

HELDENWERK



Kibakadabra

Das Schwarze Auge

Redaktion

Carolina Möbis, Alex Spohr

Autor

Dominic Hladek

Weitere Texte

Carolina Möbis

Lektorat

Carolina Möbis, Timo Roth

Layout

Thomas Michalski, Michael Mingers

Innenillustrationen & Pläne

Tristan Denecke, Michael Jaecks, Nikolai Ostertag,
Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel

Dank an folgende Gamma-Tester:
Björn Hinrichs, Philipp Neitzel, Fabian Sinnesbichler

Copyright © 2016 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich
geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bear-
beitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfäl-
tigung auf photomechanischem, elektronischem oder
ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2016

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer im Detail	Seite 4
Wasserstand	Seite 5
Hindernisse	Seite 6
Schauplatz: Der versteinerte Riesen-Omecoatl	Seite 6
Dungeonplan	Seite 7
Ausklang	Seite 17
Auf Caspar Khoramsschrecks Spuren	Seite 18



Meisterpersonen mit diesem Symbol stehen dir zur freien Verwendung zur Verfügung. Sie werden im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen.



Personen mit einem Springer-Symbol haben eine Position inne, die auch später im offiziellen Aventurien noch wichtig ist, aber die Person selbst kann ersetzt werden.



Diese Person spielt auch nach dem Abenteuer im offiziellen Aventurien eine wichtige Rolle.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Bei diesem Symbol findest du weiterführende Spilleitertipps.



KIBAKADABRA

»Uguan finsterböse Macht! Er in große Schlange aus tote Stein, aber er dort gefangen! Und wir Powhiri hüten Gefängnis Uguans. Mutige Mann und Frau gehen in tiefe Dunkelheit zu Uguan im Namen von gute Gott Tchaluq, Herr über ewige Wald. Sie Uguan sagen, er soll bleiben dort in Dunkelheit, sie ihn kämpfen in dunklen Verliesen, und Uguan niemals kommen heraus solange gute Powhiri bewacht sein Verlies. Es große Ehre hinabsteigen in Uguans Reich! Ich entscheiden, Euch diese Ehre zuteil werden! Krieger WERFEN DIESE AVENTURU IN SCHLANGENSCHLUND!«

—Tikangu, Jucumaqh-Schamane, belauscht durch eine Gruppe aventurischer Abenteurer, neuzeitlich

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden geraten in einen Dungeon, der sich als das Innere einer versteinerten, riesigen Schlange herausstellt.

Genre: Dungeon

Ort: beliebig im Dschungel Norduthurias

Zeit: nach der Entdeckung Uthurias ab 1035/1036 BF
Voraussetzungen: Helden müssen sich in Uthuria aufhalten

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis meisterlich

Anforderungen: Neugier auf das Unbekannte, Questador- oder Entdeckermotivität

Anforderungen:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Die Pro- und Antagonisten

‡ **Tikangu**, der **Guzula** (Schamane) der **Powhiri**-Sippe (53, ausladende, dramatische Gesten, bläht Wangen auf und lässt Augen hervortreten, um zu beeindrucken, Glatze)

Funktion: Verursacher der Situation

‡ **Wairua**, Poltergeist und ehemalige Kriegerin der **Powhiri**-Sippe (☞ 36, gestorben vor 8 Jahren; unsichtbar; voll Wut auf die Lebenden; kann die **Omecoatl** nicht verlassen)

Funktion: Helferin oder Widersacherin

‡ **Whakamiharo**, ein Krieger der **Powhiri**-Sippe (33, einst muskulös, nun abgemagert, verfilztes, langes Haar; ehrenhafter und gerechter Krieger, starker Wille)

Funktion: Helfer, Ziel der Suche oder Widersacher

Glossar

Amphista	bosparanische Bezeichnung der Zweikopfschlange
Aventuru	Jucumaqh-Bezeichnung für Aventurier
Chazz'Shirr	ein Echsenmenschenvolk, das an Geckos erinnert, in Uthuria beheimatet
Ewiger Wald	das Totenreich der Jucumaqh
Guzula	Schamane der Jucumaqh
Jucumaqh	ein Norduthurisches Volk hellhäutiger Barbaren
Kajubo	eine Pflanze, deren Knospen kurzzeitig Unterwasseratmung ermöglichen
Kibakaba	uthurische Bezeichnung der Zweikopfschlange
Omecoatl	Riesenschlangen
Powhiri	eine Sippe der Jucumaqh
Riesen-Omecoatl	gigantische Riesenschlangen
Sadsch'Tarr	eine Sippe der Chazz'Shirr, untot
Steinschrat	ein Volk von Humanoiden mit steinartiger Haut
Tchaluq	der Hauptgott der Jucumaqh, entspricht wohl dem aventurischen Kamaluq, eventuell in Verbindung mit der Göttin Tsa
Tetelcua	ein großes Monster, dass auch Wandelnder Fels genannt wird
Tuatara	ein Zirkel von Asfaloth-Paktierern
Uguan	ein böser Gott/Dämon, den die Jucumaqh fürchten
V'sars	ein Totengott
Xo'Artal	eine Hochkultur im uthurischen Nordosten
Zsahh	eine echsische Gottheit, hinter der sich Tsa verbirgt

‡ **Die Sadsch'Tarr**, eine untote Chazz'Shirr Sippe (☞ um 500 BF, schlammverkrustet, ledrig; sehr territorial, feindselig)

Funktion: Widersacher

‡ *Tuatara*-Zirkel, echsische Asfaloth-Kultisten (schlangenartig geschuppte und miteinander verbundene Leiber, die sich aus den Wänden schälen; ob ihrer veränderten Existenz wahnsinnig geworden)

Funktion: Widersacher

‡ *Gruum*, ein Steinschrat (18, wulstige steingraue dicke Haut, breite Schultern, kann seine Kraft nicht kontrollieren, ungeschickt, neugierig)

Funktion: potentieller Helfer oder Widersacher

Das Abenteuer im Detail

In **Kibakadabra** geraten die Helden in ein Höhlensystem, bei dem es sich um das Innere einer vor langer Zeit versteinerten, riesigen Zweikopfschlange handelt.

Vorgeschichte

Uthuria ist die Heimat zweiköpfiger Schlangen, die *Kibakabas* oder bosparanisch *Amphista* genannt werden. Die seltsame Natur dieser Wesen gab Anlass zu Spekulationen über deren womöglich chimärische Herkunft. Zudem existieren Gerüchte über sehr viel größere Exemplare (*Omecoatl*) im Reich der Xo'Artal.

Tatsächlich gab es einst (und es mag sie immer noch geben!) einige Riesen-Omecoatls, die viele Schritt breit und dutzende Schritt lang waren. Es waren mächtige Chimären aus zwei Riesenschlangen und einem weiteren großen Ungeheuer, dem *Wandelnden Fels* (auch: *Tetelcua* genannt). Zur Zeit der uthurischen Sklavenaufstände der Menschenvölker gegen die Echsenwesen wurden sie als Kriegswaffe von den Echsen geschaffen: Ihre Haut war hart wie Stein, wodurch sie kaum verletzbar waren. In ihrem Inneren gebaren sie durch asfalothische Macht fortwährend *Kibakabas*, die sie aus ihren Mäulern ausspien und damit unter den Menschen Tod und Verderben brachten. Nach ihrem Tod versteinerten die Chimären statt zu verwesen. Die fortwährend gebärenden Schlangenhertzen im Inneren arbeiteten aber teilweise nach wie vor weiter, wenn sie mit Lebenskraft in Form von Blut oder Lebewesen versorgt wurden, sodass weitere *Kibakabas* schlüpfen.

So kriechen im Dschungel immer wieder einmal aus den versteinerten Leibern verschiedener Riesen-Omecoatls Zweikopfschlangen, wenn die pulsierenden Herzen unter Wasser liegen oder mit ihren wurzelartigen Tentakeln ein Tier einfangen. Andere Schlangenhertzen warten inaktiv auf frisches Blut.

Eine solche tote und versteinerte Riesen-Omecoatl liegt auch im Dschungel Norduthurias, wo der Wald ihren gewaltigen Steinkörper längst überwuchert und mit meterhohem Humus bedeckt hat. Lediglich einer der beiden Köpfe ragt aus dem Boden empor und ist mittlerweile so erodiert, dass er nur

noch grob als Schlangenkopf erkannt wird und auch einfach ein Fels sein könnte. Der zweite Kopf ragt unentdeckt hundert Schritt weiter ins Wasser eines Sees.

Heute siedelt die Jucumaqh-Sippe der *Powhiri* am Schlangenfels. In ihrem Glauben steht alles starre Echsische für den Dämon *Uguan*, den Gegenspieler des vielgestaltigen Schöpfergottes *Tchaluq*. Der Schlangenfels gilt ihnen deshalb als düsteres Symbol Uguans, dem es Einhalt zu gebieten gilt. So glauben sie, durch Gebete und Opfer Uguans Macht im Zaum halten zu müssen. *Tikangu*, ihr *Guzula* lebt in einer Hütte direkt am Fels und verfügt immer wieder einmal, dass Krieger in den Schlund des Schlangenkopfes geschickt werden, von wo noch nie einer zurückgekehrt ist. Für den *Guzula* ist dies ein praktisches Machtmittel, um sich ungeliebter Häuptlinge oder Gefangener zu entledigen. Der Abstieg gilt als große Ehre, denn das Opfer hält durch seine Tat *Uguan* in Zaum und dient damit dem *Ewigen Wald*, also der Schöpfung *Tchaluqs*.

