

ثساؤث ثهي قثي هوص

Wider die Echse

Autor

Cifer

Layout

Feyamius

Hintergrundtextur

Stayka



Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

ثساؤث ثهي قثيوص

Oh kampfesmächtiger Sahib, mögen deine Schwerter noch Großes vollbringen. Lies diese Worte eines unbedeutenden Mannes:

Viele der jungen Männer der Beni Tulam verbringen ihre Zeit mit Spielen, Prahlerei, dem Trunk und den Stammesfehden. Den alten Feind haben sie vergessen. Der Weise jedoch erinnert sich, dass das, was schon ewig darniederliegt, nicht tot sein muss, und manches wohl das Sterben verlernt hat. In den Sümpfen, den Dschungeln, den düsteren Winkeln dieser Welt, lauert der Feind noch immer, noch immer nach Rache gierend nach der Niederlage, die ihm der große Bastrabun zufügte. Starr ist sein Blick, mit dem er uns jungem Volk unsere Herrschaft neidet, und kalt wie die höchsten Gipfel des Raschtulswalls ist der Verstand, mit dem er seine Schritte plant. Die Echse ist nicht tot, nur vergessen. Doch so ewig wie der Feind sind auch die, die geschworen haben, den ewigen Kampf des Bastrabun ibn Rashtul fortzuführen.

Darum, oh großer Krieger, präge dir eine jede Schwäche der Echse so gut ein wie eine jede ihrer Stärken. Das Wissen, das ich von meinem Lehrmeister erhielt und im Laufe meiner Jahre mit meinen bescheidenen eigenen Erfahrungen ergänzen durfte, will ich dir gern geben, auf dass du es weiter mehren und dereinst deine Schüler lehren kannst.

Drei mal vier Lehren will ich dir auf den Weg geben, von den Arten der Echsen, von ihrer Kultur, ihren Stärken und ihren Schwächen.



Die erste Lehre sei die der Achaä. Jene, die einst ein Dienervolk waren, haben in der Geschichte der Menschen bereits eigene Reiche errungen und verloren. Ein Teil von ihnen sitzt in den Sümpfen, verkümmert und primitiv, doch manche erinnern sich noch an ihre alten Reiche und trachten danach, sie wieder zu erlangen.

Diese sind wohl die gefährlichsten, denn da sie an ihre Wiedergeburt glauben, fürchten sie den Tod nicht als ihr Ende – so erklärt sich auch ihr Name, welcher bedeutet „Ewiges Volk“. Kreuzt du mit

ihnen die Klingen, nimm dich in Acht vor jenen, die lange Doppeläxte führen, denn sie sind die Tempelwachen und die besten ihrer Krieger. Auch sollst du dich vorsehen vor jenen mit verdreht aussehenden Speeren mit mehreren Klingen. Ein Wesen, das nicht vom gleichen kalten Blut ist wie sie, vermögen sie mit einem Stich zu lähmen.



Die zweite Lehre sei die der Krakonier. Jene krötenartigen Echsenwesen sind im Wasser daheim. Mehr noch als die Achaz, die manchmal mit den Menschen zusammenleben können, hassen sie unsereins und reißen uns von den Schiffen hinab in die Tiefen, um uns ihrer finsternen Göttin zu opfern. An Land können sie leben. Doch haben sie hier eine Schwäche: Ein Meister der Klinge kann sie an dem Nervenknötchen treffen, den sie in der krötigen Brust tragen, zwischen dem Punkt, an dem ein Mensch sein Herz hätte, und seiner Schulter. Wird er getroffen, so muss der Krakonier zurück ins Wasser, will er nicht jämmerlich ersticken.



Die Dritte Lehre sei die der Maru. Diese sind ein Volk, das an aufrecht gehende Kaimane erinnert. Wo die Krakonier von Boshaftigkeit besessen sind, erfüllt die Maru die Blutgier. Nur das Zerreißen und Zerfetzen gibt ihnen Befriedigung, und sie sind eher von tierischer Schläue als echter Intelligenz besessen, was sie aber nicht daran hindert, erbeutete Waffen und Rüstungen zu nutzen. Wenn du mit ihnen fechtest, so greife ihre Arme an, denn diese sind viel schwächer als ihre muskulösen Beine, mit deren Tritten sie dir wohl den Leib aufreißen können. Auch ihren Bissen und den Schlägen ihres Schwanzes solltest du entgehen. Erwarte nicht, dass ein Kampf anders als mit deinem oder ihrem Tod endet, denn Furcht kennen sie nicht.



