreibung der Fertigkeit Ent-

decken im Spieler-Handbuch). In solch einer Situation steht den Charakteren ebenfalls ein Fertigkeitswurf auf Entdecken zu, um ihrerseits die Echsenmenschen zu entdecken (SG 10 zuzüglich der normalen Modifikatoren für die Entfernung).

1. DIE BESCHÄDIGTE BRÜCKE

Sobald sich die Charaktere der beschädigten Brücke nähern, lesen Sie folgenden Text vor, oder fassen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten zusammen.

> Die Brücke ist notdürftig zusammengezimmert und überspannt die Schlucht auf einer Länge von 80 m. Ein tosender Fluß strömt ungefähr 15 m weit unter der Brücke dahin. Der Zahn der Zeit und die Elemente haben der Brücke schwer zugesetzt. Sowohl die Holzplanken als auch die Seile, die die ganze Konstruktion zusammenhalten, stellen nicht gerade einen vertrauenserweckenden Anblick dar. Dennoch schätzt ihr, daß es möglich sein müßte, sicher auf die andere Seite zu gelangen, wenn man vorsichtig genug ist.

Falls die Abenteurer nicht über eine Möglichkeit zu Fliegen oder ähnliche Mittel verfügen, stellt die Brücke die einzige, mehr oder weniger sichere Möglichkeit dar, die Schlucht zu überwinden. Sobald der erste Charakter einen Schritt auf die Holzplanken macht, knirschen und quietschen die Seile bereits ominös. Die Brücke schwankt bedrohlich und für je 3 m, die man auf der Brücke zurücklegt, ist ein Fertigkeitswurf auf Balancieren gegen SG 10 erforderlich, um das Gleichgewicht nicht zu verlieren und von der Brücke zu stürzen. Außerdem besteht je Charakter auf der Brücke je Runde eine Chance von 10%, daß die Seile reißen. Jeder Charakter, der sich zu diesem Zeitpunkt auf der Brücke befindet, muß einen Reflexwurf gegen SG 15 machen, um die Seile zu ergreifen. Scheitert er, so stürzt er in den Fluß. Da das Wasser 6 m tief ist, bremst es den Sturz ziemlich stark ab. Trotz der großen Fallhöhe erleidet man nur 2W6 Punkte nicht tödlichen Schaden und 1W6 Punkte tödlichen Schaden. Ein Charakter im Wasser muß einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Schwimmen machen, um das Flußufer zu erreichen. In jeder Runde in der er scheitert, wird er 9 m weit flußabwärts gerissen, ohne dem Ufer näher zu kommen. Ein bewußtloser Charakter scheitert natürlich automatisch bei allen Fertigkeitswürfen auf Schwimmen.

Eine andere Möglichkeit, die Schlucht zu überqueren, besteht darin, die Schluchtwand hinabzuklettern, den reißenden Fluß zu durchschwimmen und auf der anderen Seite wieder hinaufzuklettern. Ein Charakter, der dies wagt, muß in jeder Runde, in der er klettert, einen Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 10 bestehen. Wenn er scheitert, stürzt er aus der Höhe ab, die er zu diesem Zeitpunkt erreicht hat. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Schwimmen gegen SG 15 ist in jeder Runde erforderlich, in der ein Charakter versucht, den Fluß zu durchschwimmen. Scheitert man bei einem Fertigkeitswurf auf Schwimmen, riskiert man nicht nur, zu ertrinken, sondern wird auch 9 m weit flußabwärts mitgerissen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist die Felswand glatter und steiler, wodurch hier in jeder Runde ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 15 erforderlich ist, bis man die Oberkante erreicht hat, wenn man nicht abstürzen will.

