



EIN ABENTEUER FÜR DAS ASAPIA SETTING

IN DIE STADT DER VERDAMMTEN

EIN ASAPIA ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 7-3

HINTERGRUND

Unter dem Sand der großen Leere im Osten Asapias schlummern die Zeugen der alten Hochkulturen der Menschen und der geheimnisvollen Taurer. Dort sind viele Geheimnisse und mächtige Artefakte verborgen, geschützt durch uralte Wächter und seltsame Apparaturen. Auf den, der sich dorthin wagt, wartet entweder Ruhm oder Verderben

EINSTIEG INS ABENTEUER

Die SC befinden sich in der orkischen Garnisonsstadt Ostwehr an der Grenze zur Großen Leere. In einer Taverne bittet sie ein menschlicher Sklave ihm zu seinem Herrn zu folgen. Sein Herr heißt Ollmack und ist durch seine Tätowierungen und Schmucknarben als Pergamentgehilfe I. Grades zu erkennen. Er ist im Besitz einer Karte, die zu einer Ruinenstadt in der Großen Leere führt. Da er unter der ständigen Beaufsichtigung seines Vorgesetzten steht, bittet er die SC für ihn zu den Ruinen zu reisen und nach einem Sternkristall zu suchen. Für ein solches Artefakt ist er bereit 500 GM zu zahlen.

REISE ZUR RUINENSTADT

Die SC müssen selbst überlegen, wie sie zu den Ruinen reisen. Ollmack sorgt lediglich für einen Packesel mit Proviant für die Reise. Mehr würde die

Aufmerksamkeit seines Vorgesetzten auf ihn lenken. Der Weg führt von Ostwehr ca. 150 km in die Große Leere hinein. Für jeweils 6 Reisetunden wird mit PW:8 ermittelt, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt.

WURF	BEGEBUNG
1-5	Orkpatrouille (2)
6-10	4 Gegröllgoblins (Werte wie Goblins)
11-13	Eine Herde Teufelsantilopen zieht vorbei
14-16	3 Wilde Menschen (SPÄ, ST1)
17-18	1 Wüstengecko
19-20	Sandelementar (wie Erdelementar I)

1 STERNWARTE

Aus dem Sand schaut ein Teil einer großen Kuppel heraus. An einer Seite hat sich ein großen Riss gebildet. Der Spalt ist groß genug, dass man sich durchzwängen kann. An den Spalt ist ein Seil befestigt, dass 4 m zum Boden des Kuppelraumes führt. In der ehemaligen Sternwarte haben sich 4 **Geröllgoblins** mit ihrem Anführer eingenistet.

2 AUZUG

Treppen führen von der Sternwarte herunter zu einer Aufzugskabine. Die Türe des Aufzugs ist verschlossen. Neben ihr befindet sich eine Anzeigetafel mit vier verschiedenen Symbolen, die verstellt werden können. Daneben leuchten 4 Lämpchen in verschiedenen Farben.



Die Lämpchen geben an, ob die Symbole richtig angeordnet sind (rot: falsches Symbol, gelb: richtiges Symbol aber falsche Position, grün: richtiges Symbol und richtige Position). Immer wenn dreimal ein falscher Code eingegeben wird, schließt ein Kettenblitz mit Zaubern 10 auf die SC.

Lösung:



Im Innern des Aufzugs sind 6 Schalter horizontal angebracht, die den Aufzug zu den Räumen in den verschiedenen Stockwerke bringt.

3 WOHNRAUM DES STERNENDEUTERS

Der Raum ist einfach mit Tisch, Schrank und Bett eingerichtet. Alles ist von einer dicken Staubschicht überzogen. Eine Suche erbringt BW 2A:10 und 2D:12 und 2 Schriftrollen (2x Beutetabelle Z1). Mit einer erfolgreichen Suchen-Probe kann man darüber hinaus einen Schutzschildgürtel entdecken.

