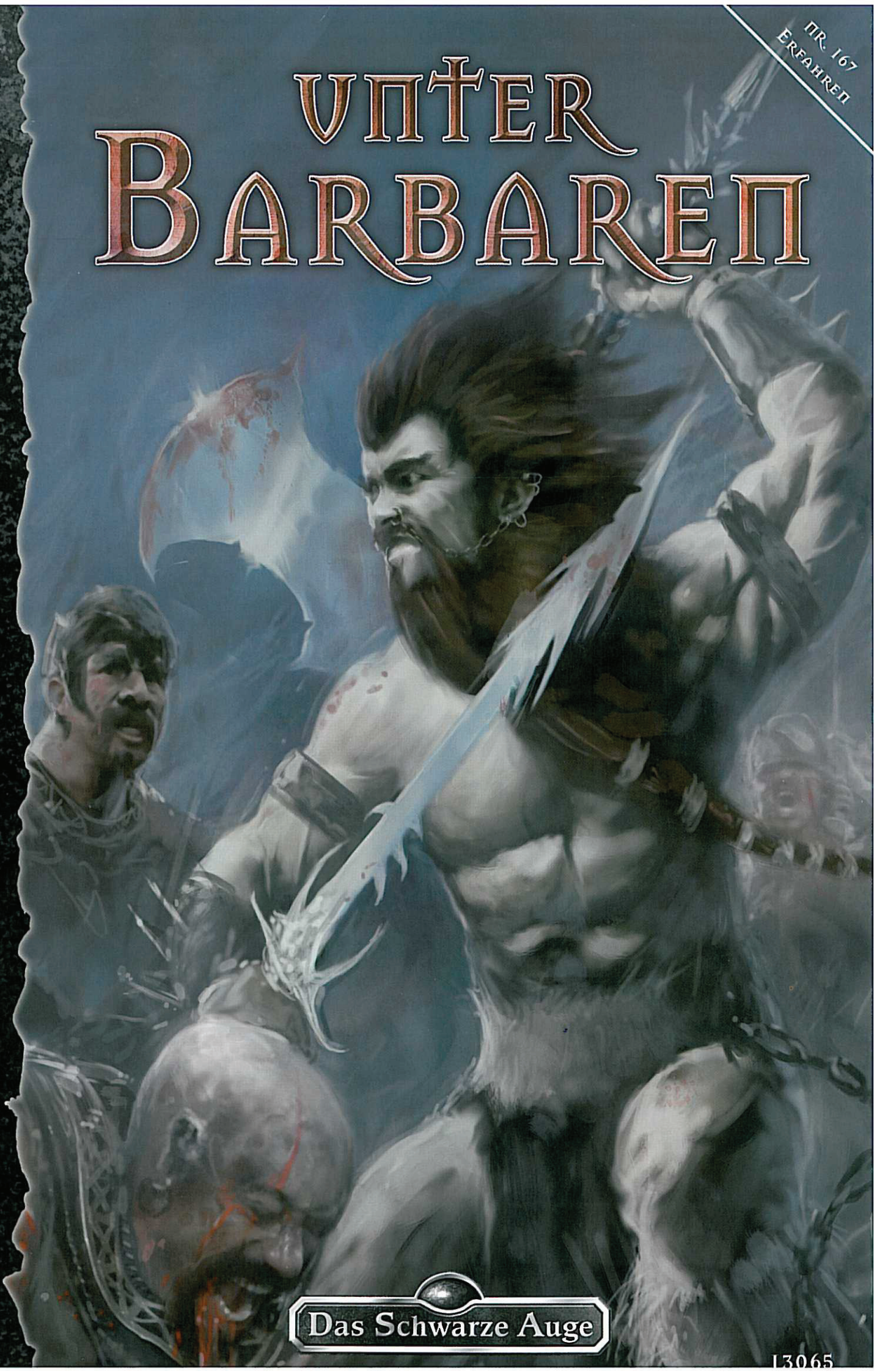
Nr. 167
Erfahren

Unter Barbaren



Aventurien

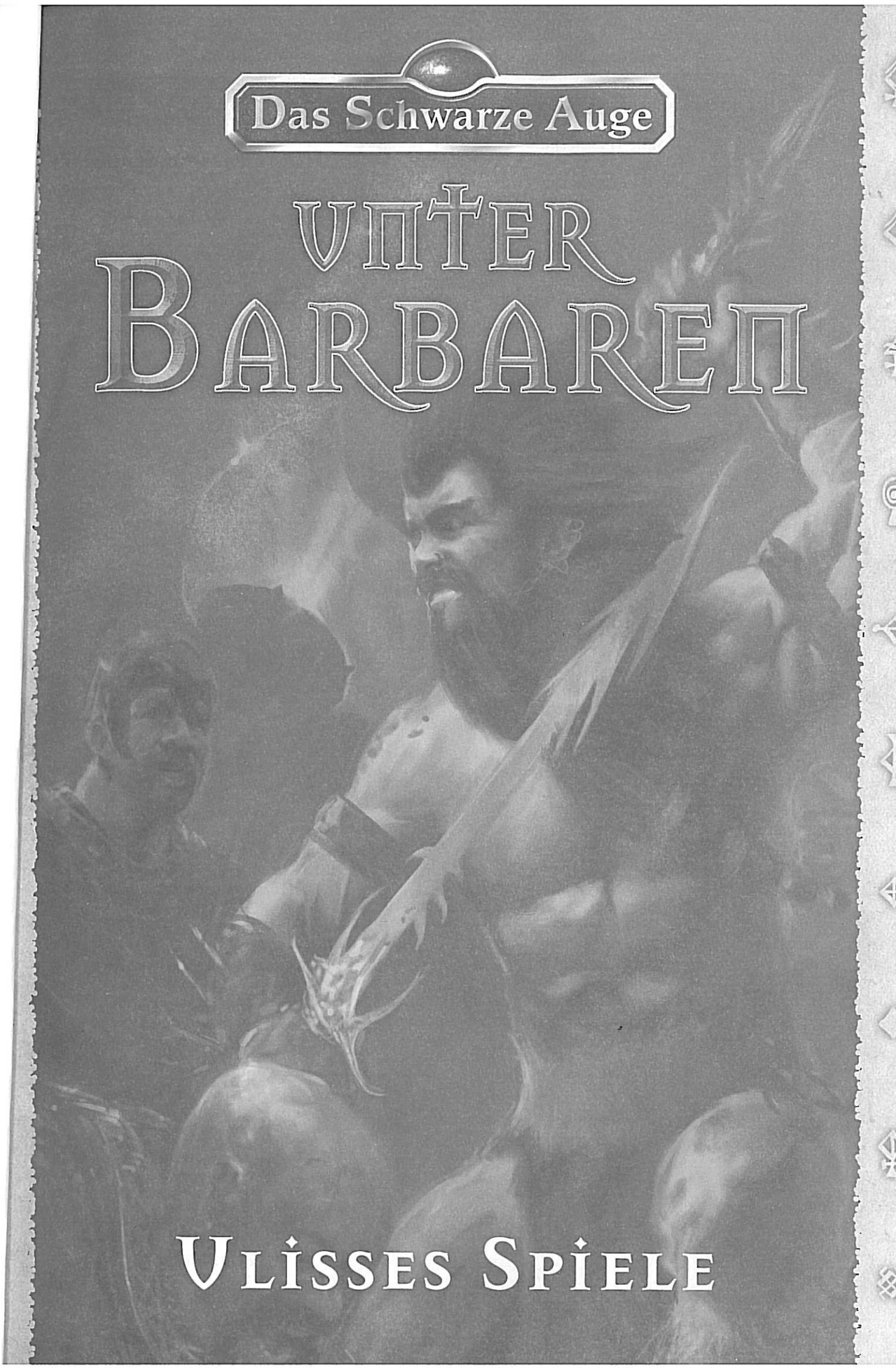
Vier DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 6 Einsteiger- bis Experten-Helden

Das Schwarze Auge

13065

Das Schwarze Auge

Unter Barbaren



Ulisses Spiele

Aventurien

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Thomas Römer

Lektorat
Christian Lonsing,
Florian Don-Schauen

Coverbild
Arndt Drechsler

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten
Boros/Szikszai, Caryad,
Tomek Schukalla, Jan-Hendrik Sonnwald,
Andree Schneider, Florian Stitz

Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-63-1

Das Schwarze Auge

Unter Barbaren

Eine DSA-Abenteueranthologie für den Meister und 3 bis 6 wagemutige Helden

Redaktion
Uli Lindner

Autoren
Klaus Adrian, Lars Feddern, Matthias Freund, Martin John, Lena Kalupner und Uli Lindner

Mit Dank für Hilfe, Inspiration und Anmerkungen an
Anke Adrian, Gero Ebling und alle Testspieler, sowie Robert Howard und Ugurcan Yüce

»Was ist das schönste im Leben eines Mannes?« –
»Die weite Steppe, ein schnelles Pferd, der Falke auf seiner Faust und der Wind in seinem Haar!« –
»Falsch!! Conan – sag du es mir!« –
»Zu kämpfen mit dem Feind, ihn zu verfolgen und zu vernichten
und sich zu erfreuen am Geschrei der Weiber!«
—Conan – Der Barbar

Ulisses Spiele

Inhalt

Zum Geleit **5**
Die Abenteuer in Kürze 5

Haver und Horn **6**
Das Abenteuer 6
Der Einstieg ins Abenteuer 7
Mammutjagd 9
Schreie im Sumpf 12
Barbaren 15
Anhang: Dramatis Personae 27

Feuer und Eis **29**
Das Abenteuer 29
Der Weg ins Abenteuer 30
Auf in die Nebelzinnen 34
Bei Fyrveig Doppelaxt 40
Auf der Suche nach dem richtigen Hammer 42
Bei den Eisfuchs-Leuten 48
Anhang: Dramatis Personae 49

Marbos Rabe **51**
Das Abenteuer 51
In Al'Anfa 52
Auf Bastan Munters Spuren 57
In Kun-Kau-Peh 68
Anhang 76

Das Blut der Götter **77**
Das Abenteuer 77
Der Weg ins Abenteuer 79
Auf uralten Spuren 86
Bei den Ben Raghta 89
Blutpfade 96

Kopiervorlagen **100**

Zum Geleit

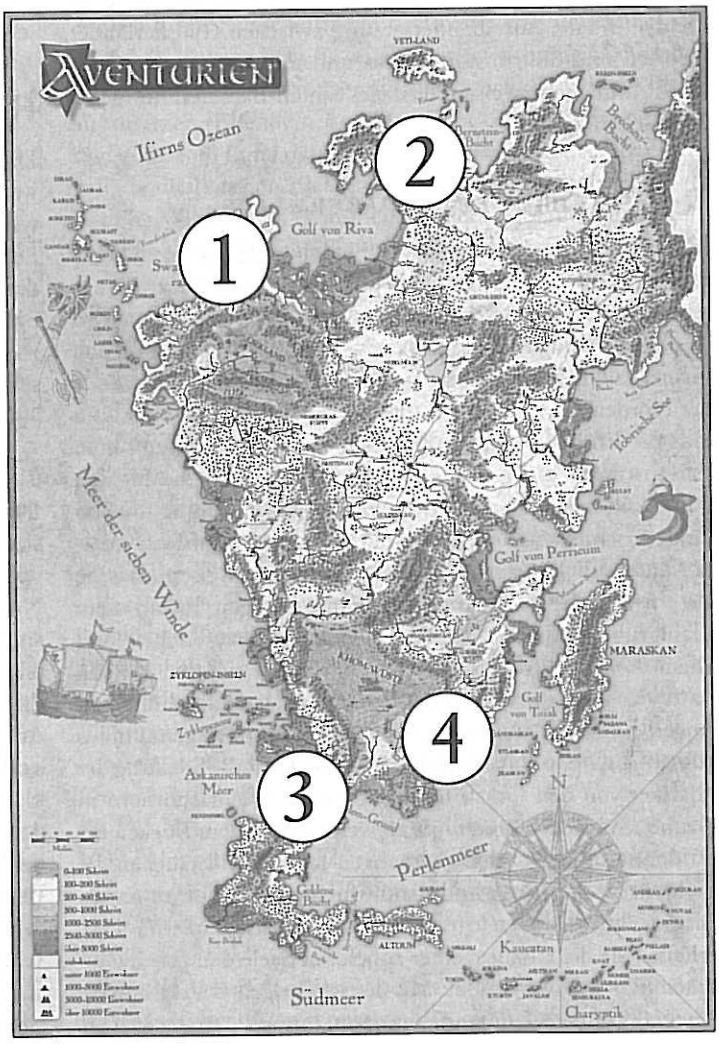
In Fell und Lendenschurz, mit Steinbeil und Holzspeer, mit der Kraft der Geister und unter dem Schutz fremdartiger Götter – die Wildnis Aventuriens wird von archaischen Völkern bewohnt, die von ihren zivilisierten Nachbarn zumindest misstrauisch beäugt, wenn nicht sogar offen gefürchtet werden.
Der vorliegende Band enthält Abenteuer, die sich mit solchen 'Naturvölkern' beschäftigen und die Helden in Kontakt deren fremdartiger Kultur bringen möchten. Am Ende der einzelnen Szenarien wird die Gruppe einen tieferen Einblick in die Lebensweise der Barbaren gewonnen haben und vielleicht sogar verstehen, dass hinter der Wildheit, dem Blutdurst und der Götzenverehrung der Wilden oft mehr steht, als es der erste Blick vermuten lässt.
Weiterhin enthält jedes der Abenteuer Spielhilfen-Anteile und weitere Informationen passend zu den behandelten Kulturen.
Uli Lindner, Köln im Dezember 2008

Abkürzungsverzeichnis
Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

Arsenal	Aventurisches Arsenal
LCD	Liber Cantiones Deluxe
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica

Die Abenteuer in Kürze

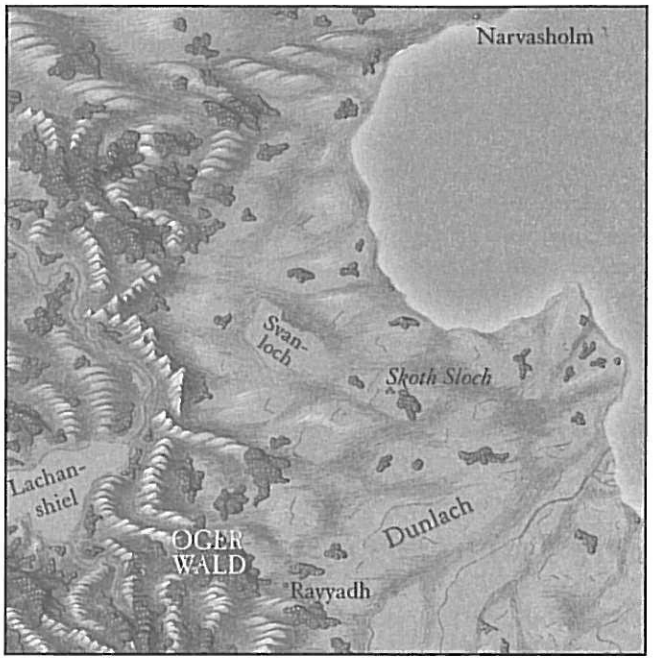
Das erste Abenteuer mit dem Titel **Hauer und Horn (1)** aus der Feder von Martin John führt die Helden auf der Suche nach dem wertvollen Elfenbein in die kargen Weiten des Gjalskerlandes, wo sie sich bei der wilden Jagd auf die urgewaltigen Mammuts behaupten müssen. Sie retten eine hübsche Häuptlingstochter aus den blutigen Klauen der Orks und erkämpfen sich dadurch die Chance, ihre Ehre in den Augen nicht minder blutrünstiger Barbaren beweisen zu dürfen, um so einem Opfertod in der Knochengrube zu entgehen. Unter den Augen der Schamanen ziehen sie zum Tal der Molche, zum Untier von Mûrsloch und schließlich zum sagenhaften Friedhof der Mammuts.
Klaus Adrian und Lars Feddern führen die Helden in **Feuer und Eis (2)** an der Seite eines jungen Zauberschmieds der Fjarninger in die eisigen Nebelzinnen, um dort dem uralten Geheimnis der Waffengeister, der Harigastur, auf die Spur zu kommen. Doch auch nachdem eine willige Lehrmeisterin gefunden ist, müssen die Helden wichtige Utensilien für das magische Ritual auftreiben, wozu ihr Weg sie schließlich in die unheimlichen Totenkavernen der Eisbarbaren führt, wo die gefürchteten Weißpelzorks die Ruhe der Toten zu stören wagen.
Den Abschluss des Bandes bildet schließlich **Marbos Rabe (3)** von Matthias Freund und Lena Kalupner. Hier reisen die Helden im Auftrag des alanfanischen Granden-Hauses Paligan auf den Spuren des großen Bastan Munter in das nördliche Regengebirge, um dort eine uralte heilige Statuette zu finden. Ihr Weg führt sie dabei in das Stammesgebiet der Waldmenschen vom Stamm der Oijaniha, die das Tal der Geisterspinne bewachen. Der Weg dorthin ist lang und schwer zu finden, denn die blutrünstigen und menschenfressenden Panaq'Si sind nur das letzte Hindernis, bevor die Helden den sagenhaften Schatz von Palakar endlich finden können.
Weniger kalt geht es in **Das Blut der Götter (4)** von Uli Lindner zu. Die Wette zweier eitler Schwarzmagier führt die Helden auf eine Expedition in das Thalusmassiv, um den Beweis für eine historische Theorie zu erbringen. Doch auch eine andere Expedition ist aufgebrochen, um den Gegenbeweis anzutreten und die Helden zur Not auch mit Gewalt von ihrem Ziel abzubringen. Kompliziert wird die Situation schließlich, als die Helden auf eine Sippe der Ferkinas treffen, die in einem der Gruppenmitglieder einen lange ersehnten Göttersohn gefunden zu haben glauben.



Hauer und Horn

von Martin John

Kurzbeschreibung des Abenteuers: Mammutjagd, barbarische Prüfungen, Orks und Gjalsker, Wollnashörner und Kriegsmammuts
Spielort: im Niemandsland zwischen Gjalskern und Orks (nahe der Golfküste)
Zeit: beliebig (nicht im tiefsten Winter, wenn alle Seewege zugefroren sind)
Helden: 3–5
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel



»Jahr um Jahr kehren die Mammuts wieder, mein Sohn, und kein Sommer dauert ewig. All dein Streben unter dem Himmel ist letztlich vergeblich, wenn es dir nicht gelingt, die Deinen um jeden Preis zu beschützen. Nur die Kette des Lebens trotzt den Wintern ohne Zahl und nur in den Taten deiner Nachkommen lebst du selbst auf ewig fort.«
—Häuptling Morghinach zu seinem jüngsten Sohn Branchan, dem späteren Vater Yurrgolds

Das Abenteuer

Auf Mammutjagd am Rand der bekannten Welt geraten die Helden in eine Auseinandersetzung zwischen Gjalskerländer Siedlern und blutrünstigen Orks und müssen in verschiedenen Prüfungen beweisen, dass sie 'echten Barbaren' in nichts nachstehen.

Das Abenteuer im Überblick

Wer vor mächtigen Gebirgen aus Fleisch und gewaltigen Stoßzähnen keine Furcht hat, der begibt sich im Abenteuer **Hauer und Horn** auf eine Reise an die aventurische Nordküste, wo er sich mit einigen der größten Kreaturen anlegt, die täglich Firuns kaltem Hauch trotzen: den gewaltigen Mammuts. Dass der Norden keineswegs ein unbewohntes Stück Land ist und dass die Einheimischen es gar nicht gerne sehen, wenn man sich an ihren heiligen Tieren vergreift, merken die Helden schnell. Rasch geraten sie in eine Auseinandersetzung mit den Orks, anschließend in die Gefangenschaft der Gjalsker Barbaren und schließlich sind sie gezwungen zu beweisen, dass sie als ernstzunehmende Krieger keinen schäbigen Tod in einer Pfahlgrube verdienen, sondern vielmehr Ehre, Freiheit und allem voran natürlich das Leben. Während sich die Helden unter den strengen Augen der Schamanen und den hübschen Augen einer Barbarenprinzessin in den Sumpf wagen und bis dato ungesehene Ungetüme bezwingen, droht die Siedlung der Gjalsker von den Orks und ihren wilden Wollnashörnern in Grund und Boden gestampft zu werden. Auf dem Rücken ihrer donnerhufbewehrten ehemaligen Jagdbeute versuchen die Helden, die Barbaren und damit ihre eigene Haut zu retten. Als sie schließlich den legendären Mammutfriedhof erkunden, erhalten sie die Chance, einer ruhelosen Seele den Frieden zu schenken, den sie verdient: Mit der schaurigen Unterstützung eines lange tot geglaubten Stammesmammuts können der Untergang des Gjalskerdorfes verhindert und die erbarmungslosen Feinde endgültig vertrieben werden.

Hinweise für den Spielleiter

Das Abenteuer ist so angelegt, dass Sie und Ihre Spieler über weite Strecken völlige Handlungsfreiheit haben und nur an wenigen 'Nadelöhrstellen' darauf achten müssen, dass sich die Dinge in etwa wie im Abenteuer vorgeschlagen entwickeln. Auf diese Weise soll sowohl versucht werden, der Entwicklung des Spiels und den Spielern keine unnötigen Beschränkungen aufzubürden, als auch Ihnen als Spielleiter die Arbeit mit vorhersehbaren und entsprechend planbaren Szenen zu erleichtern.

Zur Auswahl der Helden

Das Abenteuer ist prinzipiell für alle Helden geeignet, die sich über den Einstieg ins Abenteuer ansprechen lassen. Dort wird eine Heldengruppe gesucht, der man zutraut, im hohen Norden auf Mammutjagd zu gehen. Grundsätzlich tauglich sind also alle Kämpfernaturen, alle Wildniskenner, alle Überlebenskünstler und schlechthin alle Heldengruppen, auf die die Bezeichnung 'Abenteurer' wenigstens im Kern zutrifft. Aufgrund des Abenteuerablaufs ist es nicht ratsam, einen orkischen Helden zu spielen, da dieser nicht nur das relativ klare Freund-Feind-Schema im Abenteuer unterlaufen würde, sondern darüber hinaus einen Großteil der Exotik, von der ein Abenteuer 'in fernem Land' sicherlich lebt, in Frage stellen kann.
Ähnliches gilt mit Einschränkungen für einen Gjalskerländer. Während Sie deutliche und wahrscheinlich insgesamt abträgliche Änderungen am Abenteuer vornehmen müssen, wenn Sie gleich von Beginn an einen Gjalskerländer Barbaren auf eine

Reise in seine Heimat schicken, ist es gut möglich, während des Abenteuers im Land der Barbaren einen der ihren zum Freund zu gewinnen. Die Rolle der Barbarenprinzessin *Hagwa*, die die Heldengruppe einen Großteil des Abenteuers lang begleiten wird, ist sogar explizit auf diese Aufgabe abgestimmt. Wenn Sie oder einer Ihrer Spieler Gefallen an ihr finden, scheuen Sie sich nicht, sie am Ende des Abenteuers Ihrer Gruppe anschließen zu lassen und als Spielerheldin weiter zu führen.

Sehr exotische Helden müssen die üblichen Bedenken an sich herantragen lassen, wiewohl in der kolossalen Weite des aventurischen Nordens sicherlich mehr Platz für außergewöhnliche Figuren ist, als in den unfreien und beengten Zuständen anderswo.

Der Einstieg ins Abenteuer

Hauer und Horn bietet sich als Einstiegsabenteuer für eine Kampagne im aventurischen Norden an. Es kann als Türöffner für weitere Exkursionen an den nebligen Küsten des Gjalskerlands, den Firnklippen entlang, an der Grimmfrostöde vorbei und bis hin zur Brecheis-Bucht dienen.

Der Einstieg ins Abenteuer ist in jeder größeren Hafenstadt an der aventurischen Westküste möglich, in der die Helden von einem Kapitän angeheuert werden können. Besonders Thorwal, Havena und Grangor bieten sich als Tore zur Welt an, in deren Häfen sich Schiffe aller Herren Länder tummeln. Andere oder kleinere Häfen am Meer der sieben Winde sind aber ebenfalls denkbar. Orientieren Sie sich bei Bedarf an den Beschreibungen zu Hafenstimmung und Hafenkolorit im Band **Efferds Wogen** ab Seite 80.

Die Anwerbung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fischsuppe in den Kragen! Das habt ihr lange nicht gesehen. Unter Spottrufen wird der schmächtige Tulamide, der soeben die Hafenschenke betreten hat, von einer Gruppe johlender Seeleute des Tisches verwiesen, an dem er sich gerade noch wortreich Gehör zu verschaffen versuchte. Er trägt die erlittene Demütigung und die Besudelung seines fremdländischen Dieneranzugs jedoch mit Fassung. "Unzivilisierte Barbaren", hört ihr ihn leise murren, bevor er seinen Körper strafft und sich im Schankraum umsieht. Trotz des nicht enden wollenden Nieselregens seid ihr an diesem Morgen die einzigen weiteren Gäste.

Der treue Diener *Mhadul* wurde von Kapitän *Seyshaban*, seinem Herrn und Freund, ausgesandt, um in den Hafenschänken nach mutigen Männern und Frauen Ausschau zu halten, die sich der Fahrt seines Schiffes in den hohen Norden anschließen möchten. Dort sollen sie als Landungsmannschaft die legendären Mammuts jagen und so viel Elfenbein wie möglich bergen. Wenn die Helden keine Anstalten zeigen, ein Gespräch mit Mhadul aufzunehmen, wird er sie von sich aus ansprechen.

Die drei anderen Gäste (verkaterte Seeleute fortgeschrittenen Alters und mit sichtlichen Zeichen eines entbehrungsreichen Lebens an Deck) halten das Angebot des Ausländers zunächst für einen schlechten Scherz. Wenn Mhadul (31 Jahre alt, dünne Stimme, freundliche Augen, stets um Höflichkeit und Korrektheit bedacht) den Helden seine Pläne ausführlich darstellt und von den zu erwartenden Reichtümern spricht, besinnen sich die Seeleute jedoch schnell eines Besseren und möchten sich nun doch als Mannschaft anbiedern. Dosieren sie die Versuche der alten Seeleute, sich im besten Licht darzustellen (durch wüstes Seemannsgarn, erfundene Abenteuer und die abenteuerlichsten Referenzen) und die Eignung der Helden in Frage zu stellen, als Motivationshilfe, um die Helden zur großen Abenteuerfahrt zu bewegen. Auf Kritik oder belehrende Worte sind die drei Herrschaften übrigens gar nicht gut zu sprechen, vor allem nicht, wenn sie von Landratten stammt. Möglicherweise kommt es sogar zu einer wilden Kneipenschlägerei.

Alrik Hakenhand, Havena-Svantje und der krumme Valpo Stuhlbein, Holzteller, Faust

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** N

LeP 28 **AuP** 32 **MR** 0 **GS** 7 **RS** 1 **WS** 6

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Der Plan von Kapitän Seyshaban

Kapitän Seyshaban (62 Jahre alt, wohlgenährt, väterlich und gutmütig) ist ein ältlicher Händler aus Khunchom, den die immer geringeren Gewinnspannen im Weizenhandel an den Rand des Ruins getrieben haben und der nun im Fernhandel alles auf eine Karte setzt. Fernab seiner Heimat müht er sich nach Kräften, die teuersten und begehrtesten Waren des Nordens auf sein Schiff zu laden und dabei sich und seine über die Jahre wie eine Familie zusammengewachsene Mannschaft aus tulamidischen Matrosen nach Möglichkeit keinem Risiko auszusetzen. Elfenbein ist ein äußerst begehrtes Handelsgut und gerade im Land der Tulamiden nahezu unbezahlbar wertvoll, da die dortigen Elefanten seit Jahrhunderten nicht mehr in freier Wildbahn vorkommen, sondern allesamt einen Besitzer haben. Seit Kapitän Seyshaban vor kurzem Gerüchte über wandernde Herden von Mammuts im Gjalskerland zu Ohren kamen, lässt ihm sein Begehren keine Ruhe mehr: er will alles versuchen, um auf seiner Reise über Thorwal nach Riva so viel Elfenbein wie möglich an Bord zu nehmen.

Sein Plan lautet folgendermaßen:

- Die Helden sollen ihn an Bord seiner kleinen Zedrakke *Calaman & Assaf* auf eine Reise an der aventurischen Nordküste entlang begleiten. An Bord müssen sie keinerlei Arbeiten verrichten, sondern werden als Passagiere behandelt.
- An der Westküste des Golfs von Riva werden sie an Land abgesetzt, mit dem Auftrag, so große Mengen Elfenbein wie möglich zusammenzutragen.
- Seyshaban geht von einer Jagd auf einzelne Tiere aus, kennt Mammuts aber nur von Erzählungen. Die konkreten Planungen überlässt er den Helden und unterstützt sie nach Kräften, etwa indem er ihnen eine gewünschte Jagdausrüstung finanziert (bis zum Wert von 50 Dukaten).
- Die Helden tragen das volle Risiko und erhalten dafür ein Viertel des geborgenen Elfenbeins. Sie werden auf der Rückreise in einem Hafen ihrer Wahl wieder an Land gesetzt (Seyshaban lässt sich mit einer *Feilschen*-Probe+8 bis auf ein Drittel hochhandeln).
- Nach Ablauf von drei Wochen wird die *Calaman & Assaf* wieder vor der Küste kreuzen. Um auf sich aufmerksam zu

machen, erhalten die Helden ein kleines Fass voll alchimistischem Pulver, das hell und ausdauernd brennt und für ein Leuchtfeuer verwendet werden soll.

- Seyshaban ist bereit, geschlossene Abmachungen mit den Helden durch einen Schwur auf Phex und Praios zu besiegeln. Er hat nicht vor, sie zu betrügen.

Donnerwanderer und Dickhäuter

Folgende Informationen über Mammuts können die Helden entweder bereits wissen oder vor und während ihrer Reise aufschnappen:

- Mammuts sind wahre Fleischgebirge. Ein erlegtes Mammut könnte einen hungrigen Helden für mehrere Jahre ernähren (etwa 3.000 Rationen pro Tier), wenn das Fleisch nicht vorher verderben würde.
- Elfenbein wird im zivilisierten Aventurien nahezu mit Gold aufgewogen. Jeder Stoßzahn ist etwa 150 Dukaten wert. Mammutfell und Mammutleder, beide von rötlich brauner Farbe, werden ebenfalls teuer gehandelt.
- Mammuts sind gewaltige, aber grundsätzlich friedliche Tiere von bescheidener Intelligenz (ein weit verbreiteter Irrtum).
- Ein alanfanischer Grandensohn interessierte sich vor Jahren für ein lebendes Mammut als besondere Attraktion für seine Arena. Ob Jagd und Transport schließlich erfolgreich waren, ist unbekannt.
- Mammuts ziehen sowohl in Herden als auch als Einzelgänger durch den kalten Norden.
- Mammuts neigen wie anderes Großwild zur regelmäßigen Wiederkehr an die immer gleichen Weiden und Wasserstellen. (richtig)
- Wie andere gefährliche Tiere bekämpft man Mammuts am ungefährlichsten aus der Ferne oder mit Jagdlist. (richtig)

Das Abenteuer geht davon aus, dass sich die Helden in ihrer Eigenschaft als kühne Entdecker und wagemutige Abenteurer angesprochen fühlen und sich vom Kapitän der *Calaman & Assaf* gegen den üppigen Beuteanteil anheuern lassen. Wenn Sie sich dessen nicht sicher sind, können Sie das Interesse der Helden an Elfenbein erhöhen, indem Sie sich aus der folgenden Ideenkiste bedienen. Platzieren Sie deren Inhalt am Besten bereits einige Zeit vor Beginn des eigentlichen Abenteuers im Wahrnehmungsbereich der Helden.

Die Ausrüstung

Seyshaban ist willens, die Erfolgschancen der Helden durch eine Ausstattung mit hochwertiger Ausrüstung noch zu steigern. Er steht gerade in Verhandlungen über den Ankauf von Restbeständen einer Prise. Dabei geht es um Geräte, die die höchsten Errungenschaften der Zivilisation darstellen. Lassen Sie die Helden sorgfältig abwägen: Seyshaban wird ihnen zwei der fünf folgenden Kostbarkeiten für die Dauer ihrer Expedition leihen:

- ein mit bunten Glassteinen geschmücktes Fernglas (BF 6, leicht milchige Gläser, die eine Verwendung bei schwachem Licht erschweren).

Gebt mir mehr Elfenbein!

- Jeder Aventurier kennt die Mär, dass zerstoßenes Elfenbein den Alterungsprozess verlangsamt oder sogar zum Erliegen bringt. Ein erstes graues Haar mag einen Helden an diese Sage erinnern. Leider reicht bloßes Zerstoßen nicht aus, stattdessen muss ein recht komplexer Herstellungsprozess durchlaufen werden (wahr, aber ein komplizierter und teurer alchimistischer Prozess).
- Die Elfen (und andere Wilde Aventuriens) können aus den gewaltigen Zähnen wundersame Waffen und Rüstungen erschaffen (bei Rüstungen zutreffend, bei Waffen eher nicht).
- Ein Stoßzahn als Trophäe weist seinen Träger bereits auf den ersten Blick als erfolgreichen Jäger aus und verschafft ihm über alle kulturellen Grenzen hinweg Respekt (zutreffend, in entsprechenden Kreisen).
- Ein geweihtes Amulett aus Elfenbein mit einem eingeritzten Namen und dem Zeichen Rahjas kann eine längst erloschene Liebe wieder entfachen, wenn es in einem Rosengarten vergraben wird (nur dann wahr, wenn zusätzlich wirksame Zauber oder Liturgien gewirkt werden).
- Ein Kreis aus identisch gearbeiteten Elfenbeintäfelchen kann als Fokus für astrale Schwingungen dienen (nicht zutreffend)

- eine Arbalette mit zehn Kugeln (**TP** 2W+5; **Reichweite** 10/20/30/60/100; **TP+** (+2/+1/0/-1/-2); **Gewicht** 200+8 **Laden** 30)
- ein reich bebildertes Lehrbuch des anatomischen Instituts zu Vinsalt (gilt bei genügend Zeit als *außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät* (**WdS 33**) bei Proben auf *Heilkunde Wunden*; äußerst feuchtigkeitsanfällig)
- eine kleine, reich verzierte Truhe mit kostbaren Seidentüchern aus feinster Drôler Spitze in allen Farben des Regenbogens
- eine Sternenkarte des Nordhimmels mit dem Siegel der horasischen Marine (erst ein halbes Jahr alt und daher noch sehr zutreffend)

Die Schiffsreise

Die Passage ist für dieses Abenteuer nicht von besonderem Belang und kann entsprechend knapp abgehandelt werden. Die tulamidische Mannschaft verhält sich den Helden gegenüber freundlich und nimmt Gesprächsgelegenheiten wahr, um sie nach ihren Jagdplänen zu fragen. Verschiedene Matrosen aus dem mhanadischen Bergland können ihre Erfahrungen mit der Jagd auf wilde Ongalobullen mit den Helden teilen. Falls diese noch wenig konkrete eigene Pläne haben, schlagen sie vor, sich zur Großwildjagd entweder an erfolgversprechenden Stellen auf die Lauer zu legen, oder ein Tier in eine Fallgrube zu jagen oder zu locken. Besonders kampfkräftig aussehenden Helden wird empfohlen, sich auf einen direkten Kampf einzulassen, um sich dadurch in besonderem Maß Rondras Wohlwollen anzuempfehlen. Verschiedene Matrosen bitten die Helden um ein kleines elfenbeinernes Mitbringsel und begründen ihren Wunsch mit den oben beschriebenen Wunderwirkungen.

An der Nebelküste

Der Kapitän setzt die Helden wie vereinbart an der Ostküste des Gjalskerlandes ab (etwa auf der Höhe des *Ogerwaldes*) und vereinbart mit ihnen einen Zeitpunkt zur Abholung (je nach Wunsch der Helden in etwa 3–6 Wochen), ab dem sie an einem möglichst hohen Küstenfelsen ein Leuchtfeuer errichten und Tag und Nacht befeuern sollen. Der Kapitän hat sich im Vorfeld über die dichtenNebel informiert. Um das Feuer dennoch sehen zu können, gibt er den Helden ein kleines Paket, in dem ein grobkörniges, intensiv nach Schwefel riechendes Pulver von rostroter Farbe in ein Wachstuch eingeschlagen ist. In winzigen Prisen ins Feuer gestreut, steigert es dessen Leuchtkraft deutlich. Der helle Rotton des Feuers kann weit durch den Nebel wahrgenommen werden, wodurch eine sichere Wiederaufnahme durch das Schiff ermöglicht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr steuert euer tief im Wasser liegendes Beiboot inmitten gurgelnder und spritzender Brandung behutsam durch schweren Nebel, der sich euch nass auf Gesichter und Kleidung legt. Viel zu plötzlich schält sich eine steile Küstenlinie aus dem grauen Nichts, das euch umgibt, und schon schiebt sich euer Gefährt knirschend und ächzend über fahlweiße Steine, über die die Wellen der Uferbrandung gischten. Die *Calman & Assaf* habt ihr schon vor einiger Zeit aus den Augen verloren. Hinter euch befindet sich das Eismeer, vor euch die Nebelküste: Ihr seid allein.

Hinter der aufragenden Uferkante aus weißlich-grauem Gestein, die mühsam erklommen werden muss, erstreckt sich das Gjalsker Hochland, über dem in Küstennähe die Nebeldecke nur selten völlig aufreißt. Tut sie es doch, so gibt sie den Blick auf eine karge Strauchsteppe preis, deren endlose Hügel eine weite Sicht stets versperren.

Hinter dem Nebel – Die ersten Tage an Land

Je nach Vorbereitung der Expedition sind die Helden entweder auf eigene Nahrungsbeschaffung angewiesen oder können sich in den ersten Tagen noch von mitgebrachten Vorräten ernähren. Legen Sie den Helden keine unnötigen Steine in den Weg: Der zur Landung ausgewählte Küstenabschnitt liegt zwischen den Ländern der Barbaren und denen der Orks und ist somit ein kaum bejagtes oder auf andere Weise genutztes Gebiet. Wilde Apfelbäume mit ihren sauren Früchten, zutrauliche Küstenvögel und eine wahre Plage von Orklandkaninchen, die überall ihre brüchigen Baue knapp unterhalb der Erdoberfläche anlegen, lassen trotz der stets kalten Witterung keine Notlagen aufkommen. Lassen Sie die Helden auf dem Weg ins Landesinnere immer wieder auf günstige Lagerplätze stoßen:

- in der Senke zwischen wacholderüberwachsenen Hügeln sprudelt windgeschützt und munter eine kleine warme Quelle
- auf einem großen Findlingsfeld türmt sich eine unwirklich anmutende Felsformation zu einem perfekten Wohnplateau
- eine kleine Waldinsel hält mit breiten Blättern nicht nur den Nieselregen fern, sondern birgt auch eine Kolonie vollreifer Steinpilze

Grubenbau und Spurensuche

Lassen Sie die Planung und Ausführung des weiteren Vorgehens so weit wie möglich in den Händen Ihrer Spieler. Nutzen Sie die folgenden Aspekte einer Großwildjagd nur als Anregung. Seien Sie großzügig, was den Einsatz von Magie oder Jagdlist angeht. Je nach Verhalten der Helden sollte es ihnen durchaus gelingen, mehrere Mammuts zu erlegen und deren Stoßzähne zu erbeuten.

Spuren in der Steppe

In der weiten Heide- und Strauchlandschaft Spuren zu finden, ist nicht schwer. Schwieriger ist es dagegen, deren Alter im kalten und oftmals harten Boden korrekt zu bestimmen. Würfeln Sie in der Nähe günstigen Geländes (Wasserstellen, Grasflächen, ebenes Land) je nach Jagderfahrung Ihrer Gruppe pro Tag Suche einmal oder häufiger mit dem W20: Bei 1–6 findet sich eine verfolgbare Spur (meist Fußabdrücke oder Kothaufen). Ein weiterer Wurf bestimmt, ob die Spur frisch genug ist, dass ihre Verfolgung noch Sinn macht (W20: 1–6). Gelungene Proben im Talent *Fährtensuchen* erlauben pro Tag jeweils eine weitere Chance auf eine Spur (erneut würfeln).
Dem ortsfremden Jäger kann es leicht geschehen, dass er die Spuren des Mammuts mit denen des Wollnashorns durcheinander bringt, da sie an ähnlichen Stellen zu finden (aber eigentlich nicht zu verwechseln) sind.

Wütendes Wollnashorn
INI 5+ 1W6 **PA** 3 **LeP** 80 **RS** 4 **KO** 19
Horn: DK H **AT** 10 **TP** 1W6 + 5
GS 14 **AuP** 40 **MR** 0 / 7 **GW** 14 **WS** 12
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6 + 2), Trampeln, großer Gegner

Waidmanns Heil!

Mammut ist nicht gleich Mammut. Ein verstörtes Jungtier ist deutlich leichter zu erlegen als ein listiger alter Bulle.

Mammut
(Mammutjunges, ausgewachsenes Mammut, Mammutkoloss)
INI 5/6/5+1W6 **PA** 3/5/6 **LeP** 100/170/200 *
RS 4/5/5 **KO** 20/25/28
Stoßzähne: DK HNS **AT** 11/12/14 **TP** 2W6/3W6/4W6
Trampeln: DK H **AT** 5/6/7 **TP** 1W20/3W20/3W20+7
GS 11/12/10 **AuP** 40/50/60 **MR** 0 / 12
GW 15/19/20 **WS** 12/15/16
Besondere Kampfregeln: Überrennen (13, 5W6), Trampeln / Niederwerfen (Stoßzähne, 12), sehr großer Gegner

Es gibt verschiedene erfolgversprechende Methoden, den bepelzten Riesen zu Leibe zu rücken. Orientieren Sie sich an den folgenden Möglichkeiten:

Pfähle in der Grube

Entgegen der Vorstellung der südländischen Matrosen würden es nur ausgemachte Selbstmörder wagen, sich einem ausgewachsenen und gesunden Mammut im Zweikampf entgegen zu stellen. Vielversprechender und für Leib und Leben deutlich ungefährlicher ist das Ausheben und Präparieren einer Fallgrube, in die ein Mammut anschließend gelockt oder getrie-

ben wird. Als schwierig erweist sich dabei die Arbeit im harten Boden: Mit Werkzeug (5 TaP* aus einer *Wildnisleben*-Probe: Schulterblätter von Rotwild ergeben prächtige improvisierte Schaufeln) schaffen die Helden bei drei Stunden schweißtreibender Arbeit pro volle 10 Punkte KK (Gesamt-KK aller schuftenden Helden berechnen!) einen Kubikmeter Erdreich beiseite. Bei einem Mammutvolumen von etwa 40 Kubikmetern ist es angeraten, natürliche Senken zu nutzen oder eine flache Grube anzulegen.

Feuer in der Heide
Mammuts nehmen bereits bei geringen Flächen brennender Heide unter wildem Trompeten Reißaus. Der Fluchtweg eines Mammuts kann durch geschickte Ausnutzung vorhandener Landschaftsmerkmale gelenkt werden. Mammuts stürmen nicht durch Wälder oder über steile Hügel, und sie meiden Wasserflächen. Ein unverwundetes Mammut, das kein Leitbulle einer Herde ist und keine Jungtiere verteidigt, wird sich im ersten Reflex auch erst einmal von einem (besser: mehreren) Menschen abwenden, die etwa durch schnelle Bewegungen oder viel Lärm auf sich aufmerksam machen.
Erstaunlich zuverlässig anlocken lassen sich Mammuts von großen Mengen frisch gepflückten Grünzeugs (Farne, Blätter, Distelkraut), sobald sie die Witterung aufgenommen haben und sich unbedroht fühlen.

Pfeile in der Luft
Am wirksamsten lässt sich ein Mammut aus der Distanz bekämpfen. Pfeile scheitern häufig am hohen RS, können aber auf Dauer durchaus zermürben. Schwere Steine, die auf ein Mammut in einer Grube herabgeworfen werden, führen schnell und zuverlässig zu dessen Ende. Eine erfolgreiche Jagdtaktik kann darin bestehen, ein Mammut zunächst auf die eine oder andere Art und Weise schwer zu verletzen (auch z. B. durch Magie) und dem verletzten Mammut anschließend in sicherer Distanz so lange zu folgen, bis es vor Entkräftung zusammenbricht. Dies ist durch den hohen Kraftverbrauch dieser Tiere bereits nach wenigen Stunden Verfolgung der Fall.

Im Rücken der Herde
Den Zug einer großen Mammutherde am Horizont betrachten zu dürfen, ist ein beeindruckendes Schauspiel für jeden Aventurier (Spezielle Erfahrung in *Tierkunde* für jeden beobachtenden Helden), sich ihr gefahrlos zu nähern, ist dagegen völlig unmöglich. Immer wieder können jedoch schwächere Tiere mit dem hohen Tempo der Herde nicht Schritt halten und irren anschließend einzeln im Gebiet der Helden umher. Ähnlich verhält es sich mit Jungtieren, verletzten Tieren, oder – besonders gefährlich – alten Leitbullen, die ein jüngerer Rivale von ihrem Platz vertrieben hat und die nun einsam und hasserfüllt durch das Hochland ziehen.

Wahre Experten
Gönnen Sie den Helden im Laufe der Zeit zusätzlich zu den obigen Ausführungen durch immer wiederkehrende Szenen ein gewisses Expertenwissen, das sie mehr und mehr zu ihrem Jagderfolg einsetzen können:
- Mammuts lieben die Früchte und Blätter des wilden Trollbirnbaums, den sie zwischen zahlreichen anderen Bäumen einer kleinen Waldinsel zielsicher als ersten entlauben. Sie können seinen Duft schon von weitem wittern noch bevor sie ihn sehen.
- Mammuts kehren gerne zu denselben Wasserstellen zurück und bevorzugen dabei stille Tümpel gegenüber eiskalten Bachläufen.
- Mammuts sind zu erstaunlichen Gedächtnisleistungen fähig und fallen nicht zweimal auf denselben Trick herein.
- Wollnashörner und Mammuts führen ein Leben unter ähnlichen Bedingungen. Wo Wollnashörner sind, sind auch Mammuts.
- Mammuts ermüden rasch und verlieren nach etwa zehn Minuten wildem Galopp zunächst die Lust und schließlich auch die Fähigkeit, sich schnell zu bewegen.

Entwickeln Sie eine muntere Jagd auf junge und alte, auf müde und wilde Mammuts. Gönnen Sie ihren Spielern wachsende Erfolge und lassen Sie sie im Laufe der Zeit ihre ganz persönliche Jagdtechnik immer weiter perfektionieren. Achten Sie genau darauf, wie die Helden mit ihrer Jagdbeute umgehen und wo sie Spuren ihres Aufenthalts im wilden Land hinterlassen. Verwenden Sie die folgenden Szenen, um den Jagdalltag aufzulockern und das Abenteuer zu entwickeln. Lassen Sie dabei die Initiative stets in den Händen der Helden.

Szenen der Jagd

Keine der folgenden Szenen ist verpflichtend, sie dienen jedoch dazu, die Handlung des Abenteuers anzubahnen und sanft zu lenken.

Leichenfund

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Scharen fetter Fliegen umsummen eine kleine, distelbewachsene Anhöhe. Schwärme schwarzer Orklandbremsen lassen sich auf unbedeckten Stellen eures Körpers nieder oder kriechen in die Ritzen eurer Kleidung. Sie stechen euch und trinken von eurem Blut, ohne auf eure Gegenwehr zu achten.

Auf der Anhöhe befindet sich ein verwesendes Jungmammut. Vorüberziehende Orks, die gerade eine Auseinandersetzung mit einer Kampfgruppe Gjalsker Barbaren verloren hatten, hetzten es zu Tode und legten es anschließend auf eine von ihnen umgestoßene Steinstele der Gjalsker. Diese markiert hier im Niemandsland eine Stelle, an der einst einige ihrer Krieger im Kampf ihr Leben ließen. Unter der etwa fünf Spann hohen Stele, deren kleine, aber kunstvolle Runenverzierung in verschlungenen Bildern einen reißzahnbewehrten Walfisch zeigt, der durch ein schwindelerregendes Wellenmeer pflügt, finden sich in einem flachen, mit Kiefernholzpflöcken ausgekleideten Ehrengrab die Waffen der getöteten Krieger, die seinerzeit zu viel unnötigen Ballast für einen Abtransport bedeutet hätten, sowie etwas Schmuck (eine Bärenzahnkette, vier spiralförmige, bronzene Armreifen, vier Schnitzfigürchen kleiner Mammuts aus Elfenbein).
Die Schwärme von hungrigen Insekten sind durchaus nicht ungefährlich. Ohne geeignete Vorsichtsmaßnahmen verursachen sie pro SR 1W3 SP und hässlich anschwellende Stichwunden, in dicker Kleidung immer noch 1 SP.
An Waffen finden sich eine prächtige Barbarenstreitaxt (**Arsenal 75**) und einige erstaunlich scharfe Dolche aus Bein (**Arsenal 11**), deren Griffe kunstvoll jeweils ein Tier des Hochlandes nachbilden (Hochlandbär, Rabe und Feuermolch).

Hintergrund der Szene
Den Helden soll der Grundkonflikt des Abenteuers (Orks gegen Gjalskerländer Barbaren) in vager Form vor Augen geführt werden, ohne dass zu diesem Zeitpunkt ersichtlich wäre, wer die beteiligten Parteien sind. Gleichzeitig sollen die Helden eine Gelegenheit haben, sich ohne ihr Wissen in den Augen der Gjalskerländer zu kriminalisieren, etwa durch einen Grabraub. Dies muss nicht zwangsläufig erfolgen, erleichtert aber das Kapitel **Der Richtspruch des Häuptlings** (Seite 18).

Die verlassene Grube

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein steil aufragender Hügelkamm zur Linken, ein ausgedehntes Moor zur Rechten. Vereinzelte Spuren großer Tiere heben sich deutlich im grasigen Boden ab. Dies ist ohne Zweifel der ideale Ort für eine Jagd. Am Ende des Hohlweges leuchten grüne Blätter aus einer Senke. Führt der Pfad auch noch zu einem geschützten Waldflecken?

Der Weg führt in der Tat in ein kleines Wäldchen, das sich windgeschützt und blattreich in einen schmalen Talkessel schmiegt. Zuvor führt er jedoch über eine meisterhaft abgedeckte Fallgrube! Diese ist dazu gedacht, Wollnashörner einzufangen, die die hiesigen Orks nach und nach zu wilden Reittieren abrichten. Ein einzelner Held wird die Falle aufgrund seines geringen Gewichts nicht zum Einsturz bringen, könnte bei einiger Waldläufererfahrung (*Wildnisleben*-Probe +5, *Sinnenschärfe*-Probe +10) aber ein leises Knarren hören oder eine schwache Verfärbung einzelner Grassoden wahrnehmen. Eine Heldengruppe, die sich ohne besondere Vorkehrungen auf den Wald zu bewegt, könnte dagegen aufgrund ihres hohen Gewichts mit lautem Getöse in die Grube fallen.
Die Wollnashörner sollen sich nach Möglichkeit nicht unnötig verletzen. Aus diesem Grund ist die Grube vergleichsweise flach und nicht mit spitzen Pfählen, sondern mit Wasser und fauligem Gras gefüllt, die den Boden in einen zähen, brackigen Schlamm verwandeln, um ein gefangenes Tier an einer Flucht zu hindern. Lassen Sie die Helden überraschend schnell (zum Beispiel pro KR um ihr Gewicht in Stein geteilt durch 10 in Fingern) bis zu einer Tiefe von eineinhalb Schritt versinken und jagen Sie ihnen einen gehörigen Schrecken ein. Die brüchigen Grubenwände neigen dazu, bei Erkletterungsversuchen einzustürzen und in großen Brocken spritzend in den fauligen Schlamm zu fallen (*Klettern*-Probe +5, um dies zu verhindern).
Auf dem Hügelkamm neben der Grube befinden sich die seit etwa zehn Tagen verlassenen Überreste eines Lagerfeuers und einige herbei gerollte Sitzsteine. Den Helden könnte das Fehlen von Waffen auffallen, die man zum Erlegen eines Großtiers benötigt (etwa Speere, Pfeilspitzen oder Haufen von Wurfsteinen).
Weitere Funde:
- Eine ausgedehnte oder kundige Suche (*Fährtensuchen*-Probe +7) fördert ein Büschel schwarzen Pelz im Gras und einige Tropfen Orkblut an einem nahe gelegenen Baum zu Tage.
- Im Schlamm auf dem Grund der Grube befindet sich ein orkischer Jagdbogen (**Arsenal 93**).
- Im Dickicht eines nahen Gebüschs (*Fährtensuchen*-Probe +5) hat sich ein zerrissenes Lederseil verheddert, das zu einer großen Schlinge geknotet und mit hässlich spitzen Dornen versehen ist.
- Die groben Kerben und Bissspuren an abgenagten Vogelknochen können von einem Kenner (*Anatomie*-Probe +5) als orkisch identifiziert werden.
- Im Nest einer fetten Elster, die auf einer hohen Birke unablässig schreit und lautstark über die Störung durch die Helden schimpft, finden sich zwei im Sonnenlicht schillernde, bronzene Halbmonde, die eindeutig Orkschmuck darstellen. .

Hintergrund der Szene
Die Helden sollen ahnen, dass sie nicht die einzigen Jäger im Land der Barbaren sind und vielleicht schon Orks hinter den Geschehnissen vermuten. Auch hier bieten sich etwaige Funde der Helden an, um sie später in Erklärungsnöte zu bringen.

Auge in Auge mit dem Mammut

Um die Kraft und die Urgewalt eines Mammuts am eigenen Leib zu erleben, sollte den Helden zumindest einmal während ihrer Jagd nach dem Elfenbein ein folgenschwerer Fehler unterlaufen. Folgende Varianten bieten sich an:
- Ein alter Bulle bemerkt die Falle und nimmt zielstrebig und mit bedrohlichem Schnauben die Witterung der versteckten Jäger auf.
- Ein durch einen feststeckenden Speer oder einen Pfeil behindertes Tier kann in einem ungünstigen Moment das Projektil an einem Baum abstreifen und ist überraschend wieder voll kampfbereit.
- Im Todeskampf verfällt ein Mammut in schreckliche Raserei und mobilisiert beeindruckende Kräfte.
- Ein Mammut bäumt sich auf und stellt sich auf seine Hinterbeine. Mit einem erderschütternden Satz befreit es sich aus der Grube.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Tierische Mordlust blitzt in winzigen Äuglein, als sich ein Gebirge von Fleisch und Muskeln unaufhaltsam in Bewegung setzt. Erderschütternd donnern die ersten Schritte der mächtigen Hufe auf den Boden, herrisch giert der gewaltige Rüssel nach deinem dünnen Körper. Unerwartet schnell durchschneiden rissige Stoßzähne die Luft, gezwungen von einem zornigen Willen. Größe, Urgewalt und Unbesiegbarkeit vereinen sich im Augenblick der Entfesselung zu einer majestätischen Erscheinung. Du weißt: Dieser Koloss und seine Artgenossen sind die rechtmäßigen Herren des Hochlandes.

Werte für den Mammut-Koloss finden Sie auf Seite 9. Lassen Sie die Helden die Unbesiegbarkeit des Mammuts spüren. Sie sollen um ihr Leben fürchten und nur mit viel Glück (am besten jedoch gleichzeitig mit nur recht wenigen Blessuren) oder einer besonders kühnen und riskanten Heldentat davon kommen.
Sind Ihre Helden dem entfesselten Zorn nicht gewachsen, bemühen Sie zu deren Lebensrettung folgende Kampfausgänge:
- Das Mammut bricht bei der Verfolgung eines Helden durch ein Gehölz und rammt sich dabei einen spitzen Ast in oder knapp neben ein Auge, woraufhin es die Verfolgung abbricht.
- Das Mammut bricht mit dem Fuß in den Bau eines Orklandkaninchens ein, verletzt sich schwer und hinkt notgedrungen davon.