DAS AUGE DER SONNE

Das *Auge der Sonne* ist eine uralte Gerätschaft, die vor zahlreichen Äonen von Ssh'rik, einem mächtigen Schamanen des Echsenvolks, erbaut wurde. Es fängt die Strahlen der Sonne ein und erzeugt ein helles Licht, das die Zikkurats von Ssh'rik erhellt. Obwohl das *Auge der Sonne* einst unvorstellbar mächtig war, verfügt es heute nur noch über stark begrenzte Möglichkeiten. Wenn es allerdings noch mehrere Jahre erneut ungehindert der Sonne ausgesetzt bleibt, erlangt es vermutlich seine Fähigkeiten als mächtiges Artefakt zurück, über die es einst verfügte. Sollten es die Abenteurer so weit kommen lassen, sieht sich die Welt mit einer wahrlich zerstörerischen Gefahr konfrontiert. Die nachfolgend beschriebenen Fähigkeiten und Eigenschaften sind jene, über die das Auge momentan bereits verfügt.

Das *Auge der Sonne* besteht aus zahlreichen Dreibeinen aus Messing, bestückt mit Linsen und Kristallkugeln. Die ganze Konstruktion bewegt sich mit der Sonne und fängt das Sonnenlicht ein. Das Auge erzeugt beständig die Auswirkungen des Zaubers *Tageslicht*, allerdings mit einem Radius von 180 m.

Ein Anwender, der einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) gegen SG 15 macht, kann durch eine der Linsen blicken, um Gegenstände in einer Entfernung von bis zu 25 km klar auszumachen. (Das Dorf Tooj-Reh liegt innerhalb dieser Entfernung.) Außerdem kann der Anwender das *Auge der Sonne* dazu einsetzen, um einen Sonnenstrahl auf ein Ziel zu lenken, der so intensiv ist wie der Zauber *Sonnenstrahl*, allerdings keine Kreaturen, sondern nur Gegenstände betrifft. Der Strahl hat eine Wirkungsdauer von 13 Runden und kann auf einen einzelnen Gegenstand der Größenkategorie Groß oder größer in einer Entfernung von bis zu 25 Kilometern gelenkt werden, den der Benutzer durch das Linsensystem sehen kann. Ein unbeaufsichtigter Gegenstand beginnt nach 3 Runden zu brennen. Einem beaufsichtigten Gegenstand (wie beispielsweise ein bewohntes Haus) steht in jeder Runde ein Reflexwurf zu, um sich den Auswirkungen zu widersetzen. Der Reflexwurf wird mit dem Bonus des Bewohners/Besitzers des Gegenstandes auf Reflexwürfe ausgeführt. Wird ein Gegenstand von mehreren Leuten beaufsichtigt, beispielsweise ein Gebäude, in dem sich mehrere Personen aufhalten, so ist dennoch nur ein Reflexwurf je Runde möglich, allerdings wird dieser von der Person mit dem höchsten Bonus ausgeführt.

Starke Hervorrufung; ZS 13; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*, *Tageslicht*, *Sonnenstrahl*; Marktpreis: 114.000 GM; Gewicht: 1.200 Pfd.

Das Echsenvolk bei den Zikkurats beobachtet die Brücke nicht. Die Abenteurer sind also relativ ungefährdet, entdeckt zu werden, während sie hier ihre waghalsigen Versuche starten, über die Schlucht zu gelangen. Bringen sie allerdings die Brücke zum Einsturz, oder tun andere ähnlich laute und spektakuläre Dinge, erregen sie natürlich Aufmerksamkeit. In diesem Fall läßt das Echsenvolk bei Gebiet 3 (siehe unten) die Riesenechsen frei, die zur Brücke eilen und jeden angreifen, der die gegenüberliegende Seite der Schlucht erreicht.

2. ZIKKURAT DER RÄCHENDEN SONNE (BS 4)

Das Echsenvolk längst vergessener Tage, das die beiden Zikkurats errichtete, gab der nördlichen Zikkurat den Namen Zikkurat der Rächenden Sonne. Diese Stufenpyramide erhebt sich beinahe 90 m hoch und bietet jedem, der oben auf ihr steht, eine atemberaubende Aussicht über weite Teile des Dschungels. Von hier aus kann man mühelos bis nach Tooj-Reh sehen.