Einstieg

Die Helden geraten in die versteinerte Riesen-Omecoatl, was auf unterschiedliche Weisen geschehen kann. Passe einfach den Einstieg an deine Kampagne und Gruppe an. Einige Möglichkeiten:

- Die Helden folgen bei ihren Expeditionen auf uthurischem Boden aus Forscherdrang der Spur der *Kibakabas* und finden deren Quelle nach langen Nachforschungen schließlich im Schlangenfelsen. Sie steigen aus eigenem Antrieb in den Fels hinab, z.B. als freiwilliges Opfer oder heimlich.
- Die Helden suchen im Rahmen ihrer Expedition durch Uthuria nach Verbündeten. Durch den freiwilligen Abstieg durch den Schlangenkopf können sie der *Powhiri*-Sippe beweisen, dass sie mächtige Krieger sind und sich zu deren Anführern erheben oder sie als Verbündete gewinnen.
- Die Helden werden gefangen genommen, als sie auf die *Powhiri*-Sippe treffen. Womöglich haben sie deren territoriale Ansprüche verletzt, einen Tabubruch begangen oder sollen einfach als starke und exotische Fremde geopfert werden. Sie werden von *Tikangu* dazu verurteilt, in die Steinernen Schlange gestoßen zu werden, was im Rahmen einer Zeremonie mit viel wildem Stammestanz, Feuer und Schaukämpfen erfolgt.
- Sollte ein Held unfreiwillig in den Schlund geraten, folgen die anderen womöglich zur Rettung.
- Die Helden werden im Jucumaqh-Dorf freundlich aufgenommen. Dort treffen sie die junge *Hokioi* (24, die Dorfschönheit und deshalb von den *Powhiri* reichlich mit Nahrung



versorgt, *fettleibig*, krauses Haar, schwärmt, aus aventurischer Sicht sehr anzüglich, von den Vorzügen ihres geliebten *Whakamiharo* beim Rahjaspiel). Ihr Geliebter, der Krieger *Whakamiharo*, wurde vor kurzem vom Schamanen aufgefordert, in den Schlangenkopffels zu gehen. Zwar ist sie stolz auf sein Opfer, doch sie fürchtet, der Schamane wollte *Whakamiharo* nur loswerden, weil er selbst ein Auge auf sie geworfen hat. Sie bittet die Helden, Im Inneren nach ihrem Geliebten zu suchen, denn sie glaubt, die Fremden seien ihr von *Tchaluq* als Hilfe geschickt worden.

Im Inneren des Omecoats

Die Helden können das Innere der versteinerten Riesenschlange nach Belieben erkunden. Es steht ihnen frei, was und wie viel sie auf dem Weg zum Ausgang erkunden, mit wem sie interagieren und wen sie bekämpfen. Das Spiel im Inneren der steinernen Riesenschlange zieht seine Spannung und seinen Reiz vor allem aus den folgenden Elementen:

- Es handelt sich um einen **klassischen Dungeon-crawl**. Es gibt Schätze zu finden sowie Gegenstände, die Wege oder Zugang zu Belohnungen freimachen bzw. bestimmte Aufgaben erleichtern.
- Für die Helden geht es **unter Zeitdruck ums Überleben**. Sie werden feststellen, dass der Wasserstand steigt und ihnen in mehrfacher Hinsicht sehr gefährlich werden kann (mehr dazu siehe **Wasserstand**).
- Im Gewölbe können sie **mit den Bewohnern interagieren**. Dabei können sie Hilfe erhalten und von einer Kooperation profitieren, die Bewohner gegeneinander ausspielen, sich aber auch Feinde machen. Manche Eigenart der Bewohner kann genutzt werden, um im Gewölbe auf Abkürzungen, nützliche Funde und ähnliches zu stoßen.
- Es gibt kein festgelegtes Ziel, keine aufgezwungene Mission und keine Ereignisse, die aus einem Imperativ der Abenteuerhandlung heraus geschehen müssten. Die Helden können **nach Belieben vorgehen**, sich Freunde und Feinde machen, Dinge entdecken oder links liegen lassen.
- Sie können zudem das **Geheimnis der Kibakaba** lösen und damit einen wertvollen, magisch und wissenschaftlich interessanten Fund machen. Darüber hinaus können sie weitere Erkenntnisse über asfalthische Mächte und uthurische Wesen erlangen.

Ausweg

Wahrscheinlich arbeiten sich die Helden durch den Dungeon, bis sie an seinem Ende einen weiteren Ausgang finden, durch den sie entkommen können. Natürlich können und wollen wir nicht all die weiteren Möglichkeiten ‚verbieten‘, die es gibt, um aus dem Dungeon zu entkommen. Wenn deine Helden also einen Weg finden, sich auf andere Weise zu befreien, gehe damit um, wie du das wünschst, und gewähre ihnen im Zweifelsfall diese Möglichkeit.



Wenn du deine Helden dennoch etwas ‚auf Spur‘ halten willst, folgen hier einige Hinweise, wie du das tun kannst:

- **Aufstieg in den Schlund:** Wenn deine Helden die schwierigen Proben bestehen, um den glitschigen Schlund emporzuklettern, werden sie feststellen, dass entweder Krieger mit langen Speeren sie unten zu halten versuchen oder der Zugang inzwischen durch einen schweren Stein abgesperrt wurde.
- **Magie und karmales Wirken:** Zauber wie **TRANSVERSALIS** oder andere sind gute Fluchtmöglichkeiten. Die steinerne Schlange besteht weder aus magieabsorbierendem *Uthuria-Basalt*, noch aus antikarmaler Materie. Zaubern und Wunderwirken ist also möglich. Die Höhle gilt allerdings als ein Unheiligtum einer Gottheit, hinter der die Erzdämonin *Asfaloth* steckt. Daher sind Liturgien um 3 erschwert, Liturgien der *Tsa* sogar um 5 (siehe **Regelwerk Seite 313**).

Wasserstand

Wenn die Helden den Dungeon betreten, beginnen gerade, im Dschungel Norduthurias nicht ungewöhnlich, heftige Regenfälle. Durch den zweiten Eingang, also das am See gelegene hintere Maul, sowie durch den steigenden Grundwasserpegel füllen sich immer mehr Teile des Gewölbes mit Wasser. Du kannst dies als Druckmittel einsetzen, um den Helden als zusätzliche Gefahr ein Ertrinken in Aussicht zu stellen, was in einigen Räumen auch tatsächlich möglich ist. Andererseits offenbart der steigende Wasserstand auch andere, mal gefährliche, mal nützliche, Eigenschaften in den einzelnen Räumen. Genauer findest du bei den jeweiligen Raumbeschreibungen und in der Seitenansicht der *Omecoatl*. Du kannst den Wasserstand auf der Tabelle auf der folgenden Seite ablesen und markieren.

Knietiefes Wasser bedeutet, dass der Bereich bereits mit Wasser gefüllt ist, aber es noch keine Erschwernisse gibt. *Hüfthohes* Wasser bedeutet Abzüge von **-2 auf AT** und **VW**, *hoch* bedeutet, dass man Schwimmen muss, *gefüllt* schließlich heißt, dass der Raum bis unter die Decke voll Wasser steht und man sich nur tauchend hindurchbewegen und darin ertrinken kann. Für den Kampf unter Wasser siehe **Regelwerk Seite 239**.



Variable Regenfälle

Wenn du ein Zufallselement beim Regen wünschst, wirfle nach jeweils 5 Minuten im Spiel mit 2W6 und lies von dieser Tabelle ab, ob und wie stark der Regen anhält. Das Ergebnis gibt an, wie viele Minuten du nach obiger Tabelle voranschreitest. Statt nur 5 Minuten können dies auch mehr Minuten sein, aber auch ein Rückschritt (und damit Rückgang des Wassers) ist möglich. Zudem wird der Folgewurf entsprechend modifiziert.

Raum / Minuten	Start	5	15	30	45	60	80	100	120	180	240	300
Eingangsraum (1e)	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	knietief	hüft-hoch	hüft-hoch
Windlunge (2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	knietief	hüft-hoch
Gelege (3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	knietief	hüft-hoch
Unheiligtum (10)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	knietief	hüft-hoch	hoch
Einsturz (12)	-	-	-	-	-	knietief	hüft-hoch	hoch	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt
Untere Vorkammer (13)	-	-	knietief	hüft-hoch	hoch	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt
Wasserlunge (14)	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt	gefüllt
Schlangenkopf-Ausgang (15)	-	-	-	knietief	knietief	hüft-hoch	hüft-hoch	hüft-hoch	hoch	gefüllt	gefüllt	gefüllt

Zufallswurf Regenfälle

2W6	Beschreibung	Zeitveränderung	Folgewurf
1 und weniger	trocken	-5 Minuten	-5
2-4	kein Regen	+/-0 Minuten	-3
5-9	Regen	+5 Minuten	+/-0
10-12	starker Regen	+10 Minuten	+2
12 und mehr	extremer Regen	+15 Minuten	+3

Hindernisse

Im Dungeon gibt es einige Hindernisse, die den Weg der Helden versperren oder mühsamer machen. Wende an den entsprechenden Stellen die folgenden Regeln an:

- ◆ **Felsbrocken** versperren den Rückweg nach außen (Sperrstein 1c) sowie die Zugänge zum Nest (7) und zur eingestürzten Höhle (12). Um sie soweit wegzuschieben, dass man vorbei gelangen kann, müssen 10 QS in einer (Gruppen-)Sammelprobe in *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* erzielt werden. Das Intervall beträgt 5 Minuten und bis zu 3 Helden können an der Probe teilnehmen. Weiterhin können grobe Kräfte wie der von unten dringende Wasserdruck oder der Poltergeist Wairua (2) die Felsen verschieben.
- ◆ **Dünne Felswände** können mit *Werkzeug* eingerissen werden, z.B. dem in Whakamiharos Nest (7). Alle 5 Minuten kann ein Held eine (Gruppen-)Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* ablegen. Es müssen, ähnlich wie bei Felsbrocken, 10 QS angesammelt werden. Bis zu 3 Helden können gleichzeitig an der Probe teilnehmen, das Zeitintervall beträgt auch hier 5 Minuten. Ebenso können verschiedene Bewohner des Dungeons helfen: Der Poltergeist Wairua (2) kann sie zerschmettern, der Steinschrat Grum (9) ebenfalls, und die ätzende Flechte aus den Lebenden Gängen (6) kann sie innerhalb von 1W6 x 5 Minuten zersetzen.

◆ **Steile Gänge** gibt es unter anderem beim Eingang durch den Schlund (1d) sowie von mehreren Stellen aus ins Refugium (11). Um sie hoch zu klettern sind Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* erschwert um 1 notwendig. Jede Probe dauert 5 Minuten, Fehlversuche führen zum Sturz (siehe **Regelwerk** Seite 340). Die Sturzhöhe ist Meisterentscheid oder sollte 1W3+1 Schritt betragen.

