

Autor: SeldomFound

Der Fluch der Naga

Inhalt

Schneller Überblick:.....	2
Vorgeschichte	2
Der Auftrag des Nagas	3
Auf nach Ziss'tar.....	4
Audienz bei Yiella (Optional).....	5
Showdown gegen das Abbild Metatons.....	5
Belohnung.....	7

Schneller Überblick:

Die Abenteurer werden von dem Handelsmeister der Naga-Stadt Ziss'tar angeheuert, ihm dabei zu helfen, an die Formel für das Schmieden von Mondsteinwaffen zu kommen und ihn sicher nach Hause zu begleiten. Dort allerdings geht etwas nicht mit rechten Dingen vor sich und die Abenteurer stellen sich schnell als die einzige Hoffnung für die Freiheit der Naga heraus. Jedoch müssen sie sich dabei möglicherweise auf einen Pakt mit der Spiegelkönigin von Siprangu einlassen...


- Ort: Mögliche Startpunkte -> Ioria, Kintai, beliebig, dann Naga-Sümpfe und unter Umständen Siprangu
- Zeit: In den 990ern
- Heldengrad und Anforderung: 1-2
- Art des Abenteurers:
 1. Abschnitt: Stadt/Gaunerei/Verhandlungen
 2. Abschnitt: Reise/Stadt/Heimlichkeit/Ermittlungen
 3. Abschnitt: Reise/Magie/Verhandlungen
 4. Abschnitt: Reise/Heimlichkeit/Kampf

Vorgeschichte

Vor mehr als 1000 Jahren erschufen die Drachlinge das Volk der Naga als Soldaten für den Kampf gegen das Volk der Arzurnen Riesen in den Dschungeln der Smaragdküste. Als Sicherheitsmassnahme, um einen Aufstand ihrer Schöpfungen zu verhindern, wurde den Geist der Naga eine Schwachstelle eingebaut, mit deren Hilfe sie durch die Beherrschungsmagie der Drachlinge mit Leichtigkeit gefügig gemacht werden konnten.

Einer der Generäle und zuständigen Beherrschungsmagier der Naga-Armeen, Metaton, verfolgte neben den Eroberungen aber noch ein zusätzliches Ziel: Er wollte unsterblich werden. Dafür wollte er die Technologie der Drachlinge Erinnerungen in Kristallkugeln zu speichern nutzen, um eine Kopie seines Geistes in einen unzerstörbaren, menschenkopfgroßen Edelstein zu speichern. Diesen Edelstein machte er zum Gehirn eines Konstrukts aus der härtesten Metalllegierungen, die den Drachlingen damals bekannt waren. Der daraus entstehende Golem, ein vergrößertes und idealisiertes Abbild seines Schöpfers, war tatsächlich in der Lage, die Aufgaben seines Meisters zu erfüllen, jedoch fehlte ihm die Fähigkeit zu lernen und sich selbstständig weiter zu entwickeln.

Dann kam der Mondenfall: Metaton verschwand mit den anderen Drachlingen und sein Meisterwerk geriet unter den unendlichen Grün des Dschungels in Vergessenheit. Die Nagas verloren ihre Herren und viele degenerierten zu wilden Bestien. Doch einige Naga, die nun die heutigen Nagasümpfe beherrschen, behielten ihren Verstand und gründete ein großes Reich, das aber schließlich in einzelne Stadtstaaten zerfiel.



Autor: SeldomFound

Einer dieser Stadtstaaten, Ziss'tar, erhielt 12-6 Monate vor dem Beginn des Abenteuers ein himmlisches Geschenk: Ein Splitter des Mondes fiel in der Nähe der Stadt zur Erde. Die Wucht des Einschlags setzte dabei aber auch den Golem von Metaton frei.