Das Ende der Jagd

Wenn Sie der Meinung sind, Ihre Helden haben sich lange genug an der Mammutjagd erfreut und sind im Begriff, den Spaß an der Sache zu verlieren, lassen Sie sie auf die im nächsten Kapitel folgende Begegnung stoßen. Sie können mit Hinblick auf die 'Festnahme' der Helden durch die Gjalsker die Handlung im Sinne des Abenteuers befördern und sich die Arbeit als Meister erleichtern, wenn die Helden entweder einen sichtbaren Teil an Beute gemacht haben und Stoßzähne bei sich tragen, wenn die Kämpfe mit Mammuts Spuren an ihnen hinterlassen haben (deutliche Verwundungen am eigenen Leib, Felltrophäen o. ä.) oder wenn sie eindeutig den Orks zuzuordnende Objekte bei sich tragen (Waffen, Ausrüstung oder Schmuck). Ist nichts dergleichen der Fall, dann zögern Sie das Ende des Kapitels noch ein wenig hinaus.

Schreie im Sumpf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dicker Nebel hat sich einmal mehr über das sumpfige Hochland gelegt. Der feuchte Boden gluckert beständig und nur vereinzeltes Knacken und Rascheln lässt das geschäftige Treiben unsichtbarer Wildtiere erahnen. Plötzlich bricht ein schlanker Hornfalke aus der weißen Mauer vor euren Augen und jagt mit kräftigem Kreischen über eure Köpfe hinweg. Während sich eure Herzen vom Schreck noch beruhigen, hört ihr aus dem Nebel bereits den nächsten Schrei. Verzweifelt, voll fassungsloser Wut und aus der Kehle eines Menschen.

Wer dem Schrei nachspürt, erreicht ein von vereinzelten Findlingen umstandenes, flaches Tal. Es handelt sich um eine von kleineren sumpfigen Untiefen durchzogenen Senke, in der sich vereinzelt einige krüppelige Bäume ducken. In ihrer Mitte befindet sich ein großer, schwarzgrüner Pfuhl. Dort spielt sich eine bemerkenswerte Szene ab.

Ein alter, schwerer Eisenkäfig, wie er in Weiden zum Transport von Gefangenen verwendet wird, baumelt in der Luft. Er wird von einem dicken Tau gehalten, das sich über den Ast einer schwarzen Moorföhre spannt und am anderen Ende um den Wanst eines jungen Mammuts geschlungen ist. Dieses stakst völlig verängstigt im sumpfigen Boden herum und hebt, je nach Bewegungsrichtung, den Käfig mal ruckartig in die Luft, mal senkt es ihn ab und lässt ihn klatschend in das Sumpfloch fallen, wo er sofort gurgelnd versinkt.

In sitzender Haltung auf den Rücken des Mammuts geknotet, geknebelt und gefesselt, reitet ein weißbärtiger Mann in unnatürlicher Verrenkung, dessen kraftloser Leib von der einen Seite auf die andere schwankt. Im Käfig selbst tobt eine junge, offensichtlich selbstbewusste Gjalskerländerin im Todeskampf. Sumpfverschmiert und nach jedem ungewollten Tauchgang spuckend und nach Luft ringend, bedeckt sie ihre Peiniger trotz nachlassender Kräfte mit zornigen Flüchen. Diese befinden sich direkt in ihrer Nähe und ergötzen sich sichtlich an den Schreien ihrer Gefangenen.

Die Orks

Im Talkessel befindet sich neben der Gefangenen, dem Toten und dem Mammut eine Gruppe Orks, die die Hinrichtung der Prinzessin zeremoniell begleiten. Auf einem wackligen, fast zwei Meter hohen und mit roten Lederbahnen verkleideten Holzthron aus verkeilten Ästen und Stäben sitzt ein Schamane des Orkgottes Tairach und lässt sich von zwei kräftigen Bediensteten abwechselnd fette Mehlwürmer aus einer Schale oder Premer Feuer aus dem geraubten Fass einer Thorwaler Brennerei reichen. Ein dritter Ork steht mit einem dornigen Stab bereit und stachelt das Mammut mit heftigen Hieben zu immer neuen Bewegungen in einem schmalen Kreis an. Ein altes Feldzeichen, das eine grässliche Orkfratze zeigt, hängt schlaff an einem nahen Baum.

Das junge Mammut kann im schlammigen Boden aufgrund seines Gewichtes selbst nur schwer an einem Fleck verharren und gerät zwischen Schlägen und Geschrei mehr und mehr in Panik. Bei einer Flucht würde es sich in die von seinem Schinder entgegengesetzte Richtung entfernen, wodurch es den Käfig im Sumpfloch versenken würde.

Die Rettung der Prinzessin

Durch den dichten Nebel sind die Helden gezwungen, sich relativ nahe an das Geschehen heran zu bewegen, um erkennen zu können, was vor sich geht. Wenn die Helden von sich aus keine Rettungsaktion starten, wird die Prinzessin sie erblicken

Der Plan des Schamanen, oder: Was bisher geschah

Die Helden werden Zeugen der ganz persönlichen Rache von *Mardugh*, einem alten Orkschamanen, dessen Schüler vor einiger Zeit durch *Yurrgold*, den Häuptling einer wiedererrichteten Gjalskersiedlung, den Tod fand. Entkräftet und ausgezehrt von einer spirituellen Queste war der Ork dem Häuptling über den Weg gelaufen, als dieser die Gegend um den frisch erwählten Siedlungsplatz erkundete. Yurrgold fackelte nicht lange, erschlug den in seinen Augen ehrlosen Feind und schleifte seinen Leichnam als Trophäe ins heimische Dorf, wo man die Schamanentracht des Feindes erkannte und die Tat des Häuptlings als gutes Omen deutete.

Mardugh hat dagegen den Tod seines Schülers, der außerdem sein Sohn war und ihm über die Jahre der Ausbildung in den einsamen und entbehrungsreichen Weiten des Gjalskerlandes sehr ans Herz gewachsen war, nicht verwunden und im Namen seines Gottes finstere Rache geschworen. Er ließ von seinen Spähern gefälschte Zeichen auslegen, besprach Tiere, sandte durch die Natur rätselhafte Botschaften und lockte auf diese Weise den Dûn-Brenoch-Dûn, den obersten Schamanen und Geisterseher der jungen Siedlung, auf eine Reise, um das Schicksal von Yurrgolds Tochter zu deuten. Auf dem Weg zum *Dûnthark*, zum mystischen Geisterwald der Gjalsker, gerieten sie und *Ruka-Wula*, das Junge des Stammesmammuts, in einen Hinterhalt der Orks. Der Schamane wurde sofort getötet und dient nun auf dem Rücken des jungen Mammuts als Mahnmal der Überlegenheit der Orks. Der Orkschamane will dem Stammeshäuptling seinen erlittenen Schmerz heimzahlen und wird nicht eher ruhen, bis er sein Ziel erreicht hat.

und wild gestikulierend um Hilfe rufen, bevor sie wieder in den Sumpf herab fällt und zu ertrinken droht. Ihre einnehmende Erscheinung, ihre auf den ersten Blick ersichtliche Jugend (sie ist erst 16 Sommer alt) und die Tatsache, dass sie als gefangener Mensch von Orks bedroht wird, sollten ihren Teil tun, die Helden zur raschen Hilfe zu bewegen.

Möglichkeiten der Helden

Die Helden sollten im Kampf ein gewisses Maß an Federn lassen (ein Kampf bis zum Äußersten ist jedoch nicht nötig). Wichtiger ist es, dass die Helden nach Möglichkeit einen Teil ihrer eventuell vorhandenen außergewöhnlichen oder hoch konzentrieren Kräfte verschleißen, um ihre anschließende Gefangennahme zu erleichtern. Lassen Sie ihnen beim Vorgehen freie Hand, erhöhen Sie durch das grausame Spiel vor ihren Augen jedoch mehr und mehr den Zeitdruck. Spätestens wenn die Barbarenprinzessin ihre Bewusstlosigkeit nach einem langen Tauchgang erst durch heftige Schläge an den Käfig wieder abschütteln kann, sollte klar sein, dass keine Zeit mehr verloren werden darf.

Das Vorgehen der Helden

Für kampfstarke Gruppen: Der Frontalangriff. Die Orks sind mit ihrem Ritual der Rache beschäftigt und der Überraschungseffekt liegt bei den Helden. Entscheiden Sie je nach Kampfstärke ihrer Gruppe, ob die Orks bewaffnet sind, oder ob sie zur Erleichterung ihrer Arbeit ihre Waffen und Rüstungen in einem Karren an dem von den Helden entferntesten Rand des Tals abgelegt haben, neben dem ein angeschirrtes Wollnashorn (pechschwarz und mit prunkvollem Geschirr) grast. Konfrontieren Sie anstürmende Helden mit Sumpflöchern und flachen Wurzeln (GE-Probe +1 bis +5 je nach Ungestüm der Helden).

Überraschte Orkdiener (Anzahl: 1W3+3)
LeP 32 · **AuP** 35 **MR** 0 **GS** 8
RS 1/3 (Fell/mit leichter Rüstung)
INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 11 **FK** 11 **WS** 7
TP 1W+1/1W+4/1W+5 (improvisierte Waffe / Arbach / Orkbogen)
Sonderfertigkeiten: Biss, Überrennen, Wuchtschlag

Für Fernkämpfer: Beschuss und Magie. Die Orks würden sich in ihrer Senke wie auf dem Präsentierteller befinden – wenn nicht der Nebel wäre, der jedes Wesen schnell verschlucken und als Ziel untauglich machen kann (FK-Proben um bis zu 6 Punkt erschwert). Der Schamane hängt beim ersten Anzeichen von Beschuss einen Holzschild vom Rücken seines Throngestells ab und verbirgt sich brüllend und fauchend dahinter. Es spricht nichts dagegen, die Orks unter einem Bolzenhagel in den Sumpf zu schicken, auch der Schamane kann durch einen Sturz oder Splitter seines Schildes gerne spritzend ein Auge verlieren, bevor er sich schreiend und brüllend zurückzieht. Falls Sie Bedarf sehen, allzu starke Fernkämpfer zu verausgaben, liegen hinter einer Feuerwanne drei Reiterbögen bereit und die Orks lassen sich auf ein gefährliches Fernkampfduell im Nebel ein.

Für Trickser: Einbeziehung der Umgebung. Kampfschwachen oder risikobewussten Helden steht ebenfalls eine Reihe von Möglichkeiten offen, die Orks zu bedrängen:

- Der Thron des Schamanen ist wirklich hoch und wirklich wackelig. Ein einzelner Held könnte sich durchaus anschleichen (*Schleichen*-Probe +3) und den Hochsitz umstoßen (KK-Probe +2), um so für Verwirrung und eine gute Ausgangslage für den Kampf zu sorgen.
- Das geöffnete Fass mit dem hochentzündlichen Premer Feuer steht sehr nahe an einer Pyramide aus aufgeschichteten flachen Steinen, auf denen eine tönerne Feuerschale thront, die ihr rotes Licht kokelnd und rauchend in den Nebel wirft.
- Die vereinzelten Stelen und Findlinge am Rand der Grube sind zum Teil eingesunken und benötigen nur noch einen kleinen Schubs, um donnernd den Abhang hinab zu rollen (FF-Probe, um den Stoß so anzusetzen, dass die Steine beim Herabrollen nicht genau in einem Sumpfloch enden).
- Das geplagte Mammut kann sehr wohl zwischen einem Ork, der es quält, und jemandem, der diesem Ork an den Kragen geht, unterscheiden. Wer dem Mammut zu Hilfe eilt, dem hilft es seinerseits tatkräftig im Rahmen seiner Möglichkeiten.

Der Ablauf des Kampfes

Die Orks sind vom Angriff der Helden überrascht und rechnen nicht mit dem Auftauchen von Gegnern. Die Entscheidungen ihres Anführers, der sich von Alkohol und Rachegefühlen hat hinreißen lassen, sind nicht immer von höchster Umsicht geprägt. Passen Sie die Gegenwehr der Kampfstärke Ihrer Helden an, indem Sie sich aus folgenden Aktionen bedienen:

Brazoraghs Mut: offensive Maßnahmen der Orks

- Der Schamane gibt seinen Dienern den Befehl, sich auf die Helden zu stürzen (Werte siehe oben).

- Der Schamane befiehlt knurrend, dass sich alle seine Diener auf einen einzelnen Helden stürzen sollen, um diesen in ein Sumpfloch zu stürzen und ihn dort zu ertränken.
- Der Schamane herrscht den größten und muskulösesten seiner Diener an, aus dem nahe gelegenen Karren am Rande des kleinen Talkessels rasch Waffe und Rüstung zu holen, um das Feldzeichen und seinen Rückzug mit seinem Leben zu verteidigen. Dieser trifft wieder am Kampfplatz ein, wenn die Helden den Schamanen nah kommen oder anderweitig deutliche Vorteile errungen haben.

Gewappneter Orkdiener
LeP 39 **AuP** 44 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 9
RS 4 (Fell und schwere Lederrüstung mit Eisenteilen)
INI 12+W6 **AT** 15 **PA** 12
TP 1W +5 (geschärfter Arbach)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss, Gegenhalten, Kampfreflexe, Wuchtschlag

- Der Schamane faucht einem Mitstreiter magische Worte entgegen, wodurch dessen Muskeln schlagartig anschwellen und seine Kampfkraft steigt (ein Ritual, das dem ATTRIBUTO ähnelt: eine drastische Steigerung der Körperkraft, AT, PA, TP um jeweils 3 Punkte).
- Der Schamane erhebt mit wenigen machtvollen Worten (das Ritual TAIRACHS KRIEGER, **WdZ 160**) eine ledrige, augenlose Sumpfleiche eines unbestatteten Gjalsker Barbaren zum Leben, die sich mit gelb gebleckten Zähnen schmatzend und spuckend zwischen den Helden und dem Schamanen aus dem Sumpf stemmt. Als untoter Kreatur macht ihr der Morast nichts aus und sie wird versuchen, Helden in ihn hinab zu ziehen.

Unbestatteter Gjalsker Barbar
LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 5 **GS** 6 **RS** 0
INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 3
TP 1W+2 (rissige Fingernägel und Zahnreste)

Tairachs List: defensive Maßnahmen der Orks
- Falls die Helden die Orks zu sehr bedrängen, wird einer der Schwarzpelze versuchen, dem Mammut bei herabgefallenem Käfig die Kehle durchzuschneiden (erfolglos) oder das Seil zu zertrennen (erfolgreich). Diese Aktion leitet die Flucht der Orks ein und zwingt die Helden zur Rettung der Prinzessin. Stellen Sie also sicher, dass der Käfig langsam genug sinkt und das lange Seil noch ausreichend lange auf der Oberfläche des schwarzen Pfuhls treibt.
- Der Schamane heilt einen verwundeten Ork mittels des Rituals *Geistheilung* (**WdZ 158**), der sich anschließend umso wütender auf die Helden stürzt.
- Der Schamane duckt sich hinter seinen Schild, der mit einer blutroten Fratze bemalt ist. Der leichte Holzschild ist mit bronzenen Beschlägen überzogen, die lange Zeit die karmale Kraft eines Tairachheiligtums aufgesogen haben (absorbiert unter rotem Glühen einmalig einen gegnerischen Zauberspruch, der mehr als 10 AsP verbraucht, bei 1–10 auf dem W20).
- Der Orkschamane und bis zu zwei seiner Helfer, die noch etwaige Verfolger behindern können, ziehen sich an den Rand der Grube zurück und jagen auf dem Karren, der von einem pechschwarzen Wollnashorn gezogen wird, davon.
- Falls der Orkschamane zu sehr bedrängt wird, flüchtet er mit einem raschen Ritual, das dem NEBELLEIB ähnelt. Astrale Maßnahmen gegen den Hauch, der sich rasch entfernt, sind schwer möglich, da er im übrigen Nebel verschwimmt, der darüber hinaus in der Nähe des Pfuhls (eine Jahrhunderte alte Opfer- und Begräbnisstätte verschiedener Götter und Kulte) eine latente astrale Sättigung besitzt, die die Signatur des Orks verwischt.

Erfolge der Helden

Am Ende des Kampfes soll die Prinzessin, wenn nicht schon völlig befreit, so doch zumindest vor dem unmittelbaren Ertrinken gerettet sein. Der Schamane kann schwere Verwundungen davon tragen, sollte jedoch entkommen können. Neben der Rettung der Prinzessin können die Helden folgende Erfolge verbuchen, die Sie als Meister je nach Misslingen von Heldenaktionen oder sonstigen Unglücken entsprechend streichen können:
- Vernichtung aller Orks, die dem Schamanen beim Racheritual halfen.
- Verwundung des Schamanen. Durch den Einsatz von Magie, Fernkampf (siehe oben) oder Aktionen, die seinen Thron zum Einsturz bringen, bevor er schwerfällig davon herabsteigen kann, kann dem gegnerischen Anführer ein schmerzhaftes Andenken auf seine Flucht mitgegeben werden. Nutzen Sie einen derartigen Heldenerfolg, um den Rückzug des Schamanen augenfällig und motivierend zu begründen.
- Erbeutung einer im Wind knatternden Halbmond-Fahne aus blutrotem Stoff, die einen hohen kultischen Wert besitzt. Der jüngste der anwesenden Orks wird beim ersten Auftreten der Helden hastig versuchen, die Fahne einzuholen und sie auf diese Weise zu beschützen.
- Rettung des verwundeten jungen Mammuts, das Gefahr läuft, in der Hitze des Kampfes ebenfalls in das Sumpfloch zu stürzen (wodurch der tragende Ast abknickt, der den Käfig in der Schwebe hält). Das junge Mammut sollte den Kampf überleben.
- Erbeutung einer großen Anzahl persönlicher Wertgegenstände des Schamanen, die dieser bei einem ungeordneten Rückzug gezwungenermaßen hinter sich lässt: ein Lederbeutel mit unsauber gemünzten Gold- und Kupferscheiben im Wert von 3W20 Dukaten, ein rasiermesserscharfer Opferdolch aus Bronze, dessen Griff in zwei stilisierten Orkzähnen ausläuft, zwei menschliche Kinderschädel, die an eisernen Stirnreifen über eine schmale goldene Kette miteinander verbunden sind (Wert der Kette: 10 Dukaten).
- Erbeutung der Vorräte des Schamanen, die in schweren Kisten am Fuß des Throns lagern (fette Hochlandwürmer (weiß und feist) und rohe Fleischfetzen, beides widerwärtig aber schmackhaft gewürzt und bekömmlich, daneben ein halbvolles Fass Premer Feuer).

Der Käfig im Sumpf

Nach der Vertreibung der Orks muss der Käfig aus dem Sumpf befreit werden. Zwei Schwierigkeiten stehen dabei im Vordergrund: Erstens handelt es sich um einen wirklich schweren Eisenkäfig und zweitens ist jedes Abrutschen und jede Minute, die der Käfig unter der Oberfläche des Sumpfs verbringt, für seine Insassin lebensgefährlich. Lassen Sie die Helden nach eigenen Vorstellungen schnelle Rettungsmaßnahmen ergreifen und belohnen Sie gute Einfälle mit Erfolgserlebnissen. Durch die sumpfige Kante des Pfuhls ist ein schlichtes Herausziehen aus dem Sumpf ein echter Kraftakt (eine gelungene KK-Probe pro ziehendem Helden nötig, mindestens drei erfolgreiche Proben pro KR). Erfolgversprechender ist die Hilfe des Mammuts.

Hagwa brai Craig aus Arryach-Mûr

Die Barbarenprinzessin (Seite 28) wird sich bemühen, zwischen Todeskampf und Bewusstlosigkeit nach ihren Möglichkeiten zugunsten der Helden in den Kampf einzugreifen. Lassen Sie sie mit Schwung den Käfig in den Rücken eines Orks rammen, der die Helden bedrängt oder einem Helden ein Wort der Warnung zurufen, wenn sich die Sumpfleiche nach einem Tauchgang von hinten nähert.

Nach der Vertreibung der Orks ist Hagwa völlig entkräftet, aber überglücklich, und deckt die Helden mit einer wahren Flut von gjalskerländischen Danksagungen ein. Sie reicht ihnen die sumpfverschmierte Hand, bis sie bemerkt, dass ihre Sprache nicht verstanden wird. Dann wechselt sie in geradebrechtes Garethi. Hagwa ist in einem weitem Umkreis die einzige Person, die Garethi sowohl versteht als auch mit einigen Mühen sprechen kann.

Folgende Informationen gibt die Barbarin von sich, fällt aber immer wieder vor Schwäche in Ohnmacht:

- Sie stellt sich als *Hagwa brai Craig*, Tochter des Häuptlings *Yurrgold* vor und kann den Helden sagen, dass sie aus einem nahe gelegenen Dorf *Arryach-Mûr* stammt.
- Sie kann vom Überfall des Orkschamanen, der Ermordung des Dûn-Brenoch-Dûn aus dem Hinterhalt und ihrem Transport im Käfig bis zum Sumpfloch erzählen.
- Aus großer Furcht vor dem Ertrinken wird sie die Helden beständig auffordern, das schwere und verschmutzte Schloss des Käfigs zu öffnen, sofern dies noch nicht geschehen ist.

Barbaren

Sobald die unmittelbare Gefahr des Ertrinkens abgewendet ist und sich die Helden daran machen, die Prinzessin aus ihrem Gefängnis zu befreien. Den Schlüssel für das verrostete und völlig verdreckte Schloss besitzt der Schamane, der damit wahrscheinlich inzwischen über alle Berge ist. Öffnungsversuche sind langwierig und erfordern einen FORAMEN +5 (6 AsP), eine *Schlösser knacken*-Probe +5 oder rohe Gewalt: KK-Probe +5. Während sich die Helden noch damit abmühen, werden sie von einem Kampftrupp der Barbaren umstellt, die ausgesandt wurden, um ihre Prinzessin zu suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Während ihr tief über das Schloss gebeugt versucht, die Gefangene zu befreien, ertönt vom Rand des Tals ein schallender Hörnerstoß, der sofort von der anderen Seite beantwortet wird. Wildes Kampfgeschrei aus unzähligen Kehlen schließt sich an, von allen Seiten schälen sich keulen- und axtbewehrte Krieger aus dem Nebel.

Versuchen Sie, die Helden in möglichst ungutem Licht erscheinen zu lassen. Die Gjalsker sind aus verschiedenen Gründen über ihre Anwesenheit entrüstet: Mammuts sind den Gjalskern heilig. Orks sind ehrlose Feinde, seit sie vor kurzem im Gjalskerland für Tod und Verderben gesorgt haben. Kein Gjalsker darf ohne Bestattungsriten im Landesinnern sterben, sondern muss zur Rettung seiner Seele an der Knochenküste bestattet werden. Verwenden Sie auf dieser Grundlage folgende Elemente, um die Entrüstung der frisch angekommenen Gjalsker Krieger zu steigern:

- Die Prinzessin befindet sich in einer Phase der Ohnmacht, die Helden hämmern mit einer Waffe auf ihren im Schlamm liegenden Käfig ein.
- Die Helden halten orkische Hinterlassenschaften in den Händen, während eine Sumpfleiche eines Barbarenkriegers vor ihnen liegt.
- Ein verletztes Mammut befindet sich mitten unter ihnen.
- Die Helden tragen sichtbare Trophäen aus ihrer Jagd bei sich, etc.

Knüppel und Keulen

Die Helden können sich alle Mühe geben, ihre Unschuld zu beweisen. Elementare Verständigungsschwierigkeiten, die allgemeine Lage und die zornige Ungeduld der Barbaren, die bereits mit dem Tod der Tochter ihres Anführers gerechnet hatten, entladen sich jedoch unweigerlich in rabiaten Aktionen. Ein Kampf gegen die etwa 20 waffenstarrenden Barbaren ist völlig aussichtslos. Ihr Anführer, ein muskulöser, fellbehangener Barbar namens *Marrtas'wyll* (Seite 28), der in der Siedlung der Barbaren das ausgewachsene Kriegsmammut des Stammes betreut, ist vom Zustand des jungen Mammuts mehr als entsetzt und lässt nicht mit sich verhandeln. Die Helden werden umstellt, angeschrieen und von einzelnen Barbaren immer heftiger bedrängt. Sie bekommen eindeutige Zeichen, die Waffen abzulegen. Tun sie dies nicht oder lassen sie sich gar zu aggressiven Handlungen hinreißen, werden die kampfstärksten unter ihnen – klassisch barbarisch – mit einem Keulenhieb auf den Hinterkopf ausgeschaltet oder mit vereinten Kräften niedergerungen. Die Gjalsker werden die Helden nicht ernsthaft verletzen.

Aufgebrachte Gjalskerländer
LeP 28 **AuP** 28 **MR** 1 **GS** 8
RS 2 (Felle und feste Stoffe) **WS** 7
INI 9+W6 **AT** 13 **PA** 12
TP 1W+2 / 1W+5 (Keule/Speer)
Sonderfertigkeiten: u. a. Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Die Prinzessin selbst setzt sich, wenn sie wieder zu Bewusstsein kommen sollte, sichtlich gestikulierend für die Helden ein, kann sich jedoch in der allgemeinen Aufregung nicht durchsetzen und wird in den Hintergrund gedrängt (und so sehr die Gjalsker ihre Anführer auch schätzen, von modernen Befehls- und Gehorsamsstrukturen sind sie weit entfernt). Die Helden werden entwaffnet, mit gefesselten Händen wie Jagdwild einzeln an Stangen gehängt und inmitten der Krieger von je zwei Barbaren in das Dorf *Arryach-Mûr* getragen.

Die Siedlung der Barbaren

Die Helden werden mit schmerzenden Handgelenken eine kalte Nacht lang durch die Finsternis transportiert, bevor sie Arryach-Mûr, die wiedergegründete Siedlung der Barbaren (siehe unten), erreichen. Die Gjalsker verstehen mit der Jagd auf Mammuts, die sie als göttliche Tiere sehen, keinen Spaß: Je nach Menge der gefundenen Stoßzähne und anderer Überreste der Jagd werden die Helden von den Barbaren während der Reise mit Abscheu oder sogar unverhohlener Mordlust betrachtet. Obwohl die Krieger viel miteinander sprechen, achten sie darauf, dass die gefangenen Helden ihre Unterhaltungen nicht belauschen können.

Während der Reise können die Helden nur wenig tun: Kommunikationsversuche gestalten sich als schwierig, da die Wächter geschwätzigen Helden zur Vorbeugung von Fluchtplanungen kurzerhand mit einer Keule auf die Hände schlagen (1 SP).

Fluchtversuche sind sinnlos, enden aber im Zweifelsfall eher glimpflich, da die Barbaren ihre Gefangenen wegen der Größe ihrer Untaten und der unklaren Situation lebendig vor ihren Häuptling schleppen wollen. Wer zu flüchten versucht, wird gejagt und anschließend stärker gefesselt. Denken Sie beim Einsatz von Heldenmagie an die Schwierigkeit aufgrund von fehlenden Zaubergesten. Hagwa setzt sich für eine Erleichterung der Beförderungsbedingungen der Helden ein und kann erreichen, dass ihnen Wasser gebracht wird. Eine Knöchelverletzung vom Überfall der Orks, die sie noch das ganze Abenteuer lang plagen wird, und die Sorge ihrer Krieger zwingen sie jedoch, sich im hinteren Teil des Zuges aufzuhalten, wo sie zunächst auf einer Trage transportiert wird.

Eine Nacht im Käfig

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Mit höllischen Schmerzen in Nacken und Händen werdet ihr durch die gut bewachte Pforte einer Palisade aus frisch geschlagenen Baumstämmen getragen. Verrottende Schädel von Orks flankieren aufgespießt den Eingang, wie ihr kopfüber erkennen könnt, bevor ihr unter lautem Gejohle gewaltsam in ein urtümliches Dorf aus niedrigen Stein- und Holzhäusern eintaucht. Am Rande einer tiefen, mit spitzen Pfählen ausgeschmückten Grube lässt man euch nieder. Auf deren Grund blinken weiße Knochen.

Der Häuptling des Dorfes, ein kräftiger Gjalskerländer mit schwindendem blonden Haupthaar, empfängt den Suchtrupp in heller Freude über die heile Rückkehr seiner Tochter. Umso zorniger wird er, wenn die heimgekehrten Barbaren ihm von begangenen und vermeintlichen Untaten der Helden berichten (und zu diesem Zweck immer wieder Beweisstücke in die Luft heben und gestikulierend auf einzelne Helden deuten).

Arryach-Mûr, die Wiedererrichtete

Arryach-Mûr ist eine kleine Siedlung der Barbaren, die nach dem Ratschluss der Schamanen im nahen *Rayyadh* von Yurrgold und seinen wilden Frauen und Männern auf den Ruinen des ehemals ungleich größeren Dorfes *Mûr* errichtet wird, das vor einigen Jahren von den Orks bis auf die Grundmauern niedergebrannt und zerstört wurde. Im Umland Arryach-Mûrs haben sich nach der damaligen Vertreibung der Gjalsker sonderbare Kreaturen des Hochlands niedergelassen und ehemals gepflegte magische Stätten verwaisten oder gerieten in Vergessenheit. Um diese bedrohlichen Gebiete zu sichern, sind die Brenchi-Dûn, die Schamanen des Dorfes, zu den verschiedenen geheimnisvollen Orten ausgezogen. Durch den Tod des Dûn-Brennoch-Dûn sind diese Schamanen nun der einzige spirituelle Beistand, den Arryach-Mûr noch besitzt.

Arryach-Mûr wird durch eine frisch errichtete, recht weitschweifige Palisade aus angespitzten und tief in die Erde eingeschlagenen Baumstämmen geschützt, die provisorisch auf den Resten des Steinrings der alten Siedlung errichtet wurde. Im Dorf selbst befinden sich zahlreiche urtümliche Gebäude aus groben Holzbalken und Stein, wobei nur Yurrgolds Wohnsitz vollständig aus Stein besteht und etwas größer ist als die anderen. Die Gjalsker haben noch keine durchgängige Trennung der einzelnen Berufsgruppen. Jeder der etwa vierzig Barbaren arbeitet grundsätzlich überall, wo er gebraucht wird (als wehrhafter Bauer, Handwerker, Jäger oder Erzieher der Kinder).

Folgende Orte von Besonderheit kann man beim Schlendern durch die Siedlung ausmachen: die Pfahlgrube mit dem Knochenkäfig, eine öffentliche Schmiedestelle sowie ein schlammiger Dorfplatz, auf dem eine verwitterte Stele mit der religiösen Zeichnung eines Mammuts aus einem Hügel angehäufter Feldsteine herausragt Ein mächtiges Kriegsmammut, das üblicherweise vor den Toren des Dorfes friedlich grast, wird von dem schweigsamen Marrtas'wyll bewacht. Eine große Feuerstelle, in der stets ein erlegtes Tier gebraten oder Wasser gekocht wird, markiert die Mitte des Dorfes.

Stellen Sie Arryach-Mûr als fremdartige, urzeitliche Siedlung im kalten Gjalskerland dar, die von einem komfortablen Rastplatz nicht weiter entfernt sein könnte und die dennoch den einzigen ernstzunehmenden Flecken Zivilisation weit und breit darstellt.

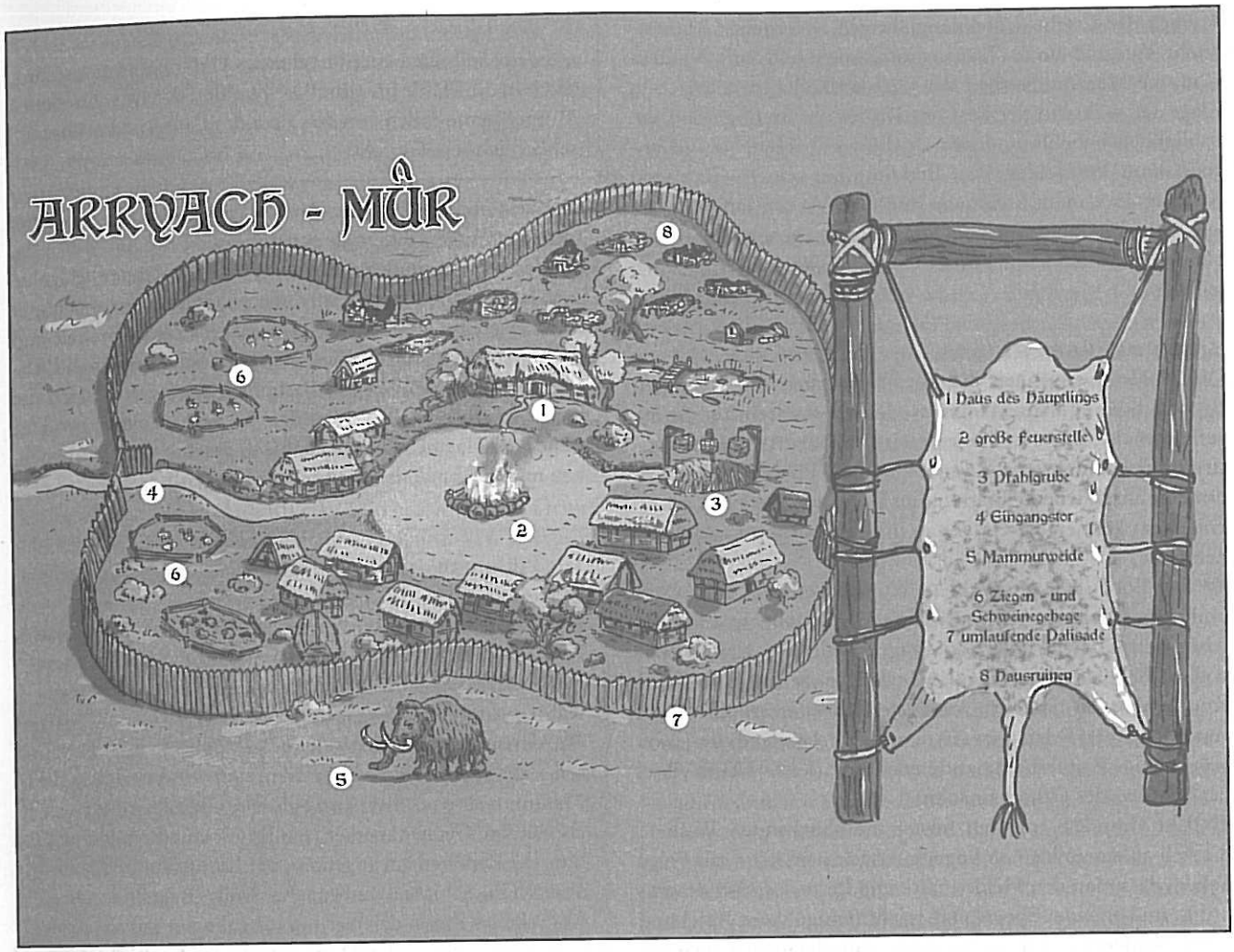
Weiterführende Informationen zu den Gjalskern und der Lebensweise der Gjalsker finden Sie in **Unter dem Westwind**.

Das Haus des Häuptlings (1)
Das größte Gebäude der Siedlung wird von Yurrgold bewohnt. Über der fellverhangenen Eingangstür prangt der mächtige Schädel eines von ihm erlegten Wollnashorns, der aus leeren Augenhöhlen in Richtung der Pfahlgrube zu starren scheint. Im Innern befindet sich ein großer Raum, der als Wohnstatt und Versammlungsort gleichermaßen dient und in dem sich zahlreiche Waffen, Felle, ein wuchtiger Holztisch und einige Sitzsteine befinden.

Der Dorfplatz (2)
Auf dem schlammigen Dorfplatz ist stets ein großes Kommen und Gehen. Viele Gjalskerländer verrichten hier gemeinschaftlich handwerkliche Arbeiten an einer großen Feuerstelle, die unentwegt mit Holz versorgt wird. Behauene Steine, frisch geschlagene Holzstämme, Waffen und Werkzeuge liegen ohne besondere Sicherheitsvorkehrungen um die große Stele herum, die den Dorfmittelpunkt markiert.

Die Pfahlgrube (3)
Über einer tiefen Grube von etwa fünf Metern Durchmesser knarrt der Brustkorb eines Mammuts als Knochenkäfig an einem dicken Tau. In der Pfahlgrube befinden sich vereinzelte Überreste von Feinden der Siedlung, die hier ihr Leben aushauchten.

Der Einlass (4)
Ein primitives hölzernes Tor sichert den Weg in die Siedlung, über dem aufgespießte Orkschädel in der Sonne verwesen und von Scharen fetter Fliegen langsam aufgefressen werden.



Die Mammutweide (5)
In unmittelbarer Nähe zum Häuptlingshaus werden Ôta-Ruka und Ruka-Wuſa vom Mammuthirten angepflockt, wenn sie sich in der Nähe der Siedlung aufhalten. Die Barbaren sorgen dafür, dass immer ein großer Berg frisches Grünzeug für die Tiere vorhanden ist.

Die Tiergehege (6)
Wenn die Schweine und Ziegen der Barbaren nicht frei durch die Siedlung laufen, werden sie in diesen engen Gehegen, die mit einem niedrigen Zaun gesichert sind, eingepfercht. Ihr ständiges Meckern und Grunzen weicht nur dann für einen kurzen Moment der Stille, wenn das Kriegsmammut hin und wieder einmal lautstark trompetet.

Die Palisade (7)
Auf den zerfallenen Resten eines uralten Steinwalls wurde zum Schutz der Siedlung eine Palisade errichtet, die sich in unregelmäßiger Höhe (etwa drei bis vier Meter) weitläufig um das Dorf legt. Ein in Kopfhöhe umlaufender Weg aus Brettern, allesamt stets regennass und rutschig, dient als Wehrgang.

Am Rand der Grube ...
Über die Frage nach dem Umgang mit den Helden entbrennt eine hitzige Diskussion vor deren Augen. Folgende Positionen können anhand der Gesten (oder über etwaige Sprachkenntnisse der Helden, bzw. die Übersetzungen Hagwas) erahnt werden:

- Marrtas'wyll und der Suchtrupp der Barbaren erheben schwere Anklagen gegen die Helden und präsentieren ihr Beweismaterial (notfalls haben Späher auch ein ehemaliges Lager der Helden entdeckt und dort etwas geborgen). Man fordert recht eindeutig, die Helden nach alter Barbarensitte ohne viel Federlesen für ihre Untaten in die Pfahlgrube zu werfen. Man wirft den Helden hauptsächlich vor, sich an den Mammuts vergangen zu haben, Hagwa ein Leid getan haben zu wollen und allgemein das Leben von ehrlosen Orks zu führen, wenn nicht gar mit ihnen im Bunde zu sein.
- Hagwa, die Prinzessin, berichtet ihrem Vater hingegen von ihrer Rettung und dem mutigen Kampf der Helden. Mit den harten Vorwürfen gegen die Helden konfrontiert, wird sie sich immer wieder zu ihnen begeben, ihnen knapp vom jeweiligen Stand der Verhandlung berichten und sie fragen, wie sie sich zu den Vorwürfen äußern.
- Geben Sie den Helden die Möglichkeit, sich von den anfänglichen Vorwürfen der Orkbündelei möglichst durch eigene Schilderungen und Darstellung des Geschehens rein zu waschen. Lassen Sie die Beweise für eine Jagd auf die Mammuts schwer wiegen und selbst Hagwa sichtlich erschüttern. Spielen Sie mit Verständigungsproblemen und dem sprachlichen Vorteil der Ankläger und lassen Sie Missverständnisse und Verwechslungen sich zu Ungunsten der Helden entwickeln.
- Yurrgold (Seite 28), der Häuptling, zeigt sich beeinflussbar. Er neigt abwechselnd mal der anklagenden, mal der beschwichtigenden Seite zu. Es ist offensichtlich, dass er weder den Forderungen der Krieger, noch denen seiner Tochter uneinsichtig gegenüber steht und es ihm zusehends schwer fällt, eine Entscheidung zu treffen.

Die Verhandlung kommt zu einem abrupten Ende, als die Leiche des Dûn-Brennoch-Dûn, des obersten Schamanen des Dorfes unter dem Geleit der Nachhut der Horde auf dem Rücken des jungen Mammuts in das Dorf gebracht wird. Beim

Anblick der Leiche seines langjährigen, väterlichen Mentors bricht Yurrgold unter Tränen zusammen und ruft Natûru-Gon, die Mammutgottheit der Gjalskerländer, gestenreich in Klage an, während der Rest des Dorfes ehrfürchtig schweigt. Schließlich befiehlt er unwirsch die vorübergehende Gefangennahme der Helden, eine Beratung mit seinen würdigsten Kriegern in seinem Steinhaus und eine Verkündung des Urteils über die Gefangenen bei Sonnenaufgang, wie Hagwa den Helden berichten kann, bevor sie ebenfalls an den Gesprächen teilnimmt.

...und darüber hinaus

Die Helden verbringen die Nacht gefangen im mächtigen Brustkorb eines alten Mammuts, der mit zusätzlichen Seilen verknotet als Käfig dient. Dieser wird an einer Art Galgenkonstruktion von mehreren Männern über die Pfahlgrube gehievt, um dort anschließend knarrend im Wind zu baumeln.

Folgendes können die Helden in ihrer misslichen Lage unternehmen:

- Der Boden der Grube bietet ein schauerliches Bild. Ork- und Menschenknochen, zwischen denen angespitzte und scharf zersplitterte Pfähle hervorragen, bedecken den Grubenboden. Wer sich genau auf den Boden konzentriert, kann im Knochenhaufen einzelne zerzauste Brokatfetzen (die Reste von gefangenen Pelzjägern aus dem Lieblichen Feld) und zwei grünstichige Kupferhalbmonde erkennen (letzte Überbleibsel des Schülers des Orkschamanen).
- Ein Gespräch mit den finster dreinblickenden Wachen, die sich an einem kleinen Lagerfeuer wärmen, kann zur Folge haben, dass man den Helden mitleidig Reste des Abendessens bringt und an einer Speerspitze reicht (einige saure Äpfel und Karnickelfleisch). Falls die Helden zu forsch oder gar aggressiv auftreten, bewirft man sie stattdessen ohne viel Vorwarnung mit spitzen Steinen (1W-2 Schaden pro Wurf, wenn keine GE-Probe gelingt. Jede GE-Probe lässt aber den Käfig bedrohlich krachen). Die Wachen sprechen ihrerseits nicht mit den Helden und scheinen auch kein Garethi oder eine andere zivilisierte Sprache zu verstehen.
- Wer dem nächtlichen Treiben des Dorfes lauscht, kann viele zornige Stimmen aus dem Haus des Häuptlings vernehmen. Rede und Gegenrede folgen aufeinander, Yurrgolds Stimme hingegen ist immer seltener zu hören.
- Die Nacht ist kalt und klar. Kurz vor Tagesanbruch sieht man das Sternbild des Helden aufgehen, bevor es von einer roten Sonne überlagert wird.

Der Richtspruch des Häuptlings

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Rande der Grube steht Hagwa, während ihr rotblondes Haar im kalten Morgenwind weht. Sie flüstert euch zu, was ihr Vater, umringt von seinen Gefolgsleuten, mit langsamer Stimme verkündet. "Die Gesetze unserer Ahnen fordern euren Tod. Doch die Rettung meiner Tochter bedeutet mir mehr als mein eigenes Leben. Ihr habt unsere Brüder, die gewaltigen Brenna-Gon, ebenso getötet, wie ihr unsere Blutfeinde, die Orks, tapfer in den Nebel geschickt habt. Damit zwingt ihr uns eine Entscheidung auf, die wir nach dem feigen Mord an unserem Dûn-Brennoch-Dûn, dem obersten Weisen unserer Gemeinschaft, nicht fällen können, ohne auf die eine oder andere Weise unsere Ehre zu verlieren." Die Hand des Häuptlings ruht auf dem Seil, dass euer knöchernes Gefängnis vor einem Sturz in die Pfähle bewahrt. Die Strahlen der aufgehenden Morgensonne rollen langsam über das Dorf und berühren schließlich sein Gesicht.

Yurrgold kann keine Entscheidung fällen, die durch unverdiente Gnade oder ungerechtfertigte Strenge seine Ehre und damit die Ehre der neu gegründeten Siedlung befleckt. Dieses schlechte Omen will und kann er nicht riskieren. Stattdessen möchte er den Helden eine faire Chance geben, sich Leben, Freiheit und Ehre zu verdienen und auf diese Weise das Schicksal einen Richter sein lassen. Anstelle einer Bestrafung wird den Helden die Chance gewährt, zu beweisen, dass sie keine Feinde, sondern Freunde des Haerads sind und den Tod deshalb nicht verdienen. Dazu müssen ihnen drei Prüfungen gelingen.

Die Prüfungen

- Die Helden müssen beweisen, dass sie die Ehre von Kriegern besitzen. Gelingt ihnen dieser Beweis, dürfen sie ihre Waffen wieder tragen und bekommen das Recht gewährt, weitere Prüfungen anzutreten.
- Als nächstes erhalten sie dann die Möglichkeit, zu beweisen, dass sie keine Feinde der Mammuts sind und dass die Mammuts sie trotz ihrer Taten als Freunde oder mindestens als würdige Gegner anerkennen. Damit stünde ihnen nach Sitte der Barbaren ein angemessener Kampf auf Leben und Tod um ihr Schicksal und ein ehrenvolles Begräbnis zu.
- Sollte es ihnen darüber hinaus gelingen zu beweisen, dass Natûru-Gon, der Mammutgott der Gjalsker, ihnen den Tod seiner Kinder nicht nachträgt, haben sie in den Augen der Gjalsker für ihre Taten Vergebung gefunden. Wenn dieser Beweis erbracht werden kann, erhalten sie neben ihren Waffen und ihrem Leben auch ihre Freiheit zurück und wären von dem Zeitpunkt an Gäste in den Ländern der Barbaren.

Machen Sie ihren Spielern klar, dass die Barbaren nicht scherzen. Sollten sie bereits bei der ersten Prüfung scheitern, so werden sie von einigen erfahrenen Jägern unerbittlich gehetzt, ergriffen und anschließend ohne weitere Nachsicht in die Grube Arryach-Mûrs geworfen. Sollten sie sich in der anschließenden Prüfung nicht als Freunde der Mammuts beweisen, wird der Stamm sie zwar wie ehrenvolle Krieger, aber dennoch wie Feinde der Mammuts behandeln und sie durch ihre Überzahl im Kampf überwältigen. Gelingt ihnen dagegen der Beweis, aber nicht das Erlangen eines Zeichens der Vergebung durch Natûru-Gon für die bereits begangenen Frevel an den Mammuts, so wird Yurrgold faire Zweikämpfe bis auf den Tod zwischen den Helden und ausgewählten Kriegern ausrichten, bei dem ein siegreicher Held frei und unbehelligt mit all seiner Ausrüstung die Siedlung der Barbaren verlassen darf. In allen drei Fällen endet das Abenteuer damit, dass sich die Helden ohne größere Beute und wohl nur mit dem nackten Leben entweder gen Firun nach Narvasholm oder in Richtung Osten nach Enqui durchschlagen können (vgl. Kartenmaterial aus **Unter dem Westwind**). Dort können sie über die Thorwaler eine Passage zurück in den Süden arrangieren, Kapitän Seyshaban hingegen sehen sie wohl niemals wieder.

Ohne das Vorhandensein eines Dûn-Brennoch-Dûns, eines Hochschamanen, soll jeweils ein Brenchi-Dûn, ein gewöhnlicher Schamane der jungen Siedlung, die Prüfung der Helden übernehmen. Diese befinden sich verstreut im näheren Umland *Arryach-Mûrs* und versuchen, sich auf die Geisterwelt um die wiederaufgebaute Siedlung einzustimmen.

Hagwa, die sich am stärksten für das Leben der Helden eingesetzt hat, begleitet sie auf dem Weg zu den Schamanen und wird über Erfolg oder Misserfolg der Helden bei der jeweiligen Heimkehr nach Arryach-Mûr berichten. Hagwa ist stolz darauf, dass sie den Helden ihre Lebensrettung bereits ein wenig vergelten konnte. Auch wenn sie sich noch unsicher ist, ob die Helden den Aufgaben gewachsen sein werden, so geizt sie doch nicht mit Zuversicht und Ermunterungen. Sollten sich die Helden als sehr bedrohlich oder aggressiv herausgestellt haben, so wird die Prinzessin zu ihrem Schutz von bis zu drei kräftigen und schwer bewaffneten Barbaren begleitet. Grundsätzlich ist Hagwa jedoch die Freundin und Verbündete der Helden. Als Prinzessin ist sie es zwar gewohnt, dass sich andere Menschen ohne viel Murren nach ihren Wünschen und Plänen richten, gegenüber den Helden zeigt sie sich jedoch einsichtig und hilft ihnen im Rahmen ihrer Möglichkeiten.

Auge in Auge mit Barbaren

Die Helden können sich nach dem Urteilsspruch frei in Arryach-Mûr bewegen. Ihre Ausrüstung, insbesondere alles Jagdgerät, alle Nahrungsmittel und alle Utensilien, die ein Leben in freier Natur erleichtern, bleiben jedoch im Haus des Häuptlings sicher verwahrt. Wenn die Spieler trotzdem über eine Flucht nachdenken, so erklären Sie ihnen, dass dies zwar schwierig, aber für echte Helden durchaus schaffbar ist. Da ihnen im Moment jedoch keine unmittelbare Gefahr durch die Barbaren droht, ist es aber lohnenswerter, erst einmal abzuwarten und eine mögliche Flucht auf später zu verschieben.

Die Stimmung der Barbaren gegenüber den Helden ist zu diesem Zeitpunkt noch immer recht feindselig. Dies wird sich aber im Laufe der Prüfungen und wenn die Barbaren durch die Orks immer weiter unter Druck geraten, zum Besseren hin verändern.

Folgende Informationen können die Helden aufnehmen, wenn sie sich wachen Auges durch die Siedlung bewegen:

- Manch ein Gjalsker trägt schwere Kampfspuren, denen man ihre Frische noch ansieht (Auseinandersetzungen mit Orks).
- Die Stimmung im Dorf ist allgemein sehr bedrückt (durch die Mühen des Wiederaufbaus, durch den Tod des obersten Schamanen und durch die nur noch schwer zu erringenden Siege gegen die orkischen Feinde).
- Die gerettete Prinzessin sorgt für Hoffnung in den wilden Augen und ein Lächeln in den kunstvoll mit Hautbildern verzierten Gesichtern. Sie wird überall freundlich begrüßt, geherzt und umarmt. So lange sie die Helden begleitet, sind diese vor Feindseligkeiten weitestgehend sicher.
- In der Barbarensiedlung liegen zahlreiche Waffen und Werkzeuge zum allgemeinen Gebrauch unbewacht herum. Es ist daher bei behutsamem Vorgehen durchaus möglich, unbemerkt eine Keule, eine Steinaxt, oder einen Bronzedolch unbemerkt fortzuschaffen.

Fluchtgedanken?

Wenn die Helden bereit sind, sich der ersten Prüfung zu stellen, können sie mit Hagwa das Dorf verlassen. Hier haben sie zum ersten Mal die Gelegenheit zur Flucht, müssen sich dann allerdings ohne ordentliche Bewaffnung und Ausrüstung im Niemandsland zwischen Orks und Barbaren durchschlagen. Ohne die Möglichkeit, ein Leuchtfeuer zu entfachen, könnten sie auch Seyshaban kein Zeichen geben und wären gezwungen, ihren Rückweg zu Fuß zu finden. Die Reise mit der hübschen und ihnen freundlich gesinnten Hagwa stellt dagegen eine deutlich angenehmere Alternative dar. Die Gjalsker ihrerseits werden sich an den Richtspruch ihres Häuptlings halten und den Helden kein unnötiges Leid zufügen – ein einmal gegebenes Wort ist ihnen heilig, darüber hinaus hat man mit den unruhigen Orks in der Nähe schon genug Ärger. Für Fremde, die sich erst noch als ehrenvoll beweisen müssen, hat man je nach Grad, in dem man sich von ihnen belästigt fühlt, nur drei Behandlungsweisen parat: abfällige Knüffe und Kopfnüsse, gezieltes Bewerfen mit spitzen Steinen, oder die sofortige Massakrierung (z. B. durch einen Stoß in die Grube).

Die erste Prüfung: Im Tal der Molche

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Nach einigen Stunden der Wanderung führt euch Hagwa an den Rand eines Tals, dessen Dunst nur zum Teil aus dem allgegenwärtigen Nebel besteht. Auch heißer Dampf aus zischenden Geysiren und faule Gase steigen auf und verwirbeln das trübe Gewölk, aus dem in der Ferne kaum wahrnehmbar schwarze Baumriesen ragen. "Hier werden wir warten müssen", sagt die Barbarenprinzessin, während mit leisem Donnerrollen ein kalter Nieselregen einsetzt. "Frenwar ach'dun – nicht nötig", lautet die Antwort einer Frau mit rotem Haar, die ihr erst wahrnehmt, als sie sich von einem grauen Stein löst.

Hjanke, die erste Brenchi-Dûn, die den Helden begegnet (21 Jahre alt, überlegenes Lächeln, ungeduldig, dunkelrote, gespaltene Zunge) begrüßt die Ankömmlinge freundlich und lädt sie in ihre Behausung ein. Sie lebt in einer winzigen Hütte, die mit festen Bahnen überspannt eher einem kleinen Vorratslager voll trockenem Holz und Nahrungsvorräten ähnelt als einer Wohnstatt. Ihr grober Mantel besteht aus zwei Sorten Feuermolchleder: rote Lederstreifen können blitzschnell von grauem Leder überdeckt werden, wodurch die Schamanin im Sumpf von einem Moment auf den anderen beinahe unsichtbar wird.

Hjanke setzt heißes Wasser auf und serviert den Helden ein Gebräu, in das sie die absonderlichsten Zutaten wirft (gesprenkelte Eierschalen, Molchkrallen, schwarze und grüne Kräuter – eine Art Tee, der wunderbar würzig schmeckt und schlagartig zwei verlorene LP heilt). Anschließend hört sie sich die Geschichte Hagwas an, die ihr respektvoll begegnet und ihr alle Ehre erweist. Hjanke selbst richtet das Wort nur an die Prinzessin, nie an die Helden.

Furchtlose, ehrenvolle Krieger

Nach einem kurzen Gespräch kann Hagwa den Helden von ihrer Aufgabe berichten: Sie sollen das Tal durchqueren ohne Furcht zu zeigen, um von der Spitze eines der großen Bäume das gesprenkelte Ei eines Flammenreihers zu bergen und es heil zu Hjanke zu bringen. Wenn die Helden ihr dies versprechen und ihr gegebenes Versprechen anschließend auch halten, so ist sie bereit, ihre Ehrenhaftigkeit und ihren Mut zu bestätigen. In den Augen Hagwas erscheint die Aufgabe allerdings verdächtig leicht, und sie rät den Helden deshalb, sehr vorsichtig und auf alles gefasst zu sein.

Mûrsloch

Das vor den Helden liegende Tal ist ein sonderbarer und stets regengeplagter Ort, der von Hjanke seit geraumer Zeit genau beobachtet wird. Es birgt insgesamt drei Tücken: Das Tal wird zur Mitte hin zunehmend sumpfiger und ist über und über mit Feuermolchen besiedelt. Um die Bäume zu erreichen, die sich auf der Mitte einer kleinen Insel befinden, müssen die Helden einen schwarzgrünen See durchqueren, in dessen trüben Tiefen ein urzeitliches Ungeheuer haust. Schließlich erweisen sich die Bäume, deren Spitzen man schon von Ferne durch den Nebel herausragen sieht, als wahre Riesen. Keine dieser Bedrohungen ist von herausragender Gefährlichkeit, spielen Sie jedoch mit dem Unwissen der Helden und lassen Sie sich erklären, wie sie alle Unbilden furchtlos meistern. Nichts anderes will letztlich auch die Schamanin testen.

Die Feuermolche

Diese mit einer Länge von bis zu zwei Schritt ungewöhnlich großen Tiere greifen von sich aus nur äußerst selten einen Menschen an. Leider haben sie die Angewohnheit, auf den festeren Stellen des Sumpfes im Weg zu liegen, sich aufzublähen und ein gefährliches Fauchen auszustoßen, in das nach und nach alle Artgenossen in der Nähe mit einstimmen. Am sichersten ist es, sich langsam auf eines der Tiere zu zu bewegen, das sich dann meistens fauchend und schimpfend entfernt. Gefährlicher ist der Sumpf: Prüfen Sie mit *Wildnisleben*- oder vergleichbaren Proben, ob die Helden unsichere Stellen zuverlässig wahrnehmen können. Helden, die in ein Sumpfloch stürzen, sind anschließend bis auf die Knochen durchnässt und können dadurch leicht erkranken.