Die Zikkurat besteht aus fünf, immer kleiner werdenden Stufen, von denen jede eine Höhe von 18 m hat. Dadurch entsteht im Prinzip auf allen vier Seiten eine Art überdimensionale Treppe. An der Südseite, die in Richtung der Käfige mit den Riesenechsen (siehe Gebiet 3) zeigt, läuft eine normale Treppe nach oben. Auf dieser Seite kann man problemlos ganz nach oben gelangen. Wagt man sich an eine Kletterpartie auf einer der anderen Pyramidenseiten, so ist in jeder Runde ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 10 erforderlich. Wenn der Charakter scheitert, stürzt er aus jener Höhe, die er zu diesem Zeitpunkt bereits erreicht hat, bis zur nächsten Stufe ab.

Das *Auge der Sonne* ist in einem kleinen Gebäude montiert, das auf dem Apex der Zikkurat steht. Das Gebäude hat keine Türen. Untersucht man es allerdings erfolgreich (Fertigkeitswurf auf Suchen gegen SG 20), findet man einen kleinen Hebel, der eine Geheimtür aktiviert. Diese führt in K'zzals Kammer (siehe Schatz, unten).

Kreaturen: K'zzal hält sich hier auf und genießt die wärmenden und belebenden Sonnenstrahlen, während er meditiert. Er ist tief in Gedanken versunken und wird nur auf die sich annähernden Abenteurer aufmerksam, wenn diese die Brücke zum Einsturz bringen, oder ähnlich spektakuläre Aktionen einsetzen. Natürlich wird er ebenfalls alarmiert, wenn sie laute Geräusche verursachen, oder es irgendwo innerhalb der Anlage zu einem Kampf kommt. K'zzal kann allerdings den Bereich der Zikkurat der Rächenden Sonne nicht verlassen, da er seiner Gottheit Semuanya geschworen hat, hier zu wachen, bis das Auge seine Macht zurückerlangt hat.

Ein weiterer Echsenmensch liegt an der Südseite des Gebäudes ausgestreckt und genießt die Sonne. Sollten sich Eindringlinge hierher wagen, versucht er K'zzal und das *Auge der Sonne* zu beschützen, so gut ihm dies möglich ist.

K'zzal: Männlicher Echsenvolkkleriker der 2. Stufe; HG 3; mittelgroßer Humanoider (Reptil); TW 2W8+2 und 2W8+2; TP 22; INI +0; BR 9 m; RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17; G.-AB/R.-AB: +2/+3; A: Nahkampf +3 (1W4+1, Klaue) oder Nahkampf +4 (1W6+1, Keule [Meisterarbeit]); Voller Angriff: Nahkampf +3 (1W4+1, 2 Klauen) und Nahkampf +1 (1W4, Biß) oder Nahkampf +4 (1W6+1, Keule [Meisterarbeit] und Nahkampf +1 (1W4, Biß); BE Atem anhalten 52 Runden; GES N; RW: ,REF +3, WIL +7, ZÄH +4; ST 12, GE 10, KO 13, IN 9, WE 15, CH 14.

Fertigkeiten und Talente: Balancieren +4, Schwimmen +2, Springen +5, Wissen (Religion) +1; Eiserner Wille, Mehrfachangriff.

Atem anhalten (AF): K'zzal kann seinen Atem 52 Runden lang anhalten, bevor er in Gefahr gerät, zu ertrinken.

Vorbereitete Klerikerzauber (4/4; Rettungswurf-SG 12 + Zaubergrad): 0. Grad – *Licht*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Tugend*; 1. Grad – *Elementen trotzen**, *Furcht auslösen*, *Unheil*, *Verfluchen*.

* Domänenzauber; Gottheit: Semuanya. Domänen: Pflanzen (Pflanzenkreaturen einschüchtern 5/Tag); Sonne** (Mächtigere Vertreibung 1/Tag).

Sprachen: Drakonisch, Handelssprache.