Der himmlische Segen erwies sich aber bald als Zankapfel und Probe für die Einheit der Stadt. Während Handelsmeister Zzon den wertvollen Mondstein mit großen Gewinn an Kintai, Zhoujiang, Siprangu, Kungaitan und andere Reiche verkaufen wollte, war der Herrscher der Stadt und Zzons bester Freund, Keszz, entschlossen, aus dem Stein Mondstahl herzustellen, mit dessen Hilfe die militärische Vormacht der Stadt innerhalb der Naga-Sümpfe gewährleistet sein würde.

Der Streit zwischen dem Handelsmeister und dem Herrscher übertrug sich auf die Bevölkerung, die sich in zwei Lager aufspaltete und schon bald herrschte in der Stadt große Spannungen, die manche fast einen Bürgerkrieg befürchteten ließen. Der Hohepriester der Zarusz, Zess'ton, beschloss daher sich die Fundstelle genauer anzuschauen und zu überprüfen, ob möglicherweise der Mondstein verflucht war. Dabei fand er Metatons kaputtes Abbild. Der neugierige Zess'ton ließ die Statue heimlich in den abgelegenen Tempel bringen, um sie näher untersuchen zu können. Doch er erkannte zu spät die Bedrohung und das künstliche Gehirn von Metaton übernahm die Kontrolle über den Priester. Mithilfe seiner Marionette begann Metatons Abbild damit, sich wieder zu reparieren und nach und nach die Kontrolle über die Bevölkerung von Ziss'tar zu übernehmen.

Währenddessen legte sich der Streit zwischen Keszz und Zzon und man beschloss, dass die eine Hälfte des Mondsteins behalten und die andere verkauft werden sollte. Mit dem Geld aus dem Verkauf sollte Zzon dann irgendwie in den Besitz einer Formel kommen, mit der man Mondstahl herstellen kann. Ungefähr zu dem Zeitpunkt, wo Zess'ton von Metatons Abbild übernommen wird, begibt sich Zzon auf seine Mission.

Der Auftrag des Nagas

Die Helden können von Zzon in einer beliebigen Großstadt angeheuert werden. Zzon hat gehört, dass in dieser Stadt oder ihrer näheren Umgebung es einen Schmied oder Hüttenmeister geben soll, der in der Lage sein soll, Mondstahl herzustellen. Doch leider ist dieses Wissen ein Berufsgeheimnis (und unter Umständen sogar Staatsgeheimnis!), dass allein mit Geld nicht zu kaufen ist. Von daher benötigt Zzon die Hilfe von einigen kreativen und fähigen Glücksritter, die ihm entweder dabei helfen die Formel durch Verhandlung, Bestechung oder durch Diebstahl in seinen Besitz zu bringen.

Als Beispiel wird hier angenommen, dass Zzon den Abenteurern in Ioria begegnet (er hat eine eigene Wohnung im Pilgerviertel) und diese auf Ashrra ansetzt, die bekannteste Schmiedin Iorias. Im Falle von Ashrra gilt, dass diese zwar das Geheimnis kennt, aber niemanden direkt verpflichtet ist, es geheim zu halten. Auf der anderen Seite hat die Schmiedin das Wissen auch nur in ihrem Kopf, daher muss man sie dazu überreden, es



Autor: SeldomFound

selbst zu erzählen. Ashrra wäre bereit ihr Wissen freiwillig zu teilen, wenn jemand ihr dabei hilft, mit Harkem dem Spieler klar zu kommen, der sie schon seit einer gewissen Zeit dazu drängt, für ihn eine ihre unsichtbaren Waffen herzustellen.

Letztendlich aber sollte diese Aufgabe an die Fähigkeiten der Gruppe angepasst werden und ihnen dabei möglichst große Freiheit überlassen, wie sie an das Geheimnis kommen wollen. Zzon stellt ihnen als Belohnung eine stattliche Summe in Aussicht, angepasst an die Schwierigkeit für die Beschaffung. Wenn es nur darum geht den Geheimnisträger zu überzeugen, beträgt sie so um die 20 Lunare pro Person, handelt es sich dabei aber um ein Staatsgeheimnis, bezahlt Zzon für den gefährlichen Auftrag aber auch gerne 100-200 Lunare pro Person.