Nervöser Feuermolch

INI 7+1W6 **PA** 4 **LeP** 45 **RS** 3 **KO** 10 **WS** 5
Schwanz:DK N **AT** 10 **TP** 1W6
Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W+3 (+Gift*)
GS 4 **AuP** 20 **MR** 6/7 **GW** 9

Besondere Kampfregeln: Umreißen (2, Schwanzangriff gegen Beine), Hinterhalt (15), Gelände (Sumpf)

*Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift des Feuermolchs zum Tragen (einmalig). Stufe: 7, Wirkung: 1 SP pro Stunde, Beginn: sofort, Dauer 40–KO Stunden / 20–KO Stunden)

Das Untier von Mûrsloch

Zwischen Insel und Talkesselrand geht der Sumpf in eine offene Wasserfläche über, auf der sich die verschiedensten Insekten tummeln. In diesem See lebt das *Untier von Mûrsloch*, eine gewaltige Kreatur aus uralten Zeiten. Es wird auf die Helden aufmerksam, sobald diese als Schwimmer oder auf einem behelfsmäßigen Schwimmgefährt die dunklen Wasser überqueren wollen und dessen Stille stören. Das Untier kündigt sein Kommen durch eine Welle an, aus der deutlich sichtbar drei rissige Flossen auftauchen. Zum Glück für die Helden ernährt sich das Untier ausschließlich von Pflanzen, die es am Boden des Sees abgrast. Dennoch wird es jeden Schwimmer bedächtig umkreisen, hin und wieder nach ihm schnappen und ihn ein Stück weit in die Tiefe ziehen und dabei vor allem durch seine kolossale Größe, die man nur erahnen kann, beeindrucken. Wenn Sie ihren Helden einen Schrecken einjagen wollen, zerbeißt es ein Schwimmgefährt und wartet bereits lauernd auf den Rückweg. Sonst ist es ungefährlich. Es gehört zum Wesen des Untiers von Mûrsloch, dass es sich niemals zeigt, wenn man es gezielt provoziert und dass man nie genau wissen kann, wie es aussieht.

Die Baumriesen

Von mittelreichischen Gelehrten ehrfurchtsvoll 'Mammutbäume' genannt, ragen drei Baumgiganten als Reste eines versunkenen Waldes traurig von der Mitte der Insel in die Höhe, um deren Wipfel Flammenreiher kreisen. Die Bäume zu erklettern bedarf einigen Geschickes: Vier *Klettern*-Proben sind nötig, um sich an abgestorbenem Holz gute 45 Schritt direkt in Richtung Alveran zu bewegen. Ein Sturz lässt einen Helden zum Glück relativ weich im Schlamm landen (je nach Höhe 1W6 SP pro vorangegangener erfolgreicher Probe), in dem sich allerdings auch steinharte Wurzeln verbergen können (bis zu 1W20 SP zusätzlich, Meisterentscheid). In der Krone der Bäume befinden sich zahlreiche Vogelnester, deren Inhalt unter schwerem Protest der Besitzer ausgeräumt werden können. Der kleinste der drei Bäume ist derart morsch, dass er nicht nur bei einem Erkletterungsversuch unweigerlich spektakulär abknickt und zur Hälfte in den Sumpf stürzt (SP siehe oben), er kann auch heftig gestoßen und geschüttelt werden, um auf diese Weise völlig gefahrlos einige Eier zu ernten, wenn diese beim Sturz nicht zerplatzen.

Der Rückweg gestaltet sich wie der Hinweg, Hagwa kann bei der Schamanin abgeholt werden.

Abschied ...

Die Schamanin nimmt die geborgenen Eier mit einem wissenden Lächeln entgegen. Hagwa ist sichtbar stolz auf die Leistung der Helden. Je nach Spielstil Ihrer Gruppe reicht Hagwa als Zeugin des Erfolges der Helden aus, oder Hjanke verewigt ihren Kriegerstatus in Form eines blauen Hautbildes auf der rechten Schulter jedes Helden, das auf ewig von ihrer Tapferkeit kündet. Die Schamanin ist darüber hinaus von schöner Kleidung der Helden (oder von den bunten Kusliker Seidentüchern von Kapitän Seyshaban) schamlos fasziniert. Gegen ein Tauschgeschäft kann sie weitere Wunden der Helden heilen oder sie nach Maßgabe des Meisters mit einigen zauberkräftigen Salben und Tinkturen ausrüsten (etwa in der Größenordnung von zehn wiederhergestellten LP oder AsP), die allesamt jedoch aus den grässlichsten Zutaten bestehen (z. B. aus schmierigen Sumpfegeln, fetten Moorbremsen oder durchsichtigen Wasserspinnen).

... und Heimkehr

Zurück in Arryach-Mûr werden die Helden mit bewegenden Neuigkeiten konfrontiert: Während ihrer Abwesenheit haben die Orks einen unerwarteten Angriff auf die Siedlung ausgeführt, konnten jedoch durch den Schutz der Palisade mit wenigen Verlusten zurückgeschlagen werden, wie Yurrgold voll stolzem Zorn berichtet. Einige Krieger, die den Orks dennoch zum Opfer gefallen sind (unter ihnen auch Marrtas'wyll, der Mammut-Hirte), werden gerade im Dorf auf die Bestattung vorbereitet.

Weitere Begebenheiten bei den Barbaren:

- Hagwa berichtet ausführlich über die Furchtlosigkeit der Helden und weist jeden, der es hören will, auf deren neuen Schulterschmuck hin (so vorhanden).
- Yurrgold, der nach dem Angriff der Orks als Häuptling ganz in seinem Element ist, ordnet persönlich an, dass die Helden gut verpflegt werden und dass ihnen zumindest ihre primäre Bewaffnung wieder zur Verfügung gestellt wird, bevor sich die Helden gestärkt an ihre nächste Prüfung machen sollen.
- Die übrigen Barbaren begegnen den Helden nun nicht mehr mit den Blicken für Todgeweihte, sondern lassen sie im Großen und Ganzen völlig unbehelligt. Hier und dort ist in

der Überschwänglichkeit des gerade errungenen Sieges auch ein aufmunterndes Wort zu hören.

- Auf den Orkangriff angesprochen geben sich die Barbaren selbstbewusst: Man hat hier Auseinandersetzungen durchaus schon erlebt und auch wenn man nicht genau weiß, was die Orks eigentlich wollen: So lange die Palisade steht, macht man sich keine Sorgen.
- Vom Angriff der Orks ist zu erfahren, dass diese sich nach einem gescheiterten Sturm auf die Palisade schnell und geordnet wieder in die Wälder zurückgezogen haben. Späher der Gjalsker suchen derzeit das Umland ab, sind aber vordringlich damit beschäftigt, verstreut lebende Siedler nach Arryach-Mûr zu holen, als den Orks nachzuspüren.

Die zweite Prüfung: Im Schutz der Herde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Zwei Nächte sind vergangen, bis ihr unter Hagwas Führung ein sonnenüberflutetes Stück Hochland erreicht habt. Vereinzelte Anhäufungen rotgrauer Steinbrocken türmen sich in einer geschwungenen Landschaft und verzieren ein Grasmeer, dessen taubedeckte Halme wogend in Licht glitzern. Erschöpft lässt sich die Barbarenprinzessin im Gras nieder, während euer Blick weiter auf dem Land ruht. Täuschen euch eure Augen? Einer der Felsbrocken scheint sich gleichmäßig zu bewegen.

Bei dem vermeintlichen Felsbrocken handelt es sich um einen zusammengekauerten Brenchi-Dûn, der schnarchend auf einem flachen Stein liegt und sich die Sonne auf seinen hauptsächlich aus zusammengenähten Bärenfellstücken bestehenden Umhang scheinen lässt. *Islogh*, der Schamane (56 Jahre alt, stattlicher Bauch, schlecht gelaunt und übelriechend), um den herum die Teile eines zerfleischten Rehkitzes liegen, lässt sich auch von Hagwa kaum aufwecken. Mit schlafverklebten Augen lauscht er ihren Worten und knurrt ihr dann leise seine Queste für die Helden ins Ohr.

Um zu beweisen, dass die Helden keine Feinde der Mammuts sind, hat der verschlafene Schamane, der derzeit mit ausgedehnten spirituellen Reisen zu den Bärengeistern der Gegend beschäftigt ist und ansonsten über diesen wunderbaren Ort wacht, nur einen Auftrag: Die Helden sollen ein Jungtier einer Herde, die sich in großer Zahl in diesem friedlichen Hochlandflecken aufhält, ohne Zwang vor seine Augen führen. Nachdem Hagwa den Helden ihren Auftrag übermittelt hat, trottet der Schamane von Hagwa begleitet zu einer nahe gelegenen Steinhöhle und meditiert dort gemeinsam mit ihr weiter.

Vor Stoßzähnen

Nun sind die Helden an der Reihe! In unmittelbarer Nähe befinden sich mehrere kleine Herden, die normalerweise aus einem Leitbullen, drei bis vier Weibchen und einem bis zwei Jungtieren bestehen. Die Helden müssen das Vertrauen der Tiere gewinnen und können dabei auf alle Erfahrungen ihrer Jagd zurückgreifen, ohne selbst eine große Jagd abhalten zu dürfen. Solange sie nicht bedroht werden, greifen die mächtigen Tiere die Helden nicht an, sondern grasen friedlich weiter. Erst wenn sich die Helden zu sehr nähern, deutet der Leitbulle mit Schnauben und Stampfen an, dass sich die Helden entfernen sollen, während sich die Jungtiere hinter die massigen Körper der Erwachsenen zurückziehen.

Trollbirnen und Peitsche

Lassen Sie den Helden bei ihren Planungen weitestgehend freie Hand. Neben dem Einsatz von Magie oder Wunderwirken sind vor allem drei Varianten Erfolg versprechend: Das Vertrauen der Herde gewinnen, den Leitbullen ausschalten oder ein Jungtier von seinen Beschützern weglocken. Bedienen Sie sich am Ideenrepertoire der Jagdsequenz zu Beginn des Abenteuers und lassen Sie gute Pläne der Helden von Erfolg gekrönt sein. Stellen sich die Helden zu ungeschickt an und müssen sehr häufig vor wild gewordenen Mammutbullen auf die überall verteilten Steinhäufen in Sicherheit fliehen, steuern Sie das Spiel mit folgenden Szenen:

- Trollbirnbäume mit saftigen Früchten wachsen für Mammuts unerreichbar auf der Spitze einiger überwucherter Steinhaufen, und die Mammuts folgen nur zu gerne einer geschickt gelegten Spur. Ist genug Vorrat ausgelegt, um die Mammuts lange genug abzulenken?
- Wer sich einige Tage Zeit lässt, kann sich mit viel Aufwand auch gänzlich ins Herz einer Mammutgruppe hinein füttern, wenn er darauf achtet, sich langsam zu nähern und auf jede Aggressivität zu verzichten. Hierzu sind regelmäßige CH-Proben nötig, um eine neue Stufe der Nähe (Anwesenheit beim Bullen, Anwesenheit bei den Weibchen, Anwesenheit beim Jungtier etc.) zu erreichen.
- Ein Mammutweibchen wird schwer vom Rest eines angespitzten Pfahls geplagt, der in ihrem Bein steckt. Dem humpelnden Tier kann man sich mit einer CH-Probe +5 nähern (erleichtert bei Helden mit dem Vorteil *Tierfreund*) – wer es von seinem Leiden erlöst, dem schenkt es in Zukunft sein Vertrauen.
- Zur größten Mittagshitze beginnen auch Mammuts mit vollen Mägen gerne ein wenig zu dösen und ein neugieriges Mammutjunges wandert schnell einmal aus den Augen seiner Eltern hinter einen Steinberg. Dort ist Feingefühl gefragt: wird das zutrauliche Jungtier erschreckt, so ruft es unweigerlich seine Eltern herbei!
- Eine Herde aus Mammutweibchen wird von einem hochaggressiven Bullen angeführt, der die Helden von sich aus verfolgt und angreift. Dieser Bulle kann durch seine Leichtsinnigkeit mit klassischen Jagdmethoden zur Strecke gebracht werden, um anschließend die Herde zu zerstreuen. Hagwa darf hiervon jedoch nichts merken.

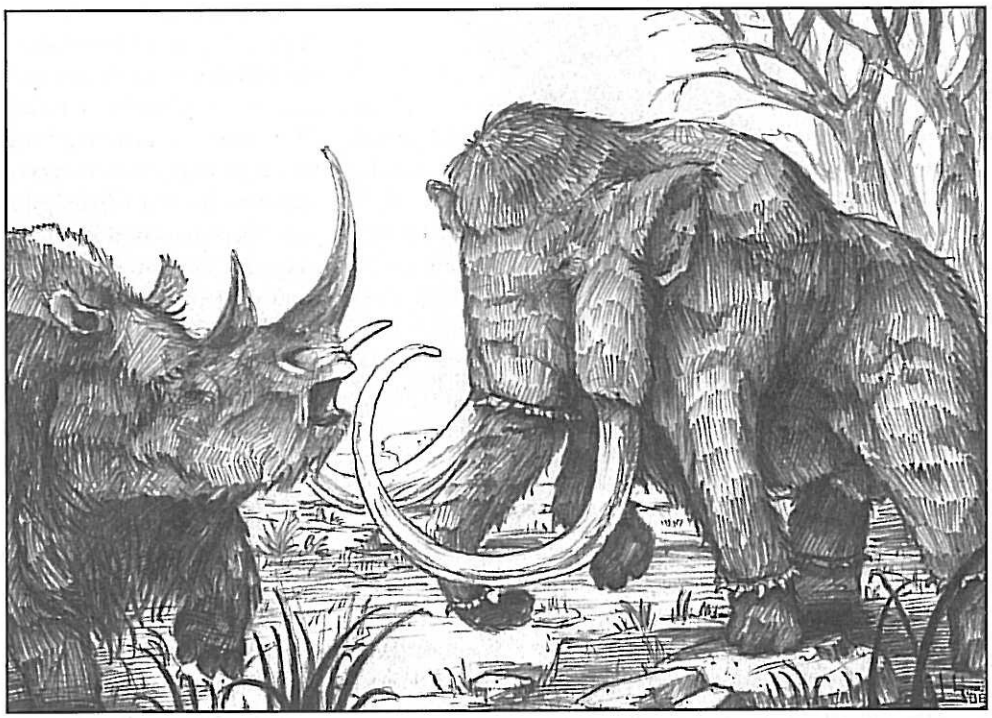
Abschied ...

Wenn die Helden ein Jungtier vor die verschlafenen Augen des Schamanen führen können, lässt dieser die Prüfung als bestanden gelten, worüber sich Hagwa erneut sehr freut. Zum Beweis ihres Erfolges und um als erwiesene Freunde der Mammuts in Zukunft in Notsituationen schnell und ohne langen Zeitverlust das Vertrauen und die Hilfe eines Mammuts in Anspruch nehmen zu können, gibt der Schamane den Helden grummelnd einen Tiegel mit einer Salbe, die aus Mammutkot, Mammutfett, Mammuthaaren und zahlreichen magischen und wirklich niederhöllisch stinkenden Ingredienzien besteht. Wer sich diese Salbe großflächig auf den Brustkorb aufträgt, so erklärt er es Hagwa, die es umgehend den Helden berichtet, den erkennt ein Mammut einmal sofort als festen Freund an und befolgt ohne zu zögern und voll Vertrauen dessen Befehle.

... und neuerliche Heimkehr

Die Helden erreichen Arryach-Mûr nach einer zweitägigen Reise bei hereinbrechender Dunkelheit. Bereits von fern bietet sich ihnen ein Bild des Grauens: In der Siedlung tobt ein Kampf. Die Palisade des Dorfes ist an mehreren Stellen nicht nur durchbrochen, sondern gleichsam niedergewalzt.

Mehrere Häuser stehen in Flammen und schreiende Gjalskerländer werden von Orks, die auf massigen Wollnashörnern reiten, durch das Dorf gejagt.



Hauer und Pelz

Die Orks sind drauf und dran, die Siedlung auszulöschen. Zwar kämpfen die Barbaren wacker und können auch hier und da einen Erfolg verbuchen, überall dort jedoch, wo ein wutschnaubendes Wollnashorn hinzu stößt, werden die Barbaren versprengt und müssen sich der Urgewalt der Kreaturen beugen. Zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden wehren sich noch etwa zwanzig kampffähige Barbaren gegen die doppelte Anzahl von Orks, die von fünf Wollnashörnern unterstützt werden.

- Hagwa zieht ohne Umschweife ihr Barbarenschwert blank und herrscht die Helden an, sich mit ihr in den Kampf zu stürzen (Werte für Orks und Wollnashörner siehe Seiten 13 und 9).
- Bis zum Erreichen des Kampfplatzes verschlechtert sich die Situation noch zusehends. Manche Häuser sind bereits geplündert. Yurrgold liegt bereits bewusstlos am Boden.
- Lassen Sie den Helden beim Kämpfen freie Hand. Die Orks kämpfen mutig und scheuen auch vor hinterhältiger Kampfweise nicht zurück. Überall dort, wo sie zu unterliegen drohen, rufen sie ihre Wollnashornreiter herbei, die mit den Barbaren kurzen Prozess machen.
- Der Orkschamane befindet sich mit einer persönlichen Garde im Hintergrund des Kampfgeschehens, und greift nicht direkt ein. Allein seine Leibwache lässt Salve um Salve an Brandpfeilen in die Siedlung regnen.

Inszenieren Sie einen furiosen Kampf ganz nach Spielstil und Laune Ihrer Gruppe. Wenn die Barbaren endgültig zu unterliegen drohen, fahren Sie mit folgender Szene fort:

Donnerhufe

Als das Kriegsmammut der Gjalsker, das am Rande des Dorfes bislang unbehelligt blieb, plötzlich von einem Wollnashorn bedrängt wird, packt es sich dieses und wirft es spektakulär brüllend in das Dorf hinein, wo es mit qualvollem Quieken eine Gruppe Orks überrollt und anschließend mit gebrochenen Knochen liegen bleibt. Wenn die Helden noch nicht von sich aus darauf gekommen sind, sollte ihnen das und nötigenfalls noch anfeuernde Rufe Hagwas Zeichen genug sein: Yurrgold und Marrtas'wyll, die beiden Mammutreiter des Dorfes, sind nicht einsatzfähig – die Helden sind die Einzigen, die mit ihren Fähigkeiten das Dorf noch retten können.

Mit der magischen Salbe des Schamanen können sich die Helden problemlos dem vor Zorn schäumenden Kriegsmammut nähern und werden bei zu großer Zögerlichkeit von diesem kurzerhand mit dem Rüssel geschnappt und auf seinen breiten Rücken abgesetzt. Das Tier folgt den Befehlen der Helden und macht mit den Wollnashörnern kurzen Prozess. Gönnen Sie den Helden den Spaß, mit der größten lebenden Kriegsmaschine weit und breit richtig aufzuräumen. Lassen Sie sie Wollnashörner durch die Gegend werfen und Orks zertrampeln, alles unter dem Jubelgeschrei der Gjalsker Barbaren und vor den leuchtenden Augen Hagwas. Die Orks ziehen sich unter hohem Blutzoll in wilder Flucht in die Wälder zurück: Allein der Orkschamane, der in der Nähe des Kampfes seine Kämpfer zu dirigieren sucht, kann einen geordneten Rückzug einleiten. Salve um Salve geben seine Bogenschützen auf das anstürmende Mammut ab, das unter den Einschlägen der Pfeile langsamer und langsamer wird und schließlich keuchend stehen bleibt.

Die Helden dürfen ihr Kriegsmammut ganz nach ihren Wünschen mithilfe gelungener *Reiten*-Proben (erleichtert um 7 durch die Salbe des Schamanen) lenken. Wenn eine Reiten-Probe misslingt, verhält sich das Mammut ganz nach seinem Instinkt: es greift wild und direkt zunächst alle Wollnashörner und anschließend alle Orks an, die Feuer bei sich tragen

(*Ôta-Ruka* ist Feuer nicht immer ganz geheuer, da sie sich nur zu gut erinnern kann, dass ihre eigene Mammutmutter durch eine Unachtsamkeit am Lagerfeuer schwere Verbrennungen davontrug und lange daran litt).

Nach der Schlacht

- Der Kampf ist zwar gewonnen und die Orks in die Flucht geschlagen, aber dennoch bietet Arryach-Mûr ein Bild des Schreckens und viele verwundete und tote Gjalsker sind zu beklagen. Diejenigen, die sich nicht um die Opfer kümmern, beginnen unmittelbar, die Palisade wieder zu errichten, um weitere Angriffe der Orks abwehren zu können, mit denen man aber frühestens in einigen Tagen rechnet.
- *Ôta-Ruka*, das Stammesmammut, wird die nächsten Tage nicht überleben. Inszenieren Sie seinen Tod je nach Vorgehen der Helden: Wenn diese nicht davon ablassen wollten, die Orks mit dem riesenhaften Mammut zu bestürmen, so hat der Orkschamane wohlweislich eine Gegenmaßnahme ersonnen: Die sich zurückziehenden Orks fliehen geschickt durch eine Waldschneise, die eine eigens angelegte Fallgrube birgt, in die Ôta-Ruka unweigerlich hineinstürzt. Bringen die Helden das Mammut dagegen heil zurück nach Arryach-Mûr, so verendet es kurze Zeit später an den zahlreichen schwarzen Pfeilen, die seinen Hals mit hässlichen Wunden durchlöchert haben und sich zu entzünden drohen. Etwaige Heilmagie bleibt bei der Größe der verwundeten Kreatur erfolglos und kann ihren Tod nur herauszögern, zusätzlich scheinen einige besonders große Pfeile mit einem Zauber besprochen gewesen zu sein, der dem Ritual Rikais Verderben ähnelt.
- Beim Angriff auf Arryach-Mûr sind einige Orkkrieger auf der Suche nach Hagwa in das Gebäude Yurrgolds eingedrungen und haben in Ermangelung ihrer Anwesenheit Dinge geplündert, die ihnen in der Eile als wertvoll erschienen. Darunter fällt (je nach Meisterentscheid) die Habe der Helden oder Teile davon, auf jeden Fall jedoch das Paket mit dem Feuerpulver, das sich nun in der Hand des Schamanen befindet.
- Hagwa kümmert sich um ihren verletzten Vater und berichtet ihm von den Taten der Helden. Dieser ist sichtlich stolz auf sie und lobt ihren tapferen Einsatz. Auf die Ableistung der letzten Prüfung kann er jedoch nicht verzichten, da er den Gesetzen des Stammes genüge tun muss. Er ist aber bereit, die Helden nach Kräften zu unterstützen. Zu diesem Zweck überreicht er ihnen als glücksbringenden Talisman seine Orkzahnkette, die sich seit Generationen im Besitz seiner Familie befindet und bei jedem erschlagenen Ork erweitert wird (ein Paar Zähne ist sichtbar jünger und heller als die anderen: es handelt sich dabei um die Hauer des Schülers des Orkschamanen). Die übrigen Barbaren lassen die Helden nun ihre Zuneigung und Anerkennung spüren. Wo es die Situation zulässt, reicht man ihnen Wasser und gebratenes Fleisch und klopft ihnen kräftig auf die Schultern. Wenn die Helden zu ihrer letzten Prüfung aufbrechen, werden sie schon fast wie Ehrengäste verabschiedet und so fest umarmt, dass die Rippen knacken.
- Die Orks halten sich im nahen Wald verborgen und lassen zunächst nichts von sich hören, stellen sich aber jedem Verfolger entgegen. Erst nachdem die Helden das Dorf verlassen haben und sich bereits auf ihrer Reise zur letzten Prüfung befinden, beginnen die Orks eine erneute Belagerung, bei der sie so lange Brandpfeile auf das Dorf herabregnen lassen, bis die Situation erneut kippt.

Die dritte Prüfung: Im Reich Natûru-Gons

Die Gjalsker rechnen mit einem neuen Angriff, gehen aber davon aus, dass noch mehrere Tage vergehen werden, bevor sich die Orks von ihrer Niederlage erholt haben. Deshalb bitten sie die Helden, so bald wie möglich zur dritten Prüfung aufzubrechen und ihre Ehre wiederherzustellen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> An immer größeren Steinstelen mit abweisenden Fratzen und Symbolen vorbei führt euch euer Weg, der in seltsamer Regelmäßigkeit von tiefen Mammutspuren gekreuzt wird, nach einer Tagesreise an den Rand eines flachen Gebirges. Hagwa ist nach den Ereignissen der vergangenen Tage in eine grüblerische Stimmung verfallen. Sie bricht ihr Schweigen erst, als sie beim Einbruch der Nacht auf einem Baum inmitten von Scharen fetter schwarzer Vögel eine menschliche Gestalt wahrnimmt. "Hier beginnt das Reich Natûru-Gons", haucht sie euch mit ehrfurchtsvoller Stimme zu.

Caillecha, die Brenchi-Dûn, die diesen heiligen Ort der Gjalsker bewacht (26 Jahre alt, düstere Aura, stechender Blick, völlig furchtlos), ist über und über mit schwarzen Rabenfedern und dünnen Knochen behangen. Als sie von Hagwa demütig angesprochen wird, dauert es lange, bis sie ihre Worte mit unbewegtem, kalkweißen Gesicht fast tonlos erwidert.

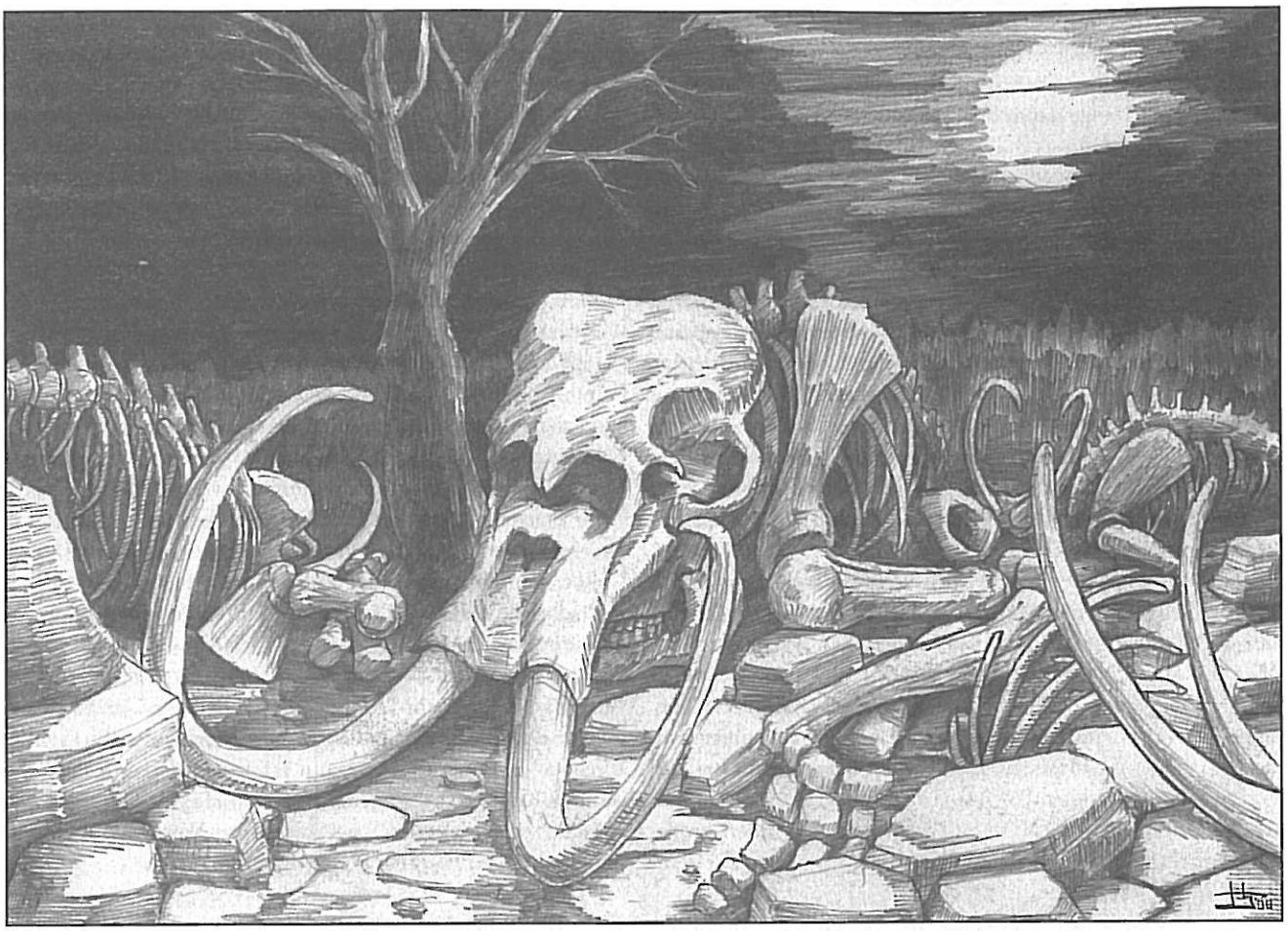
Der Mammutfriedhof

Vor den Helden liegt der legendäre Friedhof der Mammuts, an den sich die Tiere seit Jahrtausenden zum Sterben zurückziehen, wenn sie eine Möglichkeit dazu haben. Die Helden bekommen von Caillecha aufgetragen, die Überreste von Harra-Ôta, der Mutter von Ôta-Rula, dem Stammesmammut, inmitten der Gebeine zu finden. Gelingt ihnen dies, und sind sie darüber hinaus fähig, vom Geist des Mammuts Vergebung zu erlangen, so gilt die Prüfung als bestanden. Caillecha erlaubt den Helden den Weg in den heiligen Ort nur deshalb, weil ihre Sterndeutungen in den letzten Tagen überdeutlich auf nahende Besucher hingewiesen haben, über deren Seelenprüfung und zukünftiges Schicksal Naturu-Gôn noch zu richten hat. Wenn die Helden der Schamanin die Sternkarte des Nordhimmels von Kapitän Seyshaban zum Geschenk machen, wird diese ihnen zum Dank einen schwarzbefiederten Beutel mit Rabenknöchelchen überreichen, der bedrohliche Geistererscheinungen auf dem Weg zum Skelett abmildern kann (Meisterentscheid). Weiterhin rät sie den Helden, unbedingt ein eindeutiges Zeichen der Mammutgottheit für die wieder gewonnene Gunst zu erwirken.

Der Weg durch den Mammutfriedhof ist eine Ehrfurcht gebietende Angelegenheit. Gewaltige Schädel glotzen den Besucher aus leeren Augen an, Rippenbögen ragen wie leer stehende Häuser in die Höhe, Knochen und Stoßzähne liegen dicht an dicht. Der ganze Ort ist von jenseitigen Erscheinungen durchzogen. Geisterhaftes Schnauben und Stampfen ist ohne erkennbare Ursache zu vernehmen und stets wirkt es so, als würden die Helden beobachtet.

Szenen im Mammutfriedhof:

- Morsche Knochenbögen brechen bei der geringsten Erschütterung zusammen und begraben die Helden unter sich (kein Schaden abgesehen vom Schrecken.)



- Unzählige schwarze und weiße Käfer verbergen sich trippelnden Schrittes vor dem Blick der Helden und huschen tief unter die Knochenhaufen.
- Große Knochen, die unmöglich von Mammuts stammen können, sondern zu weitaus größeren Tieren gehören müssen (Seeschlangen, Wale, gänzlich unbekannte Kreaturen) liegen vereinzelt unter moosigem Bewuchs.

Die Suche nach Harra-Ôta

Um Harra-Ôta unter den Hunderten von Skeletten zu finden, sind verschiedene Wege denkbar. Lassen Sie den Helden grundsätzlich freie Hand. Drei Möglichkeiten bieten sich an:

- Die Helden können auf magische oder karmale Möglichkeiten zurückgreifen, um sich in der Geisterwelt zu orientieren. Seien Sie in diesem Fall großzügig: die magische Signatur des Geistes eines Kriegsmammuts unterscheidet sich durch die Jahre der Gewöhnung an den Menschen und die regelmäßige Besprechung durch Schamanenzauber deutlich von wilden Mammuts.
- Hagwa kann sich vage an ihre frühe Kindheit erinnern, in der sie die alte Harra-Ôta noch über die Ebenen hat ziehen sehen. Ihrem Gedächtnis nach hatte das alte Mammut einen abgebrochenen rechten Stoßzahn. Es starb durch einen vergifteten Speer in der Flanke, mit dem es sich zum Friedhof schleppte.
- Die Helden können selbst darauf kommen, dass das Kriegsmammut im Gegensatz zu allen anderen Tieren stachelige Lederriemen und Rüstungsteile mit sich getragen haben muss. Besonders die Zahnstacheln dürften den Lauf der Jahre überdauert haben und noch immer um die Fußknochen des Mammuts zu finden sein.

Vergebung durch das große Mammut?

Das Skelett Harra-Ôtas ist von imposanter Größe und kauert in einem Feld aus ansonsten morschen Knochen und gelben Stoßzähnen. Ein abgebrochener Zahn, mehrere verweste Stachelketten und ein schwarzer Speer lassen keine Verwechslung zu. Über dem Skelett ballen sich dichte Nebelschwaden, die in unnatürlichen Mustern über den Knochenresten kreisen.

Wenn die Gjalsker auch glauben, dass Natûru-Gon persönlich über alle seine Kinder wacht, so handelt es sich beim vorliegenden Skelett schlicht um den Träger einer ruhelosen Seele. Als das Kriegsmammut vor Jahren dem vergifteten Speerwurf eines Orks zum Opfer fiel, war sein Mammutjunges Ôta-Ruka gerade einmal wenige Monate alt und so quälte sich das riesenhafte Tier vor seinem Tod so sehr mit der Sorge um sein Erstgeborenes, dass seine Seele die derische Existenz nie ganz verlassen konnte. Noch heute sind seine Überreste auch für den Laien erkennbar von langsamen Bewegungen durchdrungen. Eine magische Analyse stellt je nach Qualität genau diese Informationen zur Verfügung.

Wenn die Helden dem Skelett, dessen gewaltige Augenhöhlen den Blick des Betrachters zu erwidern scheinen, von ihren Taten berichten und um Vergebung bitten, so nimmt die Tierseele die Bilder im Geist der Helden in sich auf und reagiert entsprechend. Variieren Sie die folgenden geisterhaften Vorgänge je nach Vorgehen der Helden, achten Sie jedoch auf eine schrittweise Steigerung:

- *Berichte von der Jagd auf Mammuts und Bitten um Vergebung:* Harra-Ôtas Knochen knacken und zittern leicht. Grundsätzlich kümmert sich die Tierseele jedoch nicht um das Schicksal der ihr unbekannter Tiere.
- *Berichte von Yurrgold und den Gjalskern oder Hagwa:* Harra-Ôta erinnert sich an glückliche Zeiten, die Knochen beginnen,

zu knirschen und zu knacken und sich in ihre ursprüngliche Form zu bewegen.

- *Berichte von den Orks, Herzeigen der Orkzahnkette:* Zorniges Leben erfüllt die Knochen. Eine ruckartige Bewegung des Kopfes und der Stoßzähne reißt den Helden die Knochenkette aus den Händen bzw. zerreißt sie.
- *Berichte von Ôta-Ruka bzw. Ruka-Wula:* Das Knochenmammut erinnert sich an seine ganze Pein und steht als Untier aus Knochen vor den Helden auf! Es tut ihnen jedoch nichts zuleide, sondern blickt sie fragend an und beschnüffelt sie mit einem nicht mehr vorhandenen Rüssel.
- *Berichte vom Angriff der Orks, dem nahen Tod Ôta-Rukas bzw. von den Qualen Ruka-Wulas:* Das Mammut bäumt sich auf vor Zorn! Geisterhaftes Trompeten ist zu hören. Das Knochenungetüm verfolgt die Helden rasselnd und bebend auf Schritt und Tritt, weicht ihnen nicht mehr von der Seite und sendet ihnen Gedankenbilder von seinen Kindern und zerstampften Orks.

Der Lohn der Ehrlichkeit

Wenn Helden Natûru-Gon um Vergebung gebeten haben, werden sie nun vom wiedererweckten Geist des alten Kriegsmammuts begleitet, der ihnen als wahres Monstrum aus Knochen durch die Nacht folgt, wohin auch immer sie gehen. Hagwa ist davon bis ins Mark beeindruckt, Caillecha nicht weniger. Sie gibt den Rat, sich mit der Rückkehr zu beeilen, da sie aus ihren Beobachtungen des Mammutfriedhofs weiß, dass die Mächte der Nacht und des Todes im Sonnenlicht an Kraft verlieren.

Die Herren des Hochlandes

Die Rückkehr zum Dorf der Gjalsker kann entweder bedächtig im Schutze der Nacht oder in einem wilden Ritt auf dem Rücken des Knochenmammuts erfolgen. Dessen Geisterseele drängt bei zunehmender Nähe zum Dorf immer mehr zur Eile. Beim Erreichen der Siedlung kurz vor Aufgang der Sonne wird die Nacht bereits durch lodernde Flammen erhellt: Die Orks haben viel früher als erwartet damit begonnen, Arryach-Mûr in Flammen zu schießen.

Die Schlacht um Arryach-Mûr

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erneut erreicht ihr die Siedlung der Barbaren am Rande der Nacht und erneut liegt greller Feuerschein über dem Dorf. Schreie des Kampfes dringen an euer Ohr. Euer fahlweißer Begleiter ist euch in beklemmender Stille gefolgt und keinen Schritt von eurer Seite gewichen. Als der kalte Nachtwind kaum hörbar das verzweifelte Winseln eines jungen Mammuts zu euch trägt, geht ein gewaltiges Zittern durch den untoten Riesen. Leere Augen blicken euch nacheinander an, während die unwirkliche Gestalt immer heftiger erbebt. Ihr braucht keine Worte, um zu verstehen, was von euch verlangt wird: Dieses Mammut muss kämpfen. Dieses Mammut muss seine Feinde zertrampeln. Dieses Mammut muss in die Schlacht geritten werden.

Die Barbaren sind durch den vorangegangenen Angriff zu geschwächt, um den Orks viel entgegenzusetzen. Der fortwährende Beschuss über die Palisade hinweg droht, die Siedlung ein Raub der Flammen werden zu lassen. Entwickeln Sie je nach Spielstil Ihrer Gruppe einen harten oder fantastischen Kampf der beiden Völker, in dem die Helden mit ihrer Wunderwaffe die entscheidende Rolle spielen.

Szenen des Kampfes:

Die Barbaren

- Am Rand der Siedlung versuchen Gjalsker Kinder kletternd über die Palisade in den nahen Wald zu entkommen, werden jedoch von Orks hohnlachend daran gehindert und zurück in die brennende Siedlung gejagt.
- Als die Helden eintreffen, rafft sich der verletzte Yurrgold gerade zu einem verzweifelten Ausfall auf. In wehendem Fellgewand bläst er mit einem Horn zum letzten Angriff. Bereits wenige Meter nach Verlassen des Dorfes ist der konzentrierte Beschuss der Orks jedoch so stark, dass sich die Kämpfer unter Verlusten wieder zurückziehen müssen, um nicht völlig zusammengeschossen zu werden.
- An der Palisade selbst erwehren sich die Barbaren ihrer Todfeinde dadurch, dass sie wuchtige Steinbrocken auf die Angreifer hinab werfen. Dies funktioniert so lange einigermaßen gut, wie keiner der Verteidiger von einem Pfeil gefällt wird. Geschieht dies dennoch, so klafft sofort eine Lücke in den Reihen der Verteidiger, die sich vor den Flammen deutlich und weithin sichtbar abzeichnet.

Die Orks

- Die Orks, die sich etwa in der zweifachen Überzahl befinden, sind sich nach dem Tod des Kriegsmammuts ihrer Sache sehr sicher und geifern nach tollkühnen Aktionen, um den meisten Ruhm des Angriffs für sich beanspruchen zu können. Einzelne Trupps brechen immer wieder aus der ansonsten sehr disziplinierten Formation Mardughs aus und versuchen, die Palisade zu überwinden.
- Während sich die Reihen der Verteidiger unter Pfeilhagel und Feuersbrunst mehr und mehr ausdünnen, sammeln sich die Orks in aller Ruhe zu einem vernichtenden Angriff: Mardugh will, auf seinem von einem prächtigen Wollnashorn gezogenen, überschweren schwarzen Streitwagen, auf dem er von den Schilden seiner Leibwache beschirmt wird, erneut die Palisade durchbrechen.

Die Helden

- Die Helden besitzen mit ihrem Knochenungeheuer eine kaum bezwingbare Waffe. In seiner derzeitigen Erscheinungsform trotzt Harra-Ôta sowohl dem Beschuss der Orks (die Helden auf ihrem Rücken sind dagegen weniger unverwundbar) als auch allen von den Orks heimtückisch in den Boden gerammten spitzen Pfählen, die eigentlich Ausfälle der Gjalsker verhindern sollen.
- Die Führung des gewaltigen Tieres hat jedoch seine eigenen Tücken: Es reagiert nicht auf Befehle, sondern sucht nach Ôta-Ruka und Ruka-Wula, von denen letztere im Schein der Flammen jämmerlich im Dorf winselt. Das alte Mammut kann nur durch eine starke Konzentration seines Reiters auf die Boshaftigkeit der Orks zu einem Kampf gegen diese angestachelt werden. Hat es allerdings erst einmal einen Feind ins Auge gefasst, so wird dieser unerbittlich vernichtet.

Der Kampfablauf

Harra-Ôtas schauerliches Erscheinen ruft zunächst sowohl bei den Barbaren als auch bei den Orks blankes Entsetzen hervor. Erst als die Helden und die in selbstbewusster Pose wild gestikulierende Hagwa erkannt werden, bricht unter den Barbaren der Jubel aus. Mardugh hingegen treibt seine Orks nach einem kurzen Moment der Unruhe mit schrecklichem Gebrüll zur Standhaftigkeit an, die daraufhin den Kampf gegen die Hel-

den aufnehmen. Solange die Helden darauf achten, dass sie nicht von ihrem Reittier fallen oder von Pfeilen schwer verletzt werden, können sie nach Belieben schalten und walten. Gönnen Sie den Helden auf dem Höhepunkt des Kampfes einen frontalen Zusammenstoß mit dem Streitwagen des Orkschamanen, der daraufhin in tausend Teile zerbirst, während das Knochenmammut unversehrt bleibt.

Den tödlichen Streich gegen den bis zu seinem bitteren Ende kämpfenden Schamanen sollte ein Held persönlich führen (Mardughs Zauberfähigkeiten finden Sie im Abschnitt **Schreie im Sumpf** auf Seite 12). Mardugh selbst ist als Kämpfer keine große Herausforderung, seine Leibwache aus exzellenten Kämpfern hingegen hat es in sich. Drängen Sie die Helden mit den ersten Strahlen der Sonne, die bereits über den Horizont lecken: Harra-Ôta wird mit jeder Minute, in der es heller wird, sichtlich schwächer. Sobald Mardugh dies bemerkt, zieht er den Kampf mutwillig in die Länge, und setzt die Helden damit unter Druck. Der Schamane muss erschlagen und seine Kämpfer zerstreut werden, bevor die Seele des Knochenmammuts durch den Aufgang der Sonne befreit wird und die Knochen haltlos in sich zusammen stürzen.

Hauer gegen Hörner

Inszenieren Sie verschiedene dramatische Steigerungen des Kampfes und verschiedene Vorhöhepunkte, an deren Ausgang die Helden jeweils aktiv beteiligt sind. Je nach Leistung können die Helden verschiedene Niederlagen erleiden oder Erfolge einstreichen, die den Fortgang des Kampfes maßgeblich beeinflussen. Steigern Sie das Finale auf diese Weise ganz nach dem Geschmack Ihrer Spielrunde. Dosieren Sie die einzelnen Elemente so, dass die Helden die Möglichkeit haben, taktische Entscheidungen zu treffen, vermeiden Sie es aber, die Helden an der Nase herumzuführen.

Kriegslisten der Orks

Da die Orks beim letzten Kampf schwere Verluste durch die Steinwürfe der Barbaren hinnehmen mussten, sind sie diesmal besser vorbereitet. Aus dem dunklen Holz des nahen Waldes haben sie kleine, tragbare Unterstände zusammengenagelt, die sie Stück für Stück auf die Palisade zu bewegen. Viele Steine der Barbaren prallen daran ab, Pfeilbeschuss ist sogar völlig nutzlos. Allerdings sind die Unterstände sehr klobig und nur schwer zu bewegen, weshalb die Orks sie nur schrittweise nach vorne wuchten können. Wenn die Helden den Kampfplatz erreichen, haben sie die Möglichkeit, mit ihrem Mammut einmal durch die Aufbauten zu pflügen und so das Heranrücken der Orks stark zu verlangsamen.

Auswirkungen

Wenn sich die Helden die Zeit nehmen, die Stellungen der Orks zu zerstören, die beim Anblick des heranstürmenden Mammuts eilig Reißaus nehmen, können sie als Meister alle weiteren Aktionen der Orks, die sich an der Palisade abspielen, stark erschweren. Gleichzeitig ist die Silhouette der Reiter vor dem Fackelschein der Verteidiger äußerst gut zu erkennen. Decken Sie die Helden daher kräftig mit Beschuss ein und lassen Sie sie ihren Erfolg mit eigenem Blut bezahlen. Lassen sich die Helden nicht auf einen Kampf ein, so wankt die Verteidigung der Siedlung erheblich und weitere ungünstige Ereignisse folgen (etwa der Kinderraub).

Die Kinder der Barbaren

Wenn die Orks die Palisade durchbrochen oder erstürmt haben, beginnen einzelne von ihnen mit einer uralten Kriegslist aus dem Barbarenland: sie werfen sich alle Kinder, derer sie habhaft werden können, über die Schulter. Die Entführer flüchten sofort zurück zu ihren Reihen, wohl wissend, dass sie nun keinen Beschuss mehr zu befürchten haben und dass der Raub lebendiger Kinder des Feindes ein sicheres Mittel ist, dessen Moral zu brechen. Lassen Sie die Helden erkennen, wie einige kreischende Kinder verschleppt werden. Ihnen bleibt nur eine kurze Zeitspanne, um die Orks zu stellen und selbst dann ist ein einfaches Niederreiten mit dem untoten Mammut keine gute Idee – hier ist der Mut einzelner Kämpfer gefragt, die sich wacker in den Zweikampf stürzen.

Auswirkungen

Wenn den Helden die Rettung der Kinder nicht gelingt, verlassen einzelne Barbareneltern ihren Wachposten auf der Palisade und stürmen voll Wutgebrüll und Trauer allein in Richtung der Orks. Dies ist ein sicherer Weg in den Tod. Gelingt hingegen die Rettung der Kinder, so wird eine Barbarenmutter, die ihre Freudentränen kaum unterdrücken kann, dem Helden ihr uraltes Barbarenschwert über die Palisade reichen und ihm grimmig Glück für die Schlacht wünschen.

Das Schwert von Morghinach, dem Gründer von Mûr

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W+6	13/2	110	100	5	–1	0/-1	N

Die Waffe von Yurrgolds Großvater ist ein überschweres und grässlich gezacktes Barbarenschwert (**Arsenal 74**) und wurde im Dûnthark, dem Geisterwald, von Schamanen geschmiedet. Es zählt als magische Waffe und ist in der Lage, Wesen zu verletzen, die gegen profanen Schaden unempfindlich sind.

Der Ahnherr des Schamanen

Wenn die Helden den Zweikampf mit dem Orkschamanen suchen, so müssen sie feststellen, dass er auf seinem vom schwarzen Wollnashorn gezogenen Streitwagen zunächst schneller ist als sie und ihnen entkommen kann. Da das Nashorn aber trotz seiner gewaltigen Muskelmasse nicht über unbegrenzte Kräfte verfügt und zudem eine sehr große Last zu ziehen hat, kann der Schamane den finalen Kampf dadurch nur verzögern. Die bei seiner Verfolgung verlorene Zeit könnte jedoch ausreichen, dass *Arryach-Mûr* den übrigen Orks in die Hände fällt. Um dies zu verhindern und den Schamanen zu einem direkten Angriff auf das untote Mammut zu zwingen, können die Helden jedoch auf eine List zurückgreifen: Am Rand des Schlachtfeldes weht das Feldzeichen der Orks, sofern die Helden es nicht schon erbeutet haben. Unter ihm sind die sterblichen Überreste von Mardughs früherem Lehrmeister aufgebahrt, die diesem seit Jahren als Glücksbringer, als astraler Fokus und gelegentlich als Mentor aus der Geisterwelt dienen. Es liegt in den Händen der Helden, ob sie sich die Zeit nehmen, diesen von flackernden roten Kerzen umstellten Ort am Rand des Schlachtfelds in Grund und Boden zu reiten.

Auswirkungen

Solange die Helden nichts gegen den aufgebahrten Schamanen unternehmen, kosten Mardughs Zaubersprüche und Rituale nur die Hälfte der angegeben AsP-Kosten. Ein gelegentliches rotes Glosen des Skeletts kann ein Anzeichen dafür liefern, dass es sich hierbei um mehr handelt, als nur um einige aufgeschichtete Knochen. Lassen sich die Helden lange erfolglos

auf eine Verfolgungsjagd ein, gewinnen die orkischen Angreifer neuen Mut und unternehmen weitere Sturmangriffe, die zu einer Zerstörung Arryach-Mûrs führen können.

Yurrgold und Hagwa

Yurrgold und Hagwa dienen im Kampf als letzte Trumpfkarte auf Seiten der Helden. Während Hagwa in erster Linie dabei helfen kann, das Knochenmammut unter Kontrolle zu halten, könnte Yurrgold bei Bedarf mit einigen Getreuen einem riskanten Ausfall unternehmen.

Auswirkungen

Der Preis der Hilfe sollte darin bestehen, dass Vater oder Tochter heftige Blessuren und schwere Wunden davontragen, da sie ihren eigenen Schutz vernachlässigen. Ein seinem Ende entgegen gehender Yurrgold eignet sich besonders, um Fehler der Helden augenfällig zu machen.

Schwarzes Nashorn und weißes Mammut

Der frontale Zusammenstoß des Streitwagens mit dem untoten Mammut, das den Wagen des Schamanen völlig zerschmettert, während es selbst kaum Schaden davon trägt, sollte den Kulminations- und Höhepunkt des Kampfes darstellen. Bauen Sie einen entsprechend starken Druck auf:

- Auf ein Knurren des Schamanen hin greifen einzelne Orks das Mammut an und versuchen todesmutig, die Helden von ihrem Reittier zu reißen.
- Mardughs Leibwache sammelt sich beim Streitwagen und reckt dem Mammut lange, schwarze Lanzen entgegen.
- Die aufgehende Sonne taucht den Himmel in ein dämmriges Rot. Strahlen, die durch die Wolken brechen und das Mammut treffen, machen einzelne seiner Knochen spröde und brüchig, da die Bindung des Mammutgeistes im Sonnenlicht nach und nach schwächer wird.

Mardugh, rachsüchtiger Priester des Tairach
LeP 32 **AuP** 37 **MR** 6 **GS** 7 **WS** 6
RS 2 (leichte Rüstung)
INI 9+W6 **AT** 14 **PA** 12
TP 1W+3 / 1W+3 (bronzener Arbach / mittelgroße Knochenkeule)
Sonderfertigkeiten: Biss, Finte, Wuchtschlag

Dessen ausgesuchte Leibwächter
LeP 39 **AuP** 44 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 9
RS 4 (Fell und schwere Lederrüstung mit Eisenteilen)
INI 12+W6 **AT** 15 **PA** 13
TP 1W+5 (geschärfter Arbach)
Sonderfertigkeiten: Biss, Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Morra, das schwarze Wollnashorn
INI 6+1W6 **PA** 3 **LeP** 85 **RS** 6 **KO** 21 **WS** 13
Horn: DK H **AT** 12 **TP** 1W+5
GS 14 **AuP** 40 **MR** 0 / 7 **GW** 14
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6 + 2), Trampeln, großer Gegner

Ende und Neubeginn

Nach der Niederlage flüchten die Reste der Orks zurück in Richtung Orkland und werden Arryach-Mûr für eine lange Zeit nicht mehr belästigen. Nachdem die Toten bestattet und die Versehrten gepflegt sind, richtet Yurrgold anlässlich der Rettung Arryach-Mûrs ein Fest zu Ehren der Helden aus, bei dem die geplünderten Vorräte der Orks und einige gebratene Wollnashörner in einem großen Schmaus verzehrt werden. Von nun an sind die Helden frei und dürfen tun und lassen, was ihnen gefällt – ein Handschlag Yurrgolds besiegelt die Freundschaft unter dem Jubel der Barbaren. Anstelle von Stoßzähnen können sich die Helden an der Kriegskasse der Orks gütlich tun: archaische Schmuck- und Ritualgegenstände neben unzähligen groben Kupfer-, Silber und Goldscheiben müssen nur in zivilisierteren Gegenden in gute Münzen umgetauscht werden (je nach Wechselstube oder Pfandhaus im Wert von 100 bis 200 Goldstücken). Yurrgold verschenkt diese Münzen gerne, er hat für sie ohnehin keinen Gebrauch. Das Feuerpulver der Helden kann ebenfalls aus dem Besitz des Schamanen geborgen werden.

Hagwa fragt die Helden nach ihren Zukunftsplänen und lauscht gespannt allen Geschichten aus dem Süden. Wenn ihr ein wirklich charmanter Held oder eine wirklich vertrauenswürdige Heldin ein entsprechendes Angebot macht, werden ihre Neugier und ihr Tatendrang ihre Furcht vor der See für einige Wochen in den Schatten stellen – sie wird den Helden einige Zeit später an Bord eines anderen Schiffes nachfolgen und ihnen vielleicht an einem anderen Ort in Aventurien einmal wieder begegnen.

Seyshaban ist pünktlich am verabredeten Zeitpunkt zur Stelle und wird die Helden am Ort ihres Leuchtfeuers freudig an Bord nehmen – umso freudiger, wenn sie ihm statt der Stoßzähne eine große Ladung Nashorn-Hörner an Bord bringen, die im Land der Tulamiden nicht viel weniger begehrt sind als die Stoßzähne ihrer großen Mammut-Brüder (pro Horn: 15 Dukaten, pro Stoßzahn: 20 Dukaten).

Die Überreste Harra-Ôtas werden im Zentrum Arryach-Mûrs über der alten Stele aufgebaut und dienen fortan auch dem Andenken an die Helden. Zu deren Abschied eilt auch Ruka-Wula, das kleine Mammut, noch einmal herbei und trompetet den Helden mit dem Segen ihrer Großmutter fröhlich jeweils **300 Abenteuerpunkte** hinterher. Je nach Spielverlauf können Sie außerdem noch **spezielle Erfahrungen** auf die Talente *Reiten*, *Fährtensuchen* und *Wildnisleben* gewähren. Und die Mammutjagd zu Beginn des Abenteuers könnte – wenn sie wirklich herausfordernd war – für die Helden ein erkleckliches Sümmchen an AP aus dem GW der Tiere eingebracht haben.

Anhang: Dramatis Personae

Yaku Seyshaban, Handelskapitän

Der alte Seyshaban ist ein freundlicher, besonnener Mann, der lange mit seinem Schicksal haderte, nachdem die Götter es ihm stets missgönnten, eigenen Nachwuchs in die Welt zu setzen. Nun wurde er vor kurzem durch den tragischen Unfall eines Verwandten unerwartet zum Vormund eines kleinen Sohnes. Nach langen Jahren voller Abenteuer auf den Weltmeeren, die er stets mit Augenmaß und Weitblick heil überstand, bietet sich ihm nun eine versöhnliche Perspektive für seinen Lebensabend: Nach einer letzten Fahrt in den hohen Norden, die er mit großem Profit abzuschließen gedenkt, plant er, sich ganz der Erziehung seines Zöglings zu widmen und seine Geschäfte nur noch vom Land aus zu lenken. Er wird daher unter keinen Umständen auch nur das geringste Risiko eingehen und die gefährliche Mammutjagd samt und sonders den Helden überlassen.