◆ **Wassergefüllte Räume** mit Wasserstand *gefüllt* können nur tauchend durchquert werden. Dazu ist eine Probe auf Schwimmen (Tauchen) erschwert um 1 notwendig, ein Misslingen sorgt für Wasser schlucken und 1W3 SP. Das Durchqueren dauert ca. 1 Minute. Mehr zum Ertrinken bzw. zum Erstickungsschaden findest du im **Regelwerk** auf Seite 341, Maße und Wasserstände in den einzelnen Räumen kannst du den beiden Plänen entnehmen.

Schauplatz: Der versteinerte Riesen-Omecoatl

Für das gesamte Innere des Gewölbes gilt, dass es über die Jahrhunderte von verschiedenen Bewohnern ‚gestaltet‘ wurde: Stein wurde behauen, um Höhlen zu erweitern oder Kunst zu schaffen, zahlreiche geopfert Krieger betraten das Gewölbe, hinterließen ihre Spuren und verließen es nie wieder, Tiere nisteten sich ein. Dennoch erinnert die Form nach wie vor in etwa an das ursprüngliche Innere, also die Organe des Omecoatl. Im Folgenden werden die Räumlichkeiten des Gewölbes im Einzelnen beschrieben.

Schlangenkopf (1)

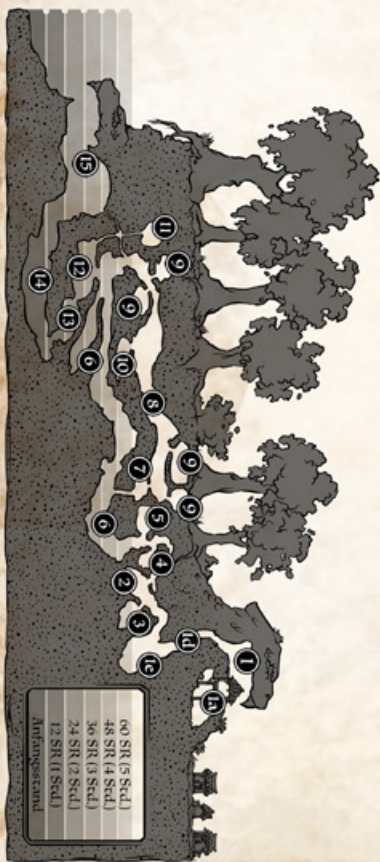
Dieser an seinem Hals aus dem Boden ragende, große Fels hat aufgrund von Verwitterung nur noch die ungefähr Form eines Schlangenkopfes und könnte dem Anschein nach auch eine natürliche Felsformation sein. Die Powhiri sehen in ihm ein Gesicht und eine Wohnstatt des grässlichen Uguan.

Hütte des Guzula (1a)

Direkt am Schlangenkopf lebt der Schamane Tikangu. Seine Holzhütte ist auf Stelzen an die Seite des Mauls

Kibakadabra

MATHIAS
ROTENHÄCKER



60 SR (5 Std.)
48 SR (4 Std.)
36 SR (3 Std.)
24 SR (2 Std.)
12 SR (1 Std.)
Anfangsstand

gebaut und wird von ledernen Vorhängen vor den Augen Neugieriger geschützt. Nur er darf seine Hütte betreten. Innen riecht es stark nach Räucherwerk und Kräutertinkturen. Die Hütte ist mit allerlei schamanistischem Brimborium gefüllt. Neben seinem Schlafplatz liegt ein weiterer, sehr enger Zugang zum Schlund (1d) des Schlangenkopfes. Er entsorgt hierüber Unrat und seine Notdurft, bringt darüber aber auch seine eigenen Opfergaben dar.

Funde in der Hütte

- Unzählige Fetische wie Schrumpfköpfe, ausgestopfte Tiere, Figuren aus Knochen und Haaren, Körperteile von Tieren (als alchemistische Materialien besitzen sie einen Wert von 100 Silbertalern)
- zerriebene Pulver und Kräutersude, darunter ein Heiltrank QS 3 sowie Wurara-Gift.
- Pflanzen, Kräuterbündel, darunter 3 Kajuboknospen, deren Verzehr jeweils 15 Minuten Unterwasseratmung ermöglicht.

Opferungsplattform (1b)

Auf diesem Felsplateau in etwa 5 Schritt Höhe direkt vor dem Schlund werden Tänze aufgeführt und die Opfer präsentiert, bevor sie in den Schlund geworfen werden. Auch der Schamane richtet seine Worte stets von hier aus an das Dorf.

Sperrstein (1c)

Ein gewaltiger, wie ein Rad geformter Stein versperrt den Zugang zum Schlund und wird nur während Opferzeremonien von 5 starken Stammeskriegern beiseite geschoben, um Opfer hineinzustoßen oder Freiwillige in den Schlund gehen zu lassen. Ihn weit genug zu öffnen, um sich hindurchzuzwängen, erfolgt nach den unter **Hindernisse** angegebenen Mechanismen für Felsbrocken. Das Verrollen ist relativ laut (Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* im Dorf bei den felsnahen Häusern, erleichtert um 2 in der Hütte des Guzula (1a)).

Schlund (1d)

Der versteinerte Hals der Schlange ist heute ein enger, etwa 10 Schritt steil abwärts führender Gang. Regenwasser läuft hier seit Jahrhunderten hinab und hat einen glitschigen Film aus algenähnlichen Pflanzenresten hinterlassen, sodass ein vorsichtiger Abstieg schwierig ist. Misslingt eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* erschwert um 1, rutscht man bis in die Eingangshöhle (1e) und erleidet 1W6-1 TP. Ein Hinaufklettern erfolgt nach den Regeln im Abschnitt **Hindernisse** auf Seite 6.

Eingangsraum (1e)

Am unteren Ende des etwa 10 Schritt in die Tiefe führenden, rutschigen Schlundes liegt ein höhlenartiger Raum, dessen Decke etwas unter Erdbodenhöhe liegt. Schlamm und Unrat aus der Hütte des Guzula (1a) haben sich hier auf dem Boden angesammelt. Von diesem Müll ernährt sich auch einiges Kriechgetier, das hier lauert.

Funde im Schlamm

- zahlreiche Knochen und einige ganze Skelette von Tieren, aber auch zwei Menschen, ragen aus dem Schlamm
- Schmuck an den Toten. Viel wertloser Tand, Tierzähne als Trophäen (Wert 15 Silbertaler), aber auch eine versiegelte Tonflasche mit Waffenbalsam QS 2. Zur alchemistischen Analyse siehe **Regelwerk** Seite 272.
- einige primitive, rostige Handwaffen (Säbel, Keule)
- ein alter Goldring (Wert 20 Silbertaler)

Wasserstand in den Eingangsräumen (1e, 2, 3)

Der Boden im Eingangsraum (1e) ist zu Beginn knietief mit trübem Schlamm bedeckt. Nach langen, starken Regenfällen (240 Minuten) wird der Stand *hüfthoch*. Alle Funde können dann nur noch mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdeckt werden. Nach langen, starken Regenfällen (240 Minuten) füllen sich die Höhlen des Windraums (2) und Geleges (3) erst knietief und dann nach 300 Minuten *hüfthoch*. Sobald dies der Fall ist, können hier auch Moorleichen der Chazz'shirr lauern und aus dem Hinterhalt angreifen.

Windraum (2)

Einst war dieser Raum die Lunge des oberen Schlangenkopfes. Heute pfeift durch diese lange, verwinkelte Höhle immer noch hör- und fühlbar ein unheimlicher Wind. Grund sind kleine Luftlöcher am hinteren Ende der Höhle, doch das Gepfeife hört sich wie das Stöhnen der Seelen aus Borons Hallen an.

Wairua, die Geisterkriegerin

In dieser Höhle spukt ein Poltergeist, eine Jucumaqh-Kriegerin, die hier verstarb. Sie ist voller Wut darauf, dass ihr der Zugang zum „Ewigen Wald“ (dem Totenreich) versagt wird und sie stattdessen in „Ewiger Starre“ (dem Dasein als Geist) gefangen ist. Sie wurde vor Jahren als Opfer hinab geschickt und vom Tuatara-Zirkel getötet. Da das fürchterliche Echsenwesen sie tötete, glaubt sie, in ihrer Mission zum Bekämpfen Uguans versagt zu haben und brennt vor Hass und Rache. Sie ist unsichtbar. Ihr Spuk ist anfangs noch durch den Wind zu erklären: ein Brocken von der Decke löst sich, der fast einen Held trifft, dann ertönt Geheul vermischt mit dem Wind etc. Ist schließlich klar, dass mehr hinter dem Spuk steckt, können die Helden mit ihr kommunizieren. Wenn sie ihr Rache an jenen versprechen, die sie getötet haben (wozu sie alles an Echsischem zählt, was hier umgeht), kann man sie zeitweise besänftigen, ist aber vorher zumindest eine Weile ihren Angriffen ausgesetzt und kann stets erneut Opfer ihres dem Wahn nahen Verstandes werden (plötzliche Angriffe, unangekündigtes Verschwinden).

Wairuas Kräfte

- Sie kann dünne **Felswände aufsprengen** (siehe **Hindernisse** auf Seite 6; Innenwände des Labyrinths (8) inklusive der Verbindungen zum Unheiligtum (10), sowie des Einsturzes (12) und damit auch weiter zum Refugium (11) und der unteren Vorkammer (13)).

- Sie kann Felsen bewegen, die die Helden selbst mit vereinten Kräften kaum bewegen können (Raum 7 und 12; siehe **Hindernisse**, Seite 6).
- Sie kann mit ihren Polter-Angriffen gegen echtsische Feinde wie die Chaz'Shirr, den Tuatara-Zirkel und die Kibakabas helfen.
- Sie ist gebunden an einen Gegenstand, eine spiegelnd glänzende **Obsidianscherbe** (in Raum 3). In dieser Scherbe ist ihr Spiegelbild sichtbar. Sieht sie sich selbst darin, begreift sie ihre Bindung an den Gegenstand. Dessen Besitzer ist ab nun vor ihrer Unberechenbarkeit geschützt.
- Leider ist sie verflucht, den Dungeon nicht verlassen zu können. Sollte sie die Helden aber bis zum anderen Ausgang geführt und einige Echsenwesen vernichtet haben, sieht sie ihre Rache als erfüllt an und geht ins Totenreich ein.

