

Was bereits geschehen ist

Man hat Dir eine alte Schriftrolle aufgeschwatzt. Naja gut, also ehrlich gesagt suchst du nach jedem noch so kleinen Hinweis auf verlorene echsische Heiligtümer. Alle im Umkreis eines Tagesmarsches von Selem wissen - wenn man alten echsischen Kram hat, kann man ihn Dir für gutes Geld verkaufen



Doch bei dieser Schriftrolle hast Du ein gutes Gefühl. Sie ist in der alten Echsenschrift Chuchas verfasst. Nur die Besten auf dem Gebiet der Achazforschung, so wie Du, können diese lesen. Sie besteht aus tausenden von Pictogrammen, die sich über die Jahrhunderte auch noch verändert haben. Die Zeichen auf der Schriftrolle sind über tausend Jahre alt. Sinngemäß entzifferst du folgendes auf der Schriftrolle:

Xssicho'Tze ünscht seiner Großartigkeit und der Schönheit des Volkes der Völker zur Ehre eine Pyramide zu errichten. Dazu werden 5000 beschlagene Stelen ... zum Preis von... Wer beschlagene Stelen nachmacht oder nachgemachte Stelen in Umlauf bringt ... mit dem Tod ... zu spät geliefert ... Tod ...

Neben dem Vertragswerk, das hauptsächlich daraus besteht, dass man einen Vertragsbruch nicht überlebt, wird auch die Anfahrt zur Baustelle beschrieben! Eine Sensation! Du machst die sofort auf die Socken!

Du hast Selem im Westen hinter Dir gelassen und bist auf dem Weg nach Srschzz.



Doch Du bemerkst an einer Kreuzung, dass der Avesweiser abgerissen im Sumpf liegt. Du kannst jedoch die Beschriftung noch lesen:

- Geradeaus: Abszint
- Rechts: Selem
- Links: Srschzz
- Zurück: Chag

Noch kurzem Überlegen setzt Du Deine Reise nach Srschzz fort. Denn es liegt logischerweise im:

- Norden
- Süden
- Westen
- Osten

Kaum hast Du den fehlenden Wegweiser überwunden, stehen Dir nun Froschmenschen im Weg. Zwei Gruppen sogenannter Krakonier stehen sich unversöhnlich gegenüber. Sie weigern sich einfach aneinander vorbei zu gehen. Zurück gehen sei unehrenhaft und deshalb blockieren sie jetzt den Steg.

Über genau einen anderen Krakonier aus der anderen Gruppe springen dagegen sei ehrenhaft. Einen Satz nach vorne zu machen sei auch in Ordnung.

Es gibt definitiv eine Abfolge von Sprüngen die hier den Weg frei macht. Aber welche?

(Verwende 8 Münzen, Würfel oder Ähnliches um die Szene nach zu stellen)



Endlich hast du die Pyramide von Xssicho'Tze ausfindig machen können. Sein Grab soll so prächtig wie gefährlich sein. Du besteigst die Pyramide und trittst durch die große Schwelle einige Stufen hinab.

Du findest dich vor drei aus Stein gehauenen Tierköpfen, die jeweils über einen Türbogen wachen. Die Wand und Türen sind mit Glyphen übersät. Die Übersetzung lautet:

Die Hornechse mit vielen Hörnern, das Krokodil mit vielen Zähnen und das Chamäleon mit vielen Farben sollten Wache vor der Schatzkammer halten. In der ersten Nacht wurde etwas gestohlen, ebenso in der zweiten - nur in der dritten Nacht bemerkte die Wache den Dieb und wacht nun über den Eingang zu dieser Stätte.

- Wenn das Chamäleon unachtsam war, dann hat die Hornechse den Dieb bemerkt.
- Wenn die Hornechse nichts bemerkte, dann hat das Krokodil den Eindringling ertappt.
- Wenn das Chamäleon den Einbruch verhinderte, dann hat das Krokodil es nicht getan.



Das Schicksal der anderen beiden Wachen war den Echten keine weitere Erwähnung wert, die gerechte Strafe war für sie offensichtlich.

Besser gehst Du nur durch die Tür der guten Wache. Welche Tür ist das?