Hagwa brai Craig, Barbaren'prinzessin'

Hagwa ist eine Barbarenprinzessin, wie sie im Buche steht: Hellblonde Haare, die sie zu dicken Zöpfen verknotet trägt, fliegen wild um ihre Schultern. Munter und selbstbewusst blicken ihre braunen Augen in die Welt und verweilen gern einmal auf einem schmucken Helden aus der Ferne. Ihr Gemüt ist mal direkt und herrisch, mal von kindlichem Frohsinn und voll unschuldiger Vergnügtheit, niemals jedoch hintersinnig und stets im unverhohlenen, aber unverkrampften Bewusstsein ihrer edlen Herkunft.

Das schmale Barbarenschwert, das sie in einem Schwertgehänge um ihre Schultern trägt, weiß sie gut zu führen. Ihren gern kokett zum Schmollen geschürzten Lippen entspringt ein ganz passables Garethi, das ihr gefangene Liebfelder Edelleute beibrachten, bevor sie in den Käfigen der Barbaren ihr Leben aushauchten. Auf diese Weise wird sie zur zentralen Ansprechpartnerin der Helden. Wenn sie das Abenteuer überlebt, bereist sie früher oder später voll Neugier die Welt, bevor sie eines Tages die Häuptlingswürde ihres Stammes annimmt. Wenn Sie als Meister den Bedarf verspüren, Hagwa im Lauf des Abenteuers ein wenig zu bremsen, dann lassen Sie ihren im Käfig hässlich verstauchten Knöchel dann und wann gehörig schmerzen und eine Ruhepause verlangen.

Yurrgold bren Branchan, Barbarenhäuptling

Yurrgold, der Vater Hagwas, ist ein barbarischer Hüne mit tellergroßen Händen und breitem Rücken und der derzeitige Häuptling des Stammes von Arryach-Mûr. Yurrgold war zu jeder Zeit ein guter Anführer der Seinen, die ihm auch noch treu ergeben sind, nachdem seine wilde Jugendkraft so langsam einem gewissen gesetzten Alter weicht. Seine breite Barbarenstreitaxt trägt die Kerben unzähliger Kämpfe, und die Felle, die seine Schultern wärmen, stammen allesamt von selbst erlegten Bären.

Hesindes Gaben sind nicht stark vertreten hinter der Stirn Yurrgolds, auf der das zurückgebundene Haupthaar immer mehr zurückweicht, und so tat er Zeit seines Lebens gut daran, die Schamanen zu achten und sich ihrem Ratschluss zu unterwerfen, ansonsten nach alter Sitte zu herrschen und die Gesetze des Stammes nicht zu hinterfragen. Der Tod des Dûn-Brennoch-Dûns, des obersten Schamanen und väterlichen Freundes, verunsichert ihn sehr, und er wird sich vor wichtigen oder unumkehrbaren Entscheidungen (etwa der Hinrichtung der Helden) auf jeden Fall würdigen Rat einholen. Yurrgold liebt seine einzige Tochter über alle Maßen.

Marrtas'wyll bren Yuchdan, Mammut-Hirte

Marrtas'wyll, ein stets finster dreinblickender Barbar mit wilden schwarzen Haaren, ist der Mammut-Hirte von Arryach-Mûr. Der pflichtbewusste Gefolgsmann Yurrgolds wird die Mammutjagd der Helden über alle Maßen verdammen und der Wortführer sein, wenn es gilt, die Helden für ihre Frevel zu bestrafen. Zu deren Glück fällt er bereits sehr früh einem Angriff der Orks zum Opfer, wodurch nicht nur die Feindseligkeit der Barbaren spürbar nachlässt, sondern sich auch eine Möglichkeit ergibt, dass sich die Helden selbst auf den Rücken eines waschechten Kriegsmammuts schwingen können.

Harra-Ôta, Ôta-Ruka und Ruka-Wula, die Stammesmammuts

Ôta-Ruka ist das beeindruckende Stammesmammut der Gjalsker Barbaren, Ruka-Wula sein Junges und Harra-Ôta die längst verstorbene aber dennoch sorgenvoll und ruhelos liegende Großmutter. Üblicherweise wird Ôta-Ruka von Marrtas'wyll in der Nähe von Arryach-Mûr durch das Hochland geführt, um sich mit den gewaltigen Mengen an Gras und Blättern versorgen zu können, die ein Mammut täglich benötigt. Ôta-Ruka, deren Rücken mit zusätzlichen Lederplanen geschützt und deren Rüssel und Beine mit stacheligen Riemen umwunden sind, wird die Auseinandersetzung mit den Orks nicht lebend überstehen. Ruka-Wula hingegen wird in ferner Zukunft noch einige Abenteuer erleben.

Weitere Bewohner des Dorfes

Name: Firnwâr, Wartech, Morro, Derwech, Hagwar, Ulf, Friedû, Siegmoch, Etzel (männlich), Blôtulind, Hulga, Harrwa, Marrwen, Froya, Hachwa, Aruleyd, Hiltû, Brucha (weiblich)

Würfeln Sie für weitere Bewohner des Barbarendorfes auf folgende Tabellen:

Auffälliges äußeres Merkmal (2W6):

2	Edelmetallschmuck (Armreifen, Ringe und Ketten aus Silber oder Gold)
3	üppiger Bänderschmuck (Handgelenke, Stirn, Hüfte)
4	kahl geschorener Schädel
5	deutliche Kampfspuren (Narben, alte Wunden)
6	blaue Hautmalereien
7	wilder Haarschopf
8	schwere Pelzkleidung
9	mächtige, barbarische Waffe (Barbarenstreitaxt, Barbarenschwert)
10	Muskelberge
11	martialisches Schmuckwerk (Hörnerhelm, Ketten, Hornplatten)
12	auffälliges Alter (Jugend, Greisenhaftigkeit)

Auffälliger Wesenszug (2W6)

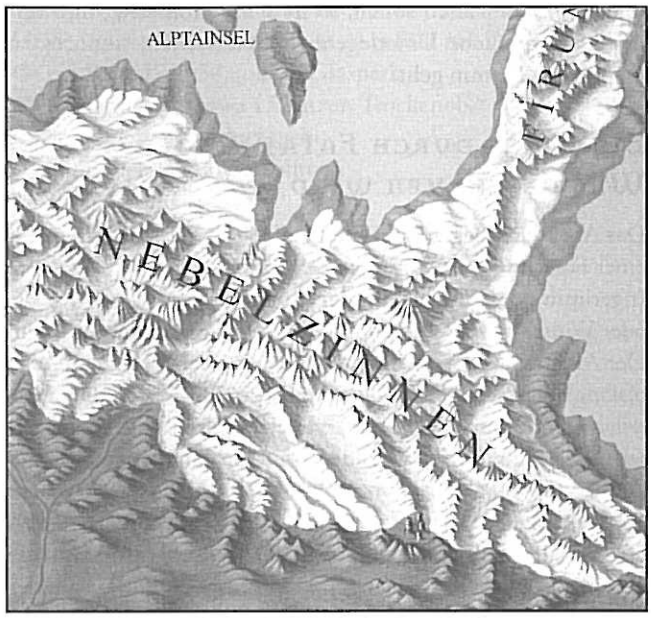
2	freigiebig
3	wild und aufbrausend
4	neugierig
5	hilfsbereit
6	nachsichtig
7	freundlich
8	eigenbrötlerisch
9	verschlossen
10	leidenschaftlicher Orkhasser
11	gefühlskalt und abweisend
12	jähzornig oder boshaft

Feuer und Eis

von Klaus Adrian und Lars Feddern

Mit Dank für sachliche Unterstützung an Anke Adrian und an die Testspieler der 'Montagsrunde': Anke Adrian, Andreas Albersmeier, Mike Antonowitsch, Tina Reißig, Christian Rückert und Jens Wörmann

Stichworte zum Abenteuer: Expedition, fremde Kultur, fremde Magie, feindliche Umwelt
Spielorte: eine Stadt im aventurischen Norden (z. B. Riva), Leskari, Nebelzinnen
Zeit: im Ingerimm/Rahja eines beliebigen Jahrs ab 1026 BF
Helden: 3–6 Helden mit Forscherdrang
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: einfach bis mittel,
Meister: einfach bis mittel



»Als diese hell bepelzten Hünen auf uns zu kamen, hatte ich zuerst gedacht, es wären die Yetis, von denen man mir soviel erzählt hatte. Als sie näher kamen, stellten sie sich aber als in grobe Felle gehüllte Menschen von überragender Körpergröße heraus. Trotz unseres Beschusses kamen sie weiter auf uns zu gestürmt, auch nachdem einige der ihren niedergestreckt worden waren. Erst als wir uns auf Anraten unseres nivesischen Begleiters auf unser Schiff zurückzogen und ablegten, drangen sie nicht länger auf uns ein. Es schien beinahe, als würden sie Efferds Element meiden. Was auch immer diese armen Seelen hierherverschlagen haben mag, es scheinen ihnen die letzten Reste von Zivilisiertheit abhanden gekommen zu sein, die sie vielleicht einmal hatten. Möge Hesinde sich ihrer erbarmen.«

—aus dem Schiffslogbuch der Rose von Belhanka, *unterwegs im Auftrag der Nordmeer-Compagnie, 1024 BF*

Das Abenteuer

In **Feuer und Eis** werden die Helden auf die Suche nach einem nur aus wenigen Erzählungen bekannten Volk geschickt: den Eisbarbaren, die sich selbst Fjarninger nennen. Man vermutet in ihnen eine in jüngerer Zeit aufgetauchte Quelle für Bernstein, die droht, die quasi-monopolistischen Privilegien der Praios-Kirche, des Bornlands beziehungsweise des Handelshauses Stoerrebrandt zu unterlaufen.

Die Helden sind auf dem Weg, diese neue Quelle ausfindig zu machen, als sie in Leskari selbst auf einen der Eisbarbaren treffen, der ihnen Bernstein anbietet, wenn sie mit ihm reisen. Er ist auf der Suche nach seltenem Wissen und möchte dafür die Skuldrun (Zauberpriesterin der Fjarninger) *Fyrveig Doppelaxt* aufsuchen. Da sein eigener Stamm ihm die Unterstützung bei diesem Unterfangen verweigert hat, sucht er diese nun bei Außenstehenden, um eine bessere Position bei den Verhandlungen mit Fyrveigs Stamm zu haben.

Ein Blick durch Ymras Augen – Was bisher geschah

Glorana und ihre Schergen setzen den Fjarningern immer mehr zu, einige Stämme haben sich von ihr in Dienst pressen lassen, doch andere sehen die Ehrlosigkeit, die mit dieser Abhängigkeit einherkommt, als Gefahr und wehren sich. Vermehrte Übergriffe von Daimoniden und Magiebegabten sind die Folge. Die Fjarninger möchten nun dieser jüngeren Entwicklung begegnen, indem sie durch Einkauf von Stahlwaffen und anderen Hilfsmitteln ihre Position stärken. Diese Waren erhandeln sie bei ihren üblichen Handelspartnern, den Nivesen und gelegentlich Norbarden, und diese wiederum kaufen die Waffen in den Städten des Nordens.

Die Fjarninger nutzen neben anderen Edelsteinen den reichlich vorhandenen Bernstein als Tauschware, und so kommt der fjarningische Bernstein vermehrt in die Städte. Gold und Silber haben für die Fjarninger keinerlei Bedeutung, diese Metalle sind zu weich oder zu anfällig, um ihnen nützlich zu erscheinen. Wertvollstes Metall ist ihnen das Eisen in seiner Form als Stahl.

Sigdur, der junge Skuldur vom Stamm der Eisfuchs-Leute, will aber noch mehr: Er sucht nach Wegen, die *Harigastar* (Waffengeister, Einzahl: *Harigastur* oder *Harigast*) der Legenden in großer Zahl in die Waffen seines Volkes zu binden, damit es gegen die unnatürlichen Kreaturen Gloranas bestehen kann. Erzählungen und Geschichten in diesem Zusammenhang nennen immer wieder den Namen Fyrveig Doppelaxt, die als erfahrene und überaus weise Zauberschmiedin gilt. Das Problem, das sich ihm stellte, ist, dass Fyrveigs Stamm seit Generationen mit dem seinen verfeindet ist und er mit einer größeren Anzahl an Leuten dort auftauchen müsste, um überhaupt mit den Doppelaxt-Leuten verhandeln zu können. Würde er dort alleine erscheinen, würde er wahrscheinlich unbefragt erschlagen werden. Die Unterstützung einer Gruppe, deren Überwindung die Doppelaxt-Leute vor die Gefahr stellen würde, dass sie eigene Krieger verlieren, würde sie zu Verhandlungen bringen.

Da sein eigener Stamm recht klein ist und zudem immer wieder von Gloranas Schergen bedroht wird, wurde ihm von dort keine Unterstützung zuteil. In seiner Not fielen ihm die Erzählungen von fremdartigen, kleinen, frierenden Leuten aus dem Süden ein und so machte er sich mit ein wenig Tauschmaterial auf den Weg nach Leskari, um einige dieser Fremden zu suchen, die ihn vielleicht begleiten würden. Ihre Fremdartigkeit und ihre Stahlwaffen sollen, so ist seine Hoffnung, ihre vermutete körperliche Unterlegenheit wettmachen, wenn es zu Doppelaxts Stamm geht.

Ein Blick durch Fatas' Augen – Was geschehen wird

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit der Anwerbung zu einer Forschungsexpedition in den höchsten Norden. Es sollte Ingerimm oder Rahja sein, denn niemand würde im Herbst oder Winter eine Expedition in die Nebelzinnen durchführen. Der Anlass ist der zunehmende Bernsteinhandel, der auf eine bislang noch unbekannte Quelle zurückzuführen ist. Die Helden sollen herausbekommen, wer sich dahinter verbirgt, und gegebenenfalls Einfluss auf den weiteren Handel zu nehmen versuchen.

Sie werden auf der Anreise auf den Fjarninger Sigdur treffen, der sie veranlassen möchte, mit ihm zu reisen, damit er zu Fyrveig Doppelaxt gelangen kann. Als Bezahlung bietet er Bernstein und, wenn sich damit nicht zufrieden geben, einige andere Halbedelsteine an. Auf der Reise werden die Helden mit der ungewohnten Landschaft und im Gebirge mit Eis und Kälte zu kämpfen haben. Bei Fyrveigs Stamm eingetroffen, gilt es sich Zugang zu Fyrveigs Höhle zu erhandeln, mittels Tauschwaren und dem richtigen Auftreten.

Die alte Zauberschmiedin lässt sich überzeugen, Sigdur ihr Wissen zu vermitteln. Doch der Harigastur ihres Schmiedehammers, ein Feuerelementar, begehrt dagegen auf und greift Fyrveig sogar an. Nachdem der Harigastur besiegt wurde, ist allerdings der Hammer unbrauchbar geworden. Daraufhin gibt Fyrveig den Helden die Aufgabe, einen Schmiedehammer zu besorgen, der geeignet ist, in einem Ritual zur Erschaffung von Harigastar-einladenden Waffen Anwendung zu finden. Ein solcher ist in den Eiskavernen des Hochgebirges zu finden, in denen auch Zauberschmiede vergangener Zeiten bestattet sind.

Der Weg dort hinauf ist nicht so beschwerlich wie befürchtet (dort werden immerhin regelmäßig die Toten hingebracht). Allerdings erwartet die Helden bei der Höhle eine Überraschung in Form einer Gruppe Eisorks, die einen fjarningischen Seher in die Höhlen getrieben haben und jetzt belagern. Gelangen die Helden schließlich in die Totenkavernen und werden dort fündig, werden sie, zu Fyrveig zurückgekehrt, Zeugen eines ungewöhnlichen Schmiederituals (siehe Seite 46). Danach wird Sigdur sie zu seinem eigenen Stamm führen und dort das neu erlernte Schmiederitual vorführen. Der Lohn, den die Helden erhalten können, ist Bernstein in großer Menge und das Wissen um diese neue Bernsteinquelle. Damit kehren die Helden zu ihren ursprünglichen Auftraggebern zurück. Diese haben großes Interesse an weiteren Kontakten und werden hierbei vielleicht auch in Zukunft auf die Helden zurückgreifen.

Forscher und Entdecker – Ein Wort zu den Helden

Für die Expedition in den höchsten Norden sind die meisten Professionen geeignet. Da sowohl der Wissenszuwachs als auch das lockende Abenteuer ins Unbekannte und nicht gerade wenig Geld als Lockmittel im Spiel sind, sollte sich fast jeder Held motivieren lassen. Wildnis- oder kämpferische Professionen sind für das Überleben der Gruppe sicher hilfreich, aber auch Gelehrte können bei der Lösung einiger Probleme um das Wissen Fyrveigs hilfreich sein. Magiebegabte und Geweihte stoßen in diesem Abenteuer in eine Welt vor, in der ihre Kräfte quasi unbekannt sind, damit geht eine besondere Verantwortung einher. Einzig einige reine Zivilisationsprofessionen, wie zum Beispiel Einbrecher oder Künstler könnten in einem wildnislastigen Abenteuer wie diesem etwas untergehen. Zu beachten ist auch das Klima: Ein Achaz oder auch ein kälteempfindlicher Held könnte im Hochgebirge ernste Schwierigkeiten damit haben, selbst die ruhigeren Nächte zu überleben. Elfische, orkische oder goblinische Helden sind zwar prinzipiell möglich, stellen die Gruppe aber vor zusätzliche Probleme, da diese Rassen bei den Fjarningern klassische Feindbilder darstellen.

Neben den verschiedenen Natur-Talenten wäre es zudem hilfreich, wenn zumindest einige der Helden über Kenntnisse des Thorwalschen oder anderer Sprachen des Nordens verfügten.

Einen Fjarninger einführen

Vielleicht möchte ja einer Ihrer Spieler zukünftig einen Fjarninger spielen, dann bietet dieses Abenteuer eine gute Gelegenheit, einen solchen in die Gruppe einzuführen oder aber Sigdur spätestens am Ende des Abenteuers in Spielerhände zu übergeben.

Der fjarningische Skuldur spielt an verschiedenen Stellen eine wichtige Rolle als Kultur- und Ortskundiger, hier sollten Sie dem Spieler des Skuldur oder der Skuldrun Tipps geben und Wissen zur Verfügung stellen, das der Charakter im Gegensatz zum Spieler natürlich hätte.

Der Rest des Abenteuers verläuft normal, allerdings sollten Sie beachten, dass sich der Spieler-Fjarninger mit den Sitten und Gebräuchen seines Volkes auskennt und etliche Erfahrungen im Umgang mit dem rauen Klima hat.

Der Weg ins Abenteuer

Im folgenden Kapitel werden die Helden für die Expedition in die Nebelzinnen angeworben, reisen nach Leskari und treffen dort auf den Fjarninger Sigdur, der ihnen seine Ortskenntnis und das Wissen um die Herkunft seines Bernsteins anbietet, wenn sie ihn im Gegenzug bei seiner Mission zu den Doppelaxt-Leuten begleiten. Gemeinsam mit Sigdur reist die Gruppe dann zum Fuße der Nebelzinnen und beginnt den Aufstieg in eine fremde Welt voll Kälte, Eis und Nebel.

Die Anwerbung

Das Abenteuer beginnt in Riva, wo in den Kneipen der Stadt Aushänge zu finden sind, dass die Akademie im Auftrag des Handelshaus Stoerrebrandt unerschrockene Helden vorzugsweise mit Wildniserfahrung für eine mehrwöchige Expedition in den Norden sucht.

Riva für den eiligen Leser

Einwohner: um 3.200, unübersehbarer nivesischer Einschlag
Garnison: 50 Gardisten (plus Bürgerwehr)
Tempel: Firun, Efferd, Phex, Rahja, Travia und Tsa sowie ein nivesisches Heiligtum, das den Himmelswölfen gewidmet ist. Einen Boron-Tempel gibt es nicht, dessen Aufgaben werden vom Firun-Tempel übernommen.
Stadtgeschichte: Gelegen an der Mündung des Kvill in den Golf von Riva, war die Stadt ab 870 BF wichtiger Teil des Svelltschen Städtebundes, bis dieser in den Jahren um 1010 BF von den Orks zerstört wurde und nur Riva gänzlich frei blieb. Es ist Sitz einer Akademie und der größte Hafen an der Nordküste Aventuriens.
Besonderheiten: Der Naturhafen, an dem Riva offiziell im Jahre 423 BF gegründet wurde, war schon Jahrhunderte zuvor von thorwalschen Siedlern in Besitz genommen worden. Die neu Hinzugezogenen mischten sich jedoch bald mit den Ortsansässigen sowie mit Nivesen des Umlandes. So findet man heute die typisch nivesischen mandelförmigen Augen oder Haare verschiedener Rottöne bei ansonsten mittelländisch wirkenden Menschen und umgekehrt.

Nach Vorsprache bei der Akademie erhält die Gruppe einen Termin bei einem Sekretär der Magierschule. Dieser legt den Helden Anlass und Ziele der geplanten Expedition dar: Die Helden sollen sich in den Norden begeben, da in Leskari und anderen Städten des Nordens in letzter Zeit viel Bernstein aufgetaucht ist. Der in größeren Mengen als zuvor auftauchende Bernstein beginnt die Monopolisten zu beunruhigen und das Interesse anderer Handelsmächte zu wecken.

Bernsteinhandel in Aventurien

Der Handel mit Bernstein ist in weiten Teilen Aventuriens Monopol der Praios-Kirche, bis auf das Bornland, wo es Monopol des Staates ist. Aller gefundener oder (im Falle des Bornlands) erschürfter Bernstein über einer gewissen Größe muss diesen Stellen zum Kauf angeboten werden und wird zu festgesetzten (Minimal-)Preisen aufgekauft. Wer mit Bernstein arbeiten oder mit Bernsteinprodukten handeln will, benötigt eine Konzession. Das Handelshaus Stoerrebrandt verfügt über eine kostspielige Konzession und möchte natürlich seine Interessen wahren.

Die Akademie zu Riva will deswegen der Quelle dieses neuen Bernstein-Handels auf den Grund gehen, zumal gleichzeitig ein zunehmender Warenstrom auch bei anderen Halbedel- und Edelsteinen aus dem hohen Norden festzustellen ist. Hierbei handelt es sich unter anderem um Diamant und Malachit. Die Helden sollen diese Quellen suchen und eventuell dauerhafte Handelsbeziehungen anbahnen.

Den Helden wird eine Entlohnung von 10 Dukaten pro Kopf plus der fünfte Teil der eventuellen Gewinne aus den Handelserträgen dieser Mission angeboten. Die Akademie stellt zudem eine Grundausrüstung, die aus angemessener Kleidung, Zelten und Proviant für 14 Tage besteht, sowie die zum Transport dieser Ausrüstung nötigen Paavi-Ponys. Des Weiteren erhalten die Helden ein Kiste mit Tauschwaren und einige Ballen bunter Wollstoffe. Beim Inhalt der Kiste dürfen und sollten die Helden mitreden, ansonsten ist sie gefüllt mit Folgendem:

- ein Beutel mit 50 bunten Glasperlen
- ein Beutel mit etwa 15 Unzen Trockenobst
- ein polierter Silberspiegel
- ein Ballen kariertes Wolltuch
- 40 Holzlöffel
- 10 Nähnadeln
- 3 Federstahl-Scheren
- 10 Angelhaken

Die Helden sollten hier durchaus noch etwas Einfluss nehmen, denn diese Handelswaren sind quasi 'Standard-Tand für die Unzivilisierten'. Man könnte den Inhalt der Kiste sicher etwas besser auf die Bedürfnisse eines Volkes zuschneiden, das im ewigen Eis lebt. Metalldraht und -stifte zum Beispiel sowie Salz, Zunder oder Nähgarn dürften viel eher Abnehmer finden als die vergleichsweise teuren Glasperlen. Helden mit einer passenden *Kulturkunde* (Firnelfen, Nivesen und unter Umständen auch Norbarden), der Fertigkeit *Eiskundig* oder einem *Wildnisleben*-TaW über 9 erkennen dies und können entsprechende Änderungen vorschlagen.
Sollten die Helden noch weitere Ausrüstung für sich erwerben wollen, müssen sie den Sekretär von der Notwendigkeit überzeugen oder selbst dafür aufkommen. Die Akademie kann bis zu 10 Packtiere zur Verfügung stellen, dabei ist jedoch zu bedenken, dass für jedes mit Ausrüstung beladene Lasttier ein weiteres für den Transport von Tierfutter benötigt wird.

Alternative Einstiege

Sollten die Helden sich noch nicht kennen, könnten sie auch einzeln angeworben werden und treffen sich dann beim Aufbruch der Expedition. Außer in Riva kann das Abenteuer auch in Festum, Glyndhaven oder Lowangen beginnen. In diesem Fall werden die Helden jedoch von einem Vertreter des Adelsmarschalls (Festum) oder von der Kirche des Praios (Lowangen, Glyndhaven oder beliebiger anderer Tempel im Norden) angeworben. Von dort werden sie dann nach Riva (von Glyndhaven aus direkt nach Leskari) geschickt, um sich vor Ort mit dem Rest der benötigten Ausrüstung einzudecken. Für die notwendigen Auslagen erhalten sie Gutschriften, die im Norden Aventuriens bei fast jedem Händler eingelöst werden können. Zusätzlich zu diesen Gutschriften erhalten sie einen Brief, der einmalig als Sicherheit für das Ausleihen von bis zu 10 Packtieren genutzt werden kann.

Die Reise

Von Riva oder Glyndhaven aus kommen die Helden mit einer rivanischen Versorgungskogge, der *Alk*, nach Leskari. Der Auftraggeber der Helden kommt für die Kosten dieser Überfahrt auf. Wenn Sie die Überfahrt ausspielen wollen, würzen Sie sie

mit dichten Nebelschwaden, die immer wieder für Stunden die Sicht auf wenige Meter beschränken, einigen Boronskuttentauchern, die in der Ferne kurz aus dem Wasser springen, und vielleicht einem blasenden Wal. Weitere Hinweise und Ideen zur Ausgestaltung einer Seereise finden sich in der Anthologie **Strandgut** ab Seite 85. Ansonsten vergeht die Anreise nach Leskari ohne besondere Vorkommnisse.

Die Anreise aus Lowangen oder Festum
Von Lowangen aus sollten die Helden den Svellt und den Kvill entlang nach Riva reisen und dort auf das Schiff nach Leskari steigen. Sollten die Helden aus Festum anreisen, erreichen sie Leskari wahrscheinlich über Land. Gestalten Sie diesen Teil der Anreise über Land nach Ihrem Geschmack und dem Geschmack Ihrer Spielgruppe, entweder gewürzt mit vielen Begegnungen und kleinen Seitenabenteuern oder in einigen Worten zusammengefasst, bedenken Sie aber die Länge der Anreise aus Festum. Hier ist die Gefahr gegeben, die Spieler mit zu vielen Einzelheiten zu langweilen und viel Spielzeit auf Verwaltung wie zum Beispiel der Abrechnung von Provianteinheiten zu verschwenden. Lassen Sie hier ruhig Großzügigkeit walten und gehen Sie davon aus, dass die mitgenommenen Vorräte lange genug reichen, bis sie das nächste Mal aufgestockt werden können, vor allem wenn es gute Jäger und Kräutersucher unter den Helden gibt, die die langweiligen Rationen mit frischer Kost aufwerten und strecken können. Sollte Ihre Heldengruppe Spaß an diesen Einzelheiten haben, spricht natürlich nichts dagegen, einige Jagden und Begegnungen mit Orks, Nivesen, Norbarden oder noch selteneren Zeitgenossen auszugestalten.

Leskari

Leskari für den eiligen Leser
Einwohner: 450
Garnison: 5 Stadtbüttel
Tempel: Firun (das einzige Steinhaus in der Stadt), Swafnir
Stadtgeschichte: Gegründet etwa 200 BF, liegt die Stadt an der Mündung des namensgebenden Nuran Leskari. Sie war lange Zeit ein unwichtiger Zwischenhalt für Handelsschiffe auf dem Weg nach Paavi. Seit dieser Handel abgerissen ist, entwickelt sich Leskari zunehmend zu einem Umschlagplatz von einiger Bedeutung. Sogar die Nordmeer-Compagnie ist mit einer Niederlassung vertreten. In erster Linie wird Bauholz verschifft, in Form von fein gemaserten Fichten und Lärchen, daneben ist der Pelzhandel der wichtigste Wirtschaftszweig. Die Einwohner sind ein wildes Gemisch aus Mittelländern, Thorwalern, Nivesen und einigen Norbarden. Viele Leskararer weisen Merkmale von mindestens zwei dieser Volksgruppen auf.
Besonderheiten: Die Bevölkerungszahl der Stadt schwankt stark, da im kurzen Sommer die Holzfäller in mobilen Lagern leben, die den zurückgehenden Wäldern folgen und im Herbst und Winter die Jäger und Fallensteller auf der Suche nach Pelztieren oft für Wochen die weiteste Umgebung durchstreifen. Daneben gibt es noch einige Goldsucher, die im Sommer den Fluss entlang in ihren Schürfarealen leben. Gold ist häufig ein reiner Zufallsfund und kommt in der Regel in Form von sandkorngroßen Krümeln Flussgold vor. Es erlaubt nur den Wenigsten, mit Goldwaschen allein ein einigermaßen erträgliches Auskommen zu erstreiten. Daneben bringen die Jäger und Holzfäller immer wieder kleine Nuggets von ihren Streifzügen mit. Das hat dazu geführt, dass in Leskari eigentlich überall mit Rohgold gezahlt werden kann.

In Leskari angekommen, werden die Helden schnell feststellen, dass man stetes Kommen und Gehen von Fremden gewohnt ist und die Gruppe ziemlich desinteressiert zur Kenntnis nimmt. Sollten sie allerdings sehr großzügig mit Geld umgehen, werden sie sicher bald die Aufmerksamkeit einiger eher zwielichtiger Bewohner auf sich lenken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr euch über die schlammige Straße durch die Ansammlung zumeist schmuddeliger Blockhütten bewegt, steigt euch der Gestank von Torffeuern und verrottenden Abfällen in die Nase. Vor den wenigen Geschäften ziehen sich Holzstege entlang und neben den meisten Eingängen stehen deutlich sichtbar finstere Schlägertypen oder raue Thorwaler, die, wie beinahe jeder Einwohner, den ihr seht, offen Waffen tragen. Rauchiger Dunst steht über der Stadt und wenn er einmal von einer frischen Brise vertreiben wird, folgen ihr Myriaden von Mücken, die über Einwohner wie Besucher gleichermaßen herfallen.
Die Stadt wirkt zu groß für die Anzahl an Bewohnern, die ihr seht. Vor allem wenn man bedenkt, dass die Siedlung der Thorwaler mit dem Swafnir-Tempel, die ihr von See aus sehen konntet, noch etwas abseits der anderen Hütten liegt.

Auf der Suche nach einer Übernachtungsmöglichkeit bleibt den Helden keine große Auswahl, denn es gibt nur eine Kneipe, in der man auf Anfrage auch übernachten kann. Die Schenke *Bei Thorleif* wartet mit eher schlechter Qualität und gepfefferten Preisen auf (Q3/P5/ Schlafplätze können im Schankraum eingerichtet werden).

Bei Thorleif

In der Kneipe wird den Helden schnell auffallen, dass sich hier zwei Lager gegenüberstehen, die jeglichen Kontakt vermeiden. Dies sind zum Einen etwa 20 Thorwaler und bei ihnen einige gut gekleidete Horasier, zum Anderen ein Gruppe verwegener Gestalten, zu denen auch die Büttel gehören. Der Rest der Gäste verteilt sich auf die zwischen diesen beiden Gruppen vorhandenen Tische. Den Helden bleibt keine große Auswahl, wenn sie sich nicht zu einer der beiden großen Gruppen gesellen wollen, denn es ist nur noch an einer Tischreihe genug Platz für alle.
Das Essen ist sehr einfach und nicht sehr Vertrauen erweckend. Es gibt Linseneintopf, in dem allerlei undefinierbare Brocken schwimmen, oder aufgewärmtes Wildbret. Brot kostet extra. Der Umgangston in der Spelunke ist recht derb und es kommt immer wieder zu Reibereien, die zumeist damit enden, dass die Streithähne vor die Tür gesetzt werden.
Gegen Einbruch der Dunkelheit, also zu fortgeschrittener Stunde, öffnet jemand die Tür und tritt ein. Kurz danach verebben alle Gespräche in der Spelunke und die allgemeine

Aufmerksamkeit richtet sich auf den Neuankömmling. Die Helden können verschiedentlich ein geflüstertes "ein Eisbarbar, was will der denn hier" und Ähnliches vernehmen, mehrere Personen greifen nach ihren Waffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
In der Tür steht ein Hüne von guten 2 Schritt Größe, der auch im Vergleich mit den anwesenden Thorwalern noch kräftig gebaut wirkt. Er hat ein offenes, neugierig blickendes Gesicht mit ein paar Narben, das aber recht jugendlich aussieht. Er trägt sein dunkelblondes, grob gelocktes, schulterlanges Haar offen bis auf zwei Zöpfe an den Schläfen, die am Hinterkopf zusammengesteckt sind, um die Haare aus dem Gesicht zu halten. Er ist in eine Hose aus Fellflicken und eine offene Pelzweste aus Eisfuchsfellen gekleidet und trägt Robbenfellstiefel. Auffälligstes Ausrüstungsstück ist eine deutlich über schrittlange Doppelblatt-Axt aus goldschimmerndem Material. Der Hüne steht leicht geduckt in der Tür, da der Durchgang zu niedrig für ihn ist, und schaut ähnlich neugierig in den Raum, wie die meisten im Raum auf ihn. Im Gegensatz zu den übrigen Anwesenden ist in den Augen des Barbaren jedoch keinerlei Misstrauen zu lesen.

Dieser Hüne ist Sigdur, ein fjarningischer Zauberschmied, auf fjarningisch Skuldur genannt. Weiteren Details finden Sie in der Personenbeschreibung im Anhang auf Seite 49.

Die Rolle der Skuldar

Die Skuldar (weibl. Skuldrun) stellen gewissermaßen den Knochenleim dar, der die fjarningische Gesellschaft zusammenhält. Sie sind Priester und Wahrer der Traditionen und des Wissens. Zu Ihren Aufgaben gehören Entscheidungen, die die ganze Sippe betreffen, wie den Zeitpunkt des Aufbruchs ins Winterlager, zudem vermitteln sie bei Streitigkeiten innerhalb der Sippe. Sie stellen zumeist den einzigen Heiler der Sippe, mit den Schmieden wichtige Handwerker und mit den Mammutsehern wichtige Kundschafter. Viele von ihnen sind Magiedilettanten mit übernatürliche Begabungen, die ihren jeweiligen Aufgaben entsprechen. Zudem sind unter ihnen, auch bei den nichtmagischen Skuldar, die Gaben *Magiegespür* und *Prophezeien* sehr häufig. Diese Gaben können für das Überleben der Sippe sehr wichtig sein, so verhilft die Prophetie zu Voraussagen über günstige und gefährliche Reiserouten oder bevorstehende Gefahren, denen damit besser begegnet werden kann. Magiegespür hilft zum Beispiel, Geister oder Dämonen und ihr Wirken zu erfühlen oder vor lauernden Shakagra zu warnen. (Zu den Skuldar siehe auch **WdH 237f, WdG 186f.)**

Wenn die Helden nicht aktiv werden, ruft der Wirt dem Neuankömmling auf Thorwalsch zu, er solle hereinkommen und die Tür schließen. Daraufhin wendet sich Sigdur an den Wirt und beginnt ein kurzes Gespräch mit ihm, dessen Inhalt nur von Helden, die Thorwalsch verstehen, grob verfolgt werden kann. Er ist auf der Suche nach einigen von den kleinen, frierenden Leuten, die man im Süden finden kann, um ihnen Erze und 'Brennstein' (wie er Bernstein nennt) als Tauschmittel anzubieten, damit sie ihn auf eine mehrwöchige Reise ins Gebiet eines Volkes, das er Frundegar (Selbstbezeichnung

Gnade und Mitgefühl bei den Fjarningern, Teil I

Die Kultur der Fjarninger kennt kein Mitleid. Wer nicht aus eigener Kraft überleben kann, der ist es auch nicht wert, dass er durchgefüttert wird. Bei dauerhaft knappen Ressourcen und Hunger als ständigem Begleiter ist eine solche Einstellung nicht verwunderlich. Diese starke Besinnung auf die Kräfte jedes Einzelnen ist eine mögliche Methode, mit den harschen Bedingungen umzugehen. Dennoch bedarf es auch der Kooperation in bestimmten Gebieten des Lebens, um das Überleben der Sippe zu gewährleisten. Diese Gemeinschaftsanstrengungen bilden den Rahmen, der die Sippen zusammenhält, sonst wären sie längst auseinandergebrochen und die Fjarninger wären zu Rudeln von kulturlosen Wilden geworden, in denen einzig das Recht des Stärkeren gilt.
So ähnlich ist den meisten Sippen passiert, die sich Glorana angeschlossen haben oder von ihr unterworfen wurden. Diese Sippen sind zerbrochen und häufig nur noch Banden wilder Mordbrenner, die für die nächste Mahlzeit fast alles zu tun bereit sind. Unter diesen finden sich auch jene wenigen Belshirash-Paktierer unter den Fjarningern, die für die traurige Bekanntheit gesorgt haben. Gerade diese Trupps unter Gloranas Befehl haben die Fjarninger überhaupt ins Licht der aventurischen Wahrnehmung gerückt und bestimmen deswegen zu einem erheblichen Teil das ziemlich verkehrte Bild der Fjarninger bei den Südländern.
Abgesehen von dieser jüngsten Entwicklung hat die Zivilisation der Fjarninger seit nunmehr gut 2000 Jahren unter den widrigsten Bedingungen überlebt. Deshalb soll im weiteren Verlauf des Abenteuers das Ausmaß dieser Mitleidlosigkeit und bestimmte Formen gegenseitiger Hilfe an einigen Beispielen erläutert werden.

der Fjarninger) nennt, begleiten. Er wird in diesem Zusammenhang nicht von Hilfe sprechen. Er bietet eine Ware an und möchte damit eine Leistung kaufen. Diese besteht darin, dass eine Gruppe 'Südländer', die ihn begleitet, seine Chance verbessert, am Ziel seiner Reise nicht einfach angegriffen und getötet zu werden. Da die meisten 'Südländer' aus seiner Sicht klein und schmächtig sind, wäre es ihm besonders recht, wenn sie etwas ausgefallen aussehen oder über mächtige Waffen aus Stahl verfügen. Diese Beschreibung passt wahrscheinlich auf die meisten Heldengruppen.

Von den Gästen erntet Sigdur auf seine vom Wirt ins Garethi übersetzte Anfrage allerdings nur höhnisches Gelächter. An dieser Stelle könnte die Heldengruppe ihr Interesse bekunden. Sind die Helden immer noch zurückhaltend, ergeben sich im Verlauf des Abends und der Nacht noch weitere Gelegenheiten, mit Sigdur ins Gespräch zu kommen. Spätestens als dieser für seine Unterkunft mit einem frisch erlegten Pfeifhasen und einem Stück Bernstein zahlt, sollten die Helden hellhörig werden, denn schließlich besagt ihr Auftrag, die Quelle des in letzter Zeit an den Autoritäten vorbei gehandelten Bernsteins zu finden.

Wenn sich die Helden mit Sigdur unterhalten, gilt es eine Sprachbarriere zu überwinden, denn Sigdur ist zwar ein in vergleichsweise vielen Fremdsprachen bewanderter Fjarninger, dennoch spricht er nur einige Worte Garethi, dafür aber recht flüssiges Nujuka und ein wenig Alaani.

Das Nachtlager wird im Schankraum eingerichtet. Dazu werden einige Bänke und Tische vom Kamin weggerückt und die freiwerdende Stelle notdürftig mit etwas frischem Farn und Binsen überstreut, worauf es sich die Helden mit einigen anderen Gästen und dem allfälligen Ungeziefer leidlich gemütlich machen können. In der Nacht sollten die Helden gut auf ihre Besitztümer achten und eventuell Wachen aufstellen, um nicht am nächsten Morgen auf einen Rucksack oder ein Packtier verzichten zu müssen, das über Nacht Ziel einer phexgefälligen Besitztumsumverteilung wurde.

Sprachprobleme

Sigdur beherrscht folgende Sprachen: *Fjarningisch* 13, *Nujuka* 5, *Alaani* 4, *Garethi* 1.

Fjarningisch ähnelt am ehesten dem Saga-Thorwalsch. Sollte einer der Helden über Kenntnisse im Hjaldingschen verfügen, wäre er in der Lage, mit Sigdur philosophische Streitgespräche über komplexe Themen zu führen, da nur der Satzbau und die Aussprache einer Reihe von Worten abweichend ist. Thorwalsch-Kenntnisse erlauben normale Unterhaltungen. Auf Nujuka ließe sich schnell ein Verständnis über Grundlegendes erreichen. Alaani würde nur noch eine eher rudimentäre Verständigung erlauben. Sollte keine dieser Sprachen von jemandem beherrscht werden, bleibt nur die Verhandlung mit Händen und Füßen sowie langsam und deutlich gesprochenem Fjarningisch mit gelegentlich eingestreuten Worten Garethi von Sigdurs Seite. Denken Sie im Weiteren daran, dass entsprechende Erklärungen Sigdurs zu bestimmten Ereignissen deutlich knapper ausfallen als im Abenteuer beschrieben.

Dennoch sollte den Helden irgendwann klar werden, dass Sigdur Begleiter zu einer Person namens Fyrveig Doppelaxt sucht, von der er etwas bekommen möchte. Mit dieser Person scheinen Gefahren verbunden, die nur dann existieren, wenn Sigdur alleine geht.

Gibt es einige Helden, die eine der anderen Sprachen sprechen, werden sie etwas genauer erfahren, um was es geht. Sigdur will zu Fyrveig, um bei ihr zu lernen, wie man bestimmte Waffen herstellt. Fyrveigs Sippe, die Doppelaxt-Leute, sind jedoch mit Sigdurs Stamm verfeindet, deshalb würde er wohl angegriffen und getötet, wenn er alleine dorthin ginge. Wenn er jedoch in Begleitung einer Truppe kommt, die zu töten für die Doppelaxt-Leute das Risiko birgt, eigene Kämpfer zu verlieren, wird es zu Verhandlungen kommen, bei denen er seinen Wunsch vortragen und schließlich sicher auch mit Fyrveig reden kann. Ob diese ihn auch lehrt, was er wissen will, wird sich dann erst zeigen müssen. Die Rolle der Helden wäre es, ihm bei dem Versuch, zu der Skuldrun zu gelangen, beizustehen und im Rahmen ihrer Möglichkeiten dabei zu helfen, dass er das Schmieden dieser besonderen Waffen erlernen kann. Als Lohn bietet er seinen Begleitern einen "Brennstein" (Bernstein) von etwa Kastaniengröße und einen Malachit von Kinderfaustgröße.

Auf in die Nebelzinnen

Die Reise den Nuran Leskari entlang in die Nebelzinnen lässt sich grob in drei Abschnitte einteilen. Der erste Teil der Reise führt durch die nördlichsten Ausläufer eines Lärchenwaldes, der in diesen Breiten nur wegen der warmen Wasser des Nuran Leskari gedeihen kann. Die Bäume wachsen in den kurzen Sommer nur extrem langsam. Das daraus entstehende Holz ist umso begehrter, denn es ist sehr fein gemasert und stabiler als vergleichbare Stämme aus südlicheren Gefilden. In der Nähe des Flusses wachsen auch allerlei Arten, die hier eigentlich nicht vorkommen sollten, orientieren Sie sich bei der Beschreibung an der Liste *Nördliche Wälder (Taiga)* (**ZBA 279**).

Tag I

Am nächsten Morgen bricht die Gruppe mit ihrem neuen Führer Sigdur in Richtung Nebelzinnen auf. Die Reise geht auf einem Trampelpfad entlang des Nuran Leskari durch ein weites Sumpfgebiet mit einzelnen Feldern und Gärten. Hier werden Rüben, Roggen und Hafer angebaut, die warmen Wasser des Nuran Leskari machen dieses in diesen Breiten gewagte Unternehmen etwas ertragreicher. Wald findet sich im Umkreis einer Tagesreise keiner mehr. Erst am Abend erreicht die Gruppe ein Buschland, das erst vor einigen Jahren kahlgeschlagen worden ist. Hier finden sich unter anderem Ginster-, Trollbeer-, Heidelbeer- und Barbaritzen-Sträucher. Für das Nachtlager empfiehlt Sigdur einen Platz auf einer trockenen Anhöhe. Feuermachen stellt dort allerdings ein großes Risiko dar, der Boden besteht über 2 Spann tief aus trockenen Nadeln. Darauf schläft es sich zwar äußerst bequem, aber jeder fliegende Funke kann einen Schwelbrand auslösen. Sollten die Helden nicht von selber davon absehen, ein Lagerfeuer zu entzünden, schreitet Sigdur ein, der eindringlich auf die Gefahren hinweist, hier Angarras Leidenschaft zu entfesseln.

Fremder Gefährte

Die Anreise soll Ihnen dazu dienen, die Helden mit der Kultur der Fjarninger schon mal etwas vertrauter zu machen. So wird Sigdur die Abende dazu nutzen, die Helden nach Geschichten über ihre bisherigen Erlebnisse auszufragen. Auch er selbst wird einige Geschichten zum Besten geben, zum Beispiel über die Mammutjagd oder über den Kampf mit Schneelaurern und Gloranas Schergen. Das Übertreiben und Aufschneiden ist ihm hierbei völlig fremd. Er erzählt seine Geschichten durchaus spannend, hebt aber die eigene Leistung nur soweit hervor, wie sie auch wichtig war. Die Erzählungen der Helden nimmt er genauso für bare Münze, unabhängig davon, wie sehr die Helden ihre Leistungen vielleicht übertreiben. Allerdings wird er sie im Folgenden dann so behandeln, wie sie sich in ihren Geschichten dargestellt haben. Wer sich zum Beispiel also als großer Bärentöter beschrieben hat, wird den nächsten Bären, aus Sigdurs Sicht, auch ohne seine Hilfe besiegen können. Wer sich dagegen als guter Kämpfer beschreibt, fordert damit heraus, von Sigdur zu einem unbewaffneten Kampf gebeten zu werden.

Erleidet Sigdur auf der Reise eine Verletzung, versucht er, das zu verbergen, um die Gruppe keinesfalls aufzuhalten. Wird ihm jedoch gezielt Hilfe angeboten, nimmt er sie für eine entsprechende Gegenleistung an. Jammern dagegen Spielercharaktere über Wunden oder Unpässlichkeiten, werden sie damit Sigdurs Geringschätzung auf sich ziehen. Sigdur wird zudem auf einer Verteilung der Jagdbeute beharren, die sich nach Leistung staffelt und nicht alle gleich berücksichtigt. Hierbei gilt aber auch zum Beispiel die schmackhafte Zubereitung einer Beute als Leistung.

Tag 2 und 3

Die Reise führt weiter durch die grünen Auwälder entlang des Nuran Leskari. Das größte Ärgernis stellen die riesigen Schwärme von Stechinsekten dar, die immer wieder über die Helden herfallen. Sigdur kann eine Salbe anbieten, die das Getier etwas abhält, die aber sehr streng riecht und für Elfennasen geradezu unerträglich ist. Auf Nachfrage erklärt er, dass es sich dabei um Bärenfett (das wohl ranzig geworden ist) mit gemahlenem Brennstein und einigen Flechten handelt, die den hier nicht aufgewachsenen Helden allerdings unbekannt sein dürften.

Das Vorankommen wird immer wieder dadurch erschwert, dass ein eigentlicher Weg fehlt, dementsprechend wechselt Sigdur immer wieder von einem zum Fluss führenden Rückeweg* zum nächsten. An vielen Stellen sieht man, dass das Gelände noch vor kurzer Zeit überschwemmt war, und immer wieder hat die Strömung des Frühlingshochwassers große Barrieren aus Stämmen und Strauchwerk aufgetürmt, die nun abseits des Flusses liegen und großräumig umgangen werden müssen.

*Rückewege nennt man Pfade im Wald, die von Unterholz und anderen Hindernissen befreit sind und auf denen geschlagenes Holz mit Zugtieren zu Lagerplätzen oder Abtransportgelegenheiten gezogen ('gerückt') wird.

Tag 4

Während die Gruppe weiter dem Flussufer grob nach Norden folgt, ändert sich die Landschaft dahingehend, dass die Bäume zunehmend in Gruppen stehen und immer niedriger werden. Zum Abend hin kann man immer wieder Blicke auf die vorausliegende Steppenlandschaft erhaschen, während der Wald immer mehr Lücken aufweist. In dieser unübersichtlichen Landschaft kann es gegen Abend zu einer Begenung mit einem Wollnashorn kommen, das in einem Gebüsch döst. Wenn die Gruppe dem Versteck zu nahe kommt, springt das Nashorn auf und begutachtet die Helden eine Zeit lang schnaufend, um dann zu einer Überrennen-Attacke anzusetzen.

Greifen die Helden zu den Waffen, warnt Sigdur sie davor, das Nashorn anzugreifen, und versucht stattdessen, es von der Gruppe abzulenken. Wird das Tier nicht verletzt, gibt es seine Angriffe schon nach drei Anläufen wieder auf und verschwindet wieder in die Deckung. Verletzen die Helden das Nashorn schwer, greift es dagegen weiter an und lässt von sich aus nur bei einem Attackepatzer wieder von der Gruppe abund galoppiert davon. Werte für Wollnashörner finden Sie im Abenteuer **Hauer und Horn** auf Seite 9 in diesem Band.

Während dieser Begegnung kann sich Sigdur leicht verletzen, indem er etwa beim Ausweichen vor dem heranstürmenden Nashorn auf einen abgeknickten Baum stürzt und sich einige blutige Risse am Bein zuzieht. Diese Verletzung können Sie dann nutzen, um die im Kasten **Fremder Gefährte** erwähnten Eigenheiten des Fjarningers auszuspielen.

Durch die Tuundra

»So schneidend sind Kälte und Wind, dass alle Pflanzen geduckt und sehr langsam wachsen. Die Sträucher bilden jeden Sommer nur zwei oder drei neue Blätter. Typisch sind Zwergbirken, Krüppelkiefern und Knorrweiden und noch seltener Krummeichen. Den Boden decken Wintergras und Wollgras sowie selten rote, bittersüße Moosbeeren. Wo es noch karger ist, findet man den unverwüstlichen Sturmkriecher, dessen vereiste, knotige Triebe auf den kurzen Sommer hoffen, wenn sie langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Auf den Bäreninseln hat man einen Sturmkriecher gefunden, der, obzwar 500 Jahre alt, nur einen Schritt groß geworden war. Das einzige Winterfutter in der Tundra bilden die einfachsten Pflanzen. Das gelbe Eislandmoos wird im Sommer grellgrün; noch greller ist das Scharlachmoos. Die fransige Karenflechte oder Schwarzflechte, zu der auch der Talaschin gehört, wächst vor allem auf Steinen, wo Vögel abkoten. Am widerstandsfähigsten ist die Krustenflechte.«

—*aus dem* Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens, Band IX, *1005 BF*

Der zweite Teil der Reise verläuft durch die baumlose Steppe des hohen Nordens, die von den Nivesen *Tuundra* genannt wird. Die sommerliche Tuundra ist vergleichsweise angenehm zu durchreisen, die Luft ist relativ warm, der Boden auf den Hügelkämmen gut begehbar, wenn man die vielen Sumpflöcher in den Talmulden meidet. Der gelegentliche kalte Wind, der von den Bergen her weht, vertreibt für eine Zeit lang alle lästigen Insekten. In der Ferne können die Helden immer wieder einzelne Pfeifhasen und große Firnyak- und Karen-Herden ausmachen. Die geringe Deckung macht es allerdings recht schwierig, sich an Jagdwild anzuschleichen. Weitere mögliche Tierbegegnungen sind Rauwölfe (Rudel), Schneedachs (Einzelgänger), Wolfsratten (Trupp), Lemminge (viele) und Greifvögel (vereinzelt).

Versuchen Sie den Helden zu vermitteln, dass die Landschaft in erster Linie ziemlich öd und leer ist. So ist die Ansitzjagd auf Wild eine Angelegenheit mehrerer Tage und nicht weniger Stunden. Das Sammeln pflanzlicher Nahrung bietet nur selten genug Ertrag, um die Kosten des Sammlers auszugleichen. Die Tuundra stellt nunmal ganz andere Herausforderungen an den Jagenden und Sammelnden als ähnliche Landschaften weiter im Süden.

Tag 5

Der Wald weicht nun vollends der Steppe. Niedrige Gräser, Stechginster und Heidekraut bestimmen die Vegetation, dekoriert mit gelegentlichen Blüten von Mohn und anderen zähen Blütenpflanzen. Nur selten erhebt sich mal ein Gewächs über Kniehöhe hinaus. Vor den Helden liegt ein zunehmend hügeliges Land, das den Blick freigibt auf die majestätischen Zacken der Nebelzinnen, die ihrem Namen alle Ehre machen. Zwischen den schroffen Bergkämmen sickert Nebel die kahlen Hänge hinab und ergießt sich wie Wasser in die Tuundra, in der der Nebel sich langsam auflöst.

Tag 6

Am Mittag kommt die Gruppe an eine Stelle, wo sich ein kleiner Zufluss in den Nuran Leskari ergießt. Über der Einmündung steigt stetig Nebel auf, denn das Wasser des Zuflusses ist eiskalt, der Nuran Leskari vor der Einmündung aber hat die Temperatur von frisch angesetztem Badewasser. Sigdur führt die Gruppe an dem kalten Zufluss entlang auf einen Gletscher zu, der sich an dieser Stelle bis zum Fuß des Gebirges erstreckt. Hier treffen die Helden auf ein verlassenes Lager. Eine *Fährtensuchen*-Probe +3 enthüllt, dass hier vor etwa einer Woche eine Gruppe von 5 bis 8 Orks gelagert hat. Bleiben bei der Probe trotz Zuschlag noch mindestens 3 TaP*, findet der Suchende struppige, weiße Haare, die auf Schurachai (Eis- oder Weißpelzorks) hindeuten. Die Spuren, die Richtung Gebirge aus dem Lager führen, sind schwer zu verfolgen (+6), spätestens am Tag 8 verliert sich die Fährte der Orks auf dem steinigen Untergrund. Die Helden können ihnen jedoch später bei den Totenkavernen der Fjarninger begegnen (siehe Seite 43, **Ein unerwarteter Empfang**).

Tag 7

Die Temperaturen sinken merklich, während sich die Gruppe weiter auf den Gletscher zubewegt und sich immer weiter von den wärmenden Wassern des Nuran Leskari entfernt. Sigdur hält auf den nördlichen Gletscherrand zu. Der Zufluss, dem die Gruppe folgt, besteht anscheinend aus Schmelzwasser des Gletschers.
Nachts sieht man im Norden zwischen zwei Bergspitzen ein diffuses rötliches Leuchten, das sich am Tag als dunkler Fleck präsentiert. Dieses Phänomen erklärt sich mit einem fernen Feuerberg, der nachts hell wirkt wegen der Lava, deren Leuchten an Nebel und Aschepartikeln reflektiert wird, und am Tag dunkel aufgrund der Asche, die ausgestoßen wird.

Tag 8

Die Gruppe erreicht den Fuß des Gletschers. Sigdur rät jedoch dazu, einen großen Abstand zu halten. Der Grund dafür wird schnell klar: Immer wieder lösen sich Eisklumpen und rollen den Schutthang zu Füßen des Gletschers hinab. Die Klumpen können einen Durchmesser von bis zu Wagenradgröße haben und würden einen Menschen einfach überrollen und dabei sicher einen ungesunden Eindruck hinterlassen. Zudem ist die Kälte, die von dem Gletscher ausgeht, fühlbar: Schon ein einfaches Heben der flachen Hand erlaubt die Bestimmung der Richtung, in der der Gletscher liegt. Am Abend nähert sich die Gruppe dem Rand der riesigen Eismasse. In dieser Nacht hört man dann auch das Fließen des Eises: Knacken, Bersten und lautes Knirschen erzeugen eine sehr ungewöhnliche Geräuschkulisse.

Ins Gebirge

Der dritte Teil der Reise führt die Helden in die Ausläufer der Nebelzinnen. Die Temperaturen sinken weiter (bis auf *Kalt*) und aus den Bergen zieht stetig Nebel herab. Der Wind ist schneidend kalt und die eisigen Nächte lassen bald das Wasser in den Schläuchen gefrieren. Hier findet man an Vegetation nur noch zähe Flechten und einige wenige Gräser und Moose.