LeP-Verlust	Schmerz
Egal, welcher Verlust	kein Effekt

Chaz'Shirr-Gelege (3)

Die Wände dieser ehemaligen Herzkammern wirken in ihrer Form relativ organisch, sind aber in diesen bizarren Strukturen versteinert. Man bewegt sich durch Durchgänge und Torbögen, die wie Löcher in einer Herzkammer oder anderem Gewebe anmuten. Einst waren diese Kammern das Gelege des hiesigen Chaz'Shirr Stammes. Der schlammbedeckte Boden ist übersät mit versteinerten Eiern von der Größe eines Kopfes, die teilweise aus dem Brackwasser ragen. Stellenweise bilden die Schalen scharfe Kanten auf dem Boden, was die Fortbewegung erschwert (gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* zum Durchqueren erforderlich, bei Misslingen 1W6-1 SP).

Funde im Gelege

- Einige **Steineier** sind noch in gutem Zustand. In ihrem stumpfen Dasein sorgen sich die Sadsch'Tarr um diese Eier, obwohl es längst versteinerte Fossilien sind. Man kann sie mit den Eiern als Druckmittel vom Angriff abhalten und sie sogar zum Kampf gegen andere Feinde zwingen. Droht man die Eier zu zerstören, stoßen die Untoten herzzereißende und gleichzeitig gräßliche Schreie aus und unterwerfen sich den Helden.
- Eine alte **Obsidianscherbe** in einer Einfassung aus Holz, etwa in der Größe eines Anhängers. Die Scherbe ist spiegelnd. In ihr ist der Poltergeist Wairua (in Raum 2) zu erkennen. Erblickt er sich darin selbst, erkennt er seine Bindung an diesen Gegenstand und gehorcht dessen Besitzer. Er greift auf seinen Befehl jeden an (nicht nur Echsenwesen), fällt ihm nicht in den Rücken und verlässt ihn nicht mehr, außer auf seinen Befehl hin.

Chaz'Shirr Jagdgründe (4)

Die einstige Leber der oberen Schlangenhälfte zieht sich länglich und gekrümmt durch das Gewölbe. Sie war

Wairua

Größe: 1,70 Schritt Körpergröße

Gewicht: kein Gewicht

MU 20 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12

FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 28

LeP 40 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 18+1W6

AW 8 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 10

Waffenlos: **AT** 15 **PA** 6 **TP*** 2W6+6 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III

Talente: Kraftakt 12 (15/28/28), Einschüchtern 12 (20/13/12), Willenskraft 6 (20/13/12)

Zauber: Horriphobus 12 (20/13/12), Motoricus 14 (11/13/28)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -2

Beute: keine

Kampfverhalten: siehe Beschreibung

Flucht: flieht nicht

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Poltergeister sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Ein Poltergeist ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

*) *Zerquetschen:* Poltergeister können keine lebende Materie direkt angreifen, aber können unbelebte Objekte wie Rüstungen bewegen, zerquetschen und zerreißen. Dabei können für den Helden bis zu 2W6+6 TP entstehen. Strukturschaden entspricht den TP x 5.

einst die hauptsächliche Wohnhöhle der Chaz'Shirr-Sippe, deren heute untote Leiber (siehe Seite 10) nun ihren stumpfen Beschäftigungen nachgehen.

Kult-Kaverne (5)

Diese Kaverne besteht aus einem Hohlraum, der ehemals einer der Mägen der Schlange war. Die Felswände wirken rau und sind von steinernen Zotteln übersät. Aus der rauen Decke und den Wänden wurde ein großes Relief herausgearbeitet. Es stammt von einigen Chaz'Shirr und verdeutlicht die Funktion der Omecoatl: Eine Riesenschlange unter der Knute von mächtig dargestellten Echsenmenschen spuckt kleine, doppelköpfige Schlangen aus. Die Speere von winzig und schwach dargestellten Menschen prallen von ihr ab.

Funde im Kultraum

- Elfenbeinstatuetten, angelaufene Silberkunst und andere Ritualgegenstände (Wert 200 Silbertaler, bei Sammlern in Aventurien bis zum dreifachen)

Die Sadsch'Tarr-Sippe

In Uthuria gibt es mit den *Chaz'Shirr* eine Rasse von Echsenwesen, die den aventurischen Achaz ähneln. Vor einigen Jahrhunderten bevölkerte eine Sippe zeitweilig die oberen, Schutz bietenden Höhlen, etwa im Bereich von Raum (2) bis (6). Sie verehrten echsische Götzen und fühlten sich diesen in den Höhlen besonders nah. Sie bearbeiteten einige Räume mit Werkzeug und schufen nicht nur eine Behausung für sich, sondern auch Abbildungen und Wandreliefs. Der Einfluss des unheiligen Ortes jedoch veränderte sie: Ihre Kunst wurde wie auch ihre Religion düsterer und voller Abgründe. Die Verehrung *Zsahhs* als Göttin der Fruchtbarkeit und Wiedergeburt sowie *V'sars* als Gott des endgültigen Todes und der Dunkelheit wick den Einflüsterungen der Erzdämonin *Asfaloth* und führte zu Zwietracht, Chaos und letztlich ihrem Untergang. Mittlerweile sind sie tot, doch neben dem mit *Asfaloth* paktierenden *Tuatara-Zirkel* aus ehemaligen Schamanen fanden viele der Toten, die rituell im sumpfigen Brackwasser des Gewölbes versenkt wurden, nicht den ewigen Frieden. Eine Gruppe Untoter, die Moorleichen mit fürchterlichen Auswüchsen gleichen, verteidigt ihre Höhlen und existiert darin bis heute von hohlem Unleben erfüllt. Dabei pflegen sie in ritualartigen, mechanischen Vorgängen noch immer einige, heute völlig sinnlose Bräuche:

- Sie jagen mit ihren Speeren im trüben Morast nach Fischen.
- Sie betreiben eine widerliche Zucht von Schleimgetier (Egel, Schnecken, Frösche), Kröten und Kleinechsen.
- Sie kümmern sich um die Pflege einer nicht mehr existenten bzw. längst toten und in einigen Fällen sogar untoten Brut.
- Insgesamt sollten Anzahl der Helden x 5 Untote in den Höhlen lauern.

- Ein grob geformter **Eisenschlüssel**, der von den *Chaz'Shirr* einst mit dem Gitter, das zwischen dem Ende des Lebenden Ganges (6) und der unteren Vorkammer (13) angebracht ist, angefertigt wurde, um größeres Ungeziefer bei den häufigen Überschwemmungen aus dem Gewölbe herauszuhalten.
- Bei einem alten **Knochenzepter** mit Metalleinschlägen handelt es sich um einen rituellen Gegenstand, mit dessen spitzem Ende Opfer dargebracht wurden, während das stumpfe, breitere Ende zur Segnung verwendet wurde. Im Kampf hat es die Werte eines Dolches oder Knüppels, je nachdem, ob es zum Stechen oder für Hiebe verwendet wird und unter der entsprechenden Kampftechnik Dolche oder Hiebaffen geführt. Ein Wechsel der Kampftechnik dauert 1 Aktion. Die Waffe ist der *Tsa* geweiht. Mitglieder des *Tuatara-Zirkels* sind deshalb besonders empfindlich gegenüber der Waffe. Gegen sie werden die TP ausgewürfelt, verdoppelt und dann der RS abgezogen.

Chaz'shirr-Moorleichen

Größe: ca. 1,60 Schritt Körpergröße

Gewicht: ca. 50 Stein

MU 20 KL 10 (t) IN 10 CH 10

FF 6 GE 8 KO 13 KK 13

LeP 16 AsP - KaP - INI 7+1W6

VW 1 SK 0 ZK 0 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6 RW kurz

Speer: AT 8 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl sie als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; sie können nicht klettern), Körperbeherrschung 1 (20/8/13), Kraftakt 7 (13/13/13), Schwimmen (keine Probe erlaubt; sie können nicht schwimmen; aber sie können durch Wasser laufen oder sich treiben lassen), Selbstbeherrschung - (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (6/10/10), Verbergen 7 (20/10/8), Einschüchtern 6 (20/10/10), Willenskraft - (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleine Horde) oder 1W6+9 (große Horde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: -1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat das Wesen Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: siehe Beschreibung

Flucht: siehe Beschreibung

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Sie sind langsam, man kann vor ihnen weglau- fen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
- **QS 2:** Es scheinen Achaz-ähnliche Wesen zu sein. Aber in einigen Details unterscheiden sie sich von ih- ren aventurischen Verwandten. Sie sind stämmiger, sehen mehr wie Geckos aus.
- **QS 3+:** Offenbar besitzen sie noch einen Rest von In- telligenz, denn sie führen Aufgaben aus, die für ein- fache Untote seltsam sind.

Sonderregeln:

Extrem Lichtempfindlich: Ist das Wesen direktem Sonnen- licht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

Meute: Wenn sie gemeinsam einen Gegner angreifen, er- halten sie pro Untoten in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Lebende Gänge (6)

Fast durch den gesamten Schlangenleib windet sich ein Gang, der grob dem Verlauf der ehemaligen Speise- röhren beider Teilleiber der *Omecoatl* folgt. Ab dem oberen Ende führt der Gang immer tiefer ins Erdinnere. Bis zum hinteren Ende hat er die Helden gute 20 Schritt unter die Er- doberfläche geführt. Auf diesem Weg bietet er Zugänge zur Windlung (2), den Jagdgründen (4), der Kultkaverne (5),

dem Nest (7; durch Felsbrocken versperrt), dem Labyrinth (8), dem Einsturz (12; durch Felsbrocken versperrt) und zur unteren Vorkammer (13; durch ein Gitter versperrt). Das Gitter kann mit Gewalt aufgebrochen (Sammelprobe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)*, 5 Minuten, 5 Versuche, danach gilt die Probe als misslungen) oder mit Waffengewalt zerstört werden (150 Strukturpunkte) oder mit dem Schlüssel einer der Statuen im Labyrinth (8) geöffnet werden. Die Strukturen der Gänge wirken nicht nur organisch, sie sind es zu einem großen Teil auch: Statt harten Felswänden sind die Wände schleimig und weich, fast gewebeartig. Der Grund ist, dass es sich um das Refugium eines zu einem monströsen, daimoniden Leib verbundenen Zirkels einiger Asfalothpaktierer handelt.