Auf nach Ziss'tar

Da Zzon sich sehr wohl bewusst ist, wie verlockend ihm nun das Besitz des Geheimnis macht, versucht er im Anschluss des gelungenen Auftrages die Gruppe auch als Leibwächter zu engagieren. Als Bezahlung bietet er 1 Lunar pro Tag an und 10 für jeden Kampf, den die Gruppe für ihn ausfechten müssen. Die Rückreise kann nach Belieben der Gruppe entweder ereignislos oder mit Schwierigkeiten verlaufen (Piraten/Banditen-Überfälle, Prüfungen auf einem der Mondpfade, Formel muss am Zoll vorbeigeschmuggelt werden, etc.)

In Ziss'tar lernt die Gruppe die Familie von Zzon kennen (Frau, zwei Töchter und einen Sohn). Allerdings dürfte den Abenteurern und Zzon bald auffallen, dass etwas nicht in Ziss'tar stimmt. Es liegt nach wie vor aufgrund des Streites eine leichte Anspannung über der Stadt, manche Naga feinden den Handelsmeister offen an, andere wiederum sind wegen seinen fremden Leibwächtern äußerst skeptisch. Der Herrscher, Keszz, leidet seit einigen Wochen unter einer mysteriösen Krankheit und ist bei Audienzen mit Zzon sichtlich gereizt und wird schnell wütend.

Noch dazu scheinen einige Bewohner von Ziss'tar ein außergewöhnliches Interesse an ihre Religion gefunden zu haben. Generell glaubt man, dass der Grund dafür die Streitigkeiten innerhalb der Stadt sind, die friedlichere Gemüter dazu veranlasst hat, sich in den Tempel der Zarusz zurück zu ziehen. Die Enttäuschung mit der Streitigkeiten sei auch der Grund dafür, warum diese Bewohner seltsam abwesend und kalt gegenüber ihren Freunden und Verwandten wirken und nur noch selten etwas mit ihnen zu tun haben wollen.

Gehen die Abenteurer aber der Sache auf den Grund, können sie aber auf Metatons Abbild und den beherrschten Zess'ton stoßen, die Stück für Stück ihre Kontrolle unterwerfen. Dabei kann es aber natürlich passieren, dass sie die Aufmerksamkeit des Abbildes auf sich ziehen und dieser versucht, die Macht über sie zu übernehmen. Das gelingt ihm aber nicht so leicht wie bei den Naga, doch die betroffenen Abenteurer können



Autor: SeldomFound

sich mit unangenehmen Halluzinationen, Suggestionen und Versuchen der beherrschten Nagas, sie gefangen zu nehmen, konfrontiert sehen.

Versuche die Bevölkerung auf die Bedrohung aufmerksam zu machen, sind erheblich dadurch erschwert, dass sie zum einen als Fremde den Hohepriester selbst anklagen und zum anderen nie sicher sein können, dass der Naga, dem sie die Wahrheit erzählen, nicht schon ein Schläfer von Metatons Abbild geworden ist.

Die einzige Person, die die Abenteurer wirklich trauen können, ist Zzon. Dieser ist bei ausreichende Beweisen auch bereit den Abenteurern glauben zu schenken und sie dabei zu unterstützen, dem Treiben ein Ende zu setzen. Doch leider sind Zzons Mittel beschränkt. Keszz, dessen Geist durch die wochenlange Kämpfe gegen die Beherrschungsmagie des Abbildes schon stark erschöpft ist, ist zunehmend paranoid geworden und traut seinem alten Freund nicht mehr. Zu dem ist Zess'ton selbst auch ein guter Freund sowohl von Zzon als auch von Keszz, was natürlich dazu führt, dass Zzon unter keinen Umständen den Zess'tons Tod wünscht.