Die vierte Lehre sei die der Leviathanim. Viele halten diese frühere Herrscherrasse für ausgestorben, doch hörte ich schon davon, dass zumindest im Salz des Chichanebi-Sees einige ihrer Art noch immer ihr Unwesen treiben und von mutigen Brüdern der Beni Novad erschlagen wurden. Wenig Zweifel habe ich daran, dass sie auch andernorts noch immer zu finden sind. Entdeckst du eine die-

ser drei Schritt großen Kröten, so sei auf der Hut. Den weisen Magier bezwingen sie mit ihrer brutalen Kraft, den starken Krieger aber mit ihrer Zaubermacht. Noch mehr als bei jeder anderen Echkreatur ist hier jede Form des ehrenhaften Kampfes fehl am Platze, denn nur wenn du jede List anwendest, die dir dein Lehrer beibrachte, wirst du den Sieg davontragen können. Ist der Leviathan aber gewahr, dass er dich bekämpft, so wirst du sterben, wenn das Auge des göttlichen Mungos nicht auf dir ruht.



Die fünfte Lehre sei die der Verräter, denn wisse: Nicht jeden, der dein Feind ist, kannst du an seinen Schuppen und starren Augen erkennen. Die Echsen haben Macht und Reichtum, und beides zieht jene an, die derlei begehren. Ein ehrenhafter Krieger erringt diese Preise durch seine Klingen, doch es gibt auch solche, die sich dafür den Echsen unterwerfen. Darum vertraue unter den Menschen nur jenen in Gänze, die deine Waffenbrüder sind und sich unzweifelhaft dem ewigen Kampf verschworen haben.



Die sechste Lehre sei die der Götter der Geschuppten, von diesen Haranga heißen. Die Echsen verehren ihre Götter nicht, sondern fürchten sie und bringen ihnen grauenhafte Opfer dar, um nicht ihren Zorn zu erregen – die meisten von ihnen fordern Menschenleben ein. Die Haranga sind viele an der Zahl, doch ein paar der bekannteren will ich hier aufzählen. Zunächst ist da Kr'Thon'Chh der Verschlinger, Gott des Krieges und der Riesenechsen. Sein einziges Opfer ist das Blut der Warmblütigen, und seine Priester dienen dem Gemetzel und der Eroberung. Als zweites sei Charyb'Y33 genannt, die Mutter der Seeungeheuer, an deren Altären Silber geopfert wird. Die Dritte ist H'Szint, die schlangenableibige Alleswandlerin. Ein Gegenstand, der seine Bedeutung geändert hat, ist ihr Tribut, und ihre Priesterinnen sind die hinterlistigsten unter den Echsen. Die vierte schließlich ist Kha die Ewige, die in der Form einer Schildkröte verehrt wird. Das Opfer an sie sind die Gedanken, die in der Meditation in geordnete Bahnen gelenkt werden. Ihre Priesterschaft ist unter den Echsen am wenigsten umtriebig, da sie an ein einziges unabwendbares Schicksal glauben.



Die siebte Lehre sei die der Magie der Geschuppten. Einen Zauberer unter den Echsen erkennst du an zwei Dingen: Zum einen seinem prachtvollen Schmuck, darunter zumeist auch ein langgezogener Hut, zum anderen aber an den Kristallen, die er auch zum Wirken seiner Magie benötigt. Solltest du einen mit einer großen Zahl Edelsteine verzierten Gegenstand bei einer anderen Echse sehen, so mag es sich dabei um ein zaubermächtiges Artefakt handeln, denn die Kunst der Verzauberung beherrschen die Geschuppten in Perfektion. Sonst bedienen sie sich vor allem der Macht der Elemente, die sie zu deinem Leid befehligen können.



Die achte Lehre sei die des Kampfes. Sind die Völker der Echsen auch unterschiedlich, so haben sie doch Gemeinsamkeiten. Zum ersten mögen sie zwar oft wenig Rüstung tragen, doch haben sie allesamt eine harte, schuppige Haut, die du mit wuchtigen Hieben oder genauen Stichen durchdringen musst. Zum zweiten führen viele von ihnen Speere oder andere Waffen mit großer Reichweite. Durchbrichst du einmal ihre Deckung, kannst du dich ihnen schnell annähern und sie aus kurzer Distanz erstechen. Pass aber auf.

wenn du dies mit einem Maru versuchst. Denn sein Gebiss ist kaum weniger tödlich als seine Waffen. Zum Dritten haben sie keine Hemmungen, aus den anderen Bewohnern der Sümpfe Gifte zu extrahieren, die zumeist von lähmender Natur sind. Darum verlass dich nicht auf deine Zähigkeit, sondern lenke ihre Klinsen ab, weiche ihnen aus oder Sorge dafür, dass sie dich nicht kommen sehen.

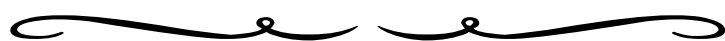


Die neunte Lehre sei die der Kälte. In der Kälte werden sie alle langsam und träge, und es gibt keinen besseren Augenblick, sie zu attackieren. Du magst dich fragen, wie in einem Land, das kaum etwas anderes als warme Tage kennt, dir das nützen soll, doch blicke nach oben, zu den Gipfeln der Berge: Dorthin, wo sich schon die ersten der Beni Tulam vor den übermächtigen Echsenvölkern versteckten, werden sie dir nicht freiwillig folgen, und zwingst du sie dorthin, hast du den Vorteil im Kampf.