Funde an den Wänden

• Hier wächst eine äußerst aggressive ätzende Flechte. Je nachdem, wie viel von der Haut des Helden von der Flechte berührt wird, erleidet er Säureschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Die fleischigen Wände der Räume 5-6 sind dagegen immun, jedoch kann man dünne Wände anderer Räume wie die Innenwände des Labyrinths (8) inklusive der Verbindungen zum Unheiligtum (10) und der Schatzhöhle (9c), sowie des Einsturzes (12) und damit auch weiter zum Refugium (11) und der unteren Vorkammer (13) durch Ansetzen der Flechte durchbrechen (siehe **Hindernisse** auf Seite 6). Die Menge genügt für 5 mannsgroße Durchbrüche. In Kontakt mit Wasser wird die Flüssigkeit zu einer zischenden Säurebrühe. Die Flechte kann als Waffe gegen Wasserwesen eingesetzt werden, aber auch für die Helden äußerst gefährlich werden. Der Transport kann beispielsweise durch metallene Gefäße oder solche aus dem Gestein der Wände der Räume 5 und 6 ohne Schaden gelingen.

• An einigen Stellen existieren **formlose Durchgänge**, die einer pulsierenden Schleimhaut oder einem Mund oder gar Uterus ähneln. Lebewesen, welche sie berühren, ziehen sie mit Tentakeln in sich hinein (wie eine Klammergriff mit AT 13, TP 1W6+3, Kraftakt 8 (13/13/13), siehe Seite 12). Die Positionen der Durchgänge wechseln ständig und können überall an einer Wand der Speiseröhre (6) nach Meisterentscheid auftauchen. Sie bleiben etwa 5 Minuten an einem Ort und können als schmerzhaft Abkürzungen eingesetzt werden, aber auch dazu dienen, Gegner loszuwerden. Der Tatuara-Zirkel ist gegen ihre Wirkung immun.

• Es ist extrem ungewöhnlich, dass die friedliebende Göttin Waffen mit ihrer Kraft erfüllt. Was für Aventurier seltsam sein mag, kann aber bei einigen uthurischen Kulturen durchaus normal sein.

Die formlosen Durchgänge führen normalerweise direkt durch die Wand zur Stelle dahinter, also meist in einen der Räume 5, 7, 8, 9 oder an andere Stellen in den lebenden Gängen 6. Doch durch ihre chaotische,

verwirrende Magie könnten sie auch an andere Stellen als jene gegenüber der Wand führen und beispielsweise irgendwo mitten im Labyrinth (8) ihr anderes Ende haben.

Wasserstand in den Lebenden Gängen (6)

Der Wasserstand variiert je nach Abschnitt. Die oberen Abschnitte bis etwa zur Kult-Kaverne (5) sind so hoch gelegen, dass sich kein Wasser ansammelt. In der Kurve um das Nest (7) sinkt der Gang stark ab und steigt dann zum Zugang zum Labyrinth (8) hin wieder an. In dieser Senke füllt er sich, sodass der Wasserstand etwa ab 120 Minuten *hoch* ist, ab 180 Minuten *gefüllt*. Das hoch gelegene Stück am Labyrinth (8) wird erst ab 300 Minuten *gefüllt* ist. Der hinterste Abschnitt im Bereich der Räume 12-14 schließlich ist etwa bereits ab 120 Minuten *gefüllt*.

Nest (7)

Diese hinter Felsbrocken verborgen liegende Höhle war einst eine Gallenblase und wurde als Versteck befestigt: Der Zugang ist mit Felsbrocken verbarrikadiert, die auch der Erbauer nur mit Mühe oder durch Wairuas (2) Kräfte verschieben kann (siehe Seite 6, **Hindernisse**). Im Inneren wurde das gehortet, was die Gewölbe an Nahrung (hauptsächlich Schleimgetier, widerliche Pilze und als Delikatesse Rattenfleisch) und an Nützlichem (einfaches Knochen- und Steinwerkzeug) hergeben.

Whakamiharo, der Jucumaqh

Erbauer dieses ‚Nestes‘ ist ein Jucumaqh-Krieger, der vor kurzem als Opfer in die steinerne Schlange ging. Zwar haben die allgegenwärtigen Gefahren ihn paranoid und aggressiv gemacht, man kann ihn nach einem ersten Angriff aber zur Ruhe bringen und als Verbündeten gewinnen, wenn man ihm klar macht, dass man keine Gefahr darstellt. Er ist verwahrlost, hungrig und geschwächt. Er kann als zusätzlicher Kämpfer aushelfen und kennt die Gefahren und Eigenheiten der Räume 1 bis 8.

Whakamiharo

MU 14 KL 10 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 13 KK 15

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Säbel: AT 16 PA 9 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I+II

Talente: Klettern 8 (14/14/15), Körperbeherrschung 11 (14/14/13), Kraftakt 10 (13/15/15), Schwimmen 7 (14/13/15) Selbstbeherrschung 8 (14/14/13), Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Verbergen 7 (14/13/14), Einschüchtern 6 (14/13/12), Menschenkenntnis 4 (10/13/12), Überreden 3 (14/13/12), Willenskraft 5 (14/13/12)

Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, wird er mit Wuchtschlägen I bis II reagieren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Der Tuatara-Zirkel

In den Gängen der einstigen Mägen und Speiseröhren (Räume 5-6) kann es überall zu Begegnungen mit der Monstrosität kommen, die sich *Tuatara-Zirkel* nennt. Es handelt sich um eine Gruppe überwiegend magiegebender Chazz'Shirr aus der Sippe der Sadsch'Tarr, die sich vor langer Zeit der allseits präsenten asfalthischen Macht hingaben. Um ewiges Leben zu erlangen ließen sie sich in die Schlange ‚einverleiben‘ und sind damit in tiefste Kreise clajnaarischer Verdammnis gerückt. Sie können mit der fleischigen Wand der Speiseröhre und Magenräume verschmelzen und sich ungehindert darin bewegen (wahrzunehmen als formloser Schatten in der Wand, falls sie einen Helden passieren, dem eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) erschwert um 1 gegen *Verbergen* gelingt). So können sie überall innerhalb dieser Grenzen auch an den Helden vorbei hingelangen. Sie sind ob ihrer Existenz dem Wahnsinn verfallen, doch ihr verbliebener Funke Verstand treibt sie dazu an, das Heiligtum sowie ein Simulakrum zu beschützen, welches sie leicht vernichten kann. Es handelt sich um das **grüne Herz** aus dem Labyrinth (8). Sie sehen jeden Eindringling als Bedrohung und greifen ihn, wenn möglich aus dem Hinterhalt, an. Sie erscheinen dann als widerlicher, schleimiger Echsenleib mit zahlreichen Gliedmaßen und Köpfen von insgesamt fünf Achaz. Alle Körperteile sind grausam verzerrt und in ihren Größenverhältnissen bedrückend unregelmäßig: Einige Arme gleichen langen Tentakeln, einige Köpfe sind viel zu klein oder zu groß. Die gesamte Gestalt befindet sich in ständigem Wandel, der dem Wesen große Schmerzen zu bereiten scheint. Es wirft sich mit kreischendem Wutgeschrei auf seine Feinde.

Je nach gewähltem Einstieg sind die Helden außerdem eventuell im Gewölbe, weil sie nach Whakamiharo suchen, mit dem sie nun einen Ausgang ausfindig machen können.

LeP-Verlust	Schmerz
24 LeP (¾)	+1 Schmerz
16 LeP (½)	+1 Schmerz
8 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

Funde im Nest

- Ein Heiltrank QS 4, den der Krieger gefunden hat und hier aufbewahrt; zur alchemistischen Analyse siehe **Regelwerk** Seite 272.
- altes, rostiges **Werkzeug** wie Hacken und Schaufeln, mit dem unter anderem die Wände im Labyrinth (8) und dem Einsturz (12) eingerissen werden können; siehe dazu auch die **Hindernisse** auf Seite 6.
- **Stinkende Lebensmittelvorräte**, die der Krieger sammeln konnte. Es handelt sich um Aas, Algen und andere wenig einladende Lebensmittel.

Tuatara-Zirkel-Mitglied

Größe: 2,20 bis 3,00 Schritt, 1W6 Fangarme

Gewicht: 150 bis 200 Stein

MU 15 KL 10 IN 13 CH 8

FF 13 GE 12 KO 20 KK 19

LeP 80 AsP 40 KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 1 ZK 7 GS 2/9 (an Land / im Wasser)

Fangarm: AT 13 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 1/0

Aktionen: 2 (max.1 x Biss, max. 1 x Fangarm)

Vorteil/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss), Klammergriff (Fangarm; kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält das Wesen ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann er dann zubeißen. Diese Attacke gelingt automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt während des Rests der KR in der der Biss stattfindet auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann das Wesen den Gehaltene loslassen. Sollte das Wesen sein Opfer angehoben haben, erleidet es daraufhin den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt, Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 2 (15/12/19), Körperbeherrschung 5 (12/12/20), Kraftakt 12 (20/19/19), Schwimmen 9 (12/20/19), Selbstbeherrschung 10 (15/15/20), Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Verbergen 10 (15/13/12), Einschüchtern 13 (15/13/8), Willenskraft 4 (15/13/8)

Zauber: Blitz dich find 10 (15/13/8), Corpofesso 8 (10/13/20)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Fleisch pro abgetrennten Tentakel (zäh), 80 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Die Wesen sind anscheinend intelligent.
- **QS 2:** Offenbar können sie sich verständigen und besitzen sogar magische Kräfte, die sie gegen ihre Opfer einsetzen.
- **QS 3+:** Vermutlich sind sie nicht auf natürlich Weise entstanden, sondern wurden magisch erschaffen.

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Labyrinth (8)

Die ehemaligen Därme der Omecoatl bilden heute ein Labyrinth aus dünnen Steinwänden.

Steinwände

Die Wände sind so instabil und brüchig, dass sie von den Helden, wie unter **Hindernisse** auf Seite 6 beschrieben wird, zerstört werden können. Das Unheiligtum kann nur erreicht werden, wenn zumindest eine der porösen, im übrigen wasserdurchlässigen Wände eingerissen wird.