Überleben in Eis und Schnee

Die härteste Prüfung in Firuns Reich, aber auch in großen Höhen und im tiefen Winter stellt ohne Zweifel der Frost dar. Die entsprechenden Informationen zu Kälteschaden und Kälteschutz finden Sie im Band **Wege des Schwerts** auf den Seiten 144ff. Hier noch einige Anmerkungen:

Kleidung

Um im hohen Norden nicht zu erfrieren, muss man sich durch Kleidung schützen. Geeignete Materialien sind Wolle und vor allem Pelz. Unbestritten am besten schützt der nivesische Anaurak, ein pelzgefüttertes Lederhemd mit eng schließender Kapuze und Hose gleicher Machart, der seine Wirkung aber nur zusammen mit Pelzstiefeln und -fäustlingen entfaltet. Schuhe sollten pelzgefüttert und aufs Beste vernäht sein, damit keine Feuchtigkeit eindringt. Zusätzlich müssen sie gründlich gefettet werden. Durchnässte Kleidung oder Schuhe schützen überhaupt nicht vor Kälte.

Speis und Trank

Grundsätzlich muss man sich mit ausreichendem Proviant versorgen. Hierbei gilt etwa 1 Stein pro Tag und Person als Minimum, denn die Kälte verlangt dem Körper mehr ab. Ist man länger unterwegs als geplant oder verdirbt unterwegs die mitgeführte Nahrung, dann bleibt nur noch die Jagd. Allerdings ist Wild im hohen Norden sehr selten. An der Küste mag man noch recht häufig auf Robben, Meerkälber oder Boronskuttentaucher treffen, im Binnenland findet man nur mit viel Glück die seltenen Großtiere und kann in den wenigen Bächen und Flüssen fischen. Die Axt, mit der man zu diesem Zweck Löcher ins Eis schlägt, gehört zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen einer Nordlandreise.
Wird das Feuerholz oder der Tran knapp, dann müssen die Speisen roh verzehrt werden. Brennmaterial wird auf alle Fälle gebraucht, um Schnee zu schmelzen und auf diese Weise an Trinkwasser zu gelangen. Während man zwei, drei Wochen ohne Nahrung auskommen kann, ist man in zwei, drei Tagen verdurstet.

Tag 9

Von diesem Tag an geht es hinauf ins Gebirge. Sigdur schlägt einen Pfad ein, der oberhalb des Gletschers das Trogtal hinaufführt, durch das sich der Gletscher bewegt. Auf diesem Pfad ziehen immer wieder Nebelschwaden an den Helden vorbei, die den Hang hinunterkommen und sich dabei langsam auflösen. Der Nebel kondensiert an der Kleidung und der Haut und fühlt sich eiskalt an. Auch die Packtiere scheuen bald diese Nebelschwaden und versuchen sie zu vermeiden, wenn es möglich ist. In der Nacht kommt es zu einer ungewöhnlichen Begegnung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr bemerkt ein Rumpeln des Bodens unter euch und langsam hört ihr auch die dazu passenden Geräusche: ein Scharren, immer wieder begleitet vom Klickern kleiner Steine, die in Bewegung geraten sind. Eure Packtiere sind bislang noch ruhig, doch lauschen sie sehr aufmerksam in die Dämmerung der Sommernacht. Zu den fühlbaren Bodenbewegungen gesellt sich bald ein tiefes, vielgestaltiges Schnaufen, als würde ein ganzes Dutzend Blasebälge für Zyklopenschmiede betätigt. Sigdur eilt zum Rand des Pfades, auf dem ihr am Tag gewandert seid, und holt eilig alles vom Weg, was ihr vielleicht dort noch zurückgelassen habt. Keinen Moment zu spät, denn da seht ihr sie schon: riesige Schemen, die sich gegen den dämmrigen Himmel abzeichnen. Das Schlurfen ihrer Schritte und ihr tiefes Atmen ist jetzt klar zu vernehmen. Vor euch, wenige Schritt entfernt, bewegt sich eine Herde Mammuts den selben Pfad hinab, den ihr selbst benutzt habt. Das Leittier bleibt stehen, als es auf eurer Höhe ist, und schnüffelt mit dem mannslangen Rüssel in eure Richtung. Dann stößt es ein tiefes Grollen aus, das ihr mehr mit dem Bauch als mit den Ohren wahrnehmt.

Wenn die Helden sich ruhig verhalten, wird die Mammutherde einfach weiterziehen. Sollte jedoch einer der Helden über den Nachteil *Raubtiergeruch* verfügen, wird die Leitkuh deutlich länger wittern und dem Geruch unter Umständen auch auf den Grund gehen. Bereiten Sie Ihren Helden ruhig einige angespannte Momente, während derer die Leitkuh durch das Lager der Helden schreitet, dabei aber wie durch ein Wunder kaum Schäden anrichtet, abgesehen von beschmutzten Schlafsäcken. Sollten die Helden nicht von sich aus mit Feindseligkeiten beginnen, besteht aber zu keinem Zeitpunkt eine unmittelbare Gefahr, da die Mammuts die Gruppe nicht als ernstzunehmende Bedrohung betrachten werden. Ein Angriff der Helden auf die Mammuts ohne Geländevorteil und vorbereitete Fallen sowie bei schlechter Sicht wäre wohl das Ende zumindest einiger Gruppenmitglieder: Die Mammuts würden sie einfach überrennen. Werte für Wollnashörner finden Sie im Abenteuer **Hauer und Horn** auf Seite 9 in diesem Band.

Der geheimnisvolle Steinkreis

Jedes Tor besteht aus zwei aufgestellten Felsblöcken und einem Deckstein. Die acht Tore haben jeweils etwa 3 Schritt Durchgangshöhe, in der Nähe des Zentrums steht ein 4 Schritt hoher Menhir vor einem weiteren Tor aus drei wuchtigen Steinen, das über 4 Meter Durchgangshöhe und eine ähnliche Breite aufweist. Die Torsteine sind alle grob quaderförmig, zeigen aber keine eindeutigen Spuren von Bearbeitung. Allein der Menhir in der Mitte weist einige Auffälligkeiten auf. So finden sich bei genauerer Untersuchung die Reste eines Reliefs aus Zacken, Kurven und Kreisteilen, die Verwitterung ist jedoch schon so stark, dass keinerlei Zusammenhang zwischen den vereinzelten Überresten mehr hergestellt werden kann. Ob es sich hierbei um eine Inschrift oder eine bildliche Darstellung gehandelt hat, wird ungeklärt bleiben müssen. Auch magische Untersuchungsmethoden bringen in erste Linie die Erkenntnis, dass die Steine schwach magisch sind, sich aber einer genaueren Untersuchung zu entziehen scheinen (Probenerschwernisse von +7). Ein entsprechend gut gelungener OCULUS, ARCANOVI, Blick ins Geisterreich oder eine entsprechende Liturgie enthüllt, dass der ganze Steinkreis in magischer Hinsicht zusammengehört. Der Menhir ist das Zentrum des magischen Geflechts und bei entsprechend gut gelungenen Proben lassen sich die Merkmale *Limbus* und *Objekt* erkennen, zudem ist für den entsprechend Befähigten eine schwache Kraftlinie zu bemerken, die durch den Menhir läuft. Die Art der Magie weicht allerdings wahrscheinlich völlig von allem ab, was derjenige jemals gesehen hat. Lediglich wenn ein Held bereits einmal trollische Magie als solche erkannt und untersucht hat, kann er Ähnlichkeiten feststellen. Ein Fachmann kann Parallelen zu den Trollpfaden erkennen und begründet über den Einsatz des Steinkreises zu entweder intra- (Teleport) oder intersphärischer Fortbewegung (Globulenzugang) spekulieren.
Das Geheimnis dieser Steine soll an dieser Stelle nicht gelöst werden, sondern die Helden nur mit einem Mysterium des Hohen Nordens bekannt machen, zu dem auch Sigdur nur Legenden beisteuern kann. Laut fjarningischem Glauben kennen die Tiere geheime Wege (Mammutpfade genannt) durch das Gebirge und zu saftigen Weiden, die auch im Winter noch Nahrung liefern, die aber nur von den Mammuts und Mastodonten genutzt werden können. Nur deswegen kann man auch das ganze Jahr über Mammuts und Mastodonten in einem Gebiet finden und jagen, das ihnen eigentlich gar nicht genug Nahrung liefern kann. Einzig die gestrandeten Vorfahren von Sigdurs Volk sollen einmal von den Mammuts über deren geheime Pfade zum Asainyf geführt worden sein, wo sich ihnen Frunu offenbart und ihnen ihre Siedlungsplätze gewiesen hat.

Tag 10

Sigdur führt die Gruppe weiter den Pfad hinauf, dabei können den ganzen Tag über die Spuren der Mammuts verfolgt werden. Gegen Abend erreichen die Helden ein Seitental, in dem dichter Nebel hängt. Die Spuren der Mammuts kommen unzweifelhaft aus diesem Tal. Sollte keinen Ihrer Helden die Neugier packen, schlägt Sigdur eine Erkundung vor, um hier vielleicht das Nachtlager aufzuschlagen. Die Erkundung des Tales ergibt bald, dass sich darin ein großer Ring aus Steintoren befindet. Eine genauere Untersuchung der Umgebung zeigt, dass es keinen anderen Aus- oder Eingang in dieses Tal gibt, den die Mammuts genutzt haben könnten. Im Bereich der Steintore und dazwischen herrscht stetiger Nebel, der die Sichtweite auf 10 Meter begrenzt, zudem ist dieser Bereich dicht mit kniehohen Gräsern und verschiedenen Blütenpflanzen bewachsen. Ein aufmerksamer (!) Pflanzenkundler kann

darunter auch einige verstreute Heilpflanzen, im Einzelnen Belmart, Blutblatt, Bleichmohn, Einbeeren und Gulmond finden, die sich zudem jeweils in für diese Jahreszeit untypischen Reifezuständen befinden.
Übernachten die Helden im Steinkreis, fühlen sie sich am nächstem Morgen besonders ausgeschlafen und erfrischt (zusätzlich +1 auf die Regeneration von AsP und LeP). Zudem erinnern sie sich an lebhafte Träume von idyllischen Landschaften mit saftiger Vegetation, die je nach Herkunft des einzelnen Helden ganz unterschiedlich ausgesehen haben.

Tag 11 und 12

Der Pfad führt weiter ins Gebirge hinauf. Die Stellen, die sich zum Aufschlagen des Nachtlagers finden lassen, werden zunehmend ungemütlicher und kälter (zu den Regelungen der Auswirkungen von kalter Witterung siehe **WdS** 144f.). Auch tagsüber steigt die Temperatur nur noch selten über den Gefrierpunkt. Sogar am Südhang liegen hinter großen Felsen und unter Überhängen noch Schnee und Eis vom letzten Winter. Am zwölften Reisetag kommt die Gruppe an ein kleines Seitental, aus dem ein kleiner Bach, der an den Rändern vereist ist, in das Gletschertal fließt und zwischen den Spalten im Eis verschwindet. Diesem Tal möchte Sigdur folgen. Zuvor weist er die Helden jedoch darauf hin, dass sie nun das Gebiet betreten, in dem es wahrscheinlicher wird, auf Doppelaxt-Leute zu treffen. Deswegen sollen sie wachsam sein und immer ihre Waffen bereit halten. Mit einem Angriff ist zwar eigentlich nur zu rechnen, wenn die Gruppe nach leichter Beute aussieht, aber Unachtsamkeit und augenscheinliche Waffenlosigkeit könnten genau diesen Eindruck hervorrufen. Zudem vereinbart er einige einfache Anweisungen mit ihnen. Dazu zählen Zeichen für Angriff, Rückzug und Halt, die zu befolgen er dringend anmahnt.

Tag 13

Schon kurz nach dem Aufbruch können die Helden feststellen, dass in den Felsen der Umgebung vereinzelt Höhlen existieren, zu denen einfache Pfade hinaufführen. Eine Untersuchung ergibt jedoch, dass hier schon seit geraumer Zeit niemand mehr war. Es finden sich allerdings Spuren, die auf wiederholte menschliche Benutzung in den vergangenen Monaten hinweisen, wie etwa abgenagte Knochen und Moos- und Fellfetzen.
Kundschaftende Helden werden bei guten *Sinnenschärfe*- oder *Fährtensuchen*-Proben (je 5 TaP*) auch feststellen können, dass die Gruppe beobachtet wird. Einer Konfrontation stellen sich die heimlichen Beobachter allerdings nicht.
Der Bach, dem die Helden folgen, scheint zunehmend weniger vereist zu sein. Das Tal des Baches wird immer wieder breiter und schmaler und gegen Mittag erreichen die Helden eine Stelle, an der sich das Tal zu einem breiten Kessel ausdehnt. Dies ist der Siedlungsplatz eines Fjarningerstammes.

Das Dorf der Doppelaxt-Leute vom Skeifeldfjell

Auf dem von steilen Hängen geschützten Platz stehen zehn runde Hütten, die bis zu einer Höhe von einem Schritt aus Bruchsteinen bestehen, die mit Lehm und Moos abgedichtet sind. Darüber erheben sich halbrunde Kuppeln aufgeschichteter Felle, die von einem Gerüst aus riesigen Rippen und Stoßzähnen getragen werden und mit Steinen beschwert sind. Auf den freien Flächen zwischen den Hütten sind Werkplätze zu sehen, die anscheinend eilig verlassen wurden.

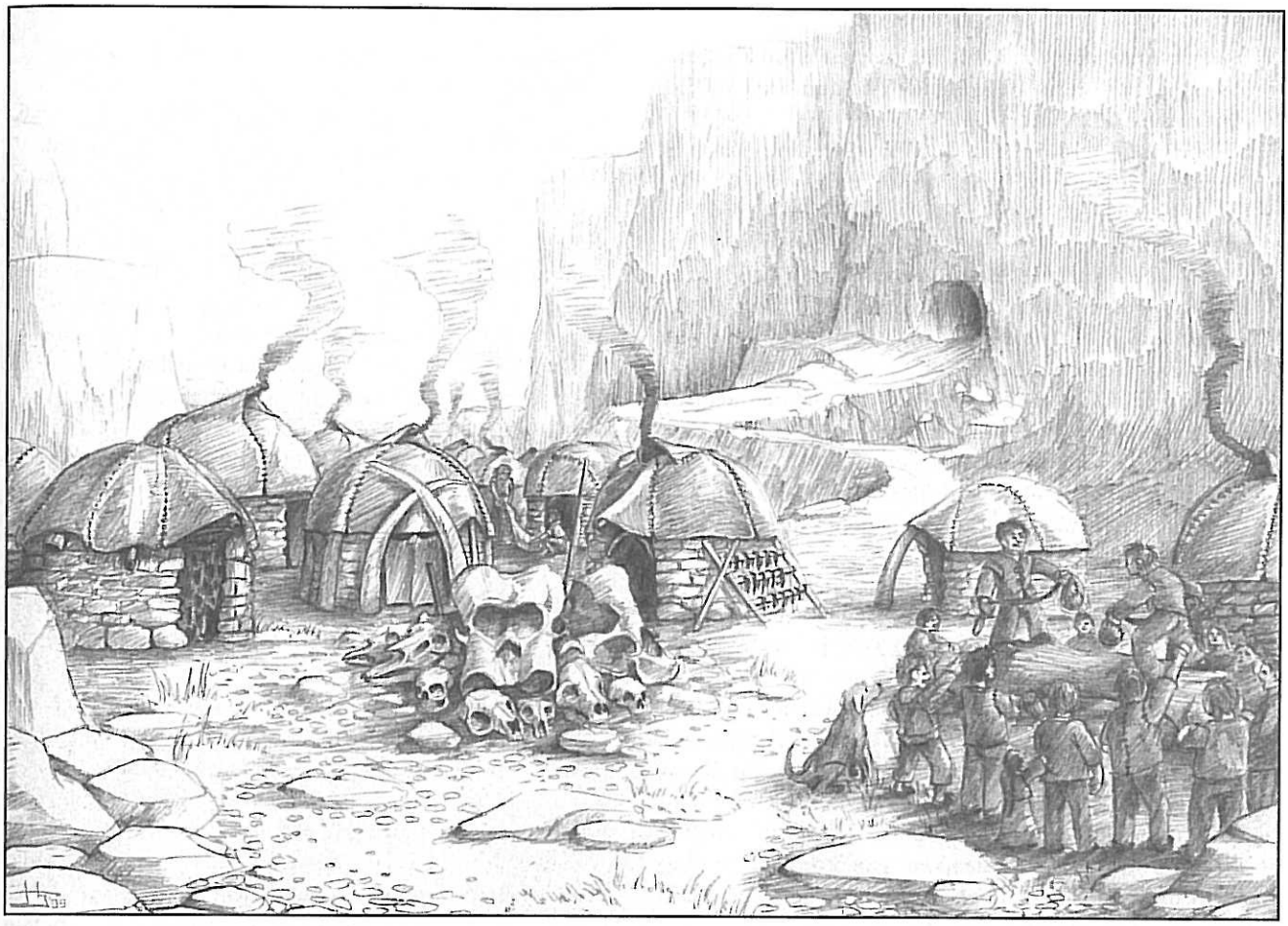
Gnade und Mitgefühl bei den Fjarningern Teil 2: Vom Umgang mit Kranken

Kranke müssen, sobald ihre Erkrankung festgestellt wird, das Dorf verlassen, bleiben aber zumeist in Höhlen in der Nähe. Dieses Vorgehen ist für die Gruppe wichtig, um eine Ausbreitung von Krankheiten zu verhindern. Der Heiler des Dorfes versorgt die Erkrankten mit Wasser und gelegentlich auch Nahrung, wenn welche übrig ist, die er vor der Höhle abstellt. Werden diese Gaben nicht mehr abgeholt, wartet man einen Mondzyklus lang und transportiert dann die sterblichen Überreste in die Totenkavernen. Bei erkrankten Kindern, die schon alt genug für einen Namen, aber noch zu jung für die Jugendlichen-Trupps sind, wird zumeist ein Bruder oder eine Schwester, sehr selten ein Elternteil mit in die Höhle geschickt. Stirbt das erkrankte Kind, bleibt das gesunde Geschwister bis zum nächsten Mondphasenwechsel in einer anderen Höhle, bis es wieder zur Sippe zurückkehren darf.

Handwerk bei den Fjarningern

Das Material, das die meiste Anwendung findet, sind Knochen. Es dient als Ersatz für Holz, man fertigt daraus Gefäße, Werkzeuge, Besteck und vieles mehr. Genäht wird zumeist mit Knochennadeln und Fäden aus Sehnen oder Darm, was die entsprechenden Erzeugnisse sehr haltbar und die Nähte zudem weitgehend wasserdicht macht.
Die Krone der Handwerkskunst ist die Herstellung und das Schmieden von Bronze. Eine Kultur, in der Holz zu wertvoll ist, um es zu verbrennen, muss normalerweise auf jegliche Metallverhüttung verzichten. Doch den Fjarningern gelang es durch den Kontakt mit den Brobim (Wilden Zwergen), eine Alternative zu finden. Bei ihnen lernten sie die Zwergenkohle kennen, die sie gegen Nahrungsmittel, Felle oder Gefäße eintauschen. Zudem gibt es in den Nebelzinnen einen Fjarninger-Stamm, der selber Kohle gewinnt und sie an andere Stämme weitertauscht. Halbedelsteine, aus denen man Kupfer gewinnen kann, wie Malachit und Azurit finden sich in den Nebelzinnen reichlich und werden in Stollen abgebaut, in denen alle Skuldrun Erz brechen dürfen. Damit aus dem Kupfer eine haltbare und feste Bronze entsteht, werden von Schmied zu Schmied abweichende Zuschläge hinzugefügt. Den größten Anteil bilden hierbei zumeist ein braun-gelbes Zinn-Mineral und einige Halbedelsteine.

Vor dem Dorf wurden zwei Wälle aus Bruchsteinen errichtet, die sich von den gegenüberliegenden Steilhängen aus zur Mitte erstrecken und sich in einem ca. 7 Schritt breiten Bereich überschneiden, in dem man zwischen den beiden Wällen entlang zur Siedlung gelangt. An diesen Wällen fließt der Bach entlang, der hier angenehm warmes Wasser führt, das allerdings einen leichten Schwefelgeruch ausströmt.
Vor den Wällen steht ein einzelner Fjarninger, dahinter noch etwa ein Dutzend mehr, sie wirken kampfbereit. Es ist nun an den Helden, eine entsprechende Gegendarbietung zu bieten. Damit verbessern sie nicht nur Sigdurs Verhandlungsbasis,



sondern verhindern auch, doch noch als 'lösbares Problem' angesehen zu werden. Es sollte dabei allerdings keinesfalls wirkliche physische Gewalt von den Helden ausgehen, sonst wäre ein Kampf kaum noch zu vermeiden, der viele Opfer fordern würde.

Sigdur bedeutet den Helden zu warten und nähert sich dem einzelnen Fjarninger. Die beiden beginnen ein hitziges Gespräch, bei dem es anscheinend darum geht, die Entschlossenheit der beiden Parteien auszuloten. Mischen die Helden sich hier ein, sollten Sie als Spielleiter gut abwägen, ob die Helden wirklich etwas beisteuern oder Sigdurs Verhandlungsposition eher schwächen, wenn sie zum Beispiel an die Gastfreundschaft appellieren oder um Einsicht für ihre missliche Lage erbitten.

Nach diesem kurzem Streitgespräch kommt man jedoch zu einem ruhigeren Gesprächsmodus und es scheinen die Verhandlungen über den Preis für den Zutritt zu Fyrveigs Höhle zu beginnen. An diesen Verhandlungen sollten die Helden sich dahingehend beteiligen, dass sie aus ihren Besitztümern ein oder mehrere Objekte aussuchen sollten, die ihrer Meinung nach als Geschenk in Frage kommen. Setzen die Helden hier zu niedrig an, könnte das als beleidigend aufgefasst werden, machen sie dagegen zu wertvolle Geschenke, wecken sie Begehrlichkeiten.

Als Maßgabe für den Meister sollte hier nicht der materielle Wert im Mittelreich gelten, sondern vielmehr der Wert, den der Gegenstand für einen Fjarninger haben würde. Goldmünzen und der meiste Schmuck stoßen also eher auf Ablehnung, Nahrungsmittel oder Messer aus Stahl dagegen, und seien es kleine Gebrauchsmesser, werden hoch geschätzt. Bedingung ist jedoch in jedem Fall, dass die Gruppe ihr Lager außerhalb des Schutzwalls aufschlägt und verspricht, im Gebiet der Doppelaxt-Leute weder Nahrung zu sammeln noch zu jagen, solange der Aufenthalt bei Fyrveig andauert.

Probleme mit der Nahrung

Die Regelung des Jagd- und Sammelverbotes soll noch einmal die Knappheit der Ressource Nahrung unterstreichen. Die Jagdgründe der Doppelaxt-Leute können ein halbes Dutzend zusätzlicher Esser kaum verkraften, also wird die Anwesenheit der Fremden als potentiell lebensbedrohlich für die ganze Sippe angesehen.

Die Helden müssen also von ihren mitgebrachten Vorräten leben. Dabei ist es nicht nötig, dass Sie genau über die Lebensmittel Buch führen. Wenn Ihre Helden darauf hinweisen, dass sie ihre Vorräte sichten und dann rationieren, damit sie über die Zeit bei den Doppelaxt-Leuten reichen, dann sollte Ihnen das genügen. Ein mehrtägiger Jagdausflug in entferntere Gebiete kann die Situation entschärfen, allerdings würden sie dann ihrer Funktion als Schutz für Sigdur nicht mehr nachkommen, dementsprechende Vorkehrungen für die Sicherung von Sigdurs Aufenthalt sollten also vor der Abreise getroffen werden. Im Notfall (für Fjarninger auch im Normalfall) können die Packtiere als Proviant dienen, das würde sich nach der Reise allerdings negativ auf den Erlös der Unternehmung auswirken.

Fjarningisches Überleben

Ein Problem bei der Darstellung der fjarningischen Kultur ist der Verzicht auf einige Dinge, die im ersten Moment unverzichtbar erscheinen. Holz ist äußerst wertvoll, denn es muss über viele Tagesreisen ohne Hilfe von Zug- oder Packtieren herangeschafft werden. Es werden dementsprechend zumeist nur Abfälle verfeuert. In der Regel wird Holz nur dort als Werkstoff benutzt, wo es keine Alternativen gibt, zum Beispiel beim Waffenbau.

Die beiden Hauptquellen für Brennmaterial sind dementsprechend zum einen Mammutkot und zum anderen Talg von Mammut, Bär und Robbe.
Töpferwaren sind in der Regel ungebrannt, was ihre Nützlichkeit merklich einschränkt, da sie kaum für Flüssigkeiten oder Feuchtes verwendet werden können. Gebrannter Ton gehört dagegen zu den absoluten Raritäten, denn das Brennen würde wertvollen Brennstoff kosten. Dementsprechend wird auch die meiste Nahrung, die fast ausschließlich tierischer Herkunft ist, roh verzehrt. Im Sommer werden einige Innereien, aber vor allem Fisch in speziellen Gefäßen aus Großtier-Schädeln fermentiert, bis sie mürbe sind. Die entstehende Paste wird im Winter zum Würzen von Trockenfleisch genutzt. Pflanzen finden zumeist nur in der Form von Flechten und einigen Wasserpflanzen aus warmen Seen Eingang in die Ernährung und dienen schon allein von der verwendeten den Mengen her eher als Gewürz denn als Beilage.
Die Heiler kennen vielfältige Verwendungen für verschiedene Flechten, nutzen aber auch einige mineralische Substanzen, wie Schlamm aus Geysiren, Schwefel oder bestimmte gemahlene Kristalle. Auch einige tierische Zutaten kommen zur Anwendung: So legt man püriertes Schneeziegenhirn bei Prellungen und Verstauchungen auf, das dann, nachdem es getrocknet ist, dem Verwundeten noch als nahrhafte Stärkung dienen kann. Allerdings wandern die Heiler auf der Suche nach Heilmitteln auch immer wieder in die Tundra oder betreiben Tauschhandel mit nivesischen Schamanen, um an bestimmte Pflanzen zu kommen. Durch den damit verbundenen Aufwand werden zum Beispiel Einbeeren zu einer äußerst seltenen und kostbaren Medizin.

Bei Fyrveig Doppelaxt

Nachdem sich die Gruppe mit den entsprechenden Geschenken das Recht auf Zugang zu Fyrveigs Höhle erkauft hat, wird sie durch die Siedlung zu einem steilen Stieg gebracht. Dieser führt an der wallabgewandten Seite der Siedlung den Felshang hinauf und mündet in etwa zehn Schritt Höhe auf ein etwa 10 mal 10 Schritt großes Plateau vor einem Höhleneingang. Am seinem Rand befinden sich drei Schutthaufen aus mehr oder weniger geschwärzten, beinahe Spann dicken Tonscherben, die ein fachkundiger Held als Reste primitiver Hochöfen identifizieren kann. Um an das verhüttete Metall zu kommen, wird der aus Ton gebaute Hochofen zerschlagen und das ausgekühlte Metall unter der Schlacke geborgen. Die Reste, die hier zu finden sind, sind die Scherben der Öfen und die übrige Schlacke.

In der Höhle der Skuldrun

An dieser Stelle gilt es als höflich, seine Anwesenheit durch Rufen bekannt zu geben. Sollten die Helden Anstalten machen, einfach den ersten Raum der Höhle zu betreten, ruft Sigdur nach Fyrveig.
Der vorderste Raum weist einige klassische Utensilien einer Schmiede auf, es findet sich ein steinerner Amboss und eine aufwändig gestaltete Feuerstelle, die wohl als Esse dient. Daneben stehen einige lange hohle Knochen, die an einem Ende mit Ton ummantelt und am anderen schmal zugeschnitten sind.
Die Höhle ist unbeleuchtet, darum sollten die Helden über irgendeine Form von Beleuchtung verfügen, wenn sie weiter gehen wollen als bis in den Eingangsraum, der noch einigermaßen vom Tageslicht erhellt wird.
Im hinteren Bereich verengt sich die Höhle ein wenig und gabelt sich schließlich. Eine der beiden Abzweigungen ist teilweise versperrt, da hier Birkenstämme in den Durchgang geklemmt wurden, die mit Häuten und Fellen bespannt sind. In der Mitte ist ein Bereich wo ein großes Fell vor einem Durchschlupf hängt. Die andere Abzweigung führt in einen Bereich, der sich bald wieder etwas verbreitert. Dort finden sich große Haufen Rohmaterialien, die ein *Gesteins-* oder *Hüttenkundiger* bei gelungener Probe identifizieren kann. Es finden sich schwarz-glänzende Brocken (1 TaP*: Zwergen-Kohle) und in verschiedenen Grüntönen schimmerndes und leuchtend blaues Erz (3 TaP*: Malachit und Azurit, zwei Kupfererze). In geringeren Mengen liegen auch noch einige andere Materialien aufgehäuft, wie ein gelb-braunes Erz (5 TaP*: Zinnkies), sowie einige dunkel rosafarbene Brocken (9 TaP*: Rhodonit, ein Zusatz, der auch bei der Stahlherstellung genutzt wird und mit dem man die Schlacke dünnflüssiger machen kann). Die Höhle erstreckt sich dahinter noch tiefer in den Berg hinein und wird zu einem für fjarningische Begriffe engen Stollen.
Hinter der Abtrennung aus Holz und Fellen findet sich Fyrveigs Wohnraum. Dort stehen diverse Gefäße, eine Schnur mit Trockenfleisch, Wasserschläuche, ein großes Felllager, Kleidungsstücke und einige persönliche Sachen.
Fyrveig (Werte und Beschreibung siehe Anhang auf Seite 49) empfängt Sigdur und die Helden und führt sie nach einer förmlichen Begrüßung in ihren Wohnraum. Dort bietet sie ihnen auf den Boden gelegte Felle als Sitzgelegenheiten an.
Dann beginnt Sigdur, ihr sein Anliegen vorzutragen. Die Helden können und sollten ihn dabei tatkräftig unterstützen, soweit sie über entsprechende Sprachkenntnisse verfügen. Sigdur versucht, Fyrveig damit zu überzeugen, dass die Begegnungen mit unnatürlichen Wesenheiten, die in den letzten Jahren so stark zugenommen haben, eine Bedrohung für das ganze Volk der Fjarninger sind und man gegen diesen Feind zusammenstehen müsse. Zudem ist der Stamm der Eisfuchs-Leute im Moment noch ein Schutz für die Doppelaxt-Leute vor Gloranas Zugriff. Würden die Eisfuchs-Leute verjagt oder erobert werden, würde die direkte Bedrohung für die Doppelaxt-Leute sprunghaft zunehmen. Deswegen sei es in ihrem eigenen Interesse, ihre besonderen Kenntnisse an ihn weiterzugeben.
Gerade bei der Schilderung von Gloranas Macht und der Macht von Heptarchen im Allgemeinen können die Helden wahrscheinlich weitere Informationen beisteuern. Setzen sie hier ihr Wissen geschickt ein, um die Bedrängnis der Lage der Fjarninger hervorzuheben, oder flechten sie glaubhafte Geschichten ihrer eigenen Erfolge gegen übernatürliche Besdrohungen ein, können sie sich bei Fyrfeig einen Statusgewinn erarbeiten, der sich in der Folgezeit auch auf den Rest des Stammes ausweitet.
Fyrveig scheint sich durchaus überzeugen zu lassen. Um seine Befähigung zu untermauern, weist Sigdur seine Streitaxt vor,

die er selbst geschmiedet hat. Fyrveig nimmt die Waffe und geht in die Schmiede, wo sie das Blatt der Axt näher betrachtet und am Amboss mit einigen leichten Hammerschlägen den Klang des Metalls zu erlauscht.

Unerwartete Opposition

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Fyrveig nickt anerkennend und reicht Sigdur die Streitaxt zurück. "Ja, ich werde dich unterrichten. Du sollst erfahren, wie man Harigastar in Waffen einlädt. Und dein erstes Stück soll ein Hammer wie der meine sein, der einen Harigastur beheimatet."
Sigdur hebt gerade zu einer Entgegnung an, als sich eine Stimme, wie Knistern und Knacken eines Lagerfeuers erhebt: "Ich bin der einzige meiner Art. Ich habe dir in all dieser Zeit geholfen. Mein Verdienst ist es, den du da leichtfertig weggibst." Die Stimme schwillt dabei bis zum Brausen eines Großfeuers an. "Niemals werde ich zulassen, dass du mich so demütigst."

Die Stimme erschallt aus Fyrveigs Schmiedehammer, und kaum sind die Worte verklungen, da sieht man Fyrveig ihren Hammer mit großer Anstrengung umklammert halten, nur um kurz darauf scheinbar von eigener Hand eine kräftigen Schlag an die Stirn zu erhalten, der sie hintenüber fallen lässt. Der Hammer fällt scheppernd zu Boden. Wer auch immer Fyrveig zu Hilfe eilt, wird schnell feststellen, dass der Hammerkopf merkliche Wärme ausstrahlt. Zudem setzt die Stimme wieder ein: "Mein Geheimnis, nie werdet ihr es erfahren! Verschwindet von hier!" Dabei nimmt die Hitze, die vom Hammerkopf ausgeht, weiter zu.

Nun ist es an den Helden, zur Tat zu schreiten. Der Hammer erhitzt sich immer weiter, bis er schließlich weiß zu glühen beginn und dabei seine Umgebung schwer in Mitleidenschaft ziehen. Zuerst sollte Fyrveig in Sicherheit gebracht werden, da sie direkt neben dem Hammer liegt. Sigdur versucht derweil, den Hammer am Stiel zu packen, um ihn wegzutragen, wird dabei aber von selbigem am Bein getroffen und lässt die Waffe mit einem Schmerzensschrei fallen.
Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden eingreifen können. Zum einen sollte der Hammer aus der Schmiede gebracht werden, denn die Hitzeausstrahlung wird bereits unangenehm (Auswirkungen wie unter einem CALDOFRIGO von bis zu *Kohlenglut*) und könnte bald Kleidung oder Einrichtung in Brand setzen. Zum anderen können sie versuchen, die Erhitzung des Hammers mit Wasser zu bremsen. Der Stiel beginnt bald zu rauchen und entzündet sich kurz danach: Der Hammer hat Rotglut erreicht.
Wer dennoch versucht, den Hammer am Stiel zu packen, den versucht er anzugreifen. In diesem Fall entscheiden vergleichende Körperkraft-Proben, was geschieht. Der Geist im Hammer hat eine KK von 15. Gelingt die Probe des Hammers und scheitert gleichzeitig die Probe des Helden, wird der Held vom Hammer in seiner Hand attackiert (AT 15), und er kann nur ausweichen, nicht parieren. Wird er getroffen, erleidet er 1W6+4 TP plus 1W6 SP durch Hitze. Diese Probe wird in jeder KR wiederholt.
Ein einfacherer Weg wäre es, den Hammer mittels der vorhandenen Schmiedewerkzeuge zu bewegen, ihn also mittels eines anderen Hammers wegzuschlagen oder mit einer langen Zange aufzuheben. Der Geist im Hammerkopf erhöht jedoch weiter stetig die Temperatur und wird immer heller glühen, bis es sogar unangenehm wird, ihn nur anzuschauen. Wird er in diesem Zustand in Wasser geworfen oder auf eine größere Menge Eis gelegt, versinkt er zischend und brodelnd und zerspringt schließlich. In der Folge wird sich ein befreiter Feuerelementar den Weg gen Himmel bahnen und in einer spektakulären Explosion verpuffen. Kommen die Helden nicht auf die Idee, den Hammer in Wasser zu werfen, können sie versuchen, ihn durch schiere Gewalt zu zerstören, was bei einem beinahe massiven Metallblock nicht gerade einfach ist und auch das benutzte Werkzeug erheblich beschädigen dürfte. Zum Umgang mit Strukturpunkten von Gegenständen siehe **WdS 191**, der Hammer hat 20 StP, eine Struktur von 16 und eine Härte von 18. Die Härte sinkt allerdings in jeder KR durch die Aufheizung um einen Punkt bis zu einem Minimalwert von 4.
Bringen die Helden den Hammer nur aus der Höhle und kümmern sich nicht weiter um ihn oder dauert der Kampf länger als 18 KR, dann erhitzt der Feuergeist den Hammerkopf bis zum Sieden des Metalls und vergeht dann in einer Explosion aus Tröpfchen kochender Bronze, die im weiten Umfeld ihre Spuren hinterlassen. Personen in der Umgebung erleiden hierbei einen Schaden wie bei einem IGNISPHAERO mit einem Kernschaden von 2W6 +2 TP.
Wie auch immer der Hammer sein Ende findet, es wird die Aufmerksamkeit aller Anwesenden in weitem Umkreis erregen. Es liegt nun an den Helden, ob sie durch Fjarninger in Bedrängnis geraten, die sie beschuldigen, Fyrveig angegriffen zu haben, ob sie die Lage erklären können oder ob sie die Effekte bei der Zerstörung des Hammers gar als Demonstration ihrer Macht verkaufen. Dies hat Einfluss darauf, wie die Doppelaxt-Leute im Weiteren mit ihnen umgehen. Auf jeden Fall

gibt es Verletzte, die versorgt werden sollten. Auch hier bietet sich den Helden eine Möglichkeit, bei den Fjarningern Eindruck zu hinterlassen, wenn sie entsprechend heilkundig sind oder wirken.

Gnade und Mitgefühl bei den Fjarningern
Teil 3: Umgang mit Verletzten

Der Heiler entscheidet, wen er heilt und wen nicht, hierbei zählen in erster Linie pragmatische Gründe. So wird er, wenn ein Trupp Krieger viele Verletzte aufweist, zuerst diejenigen behandeln, bei denen geringer Aufwand großen Effekt verspricht (zum Beispiel Knochenbrüche), zudem zieht er auch den Nutzen der zu Heilenden für die Sippe in Betracht. Einer geschickten Handwerkerin die verletzte Hand zu retten ist viel wichtiger, als dasselbe bei einem von vielen Kriegern zu tun, wenn der noch eine zweite gesunde Hand hat.

Sippenmitglieder, die dauerhafte Verstümmelungen aufweisen, die die Selbstversorgung desjenigen unmöglich machen, wie Blindheit oder Lahmheit, oder die einfach an Altersschwäche leiden, werden nur in Ausnahmefällen toleriert. Spätestens beim Wechsel vom Sommer- ins Winterlager verlassen solche Fjarninger ihre Sippe und brechen zu den Totenkavernen auf, um dort zu sterben. Das spart ihrer Sippe die Mühe, sie dorthin zu bringen. Sollte ein solcher Fjarninger den Weg zu den Kavernen nicht selber schaffen, ist es die Pflicht eines jeden, der den Leichnam findet, ihn zu seinem Ziel zu bringen.

Fyrveigs Verletzung ist leichter als anfangs vermutet, dennoch wird sie den Rest des Tages mit Schwindel auf ihrem Lager verbringen. Neben der Kopfwunde machen ihr dabei auch die Auflehnung und der Verlust ihres Schmiedehammers zu schaffen. Auch Sigdur braucht Ruhe, das Bein wird sicher wieder heilen, aber die Brandwunde ist recht tief und wird noch einige Tage Pflege brauchen.

Sollten die Helden an den Krankenlagern wachen wollen, weist Fyrveig ein herbeigerufenes Mitglied ihrer Sippe an, den Helden auf Dauer freien Zugang zu ihrer Höhle zu gewähren. In dieser Nacht schläft sie lang und tief, nur unterbrochen von wenigen kurzen Augenblicken, in denen sie erwacht und um etwas zu trinken bittet. Am Morgen wirkt sie schon sichtlich erholt und bittet darum, mit Sigdur, dem es noch nicht sichtbar besser geht, alleingelassen zu werden.

Nach ihrem Gespräch mit Sigdur dankt Fyrveig den Helden für ihre Hilfe. Sie bietet ihnen ein Stück Mammut-Stoßzahn von etwa drei Spann Länge als Wiedergutmachung für ihre Hilfe an, falls sie ihre Schmiede vor der Verwüstung bewahrt haben. Außerdem bekräftigt sie nochmal ihren Entschluss, ihr Wissen um das Schmieden von Harigastar-gefälligen Waffen an Sigdur weiterzugeben. Allerdings bedarf es dazu eines Schmiedehammers, in dem ein Harigastur wohnt. Da Fyrveigs über lange Jahre benutzter Hammer nun zerstört ist, braucht sie einen anderen, um das Ritual durchzuführen. Einen solchen zu besorgen ist der nächste Schritt (und da Fyrveig ihren Schmiedehammer eingebüßt hat, weil sie Sigdur und den Helden helfen wollte, sieht sie die Gruppe durchaus auch ein wenig in der Pflicht, ihren Teil zur Suche eines neuen Werkzeugs beizutragen).

Im Auftrag der Skuldar

Fyrveig empfiehlt den Helden, zu den Kavernen der Toten zu gehen und einen solchen Hammer bei einem Skuldur zu ertauschen, der dort bestattet ist. Ein Tausch ist notwendig, da die Toten in den eisigen Hallen darauf warten, zur letzten Schlacht gerufen zu werden. Es wäre lästerlich, einen dieser Krieger Frunus seiner Waffe zu berauben. Sigdur bittet die Helden, für ihn zu den Kavernen zu gehen, um den Hammer zu besorgen, während er noch an das Krankenlager gefesselt ist. Er kann ihnen nicht viel mehr geben, als er ihnen schon angeboten hat, aber die ursprüngliche Vereinbarung besagte ja auch, dass sie ihm helfen, das Wissen zu erlangen, das er sucht, und dazu ist der Hammer nun erforderlich. Sollten sich die Helden allzu sehr sträuben, könnte er die Entlohnung um einige weitere Stücke Bernstein anheben.

Wenn die Helden danach fragen, hilft Fyrveig ihnen bei der Auswahl von Tauschobjekten für den Hammer, die die Helden ansonsten aus ihrer mitgebrachten Handelsware bestreiten können. Haben die Helden nichts Entsprechendes dabei oder weigern sich rigoros einzuspringen, gibt Fyrveig ihnen eine Waffe aus ihrem Lager mit.

Sollten die Helden sich zudem standhaft weigern, ohne einen Fjarninger als Begleitung aufzubrechen, beauftragt Fyrveig ein junges Stammesmitglied (Radulf, unerfahrener Stammeskrieger, Werte können an Sigdurs angelehnt werden) damit beauftragen, die Helden zu führen.

Auf der Suche nach dem richtigen Hammer

Zu den Kavernen der Toten

Während sich die wieder genesende Fyrveig gemeinsam mit dem stark humpelnden Sigdur daran macht, die besondere Bronzelegierung für das Schmiederitual herzustellen, brechen die Helden wohl am nächsten Tag auf zu den gut zwei Tagesmärsche entfernten Eiskavernen. Dafür ist es notwendig, noch weiter ins Hochgebirge aufzusteigen, eventuell mitgeführte Packtiere können also nicht mitgenommen werden.

Der Weg führt zunächst in dem Tal, in dem die Siedlung der Doppelaxt-Leute liegt, weiter bergan und damit auch bachaufwärts. Das Wasser des Baches wird Verlauf des nächsten Tages immer wärmer und Nebel steigt stetig von ihm auf. Die Quelle, die die Helden abends erreichen, besteht aus einem Riss im Boden, aus dem unablässig Wasser herauskocht, begleitet von schwefeligen Dämpfen, die an den Steinen der Umgebung gelbe Krusten gebildet haben.

Etwas oberhalb der Quelle findet sich eine Stelle, an der die Helden ein Nachtlager aufschlagen können. Die Temperaturen sinken hier nachts mittlerweile auf *Eiseskälte*. Die Nähe der warmen Quelle mildert die Kälte, doch die schwefeligen Dämpfe, machen eine Übernachtung in unmittelbarer Nähe sehr unangenehm.

Am folgenden Tag führt ein schmaler Pfad weiter in die Höhe. Der Aufstieg wird dadurch erleichtert, dass hier anscheinend an einigen Stellen der Fels etwas bearbeitet wurde, um die Strecke einfacher begehbar zu machen. Da die Kälte sehr

an den Kräften zehrt und häufigere Pausen nötig macht, erreichen die Helden das nächsthöhere Felsplateau, an dessen Ende nach Fyrveigs Angaben die Eiskavernen liegen sollen, erst gegen Abend. Flug- oder passende Zauberfähigkeiten können den Aufstieg erleichtern und damit beschleunigen.

Ein unerwarteter Empfang

Als sich die Helden am dritten Tag weiter den Gipfeln am Ende des Hochplateaus nähern, werden sie einiger Höhlen im ewigen Eis der Hänge gewahr. Vor einem der Eingänge sind helle Gestalten auszumachen, die sich bei vorsichtigem Näherkommen bald als ein Trupp Schurachai herausstellen (jene Bande, auf deren Spuren die Helden bereits vor einigen Tagen gestoßen sind). Diese sind gerade unter wilden orkischen Flüchen damit beschäftigt, einen verschütteten Zugang zu einer Höhle wieder freizulegen. Die Helden können versuchen, die Eisorks mittels *Schleichen* und *Sich Verstecken* zu umgehen und einen abgelegeneren Zugang zu den Kavernen zu erreichen. Werden die Orks auf die Helden aufmerksam, kommt es in jedem Fall zum Kampf.

Die Schurachai

Die Schurachai ähneln bis auf ihr weißes Fell in nahezu jeder Hinsicht den Schwarzpelzen, wie sie den Helden aus südlicheren Gefilden bekannt sein dürften. Anzahl und Erfahrung der Orks sollten auf die Kampfkraft der Helden hin angepasst werden, wobei zu bedenken ist, dass die durch die Kälte geringere Regenerationsrate und das Verhalten der Fjarninger Verwundeten gegenüber auch einer siegreichen Heldengruppe später noch einige Schwierigkeiten bereiten können. Eine eher schwache Heldengruppe sollte hier also nicht an den Rand der Auslöschung getrieben werden, kampfstarken Helden kann hier jedoch ein furioser Kampf unter Ausnutzung des abschüssigen, teils eisglatten Terrains geboten werden. Der Anführer der Orks ist in jedem Fall ein Veteran.

Schurachai(unerfahren/erfahren/Veteran)

LeP 30/39/45	**AuP** 35/44/51	**WS** 5/7/9
MR 0/1/4	**GS** 8	**RS** 3
AT 13/15/19	**PA** 9/11/16	**FK** 10/14/20

INI 10+1W6/12+1W6/18+1W6

TP 1W6+3/1W6+4 (Steinaxt/rostiger Arbach)

Sonderfertigkeiten: Biss/Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag/Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I

Wenn ein Ork über die Hälfte seiner Lebensenergie verloren oder zwei Wunden erlitten hat, versucht er zu fliehen. Ist mehr als die Hälfte der Orks gefallen oder geflohen, wenden sich auch die übrigen zur Flucht. Es mag sein, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt auf Rache aus sind, wenn sie glauben, die Helden überraschen zu können.

Wenn die Helden die Eisorks von vornherein umgehen oder sich nach einem überstandenen Kampf nicht weiter um die von Schnee verschüttete Höhle kümmern, können sie durch einen der anderen Eingänge in die Kavernen der Toten vordringen, wie im Folgenden beschrieben. Beenden sie hingegen die Bemühungen der Schurachai, um herauszufinden, was die Orks an dieser Stelle gesucht haben, können Sie einen 'Joker' einführen, den Skuldur Asgrir (siehe nebenstehender Kasten).

Asgrir

Es zeigt sich schnell, dass der Höhleneingang absichtlich versperrt wurde, indem jemand von innen eine Schneewechte losgeschlagen hat. Verantwortlich dafür ist Asgrir, ein Mammutseher der Doppelaxt-Leute (rothaarig, groß, aber schwer von Alter und Keuche gezeichnet; hustet rasselnd, muss sich beim Gehen auf seinen Speer stützen). Der Skuldur, dem die Orks zu allem Überfluss einige hässliche Wunden beigebracht haben, war zum Sterben in die Kavernen gekommen und wurde kurz vor der Höhle von den Weißpelzen entdeckt und angegriffen. Unter größter Anstrengung und mit einer gehörigen Portion Glück konnte er seinen Verfolgern den Weg versperren, brach jedoch selbst unweit des verschütteten Höhleneingangs zusammen. Asgrir kann im Abenteuer auf zwei gänzlich unterschiedliche Weisen verwendet werden:

- Wenn die Helden selbst nicht in der Lage sind, einen magischen Schmiedehammer ausfindig zu machen, kann Asgrir diesen Mangel dank seines *Magiegespürs* (TaW 12 auf 13/14/14) ausgleichen. In diesem Fall finden die Helden den Fjarninger verletzt und schwach, aber lebend im Innern der Kavernen vor. Asgrir beglückwünscht die erfolgreichen Krieger und kann, entsprechend informiert, seine Hilfe bei ihrer Suche anbieten. Als Gegenleistung verlangt er, dass die Helden ihn nach Art seines Volkes in den Kavernen bestatten, sollte er nach vollbrachter Tat nicht mehr selbst die Kraft haben, seinen Platz unter den hier versammelten Toten einzunehmen (was durchaus wahrscheinlich ist, denn der Gebrauch der Gabe wird ihn weiter schwächen). Heiler unter den Helden können Asgrirs Wunden versorgen und seine Erschöpfung lindern, Alter und Krankheit jedoch letztlich nicht ungeschehen machen.
- Wenn die Helden selbst über alle nötigen Fähigkeiten für ihre Aufgabe verfügen, mag es sein, dass Asgrir im Sterben liegt oder bereits seinen Wunden erlegen ist, wenn die Gruppe zu ihm vordringt. Die letzten Gedanken des Mammutsehers waren von der Furcht bestimmt, den Orks zum Opfer zu fallen, von ihnen zerhackt oder gar verspeist zu werden und somit nicht in die Reihen der hier auf die letzte Schlacht wartenden Krieger aufgenommen werden zu können. Diese Angst kann aus ihm eine Gefesselte Seele (**WdZ 204**) oder einen Gruftnebel (siehe Irrlicht, **WdZ 205**) werden lassen, der den Helden bei ihrer Suche in den Totenkavernen als kalter Hauch, totes Flüstern oder heulende Schreckgestalt zusetzen kann, sollten sie sich respektlos zeigen und die Toten berauben. Asgrirs Geist ist sehr leicht zu erlösen, wenn die Heiligkeit der Kavernen respektiert und vor allem sein Körper wie die übrigen zur ewigen Wache gebettet wird. Hierfür ist kein besonderes Zeremoniell oder Segen notwendig – letzterer schadet aber freilich nicht.

In den Kavernen der Toten

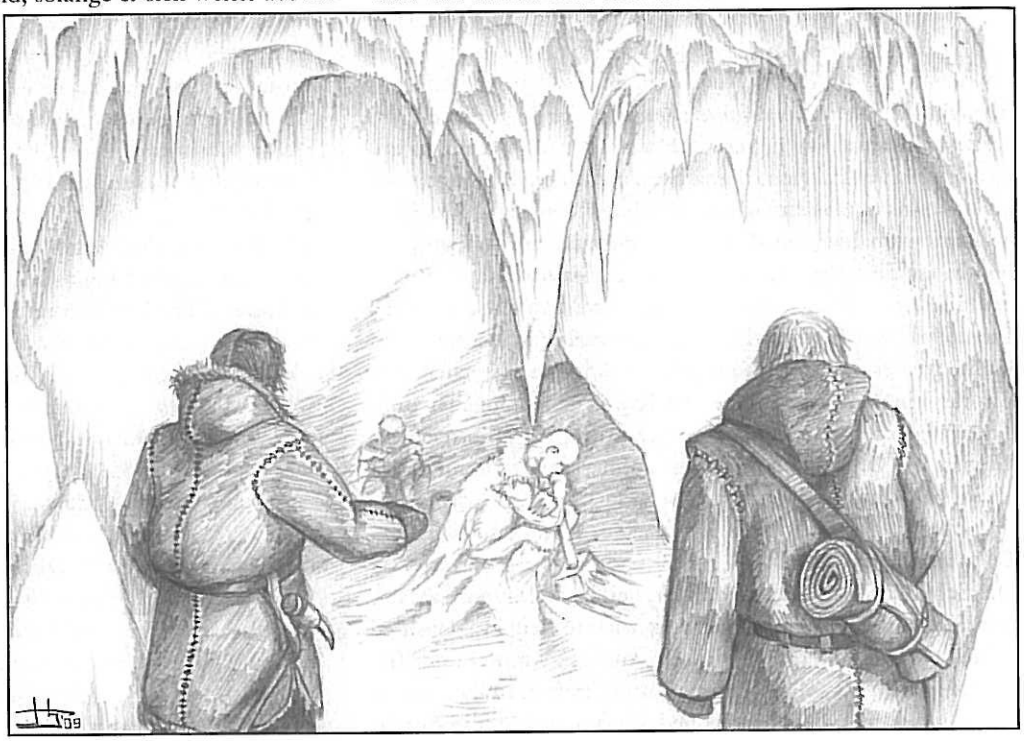
Eis und Dunkelheit

Die Höhle, die die Helden betreten, ist eine Eishöhle. Alle Wände bestehen aus Eis, von der Decke hängen Eiszapfen wie Stalaktiten und der Boden ist im vorderen Bereich der Höhle von den über die Jahre regelmäßig hereinkommenden

Fußgängern so geglättet, dass er ziemlich rutschig ist. Eine *Körperbeherrschungs-* oder *Akrobatik*-Probe ist nötig, um hier auf den Beinen zu bleiben. Die Sonderfertigkeit *Standfest* und die *Balance*-Vorteile sind dabei hilfreich. Misslungene Proben heißen nur, dass sich der Held, solange er sich weiter auf diesem Untergrund bewegt, so sehr auf seine Schritte konzentrieren muss, dass alle Proben, die mit Fortbewegung verbunden sind, um die fehlenden TaP* erschwert sind. Nur Helden, die patzen, stürzen und rutschen 2W6 Meter unkontrolliert in die abschüssige Höhle hinein, bis sie an einer Biegung gestoppt werden. Die dicke Winterkleidung, die ohnehin jeder Held tragen sollte, bewahrt sie dabei vor weiteren Schäden. Für jeden in den Händen gehaltenen Gegenstand wie Fackeln, Lampen oder Waffen würfeln Sie einen W20, wenn die Helden nicht explizit darauf hinweisen, dass sie sie beim Sturz festhalten. Das Ergebnis gibt die Entfernung wieder, in der sich die Gegenstände finden lassen, bei einer 20 ist das Objekt allerdings aus dem Sichtbereich der Helden verschwunden. Entscheiden Sie anhand der Größe des Gegenstandes, ob er dennoch wiedergefunden werden kann.

Die Helden sind auf mitgebrachte Lichtquellen angewiesen, wenn sie weiter in die Kavernen vordringen. Im Schein ihrer Lampen glitzert das Eis der Wände feucht und wirkt an verschiedenen Stellen wie geschliffener Kristall, der das Licht in vielen Facetten zu brechen vermag.

Nach etwas 20 Schritt öffnet sich die Höhle zu einer großen Kaverne mit mehreren Schritt Deckenhöhe und eine Breit von etwas über vier Schritt. Hier sind die ersten bestatteten Toten zu erblicken: Fjarninger verschiedenen Alters sind hockend, umgeben von kleinen Beigaben, an den Wänden aufgereiht. (Achten Sie auf eine eventuelle Totenangst der Helden.) Einige, die anscheinend schon lange hier liegen, sind bereits von Eis überzogen.



Wenn die Helden sich den vom Eis konservierten Leichen nähern, werden sie feststellen, dass die Eiswand hinter den Leichen schon eine oder vielleicht sogar mehrere Lagen von Toten eingeschlossen hat. Entweder ist diese Höhle im Laufe der Zeit immer schmaler geworden, so dass die Toten, die jetzt eingeschlossen sind, vorher an der eigentlichen Wand der Höhle lagen, oder Frunu holt die Toten hier noch direkter in sein Reich, als man es wohl vermutet hätte.

Die Kaverne selbst zieht sich weit in den Berg hinein. Sind die Helden in Begleitung eines Fjarningers, warnt jener davor, allzu weit in die Tiefe vorzustoßen: Dort lägen Geschöpfe im Eis, die von einer anderen Welt kündeten, und angeblich seien nicht alle von ihnen auf ewig im Eis erstarrt.