Die zehnte Lehre sei die der Dunkelheit. Wo die Kälte dein treuer Freund und Waffengefährte ist, ist die Dunkelheit ein zweischneidi-

ges Schwert. Zwar verbinden die Echsen mit Ausnahme der Krakonier sie fast alle mit der Kälte und fürchten sie darum. Doch können sie tatsächlich besser als unsereins darin sehen. Darum verbirg dich in der Dunkelheit, wenn die Echsen von dir nicht wissen. Denn dann werden sie sich niemals von ihren Feuern und Lichtzaubern entfernen. Wenn du sie aber auf dich aufmerksam machst, so wird die Dunkelheit dich verraten und dir keinen Schutz vor ihnen bieten.



Die elfte Lehre sei die der Bauten der Echsen. Während die niederen unter ihnen in einfachen und halb überschwemmten Hütten in den Sümpfen leben, bewohnen die gefährlicheren oft die Ruinen ihrer alten Zivilisationen. Findest du einen Hügel, einen großen Baum oder vermagst es gar, dich in die Lüfte zu erheben, so schärfe deinen Blick und suche nach regelmäßig geformten Hügeln. Denn ihre Tempel und Paläste bauen sie oftmals in der Form von gestuften Pyramiden. Hüte dich aber, sie unbedacht zu betreten. Denn Vorrichtungen von tödlicher Arglist warten dort auf dich. Nicht nur gibt es unter den Echsen Meister der Mechanik, die mit

scheinbar einfachen Mitteln Fallen konstruieren, wie sie dem Grab eines Magiermoguls gut zu Gesicht stünden, auch die magischen Fähigkeiten, die ich in meiner siebten Lehre schon erwähnte, werden in diesen Dienst gestellt. Bist du nicht selbst mit der Sternenkraft gesegnet, so versichere dich eines eigenen Zaubergegenstands, welcher dir wirkende Magie aufzeigt, und achte auf scheinbar zur Zierde angebrachte Edelsteine und Sigillen. Vermagst du es nicht, eine solche Falle zu entschärfen oder zu umgehen, hilft es manches Mal, ein Tier hindurchzutreiben ~ doch wähle eines, was von warmem Blut und einer gewissen Größe ist. Ein Schwein oder eine Ziege können dir hier behilflich sein. Beachte aber auch, dass unter solchen Tempeln oftmals gewaltige Monstren ruhen. Den weisen Krieger zeichnet es aus, zunächst zu erforschen, ob mit der Vernichtung der Echsen eines Ortes nicht vielleicht ein größeres geschupptes Übel auf die Welt losgelassen wird. Dann sollst du deinen Zorn zügeln und mit Gefährten wiederkehren, um das Böse auszurotten.



Die zwölfte Lehre sei die Aventuriens und der Welt. Ihre Hochburgen haben die Echsen zum einen in den nach ihnen benannten Sümpfen und zum anderen auf der verbotenen Insel Maraskan. In den Sümpfen und den Ausläufern des Regengebirges finden sich etliche wilde Stämme, aber auch einige der höher entwickelten. Dein besonderes Augenmerk gelte dabei H'Raabal und Selem, zwei Städten im Süden, die von Menschen und Echsen gemeinsam bewohnt werden. Ein jeder Bewohner dieser Städte kann als Paktierer mit den Echsen gelten, vor allem aber ihre Herrscher, die sich teils widernatürlich mit ihnen vereiniqt haben. Nach Maraskan verbann- te der große Bastrabun die Echsen, und hätte die Wachsamkeit der Beni Tulam nicht nachgelassen, würden sie wohl noch immer dort eingesperrt sein. So finden sich auf dem verfluchten Eiland noch etliche Zentren ihrer Kultur, darunter ein unheiliger Friedhof der von ihnen angebeteten Seeschlangen. Doch sollten dich deine Rei- sen weiter führen, glaube nicht, dass der alte Feind in anderen Ländern nicht zu finden wäre. Weit im Norden soll es ein Volk seiner Art geben, das die Verwundbarkeit der Kälte abgelegt hat.

und sogar im Gùldenland fürchtet man die Rückkehr der Echsen-
völker.



Dies waren die zwölf Lehren, die ich dir mit auf deinen Pfad des
Ruhms geben will und die du wohl in deiner Weisheit um zwölf ei-
gene ergänzen können wirst. Eines jedoch soll dir immer bewusst
sein: Die Völker der Echsen sind älter als die der Menschen und
bergen viele Geheimnisse, die wir noch nicht einmal ahnen können.
Nichts von dem, was ich hier niederschreibe, ist unter allen Um-
ständen wahr. Deshalb darfst du dich nicht von deinem Großmut
leiten lassen: Gegen den alten Feind gibt es kein Mittel, das zu
niederträchtig ist - jede Tat sei dir erlaubt.