Statuen

Verteilt über das ganze Labyrinth stehen Statuen, die reliefartig aus den Wänden gehauen wurden oder seltener ganz frei stehen. Sie zeigen meist verschiedene Echsensmenschenrassen, aber auch Tiere der Umgebung. Sie stammen von den ehemaligen Chaz'Shirr Bewohnern und befinden sich in verschiedenen Stadien der Verwitterung: von manchen sind kaum mehr die Gesichtszüge erkennbar, andere sind Gliedmaßen oder der Kopf abgebrochen. Sie dienten einst als eine Art Opferschalen für jene Verehrer Uguans, die das Allerheiligste (10) aufsuchten. Mehrfach sind deshalb z.B. in Hände und offenen Münder kleine Opfergaben gelegt worden. Den Statuen wohnt eine asfalthische Macht inne, sodass jeder entnommene Gegenstand eine entsprechende Öffnung an einer anderen Statue schließt (eine Hand umschließt die Opfergabe auf einmal, ein Mund schließt sich etc.). Jede Opfergabe, die nach Meisterentscheid Asfaloth gefällt, gibt hingegen eine Opfergabe irgendwo im Labyrinth an einer anderen Statue frei.

Funde an den Statuen

- ein mit Wurara vergifteter Säbel, dessen Griff von verschnörkelten und verwirrenden Mustern geschmückt ist
- alchemistische Zutaten, die mit Wandlung zu tun haben und Asfaloth gefällig sind (Quecksilber, verformte Alraunen und derlei mehr; Gesamtwert für Alchimisten 150 Silbertaler)
- eine Statue hält in einer Hand einen **Silberschlüssel** zur Truhe in der Schatzhöhle (9c), den ein Krieger hierhin als Opfergabe gelegt hat
- Ein pulsierendes, **grünes Herz**, dessen Berührung wie Säure schmerzt (siehe **Regelwerk** Seite 341). Es handelt sich um das Simulakrum, das den Tuatara-Zirkel am Leben erhält. Es kann nur in frischem, lebenden Material (Blätter, Äste etc.) oder in Eisen gefahrlos transportiert werden, alles andere verätzt es langsam. Die meisten Beschädigungen regeneriert es recht schnell, doch heilige Waffen wie das Knochenzepter (5) oder vernichtende Angriffe wie das gezielte Zerreißen in viele Stücke zerstören es endgültig. Mit seiner Vernichtung wird auch der Tuatara-Zirkel getötet.

Gruftasseln im Labyrinth

Im Bereich des Labyrinths (Räume 7-11) sind Begegnungen mit Gruftasseln möglich.



Gruftassel

Größe: 0,50 bis 1,00 Schritt hoch; 1,80 bis 2,40 Schritt lang

Gewicht: 40 bis 70 Stein

MU 10 KL 6 (t) IN 13 CH 8

FF 10 GE 14 KO 15 KK 13

LeP 40 AsP - KaP - INI 6+1W6

VW 7 SK -4 ZK 0 GS 4

Zangen: AT 10 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 10 (10/14/13), Körperbeherrschung 4 (14/14/15), Kraftakt 5 (15/13/13), Schwimmen 2 (14/15/13), Selbstbeherrschung 10 (10/10/15), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 14 (10/13/14), Einschüchtern 6 (10/13/8), Willenskraft 13 (10/13/8)

Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitinplatten (10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Meistens gräbt sich die Gruftassel in ihrem Versteck ein und wartet, bis sich die Gelegenheit ergibt, die Beute hinterrücks anzugreifen.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- **QS 1:** Gruftasseln sehen schlecht, daher greifen sie meistens erst an, wenn sich ihr Opfer bis auf ein Dutzend Schritt genähert hat.
- **QS 2:** Gruftasseln spüren starke Erschütterungen bis zu 50 Schritt weit und werden davon angelockt.
- **QS 3+:** Mit Futter, beispielsweise Aas, kann man Gruftasseln ablenken. So lange Gruftasseln fressen, kümmern sie sich meist nicht weiter um ihre Umgebung.

LeP-Verlust

Schmerz

30 LeP (¾)

+1 Schmerz

20 LeP (½)

+1 Schmerz

10 LeP (¼)

+1 Schmerz

5 LeP und weniger

+1 Schmerz

Labyrinthhöhlen (9)

Die einstigen Nieren beider Schlangen bilden heute vier Höhlenräume, die sich rund um das Labyrinth (8) verteilen.

Die Höhlen von Gruum, dem Steinschrat (9a und 9b)

Die beiden Höhlen sind mit Höhlenmalereien versehen. Sie stammen vom Steinschrat Gruum, der diese Höhlen mitsamt dem Labyrinth heute als seine Heimstatt betrachtet. Gruum haust in diesem Höhlensystem und

Gruum

MU 10 KL 8 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 17 KK 15

LeP 40 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 4 GS 7

Waffenlos: AT 9 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Biss: AT 8 TP 2W6+4 RW kurz

RS/BE 6/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Angst vor Licht III, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Klettern 10 (10/10/15), Körperbeherrschung 4 (10/10/17), Kraftakt 9 (17/15/15), Schwimmen 0 (10/17/15), Selbstbeherrschung 4 (10/10/17), Sinnesschärfe 4 (8/12/12), Verbergen 10 (10/12/10), Einschüchtern 6 (10/12/10), Menschenkenntnis 3 (8/12/10), Überreden 3 (10/12/10), Willenskraft 3 (10/12/10)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Gruum kämpft nur, wenn er muss. Und auch dann wird er jede Chance zum Fliehen nutzen.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

ernährt sich vom Aas der Kibakabas, Fische, Höhlentieren und Menschen, die hier verenden. Abgesehen von seiner gewöhnungsbedürftigen, recht widerlichen Aasfresserei ist er friedfertig, wenn auch auf dem geistigen Niveau eines Affenmenschen. Wenn man ihn als Verbündeten gewinnt, kann er dabei helfen, Wände im Labyrinth (8) und dem Einsturz (12) mit seinen Klauen einzureißen. Er kann mit der Verfütterung oder dem Geruch von Aas bei Laune gehalten werden, z.B. den Vorräten aus Whakamiharos Nest (7). Wände mit solchem Geruch zu versehen, motiviert ihn, diese zu zerlegen und die Steine genüsslich abzuschlecken.

LeP-Verlust	Schmerz
30 LeP (¾)	+1 Schmerz
20 LeP (½)	+1 Schmerz
10 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

Schatzhöhle (9c)

Nur zugänglich über eine dünne Wand oder einen Zugang hinter dem Raubtiernest (9d), diente diese Höhle eine Weile als gut verborgenes Lager für eine Gruppe Krieger, die hier für einen Zeitraum lang überlebten. Sie haben diverse Dinge zusammengesammelt, die ihnen nützlich erschienen.

Funde in der Schatzhöhle

- mehrere Regale mit Ausrüstung wie **Werkzeug** (nutzbar, um dünne Wände einzureißen, siehe **Hindernisse** auf Seite 6)

- Ebenfalls in den Regalen liegen ein Kurzschwert, ein Speer, eine Orknase und ein Zweihänder.
- die Skelette von drei Kriegern, deren Helme so aussehen, als wären sie auf den Zyklopeninseln geschmiedet worden
- ein primitiver, aber gut erhaltener Schuppenpanzer auf einem Holzständer
- eine verschlossene **Truhe** mit Statuetten, Goldklumpen und anderen Schätzen im Wert von 700 Silbertalern darin. Der **Silberschlüssel** hierzu wird von einer der Statuen im Labyrinth (8) gehalten. Zu knacken ist sie außerdem per **Sammelprobe** auf **Schlösserknacken (Bartschlösser)**, 5 Minuten, 5 Versuche, danach ist die Probe misslungen.

Raubtiernest (9d)

Voller Knochen und Aas ist diese Höhle mit zwei Zugängen zum Labyrinth (8) Heim eines Jaguars, der sich hier eingenistet hat und eine Passage durch seine Höhle nicht freiwillig zulässt (siehe Seite 15).

Unheiligtum (10)

Einst war diese Höhle die gemeinsame, einzelne Hinterlassenschaft der Omecoatl, in der ihre Kraft am stärksten gebündelt war. Heute befindet sich hier die Brutstätte der Kibakabas. Der Raum ist von unheiligen, sich permanent bewegenden Malereien und Reliefs versehen, in dem Anwesende ständig in ihren Sinnen getäuscht werden: Mal scheint sich eine Schlange von der Decke herunterzuwimmeln, mal scheinen Käfer und Insekten vom Boden auf einen Helden zu kriechen.

Brutstätte

Inmitten der Höhle steht ein Konstrukt (250 Strukturpunkte), das je nach Wasserstand bzw. Versorgung mit Lebenskraft anders anmutet: Trocken und ohne Zufuhr an Lebenskraft wirkt es verwurzelt und verholzt, wie ein etwa 1 Schritt durchmessendes Knäuel einer Wüstenwurzel. Blut oder Wasser mit Lebewesen darin lassen es auf unheilige Weise ‚erblühen‘: Es nimmt eine giftig grüne Farbe an und beginnt zu pulsieren. Die zuvor trockenen Wurzeln erscheinen wie Adern, in denen dunkle Flüssigkeit fließt. Eine Öffnung bildet sich mit widerlichem Geräusch und gibt wie bei einer obszönen Geburt eine schleimtriefende Kibakaba (siehe Seite 16) frei.

Wasserstand im Unheiligtum (10)

Das Unheiligtum liegt deutlich tiefer als der Rest des Labyrinths (8), sodass Grundwasser in die Höhle vordringt. So ist es nach 180 Minuten *knietief*, bald darauf *hüfthoch* (240 Minuten) und schließlich *hoch* (300 Minuten) mit Wasser gefüllt. Der Wasserstand ist gefährlich, denn mit ihm gelangen kleine Lebewesen in das Unheiligtum, aus deren Lebenskraft die unheilige Brutstätte neue Kibakabas gebiert.

Ab *knietiefem* Wasser entsteht alle 40 Minuten eine solche Chimäre, ab *hüfthohem* alle 20 Minuten, ab *hohem* alle 10 Minuten. Kämpfe mit spritzendem Blut in diesem Raum oder andere Arten von Lebenskraft-Opfern *verdoppeln* diese Rate für die nächsten 50 Minuten.

Jaguar

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 130 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 14

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

VW 10 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 16

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+1 **RW** kurz

Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfreflexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbesertes Ausweichen I+II

Talente: Klettern 13 (14/16/14), Körperbeherrschung 12 (16/16/13), Kraftakt 7 (13/14/14), Schwimmen 3 (14/16/14), Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Sinneschärfe 12 (11/13/13), Verbergen 12 (14/13/16), Einschüchtern 9 (14/13/13), Willenskraft 6 (14/13/13)

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Jaguar wird die Helden anspringen und dann Verbeißen-Angriffe ausführen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Jaguare werden durch den Geruch von gebratenem Fleisch am Lagerfeuer angelockt.
- **QS 2:** Die Waldmenschenstämme Südaventuriens verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Auch Jucumaqh verehren die gefährlichen Tiere.
- **QS 3+:** Jaguare transportieren ihre Beute an einen sicheren Ort.