Ausrüstung: Großer Holzschild, Keule [Meisterarbeit], 3 *Tränke: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Schild des Glaubens*, *Trank: Mächtige magische Fänge*, *Trank: Schutz vor Pfeilen* 10/Magie, *Trank: Unsichtbarkeit*, 2 *Schriftrollen: Furcht auslösen*, 2 *Schriftrollen: Unheil*, *Schriftrolle: Verhüllender Nebel*.

** K'zzal verehrt einen Aspekt Semuanyas, der die Sonne verkörpert, weswegen er Zugriff auf die Domäne der Sonne hat.

Echsenvolk: 12 TP; s. Monster-Handbuch; S. 92.

Taktik: Wenn K'zzal die Anwesenheit der Abenteurer rechtzeitig bemerkt, so trifft er Vorbereitungen für die bevorstehende Auseinandersetzung. Er nimmt so viele der nachfolgend angeführten Tränke wie möglich zu sich, bevor es zu einem Nahkampf kommt: *Trank: Unsichtbarkeit*, *Trank: Schild des Glaubens*, *Trank: Schutz vor Pfeilen* (10/Magisch) und *Trank: Mächtige magische Fänge*. Sobald die Abenteurer in Reichweite kommen, setzt er die Schriftrollen *Furcht auslösen* und *Unheil* gegen sie ein.

Schatz: Zertrümmern die Abenteurer das *Auge der Sonne* (Bruch-SG 10), so können sie aus den Trümmern Edelmetalle und Edelsteine im Gesamtwert von 800 GM bergen. Auf der Außenseite des kleinen Gebäudes sind entlang der Oberkante zwei goldene Tafeln im Wert von je 200 GM angebracht. Diese sind mit Gravuren versehen, die Szenen aus dem längst untergegangenen Imperium des Echsenvolks darstellen.

In K'zzals Kammer befindet sich eine kleine Goldstatue von Semuanya (200 GM) und die persönlichen Besitztümer des Klerikers. Abgesehen von der bereits oben angeführten magischen Ausrüstung, sind diese Besitztümer gebräuchliche Gegenstände und haben keinen nennenswerten Wert.

SPHÄREN DES SCHWARZEN MONDES

Jede *Sphäre des Schwarzen Mondes* strahlt permanent Licht aus, das dem Zauber *Tageslicht* entspricht. Wenn die Sphäre nicht mehr dem *Auge der Sonne* ausgesetzt ist, läßt das Licht langsam aber unausweichlich nach, bis die Sphäre nach einer Woche vollständig verlischt. Die Sphäre kann erneut aufgeladen werden, indem man sie dem *Auge der Sonne* für 1 Woche aussetzt.

Starke Hervorrufung; ZS 5; Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tageslicht*; Marktpreis je 7.500 GM; Gewicht 200 Pfd.

3. KÄFIGE DER RIESENECHSEN (BS 4)

In den Tagen des alten Imperiums nutzte das Echsenvolk die zahlreichen Steinsäulen in diesem Bereich, um die Bahn der Sonne über das Firmament zu berechnen. Die Echsenmenschen, die sich heute hier aufhalten, wissen nicht einmal mehr, zu welchen Zwecken diese Anlage einst gedient hat. Sie haben Schlingpflanzen und Ranken um einen Teil der Säulen geschlungen und so zwei abgezäunte Bereiche geschaffen, in denen je eine Riesenechse untergebracht ist.

Echsenvolk: 11 TP; s. Monster-Handbuch; S. 92.

2 Riesenechsen: 22, 20 TP; s. Monster-Handbuch; S. 354.

Taktik: Sobald der Echsenmensch hier die Abenteurer bemerkt, läßt er die beiden Riesenechsen frei und zieht sich dann die Stufen hinauf auf die Zikkurat der Rächenden Sonne zurück, um dort K'zzal bei der Verteidigung des *Auges der Sonne* zur Seite zu stehen.

Falls es dem Echsenmenschen nicht gelingt die Riesenechsen freizulassen, stellen sie nur dann eine Gefahr für die Abenteurer dar, wenn diese sie innerhalb ihrer improvisierten Käfige angreifen. Sie geraten in diesem Fall in Rage und versuchen, sich zu befreien. Dazu steht ihnen in jeder Runde ein Stärkewurf gegen SG 15 zu.