- Chamäleon
- Krokodil
- Hornechse

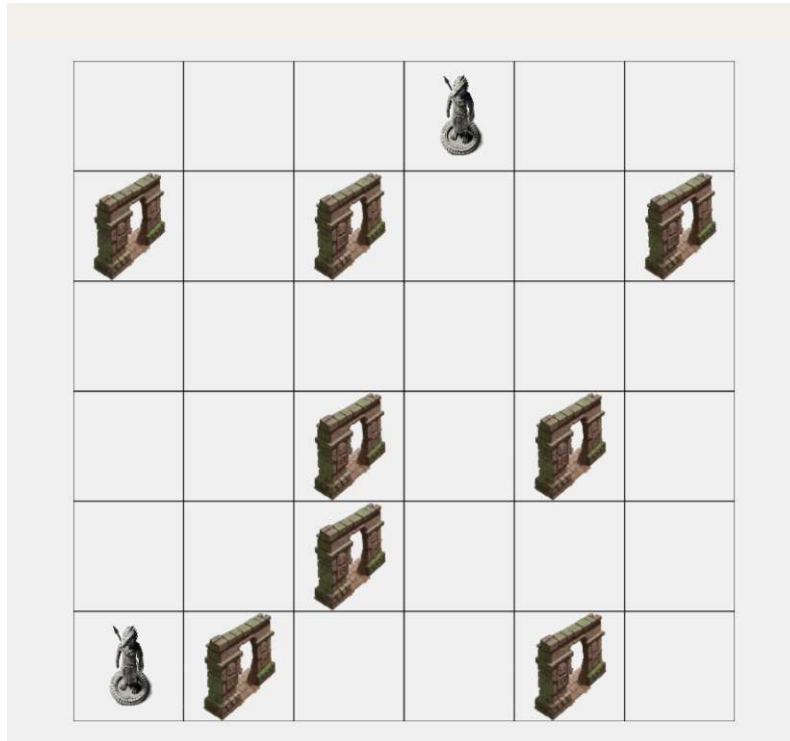
Du gelangst in eine weitere Kammer der Gruft von Xssicho'Tze.
Dieser Raum enthält zwei mächtige Statuen und acht imposante Tore, die auf einem weiten Feld aus 8 mal 8 Bodenplatten verteilt sind. Die Wände sind mit kunstvollen Malereien verziert, welche die rituelle Prozession zur Thronbesteigung von Xssicho'Tze beschreiben.

Die heilige Zeremonie führte den König durch alle acht Tore der Stadt. Jedes Tor wurde in Ehrerbietung durchschritten, stets in gerader Linie, ohne auch nur einen Schritt zur Seite zu machen, denn der Weg durch die Tore war ein Symbol der Klarheit und Entschlossenheit, die den König auf seinen Thron führten.

Auf seinem Weg ehrte der König auch die Statuen seiner ehrwürdigen Vorgängerinnen. Es war ein Zeichen des tiefsten Respekts, dass er sich ihnen auf einem geraden Pfad näherte, stets mindestens zwei Schritte, bevor er in tiefer Andacht eine sanfte Drehung um ein Viertel vollzog. Nachdem die Drehung vollzogen war, entfernte sich der König wieder auf geradem Wege, mindestens zwei Schritte, bevor er seinen Weg fortsetzte.

Der Pfad des Königs war stets von Sorgfalt geprägt. Kein Weg, den er einschlug, durfte sich mit einem vorherigen kreuzen. In dem Raum war die Ordnung der Schritte heilig, der ungestörte Fluss seines Weges spiegelte die ungebrochene Linie seiner Abstammung und Autorität wider.

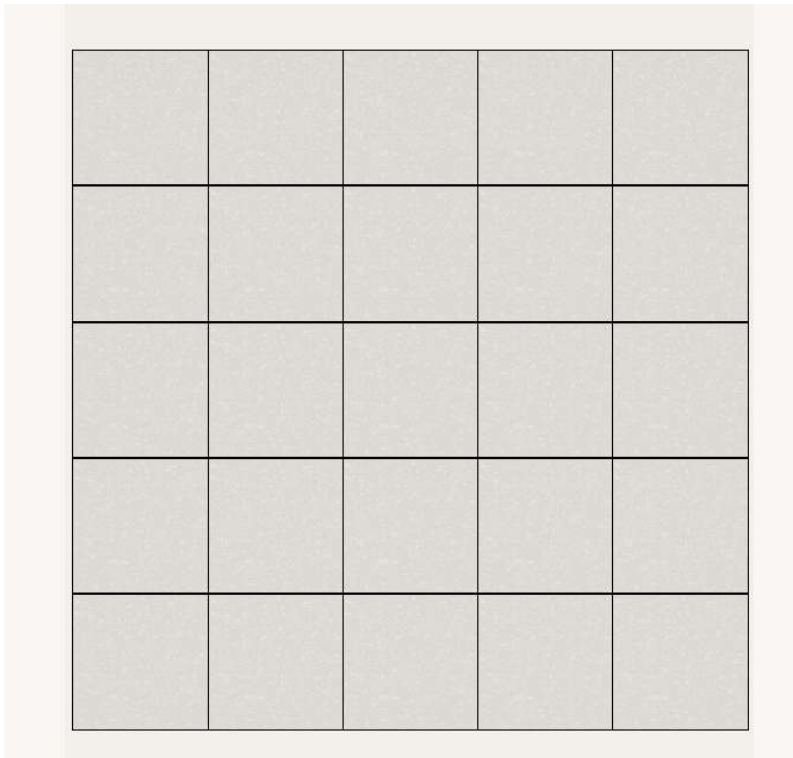
So muss auch der Suchende, der den Pfad des Königs nachahmt, den Raum durch die Tore stets auf gerader Linie durchqueren und den Statuen mit der gebührenden Ehre begegnen, indem er sich ihnen geradlinig nähert, um dann die rituelle Kurve zu vollziehen. Kein Schritt darf zurückweichen, kein Pfad darf sich kreuzen, so wie es in der Prozession des Königs niedergeschrieben steht.