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z.B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine vorteilhafte Position (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Refugium (11)

Die ehemalige Gallenblase liegt höher als die anderen Höhlen um sie herum. Der Raum hat keinen größeren Zugang, jedoch führen schmale, steile Gänge vom Labyrinth (8), dem Einsturz (12) und dem hinteren Schlangenkopf (15) hierher.

Der Raum ist ruhig und von keiner der Gefahren im Gewölbe bedroht. Er besteht aus hellem Gestein, das aus sich selbst heraus ein angenehmes Licht abgibt. Die Wände sind geschmückt mit Reliefs, die Symbole und Szenen zeigen, die mit dem Leben und Element Humus in Verbindung stehen: Echsische Häutungen, Pflanzenwachstum und ähnliches. Klares Wasser rinnt an seinen Wänden hinab und lässt angenehm weiche Moose an Wänden und Teilen des Fußbodens wachsen.

Funde im Refugium

- Nahrung und frisches Wasser für mehrere Tage
- einige Kräuter, darunter 3 Anwendungen Wirselskaut



LeP-Verlust	Schmerz
30 LeP (¼)	+1 Schmerz
20 LeP (½)	+1 Schmerz
10 LeP (¾)	+1 Schmerz
5 und weniger LeP	+1 Schmerz

Kibakaba

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt

Gewicht: 25 bis 30 Stein

MU 14 KL 11(t) IN 12 CH 12

FF 9 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 18 INI 13+1W6

AW 6 SK 0 ZK 3 GS 8

Biss: AT 14 TP 1W6+2(+Gift)* RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (jeder Kopf kann 1 x Biss ausführen)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (siehe **Regelwerk**, Seite 362)

Talente: Körperbeherrschung 5 (12/12/14), Kraftakt 6 (14/13/13), Schwimmen 7 (12/14/13), Selbstbeherrschung 5 (14/14/14), Sinnesschärfe 6 (11/12/12), Verbergen 7 (14/12/12), Willenskraft 6 (14/12/12)

Größenkategorie: mittel

Typus: Chimäre, nicht humanoid

Beute: 12 Rationen Fleisch, Haut (20 Silbertaler), Gift (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: In der Regel beißt die Zweikopfschlange einzelne Gegner mehrfach mit demselben Kopf und wartet, bis sie tot sind. Auf mehrere Gegner verteilt sie ihre Angriffe so, dass sie nie ein Opfer mit beiden Köpfen beißt.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Das Wesen verfügt über zwei Köpfe, eine Mischung aus Natter und Viper.
- **QS 2:** Es besteht kaum ein Zweifel, dass es sich bei der Schlange um eine Chimäre handelt.
- **QS 3+:** Die Schlangen kommen wohl aus dem Brüter. Vielleicht kann man sie töten, wenn der Brüter vernichtet wird,

Sonderregeln:

*) **Zweifachgift:** Die Zweikopfschlange besitzt pro Kopf eine Giftart. Jeder Kopf kann Gift bis zu 5 x einsetzen.

Viperngift:

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 SP pro KR; 1 Stufe *Betäubung* / 1 SP pro KR, 1 Stufe *Betäubung*

Beginn: sofort

Dauer: 1W6+2 KR

Natterngift:

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2 SP pro KR; 1 Stufe *Verwirrung* / 1 SP pro KR; 1 Stufe *Verwirrung*

Beginn: sofort

Dauer: 1W6+2 KR

Wasserstand in den hinteren Kammern

(11, 12, 13)

Die untere Vorkammer (13) ist wegen ihrer tiefen Lage direkt über der Wasserhöhle sehr schnell gefüllt: Nach 15 Minuten *knietief*, nach 30 Minuten *hüfthoch*, nach 45 Minuten **hoch** und bereits nach 60 Minuten *gefüllt*. Sie ist voraussichtlich ganz gefüllt, wenn die Helden eintreffen, weshalb das Gitter von den Lebenden Gängen (6) her wahrscheinlich tauchend geöffnet werden muss (jegliche Aktion am Gitter gelingt nur nach vorher gelungener *Schwimmen*-Probe).

Die eingestürzte Höhle (12) füllt sich etwas weniger schnell: Nach 60 Minuten *knietief*, nach 80 Minuten *hüfthoch*, *hoch* nach 100 Minuten und schließlich *gefüllt* ab 120 Minuten.

Die schmalen Gänge zum Refugium (11) sind ab 180 Minuten bis zur Kreuzung, an der sie zusammenlaufen *gefüllt*. Ab 240 Minuten ist auch das letzte, steilste Stück *gefüllt*, sodass man das Refugium tauchend, aber ohne zu klettern erreichen kann.

Einsturz (12)

Die ehemalige Leber ist eingestürzt und wird von Felstrümmern blockiert. Ein großer Brocken versperrt den Zugang von den Lebenden Gängen (6) her, die noch stehenden Innenwände sind dünn und brüchig (für beides siehe **Hindernisse** auf Seite 6). Zwei Wände versperren den Zugang zur unteren Vorkammer (13) bzw. dem Tunnel zum Refugium (11).

Untere Vorkammer (13)

Einst die unteren Herzkammern, sind diese Höhlen nun leer und oft mit Wasser gefüllt. Schmierige Algen bedecken die Wände. Zu den Lebenden Gängen (6) ist die Kammer nach schräg oben durch ein altes Gitter getrennt, dessen Schloss mit dem Schlüssel aus dem Kultraum (5), per Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*), 5 Minuten, 7 Versuche oder mit Gewalt zu öffnen ist (50 Strukturpunkte). Die Wand zum Einsturz ist dünn und kann nach den Regeln für dünne Felswände (siehe **Hindernisse** auf Seite 6) zum Einsturz gebracht werden. Der stark abfallende Durchgang zur Wasserhöhle (14) ist frei.

Wasserhöhle (14)

Dieser am tiefsten gelegene, längliche Raum war einst die Lunge des hinteren Schlangenkopfes und führt von der Vorkammer (13) zum Ausgang (15).

LeP-Verlust	Schmerz
14 LeP (½)	+1 Schmerz
10 LeP (½)	+1 Schmerz
6 LeP (¼)	+1 Schmerz
2 und weniger LeP	+1 Schmerz

Wasserstand am Ausgang (14, 15)

Die Wasserhöhle (14) ist der einzige Raum, der von Anfang an mit Wasser *gefüllt* ist, denn er liegt unter dem niedrigsten Wasserpegel des Sees. Falls die Helden ihn nicht durch die Tunnel zwischen Einsturz (12), Refugium (11) und Labyrinth (8) sowie dem hinteren Schlangenkopf (15) umgehen, muss er tauchend durchquert werden, um zum Ausgang zu gelangen (siehe **Hindernisse** auf Seite 6).

Der Schlangenkopf (15) ist ab 180 Minuten vollends *gefüllt*. Schnell vorankommende Helden können ihn evtl. bei *hohem* (120 Minuten), *hüfthohem* (60 Minuten) oder sogar bereits bei *knietiefem* (30 Minuten) Wasserstand erreichen.

Hinterer Schlangenkopf (15)

Die Höhle im Inneren des ehemaligen hinteren Schädels der Omecoatl stellt den Ausgang des Dungeons dar. Haben die Helden diese Höhle erreicht, steht ihnen der Weg nach draußen offen. Je nach Wasserstand, und damit indirekt je nach Schnelligkeit ihres Vorankommens, kann der Zugang bereits ab den unteren Lebenden Gängen (6) komplett mit Wasser gefüllt sein, was eine lange Tauchstrecke bedeutet (entnimm die Maße dem Dungeonplan auf Seite 7). Bedenke zudem, dass die Räume in Dunkelheit liegen, wenn sie geflutet sind. Falls nicht, dringen vom Wasser reflektierte Sonnenstrahlen in die Kopfhöhle und zeichnen Lichtreflexe an ihre Wände.

See (15a)

Die Höhle öffnet sich zu einem See hin, durch den die Helden ins Freie gelangen. Das Wasser ist klar und kalt, und steigt mit den Regenfällen, wie du der Karte entnehmen kannst.

Der Helden Lohn

Wer den Dungeon überlebt hat, der sollte pauschal **18 Abenteuerpunkte** erhalten. Sollte es gelungen sein, den Jucumaqh-Krieger zu retten, hat sich jeder **1 weiteren AP** verdient, ebenso, wer den Geist erlöst, mit Gruum Freundschaft geschlossen oder die unheilige Brutstätte vernichtet hat.

Ausklang

Ist der Ausgang gefunden und gegebenenfalls durchtaucht, gelangen die Helden an einem See an die Oberfläche, der durch einen Wald vom Dorf der Powhiri-Sippe getrennt ist. Es bleibt ihnen überlassen, wie sie nun weiter vorgehen und ob sie noch Rechnungen begleichen wollen. Falls sie wünschen, das Gebiet zu verlassen, ist dies ohne weitere Begegnungen mit Jucumaqh möglich, sofern sich die Helden von deren Dorf fernhalten.

Kehren sie stattdessen zum Dorf zurück, hängt die Reaktion der Jucumaqh von den Umständen ab, unter denen die Helden den Dungeon betreten haben. Wurden sie als Opfer hineingeworfen, haben sich freigekämpft und können nun eventuell sogar Erfolge wie die Vernichtung der Quelle der Kibakabas vorweisen, so stehen die Chancen gut, dass sie die Jucumaqh als Verbündete gewinnen und eine Machtposition in ihrem Dorf einnehmen können. Sie könnten *Tikangu*, den *Guzula* in dessen Position untergraben und behaupten, Tchalugs Auserwählte zu sein. Auf ihren Befehl hin wenden sich die Krieger gegen Tikangu. Doch ihre Rückkehr ist ein einmaliger Präzedenzfall, sodass die Jucumaqh verunsichert sind. Sollte Tikangu schneller sein und seine Krieger gegen die Helden aufhetzen, kann es auch sein, dass sie als vom Dämon Uguan ‚Befleckte‘ dargestellt werden und fliehen oder sich im Kampf mit Tikangu und ihm loyalen Kriegern beweisen müssen.