Gefunden!

Bei den Toten, die noch nicht vom Eis eingeschlossen wurden, finden sich Beigaben, die teilweise vom Zahn der Zeit oder der Kälte stark in Mitleidenschaft gezogen, teilweise aber auch konserviert wurden. Grabräuberisch veranlagte Helden werden hier nicht reich, können aber dennoch hier und da in Versuchung geraten. Kaum ein Fjarninger ist mit einer wertvollen Waffe aus Holz oder gar Stahl bestattet worden, beinerne und aus Stein gefertigte Geräte überwiegen. Bei einem offenbar erst kürzlich zur Ruhe gebetteten Krieger können die Helden gar die erbeutete Keule eines Schurachai-Schamanen finden, die noch immer magisch ist, deren Kräfte jedoch nur von einem anderen Schamanen genutzt werden könnten, der sie im Weiheritual an sich bindet (**WdZ 166**). Welche Rituale bereits auf der Keule liegen, ist Meisteentscheid. Einem Spielerschamanen können Sie hier nach Belieben Aufhänger für weitere Abenteuer um das Artefakt bieten.

Auf der Suche nach den Harigastar

Ob eine Waffe von einem Waffengeist bewohnt wird oder nicht, lässt sich mit jedem Mittel feststellen, das auf Magie anspricht, seien es Hellsichtszauber, Liturgien, die Gabe *Magiegespür* oder was den Helden noch zu Gebote stehen mag. Die Helden benötigen explizit einen Schmiedehammer und nicht einfach irgendeine Waffe. Deshalb wird sich die Suche eine Zeit lang hinziehen, und lange aufrecht zu erhaltende Mittel der Magieerkennung dürften sich als besonders nützlich erweisen. Zusätzlich zur naheliegenden Hellsicht wäre es auch denkbar, dass Schamanen und andere entsprechend befähigte Zauberkundige unter den Helden direkt den Rat der Bestatteten einholen und anwesende Totengeister etwa per GEISTERRUF oder Rat der Ahnen (benötigt in der Regel einen Nachfahren des Toten als Sprachrohr) befragen. Lästerliches Verhalten an diesem heiligen Ort (etwa Entehrung der Toten durch schnöden Grabraub) könnte allerdings früher oder später einmal auf mystischem Wege auf die Helden zurückfallen, wenn sie mit (Toten-)Geistern oder der Macht Firuns zu tun haben.

Die Harigastar sind Geister jeglicher Art und Form. Genaueres hierzu finden Sie im Abschnitt über Fyrveigs Schmiederitual auf Seite 46.

Nach langer Suche, bei der sich die Helden vermutlich des Gefühls nicht erwehren können, nicht nur von den konservierten Toten, sondern auch von etwas Höherem, Dunklen, Kalten und Ewigen beobachtet zu werden, können sie zwischen den bestatteten Fjarningern einen Skuldur ausmachen, dessen Leichnam schon teilweise vom Eis umschlossen ist. In den überkreuzten Armen hält er einen wuchtigen Schmiedehammer, der tatsächlich einen Waffengeist beherbergt. Die Helden können das Werkzeug an sich nehmen und sollten nach fjarningischem Brauch einen gleichwertigen Ersatz zurücklassen. Eine Waffe aus Stahl wäre ein angemessener Tausch, aber auch ein hochwertiges Werkzeug, wenn die Helden so etwas hierher mitgebracht haben. Gold, Schmuck oder dergleichen ist nicht angemessen – orientieren Sie sich am praktischen Nutzen der Gabe. Asgrir oder Radulf sind, wenn einer von ihnen die Helden begleitet, nicht bereit, den Hammer ohne entsprechende Gegenleistung herauszugeben. Asgrir, der nichts zu verlieren hat, greift grabschänderische Helden an, auch wenn er ihnen hoffnungslos unterlegen ist. Stirbt er dabei, wird er fortan als rächender Geist in den Kavernen umgehen. Der junge Radulf lässt die Helden nach heftigem Protest zunächst gewähren, verrät sie jedoch später an die Doppelaxt-Leute. Das folgende Treffen verläuft dann weit weniger versöhnlich, und die Helden laufen Gefahr, sowohl in ihrer Mission für Sigdur als auch bei der Suche nach dessen Bernstein-Quelle zu versagen.

Zurück bei den Doppelaxt-Leuten

Bei der Rückkehr zu den Doppelaxt-Leuten werden die Helden zwar wieder von einer kriegerischen Abordnung empfangen, diesmal lässt man sie jedoch einfach passieren, sobald man sie erkennt.

Gnade und Mitgefühl bei den Fjarningern Teil 4: Gastfreundschaft

Gastfreundschaft können sich die Fjarninger in der Regel einfach nicht leisten. Wenn in jedem Winter die Gefahr besteht, dass Kinder der Sippe verhungern, gibt man nicht jedem dahergelaufenen Fremden Essen und einen warmen Schlafplatz.

Fremde werden eben toleriert, wenn man sie nicht vertreiben kann. Dazu gehört aber auch, dass die Fremden sich benehmen müssen, sonst wird die Sippe es sich schnell noch mal überlegen, ob die Duldung der Fremden nicht teurer ist als ihre Vertreibung.

Folgende Regeln gelten dabei:

- Zur Begrüßung überreicht man ein kleines Geschenk.
- Man sammelt oder jagt keine Nahrung im Einflussbereich der entsprechenden Sippe. Unwissenheit, schützt hier jedoch vor Strafe, wenn man bereit ist, den Hauptanteil an der unrechtmäßig erworbenen Nahrung an die Sippe abzutreten, sollte man ertappt werden.
- Das Lager errichtet man immer abseits des Lagers der Gastgeber-Sippe.
- Eventuell vorhandene Quellen benutzt man nur nach Absprache.
- Als Abort benutzt man nur die angewiesenen Stellen.
- Um flüssiges Wasser kann man jederzeit bitten, wenn man in einer Notlage ist.

Sollten die Helden sehr geschwächt durch die Auseinandersetzungen und das Klima zurückkehren, sollten sie tunlichst vermeiden, dass die Doppelaxt-Leute ihnen das anmerken. Sonst könnten diese versucht sein, einen Überfall auf die Gruppe zu versuchen, um an ihre kostbaren Stahlwaffen zu kommen.

Auch so werden sich die Helden in den nächsten Tagen immer wieder mit vor allem jungen Fjarningern auseinandersetzen müssen, die geradezu Streit zu suchen scheinen und die Helden anscheinend immer wieder zu Kämpfen provozieren wollen. Lassen die Helden diese Provokationen auf Dauer unbeantwortet, wird ihnen das als Schwäche ausgelegt werden, wodurch das Verhalten rabiater wird, bis hin zu Angriffen auf Einzelne.

Immer auf die Schwachen

Die jungen Fjarninger versuchen sich so, Ansehen bei ihrer Sippe zu verschaffen. Gegen so einen Fremden zu verlieren ist keine Schande, aber ein Sieg würde Anerkennung und Reichtum (Besitztümer des Besiegten) mit sich bringen. Hierbei werden sie sich hemmungslos auf diejenigen Helden konzentrieren, die nach leichten Gegnern aussehen. Das kann zum Beispiel der Magier der Gruppe sein, der ja zumeist schwach bewaffnet und teilweise zudem schmächtig wirkt und sich somit als ideales Ziel anbietet. Hier liegt es wieder an dem Helden, angemessen zu reagieren. Ein ehrenhafter Zweikampf ist genauso wirksam wie ein geschlossener Überfall auf die Provokateure oder ein magisches Spektakel. Die Helden sollten dabei nicht zu viele junge Fjarninger töten, das würde für Verstimmungen sorgen, aber der Tod eines Rädelsführers würde schulterzuckend zur Kenntnis genommen. Die Einstellung der Fjarninger hierzu ist: Wer Risiken eingeht, muss auch die Konsequenzen tragen, und wer ein Risiko falsch einschätzt, ist schwach und somit nicht länger die Nahrung wert, die er anderen wegisst.

Versuchen Sie eine Atmosphäre zu schaffen, die immer wieder zu unangenehmen Situationen führt. Diese jungen Heißsporne sollten jedoch nicht zu einer echten Auseinandersetzung mit dem ganzen Stamm führen, die Helden müssten eigentlich nur ein einziges Mal demonstrieren, dass sie nicht alles mit sich machen lassen und sich zu wehren wissen. Damit würden die Provokationen umgehend enden.

Wenn die Helden nach ihrer Rückkehr zu Fyrveigs Höhle aufsteigen, sehen sie sofort, dass sich an einer der drei Stellen, an der sich zuvor noch die Schutthaufen erhoben haben, ein bauchiges tönernes Objekt befindet, dass immer noch milde Wärme abstrahlt.

Sigdur und Fyrveig arbeiten in der Schmiedehöhle daran, Kohleklumpen zu zerkleinern und neben der Esse aufzuschütten. Die Helden werden von Sigdur herzlich begrüßt und Fyrveig begutachtet derweil den mitgebrachten Hammer. Nach einigem Murmeln und einigen kräftigen Schwüngen des Hammers durch die Luft, reicht sie ihn an Sigdur weiter, der seinerseits die Neuerwerbung für einige prüfende Schwünge durch die Luft kreisen lässt. Er scheint sichtlich zufrieden mit dem Hammer.

Am nächsten Morgen soll das Schmiederitual beginnen, bis dahin können sich die Helden ein wenig erholen und ihre verfrorenen Glieder in Fyrveigs Höhle wärmen. Sigdur verbringt die ganze Nacht in Fyrveigs Höhle, um sich auf das Ritual einzustimmen.

Das Schmiederitual

Am nächsten Morgen sind die Helden herzlich eingeladen, dem Beginn des Rituals beizuwohnen. Sigdur und Fyrveig sind nur mit Lederschurzen bekleidet, Arme und Oberkörper sind mit einer rötlichen Paste bestrichen, ihre Gesichter flächig in roter Farbe bemalt, abstrakte Symbole in Gelb zieren Wangen und Stirn.

Das Ritual beginnt damit, dass die Esse mit Kohle bestückt wird. Fyrveig nimmt eines der Bernsteinstücke, die neben der Esse lagen, entzündet es mit Feuerstein und Zunder, wedelt mit der Hand etwas des aufsteigenden Rauches Richtung Norden und wiederholt dies in Richtung Süden. Ein aromatischer Duft verteilt sich dabei in der Höhle. Dann legt sie den Bernstein in die Esse, schichtet etwas Kohle darum und deckt den brennenden Bernstein mit einem schmalen Stück Kohle ab. Dann fahren Fyrveig und Sigdur mit der Zerschlagung des tönernen Hochofens und der Bergung einer großen Metalllinse fort, die noch mit dunklen Brocken verunreinigt ist.

Sobald die Kohle einen weißen Überzug aufweist, kommen die Hohlknochen zum Einsatz, das tonummandelte Ende wird in Lücken in der Esse gesteckt, dann blasen Sigdur und Fyrveig kräftig in die Rohre und Funken stieben hoch aus der Esse auf. Die Metalllinse aus dem Hochofen wird anschließend von Fyrveig in der Esse bis zur Rotglut erhitzt und zu einem Streifen geschmiedet. Diesen übergibt sie an Sigdur, der unter ihrer Anleitung den Streifen zurechtzuschmieden beginnt. Auf ein Zeichen von Fyrveig ritzt er sich dabei mit einem Feuersteinsplitter in den linken Arm und lässt etwas Blut auf das glühende Metall tropfen, bevor er es zu einem Block auffaltet.

Diesen Vorgang wiederholen sie mehrmals im Laufe der nächsten drei Tage. Am dritten Tag schließlich beginnen sie mit der endgültigen Formung des Hammers. Dazu hämmern sie von beiden Seiten immer wieder einen Rundkeil in den Block, bis ein Loch entstanden ist. Während ein runder Bronzestab in dem Loch steckt, bringen sie den Hammer in seine endgültige Form und entfernen schließlich den Bronzestab.

Der Hammerkopf scheint fertig zu sein, dennoch weist Fyrveig am vierten Tag alle Zuschauer vor der Höhle ab. Einige Zeit später tritt sie vor die Höhle und verkündet, dass das Ritual Erfolg gehabt habe: Ein Harigastur habe Sigdurs Hammer zu seinem neuen Heim erwählt. Sigdur müsse den Hammer nur noch härten, was noch einige Zeit dauern werde.

Feiern wie ein Fjarninger

Fyrveig schlägt vor, diesen Erfolg mit einer kleinen Feier zu begehen, und ihre Sippe setzt diesen Vorschlag sofort in die Tat um. Felle werden am Schädelhügel ausgelegt und ein kleines Feuer wird entfacht, um anlässlich des Festes warmes Essen zu bereiten. Wenn die Helden hierzu etwas beisteuern, werden sie von der gesamten Sippe deutlich herzlicher behandelt, als wenn sie nur mitessen.

Bei der Feier werden die Helden zum Ziel einiger Kinder, die sogar um die Plätze neben und zwischen ihnen kämpfen. Diese Kinder bleiben während des ganzen Essens neben ihnen sitzen. Einige versuchen, mit den Helden zu reden, andere schauen nur stumm auf die Portionen der Helden. Sollten diese ihre aus Schädeldecken gearbeiteten Schalen abstellen oder etwa einen Knochen wegwerfen, fallen 'ihre' Kinder sofort über diese Reste her. Wenn die Helden sich durch dieses Verhalten angestiftet fühlen, den Kindern Essen anzubieten, fällt sofort eine große Schar unter Kratzen, Treten und Rangeln über das Angebotene her. Dieses Verhalten wird von den Fjarningern weitgehend ignoriert, eher werden die Helden belächelt, die sich darauf eingelassen haben.

Fyrveigs Schmiederitual regeltechnisch

Für das Ritual wird eine spezielle Bronzemischung verwendet, deren Zusammensetzung entscheidenden Einfluss auf die späteren Auswirkungen hat und die bislang nur wenigen Skuldar bekannt ist. Nahe liegend wäre zu vermuten, dass die Legierung einen gewissen Goldanteil oder kleine Mengen von Mindorium enthält.

Durch den Einsatz von Blutmagie und roher Astralenergie in Form des Meisterhandwerks bei der Erstellung der Waffe kann und soll sie in diesem Fall sogar, ähnlich wie ein magisches Artefakt, von Geistern okkupiert werden (siehe **SRD** 17 bis 21). Dies ist die besondere Wirkung von *Fyrveigs Heim der Harigastar* (wie das Ritual unter eingeweihten Zauberschmieden genannt wird). Die beim Meisterhandwerk eingesetzten AsP geteilt durch zwei plus fünf (durch Einsatz von Blutmagie) plus einen eventuellen Bonus durch einen besonders 'willigen' Geist gelten als der Wert, gegen den mit einem W20 eine Okkupationsprobe (siehe auch **SRD 19**) gewürfelt wird. Eine solcherart okkupierte Waffe gilt dann immer als magische Waffe wie unter der Wirkung eines ZAUBER-KLINGE GEISTERSPEER, zudem sinkt der pauschale BF-Malus für Bronzewaffen von 2 auf 1, weitere Nebenwirkungen hängen allerdings einzig von der okkupierenden Wesenheit ab.

Die Art der Okkupation wird stark von der Umgebung (den vorhandenen Geistern), aber auch anderen Faktoren wie der Sternenkonstellation beeinflusst. Die Bestimmung der Okkupations-Art sollte durchaus Meisterentscheid sein, kann aber auch anhand der Tabelle in **SRD 19** zufällig erfolgen.

Die Loyalität des besetzenden Geistes ermittelt sich mittels 3W6–6+Modifikator. Der Modifikator erwächst zum einen aus der Art des Geistes (Elementargeist +3, Dschinn +5, Geist +/–0, Niederer Dämon –3, gehörnter Dämon –5) und zum anderen aus einem Wert, den der Meister je nach Situation festlegen kann. Der Geist eines für dieses Ritual getöteten Wesen ist eher unkooperativ, dagegen werden die meisten Elementargeister ihre Loyalität eher von den Handlungen desjenigen abhängig machen, der die Waffe führt.

Mehr zur Loyalität von besessenen Artefakten findet sich in **SRD** auf Seite 19.

Eventuelle AsP, die während der Anwendung des Meisterhandwerks zur Rettung einer Probe verwandt wurden werden, verringern die LO. Die Skuldrun wird in diesem Fall das Ritual wohl eher abbrechen als fortsetzen.

Bei Patzern während der Schmiedeprobe, die mit TaW oder AsP ausgeglichen wurden, werden auch bei Abbruch des Rituals zwei Okkupations-Proben gewürfelt. Ergeben

beide eine Okkupation, befinden sich zwei (zumeist widerstrebende) Wesenheiten in der Waffe.
Die übrigen Auswirkungen der Okkupation sind dagegen sehr unterschiedlich und hängen von der Art des Okkupierenden ab. Orientierung bieten auch hierzu die entsprechenden Abschnitte in **SRD**. Ein Harigastur hat immer auch bestimmte Erwartungen an den Träger, die zu erfüllen die Voraussetzung für fortgesetzte Kooperation ist. Ansonsten ist auch denkbar, dass die Waffe ihre besondere Wirkung nur entfaltet, wenn der Harigastur diesen Kampf gutheißt.

Einige Beispiele zur Orientierung:

- **Waffe mit Wasser-Dschinn:** Die Waffe muss täglich in Süßwasser getaucht werden, um ihre Sonderwirkungen zu entfalten. Sie bietet dann, wenn der Harigast zufrieden ist, einen Punkt Bonus auf alle defensiven Manöver.
- **Waffe mit Ahnengeist:** Die Waffe erlaubt ein spezielles Manöver, das der Ahn kannte, ohne dass die entsprechende Fertigkeit vom Führenden gekannt werden muss.
- **Waffe mit niederem Belshirash-Dämon:** Die Waffe ist überraschend effektiv gegen alle Lebewesen, versagt aber beim Kampf gegen einen Paktierer plötzlich den Dienst oder wendet sich gegen den Benutzer.

Fyrveigs Meisterstück *Allthrymnir* wird in **Arsenal 119** beschrieben und kann als Anhaltspunkt dienen.
Die Einstellung und somit Loyalität eines solchen Artefakts ist vom aktuellen Benutzer abhängig und überträgt sich üblicherweise nicht bei Besitzerwechsel. Was für ein Geist letztlich in einer Waffe sitzt, wird dem herstellenden Skuldrun wie auch dem Besitzer vorerst ein Rätsel bleiben, wenn niemand mittels ANALYS Klarheit schaffen kann. Hinweise können sie zwar von dem Geist selber erhalten, inwieweit die aber zuverlässig sind, hängt wiederum vom Geist ab. Allerdings kann durch die Wahl des Schmiede-Ortes durchaus Einfluss auf die Wahrscheinlichkeit genommen werden, ganz bestimmte Geister anzulocken. Beim Schmieden an einem Lavastrom oder Feuerberg sind andere Geister in der Nähe zu erwarten, als wenn das Ritual in den Eiskavernen der Toten durchgeführt wird.
Es gibt auch Geschichten, dass einzelne Skuldar das letzte Opfer gebracht haben und ihre eigene Seele in eine Waffe oder ein Werkzeug übertragen konnten, nachdem sie ihr gesamtes Blut für das Ritual gegeben hatten.
Ein ähnliches Ritual für Waffen aus Knochen und Stein wäre sicher auch denkbar, die Einzelheiten dazu seien aber an dieser Stelle dem geneigten Fjarninger-Freund überlassen. Durch dieses Ritual ist keine neue Schwemme an magischen Waffen zu erwarten, da die Fjarninger dieses Geheimnis gut hüten und es neben dem entsprechenden Wissen auch eine recht seltene Fähigkeiten-Kombination erfordert. Erst das Zusammenwirken all dieser Faktoren führt zu den besonderen Auswirkungen, wie sie oben beschrieben wurden. Außerdem ist mit der Herstellung einer solchen Waffe ein erheblicher Materialaufwand verbunden und das Ergebnis hängt stark vom Zufall ab. (Regeltechnisches zum Erlernen des Rituals finden Sie in **Der Mühen Lohn** auf Seite 48.)

Gnade und Mitgefühl bei den Fjarningern
Teil 5: Vom Umgang mit Kindern

Die Kindersterblichkeit in den ersten Jahren ist bei den Fjarningern, wie zu erwarten, erheblich. Nur Kinder, die den Wechsel von Sommer- zu Winterlager und wieder zurück mindestens einmal auf den eigenen Beinen überstanden haben, bekommen einen eigenen Namen und werden damit zu echten Sippenmitgliedern. Vorher wäre eine zu enge Bindung an die Kinder unvernünftig, da die Mehrzahl von ihnen nun mal nicht überlebt. Bis zu diesem Zeitpunkt erhalten sie von beiden Elternteilen alle Nahrung und Pflege, die ihnen zur Verfügung gestellt werden kann, und es werden ihnen keine weiteren Erschwernisse beschert. Danach beginnt jedoch der Wettstreit mit den anderen Kindern: Die Nahrungsrationen müssen unter Altersgenossen erstritten werden.
Hinzu kommen Abhärtungsaufgaben, die für die Erlangung einer Mahlzeit überstanden werden müssen. Hierzu gehören das Halten eines schweren Steins oder langes Ausharren im Schnee. Diese Aufgaben werden gerne auch noch um einen Wettbewerbsaspekt verschärft, so dass nur die bessere Hälfte der Kinder die entsprechende Vergünstigung erhält. Wie genau diese Aufgaben aussehen, entscheidet derjenige, der aus seinen Ressourcen die Belohnung abgibt, einzig die Skuldar können hier einschreiten, wenn ihnen eine Aufgabe übertrieben oder unangemessen erscheint. Da sie aber auch die gemeinsamen Vorräte der Sippe verwalten, sind sie es zumeist, die diese Aufgaben stellen. Sind die Zeiten besonders hart, weichen auch diese einschränkenden Regeln auf, denn es ist weniger schlimm für die Sippe, ein fünfjähriges Kleinkind zu verlieren als einen neunjährigen Halbwüchsigen.
Erfolgreiche Jäger oder Hersteller begehrter Tauschwaren verschenken häufig Teile ihres Anteils an ihre Kinder weiter. Wer jedoch nicht in der Lage ist, diese Gaben gegen Gleichaltrige zu verteidigen, wird nicht auf die dauernde Unterstützung seiner Eltern hoffen können.
Wenn ein Kind die erste eigene Beute gejagt oder erhandelt hat, wechselt es zu den Jugendlichen. Üblicherweise geschieht dies im Alter von 8 bis 10 Jahren. Die Jugendlichen wohnen und jagen meist zusammen, unter der Anleitung der Skuldar der Sippe. Hier werden diejenigen mit besonderen Begabungen gefördert oder zu in diesen jeweiligen Fähigkeiten besonders talentierten Erwachsenen zur weiteren Ausbildung gegeben. Alle anderen erlernen die Jagdtechniken und Wildnisfähigkeiten, die zum Überleben notwendig sind. Von den Jugendlichen wird erwartet, dass sie produktive Mitglieder der Sippe sind, die Nahrung beschaffen, in der Erzgewinnung helfen oder anderweitig ihre Versorgung mit allem Notwendigen, das sie nicht selbst herstellen oder besorgen, rechtfertigen.

Teil 6: Schwangerschaft und Väter

Eine schwangere Fjarningerin hat am Ende der Schwangerschaft Anspruch auf Unterstützung durch den Vater des Kindes. Ist dieser nicht festzustellen oder lehnt er es begründet ab, diese Unterstützung zu leisten, übernimmt ein älterer Verwandter oder einer der Skuldar stellvertretend für die ganze Sippe diese Rolle. Dieser Stellvertreter führt dann auch zusammen mit der Mutter die Namenszeremonie für das Kind durch, wenn es lange genug überlebt.

Auf zu Sigdurs Sippe!

Nachdem Sigdur die Technik zur Herstellung von Waffen, in die sich Harigastar eingeladen fühlen, erlernt hat, ist seine Queste fast erfüllt. Er dankt den Helden noch einmal, dass sie ihn begleitet haben, und schlägt ihnen vor, ihn zu seiner Sippe zu begleiten. Da die Helden ja eigentlich mehr über die neue Bernsteinquelle in Erfahrung bringen wollten, werden sie dieses Angebot vermutlich nicht ausschlagen. Sigdur macht auch deutlich, dass er ihnen nur dort die Herkunft ihres Bernsteins zeigen kann. Alle Fundorte, die er kennt, befinden sich schließlich im Gebiet seines Stammes.

Die viertägige Reise durchs Hochgebirge können Sie noch mit einigen Begegnungen würzen, aber eigentlich ist die Arbeit der Helden erstmal getan. Wenn sie die Reise weiter ausgestalten wollen, greifen sie auf die oben gegebenen Beschreibungen zurück. Bedenken Sie jedoch, dass die Nebelzinnen weitgehend unbesiedelt sind. Verborgene Gletscherspalten, Lawinen, plötzliche Wetterumschwünge und Vulkanausbrüche sind häufiger als Begegnungen mit Lebewesen über Schneealgengröße.

Bei den Eisfuchs-Leuten

Sigdur nimmt die Helden mit zu seinem Stamm. Dort wird er willkommen geheißen und genauso auch die Helden, wenngleich ihnen deutlich gemacht wird, dass man es gerne sehen würde, wenn sie diese Gastfreundschaft nicht ausnutzten und ihre eigenen Nahrungsvorräte (soweit diese immer noch reichen) äßen. Sigdurs neues Wissen soll gleich zur Anwendung kommen. (Soll er selbst in Spielerhand kommen oder ist es schon, dann gibt er hier sein neu erworbenes Wissen an den dortigen Zauberschmied weiter.)

Die Helden bekommen den mit Sigdur eingangs ausgehandelten Lohn in Bernstein oder anderen Edelsteinen ausbezahlt und sehen mit eigenen Augen, wie die Eisfuchs-Leute große Stücke Bernstein aus den Schotterbänken am Fuß eines Gletscher graben. Auffällig ist, dass viele dieser Stücke Einschlüsse haben oder Abdrücke aufweisen. Zumeist handelt es sich dabei um kleine Spinnen oder Asseln, teilweise aber auch um Fluginsekten wie Mücken und Fliegen. Ein besonders großer Brocken, den die Eisfuchs-Leute aufbewahren und der beinahe handgroß ist, weist den Abdruck eines Flügels mit einer Art Gittermuster auf. Mit einer *Tierkunde*-Probe +3 ist er als Libellenflügel zu erkennen. Dass sich der Abdruck quer über den Bernstein zieht und dabei nicht einmal die Hälfte eines einzelnen Flügels abgebildet wurde, macht dieses Stück allerdings wirklich außergewöhnlich.

Nach Erhalt ihres Lohnes steht es den Helden frei, direkt aufzubrechen oder noch einige Tage zu bleiben und mit ihren Waren zu handeln. Wenn die Helden auf sinnvolle Weise Einfluss auf ihre Handelsgüter genommen haben, können Sie die Erträge entsprechend höher ansetzen. In jedem Fall führt Sigdur, falls er die Gruppe nicht sowieso als Spielercharakter begleitet, die Helden bis zum Fuß des Gebirges und zu den Ufern des Nuran Leskari.

Nachspann

Nachdem Sigdur sein Wissen weitergegeben hat, fühlt er sich frei, seinen Stamm zu verlassen. Seine Erfahrungen mit den Helden haben ihn reifen lassen. Er hat von ihnen viel über die Welt im Süden erfahren, was er nun vielleicht selber sehen möchte. Außerdem gibt es anscheinend noch andere, die den Kampf gegen Glorana aufgenommen haben, und vielleicht kann man von diesen noch einiges lernen, was seinem Volk das Überleben angesichts dieser neuen Bedrohung erleichtert.

Das Wissen um das Schmieden von Waffen, die Harigastar anziehen, wird sich in den nächsten Jahren bei den Fjarningern durch Lehre und Handel, aber auch Raub und Drohung weiter ausbreiten. Welche Auswirkungen das auf die Entwicklungen im Norden haben wird, ist aber noch nicht abzusehen.

Rückkehr in die Zivilisation

Den Weg zurück sollten Sie als Spielleiter erzählerisch zusammenfassen oder schon mal Köderbrocken für das nächste Abenteuer Ihrer Gruppe ausstreuen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden am Ziel der Rückreise sicher auf interessierte Ohren stoßen, und vielleicht ist ja bei den Auftraggebern der Helden das Interesse an dem ungewöhnlichen Volk der Fjarninger erwacht. Für eine erneute Expedition in die eisigen Nebelzinnen wären dann die Helden als Experten besonders begehrt.

Der Erlös der Expedition wird sorgfältig errechnet, und schließlich, nach einiger Wartezeit an die Helden ausgegeben. Bedenken Sie hier unter anderem den persönlichen finanziellen Einsatz der Helden. Sie können als Spielleiter in gewissem Rahmen frei entscheiden, welche Barmittel Sie Ihrer Gruppe zusätzlich zu der ausgelobten Summe zugestehen wollen. Die Auftraggeber der Truppe haben viele Möglichkeiten, Verluste und Verbrauchsmaterialien mit dem Erlös gegenzurechnen und so den Gewinn, an dem die Helden beteiligt werden sollen, zu beeinflussen. Als Richtwert sollte gelten, dass die Helden zusätzlich zu den ausgemachten 10 Dukaten pro Kopf insgesamt etwa 50 Dukaten in Sachmitteln oder Gutschriften des Hauses Stoerrebrandt erhalten.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben ein Volk näher kennen gelernt, von dem selbst die meisten gebildeten Aventurier noch nie gehört haben. Damit gelten sie für eventuelle Auftraggeber als Fachleute, woraus sich verschiedene Möglichkeiten für Folgeabenteuer ergeben. Vielleicht gibt es eine Akademie, die mehr über die trollischen Artefakte und die Geschichten rund um die Mammutpfade herausfinden möchte. Vielleicht will ein Phex-Geweihter zur Phexenskluft in den Nebelzinnen pilgern und sucht erfahrene Begleiter. Vielleicht fühlt sich ein Travia-/Peraine-/Ingerimm-Geweihter berufen, die Fjarninger von ihrem Irrweg abzubringen und ihnen die Lehren der Zwölfgötter nahe zu bringen. Vielleicht möchte das Haus Stoerrebrandt mehr über die reichen Edel- und Halbedelstein-Vorkommen erfahren, von denen die Helden berichtet haben. Hier sind viele Anknüpfungspunkte denkbar.

Jedem Teilnehmer dieser Expedition stehen jedenfalls **300 Abenteuerpunkte** zu. Zudem erhalten die Helden **je eine Spezielle Erfahrung** in den Sprachen *Fjarningisch* (*Thorwalsch*) oder *Hjaldingsch* sowie in *Wildnisleben*. Auf die Kosten beim Erwerb von Talentspezialisierungen, die mit Eis oder Gebirge zu tun haben, zum Beispiel auf *Wildnisleben*, *Schleichen* oder ähnliche Talente, können Sie ebenso einen Nachlass gewähren wie auf die Sonderfertigkeit *Eiskundig*. Wenn Ihre Helden

sich noch auf anderen Gebieten hervorgetan haben, können sie dies durch weitere Spezielle Erfahrungen honorieren.
Die Helden haben sich als einige der ersten Südländer bei den Fjarningern bekannt gemacht. Wenn sie sich auf die fremde Kultur eingelassen und nicht nur Feinde gemacht haben, dann können Sie ihnen den Vorteil *Verbindungen* (Fyrveig Doppelaxt) und *Verbindungen* (Eisfuchs-Leute) gewähren.
Ein fjarningischer Skuldur in Spielerhand, der am Ritual teilgenommen hat, erhält die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* (Fyrveigs Heim der Harigastar). Dieses beinhaltet die folgenden Kenntnisse: die Erstellung der passenden Bronzelegierung, die korrekte Einbettung des Blutopfers und der Astralenergie in den Schmiedevorgang mittels eines magischen Hammers sowie das Wissen um das Ritual zur Einladung eines Harigastur. Erst die Kombination dieser Bestandteile bewirkt, dass die Okkupation eines normalen Gegenstandes möglich ist. Die praktische Anwendung dieser Kenntnisse erfordert allerdings, dass die Vorbedingungen (gemäß **WdH 275f.**) erfüllt sind: TaW *Grobschmied (Waffenschmied)* 15 und *Hüttenkunde (Bronze)* 7, zudem muss der Schmiedende über das *Meisterhandwerk (Grobschmied)* verfügen, da er sonst nicht in der Lage ist, die notwendige Astralenergie in das Ritual fließen zu lassen.

Anhang: Dramatis Personae

Sigdur von den Eisfuchs-Leuten, Skuldur (Zauberschmied)

Sigdur ist ein frisch ausgebildeter Zauberschmied und somit auch Angarra-Priester seines Volkes. Die zunehmenden Bedrohungen durch magische, daimonide und dämonische Gegner haben Sigdur zu dem Entschluss gebracht, etwas zu unternehmen, das seinem Stamm hilft – selbst wenn seine Leute ihn dabei nicht unterstützen und er sogar Hilfe bei den fremden Südländern dafür suchen muss.
Er ist trotz seiner Jugend ein recht begabter Vertreter seiner Zunft. Seine Bestrebungen finden in diesem Abenteuer einen vorläufigen Abschluss, deshalb kann er bei Bedarf in Spielerhände übergeben werden. Lassen Sie dem entsprechenden Spieler die Freiheit, eine eigene Figur zu erschaffen, die unten angegebenen Werte können dabei dann als Richtlinie gelten.
Ausrüstung: Links auf Hüfthöhe trägt er eine große (Halbschritt mal Halbschritt und spanndicke) Tasche aus Karen-Haut, die an einem diagonalen Riemen über der rechten Schulter hängt, sowie auf dem Rücken ein Bündel Felle, in dem drei Holzspeere stecken. Am geknoteten Flechtwerk-Gürtel hat er einen stumpfen Holz-'Dolch', der entlang der Schmalseite eine tiefe Kerbe aufweist, die mit Birkenpech gefüllt ist (um mit Feuerstein-Abschlägen allerlei Werkzeuge bzw. Waffen daraus zu improvisieren). Auffälligstes Ausrüstungsstück ist jedoch die 1,30 Schritt lange Doppelblatt-Axt aus schimmernder Bronze.

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14
Streitaxt: INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 35 **AsP** 13 **RS** 2 **AuP** 38 **MR** 3 **GS** 8 **WS** 8
Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Balance, Kälteresistenz, Magiegespür 3, Meisterhandwerk (Grobschmied, Hüttenkunde), Viertelzauberer; Jähzorn 5, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Blutmagie
Herausragende Talente: Hiebwaffen 7, Körperbeherrschung 6, Wildnisleben 7, Hüttenkunde 7, Grobschmied (Waffenschmied) 9
Übernatürliche Begabungen: Adlerauge 3, Attributo 4, Ruhe Körper 3, Zaubernahrung 4

Fyrveig Doppelaxt, Skuldrun (Zauberschmiedin)

Die erfahrene und mittlerweile alt werdende Zauberschmiedin ist eine bei ihrem gesamten Volk angesehene Skuldrun und ihr Ruf ist vereinzelt sogar schon bis zu den Südländern gedrungen. Sie ist etwa 50 Jahre alt und damit eine der Ältesten der Sippe. Ihre roten Haare sind schon von vielen grauen Strähnen durchzogen und ihre Haut wirkt beinahe gegerbt, eine Folge des rauen Klimas und der Arbeit in der Schmiede.
Sie verfügt um das fast verschwundene Wissen um die Erschaffung von Waffen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit von Geistern okkupiert werden. Verdiente Fjarninger suchen sie oft auf, um eine ihrer besonderen Waffen zu erhalten, die sie nur nach eingehender Prüfung verleiht.

MU 14 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 15
Schmiedehammer: INI 17+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Barbarenstreitaxt: INI 17+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 3W6+2 **DK** N
LeP 42 **AsP** 17 **RS** 2 **AuP** 39 **MR** 4 **GS** 8 **WS** 8
Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Begabung für Grobschmied, Magiegespür 6, Meisterhandwerk (Grobschmied, Hüttenkunde), Viertelzauberer; Angst vor Spinnen 5, Neugier 5
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Meister der Improvisation
Herausragende Talente: Ringen 11, Zweihand-Hiebwaffen 14, Lehren 10, Hüttenkunde (Bronze) 17, Sagen/Legenden 12, Grobschmied (Waffenschmied) 18
Übernatürliche Begabungen: Attributo 6, Bärenruhe 5, Balsam 4, Ruhe Körper 5, Seidenzunge 5

Professionsvariante: Der Bernsteinsammler

Wo sonst wäre es passender, die verlorene Professionsvariante des Bernsteinsammlers aufzunehmen, als in einem Abenteuer, dass von der Suche nach verborgenen Bernsteinquellen handelt? Darum finden Sie hier die bereits im Abenteuer **Goldene Ketten** vorliegende Variante, exklusiv umgerechnet nach den neuen Generierungsregeln.

Hintergrund

Bernsteinsammler sind ein eingeschworenes Völkchen, Grenzgänger zwischen Wildnis und Zivilisation: Tagsüber sind sie an einsamen Stränden unterwegs – seinen Lebensunterhalt mit der Bernsteinsuche verdienen kann man sich vor allem im Bornland, aber auch an der tobrischen und der thorwalschen Kälte, und die Bernsteinbucht im hohen Norden trägt ihren Namen auch nicht ohne Grund.
Das Sprunghafte und Unstete der Goldsucher ist den Bernsteinsammlern eher fremd: Monatelang nach einem Klumpen zu suchen und den Erlös eines Fundes binnen dreier Tage zu verprassen, ist ihre Sache nicht. Ganz im Gegenteil – viele gehören zu Familien, die schon seit Generationen ihren Lebensunterhalt mit der Suche nach dem Edelstein verdienen. Das Wissen um die lohnenden Stellen und die Erfahrungen mit Wind, Wetter und Gezeiten werden von den Großeltern und Eltern weitergetragen.

Allein diese Tradition wäre schon Grund für einen gewissen Stolz. Dazu kommt noch, dass der Bernstein dem Götterfürsten Praios heilig ist – dass also die Funde der Sammler auch (in seinen Tempel oder andernorts) dem Lobpreis der Zwölfgötter dienen.

Bernsteinsammlerin
(Variante zu Prospektorin, WdH S. 130; 1 GP)
Die hier genannten Werte beinhalten bereits die Modifikationen der Grundprofession.
Voraussetzung: MU 11, IN 12, KO 11
Sozialstatus: 4–8
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Herausragender Sinn (Sicht), Innerer Kompass, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund, Zeitgefühl, Zwergennase; Aberglaube, Goldgier, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Farbenblind, Meeresangst, Platzangst
Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfmesser +2, Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +2, Säbel oder Speere oder Stäbe +2
Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Zechen +1
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +1, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +4, Tierkunde +1
Sprachen: Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +2
Handwerk: Boote fahren +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Steinschneider/Juwelier +1
Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde nach Wahl, Ortskenntnis (Suchgebiet)
Ausrüstung: robuste Kleidung, Dolch, Lederranzen, Wasserschlauch, mehrere kleinere Beutel, Decke, kleine Schaufel, grobes und feines Sieb
Besonderer Besitz: eigenes Pack- oder Zugtier

Marbos Rabe

von Matthias Freund und Lena Kalupner

Mit Dank an die Testspieler Daniela, Falk und Uwe

Stichworte zum Abenteuer: Schatzsuche im Regengebirge, Begegnung und Verhandlung mit Waldmenschen, Besuch des Tals von Kun-Kau-Peh, Kampf gegen Panaq'Si
Spielorte: Al'Anfa, das zentrale Regengebirge, Petolo-Pass, Kun-Kau-Peh
Zeit: in einem beliebigen Jahr ab 1032 BF
Helden: 3–6; geeignet für alle Helden außer Stubenhockern und Wildnisunerfahrenen
Erfahrung: Erfahren bis Experte
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

»Als Kamaluq sah, was seine missratenen Kinder getan hatten, da war sein Zorn groß. Die Felsen zitterten und die Erde bebte. Kein Bewohner des ewigen Waldes wagte zu sprechen und selbst das Rauschen der Blätter verstummte, als er sein Urteil sprach: Fortan sollten seine Kinder, die sich zu Herren des Waldes machen und über die anderen Geschöpfe herrschen wollten, sein wie diese. Mit Fell und Klauen, Federn und Schnabel, Schuppen und Giftzahn, die unter Schmerzen hervorbrechen mögen, wann immer sie in Herrschsucht verfallen, so dass jeder sehe, dass sie nicht besser seien als das Getier, welches ihre Natur geworden. So groß war Kamaluqs Zorn, dass er nicht nur die missratenen, sondern all seine Kinder strafte. Damit seine Strafe bei den Waldmenschen niemals in Vergessenheit geriete, machte er die Tierischen zu ihren Feinden, die sie jagen sollten, wie die Raubtiere ihre Beute. So ist es gewesen und so wird es sein, bis die Panaq'Si ihre Taten reuen und Kamaluq ihnen vergibt.«
—aus einer Taya über die Panaq'Si, niedergeschrieben in Die dampfenden Wälder *von Bastan Munter, 650 BF*

»Immer wieder hört man Berichte der Wilden über die Tiermenschen des Regengebirges: Panaq'Si. Angeblich ein ganzes Volk, welches sich in Kreaturen des Dschungels verwandeln soll und mit unstillbarer Gier Jagd auf alles Lebende macht. Selbst der große Bastan Munter wurde dazu verführt, die Seiten seines Werkes mit diesem abergläubischen Geschwätz zu besudeln – ein ganzes Volk von Lykanthropen! Lächerlich und sicherlich nur erdacht, um unsere Missionare von ihrer heiligen Aufgabe abzubringen!«
—Amosh Tiljak, Iudex Maximus von Al'Anfa, neuzeitlich

Das Abenteuer

Marbos Rabe führt die Helden im Auftrag der Universität Al'Anfas auf die Suche nach einem verschollenen Schatz der alten Nemekathäer. Dabei folgen sie den Spuren des Derographen Bastan Munter hinein ins Nebelgebirge, wo sie sich mit der Kultur verschiedener Waldmenschenstämme auseinandersetzen müssen, um das Versteck aufzustöbern. Schließlich erreichen sie das Tal von Kun-Kau-Peh, wo sie mitten in einen Angriff der monströsen Panaq'Si geraten.

Aus alten Tagen ...

Viel erzählt man sich heute über die Schätze des alten Palakar, der ersten Stadt der Nemekathäer. Doch wohin sie verschwunden sind, weiß niemand mehr. Bekannt ist, dass die Schätze dank einer Weissagung Nemekaths noch vor dem Ausbruch des Amran Nemoras nach Mengbilla gebracht wurden, wo sich später auch für einige Jahrhunderte der Sitz der Kirche des Allgegenwärtigen Raben befand. Als die Stadt jedoch im 4. Jahrhundert nach Bosparans Fall unter der Schreckensherrschaft der Erleuchteten Hildemara von Wehrheim erzitterte, wechselte die Kirche der Nemekathäer erneut ihren Sitz und schaffte auch den Schatz fort.

Zu jener Zeit trieb der berüchtigte Kapitän Brabacciano an den Küsten Meridianas sein Unwesen, deshalb schickte man zur Ablenkung ein Schiff gen Al'Anfa, das auch tatsächlich Opfer des Piraten wurde. Den Schatz hingegen schafften wenige Eingeweihte in aller Heimlichkeit nach Chorhop, von wo sie ihn über den Rabenstieg nach Vey und dann nach Al'Anfa bringen wollten. Dort kam er nie an. Für die Boron-Kirche galt er als verloren: ein Raub des Seeräubers, der so viele Schätze jener Tage an sich brachte und in geheimen Verstecken hortete.

Tatsächlich gelangte die Schatzkarawane ohne größere Probleme bis ins Regengebirge, wo sie aber an einige Krieger der Panaq'Si geriet. Schnell dezimierten die Waldmenschen die Wachen des Transports. Die Überlebenden flohen panisch ins Gebirge hinein und kamen schließlich in das Tal von Kun-Kau-Peh. Dort versteckten sie die Schätze in einer Höhle, darauf hoffend, dass irgendwann jemand ihren Spuren folgen würde, um sie zu bergen.

In dampfenden Wäldern

Erst 300 Jahre später sollte wieder ein Sendbote der Zivilisation den Schatz erblicken: Im Jahr 648 BF bereiste *Bastan Munter* mit seiner Expedition den Rabenstieg von Vey nach Chorhop. Von Forschergeist und Neugier getrieben, gelangten auch sie in die Nähe von Kun-Kau-Peh. Dort jedoch fanden ihre Führer vom Stamm der Oijaniha Spuren der Panaq'Si und drängten die Forscher zur Umkehr. Einzig der Boron-Geweihte *Carolus Dormirion* empfing eine Vision Borons. Sie führte den Frater auf die Spuren des Schatzes, den er schließlich in jener Höhle im Tal von Kun-Kau-Peh entdeckte.

Auf dem Rückweg zu seinen Gefährten, die inzwischen beschlossen hatten, nach Vey zurückzukehren, traf er auf einen streunenden Panaq'Si. Schwer verletzt überlebte Dormirion den Zusammenstoß und schleppte sich durch den Regenwald, bis er nach fünf Tagen wieder auf die Expedition stieß. In der Hoffnung, sie würden den Fingerzeig verstehen, nannte er ihnen eine Reihe von Wegmarken, die sie zum Schatz von Palakar führen sollten, bevor er starb. Leider hielten seine Kameraden die letzten Worte des Fraters für Halluzinationen an der Schwelle des Todes und so schenkte ihnen niemand Beachtung. Zumindest war Bastan Munter gewissenhaft genug, sie wortgetreu in seinen Reisebericht aufzunehmen.

Doch gut 350 Jahre später fielen sie jemandem auf: Bei Umbauten in der Universität von Al'Anfa stieß man auf eine verborgene Kammer, in der die im Manakus-Aufstand zerstört geglaubte Urschrift von Bastan Munters *Die dampfenden Wälder* entdeckt wurde. Beim Studium des kostbaren Fundes fand man auch den Bericht über den Rabenstieg – ein Kapitel, das in allen bisherigen Abschriften fehlte – und damit die Worte Dormirions, die Cessario Paligan schließlich veranlassten, sich nach fähigen Helden für eine Schatzsuche umzusehen.

Das Abenteuer im Überblick

Die Helden werden von Cessario Paligan angeworben, den verschollenen Tempelschatz von Palakar aufzustöbern. Hauptinteresse der Paligans ist ein besonderes Stück des Schatzes, eine Statuette, die nur als *Marbos Rabe* bekannt ist. Die Helden brechen auf, um im Regengebirge den Spuren der Munter-Expedition zu folgen. Unterwegs haben sie die Möglichkeit, bei den Waldmenschenstämmen in der Region Erkundigungen einzuholen, die ihnen das Aufspüren der einzelnen Wegmarken erheblich erleichtern können. Schließlich im Kun-Kau-Peh angekommen, sehen sie sich mit mehreren Problemen konfrontiert: Zum einen ist der Schamane der ansässigen Oijaniha überhaupt nicht glücklich über die Anwesenheit der Blasshäute und versucht sie zu vertreiben. Zum anderen haben sich die Wegmarken im Tal seit Munters Expedition verändert, so dass nur eine mühsame Rekonstruktion schließlich zum Ziel führt. Zu allem Überfluss halten sich auch noch einige Krieger der Panaq'Si im Tal auf, um die Hohe Schamanin der Waldmenschen, *Take-Ca*, zu entführen und sie in einem blutigen Ritual zu verspeisen.

Zeitplanung der Reise

Um Ihnen die Planung des Abenteuers zu erleichtern, seien hier die ungefähren Reise- und Aufenthaltszeiten für die einzelnen Abschnitte des Abenteuers angegeben:

- Aufenthalt in Al'Anfa: 2 Tage
- Fahrt von Al'Anfa nach Vey: 2 Tage
- Das Affenproblem der Shokubunga (inklusive An- und Abreise von Vey): ca. 3 Tage
- Der Pfahlbau bei den Anoihas: wenigstens 3 Tage
- Überquerung des Rabenstiegs von Vey zum Kukanani: etwa 6 Tage
- Weg vom Kukanani zum Kun-Kau-Peh: 3 Tage
- Verweildauer im Kun-Kau-Peh bis zum Angriff der Panaq'Si: max. 2 Tage

Ein Wort zu den Helden

Marbos Rabe richtet sich an erfahrene oder Experten-Helden – womit Charaktere gemeint sind, die wenigstens 5.000 AP erworben haben. Die Universität von Al'Anfa stellt keine Fragen nach der Herkunft, also sind Achaz, Orks, Goblins oder Angehörige von Barbarenvölkern spielbar. Für die Anwerbung ist nur wichtig, dass die Charaktere schon einen Ruf als kompetente Abenteurer haben – hier können auch persönliche Empfehlungen früherer Auftraggeber oder Verpflichtungen eines Charakters genutzt werden. Die Helden sollten mit der Wildnis und am besten mit dem meridianischen Dschungel vertraut sein (zum Beispiel durch das Abenteuer **Kamaluqs Rache** aus der Anthologie **Questadores**). Da sie weitestgehend auf sich allein gestellt sind, benötigen sie außerdem eine gewisse Kampfkraft. Sprachkenntnisse im Mohischen und seinen Dialekten wären von Vorteil, sind aber nicht zwingend erforderlich.

Zeitpunkt des Abenteuers

Das Abenteuer spielt offiziell während oder kurz nach den Unruhen, die 1031/32 BF Al'Anfa erschüttern. Dies ist jedoch kein zwingender Zeitpunkt – kleinere Aufstände sind in der Schwarzen Perle keine Seltenheit, so dass Sie das Abenteuer problemlos verschieben können. Hierbei müssen Sie beachten, dass Cessario Paligan erst seit 1026 BF Spektabilität der Universität ist und die Helden zu einem früheren Zeitpunkt den Auftrag von seinem Vorgänger Salix Kugres oder eher noch direkt durch Goldo Paligan erhalten. Offiziell taucht der Tempelschatz von Palakar 1032 BF wieder auf – er kann dann allerdings schon etliche Jahre in den Schatzkammern der Paligans gelagert haben, um zum richtigen Zeitpunkt präsentiert zu werden.

In Al'Anfa

An einem beliebigen Zeitpunkt ab dem Jahr 1032 BF erhalten die Helden eine Einladung nach Al'Anfa. Der Direktor der dortigen Universität, *Cessario Paligan*, bittet sie persönlich zu einer Expedition in den meridianischen Dschungel, die sie aufgrund ihrer bisherigen Taten und Erfahrungen leiten sollen. Wollen Sie eine eigene Einladung gestalten, dann verweisen Sie am besten auf bekannte Leistungen der Helden – z.B. das Auffinden des Echsentals in **Die Wandelbare**, die Wiederentdeckung des Depositums der göttlichen Gnade in **Zyklopenfeuer** oder ähnliches. Dem Schreiben liegt ein Beutel Golddublonen bei, mit dem die Anreise nach Al'Anfa bestritten werden soll – ein Zeichen für die Generosität der Paligans, aber auch der Wertschätzung der Helden.

Eine Einladung von Cessario Paligan

Werte Questadores,
nachdem ich schon soviel von Euren ruhmreichen Taten gehört habe, ist es mir eine große Ehre und Freude, Euch ein besonderes Angebot zu unterbreiten. Wir benötigen wahrhafte Experten, wie Ihr es seid, um eine Expedition auf den Spuren der Vergangenheit tief in den meridianischen Dschungel zu führen. Solltet Ihr daran interessiert sein, Ruhm und Glorie HESindes und Ihres Sohnes Nandus' zu mehren, so findet Euch alsbald in der Großalanfanischen Universitätsschule etc. pp. zu Al'Anfa ein.

Mit der größten Achtung und Ehrerbietung
Cessario Paligan, Spektabilität

P.S.: Für Eure Anreise wurde Sorge getragen.

Ankunft in der Perle des Südens

Höchstwahrscheinlich werden die Helden mit dem Schiff anreisen, da der Landweg nach Al'Anfa lang und beschwerlich ist. Egal wann sie eintreffen, direkt am Kai wartet eine von den Hafenlotsen benachrichtigte bewaffnete Eskorte auf sie.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kaum dass ihr den Laufsteg des Schiffes herabsteigt, seht ihr auch schon eine Gruppe Bewaffneter auf euch zu eilen. Hastig weichen die Hafenarbeiter vor ihnen zurück oder werden grob aus dem Weg gestoßen. Manch finsterer Blick trifft die Söldlinge und den gut gekleideten Herrn in ihrer Mitte. Hier und da, wo sich die Schauerleute unbeobachtet glauben, wird gar die Faust geschüttelt, doch niemand wagt es, die Hand zu erheben.
Schließlich haben sie euch erreicht. Mit einem Lächeln tritt der Herr auf euch zu: "Willkommen in Al'Anfa, Questadores! Seine Spektabilität bedauert es, Euch nicht selbst in Empfang nehmen zu können, erwartet Euch jedoch in der Universität. Wenn Ihr mir bitte folgen mögt?"

Secretarius Polvo soll die Helden durch die alanfanischen Formalitäten geleiten und dann zur Akademie bringen. Auf diese Weise entfällt die Wartezeit in der Hafenmeisterei und sie können zu sehr geringen Gebühren Geld wechseln. Polvo wird nicht darauf beharren, die Helden zu begleiten. Wenn sie unbedingt Wert darauf legen, die Stadt erst einmal allein zu erkunden, so ist ihnen das freigestellt – allerdings entfallen dann auch alle Vorzüge, die sie als geladene Gäste genießen, und es vergehen ohne Schmiergeld allein zwei Stunden, bevor sie in der Hafenmeisterei überhaupt vorgelassen werden.
Auf dem Weg zur Universität, der durch die Brabaker Baracken führt, kann den Helden eine hohe Präsenz an Bewaffneten in den Straßen auffallen. Die Spannung unter den Menschen ist spürbar und lässt erst beim Betreten des Universitätsviertels nach. Erkundigungen bei Polvo ergeben erst einmal nicht viel: Es gäbe keinen Grund zur Beunruhigung. Einige unzufriedene Elemente versuchten den Frieden zu stören, würden aber von den Garden gut im Griff gehalten. Dennoch ist er sichtlich erleichtert, als die dicken Akademie-Mauern durchquert sind und die Tore sich hinter der Gruppe schließen.

Unruhen in Al'Anfa

Grund für die Unruhen ist die wachsende Unzufriedenheit der Fanas mit der Politik der Granden. Vor allem das Scheitern in der Seeschlacht vor den Zyklopeninseln, bei der Hunderte Söhne und Töchter der Stadt ihr Leben ließen, treibt die Bevölkerung um. Dieser Hexenkessel wird von Verschwörern zusätzlich angeheizt, um den Hohen Rat und die Granden zu Fall zu bringen. Immer wieder flammen Unruhen auf. Die Übergriffe gegen Beamte, Gardisten und sogar Granden können zwar schnell niedergeschlagen werden, jedoch gelingt es nicht, die Situation unter Kontrolle zu bringen.
Sollten Sie den Aufenthalt der Helden in der Stadt über das hier Beschriebene hinaus ausdehnen wollen oder schlagen sie sich allein zum Universitätsgelände durch, so können sie durchaus in diese Unruhen hineingezogen werden. Weitere Informationen zu Al'Anfa finden Sie in **Meridiana** ab Seite 35. Die aktuellen Ereignisse während des Abenteuers können Sie in den **Aventurischen Boten 128, 129** und **131** nachlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eiligen Schrittes führt euch der Secretarius durch die Hallen der Universität. Neugierig werdet ihr von herumstehenden Studiosi gemustert. Schließlich erreicht ihr eine reich verzierte Mohagoni-Tür, an der eine Bronzeplakette verrät, dass es sich um das Empfangszimmer des Direktors handelt. Nur kurz klopft euer Begleiter an, dann öffnet er die Tür und winkt euch hinein.
Im Inneren erwarten euch hohe Regalwände, die mit Büchern und allerlei Skurrilitäten gefüllt sind: Schrumpfköpfe, Totemmasken, Statuetten und eine große Zahl weiterer Stücke der mohischen Eingeborenenkunst. An einem von bequemen Sesseln umgebenen Salontisch sitzt euer Gastgeber: ein Mann Anfang 40 von gepflegtem Äußeren mit einem gewinnenden Lächeln auf den Lippen. Mit einer Verbeugung kündigt euch der Secretarius an: "Die Damen und Herren Questadores, Euer Spektabilität!"