Je nach den Möglichkeiten der Abenteurer mag Zzon daher vorschlagen, ob man sich nicht vielleicht an die Spiegelkönigin Yiella in Siprangu wenden soll.

Audienz bei Yiella (Optional)

Die Reise nach Siprangu kann beliebig ausgespielt werden. In der Metropole selbst gilt es natürlich erstmal eine Audienz mit der Spiegelkönigin zu erreichen. Dies mag ganz einfach sofort gehen oder ist mit anderen Hindernissen verbunden (Auftrag eine entflozene Bestie vom Orakelpfad einzufangen, ein Schmückstück als Geschenk für die Spiegelkönigin herstellen, sich an den "Hofstaat" vorbei reden, etc.).

Yiella ist gerne dazu bereit, den Abenteurer zu unterstützen, für einen Preis. Die Spiegelbilder der Abenteurer müssen der Königin für drei Monate dienen, dafür wird das mächtige Feenwesen, die Abenteurer vor der Magie des Abbildes schützen. Ob die Abenteurer dieses Angeboten akzeptieren oder sich darauf einlassen, ist ihre Entscheidung

Der Trick von Yiella ist dabei, dass die Abenteurer nicht nur für Spiegel, sondern auch für das Abbild Metatons und jeden, den es direkt beherrscht, unsichtbar werden. Natürlich kann der Verlust des Spiegelbildes auch auf Wunsch zu Schwierigkeiten führen, wie etwa, dass die Abenteurer für drei Monaten als Tabu gelten und Erschwernisse auf alle soziale Proben erhalten oder die Strapazen, die ihre Spiegelbilder durchmachen müssen, am eigenen Leib fühlen und daher jeden Tag den Zustand Erschöpft 1-2 erhalten.

Showdown gegen das Abbild Metatons

Sollten die Abenteurer sich gegen einen Besuch bei Yiella entschieden haben, können sie selbst miterleben wie mehr und mehr Bewohner von Ziss'tar unter die Kontrolle des Abbildes fallen. Es mag sein, dass die Abenteurer zunächst vermuten, dass Zess'ton der

Autor: SeldomFound

wahre Schuldige ist (das Abbild hat seinen Verstand nicht völlig unterworfen, sondern stattdessen ihn zur absoluten Loyalität gehirngewaschen). Wenn sie aber Zess'ton ausschalten können (was ohne die Hilfe von Yiellas Zauber sehr schwierig ist, da der Hohepriester immer von Leibwächtern umgeben ist), werden sie feststellen, dass der Spuk immer noch nicht endet (und sollten sie dabei Zess'ton töten, haben sie sich nun auch noch Zzon zum Feind gemacht). Zess'ton selbst hat die Werte eines Zaubermeisters (GRW, S.283) und eigentlich immer seinen magischen Panzer aktiv (+4 auf VTD) und außerhalb des Tempels auch Windschild (-6 auf Fernkampfangriffe). Außerhalb seines Tempels wird er immer versuchen zu fliehen und den Kampf seinen Leibwächtern überlassen. Innerhalb des Tempels, an der Seite seines Herren, verlässt er sich auf den Schutz durch diesen und greift direkt mit Zaubern wie Kettenblitz an.


Begreifen die Abenteurer aber, dass das Abbild mehr ist als nur eine einfache Statue und versuchen sie diese zu zerstören, können sie weiter unten die Werte der Kreatur finden.

Haben die Abenteurer Yiella besucht und ihren Pakt angenommen, finden sie Ziss'tar fast komplett unter der Kontrolle des Abbildes. Nur der Palast des Herrschers, der durch starke Bannmagie zumindest vor einer direkten Übernahme schützen kann, bietet für die wenigen noch frei denkenden Naga den letzten Schutzort. Hier hat sich auch Zzon retten können. Keszz, der Herrscher selbst, ist im Kampf gegen das Abbild schwer verwundet worden, nun aber wieder bei deutlich klarerem Verstand. Er kann den Abenteurer vieles über die Kampftaktiken von Zess'ton und dem Abbild verraten, sowie einen Hinweis auf die Schwäche des stählernen Monstrums geben.