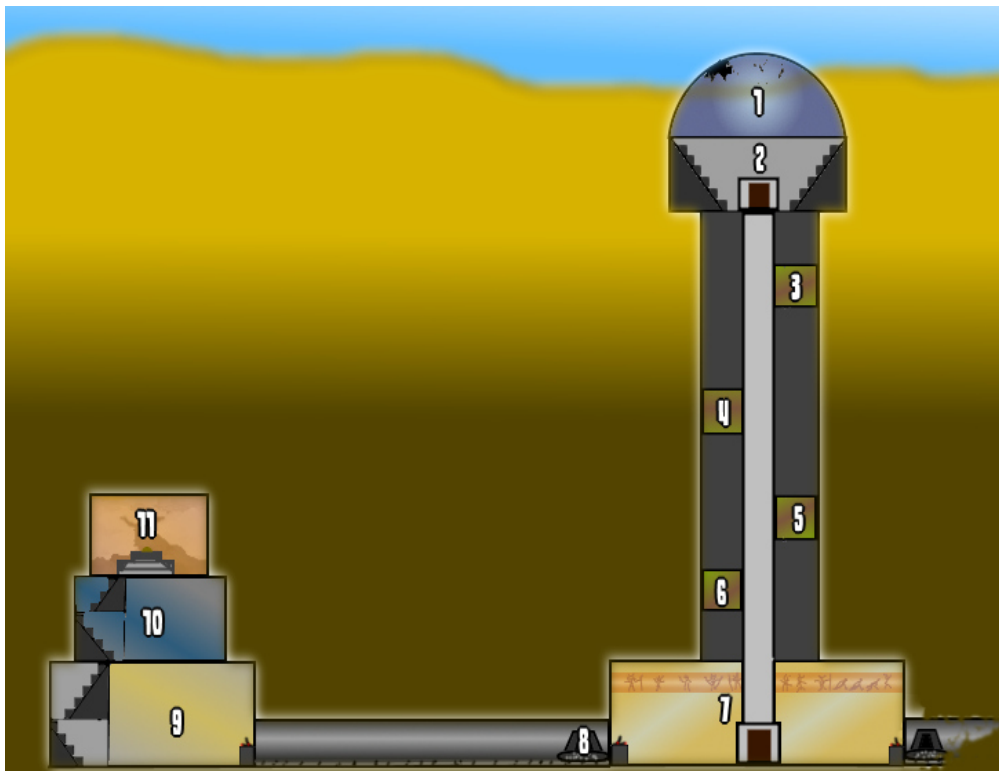
4 KARTENRAUM

In diesem Raum wurden die Sternkarten aufbewahrt. Die meisten Karten sind jedoch über die Zeit zerstört worden. Wird der Raum durchsucht, scheucht man 4 **Foliantenmotten** (Werte wie Vampirfledermäuse) auf. Im Kampf muss jeder SC alle 3 Runden wegen dem aufgewirbelten Staub eine GEI+HÄ+4 Probe absolvieren, ansonsten bekommt er einen schweren Hustenanfall, der eine Aktion kostet.

5 KÜCHE UND LAGERRAUM

Hier war früher die Küche untergebracht. Alle Lebensmittel sind inzwischen verrottet. In der Küche hausen 6 **Spiraten**.

In einer Ecke kann man ein bläulich schimmerndes Moos entdecken. Dies ist das sog. Sternemoos, dass PW:14 LK heilt. Das Moos reicht für 4 Anwendungen.



6 WARTUNGSRAUM

In diesem Raum sind viele verschiedene metallene Ersatzteile und seltsame Werkzeuge gestapelt. Zwischen den Ersatzteilen kann man auch einen Hebel für das Steuerpult der Schienenbahn im Raum 7 finden. Des Weiteren kann man bei intensiver Suche auch noch einen Schockstab finden. Im Wartungsraum halten sich **3 kleine Kristallgolems** auf, die die SC angreifen.

7 BAHNHOFSHALLE

An den Wänden der großen Halle sind Reliefs mit Darstellungen von Taurern angebracht. Auf der linken und rechten Seite befinden sich neben metallenen Schiebetüren große Schaltpulte. Die Türe auf der rechten Seite steht einen Spalt auf und gibt den Blick in eine Röhre frei in dem ein Schienenfahrzeug steht. Die rechte Röhre ist jedoch zerstört und verschüttet. Die Metalltüre zur linken Seite ist verschlossen. An dem Schaltpult fehlt ein Hebel. Wird der Hebel aus Raum 6 eingesetzt, öffnet sich die Türe und gibt den Weg zum Schienenwagen frei. In der Halle halten sich **2 Zangenkäfer** auf.

8 SCHIENENWAGEN

Wenn man mittels des Schaltpultes die Türe öffnet, kann man in den Wagen einsteigen. Im Inneren sind einfache Sitzbänke angebracht. Vorne gibt es ein Rad. Wird dieses gedreht, beginnt der Wagen auf den Schienen bis zum Tempel zu fahren.

9 UR-TEMPEL

Hier befindet sich die Eingangshalle des Ur-Tempels. Im hinteren Teil führt Treppen zu den höheren Ebenen. Am Fuß der Treppe liegt eine zusammengerollte **Riesenschlange**.

10 REFektorium











In diesem Raum steht ein langer Tisch und entlang der Wand sind einige Schlafnischen eingelassen. Das Raum diente den früheren Ur-Priestern aus Speise- und Ruheraum. In dem Raum halten sich **4 gehörnte Skelette** auf, die über die Fähigkeit Sturmangriff verfügen.











Auf der Treppe zum Altarraum sind die obersten drei Stufen eine Falle (TW:4). Wird sie ausgelöst, klappen die Stufen weg und der SC stürzt 6m in die Tiefe.










11 ALTARRAUM

In der Mitte des großen Raumes befindet sich ein erhöhter Altar. Vor dem Altar steht ein **Knochengolem** mit großen Hörnern, der den Altar bewacht. Unterstützt wird er von **4 kleinen Kristallgolems**.

Auf dem Altar liegt ein Sternkristall. Dieser ist mit 3 Ladungen Feuerlanze mit ZB+10 aufgeladen.

SPEIRATTE						
KÖR:	3	AGI:	5	GEI:	1	
ST:	1	BE:	1	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0	
						
						
Bewaffnung			Panzerung			
Spitze Zähne (WB+1) Giftspeichel (WB+0)			-			
   						
*Kann alle 3 Runden zusätzlich mit Giftspeichel angreifen						
GH: 1		GK: wi		EP: 47		

ZANGENKÄFER						
KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	1	
ST:	5	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0	
						
						
Bewaffnung			Panzerung			
2 Zangen (WB+1, GA-1)			Chitinpanzer (PA+2)			
   						
GH: 7		GK: gr		EP: 130		

WÜSTENGECKO						
KÖR:	12	AGI:	7	GEI:	1	
ST:	3	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0	
						
						
Bewaffnung			Panzerung			
Biss (WB+2)			Schuppenhaut (PA+2)			
   						
GH: 10		GK: no		EP: 102		

KLEINER KRISTALLGOLEM						
KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	4	
ST:	3	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0	
						
						
Bewaffnung			Panzerung			
Rammen (WB+0)			Kupferbeschläge (PA+2)			
  						
GH: 3		GK: kl		EP: 91		