Cessario Paligan erweist sich als geübter Gastgeber. Statt sofort mit der Tür ins Haus zu fallen, wird er mit den Helden zuerst unverfänglich plaudern. Er lobt ihre bekannten Taten und erfragt Details zu bestimmten Handlungen. Außerdem erkundigt er sich nach gemeinsamen Bekannten – vor allem in hesindegefälligen Kreisen pflegt er eine große Anzahl von Kontakten in ganz Aventurien – oder grüßt die Abenteurer von eben diesen. Währenddessen bewirtet er sie mit Mohaska, Wein und sogar Tschokola. Sollten Sie oder die Helden Gefallen daran haben, so wird Cessario sogar sehr begeistert eine Führung durch die Universität unternehmen, bei der man den zum Teil genervten, zum Teil gebauchpinselten Wissenschaftlern direkt über die Schulter schauen kann. Eine Beschreibung der Universität Al'Anfas finden Sie in **Meridiana 63.**
Schließlich wird er jedoch auf den Grund der Einladung zu sprechen kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Vorsichtig zieht Cessario einen alten Folianten aus einem der Regale und legt ihn vor euch auf den Tisch. Mit einem kurzen Blick erkennt ihr, dass es sich um Bastan Munters

'Die dampfenden Wälder' handelt, ein Standardwerk der Derographie.
"Sicherlich habt Ihr bemerkt, dass Aufruhr herrscht unter den Fanas Al'Anfas. Nun, mein Oheim Goldo Paligan ist daran interessiert, den Massen durch ein aufsehenerregendes Geschenk, den lang verschollenen Raben Marbos, seinen Frieden zurückzugeben. Der Schlüssel dazu findet sich in diesem Buch!"

Bevor Paligan mehr zu dem Buch erzählt, führt er genauer aus, welches Geschenk Goldo der Stadt zu machen gedenkt: *Marbos Rabe* ist ein besonderes Stück aus dem Tempelschatz von Palakar, der ersten Stadt der Nemekathäer. Dieser Schatz gilt seit 800 Jahren als verschollen. Aufgabe der Expedition ist es, ihn wiederzufinden.

Cessarios Informationen

Im Folgenden finden Sie die Fakten und Theorien, über die Cessario verfügt, um den Helden den Auftrag zu erklären.

Marbos Rabe

- Es handelt sich um eine etwa 15 Finger hohe Rabenstatuette aus reinem Arkanium, auch Marboblei genannt.
- Sie soll entweder Marbo selbst als weißen Raben darstellen oder einen in Vergessenheit geratenen dritten boronischen Raben – jenen, der einst Etilia ins Reich der Lebenden zurückbrachte.
- Ihre kultische Bedeutung ist unklar, auch ob sie geweiht ist, ist unbekannt. Marbo repräsentiert allerdings die Hoffnung auf althergebrachte Traditionen und darauf, auch das Herz der wahrhaft Mächtigen erweichen zu können.
- Goldo will die Statuette dem Volk Al'Anfas als Symbol der Rückbesinnung und Besänftigung übergeben.

Der Tempelschatz von Palakar

- Palakar war die erste Stadt der Nemekathäer auf Pailos. Die Anhänger des gekrönten Raben sammelten dort große Schätze, die nach Mengbilla gebracht wurden, kurz bevor ein Ausbruch des Amran Nemoras Palakar zerstörte.
- Dort lagerte der Schatz bis ins 4. nachbosparanische Jahrhundert, als sich Al'Anfa als neue Stadt der Nemekathäer herauskristallisierte und er dorthin geschafft werden sollte.
- Bisher war man der Meinung, der Schatz sollte per Schiff um Kap Brabak herum nach Al'Anfa befördert werden. Dabei sei er dem berüchtigten Kapitän Brabacciano zum Opfer gefallen.
- Tatsächlich deuten neue Spuren darauf hin, dass der Schatz nur bis Chorhop per Schiff transportiert werden sollte, dann auf dem Landweg über den Petolo-Pass nach Vey und schließlich nach Al'Anfa.
- In Vey kam er nie an.
- Da niemals Teile des Schatzes aufgetaucht sind, muss er noch immer irgendwo im Dschungel oder dem Regengebirge liegen.

Die dampfenden Wälder

- Bastan Munters Werk enthält Berichte über seine Reisen und Erkenntnisse in Meridiana.
- Vor kurzem stieß man darin auf eine Spur des Schatzes. Bisher war die entsprechende Textpassage unbekannt.
- *Die dampfenden Wälder* wurde kurz vor dem verheerenden Manaqus-Aufstand 652 BF in Al'Anfa veröffentlicht. Bislang war man der Meinung, dass die Urschrift in dem Aufstand zerstört wurde, bevor überhaupt komplette Abschriften angefertigt werden konnten. Die bekannte Ausgabe besteht aus einer Kompilation von Teilabschriften.
- Vor wenigen Wochen fand man bei Umbauten in der Universität in einer versteckten Kammer die zerstört geglaubte Urschrift. Die Echtheit konnte mit Hilfe des OBJECTOVOCO und des BLICK IN DIE VERGANGENHEIT bestätigt werden.
- Die Urschrift enthält eine zuvor unbekannte 22-seitige Textpassage zum Gebiet des Petolo-Passes, in der auch der Rabe Marbos erwähnt wird.

Nachdem Cessario erläutert hat, um was es geht, und fast sein gesamtes Wissen preisgegeben hat, wird er die Helden fragen, ob sie die Aufgabe, den Tempelschatz von Palakar zu bergen, annehmen wollen. Er bietet ihnen volle Unterstützung bei der Ausrüstung einer Expedition sowie eine Beteiligung von 10 Prozent an den gefundenen Schätzen. Dabei können die Helden ganz nach südaventurischer Art verhandeln, so dass sie ihren Anteil bis auf 30 Prozent hinauftreiben können – immerhin tragen sie das gesamte Risiko und letztlich ist für Goldo die Rabenstatuette das Wichtigste. Sobald die Helden einwilligen, händigt ihnen Cessario die Abschrift auf der rechten Seite aus.

Die wichtigsten Informationen aus Munters Bericht sind die darin enthaltenen Landmarken: Vom Petolo-Pass, der das Regengebirge zwischen Vey und Chorhop überquert, reiste seine Expedition zwei Tage südwärts in das Gebirge hinein. In ihrem Rücken befand sich ein Felsen oder Berg, den die Waldmenschen aufgrund seiner Form 'Kukanani', alter Affenmann, nennen. Mit einigem guten Willen kann man auch eine Wolfsschnauze darin erkennen. Sie näherten sich auf ihrem Marsch einem Gebiet, das die Oijaniha-Führer beunruhigte und sie zu der Äußerung "Panaq-Si" brachte. Cessario kann den Helden erklären, dass damit ein Waldmenschenstamm des Regengebirges gemeint sei, der Menschenfresserei betreibe und erstmals in den Schriften Seiner Hochgeboren *Hadomar von Natterntal* aus dem Jahre 776 BF näher beschrieben wurde (siehe **Meridiana 158**). Leider ist über den Stamm nicht viel mehr bekannt, als dass er im westlichen Zentral-Regengebirge lebt.

Das wichtigste an dem Bericht sind jedoch die letzten Worte des Boronis Dormirion. Was Munter für das fieber- und rauschkrautverwirrte Gestammel eines Todgeweihten hielt, ist die Angabe von Wegmarken zum Schatz von Palakar. Leider kann man im Salon Cessarios nicht herausfinden, was mit dem 'alten Mann mit den tausend Gesichtern' oder der 'wegweisenden Schlange' gemeint ist. Die Abenteurer müssen schon ins Regengebirge reisen, um auf Munters Spuren den Weg zu entdecken. Einigermaßen sicher ist nur, dass sich, was auch immer der Frater entdeckt hat, etwa zwei bis fünf Tagesreisen südlich des Petolo-Passes befinden muss.

Die Expedition

Legen die Helden keinen Wert darauf, die Expedition selbst auszurüsten, wird Cessario alles Nötige veranlassen. Er lässt die Ausrüstung für eine Reise in den Dschungel des Regengebirges zusammenstellen: Haumesser, Hängematten und Decken, Kletterausrüstung, Zunderzeug, Kochgeschirr, Trockenproviant für zwei Wochen und sogar teure Moskitonetze aus Drôler Spitze. Dazu kommen noch je zwei Klappspaten und Spitzhacken, falls der Schatz vergraben sein sollte.

Die dampfenden Wälder
von Bastan Munter

»Unsere Begleiter von den Oijaniha-Waldmenschen führten uns tagelang durch die dichten Dampfwälder des Regengebirges. Hätte ich nicht mit eigenen Augen die Fülle von Peraines Garten erblickt, ich hätte jeden verlacht, der mir erzählen wollte, welche Vielfalt von Pflanzen und Tieren es noch in über 2.000 Schritt Höhe geben könnte. Frater Dormirion war hellauf begeistert – sofern man das von einem Angehörigen seiner Kirche sagen kann –, als ihm die Waldmenschen verschiedene Kräuter zeigten, deren Saft sanfte Träume bescherte.

Hier am Petolo-Pass ist das Gebirge nur etwa 4.000 Schritt hoch, eine, wie ich finde, äußerst ungenaue Berechnung über die Winkelschatten der Gipfel, die wir am Rande des Felsmassivs vornahmen. Weiter im Norden und Süden ragen die Berge jedoch wesentlich höher empor und tragen sogar Kappen aus Eis und Schnee. Ein wahrlich merkwürdiges Gefühl, wenn man in der feuchten Hitze des Regenwaldes einen der seltenen Blicke auf die verschneiten Riesen des Gebirges werfen kann. Wir beschlossen, weiter hinaufzusteigen, um so vielleicht einen Blick auf die Otan-Otan zu erhaschen, von denen die Waldmenschen behaupten, sie wären die Wächter des Nebelwaldes."Vor vielen Eltern" – Tempe-Keho reckte wild mit den Augen rollend seine Hände empor (die typische Moha-Unfähigkeit, weiter als bis zehn zu zählen) – sollen sie riesige Stein-Krale errichtet haben. Bruder Hesindian sah darin eine Bestätigung seiner Theorie eines Zeitalters der Affen.

[...]Zwei Tagesreisen südlich des Petolo wurden die Oijaniha immer unruhiger. Wir hatten inzwischen die Wolkendecke mehrmals hinter uns gelassen und so einen Blick über das Gebirgsmassiv erhaschen können. Einige der zerklüfteten Bergstöcke ähneln riesigen Figuren, als hätten die Giganten selbst Hammer und Meißel angesetzt. Seit wir den Rabenstieg verlassen hatten, erhob sich genau in unserem Rücken ein Gipfel, den die Waldmenschen lachend "Kukanani", alter Affenmann, nannten. Bruder Hesindian nahm eine bemerkenswert rote Färbung im Gesicht an, als er herausfand, weshalb er diesen Namen trug. Er bestand darauf, dass der Felsen eine wesentlich größere Ähnlichkeit mit der Schnauze eines Wolfs hätte – was die einfältigen Wilden natürlich nicht wissen könnten, da sie ja noch nie einen Wolf gesehen hätten.

Am Abend jenes Tages weigerten sich die Oijaniha, uns weiter gen Süden zu führen. Sie zeigten wieder einmal das schon bekannte Rollen der Augen und murmelten nur immer wieder "Panaq-Si", "die-Leben-mit-Krallen-vortäuschen". Als in der Nacht auch noch Frater Dormirion verschwand, gab es für die sonst so tapferen Krieger der Oijaniha kein Weitergehen mehr. Wohin der Frater verschwunden war, konnten wir uns nicht erklären. Er hatte schon in den Tagen zuvor ein merkwürdiges Interesse für die vielen Klüfte und Höhlen der Gegend gezeigt, vermutlich eine Nebenwirkung der Rauschpflanzen, die er in großer Zahl verzehrte und die wohl eine zunehmende Lichtempfindlichkeit verursachten. Die Suche der Waldmenschen nach dem Frater blieb erfolglos. Sie kehrten nach zwei Stunden zurück, die Tschokola-braunen Gesichter schreckensgrau, murmelten "Panaq-Si" und drängten uns zu eiligem Aufbruch.

[...]

Fünf Tage nach seinem Verschwinden stieß Frater Dormirion wieder zu uns. Die Götter allein mögen wissen, wie er den Rückweg gefunden hatte – noch dazu in diesem Zustand. Seine

Robe hing ihm in Fetzen vom Leibe, genau wie das darunter liegende Fleisch. Blut verkrustete sein Gesicht, ein Auge und die Nase waren weggefressen. Vermutlich waren es die Rauschkräuter, deren Saft noch immer an seinen Lippen klebte, die ihn am Leben gehalten hatten. Er fieberte stark und sein Geist befand sich offenbar schon auf dem Rücken Golgaris, denn er murmelte nur noch wirr: "Das Wolfsgesicht zeigt zum alten Mann mit den tausend Gesichtern. Die Schlange würgt ihn und weist doch den Weg ins Dunkel, wo Marbos Rabe silbern leuchtet!"
Kaum hatte er diese Worte gesprochen, da hauchte er endlich sein Leben aus. Die Waldmenschen gebärdeten sich wie wild, jammerten wiederum jenes "Panaq-Si" und flüsterten vom Satuul, dem bösen Waldgeist. Noch ehe wir uns von dem Schock erholt hatten, ergriffen zwei von ihnen den Leichnam des armen Fraters und schleppten ihn in den Dschungel davon. Wir haben sie nie wieder gesehen – wahrscheinlich haben sie aus ihm einen ihrer Schrumpfköpfe gemacht. Auch wenn ich die Oijaniha für die edelsten der Waldmenschen halte, so sind sie doch noch immer Wilde, was mir an jenem Tag unmissverständlich klar wurde.
Wir haben in einer nahen Grotte eine kleine Inschrift zum Gedenken an den Frater hinterlassen – hoffentlich genügt das seinem himmlischen Herrn, um seine Seele zu sich zu nehmen.«

Ob die Abenteurer ihre Ausrüstung von jeweils etwa 10 Stein Gewicht – ohne übliches Heldengepäck – selbst tragen wollen oder ob sie die Dienste zweier Träger in Anspruch nehmen, sei ihnen überlassen. Cessario wird sie jedoch darauf hinweisen, dass sie bei Erfolg vermutlich etliche Stein Geschmeide zurückschleppen müssen. Eine Küstenschaluppe wird die Gruppe samt Ausrüstung nach Vey bringen, ab dort ist sie dann auf sich allein gestellt.
Cessario rät den Helden noch, die Expedition möglichst klein zu halten, da sie auf diese Weise weniger Aufmerksamkeit auf sich zieht. Außerdem kann man sich bei keinem Begleiter sicher sein, ob er nicht für einen mit Goldo konkurrierenden Granden arbeitet und die Expedition ins Verderben lenken soll. Bestehen sie dennoch darauf, geschultes Fachpersonal wie Derographen, Pflanzen- oder Tierkundler oder sogar magische Unterstützung mitzunehmen, so bietet die Universität Al'Anfas ein breites Spektrum an entsprechenden Personen.

Professor Sebastion Arrojado und Nobi

Unumgängliche Begleiter der Helden sind Professor *Sebastion Arrojado*, der derzeit den Lehrstuhl für vergleichende Menschenkunde innehat, und seine langjährige Assistentin, die Utulu *Nobi*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr besprecht gerade einige Details der Expedition, als es an der Tür klopft. Nach einem kurzen Blick auf ein kostbares Kusliker Ei nickt der Direktor: "Pünktlich auf die Minute. Guter Mann. Adelante!"
Die Tür öffnet sich und herein treten zwei Personen, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Zuerst ein dicker, kleiner Mann, auf dessen geröteter Nase eine Brille ruht. Seine Stirn ist verschwitzt und er wischt sich permanent mit einem Seidentuch über das Gesicht. Seine Begleiterin hingegen ist von hochgewachsener, athletischer Gestalt und tiefschwarz. In ihrem breit grinsenden Mund blitzen große, weiße Zähne.
"Meine Freunde, wenn ich vorstellen darf: Professor Sebastion Arrojado und sein 'Schatten' Nobi. Beide sind profunde Kenner des Mohischen und des Dschungels dies- und jenseits der syllanischen Meerenge. Sie werden Euch begleiten."

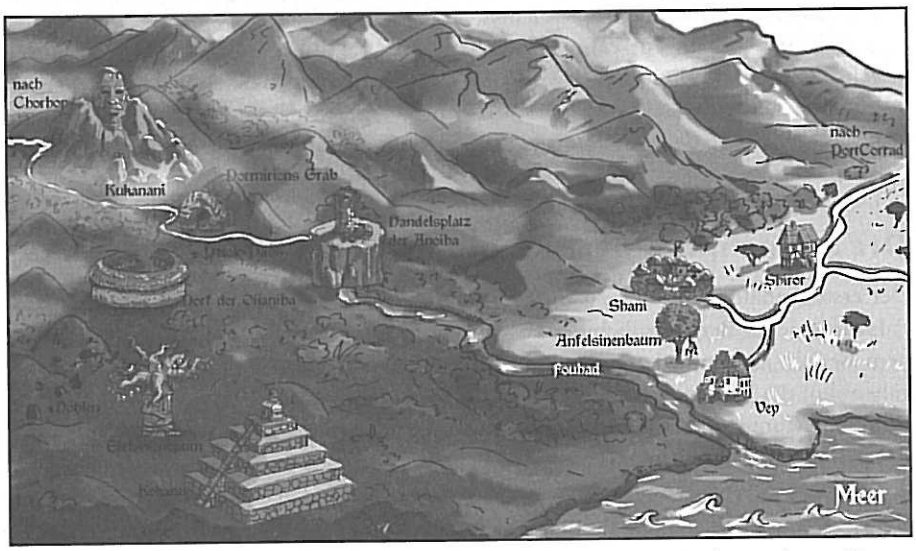
Auch wenn Arrojado auf den ersten Blick nicht so wirkt, hat er doch schon an etlichen erfolgreichen Dschungelexpeditionen teilgenommen oder sie selbst geleitet. Aufmerksame Beobachter wie die Helden können erkennen, dass seine Haut sonnengegerbt ist und unter dem Fett Muskeln arbeiten, die den Strapazen der bevorstehenden Mission durchaus standhalten können. Der Professor spricht fließend Mohisch, die Verkehrssprache der Waldmenschen, sowie drei Dialekte, darunter Oijaniha. Darüber hinaus sind ihm viele Sitten und Gebräuche der Eingeborenen vertraut, womit er über hilfreiches Wissen verfügt, wenn die Expedition auf Waldmenschen trifft.
Seine Begleiterin Nobi ist eine Utulu vom Stamm der Ibonkosi. Mit viel Stolz trägt sie die Fingerknochen von Affen in Nase und Ohrläppchen, um ihre Herkunft als 'Menschenfresserin' zu verdeutlichen. Sie ist von einfachem Gemüt und großer Stärke. Den Anweisungen Arrojados folgt sie meist widerspruchslos, rettete die Blasshaut ihr doch einst das Leben, als sie von ihrem Kanu stürzte und in die Nesseln einer Feuerqualle geriet.
Cessario Paligan wählt die Begleiter natürlich nicht ohne Hintergedanken. Zwar bewundert er die Helden für ihre zurückliegenden Taten, doch als Al'Anfaner Grande ist sein Vertrauen nicht grenzenlos. Arrojado und Nobi sind seine Augen und Ohren, die dafür sorgen sollen, dass die wichtige Rabenstatuette Al'Anfa in jedem Fall erreicht. Dafür hat er dem Professor eine umfangreiche Aufstockung seines Forschungsetats in Aussicht gestellt.

Begleiter und der Tod

Stellen Ihre Helden eine große Expedition zusammen oder wollen Sie sie zusätzlich mit Schwierigkeiten beladen, indem Sie ihnen eine Gruppe Studiosi der Naturkundlichen Fakultät als Begleiter mitgeben (siehe **Meridiana 64**), sehen Sie bitte davon ab, diese zur Demonstration der Tödlichkeit des Dschungels zu verwenden. Wir verzichten an dieser Stelle bewusst auf die Anwendung des beliebten 'Zehn kleine Negerlein'-Spiels, um unnötige Frustrationsmomente zu vermeiden.
Das soll nicht heißen, dass Begleiter nicht sterben oder verletzt werden können, jedoch sollten die Helden das Schlimmste verhindern können, wenn sie die Möglichkeit dazu haben. Außerdem sind die meisten Südaventurier, die sich einer solchen Expedition anschließen, vertraut mit den offenkundigsten Gefahren. Das Bild vom Puniner Stubenhocker, der sich Hals über Kopf in die erstbeste 'famose' Disdychonda stürzt, ist für meridianische Questadores äußerst unpassend.

Sobald alle Vorbereitungen getroffen sind, kann die Expedition nach Vey aufbrechen. Ob Sie die Seereise mit ersten Komplikationen verbinden wollen – beispielweise durch einen Konkurrenten der Paligans, der von den Bemühungen erfahren hat und einen möglichen Erfolg schon im Keim ersticken will –, sei Ihnen überlassen.

Vey ist eine der vielen Plantagensiedlungen Meridianas, die außer einem kleinen Flusshafen und einer kleinen Garnison zum Schutz vor Übergriffen der Waldmenschen, vor allem der hinterhältigen Shokubunga, nicht viel zu bieten hat. Sollte noch Bedarf bestehen, können hier Proviant und Trinkwasser ergänzt werden, bevor die Reise über die Passstraße Richtung Chorhop beginnt.



Die Straße, kaum mehr als eine getrampelte und von Unterholz befreite Schneise, folgt dem Fouhad aufwärts bis zu seiner Quelle am Ostrand des Regengebirges.

Das Regengebirge

Der Gebirgszug, der Meridiana in zwei Hälften teilt, hat seinen Namen nicht von ungefähr. Zwischen dem verhältnismäßig kühlen Meer der Sieben Winde im Westen und dem warmen Perlenmeer im Osten weht beständig der kräftige, wasserreiche Beleman. Das sorgt für ein imposantes Schauspiel über den bis zu 6.000 Schritt hohen Gipfeln. Mehrere Stunden lang türmen sich von Westen her Wolken auf, in denen immer wieder Blitze zucken, wenn der Beleman in den Hängen tobt und seine schwere Fracht über das Gebirge zu hieven versucht. Schließlich gibt er diesen Versuch jedoch auf und entledigt sich der Last in einem Wolkenbruch, bei dem man denkt, Efferd hätte das Land zum Meer gemacht. Die Wolken fallen in sich zusammen und geben flüchtig den Blick auf die strahlenden Gletscherkuppen der höchsten Berge frei, bevor das Spiel wieder von neuem beginnt.

Vor allem die Westseite des Regengebirges ist fast den ganzen Tag in dichte Wolken und Nebel gehüllt. Die Osthänge dagegen bekommen wesentlich weniger Niederschlag ab. Hier weht der Beleman trocken und warm zu Tal und hat viel von seiner Kraft verloren.

Obwohl das Regengebirge schroff und zerklüftet ist, hat es doch verhältnismäßig leicht zu besteigende Hänge. Der Gipfelsturm wird weniger von der Schwierigkeit des Weges, als vielmehr von der Kondition des Bergsteigers bestimmt. Er muss sich bis in 4.000 Schritt Höhe durch dichten Urwald kämpfen, der sich obendrein durch hohe Luftfeuchtigkeit und große Hitze auszeichnet. Hat der Wanderer diese Strapazen hinter sich, gelangt er in eine trockene und kalte Geröllwüste. Abgesehen von der plötzlichen Kälte zwingt die dünne Luft hier viele Wanderer zur Umkehr, indem sie einen Höhenkoller auslöst, einen Zustand großer Euphorie, gepaart mit sinnverwirrenden Halluzinationen. Nach der Geröllwüste warten Eis und Schnee, die den restlichen Weg bis zur Bergspitze zu einer gefährlichen Reise durch Firuns Element machen – während tief unten der Dschungel dampft und brodelt.

Flora und Fauna

Die Ostseite des Gebirges ist vor allem im Norden von Savannen und Trockenwäldern geprägt, die während der Regenzeiten im Tsa und Phex sowie im Rondra und Efferd in üppigem Grün erstrahlen. Entlang der wenigen Flussläufe findet sich aber auch hier – sofern er nicht gerodet wurde – echter Dschungel.

Auf der Westseite hingegen erstreckt sich bis in die Gipfellagen hinein dichter Nebelwald. Er ist fast ständig in Nebel- oder Wolkendunst gehüllt. Durch die hohe Luftfeuchtigkeit und Wärme wuchert Peraines Garten besonders üppig. Im Vergleich zum Regenwald des Tieflands zeichnet sich der Nebelwald durch noch dichteres Unterholz aus, das von Krautpflanzen, Bromelien und verschiedensten bunten Orchideen geprägt wird. Doch nicht nur der Boden ist dicht bewachsen. Praktisch jeder Baum dient nochmals als Wuchsunterlage, so dass dichte Flechtenbärte, Moose, Yarumsstäbe (**ZBA 209**) und wiederum Orchideen bis weit über den Kopf des Wanderers hinaus Vorhänge bilden. Viele Pflanzen des Nebelwaldes, vor allem Farne (**ZBA 215**) und Krautpflanzen erreichen Größen, die ihre normale Wuchshöhe um ein Vielfaches überschreiten. Schon Bastan Munter berichtete von Heidekraut-Sträuchern, die mehr als zehn Schritt aufragen. Die Baumgrenze befindet sich erst in etwa 4.000 Schritt Höhe. Die Bäume dort sind von gedrungenem, zwergenhaftem Wuchs. Über die Baumgrenze hinaus stehen Yuccapalmen und Kakteen.

Wie der Regenwald ist auch der Nebelwald reich an tierischen Bewohnern. Vor allem viele Affenarten (**ZBA 66f.**) gibt es hier. So ist das Regengebirge die Heimat der orangefarbenen Otan-Otans und der gigantischen Riesenaffen (beide **ZBA 67**). Beiden wird fast menschliche Intelligenz nachgesagt. Nur selten einmal verirrt sich ein großer Waldelefant (**ZBA 90**) in die höher gelegenen Schluchten und Bergwälder des Regengebirges. Dafür findet man dort häufig seinen kleinen Vetter, den Zwergelefanten (**ZBA 91**). Letzterer ist ein äußerst ungemütlicher Zeitgenosse, der bei der geringsten

Reizung angreift. An jagdbarem Wild gibt es eine große Zahl von Kaninchen (**ZBA 108**), Selemferkeln (**ZBA 172**) und verschiedensten Schlangen (**ZBA 163**), Echsen (**ZBA 125**), Vögeln (**ZBA 183ff.**) und Fischen (**ZBA 180**). Sie dienen nicht nur den Waldmenschen, sondern auch den Raubtieren des Nebelwaldes wie dem Dschungeltiger (**ZBA 162**), dem Jaguar oder den verschiedenen Panthern (beide **ZBA 147**) als Nahrung. Viele der bisher ungezählten Krabbeltiere (**ZBA 169ff., 176ff.**), Schnecken und Maden (**ZBA 167**) gelten bei den Waldmenschen als willkommene Ergänzung des Speiseplans. Für den zivilisierten Reisenden ist ihr Verzehr jedoch meist ekelerregend, wenn nicht gar giftig.

Die Suche nach dem Kukanani

Der erste Anhaltspunkt auf der Suche nach dem Schatz von Palakar ist jener Berg nördlich des Petolo, den Munter in seinem Bericht erwähnt: der Kukanani. Aufgrund seiner Form gaben ihm die Waldmenschen den Namen 'alter Affenmann'. Will man Munters Spuren folgen, muss man, sobald man vom Rabenstieg aus ungestörte Sicht auf den Berg hat, südwärts in die Wälder eindringen und während des Marsches immer darauf achten, freies Blickfeld auf ihn zu behalten.

Vertrauen auf Phex

Es ist natürlich möglich, den Aufstieg ins Gebirge aufs Geratewohl anzutreten und dem Rabenstieg in der Hoffnung zu folgen, den Kukanani durch eigene Beobachtungen und Schlussfolgerungen zu entdecken. Hierbei stellt sich die Frage, wie ein alter Affe denn nun eigentlich genau aussieht. Professor Arrojado kann, wenn keiner der Helden etwas darüber weiß, beisteuern, dass Affen in der Kunst der Waldmenschen auf zwei Arten dargestellt werden: entweder aufgerichtet mit aufgerissenem Maul in Drohgebärde oder hockend, mitunter beim Lausen – beide mit einem deutlich sichtbaren Phallus. Die erste Darstellung symbolisiert Kampf, Kraft und Männlichkeit, aber auch Vorsicht und Warnung, und wird zum Beispiel am Rande von Tabu-Zonen als Totempfahl verwendet. Die Zweite hingegen drückt Ruhe, Überlegung, Entspannung und beim lausenden Affen auch Gemeinschaft oder Dominanz aus. Entsprechend könnte der Berg Ähnlichkeit mit beiden Formen haben. Allerdings sind Ruhe und Überlegung gemeinhin Eigenschaften des Alters. Bedenkt man nun, dass der Berg von den Waldmenschen 'alter Affenmann' genannt wird, sollte man am ehesten nach einem hockenden Affen suchen.

Das Wissen um diese Darstellungen ist sehr speziell, so dass eine *Geographie*-Probe +12 nötig ist, um darüber zu verfügen. Wer die *Kulturkunde Waldmensch* besitzt, muss immer noch einen Aufschlag von +5 bewältigen, während ein Held, der unter Waldmenschen aufgewachsen ist, keine Erschwernis auf die Probe erhält.

Arrojado rät allerdings dazu, noch Erkundigungen bei den örtlichen Waldmenschen einzuholen, da Nebel und Wolken sowie der Dschungel des Regengebirges sehr dicht sind. Zu leicht kann es passieren, dass man am Kukanani vorbeimarschiert, ohne diesen zu bemerken, wenn man nicht wenigstens seine ungefähre Position kennt.

Spurensuche bei den Waldmenschen

In der Region des Petolo-Passes leben vier Waldmenschenstämme: die Shokubunga von der Süd-Elemitischen Halbinsel bis zum Rand des Regengebirges, die Anoihas entlang der Ostseite des Regengebirges und die Oijaniha auf der Westseite. Im westlichen Regengebirge sind auch noch die Panaq-Si beheimatet, doch ist die genaue Lage ihres Stammesgebietes unbekannt und sie gelten als zu gefährlich, um sie wegen Erkundigungen aufzusuchen.

Am sinnvollsten wäre ein Besuch bei den Oijaniha, immerhin waren es ihre Krieger, die Munter den Namen des Berges nannten. Der Weg zu ihnen ist allerdings der weiteste. Recht schnell zu erreichen sind dagegen die Shokubunga und die Anoihas.

Die Affenplage (optional)

Das nächstgelegene Dorf der Shokubunga, *Schani* (Erde-alt), befindet sich eine knappe Tagesreise Richtung Nordosten. Nach Auskunft des Garnisonskommandanten in Vey handelt es sich um eher friedliche Rinderhirten. Dennoch rät er zur Vorsicht. Die Shokubunga sind für ihre Wegelagerei und Hinterhältigkeit bekannt. Wahrscheinlich ist es möglich, sie mit ein paar Glasmurmeln oder etwas Messingzierrat zur Hilfe zu überreden, doch könnte gerade das dazu führen, dass sie den vermeintlich reichen Helden im Busch auflauern und sie ausrauben. Professor Arrojado rät außerdem davon ab, zu erwähnen, dass man im Auftrage Al'Anfas unterwegs sei, da sich die 'Lehmköppe' mit dem Rabenimperium im Krieg befinden.

Der Weg durch die Savanne ist einsam, trocken, staubig und heiß. Beiderseits des Pfades wächst hohes, vertrocknetes Gras, das den Blick versperrt. Nur selten sieht man größere Büsche oder gar Bäume und am wolkenlosen Himmel kreist beständig ein Geier über den Helden. Etwa drei Meilen vor dem Dorf der Waldmenschen können sie folgende Beobachtung machen.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Ihr seid jetzt schon etliche Meilen gewandert und müsstet das Dorf der Shokubunga bald erreichen, da seht ihr auf dem Pfad vor euch einen kleinen, zerrissenen Sack, aus dem Hirsekörner hervorquellen. Einige Vögel sind schon damit beschäftigt, die Körner aufzupicken, fliegen jedoch davon, als ihr euch nähert. Aufgeregtes Zirpen aus dem Gras links des Pfades deutet darauf hin, dass dort noch mehr Korn liegt.

Außer dem Hirsesack ist auf dem Pfad nichts weiter zu entdecken. Entsprechend geübte Helden können jedoch mit einer *Fährtensuchen*-Probe +6 Spuren im Gras entdecken. Offenbar sind etliche Kleinaffen hier vom Pfad abgebogen und durch die Savanne weiter gezogen. Sie haben auch die Hirsesaat zurückgelassen. Die Fährte führt zu einem einsamen Baum eine Meile abseits des Weges. Schon von weitem kann man die leuchtend gelben Früchte des Anfelsinen-Baumes erkennen. Auf den Zweigen sind gut zwei Dutzend herumspringende schwarze Affen zu erkennen: Boronsäffchen (**ZBA 67**). Unterwegs finden sich noch zwei weitere zerrissene Säckchen mit Hirse. Nähern sich die Helden dem Baum, so setzt in etwa 50 Schritt Entfernung ohrenbetäubendes Kreischen ein.

Eine weitere Annäherung wird von den kleinen Gesellen mit einem Hagel aus fauligen Früchten (FK 12, 1W6–3 TP) und dem einen oder anderen Strahl Urin (*unangenehmer Geruch* bis zur gründlichen Wäsche) quittiert. Unter dem Baum liegen Unmengen herabgefallener Früchte sowie eine ganze Reihe Hirsesäcke. Zwischen den dunkelgrünen Blättern funkeln

Die Shokubunga

Gebiet: Süd-Elemitische Halbinsel, Arratistan, Szintomündung
Anzahl: 3..000
Haartracht: Bürsten oder Stacheln
Siedlungsform: Lehmkegelhütten im Kral
Rasse: überwiegend Utulus

Die Shokubunga, deren Siedlungsgebiet die südelemitische Halbinsel, Arratistan und das Gebiet der Szintomündung umfasst, gehören fast ausnahmslos zur hochgewachsenen, schwarzhäutigen Rasse der Utulus. Ihren Namen (die-durch-Kraftraub-töten) tragen sie, weil sie sowohl im Krieg als auch auf der Jagd verschiedene Gifte des Shurinstrauches benutzen. Dieses Verhalten macht sie bei den Blasshäuten der Region gefürchtet und in den Augen der traditionelleren Waldmenschen, wie den benachbarten Anoihas, ehrlos. Durch den Jahrhunderte langen Kontakt mit Tulamiden und Bosparanern haben die Shokubunga ihre Kultur an diese angepasst. Nur wenige Sippen leben noch von der Jagd, der weit größere Teil nutzt die weiten Savannen für die Rinderzucht. In der Nähe ihrer Krale findet man inzwischen sogar Pflanzungen von Mais, Kukuru genannt, und Hirse – wobei kein Angehöriger des stolzen Volkes zugeben würde, *Mokrisha* (Finger-kratzen-Erde), wie man den Ackerbau abfällig nennt, zu betreiben. Auch andere Errungenschaften der Zivilisation haben ihren Weg zu den Shokubunga gefunden: metallene Waffen, Webstoffe und Schmuck. Sie gelten als großer Reichtum und werden vor allem durch Raubzüge und Wegelagerei erlangt.
Große Bedeutung für die 'Lehmköppe' hat der orangefarbene Lehm der Savanne. Mit ihm formen sie ihre typischen Bürsten- und Stachelfrisuren, bauen kegelförmigen Hütten und feste Mauern um ihre Dörfer. Außerdem gewinnen sie daraus Ocker, mit dem sie ihre knielangen Lendenschürze färben und furchterregende Hautbemalungen anfertigen.

Die Sippen der Shokubunga leben in Siedlungen, Krale genannt, mit etwa 50 bis 100 Einwohnern, die von einem dicken Dornwall oder einer Lehmmauer umgeben sind. Im Inneren stehen kreisförmig die Lehmhütten um einen weiteren Kral aus Dorngestrüpp, in dem das Vieh gehalten wird. Die Sippe besteht häufig aus mehreren Generationen einer Familie und wird von einem Patriarchen oder einer Matriarchin regiert. Um eine Schwächung des Blutes zu vermeiden, sind bei den Shokubunga der Raub und Kauf einer Braut beziehungsweise eines Bräutigams aus einem anderen Kral verbreitet.

Der ewige Krieg

Wie die anderen Waldmenschen glauben die Shokubunga, von Kamaluq erschaffen worden zu sein, um die Blasshäute aufzuhalten. So ist es kaum verwunderlich, dass sie sich mit den vordringenden Tulamiden und Al'Anfanern in einem ständigen Krieg sehen. Dieser wird war immer wieder von Waffenruhen unterbrochen, doch flammt er bei der kleinsten Provokation erneut auf. Ob Überfälle auf die Seidenkarawane von Port Corrad nach Mengbilla, sich am falschen Ort niederlassende Siedler oder einfach spontane Raubzüge – ein Grund für eine blutige Auseinandersetzung findet sich mit Sicherheit. Sowohl die Al'Anfaner im Süden als auch die Novadis in Arratistan versuchen immer wieder, die Shokubunga durch grausame Strafaktionen zur Räson zu bringen, lösen damit aber nur neue Kämpfe aus.
Ihre Ausbildung erhalten die Krieger der Shokubunga in sogenannten FestungsKralen. Sie werden auf Hügeln mit Lehmmauern errichtet und von Dornlabyrinthen umgeben. In ihnen leben die jungen Shokubunga, wenn sie zum Erwachsenen heranreifen, und verrichten eine Art Militärdienst: Sie üben sich im Umgang mit den traditionellen Waffen Speer, Haumesser, Lederschild und Blasrohr und erlernen das Anfertigen von Waffengiften. Von den Festungs-Kralen aus brechen die Jungkrieger häufig zu Raubzügen ins Umland auf, um sich im Kampf mit den Blasshäuten zu beweisen und den Status eines Erwachsenen zu erhalten.

verschiedenste kleine Gegenstände wie Messer, Ketten oder Ringe. Die Affen gebärden sich ausgesprochen wild. Beim Herumtollen taumeln sie oder stürzen gar ab. Schuld daran sind die überreifen Anfelsinen, die in der Hitze zu gären anfangen und inzwischen stark alkoholisch sind. Die Affen fressen von den Früchten und sind stark angeheitert bis sturzbetrunken.

In Schani

Schani entpuppt sich als Kral aus 14 Lehmhütten, die von einer hohen Dornhecke umgeben sind. In ihrer Mitte liegt ein Pferch: das Gehege der Rinder, die abends und bei Gefahr dort hineingetrieben werden. In dem Dorf leben etwa 60 Eingeborene unter der Herrschaft der Hohaya (allen-Menschen-voran-sprechen, sprich: Häuptlingsfrau) *Makuyu* (machen-stark-Leben). Ihr Name ist wörtlich zu verstehen, die Sippe besteht aus den Familien ihrer fünf Kinder und deren Nachwuchs – allesamt kräftige Krieger und Kriegerinnen.
Sobald sich die Helden dem Dorf nähern, versammeln sich die Stammeskrieger am Durchlass in den Kral und begrüßen sie mit starren Blicken, während sie den Eingang blockieren. Sie tragen alle Speere und körperlange Lederschilde. Ihre Haare sind mit rotem Lehm zu festen orangen Bürsten geformt. Die Ankömmlinge müssen eine geraume Weile warten, bevor sich die Matriarchin zum Palaver vor das Dorf bequemt. Während der ganzen Zeit verziehen die Shokubunga keine Miene und gehen auf keinen Gesprächsversuch ein. Sollten die Helden ihre Waffen ziehen, erheben die Krieger ihre Speere und ein einzelnes "Dunak!" (nicht-Kralle) ist ihre letzte Warnung. Arrojado wird hektisch auf die Helden einreden, sich auf keinen Fall weiter feindselig zu zeigen und den Ausruf als "Waffen weg!" übersetzen. Verhalten sie sich nun nicht friedlich, gehen die gut zwei Dutzend Shokubunga gnadenlos zum Angriff über.

Krieger / Veteran der Shokubunga

INI 12 / 14 +1W6	**LeP** 35 / 41	**RS** 0	**WS** 7 / 8
Holzspeer / Speer:	**AT** 12 / 13	**PA** 7/15 / 10/17	
TP 1W6+2* / +4*	**DK** S	(großer Lederschild)	
GS 8 **AuP** 36	**MR** 3		

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Formation, Gezielter Stich, Schildkampf I / Ausweichen II (PA 14), Festnageln, Kampfreflexe, Schildkampf II
*) Die Waffen sind mit Shuringift bestrichen: Stufe 6, Beginn: 6 SR, Dauer: 1W6 Stunden / 1W6 SR, Wirkung: 1W6 SP/SR, GE, KK, KO jeweils –1/SR (sinkt einer der Werte auf 0 tritt der Tod ein) / 1W3 SP/SR, GE, KK, KO jeweils –3 (einmalig)

Taktik: Die Krieger verlassen sich auf ihre Übermacht und greifen jeden Helden wenigstens zu zweit an, während ein dritter Krieger sie mit seinem Schild deckt. Erweisen sich die Gegner wider Erwarten als zu stark, so ziehen sie sich langsam in den Kral zurück, während dieser mit bereitstehenden Dornbüschen verbarrikadiert wird. Anschließend warten die Shokubunga die Wirkung des Giftes ab, um dann die geschwächten Gegner niederzumachen.

Das große Palaver

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach etwa einer halben Stunde kommt endlich Bewegung in die Shokubunga. Zwei Halbwüchsige schleppen einen Sitz aus Brabaker Rohr herbei und stellen ihn in der Mitte des Durchgangs ab. Inzwischen beziehen die Krieger Aufstellung als Ehrenspalier links und rechts des Throns. Noch einmal müsst ihr ein Weilchen in der Hitze warten, dann nähern sich vier Personen aus dem Dorf. Vorn läuft ein kleines, schwarzhäutiges Mädchen, das die Waldmenschen – die Götter mögen wissen woher – in ein weißes Kleid gesteckt haben. Auf seine Schulter gestützt geht eine dicke, alte Frau, die außer dem obligatorischen Lendenschurz nur eine mehrreihige Kette aus bunten Perlen, Federn und Münzen trägt. Links und rechts hinter ihr laufen die zwei Halbwüchsigen, die nun mit großen Palmwedeln Schatten spenden.
Die Alte mustert euch kurz, bevor sie gravitätisch auf dem Thron Platz nimmt. Mit nichtssagendem Gesichtsausdruck flüstert sie dem Mädchen etwas zu, das daraufhin zu sprechen beginnt: "Hohaya Makuyu heißt die Blasshäute in Schani willkommen. Was wollt ihr von den tapferen Shokubunga?"

Was nun beginnt, ist eine merkwürdige Prozedur, denn die Hohaya wird nicht direkt mit den Helden sprechen, sondern stets dem Mädchen, ihrer Batapam (unbefleckte Seele), zuflüstern, was es für sie sagen soll. Arrojado und jedem anderen Kenner der Waldmenschen-Kultur sollte das zu denken geben, denn ein Batapam wird von den Waldmenschen gern genutzt, wenn sie bei Verhandlungen versuchen zu betrügen oder sich zumindest bedeckt zu halten. Natürlich klärt Arrojado die Helden über die Hintergründe (siehe Kasten) zum Batapam auf.
Nach der Sitte der Waldmenschen erwartet die Hohaya zuerst einige lobende Worte über ihre Sippe, die Krieger, ihre Weisheit, die Pracht der Rinder und den deutlich sichtbaren Wohlstand unter ihrer Führung. Derlei Lobhudeleien, beispielsweise über die Stärke einer Kriegerin, den Scharfblick eines Jägers oder die große Weisheit eines Magiers gibt sie gern zurück – was natürlich seltsam anmutet aus dem Mund eines achtjährigen Kindes. Kommen die Abenteurer gleich zur Sache, runzelt die Alte zwar die Stirn, wird die Verhandlung jedoch nicht abbrechen. Sobald sie erkennt, dass die Helden Informationen von ihr möchten, wittert sie die Gelegenheit, ein kleines Problem ihrer Sippe lösen zu lassen.

Das Problem der Shokubunga

Seit einigen Tagen wird der Kral nachts von gehässigen Nipakau (Geistern) heimgesucht. Diese machen die Rinder im Pferch wild und rauben Nahrung – hauptsächlich Säckchen mit Hirse – und Schmuckstücke. Wenn die Blasshäute diese Geister vertreiben oder unschädlich machen, will die Hohaya ihnen gern ihre Fragen beantworten.

Batapam – die Stimme des Häuptlings

Eine Tradition vieler Häuptlinge der Waldmenschen im Umgang mit den Blasshäuten ist der Batapam, ein Kind noch vor dem Eintritt in die Pubertät, das sie in delikaten Verhandlungen als Sprachrohr wählen. Männer lassen meist Knaben ihre Stimme sein, Frauen meist Mädchen. Das Tapam (die Seele) eines Kindes gilt bei den Waldmenschen als unbefleckt, eine Lüge kann ihm noch nichts anhaben. Dagegen hinterlässt jede Unwahrheit, die ein Erwachsener verkündet, einen Schatten auf seinem Tapam. Spricht der Häuptling nun durch den Batapam, so nimmt bei einer Lüge keiner von beiden Schaden: Das Kind nicht, weil sein Tapam noch nicht beschmutzt werden kann, der Häuptling nicht, weil er nicht direkt gelogen hat.
Auf diese Weise sichern sich die Waldmenschen bei Verträgen mit den Blasshäuten dagegen ab, Wort halten zu müssen. Während die tiefer in der Wildnis lebenden Stämme den Batapam fast nur zum Schutz vor Betrugsversuchen einsetzen, wird er bei den verlorenen Stämmen, die sehr häufig Kontakt mit den Blasshäuten haben, auch dazu genutzt, gezielt Wortbruch begehen zu können. Wichtig bei Verhandlungen mit den Waldmenschen ist es daher, sich Versprechen direkt durch den Hohaya und nicht über dessen Sprachrohr geben zu lassen. Sonst kann man nie sicher sein, dass dieser sich auch an das Abkommen gebunden fühlt.

Affentheater

Natürlich verbergen sich hinter den gehässigen Geistern die betrunkenen Boronsaffen – ein Umstand, der auch den Waldmenschen bewusst ist. Leider sind diese Tiere – nicht nur bei den Shokubunga – mit tiefem Aberglauben behaftet. Die kleinen schwarzen Affen mit silbernem Haarschopf, nahe Verwandte des Zuckeraffen, sind häufig in der Nähe von Boronangern anzutreffen. Vor allem, wenn gerade jemand aufgebahrt wurde, hocken sie auf den Bäumen der Umgebung. Nach dreister Affenart nähern sich die Tiere immer wieder dem Leichnam, als würden sie etwas suchen. Darin vermuten viele Bewohner Meridianas die Suche nach der Seele des Verstorbenen, um sie zu Boron zu geleiten. Tatsächlich halten die Affen lediglich nach einer Aas fressenden Ameisenart Ausschau. Den Krabblern folgen sie dann zu ihrem Bau, um dort die wohlschmeckenden Larven auszugraben. Da sich dieser häufig auf dem Boronanger befindet, glauben viele, die Affen würden für die Seele des Toten ein Loch graben. Ähnliche Überzeugungen hegen auch die Waldmenschen, deren Tayas erzählen, dass die schwarzen Affen das Tapam der Verstorbenen sicher verwahren. Aus diesem Grund gibt es bei fast allen Stämmen ein Verbot, Hand gegen die Affen zu erheben. Sonst riskiert man es, dass das eigene Tapam von ihnen später einfach irgendwo verscharrt wird.
Da die Blasshäute nach Überzeugung der Waldmenschen kein Tapam besitzen, können sie die lästigen Plagegeister gefahrlos vertreiben. Bei dieser Queste wird Nobi keine Hilfe sein. Auch wenn sie eine große Kriegerin ist, leidet sie als Ibonkosi-Utulu bei allen Dingen, die mit dem Tod zu tun haben, unter noch stärkerem Aberglauben als die Shokubunga. Sie rät daher immer wieder zur Vorsicht und wird vor allem versuchen Arrojado herauszuhalten.
Einige Möglichkeiten, wie die Helden die Affen vertreiben könnten, sind hier aufgezählt:

- Sehr zeitaufwändig, dafür aber am nachhaltigsten ist es, sämtliche Früchte des Anfelsinenbaums zu ernten. Das geht natürlich nur unter aufgeregtem Gekreische, einem kaum enden wollenden Hagel aus Anfelsinen und jeder anderen erdenklichen Gemeinheit der Tiere, die den Diebstahl ihrer Früchte so gar nicht hinnehmen wollen.
- Eine ganze Reihe magischer Mittel können die Affen kurz- oder langfristig verscheuchen. Ein HORRIPHOBUS auf den Leitaffen bringt die ganze Meute zur wilden Flucht, leider kehren sie nach Ablauf der Wirkungsdauer zum Baum zurück. Effektiver ist sicherlich ein TIERGEDANKEN, der die Affen mit dem richtigen Befehl auf Dauer vertreibt.
- Brutal und blutig wäre es, die Affen einfach abzuschlachten. Nach den ersten Toten fliehen die Tiere schon bald von sich aus und werden dem Baum auch in Zukunft fern bleiben.
- Ähnlichen Erfolg hat man damit, den Baum niederzubrennen. Im trockenen Gras der Savanne ist das jedoch wenig ratsam.
- Clever ist es, den Ort durch den Geruch eines Raubtiers für die Affen unattraktiv zu machen. Mit einiger Suche lässt sich der Bau einiger Khoramsbestien aufstöbern, von wo man Exkremente besorgen kann.

Falsches Spiel

Noch während die Helden mit den Affen beschäftigt sind, beweisen die Shokubunga, weshalb sie als hinterhältig verschrien sind. Die Fragen nach dem Kukanani haben die Hohaya hellhörig gemacht. Der Berg ist bei den Regengebirgs-Waldmenschen wohl bekannt, stellt er doch eine Wegmarke zum Tal von Kun-Kau-Peh dar, einem ihrer größten Heiligtümer. Für Makuyu bedeutet das nur eines: Die ungeliebten Blasshäute stehen kurz davor, den heiligen Ort durch ihre Anwesenheit zu entweihen. Darüber hinaus ist die Gruppe im Besitz etlicher begehrter Güter wie Metallwaffen, Ausrüstung und Gold – also ein lohnendes Ziel für einen Überfall.

Da Schani sehr nahe an den Siedlungen der Blasshäute liegt, schließt Makuyu einen direkten Angriff ihrer Krieger aus, um Vergeltungsaktionen zu vermeiden. Die Arbeit sollen Löwen erledigen, die dem Glauben der Shokubunga nach das Ebenbild Kamaluqs sind. Sollte später jemand nach den Blasshäuten suchen, wären nur die von Löwen zerfetzten Überreste zu finden, so dass kein Verdacht auf die Shokubunga fiele. Mit blutigen Fleischstücken locken einige Jäger die Tiere zum Anfelsinenbaum, an dem die Helden wahrscheinlich gerade in wildem Kampf mit den Affen verstrickt sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das wilde Kreischen der Affen bringt eure Ohren zum Klingeln und rund um euch prasseln orangefarbene Früchte auf den Boden. Scheinbar endlos ist die Ausdauer der kleinen Tiere, doch plötzlich halten sie in ihrem Treiben inne. Aufmerksam schauen sie gen Osten über das Grasland, bevor sie mit doppeltem Einsatz erneut zu kreischen beginnen und wie auf Kommando in die höchsten Zweige des Baumes klettern.

In diesem Moment donnert lautes Brüllen über die Savanne, dem ein zweites und drittes antworten.

Das Löwenrudel, bestehend aus einem Männchen und fünf Weibchen, hat den Anfelsinenbaum umzingelt und stürzt sich nun mit lautem Gebrüll auf die Helden. Dabei hält sich das Männchen im Hintergrund und lässt seinen Harem die Arbeit erledigen. Durch einen gewaltigen Satz (Anspringen) aus dem hohen Gras heraus (Hinterhalt) versuchen die Löwinnen ihre Opfer von den Beinen zu reißen.

6 Löwen

INI 10+1W6	**PA** 9	**LeP** 48*	**RS** 2	WS 8	**KK** 14
Prankenhieb:		**AT** 14	TP 1W6+5	**DK** H	
Biss:	**AT** 14	**TP** 2W6+2	**DK** H		
GS 16	**AuP** 45	**MR** 0 / 8	**GW** 12		

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

*) Erleidet eine Löwin eine Wunde, wird das Männchen innerhalb von 1W6 KR in den Kampf eingreifen. Sinkt die Lebensenergie auf die Hälfte oder erleidet ein Tier zwei Wunden, so versucht es zu fliehen. Sobald zwei Tiere geflohen oder getötet sind, zieht sich das Rudel aus dem Kampf zurück.

Wachsame Helden (3 TaP* in *Gefahreninstinkt* oder 9 TaP* in *Sinnenschärfe*) können das Treiben der Shokubunga natürlich mitbekommen und sich auf den Angriff vorbereiten.

Rede und Antwort

Kehren die Abenteurer nach dem Kampf mit den Löwen nach Schani zurück, so hat sich das Verhalten der Shokubunga völlig gewandelt. Die Krieger betrachten die Blasshäute nun mit großem Respekt – immerhin haben sie eine Art Gottesurteil bestanden. Sie haben damit einen Status erlangt, den man als Ehren-Shokubunga beschreiben kann. Wenn es auch gelungen ist, die Affen zu vertreiben, wird Makuyu den Helden nun Rede und Antwort stehen.

Mögliche Informationen:

- **Kukanani**: Der Berg ist Makuyu bekannt. Sie kann eine gute Beschreibung des Gipfels selbst sowie seiner Lage liefern (siehe S. 67, **Am Kukanani**). Seine Bedeutung als Wegmarke nach Kun-Kau-Peh verschweigt sie allerdings.
- **Panaq'Si**: Die Menschenfresser sind Makuyu ein Begriff – aus alten Tayas und Tabus. Gesehen hat man in Schani noch nie einen, da sie weit entfernt hinter den Regenbergen leben. Falls die Helden jemals auf einen Panaq'Si treffen, so sollen sie ihm den Kopf abschlagen und diesen gut zunähen, da er sonst immer wiederkehren wird.
- **Oijaniha**: Bei Erwähnung der Oijaniha spuckt Makuyu auf den Boden. Die 'Stinktierfresser' sind ihr durchaus bekannt, da man hin und wieder Handel mit ihnen treibt. Mehr möchte sie aber nicht mit ihnen zu tun haben. Auch dass die Oijaniha den Eingang zum Tal von Kun-Kau-Peh bewachen, wird sie nicht erwähnen.
- **Die Rabenstatuette**: Fragen nach der Figur kann Makuyu nicht beantworten, da sie ihr völlig unbekannt ist. Breiten die Helden allerdings den Hintergrund des Artefakts aus, so gelangt sie zu einer erschreckenden Erkenntnis: Offenbar sind die Blasshäute einem heiligen Ding auf der Spur und haben somit das Recht, nach Kun-Kau-Peh (Heilige-Dinge-nach-denen-gesucht-wird) zu pilgern. Nur wenn Makuyu von diesem Hintergrund erfährt, erzählt sie von Kun-Kau-Peh. Ansonsten verweist sie auf die feigen Anoihas der Berge, für die allerlei Federvieh eine wichtige Rolle spielt.
- **Kun-Kau-Peh**: Die Hohaya war selbst noch nie im Tal der Geisterspinne, kann aber den Weg dorthin beschreiben. Er stimmt mit den Schilderungen aus Bastan Munters Werk überein. Makuyu warnt außerdem vor den Wächtern des Tals, den Oijaniha, die keine Blasshaut ohne triftigen Grund hineinlassen. Helfen könnte ihnen das rote Spinnen-Zeichen, das Waldmenschen offen sichtbar tragen, wenn sie ins Kun-Kau-Peh pilgern. Sie bietet sogar an, es den Helden auf Stirn oder Wange aufzutragen. Sie gelten damit für die Waldmenschen als unantastbar, dürfen aber selbst auch keine Waldmenschen angreifen.
- **Alter Mann mit tausend Gesichtern**: Mit dieser Wegmarke kann Makuyu nichts anfangen.