Schatz: Sechs goldene Tafeln, die mit Halbedelsteinen besetzt sind, hängen auf der Innenseite der Steinsäulen, die innerhalb der improvisierten Käfige stehen. Jede der Tafeln ist 100 GM wert.

4. ZIKKURAT DES SCHWARZEN MONDES (BS 4)

Das Gebäude steht genau gegenüber der Zikkurat der Rächenden Sonne. Jedes der zwei Gebäude auf der Spitze der Zikkurat wird von einer großen Obsidiansphäre, die in einer Messinghalterung ruht, gekrönt. Obwohl diese Sphären aus Stein gefertigt sind, wirken sie verbrannt, so als ob man sie extremer Hitze ausgesetzt hat. In der Nacht strahlen sie ein seltsames, pulsierendes, weißes Licht aus, das allerdings bei weitem nicht so hell ist, wie das Licht, das vom *Auge der Sonne* ausgeht. Die Sphären sind in die Messinghalterungen eingemauert. Bricht man sie frei, so werden sie zerstört.

Zwischen den zwei Gebäuden hängt ein riesiger Messinggong. Im Fall eines Angriffs, schlägt einer der vier Echsenmenschen, die hier stationiert sind, den Gong, um Alarm auszulösen.

Kreaturen: Vier Echsenmenschen lungern gemütlich auf der Zikkurat herum und genießen die wärmenden Strahlen der Sonne und des Auges. Sie haben die Aufgabe, diesen Tempel zu beschützen und verlassen den Bereich daher normalerweise auch dann nicht, wenn es woanders in der Anlage zu einem Kampf kommt. Sie bewerfen Eindringlinge allerdings mit Wurfspeeren und greifen jeden ungestüm an, der es wagt, die Zikkurat zu besudeln, indem er sie mit seinen ungeweihten Füßen betritt.

4 Echsenvolk: 11, 11, 10, 10 TP; s. Monster-Handbuch; S. 92.

Schatz: Zerstören die Charaktere die *Sphären des Schwarzen Mondes* (Bruch-SG 20), so können sie aus den Trümmern jeder Sphäre Obsidiansplitter im Wert von 400 GM bergen. Eine Goldtafel im Wert von je 200 GM schmückt jedes der beiden Gebäude auf der Zikkurat.

DER ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Sobald die Abenteurer alle Angehörigen des Echsenvolks in der Tempelanlage besiegt haben, müssen sie nur noch darüber entscheiden, was mit dem *Auge der Sonne* geschehen soll. Wenn sie sich dazu entscheiden, es nicht zu zerstören, ist es durchaus möglich, es durch den Dschungel abzutransportieren. Es ist zwar enorm schwer und sperrig, doch mit entsprechender Mühe ist es möglich, den Transport so zu bewerkstelligen, daß das Gerät nicht zerstört wird. Dennoch stellt es seine Funktion augenblicklich ein, wenn es vom Tempel entfernt wird.

Die Bewohner von Tooj-Reh sind den Abenteurern äußerst dankbar, wenn es ihnen gelungen ist, die Bedrohung für ihr Dorf auszuschalten. Sie erhalten die versprochene Belohnung und sind so lange als geehrte Gäste willkommen, wie sie zu bleiben wünschen.

WEITERE ABENTEUER

Nachdem die Abenteurer das Echsenvolk besiegt haben, können sie die Zikkurats weiter erforschen. Jeweils mehrere geheime Eingänge (Suchen gegen SG 20) führen ins Innere der einzelnen Teile der Anlage. Im Inneren lauern weitere Angehörige des Echsenvolks. Wenn Sie es wünschen, können Sie sich weitere magische Gegenstände, Artefakte, Gefahren und Fallen aus der Zeit des längst untergegangen Imperiums des Echsenvolks ausdenken, die dort drinnen auf die Charaktere warten.