Dieser Raum gedenkt der Schlacht von Krrz'Cha die Xssicho'Tze durch seine großartige Heereskunst für sich entscheiden konnte.

Seine besondere Weißheit zeigte unser Herrscher durch eine geschickte Aufstellung seiner Truppen. In jeder Schlachtreihe stand nur eine Einheit. Auch die Sicht nach vorne und nach hinten war für alle Truppen frei. Um den Geschickten Einsatz des Speeres zu ermöglichen wurden auch die diagonalen Bewegungsmöglichkeiten in dieser genialen Aufstellung nicht beschränkt.

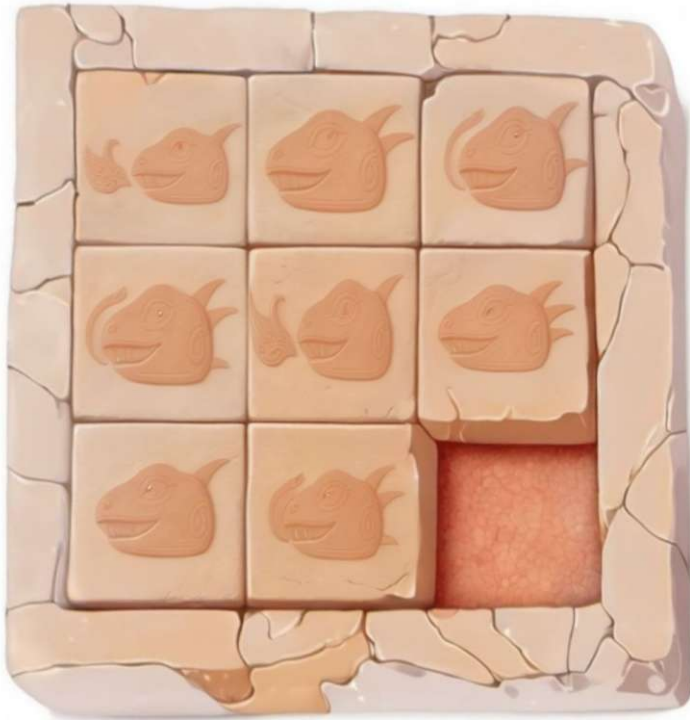
Platziere 5 Statuen auf einen 5x5 Feld. Für eine schwere Version, Versuche es mit 6 Figuren auf 6x6.



Durch die Löcher in der Decke fällt fahles Licht. Sofort springt dir der mit Echsenglyphen verzierte Sarkophag ins Auge.

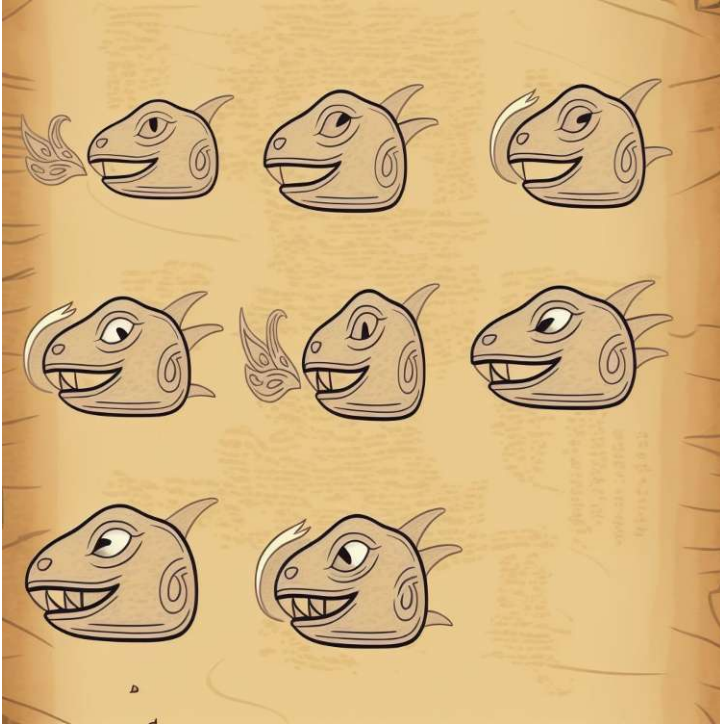


Am Deckel sind 3 Reihen aus Kacheln zu sehen. Eine scheint in der letzten Reihe eine zu fehlen. Der Sarg scheint verriegelt zu sein.



Auf dem Boden sind unzählige Kacheln mit ähnlichen Abbildungen verteilt. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der Hörner und Zähne sowie in Blickrichtung. Einige spucken Feuer oder strecken die Zunge heraus.

Du fertigst eine Skizze der Köpfe an und machst dich auf der Suche nach der logisch passenden Kachel.



Setze die Reihe fort. Male die Zähne und Hörner aus, die Vorhanden sein sollen. Ergänze die Pupille an der richtigen Stelle, male eine Zunge oder Feuer dazu, wenn das nötig ist



Du hast den Regenbogenstein geborgen. Herzlichen Glückwunsch!



Um am Gewinnspiel teil zu nehmen schreibe eine email mit dem Betreff "queste24" an glumbosch+queste@gmail.com