Auf Caspar Khoramsschrecks Spuren

Der Urwald. Unendliche Weiten.

So oder so ähnlich könnte jedes in Uthuria angesiedelte Abenteuer beginnen, denn Dschungel hat der weitgehend unerforschte Kontinent mehr als genug zu bieten. Lange Zeit galt das Land hinter dem Südmeer als mystischer Ort der Sagen und Legenden, denn so manche Mythen aus der Frühzeit Aventuriens sind mit dem geheimnisvollen Land Uthars verbunden. So berichten alte Legenden von Gryphonen und Riesenadlern, von der legendären Rose Uthurias, die Unsterblichkeit verleihen soll, von der goldenen Stadt Aurica, den Zitadellen der Feuermenschen und einer Wüste aus Obsidian. Doch erst die erfolgreiche alanfanische Expedition im Jahre 1028 BF ließ aus den alten Legenden eine konkrete Hoffnung erwachsen. Immer öfter wagten sich unerschrockene Glücksritter und Siedler auf die große Reise ins Unbekannte. Auf der Suche nach Wissen, Schätzen, einem Neuanfang oder einfach dem großen Abenteuer. Doch am Gestade der neuen Welt erwartete die Reisenden eine fremdartige, undurchdringliche Wildnis, durchzogen von zahlreichen Flüssen und Sümpfen. Natürlich war das fremde Land auch keineswegs unbewohnt. Nicht nur geheimnisvolle Menschenvölker wie die im vorliegenden Szenario erwähnten Jucumaqh, die hochgewachsenen Owangi oder die grünhäutigen Nanshemu nennen den Dschungel ihre Heimat, sondern auch Echsenwesen wie die Chaz'Shirr oder Sippen menschenfressender Schwarzoger kreuzen die Wege der Entdecker.

Aventurische Helden, die auf dem Südkontinent ihr Glück wagen wollen, werden nach langer Seereise wahrscheinlich von einer der Kolonialsiedlungen an der Küste aus ihre Entdeckungsreise starten: das von den Horasiern gegründete Nova Methumisa oder das alanfanische Porto

Velvenya. Dort gilt das Haus der Abenteurer als erste Anlaufstelle für Entdeckungsreisende aller Art. Die vom berühmtem Großwildjäger Caspar Khoramsschreck gegründete Gilde streckt vielversprechenden Heldengruppen hin und wieder Startkapital vor oder kann bei der Planung einer Expedition mit Erfahrungsberichten und rarem Kartenwerk aushelfen. Auf die eine oder andere Weise wird diese lockere Allianz aus Söldnern und Glücksrittern für jeden Gefallen auch eine Gegenleistung einfordern. Sei es, dass die Helden zur Begleitung einer Expedition oder zu Hilfsarbeiten beim Bau von Basislagern herangezogen werden. Auch könnte eine Heldengruppe verpflichtet werden, einen Teil der erbeuteten Schätze an die Gilde abzugeben.

Während die alanfanische Siedlung im frischen Seeklima auf den Ruinen einer Echsenstadt errichtet wurde, und trotz seines steten Wachstums noch immer einem trutzigen Fort gleicht, strebt Nova Methumisa nach Eleganz und Größe. Ein Vorhaben, das bisher nur teilweise umgesetzt werden könnte. Auf schwarzglänzenden Basaltblöcken errichtet, kämpft der liebevolle Vorposten im Delta des großen Sarmaflusses mit Moskitoschwärmen und einer Luft, die man beinahe trinken kann. Stuckverzierte Palazzi und improvisierte Hängebrücken zwischen den Basaltfelsen offenbaren eine wagemutige Liaison aus Stolz und Verzweiflung. Trotz aller Widrigkeiten konnten weder das Wetter, noch das durch Moskitos übertragende Panther-Fieber die horasischen Siedler abschrecken. So hat die Stimmung in der Stadt die Züge eines trotzigsten Fatalismus angenommen.

Wenn die Helden nach der Reise endlich ihren Fuß in den allgegenwärtigen Dschungel setzen, hast du, lieber Meister, viele Freiheiten zur Ausgestaltung.





Im diffusen Licht zwischen dem Blatt- und Wurzelwerk der Urwaldriesen und verschlungenen Vorhängen aus Lianen herrscht nicht nur diffuses Dämmerlicht, sondern auch eine rege Geräuschkulisse. Die schrillen Schreie unzähliger Vogel- und Affenarten, das Summen der Moskitos und schillernder Libellen, das Rascheln von Echsen im Unterholz bieten ein stetes, nicht endendwollendes Konzert, das auch in den Nächten nicht abreißt.

Hin- und wieder mag sich das eine oder andere warnende Fauchen eines Raubtiers, dessen Revier die Abenteurer kreuzen, an die Ohren jener dringen, die ihre Wahrnehmung geschult haben. Naturgemäß bietet die uthurische Tier und Pflanzenwelt jede Menge Raum für Begegnungen und gefährliche Mutproben. In dem Sümpfen hausen nicht nur essbare Geckos und daumen nagelgroße Ameisen, die geröstet verspeist werden, sondern auch Krokodile. Riesige Würgeschlangen, wie die menschenverschlingende Ugara-Schlange, verbergen sich zwischen den Ästen der Mangroven. Daumenbreite, giftige Tausendfüßler und Frösche verzeihen keine unbedachte Berührung und das alles ist noch harmlos gegen blutsaugende Blutkolibris, lauernde Fleckpanther, hundegroße Rüsselspinnen oder Meuten von aggressiven Kerelo-Affen, die ihren Speiseplan durchaus gern mit Abenteurern bereichern.

Und auch die Pflanzenwelt hat einige Schrecken zu bieten, die den gefährlichen Auswüchsen der maraskanischen Urwälder in nichts nachstehen: Nicht nur der schmackhafte Kuolo-Kürbis wächst auf uthurischem Boden, an den Stränden lauert der Sandpilz, dessen Wurzeln urplötzlich aus dem Boden schießen, um ahnungslose Opfer zu umschlingen und in die Tiefe zu ziehen.

Helden, die sich lange genug in Uthuria aufhalten, werden wohl auch um eine Begegnung mit der berühmten Raubliane nicht herumkommen, deren klebende Berührung ihre Opfer ins Verderben lockt.

Auch ist allein der Weg auf überwucherten Urwaldpfaden in der heißfeuchten Luft beschwerlich und anstrengend. Ohne eine Machete und kräftige Arme müssen sich Helden auf harte Zeiten einstellen. Ein perfektes Setting, um die Charaktere bis an die Grenzen gehen zu lassen. Denn, wenn sie angesichts der schierendurchdringlichkeit der endlosen Wildnis erschöpft und müde aufgeben: Wer holt sie dann heraus?

Doch ans Ende der beschwerlichen Reise hat Aves die Belohnung gesetzt: Es gilt, vergessene Schätze zu bergen und uralte Geheimnisse zu erforschen. Der versteinerte Omecoatl ist nur eine von vielen Gelegenheiten, sich dem Unbekannten zu stellen. Im Innern überwuchelter Zikkurate und Tempelpyramiden warten Relikte vergangener Kulturen wie der Gryphonen und Echsenvölker, oder gar der monströsen Riesenspinnen, Gigantulae genannt.

Auch an Bodenschätzen mangelt es dem Südkontinent nicht: Mindorium-Minen in den Tocatepetl-Bergen zeugen von wertvollen Erzvorkommen, auch an den Flüssen lassen sich mitunter Erzbrocken aus dem Wasser sieben.

Alles in allem eignet sich die Größe dieser neuen Welt dazu, Schlaglichter zu setzen, anstatt eine vollständige Beschreibung aller genauen Örtlichkeiten zu geben. Genieße den Freiraum, den dir die unentdeckte Vielfalt der grünen Hölle bietet, nimm deinen fantastischen Farbeimer und fülle ein paar der großen weißen Flecken auf der Landkarte. Lass andere bewusst offen und rätselhaft.

Und vergiss eins nicht, lieber Meister, im Dschungel Uthurias bricht die Dunkelheit nach genau zwölf Tagesstunden schnell und plötzlich innerhalb weniger Augenblicke herein. Wer sich auf die Dämmerung verlässt, um ein Lager zu suchen, findet sich schnell in finsterner Nacht wieder.

Carolina Möbis

AVENTURIEN

Kibakadabra

von Dominik Hladek

Hinter den Weiten des Südmeers erstreckt sich der legendäre Südkontinent Uthuria. Tief verborgen in seinen Dschungeln, die kaum ein aventurischer Wanderer je betreten oder wieder verlassen hat, lebt das Volk der Jucumaqh.

In den Jagdgründen der Powhiri-Sippe liegt der Schlangenkopffels und darunter ein altes Höhlensystem. Als Stätte eines Gottes werden die unerforschten Kavernen gleichermaßen verehrt wie gefürchtet. Denn die finstere Kraft, die tief unter der Erde zu schlummern scheint, wirkt ihren Einfluss auf die Welt über Tage aus. Als die Helden in die Fänge des machtgierigen Schamanen Tikangu geraten, will er die Fremden für seine Zwecke nutzen und opfern lassen. Doch er ist nicht der Einzige, der eigene Ziele verfolgt. Die junge Powhiri-Schönheit Hokioi bittet die Gruppe um Hilfe für ihren Liebsten, den Krieger Whakamiharo. Um ihren Wunsch zu erfüllen, müssen sich die Abenteurer dem Schlangenkopffels stellen.

Halb versunken, halb ertrunken ragt er am Ufer eines Sees aus der Erde. In seinem Inneren wandeln unheimliche Kreaturen und vergessene Krieger stehen auf ewiger Wacht. Kostbarkeiten und die Geheimnisse der sagenumwobenen Kibakabas warten im Dunkeln und die Zeit drängt. Denn es regnet und das Wasser steigt.



www.ulisses-spiele.de

HW004

Genre: Dungeon
Voraussetzungen:
Ort: beliebig im Dschungel Norduthurias
Zeit: nach der Entdeckung Uthurias ab 1035/1036 BF
Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering
Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis meisterlich
Anforderungen: Neugier auf das Unbekannte, Questador- oder Entdeckermentalität

Kampf	◆	◆	◆	◆
Gesellschaftstalente	◆	◆	◆	◆
Naturtalente	◆	◆	◆	◆
<i>Lebendige Geschichte</i>	◆	◆	◆	◆