Mit Hilfe von Yiellas Segen/Fluch ist es relativ leicht, in den Tempel, in dem das Abbild seinen Stützpunkt errichtet hat, einzudringen. Bis auf Zess'ton kann nämlich keiner der Sklaven die Abenteurer sehen, nur höchstens hören.

Das Abbild selbst ist nur sehr schwer zu zerstören. Die Legierung des Konstruktes ist unglaublich hart und zudem ist die Kreatur ein sehr guter Kämpfer (Werte wie ein Gargyl (GRW, S.270), nur mit MYS 7, GK 8, LP 12 VTD 30, SR 10, Angriffswert 22 und Beherrschungsmagie 23). Darüberhinaus verfügt es über die Möglichkeit, mit seiner Beherrschungsmagie mehrere Ziele auf einmal zu treffen, pro Ziel ist dabei sein Zauber um 3 erschwert. Zu diesem Zeitpunkt hat es auch den Tempel schon stark befestigen lassen und verfügt über jede Menge Soldaten (die meisten mit Werten wie Räuber (GRW, S. 276), doch vereinzelt auch Werte von Söldnern (GRW, S. 280)) und sogar einige Bestien wie etwa Alligatoren (GRW, S. 283) oder Jaguare (GRW, S.284).

Das Abbild hat aber eine große Schwäche: Zu dem Zeitpunkt seiner Erschaffung kannt man Mondstahl noch nicht und aufgrund seiner Unfähigkeit zu lernen, konnte das Abbild die Existenz dieses Materials auch nicht anerkennen. Wird es daher mit einer Waffe aus Mondstahl attackiert, sinkt seine VTD auf 21 und seine SR auf 4 aufgrund seiner mangelnden Deckung und einer Wechselwirkung zwischen dem Mondstahl und der magischen Legierung des Konstruktes.



Autor: SeldomFound

Zudem kann dem Konstrukt damit so große Schäden zugefügt werden, dass effektiv das Merkmal "Schmerzzimmunität" auf "Schmerzresistenz" herabgesenkt wird.

Der Schmied der Naga konnte sich in den Palast retten und ist schon in der Lage zumindest einfachere Waffen (Komplexität G oder geringer, Verbreitung Kleinstadt oder geringer) herzustellen.

Sind die Abenteurer zudem durch Yiellas Magie geschützt, dann gilt das Wesen zudem als Geblendet 5 für den Kampf, was seinen Angriffswert auf 10 reduziert. Desweiteren sind die Abenteurer gegen seine Beherrschungsmagie immun.

Das Abbild und seine Zauber hören erst dann auf zu wirken, nach dem das künstliche Gehirn aus einem Inneren entfernt und mit einer Waffe aus Mondstahl zerschlagen wurde.

Belohnung

Gelingt der Gruppe der Sieg, so sind sie nun die Helden von Ziss'tar und gern gesehene Gäste. Nur Keszz und Zzon mögen einen Groll gegen sie hegen, wenn die Abenteurer leichtfertig Zess'tons Leben geopfert haben, doch sollte dies aus Notwehr geschehen sein und von den Abenteurern entsprechend bedauert werden, schlucken beide ihren Trauer und ihren Zorn und erkennen die schwierige Wahl der Helden an.

Als Helden von Ziss'tar dürfen die Abenteurer nicht nur ihre Waffen aus Mondstahl behalten (gelten als Q2-Waffen mit Härte 13 und wahlweise mit dem zusätzlichen Merkmal Durchdringung 2), sondern werden auch mit Waren im Wert von insgesamt 500 Lunaren belohnt. Auch die freie Steigerung einer Ressource ist möglich (Ansehen, Kontakte, Vermögen, etc.)