Handel mit den Anoihas (optional)

Entscheiden sich die Schatzsucher gegen die Erkundigungen bei den Shokubunga oder wollen sie deren Informationen nochmals überprüfen, so bleibt ihnen wohl nur die Suche nach den zurückgezogen lebenden Anoihas des östlichen Regengebirges. Die Abenteurer stehen jedoch vor dem Problem, dass man weder in Vey noch in Schani den Standort eines ihrer Felsendörfer kennt. Einzig die Lage eines Handelsplatzes ist in Erfahrung zu bringen: Hoch oben, wo die Vorberge ins Gebirge übergehen, liegt über der Quelle des Fouhad – einem beeindruckenden Wasserfall – ein Felsplateau, auf dem man zu bestimmten Zeiten mit den Anoihas handeln kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Immer höher hinauf windet sich der Pfad dem Regengebirge entgegen. Längst ist die Savanne hinter euch zurückgeblieben und hat dem dunstigen Bergwald Platz gemacht. Ein Stück rechts von euch stürzt der Fouhad, dem ihr bis hierher gefolgt seid, donnernd in die Tiefe. Sein Wasser überspielt die Felsen und ergießt sich in silbernen Vorhängen und Kaskaden. Der feuchte Dunst lässt überall Regenbögen schillern und durchweicht jeden Fetzen, den ihr auf der Haut tragt. Dann habt ihr endlich die letzte Serpentine des Weges hinter euch gebracht und den letzten Vorberg überwunden. Über euch ragen die Gipfel des Gebirges empor, verhüllt von dichtem Nebel und Wolken. Direkt vor euch macht der Weg eine Biegung und gibt den Blick auf ein zwanzig Schritt durchmessendes Felsplateau frei. In der Mitte stehen die Überreste einer drei Schritt großen Steinsäule, deren Trümmer andeuten, dass sie einst sicherlich doppelt so hoch war. Nur undeutlich sind noch Reliefs auf dem verwaschenen Stein zu sehen.

Das große Problem am Handel mit den Waldmenschen sind die vielen Traditionen, die beachtet werden müssen, die aber kaum jemand in ihrer Gänze kennt. Recht verbreitet ist das Wissen um den Handelspfahl, einen geschnitzten und verzierten Holzpfosten, der den Waldmenschen zeigt, dass jemand mit ihnen zu handeln wünscht. Leider ist das Aussehen der Pfähle ein eifersüchtig gehütetes Geheimnis einzelner Handelshäuser. Den Helden bleibt also nichts anderes übrig, als selbst einen Pfosten zu gestalten und zu hoffen, dass er gefällt. Für den Bau des Pfahls können Professor Arrojado und Nobi einige Hinweise geben:

- Üblich ist ein zwei bis vier Schritt großer Pfahl von etwa einem Spann Durchmesser.
- Manche Stämme bevorzugen bestimmte Holzarten: die Ibonkosi das schwarze Ebenholz, die Mohaha rötliches Mohagoni. Bei den Anoihas ist es wahrscheinlich ein typischer Baum des Nebelwaldes, vielleicht der Alveranspfeiler oder der Drachenflügelbaum.
- An Verzierungen gibt es alles nur Erdenkliche: bunte Schnüre, Federn, Knochen, Affenpfoten, Fellstücke, Glasperlen, Steine, Muscheln und vieles mehr.
- Reliefs und Bemalungen des Pfahls stellen meist bedeutungsvolle Tiere oder Wesenheiten des Stammesglaubens dar. Wichtig sind dabei vor allem Kreaturen, die für Frieden, Wohlstand und Vertrauen stehen.

Die Anoihas

Gebiet: nordöstliches Regengebirge
Anzahl: ca. 2.500
Haartracht: lang und offen oder zwei Zöpfe
Siedlungsform: Felsensiedlung
Rasse: Waldmenschen

Einst bewohnten die Anoihas den gesamten Regenwald der Halbinsel nördlich von Mirham. Mit der Ausbreitung der Weißen wichen sie immer weiter in die Berge zurück. Heute leben sie nur noch in einem schmalen, langgestreckten Gebiet entlang der Hänge des Regengebirges. Hier haben sie sich ihre ursprüngliche Kultur weitestgehend bewahrt. Kontakte mit den Blasshäuten beschränken die Anoihas auf gelegentlichen Handel oder in seltenen Fällen. Führungen durchs Gebirge. Die Handelsbeziehungen sind selten von Dauer, da sie in ihrer großen Naivität oft von gerissenen Händlern betrogen und übervorteilt werden. Nicht selten entpuppen sich vermeintliche Kaufleute auch als Menschenjäger, denn die Anoihas sind von attraktivem Äußeren und von so manchem alanfanischen Granden oder novadischen Sultan als Sklaven hoch begehrt. Entsprechend sind die Waldmenschen recht misstrauisch und zeigen sich nur selten.

Bekommen Reisende, wie einst Bastan Munter, sie doch zu Gesicht, so beschreiben sie sie als freundliches, vertrauensseliges Volk. Sie sind von schlankem, athletischem Wuchs. Ihre Gesichter sind ausdrucksstark und spiegeln deutlich ihre Gedanken und Gefühle wieder – zum Teil gehört die Mimik gar zur normalen Kommunikation, was häufig als 'primitives Grimassenschneiden' fehlverstanden wird. Ihre Haare tragen die Anoihas meist offen oder mit zwei kunstvoll geflochtenen Stirnzöpfen, generell aber lang. Gern flechten sie Blüten, Federn oder bunte Bänder hinein. Bekleidung kennen sie kaum, mitunter ist ihnen gar der einfachste Lendenschurz fremd – was weiße Besucher bisher selten gestört hat. Dafür tragen sie gern viele Luloas. Diese Hautmalereien werden vor allem aus weißgrauem Guano aufgetragen. Während der Regenzeiten hüllen sie sich immerhin in Fellumhänge zum Schutz vor der nassen Kälte, die dann in ihre Felsenbehausungen kriecht.

Viele Sippen der Anoihas haben sich Höhlen im Gebirge als Unterkünfte gewählt. Nur selten ergänzen sie diese mit eigenen Bauwerken, daher sind sie schwer zu finden. In höheren Gebirgslagen leben sie in den Ruinen eines untergegangenen Volkes von Katzenmenschen, die sie als ihre Vorfahren betrachten. Zu diesen Ruinen gehört auch die *Höhle von Gron'gu'mur* (siehe **Meridiana 198**), eines der größten Tabus der Waldmenschen. Ihre Bewachung haben die Anoihas seit vielen Generationen übernommen. Die dortige Wächtersphinx wird als von Kamaluq gesandter Hüter verstanden.

Eine weitere besondere Verbindung haben die Anoihas zum Riesenlindwurm *Ykkandil*, der am Pass von Sorbur haust. Er gilt ihnen als Mittler zu Kamaluq, dessen Urteilsspruch sie sich in wichtigen Fragen unterwerfen.

Das Leben im Gebirge hat aus dem Stamm vorzügliche Bergsteiger gemacht, die sich nicht scheuen, bis in die kalten Höhen des Gebirges zu klettern, um dort Jagd auf den seltenen Schneeleoparden oder den Königsadler zu machen.

Die ewige Flucht

Anders als die Shokubunga der Savanne haben die Anoihas die Flucht vor den Weißen gewählt. Statt sich in endlosen Gefechten mit ihnen aufzureiben, weichen sie seit jeher vor ihnen zurück. Der Kampf gegen andere Menschen, egal ob blass oder braun, ist ihnen ein Graus, den sie nur als allerletztes Mittel wählen. Die Angewohnheit der Shokubunga, dabei sogar Gift einzusetzen, ist für die Anoihas eine entsetzliche Vorstellung, da sie glauben, dass Vergiftete stets zu rachsüchtigen Geistern oder gar Satuul werden.

Leider sind es gerade ihre Friedfertigkeit und Naivität, die die Anoihas immer wieder zu Opfern gewissenloser Schurken werden lassen. Sklavenfänger ködern die Waldmenschen mit Geschenken oder machen sie mit Rum und billigem Brandwein betrunken, um sie dann zu verschleppen. Um diesem Schicksal zu entgehen, halten sich die Anoihas von Fremden misstrauisch fern. Sie nutzen ihre überragenden Fähigkeiten im Schleichen und Verstecken, um sich zuerst ein Bild von den 'Gästen' zu machen, bevor sie zögerlich Kontakt aufnehmen.

Anoihas nehmen gern Flüchtlinge anderer Waldmenschenstämme bei sich auf – diese müssen sich allerdings zuerst einer Prüfung durch Ykkandil unterziehen, bevor sie voll und ganz zu ihrem Stamm zählen.

Der Pfahlbau am Fouhad

Die Anoihas entscheiden nach zwei Kriterien, ob sie mit den Blasshäuten handeln:

- Wie viel Mühe geben sie sich beim Pfahlbau?
- Wie gut kommt der Pfahl an ihren Handelspfosten heran?

Die Bewertung liegt natürlich in Ihrem Ermessen und sollte durchaus kritisch sein – legt sich die Expedition nicht richtig ins Zeug, dann bleibt eine positive Reaktion der Anoihas aus und die Helden müssen sich eine andere Informationsquelle suchen. Andererseits sollten Sie die Kreativität der Spieler auch nicht zu sehr einzwängen. Selbst wenn der erschaffene Handelspfahl kaum Ähnlichkeit mit dem vorgegebenen hat, sollten Begeisterung und Elan belohnt werden.

Die Pilgerspinne

Wissen die Helden, beispielsweise durch die Shokubunga, um das rote Spinnen-Luloa, so können sie es gezielt zur Kontaktaufnahme mit den Anoihas einsetzen. Dafür müssen sie es nur deutlich sichtbar auf dem Totempfahl anbringen und abwarten. Nach einigem Zögern werden sich zwei Anoihas auf dem Handelsplatz einfinden, um mit den 'Suchern' zu reden.

Das Bild kann auch zusätzlich auf dem Totempfahl angebracht werden und funktioniert als 'Joker' für fehlende oder falsche Komponenten.

Der Pfahl der Anoihas besteht aus folgenden Komponenten:

Größe: Der richtige Pfosten ist genau drei Schritt hoch – wie der abgebrochene Rest der Steinsäule. Auf dem noch stehenden Teil lässt sich eine kreisrunde, fünf Finger dicke Vertiefung entdecken, in der der Pfahl platziert werden muss.

Holz: Das gesuchte Holz ist das des Drachenflügelbaums, da die Anoihas es mit dem Riesenlindwurm Ykkandil verbinden, der ihren Friedenshäuptling erwählt.

Verzierungen: Das Fell des Schneeleoparden wird wie ein Schultertuch um das obere Drittel des Pfahls geknüpft. Ganz oben hängen die Fittiche eines Königsadlers, der hoch über ihren Heimstätten kreist. Eine rote Schnur mit den Krallen von Katzentieren umwickelt das untere Drittel und symbolisiert Kraft und Abstammung des Stammes.

Reliefs und Bemalung: Wichtige Symboltiere sind: der dreiköpfige Riesenlindwurm, der über allem thront (grün gefärbtes Relief), und die Sphinx, die am Boden kauert und Tabus hütet (gelb gefärbtes Relief). Die Fledermaus, mit der man sich die Felsendörfer teilt (in braun aufgemalt), und ein Reigen von Purzelaffen, die eine beliebte Delikatesse sind (in Weiß aufgemalt) bilden das Zentrum des Pfahls. Alle werden vom oberen Drittel aus von einem Otan-Otan, der für Weisheit und Wachsamkeit steht, regiert (orange gefärbtes Relief).

Bis auf die Sphinx, deren Verbindung zu den Anoihas unbekannt ist, können die Helden mit Arrojados Hilfe zumindest eine ganze Reihe möglicher Tiere und Symbole zusammentragen. Vor allem Katzen- und Riesenlindwurmdarstellungen sind aus den Schnitzereien des Stammes bekannt. Affen kommen in der Symbolik fast aller Waldmenschen vor und sind daher ebenfalls naheliegend – hier sollte die Überlegung einsetzen, welche von ihnen typisch für das Stammesgebiet sind. Die Felle des Schneeleoparden gehören zu den begehrtesten Handelsgütern der Anoihas, womit ihre Anwesenheit an einem Handelspfahl fast zwangsläufig ist. Guano, Fledermauskot, wird von ihnen als Grundlage für graue Farbe und Jagdgifte verwendet, ist also ein wichtiger Bestandteil ihrer Kultur und dürfte daher eine Repräsentation auf dem Pfosten finden.

Alle Zutaten lassen sich in der Region auftreiben, stellen aber jede für sich ein kleines Abenteuer dar: Wie bekommt man zum Beispiel einen entsprechenden Pfosten aus einem Baum, der 70 Schritt hoch werden kann und dessen Stamm dann mehrere Schritt durchmisst? Für das Fell eines Schneeleoparden müssen die Abenteurer in die Gipfel des Gebirges steigen, denn nur dort fühlt sich das Kälte gewohnte Tier wohl. Auch die Jagd auf einen Königsadler führt in luftige Höhen, während die Fledermäuse einen Abstieg in die Höhlen und Klüfte des Regengebirges erforderlich machen. Das Anrühren von Farben und Gestalten des Pfahls ist schließlich eine Aufgabe für die Künstler und Alchimisten unter den Helden.

Nach der Fertigstellung des Totempfahls fehlt nur noch eine Ansammlung von Handelswaren, die am Fuß der Steinsäule niedergelegt werden müssen. Solange die Helden kein Angebot machen, wird sich auch mit dem schönsten Pfosten kein Anoiha zeigen. Vor allem Metallwaffen und -werkzeuge, gefärbte Stoffe, einfacher Schmuck und Glasperlen sind begehrt. Sobald sich die Gruppe respektvoll von den Waren zurückgezogen hat, werden zwei Anoihas, *Tonko-Ta* und *Ooha*, auf die Lichtung treten und sie in Augenschein nehmen. Sind sie mit ihnen zufrieden, erkundigen sie sich, was die Blasshäute für ihre Waren wünschen. Die Anoihas sind wesentlich vertrauensseliger im Gespräch mit den Blasshäuten und geben auch Informationen zum Kun-Kau-Peh weiter, wenn sie merken, dass die Fremden den Weg ohnehin finden werden. Greifen Sie hier auch auf die Angaben der Shokubunga zurück (siehe S. 61, **Rede und Antwort**).

Alter Mann mit vielen Gesichtern: 'Alter Mann' ist im Anoiha die Bezeichnung für den Waldelefanten. Außerdem verstehen sie darunter auch den Elefantenbaum, dessen Stamm dem Bein der Dickhäuter ähnelt. Nach kurzer, schneller Beratung erzählen die beiden, dass sie einen Ort mit diesem Namen kennen: Ein uralter Elefantenbaum im Kun-Kau-Peh dient den Waldmenschen seit vielen Generationen als Schlichtungsort für lang anhaltende und durch die Sippen nicht mehr lösbare Fehden – meist dreht es sich um den Besitz und Raub von Schrumpfköpfen, in denen das Tapam wichtiger Ahnen gefangen ist. Auf der Suche nach Frieden, einem der heiligen Konzepte der Waldmenschen, ziehen die verfeindeten Sippen nach Kun-Kau-Peh und legen der Hochschamanin ihren Streit dar. Sie trifft darauf ein Urteil, das von beiden Seiten akzeptiert wird. Als Zeichen der Aussöhnung werden die Schrumpfköpfe an den alten Mann gehängt, wo sie bleiben, bis sich das Tapam befreit.

Höhlen: Davon gibt es im zerklüfteten Regengebirge reichlich. Im Kun-Kau-Peh ist die gesamte Westseite des Tals von Grotten und Kavernen durchzogen. Da die Waldmenschen keinen Unterschied zwischen natürlichen Höhlen und Steinhäusern machen, nennen sie auch die Ruinenstadt Kokanu als Höhlenort.

Rabenstatuette: Das Konzept einer Schmuckfigurine ist den Anoihas nur schwer zu vermitteln, am ehesten verstehen sie darunter ein Rabentotem. Bei der Frage danach wird Ooha den Standort einer kleinen Kaverne auf halber Strecke der Passstraße beschreiben, wo sie bei einem Streifzug auf solch ein Totem gestoßen sei. Rufen sich die Helden die Beschreibung Munters ins Gedächtnis und bringen sie mit der Oohas in Einklang (*Orientierungs*-Probe +6), dann stellen sie fest, dass sich die Kaverne etwa an der Stelle befindet, wo der tödlich verwundete Dormirion wieder auf die Expedition stieß. Ooha könnte die Grotte (siehe Seite 66, **Das Grab des Fraters**) zwar problemlos wiederfinden, möchte sich jedoch nicht so weit von ihrem Stamm entfernen. Eventuell kann sie jedoch durch ein paar wertvolle Geschenke umgestimmt werden.

Panaq'Si: Das blanke Entsetzen steht beiden ins Gesicht geschrieben, während sie die Hände vor den Mund schlagen. Sicherlich könnten sie einige grauselige Tayas von den Tiermenschen erzählen – diese entsprächen so gar nicht der Beschreibung des Hadomar von Natterntal, der den Bericht großzügig seinem Weltbild anpasste – doch beschränken sie sich auf eine geflüsterte Warnung, die bösen Geister nicht zu rufen. Mehr ist von ihnen nicht zu erfahren.

Lohn der Mühen

Haben sich die Abenteurer beim Bau des Totempfahls ordentlich ins Zeug gelegt und die Anoihas bei den folgenden Verhandlungen von sich überzeugt, so erkennen diese den Pfahl auch zukünftig als Handelszeichen an. Vor allem Händler und Fuhrleute oder ähnliche Professionen können so in den lukrativen Handel mit Schneeleopardenfellen, Tschokolabohnen oder seltenen Kräutern und Tieren des Regenwaldes einsteigen.

Die Panaq'Si
Gebiet: Westseite des mittleren Regengebirges
Anzahl: ca. 500
Haartracht: keine einheitliche
Siedlungsform: Baumhäuser
Rasse: Waldmenschen

Wenig ist über die Menschenfresser des westlichen Regengebirges bekannt. Kein Weißer hat je einen Panaq'Si (die-Leben-mit-Krallen-vortäuschen) getroffen und konnte danach noch davon berichten. Alle 'Berichte' über das geheimnisvolle Volk stammen aus zweiter Hand und sind durch ihre Verfasser stark verfälscht – zu unglaubhaft erschienen ihnen die Erzählungen von Kreaturen, halb Mensch, halb Tier, die die benachbarten Waldmenschen in seltenen Fällen hinter vorgehaltener Hand weitergaben.
Die Panaq'Si leben von der täglichen Jagd. Ihre animalische Natur sorgt dafür, dass sie sich in vielen Belangen wie Tiere verhalten. Sie haben nur primitive Behausungen, kaum mehr als einfache Blätterdächer. Wie die Tiere des Regenwaldes bauen sie sie häufig hoch oben in den Bäumen – als Schutz vor wilden Kreaturen und den benachbarten Stämmen. Alle anderen Waldmenschen fürchten die Menschenfresser und versuchen, sie zu erschlagen, wo sie ihrer nur habhaft werden können. Die Panaq'Si kennen zwar das Feuer, nutzen es aber nur selten, denn ihre Beute schlingen sie meist roh hinunter. Bei ihnen gibt es kaum Einheitlichkeit. Ihre Haare sind mal lang, mal kurz, mal zu Stacheln geformt und mal gänzlich abrasiert. Kleidung tragen sie meist keine, da sie bei der Verwandlung hinderlich und im warmen Regenwald ohnehin unnötig ist.
Zu Recht bezeichnet man die Panaq'Si als Menschenfresser, jedoch jagen sie nur jene Zweibeiner, die sich durch besondere Eigenschaften auszeichnen. Sie glauben, durch den Verzehr des Fleisches den Mut, die Klugheit oder das Geschick des Opfers übernehmen zu können. Menschenfleisch wird zumeist in großen, lang vorbereiteten Ritualen verschlungen.
Völlig falsch ist die Überzeugung, die Panaq'Si versuchten durch Kleidung den Tieren möglichst ähnlich zu sein. Zivilisierte Wissenschaftler weigern sich aus unerfindlichen Gründen immer noch standhaft, zu glauben, dass die Panaq'Si tatsächlich Tier-Mensch-Kreaturen sind. Stattdessen schreibt man ihnen Fellmäntel im dampfenden Dschungel oder Panzer nach Art einer Praiosanbeterin zu. Auch die Erfindung des Baccanaq, der künstlichen Klauen der Waldmenschen wird den Panaq'Si unterstellt – dabei stammt die Waffe von ihren Nachbarn, den Mohaha und Oijaniha, die damit die Krallen der Tiermenschen nachempfanden.

Der ewige Fluch
In lang vergessenen Tagen begingen die Vorfahren der Panaq'Si einen solchen Frevel am ewigen Wald und der Geisterwelt, dass sie mit dem Fluch der Tierhaftigkeit gestraft wurden. Welcher Art dieser Frevel war, ist nicht überliefert, doch jeder Nachkomme eines Panaq'Si erhält den Fluch aufs Neue. Bis zum Einsetzen der Pubertät wachsen sie als ganz normale Kinder auf, erfahren aber eine harte Schule durch ihre Eltern. Sie müssen lernen, zu jagen und Schmerzen zu ertragen, ohne mit der Wimper zu zucken.
Dieses Training ist wichtig für den Tag, an dem die in ihnen schlummernde Lykanthropie erwacht. Unter rasenden Schmerzen verwandeln sie sich zum ersten Mal in ihre Tiergestalt, die sie ihr Leben lang begleiten wird. Jede Verwandlung ist unglaublich schmerzhaft: Knochen biegen und verformen sich, Krallen brechen aus Händen und Füßen hervor und juckend wuchern Fell, Schuppen oder Federn. In den Wochen nach der ersten Transformation streifen die Panaq'Si halb wahnsinnig vor Schmerz durch die Wälder und müssen lernen, ihre Kräfte zu kontrollieren. Jeder Zornesausbruch kann zu einer Verwandlung führen und nur mühsam können sich die Werkreaturen beherrschen. Rasend stürzen sie sich auf den Auslöser ihres Zorns und lassen erst wieder von ihm ab, wenn er oder sie selbst zerfetzt am Boden liegen. Erst, wenn sie gelernt haben, diesen Zorn zu beherrschen, und mit ihrer Tierhaftigkeit vertraut sind, dürfen sie in den Kreis des Stammes zurückkehren. Dann sind sie erbarmungslose Jäger, die sich zum Teil oder ganz in ihr Seelentier – fast immer Raubtiere, höhere Primaten, Schlangen oder Echsen, selten Vögel oder Pflanzenfresser – verwandeln können. Wie alle Lykanthropen haben die Panaq'Si einen kaum stillbaren Hunger auf rohes Menschenfleisch – ein Bedürfnis, das sie an benachbarten Waldmenschenstämmen und unglücklichen Questadores befriedigen.
Interessanterweise ist die Lykanthropie nicht ansteckend und wird nur über die Fortpflanzung weitergegeben. Doch verbreiten die Panaq'Si einen anderen Fluch: Jeder Waldmensch, der von ihnen getötet wird, steht in der nächsten Nacht als schrecklicher Yaq'Hai, ein untotes Monstrum, wieder auf. Die einzige Möglichkeit. dies zu verhindern, ist, aus dem Kopf des Toten einen Schrumpfkopf zu fertigen oder ihn zu verbrennen.
Anders als gewöhnliche Werkreaturen können Panaq'Si ganz normal verletzt werden und Silber zeigt keine besondere Wirkung.

Über den Petolo-Pass

Der Petolo-Pass ist die höchste Stelle des Rabenstiegs und überquert das zentrale Regengebirge von Ost nach West. Obwohl er der einzige ausgebaute Passweg ist, wird er von Händlern und Reisenden kaum genutzt. Das liegt vor allem daran, dass er über weite Strecken eine halsbrecherische Serpentinenpiste entlang klaffender Abgründe ist, auf der man durch den beständigen Nebel kaum weiter als 50 Schritt zu sehen vermag. Der Name Rabenstieg kommt nicht von ungefähr, hat er in seiner langen Geschichte doch schon zahlreiche Reisende in Borons Hallen geschickt. An vielen Stellen ist die kaum mehr als karrenbreite Straße in einem desolaten Zustand. Seit den urtulamidischen Erbauern hat sich kaum jemand die Mühe gemacht, sie in Stand zu halten. Bröckelige Steinbrücken spannen sich über schwindelerregende Spalten und morsche Hängebrücken schwingen über nebelverhüllten Tälern. Für Fuhrwerke ist der Pfad halsbrecherisch, für Fußgänger allerdings verhältnismäßig gut gangbar. Einzig höhenängstliche Charaktere bekommen hin und wieder Probleme.

Das Grab des Frater

Etwa 20 Meilen, gute zwei Tagesreisen östlich des Kukanani, können die Helden die Grabhöhle Dormirions in einem dicht bewachsenen Dschungeltal entdecken. Dafür müssen sie die Umgebung an der Stelle, wo der Frater wieder auf Munters Expedition stieß, genau absuchen (*Sinnenschärfe* +12) oder über die Beschreibung Oohas verfügen (*Orientierung* +7).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unvermittelt ragt eine steile Felswand vor euch auf. Gerade noch habt ihr euch einen Weg durch dichtes Unterholz gebahnt, als eure Haumesser hinter dem Pflanzenvorhang auf festes Gestein prallen. Nur ein wenig rechts von euch seht ihr eine dunkle Öffnung, fast völlig verhüllt von Ranken, Flechten und Moosen. Als ihr das Kraut beiseiteschiebt, könnt ihr in eine kleine, kaum drei Schritt tiefe Höhle blicken, von deren Rückwand euch das Relief eines gekrönten Raben mustert. Zu seinen Füßen liegt das kopflose Gerippe eines Menschen.

Unter dem ins weiche Gestein gekratzten Raben findet sich eine kaum noch sichtbare Inschrift: »*Im Gedenken an unseren Freund und Begleiter Frater Carolus Dormirion. Möge Boron seiner gnädig sein. Bastan Munter, 648 BF*«

In der Höhle ruhen die sterblichen Überreste Frater Dormirions. Die Knochen sind vergilbt, mit Moos überwachsen und zerbrechen sehr leicht. Im Brustkorb liegt ein brünierter Rabenanhänger an einem silbernen Kettchen. Tiefe Kratzer von Krallen und Bissspuren an Rippen- und Armknochen sind zu erkennen. Etliche Knochen sind gebrochen. Ein meisterlicher Wundheiler (10 TaP*) oder Anatom (7 TaP*) kann feststellen, dass die Verletzungen zum größten Teil vor Dormirions Tod entstanden. In einer Rippe steckt sogar noch der abgebrochene, etwa zwei Finger lange Reißzahn einer Raubkatze. Nur wenn die Helden die Höhle genau untersuchen, können sie in einer Ecke die Splitter von Dormirions Schädel finden.
Die Überreste wurden von den Oijaniha einige Tage, nachdem Munters Expedition den Ort verlassen hatte, hierher gebracht und zur Ruhe gebettet. Zuvor schlugen sie ihm den Kopf ab und fertigten aus der Haut einen Schrumpfkopf, um den Fluch der Panaq'Si zu bändigen. Den Schädel zertrümmerten sie, um sicher zu gehen, dass der Tote nicht als Yaq'Hai aufersteht (siehe Seite 65, **Der ewige Fluch**).

Die Jägerin

In der Nähe des Grabes wird die jagende Panaq'Si *Tetla* (Blut-Schleimgetier) auf die Expedition aufmerksam. Sie folgt der Gruppe heimlich und beobachtet die kraftstrotzenden Blasshäute. Helden mit *Gefahreninstinkt* haben immer wieder das Gefühl, belauert zu werden. Bei einer erfolgreichen Probe wird ihr Blick direkt auf die versteckte Panaq'Si gelenkt. Die zieht sich daraufhin irritiert zurück. Gelingt in diesem Moment eine *Sinnenschärfe*-Probe +12, können die Abenteurer gar eine huschende Gestalt entdecken. Allerdings sollten die Eindrücke von dem Wesen sie verwirren: dunkles Fell, glänzende braune Haut, gelbe Raubtieraugen, ein Waldmenschengesicht, ein langer Schweif, die lauernde Gestalt einer Großkatze, eine geduckt laufende Frau. Alle Merkmale sind mal einzeln, mal in Kombination zu sehen. Eine Verfolgung ist nahezu unmöglich, da das Wesen alle drei Dimensionen des Regenwaldes nutzt und sich schnell mit Sprüngen außer Reichweite bewegt oder mühelos einen senkrechten, glatten Stamm nach oben klettert.
Das hinterlässt natürlich Spuren: tiefe Kratzer von Krallen in der Rinde der Bäume oder Abdrücke von menschlichen Füßen im Lehm des Waldbodens.
Hin und wieder findet die Expedition die Überreste eines Mahls der Panaq'Si – die sie mit Absicht auf dem Weg drapiert hat. Zur besonderen Erbauung der Helden tötet sie die Tiere nachts und in der Nähe des Lagerplatzes. In solchen Momenten erstirbt der Lärm des nächtlichen Urwaldes, nur das Knacken und Rascheln einer wilden Verfolgung ist zu hören. Schließlich hallt markerschütterndes Heulen durch die Finsternis, bevor endlich der Todesschrei erklingt – gefolgt vom Bersten und Knacken brechender Knochen. Erst viel später kehren zögerlich die Geräusche des nächtlichen Waldes zurück. Die Jägerin verfolgt damit ein einfaches Ziel: Sie hindert die Blasshäute daran, Schlaf zu finden, und schwächt sie damit nachhaltig, um sie später einfacher erlegen zu können. Durch ihre Beobachtungen wird ihr klar, dass sie allein gegen die Helden unterliegen würde.

Angriff der Yaq'Hai

Nachdem die Jägerin ihr Spiel zwei oder drei Tage getrieben hat, geht sie zum Angriff über. Sie ermordet eine kleine Gruppe Waldmenschen, im Wissen, dass sie sich in der kommenden Nacht zu Untoten des Yaq'Hai (Raubkatze-zum-zweiten-Mal) erheben werden. Mit deren Hilfe will sie die Expedition auslöschen und sich an ihr sattfressen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Tag neigt sich dem Ende zu. Schon bald wird die kurze Dämmerung Südaventuriens hereinbrechen und ihr seht euch nach einem Lagerplatz um. Ihr müsst auch gar nicht lange suchen, da entdeckt ihr eine kleine Lichtung, nur wenige Schritte abseits des Weges. Doch als ihr sie betretet, bietet sich euch ein schrecklicher Anblick: Vier Waldmenschen liegen grausam zerrissen in ihrem Blut, ihre Gesichter zu entsetzlichen Grimassen erstarrt. Der Tod muss schnell und brutal über sie gekommen sein. Drei von ihnen liegen neben einem kleinen Lagerfeuer, als hätten sie ihren Gegner noch nicht einmal gesehen. Nur eine Frau scheint überhaupt versucht zu haben, zu fliehen. Weit ist sie nicht gekommen: Keine drei Schritt vom Lager entfernt liegt ihr Körper, Arme und Beine grausam verdreht.

Nobi wird beim Anblick der Toten schreckensbleich und auch Arrojado zeigt sichtliche Beunruhigung. Die Utulu zückt ohne langes Zögern ihr Messer und beginnt mit geübten Handgriffen einem der Toten die Gesichtshaut abzuziehen, während sich die Dämmerung über den Dschungel senkt. Ihre Bemühungen sind jedoch umsonst. Noch während sie mit dem ersten Toten beschäftigt ist, beginnen die Leichen zu zucken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem entsetzten Aufschrei lässt Nobi von dem Toten ab, dessen Körper wild zu zucken beginnt. Widerwärtig knackend richten sich die verdrehten Gliedmaßen, während seine Hände sich krümmen und hässliche Klauen daraus hervorschießen. Grausam zischend erhebt sich die Kreatur, den Mund voll nadelspitzer Zähne weit geöffnet. "Yaq'Hai!", stöhnt eure schwarze Begleiterin angsterfüllt, während sich auch die anderen drei Toten erheben.

Die Untoten attackieren wort- und nahezu geräuschlos. Sie sind überraschend behände und verfügen über ungeahnte Kräfte. Während die Helden von den vier Kreaturen abgelenkt sind, fällt die Panaq'Si über sie her, bevorzugt über geschwächte Gruppenmitglieder. Die Yaq'Hai kümmern sich nicht um sie, weichen sogar vor ihr zurück, wenn sie ihr zu nahe kommen.

4 Yaq'Hai-Leichname

INI 14+1W6		**LeP** 35	**RS** 0	
Klauen:	**AT** 12	**PA** 8	**TP** 1W6+3	**DK** H
Biss:	**AT** 14	**PA** 2	**TP** 1W6+6	**DK** H
GS 7	**AuP** unendlich		**MR** 6	

Spezielle Eigenschaften: Lebensraub I (der Untote kann sich erzielte SP gutschreiben), Regeneration I (1W6/KR), Schreckgestalt I (MU+2, bei Misslingen 1W6-Malus auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK, INI)

Panaq'Si-Jägerin (Schattenlöwe)

INI 18+1W6		**LeP** 36	**RS** 2	**WS** 11	**KK** 17
Klauen:	**AT** 18	**PA** 13	**TP** 1W6+5		**DK** H
Biss:	**AT** 16		**TP** 2W6+2		**DK** H
GS 9	**AuP** 48	**MR** 3/10			

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Spezielle Eigenschaften: Regeneration I, Blutrausch (bei LE/2 verfällt ein Panaq'Si in Blutrausch: INI +5, AT+5, TP+3, PA–5)

Die Kreaturen des Yaq'Hai kämpfen, bis sie förmlich zerhackt sind – selbst bei 0 LeP erheben sie sich nach kurzer Zeit wieder, um erneut über die Helden herzufallen. Erst wenn ihnen der Kopf abgeschlagen wird (KK-Probe), bleiben die Körper noch einige Zeit zuckend liegen, bevor sie sich in stinkenden Schleim auflösen. Die Panaq'Si kämpft bis zum Tod. Ihre Angriffe sind ungestüm, sie fällt mit ihren Klauen in Attacken hinein (Gegenhalten) und bricht erst zusammen, wenn ihre LE unter –5 fällt.

Auch nach ihrem Tod verwandelt sich die Panaq'Si nicht zurück – ein Umstand, der sie von üblichen Werwesen unterscheidet (5 TaP* in *Sagen/Legenden*). Sie ist ein Mensch mit Merkmalen eines Lioma: Reißzähne, Klauen, Raukatzenaugen, Schwanz und Fell auf Rücken und Beinen (4 TP* in *Tierkunde*). Um den Hals trägt sie eine Kette aus Zähnen, unter ihnen auch einige menschliche (1 TaP* in *Anatomie*). Der gesamte Körper ist bedeckt von Narben verheilter Verletzungen, von denen einige hätten tödlich sein müssen (4 TaP* in *Heilkunde Wunden*). Ein ODEM ARCANUM +/– 0 enthüllt bei entsprechenden ZfP* (**LCD 197**), dass das Wesen magisch war und etwa über die Kraft eines Magiedilettanten verfügte. Die Magie ist nicht dämonisch verunreinigt. Ein ANALYS +5 mit entsprechenden ZfP* (**LCD 22**) lässt keine bekannte Repräsentation erkennen, wohl aber eine starke Orientierung der Magie auf die Merkmale *Eigenschaften* und *Form*. Es sind keine Spuren eines CHIMAEROFORM (**LCD 55**) zu sehen, wohl aber Matrizen, die an den SALANDER MUTANDER (LCD 221) erinnern. Eine SEELENPRÜFUNG enthüllt ein Mal des Frevlers, das jedoch keinem der Zwölfgötter sicher zugeordnet werden kann – am ehesten erinnert es an Praios.

Nobi wird darauf drängen, den Leichnam zu verbrennen. Zumindest wird sie ihm den Kopf abschlagen und ihn zu einem Schrumpfkopf verarbeiten. Arrojado ist sichtlich schockiert über das Wesen, das Nobi als Panaq'Si bezeichnet: Es entspricht in keiner Weise den bekannten Berichten und Forschermeinungen über diesen Stamm, die davon ausgehen, dass die Panaq'Si Tiere nur nachahmen.

Von den Yaq'Hai bleibt nicht mehr übrig als eklige, stinkende Pfützen. Einzig ihre weltlichen Besitztümer liegen noch herum. Es handelt sich um geflochtene Stirnbänder und Lendenschürze, die Arrojado als Arbeit der Oijaniha identifizieren kann. Ansonsten finden sich noch vier Blasrohre mit einigen Giftpfeilen, ein in Bananenblätter eingewickeltes ausgenommenes Stinktier und einige Kleinteile wie Messer und Trinkschläuche. Alles deutet darauf hin, dass es sich bei den Waldmenschen um eine Jagdgruppe der Oijaniha handelte – allerdings stammen sie nicht von der Sippe im Tal von Kun-Kau-Peh.

Am Kukanani

Mit dem Wissen um das Aussehen des Kukanani oder mit der Wegbeschreibung der Waldmenschen ist der Berg, etwa 60 Meilen von Vey entfernt, vom Rabenstieg aus tatsächlich zu entdecken: ein mächtiger Rumpfberg (Torso), der auf halber Höhe zwei Seitengipfel (angewinkelte Knie) und einen zerklüfteten Hauptgipfel (Kopf) besitzt. Mit sehr viel gutem Willen lässt sich im Kopf des Affen auch die Schnauze eines Wolfs erkennen. Wenn sich der Nebel lichtet, ist am Rumpf die abgerutschte Felszacke zu sehen, die den Berg zum Mann macht. Der Kukanani befindet sich etwa einen Tagesmarsch nördlich des Rabenstiegs und es führt kein erkennbarer Weg durch den dichten Nebelwald zu ihm.

Nach dem Reisebericht Munters setzte seine Expedition ab hier ihren Weg vom Rabenstieg aus südwärts ins Gebirge hinein fort. Dabei bewegte sie sich immer entlang der Blicklinie des Affenbergs. In dieser Richtung gibt es ein Quertal, durch das sich ein schwer zu erkennender Pfad schlängelt.

Von nun an geht es stetig durch den Dschungel bergauf. Hin und wieder können die Helden die Fährte einer Gruppe Waldmenschen entdecken, die einige Stunden vor ihnen marschiert.

In Kun-Kau-Peh

Das folgende Kapitel stellt den Höhepunkt des Abenteuers dar. Die Expedition erreicht das Tal von Kun-Kau-Peh, in dem sich der verschollene Tempelschatz von Palakar befinden muss. Nun steht sie vor zwei Problemen: Zum einen verwehren die Oijaniha-Wächter den Blasshäuten den Zugang zum Tal, zum anderen will eine Gruppe Panaq'Si hier ihre Fleischgier befriedigen.
Der Abschnitt ist weitgehend frei gestaltet, da nicht vorhersehbar ist, wie sich Ihre Helden verhalten werden. Sie finden daher im Folgenden vor allem die Beschreibung wichtiger Örtlichkeiten, der Personen und ihrer Handlungen sowie einige Möglichkeiten, wie die Gruppe vorgehen könnte.
Das verbindende Element für das Spiel im Tal ist natürlich die Schatzsuche, daher finden Sie auf Seite 70 den Kasten **Die Schatzsuche**, in dem beschrieben ist, wie die Gruppe zu ihrem Ziel gelangen kann. Genauere Ausführungen zur Suche stehen jeweils bei den einzelnen Örtlichkeiten des Tals unter der Überschrift **Der Weg zum Schatz**.

Der Weg ins Tal

Das erste Hindernis für die Expedition sind die Wächter des Tals. Die Oijaniha nehmen ihre Aufgabe sehr ernst und bemerken die Helden frühzeitig. Nun kommt es darauf an, wie sich die Gruppe verhält und welche Beziehungen sie bisher knüpfen konnte.

Das Dorf der Oijaniha

Direkt am Eingang des Tals haben die Oijaniha ihr Dorf errichtet. Dieses gleicht mehr einer primitiven Burg als einer offenen Siedlung: Eine runde Palisade aus festen Stämmen umschließt einen Innenhof, auf dem die Stammesangehörigen ihre täglichen Verrichtungen, wie Jagdbeute verarbeiten, Kochen oder Werkzeuge herstellen, erledigen. In der Mitte des Hofs wird ständig ein kleines Feuer unterhalten, das bei Bedarf vergrößert wird.
Von der Palisade ragt ein Dach aus Brabaker Rohr in den Hof, an dem Bastmatten und Decken hängen, die die Bereiche der einzelnen Familien unterteilen. Die Einrichtung dieser 'Hütten' ist karg: Einfache Matten oder Decken dienen als Schlafstatt, Möbel sucht man vergebens. Die wenigen Habseligkeiten wie Werkzeuge, Waffen und einfache Schmuckstücke liegen meist in einer Ecke auf einem Haufen.
Im Süden, auf der dem Taleingang abgewandten Seite des Dorfes, ist eine Öffnung in der Palisade, die mit Dorngestrüpp verbarrikadiert werden kann. Dem Zugang gegenüber, an der Nordseite, befinden sich die drei größten Hütten: Vor der linken, der des Häuptlings, ist ein Pfahl in den Boden gerammt, an dem mehrere Schrumpfköpfe baumeln. In der Hütte steht das wertvollste Beutestück des Dorfes, ein alter Schaukelstuhl aus Korb, der im meridianischen Klima schon arg gelitten hat.
Die mittlere Hütte, die Behausung des Schamanen, wird von einer Reihe fürchterlicher Holzmasken geziert. Im Inneren findet sich ein großes Sammelsurium aus Knochen, Federn, merkwürdig geformten Steinen und Holzstücken. Der Schamane verfügt als einziger über eine eigene kleine Feuerstelle.
Die rechte Behausung ist die größte und nahezu leer. Nur ein beschnitzter Totempfahl in der Mitte deutet an, dass es sich um die Räumlichkeit für Stammesrituale handelt.
Dem Dorf gehören 54 Erwachsene und 22 Kinder an. Auf dem Dach der Palisade behalten ständig vier Wachposten die Umgebung im Auge.

Die Oijaniha

Gebiet: westliches Regengebirge
Anzahl: ca. 2.000
Haartracht: lang und offen, Stirnband
Siedlungsform: Runddorf
Rasse: Waldmenschen

Die Oijaniha sind der zweite große Stamm des Regengebirges. Sie bewohnen hauptsächlich dessen Westseite. Ihr Stammesgebiet liegt am weitesten von den Ansiedlungen der Weißen entfernt, was wohl der Grund dafür ist, dass sie sich ihre Kultur am ursprünglichsten bewahrt haben. Interessanterweise sind es die Oijaniha, die das Bild der Weißen vom Moha am stärksten geprägt haben, und nicht etwa ihre namensgebenden Vettern von den Mohaha. Das mag vor allem an Bastan Munters *Die dampfenden Wälder* liegen. Der Forscher begegnete auf seinen Reisen zwar als erstes den Mohaha, von deren Namen er die umgangssprachliche Bezeichnung 'Moha' ableitete, doch am stärksten beeindruckten ihn die edlen Krieger der Oijaniha. Dementsprechend viel Aufmerksamkeit widmete er ihnen in seinem Werk.
Die meisten Oijaniha haben noch nie eine Blasshaut gesehen, dennoch pflegen auch sie ihnen gegenüber ein gesundes Misstrauen: Zu verstörend sind die Geschichten über Menschenjäger aus Chorhop, Mengbilla oder Al'Anfa, die ihnen von den Anoihas zugetragen werden. Mit diesen pflegen sie seit vielen Generationen einträgliche Handelsbeziehungen über den Sorbur-Pass und den Rabenstieg. Mit den Yakosh'Dey verbindet sie eine uralte Fehde, die zuletzt in einem bisher ungekannten Tabubruch wieder aufflammte (siehe das Abenteuer **Im Dschungel von Kun-Kau-Peh**).
Die Oijaniha sind für Waldmenschen verhältnismäßig groß und wie die Anoihas von ansprechendem Äußeren. Sie tragen ihr Haar lang und binden es mit einem breiten, bunt verzierten Stirnband zu einem dicken Schopf. Daher rührt wohl auch ihr Name, der ins Garethi übertragen Haupt-(aufrecht)-wie-ein-Baum bedeutet. Im Gegensatz zu ihren östlichen Vettern sind sie durchaus bereit, ihr Stammesgebiet gegen Eindringlinge, gleich welcher Hautfarbe, zu verteidigen. Wer ungefragt das Gebiet der Oijaniha betritt, muss stets damit rechnen, umzingelt und gefangen genommen zu werden. Dabei greifen sie im schlimmsten Fall auch auf Pfeilgifte zurück. Jedem Gefangenen wird angeboten, nackt bis auf einen Lendenschurz, einen Wettlauf gegen zwei Krieger zu bestreiten, die mit Messern bewaffnet sind. Erreicht der Gejagte die nächste Tabu-Zone, deren Lage ihm vorher beschrieben wird, so ist er frei. Er gilt fortan als Freund des Stammes und kann sogar in ihn aufgenommen werden.
In der Verwendung des Blasrohrs sind die Oijaniha kaum zu schlagende Meister, da die Jagd im heimischen Nebelwald nicht anders zu betreiben ist. Begehrte Beute ist das Tachik, das Baumstinktier, das bei ihnen als wahre Delikatesse gilt. Bei allen anderen Waldmenschen des Festlands hat diese Vorliebe zu der leicht angewiderten Bezeichnung 'Tachika-Ha' (Stinktier-Leute) geführt.

Die ewige Wacht

Als Manaq die Waldmenschen im siebten nachbosparanischen Jahrhundert einte, wären seine Pläne beinahe am Streit der Stämme um die Vorherrschaft über das Heiligtum von Kun-Kau-Peh gescheitert. Zu jener Zeit befehdeten sich die Waldmenschen um den Besitz des Tals und darum, wer die Take-Ca stellen sollte, die als eine der höchsten und angesehensten Schamaninnen unter ihnen gilt. Erst ein von Manaq verlangtes Orakel durch die damalige Take-Ca, ausgerechnet einer Yakosh'Dey, verfügte, dass fortan die Oijaniha das Tal bewachen und die Hochschamanin stellen sollten. Dieser Spruch führte zu einer Jahrhunderte überdauernden Fehde zwischen Oijaniha und Yakosh'Dey. Seitdem kam es erst einmal zu einem Bruch des Tabus: durch die Yakosh'Dey, die vor einigen Jahren planten, das Tal gewaltsam an sich zu bringen, was ihnen aber bloß die Verachtung aller anderen Waldmenschen-Stämme einbrachte.

Nur die verfluchten Panaq'Si versuchen immer wieder, in das Tal einzudringen, um die Take-Ca zu rauben. In ihrem Glauben heißt es, dass derjenige, der sich die Kräfte der Schamanin einverleibt, fortan die Fäden der Lebenden weben könne. Doch nicht allein gegen die Tiermenschen verteidigen die Oijaniha das Tal. Jeder, der den heiligen Frieden bricht, sieht sich dem Zorn des gesamten Stammes gegenüber und kann sich gewiss sein, dass ihm die Waldmenschen überall hin folgen, um ihre Verpflichtung zu erfüllen. Wer sich allerdings auf einer Pilgerfahrt befindet und den heiligen Frieden achtet, darf Kun-Kau-Peh ungestraft betreten.

Das Spinnen-Luloa

Am einfachsten haben es sicherlich jene Helden, die über das Spinnen-Luloa verfügen, denn das gestattet ihnen ungehinderten Zugang. Zwar werden die Waldmenschen sie gründlich zu ihren Motiven befragen, aber den Zutritt zum Tal nicht verwehren. Sowohl *Toncu*, der Häuptling, als auch *Tantaq*, der Medizinmann, wollen die Taya hören, wie die Helden in den Besitz des Hautbildes kamen. Während Toncu dabei sehr freundlich ist, ist die Ablehnung Tantaqs deutlich zu spüren.

Wenn sich das Luloa nicht exakt auf der Schulter der Ankömmlinge befindet, wird er dies als Bruch der Tradition werten und darauf drängen, die Blasshäute nicht ins Tal zu lassen: Sicherlich entpuppen sie sich als finstere Sklavenfänger oder noch Schlimmeres und haben sich widerrechtlich in den Besitz des Luloas gebracht. Aber auch wenn das Bild an der rechten Stelle ist, zeigt er sich skeptisch und versucht, die Helden durch bohrendes Nachfragen aus dem Konzept zu bringen: Wer gab ihnen das Luloa? Wie sahen diese Waldmenschen aus? Warum hielten sie die Blasshäute für würdig? Weshalb glauben die Blasshäute selbst, würdig zu sein?

Währenddessen wird Toncu immer wieder beschwichtigend auf den Medizinmann einreden und an jene Blasshäute erinnern, die den Oijaniha vor einigen Jahren halfen. Schlussendlich scheint der Medizinmann davon überzeugt, dass die Helden das Tal betreten dürfen und zieht sich sichtlich missgelaunt zurück.

Verhandlung mit den Oijaniha

Ohne Luloa ist die Sache schwieriger. Toncu kann von den Helden durch Offenheit und Geschenke überzeugt werden, sie ins Tal zu lassen, doch Tantaq ist völlig uneinsichtig. Er empfiehlt sogar, die Blasshäute sofort zu töten, um das Geheimnis von Kun-Kau-Peh zu wahren. Diesem Vorschlag stimmt Toncu zwar nicht zu, gerät jedoch ins Grübeln und bietet schließlich zwei Möglichkeiten zur Wahl: Zum Einen können die Blasshäute sofort umdrehen und unangetastet nach Hause zurückkehren, wenn sie schwören, das Tal nicht zu verraten. Zum Anderen können sie auch einen Wettlauf um Leben und Tod bestreiten – gewinnen sie, so steht ihnen der Weg offen (siehe **Ums nackte Leben**, unten).

Schleichwege

Eine weitere Möglichkeit, in das Tal zu gelangen, ist eine anstrengende Kletterpartie über die umliegenden Berge. Der Weg ist gefährlich, denn egal von welcher Seite, stets muss irgendwo eine fast senkrechte Felswand bezwungen werden – ohne Kletterausrüstung ein kaum überwindbares Hindernis: *Klettern*-Probe +12 ohne Ausrüstung, +5 als Seilschaft. Ohne Ausrüstung erfolgt bei einer misslungenen Probe der sofortige Absturz (Regeln zu Sturzschaden siehe **WdS 144**). In einer Seilschaft müssen alle anderen Teilnehmer eine *Klettern*-Probe erschwert um die fehlenden TaP* des Gestürzten ablegen, um den eigenen Absturz zu verhindern und den Kameraden wieder zu sichern.

Wenn die Gruppe erfolgreich ins Tal gelangt, muss sie dort sehr vorsichtig agieren: Jede unbedachte Handlung kann die Oijaniha auf die Eindringlinge aufmerksam machen. In diesem Fall werden die Helden kurzerhand umzingelt und mit Giftpfeilen beschossen. Dabei handelt es sich um Schlafgift der Qualität C: Nach 3 KR fällt das Opfer für 3 SR in Tiefschlaf. Eine erfolgreiche KO-Probe +5 senkt die Qualität auf A: leichte Benommenheit für 3 SR (KL, GE, AT/PA –2). Eine Probe +15 verhindert jegliche Wirkung – der standfeste Held muss sich dann allerdings mit den Kriegern der Oijaniha auseinandersetzen, die in Übermacht über ihn herfallen und ihn notfalls töten, wenn er sich nicht ergibt. Werden die Helden gefangen genommen, so müssen sie den Wettlauf auf Leben und Tod bestreiten (siehe unten, **Ums nackte Leben**), haben jedoch mit keinerlei Gnade zu rechnen, wenn sie verlieren.

Oijaniha-Krieger

INI 16+1W6		**LeP** 31	**RS** 0 **WS** 8	**KK** 13
Hruruzat:	**AT** 16	**PA** 15	**TP**(A) 1W6+1 (**Tritte:** 2W6+1)	**DK** H
Speer:	**AT** 16	**PA** 14	**TP** 1W6+3	**DK** NS
Blasrohr:	**FK** 22		**TP** 1W6–1	
GS 9	**AuP** 39	**MR** 3		

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meisterparade, Scharfschütze (Blasrohr), Wuchtschlag, Waffenlos: Hruruzat

Ums nackte Leben

Die Helden müssen gegen jeweils zwei Krieger um die Wette laufen. Bis auf einen Lendenschurz dürfen sie nichts an oder bei sich tragen. Ihre Kontrahenten sind ebenfalls nackt, verfügen aber über Messer. Der Lauf beginnt am Dorf der Oijaniha und führt zur nächsten Tabu-Zone in die Mitte des Tals zum Alten Mann (siehe **Der Alte Mann mit den tausend Gesichtern** auf Seite 71). Jeder Held erhält 3 KR Vorsprung, dann stürzen die Jäger hinter ihm her. Gewinnen kann man das Rennen auf zwei Arten: Entweder man erreicht die Tabu-Zone, oder man besiegt beide Verfolger.

Verfolger
MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 17 **KO** 16 **KK** 13
INI 16+1W6 **LeP** 31 **RS** 0
Athletik 12 **Fährtensuchen** 11
Hruruzat: **AT** 16 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
Dolch: **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
GS 9 **AuP** 39 **MR** 3 **WS** 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Waffenlos: Hruruzat

Die Rennstrecke ist zwei Meilen lang und führt durch unwegsamen Dschungel geradewegs zur Mitte des Tals. Im Sprint ist sie für niemanden am Stück zu bewältigen, es sei denn, man beherrscht den MOVIMENTO oder WIPFELLAUF (Variante Humusbote). Die dünne Höhenluft sowie die hohe Luftfeuchtigkeit und Temperatur bewirken, dass Helden, die nicht *Hitzeresistent* oder *Eisern* sind oder aus der Region stammen, sehr schnell ermüden. Regelmäßige Pausen zum Atemholen sind Pflicht. Das trifft in geringerem Maße auch auf die Oijaniha zu, die ihre Atempausen allerdings zum *Fährtensuchen* nutzen.

Das Rennen ist hart und die meisten Vorteile liegen auf Seiten der Waldmenschen, deswegen sollten die Helden genau taktieren. Ihr größter Vorteil liegt darin, dass sie – ebenso wie ihre Verfolger – als Gruppe loslaufen. Die Oijaniha-Krieger sind immer nur einem Helden zugeteilt und lassen alle anderen, sofern sie nicht angegriffen werden, außer Acht. Dadurch können sich die Abenteurer gegenseitig unterstützen: Kämpfer stellen sich zum Beispiel Verfolgern der Kameraden in den Weg und verschaffen ihnen einen Vorsprung, während Magiekundige helfend mit ihren Zaubern eingreifen. Waldläufer können Hinterhalte legen, die Krieger der Oijaniha umgehen oder sie von bedrängten Kameraden weglocken.

Dieses Vorgehen ist von den Waldmenschen durchaus gewollt, denn wer im Dschungel bestehen will, muss sich auf seine Kameraden verlassen können und selbst verlässlich sein. Außerdem räumen sie den Blasshäuten damit eine faire Chance ein.

Das Rennen gestaltet sich als Wettkampf im Schleichen, Verstecken, Belauern und Kämpfen, bei dem auch die Ausdauer von großer Bedeutung ist. Regeltechnisch sollten Sie vergleichende Proben auf entsprechende Talente verlangen, z.B. *Schleichen* verglichen mit *Fährtensuchen* oder *Sich Verstecken* mit *Sinnenschärfe*, die klären, ob die Verfolger ihre Opfer aufspüren können oder womöglich selbst in einen Hinterhalt geraten.

Jeder, der das Rennen erfolgreich besteht, gilt fortan als Freund der Oijaniha und darf sich frei im Tal bewegen. Wer sich als besonders geschickt hervorgetan hat, erhält sogar das Angebot, feierlich in den Stamm aufgenommen zu werden.

Sofern die Blasshäute das Rennen freiwillig bestreiten, werden die Oijaniha unterlegene Helden nicht absichtlich töten. Ihnen bleibt jedoch der Zugang zum Tal verwehrt. Auch die Abenteurer sollten im Interesse der späteren Verständigung darauf achten, so wenige Oijaniha wie möglich zu Boron zu schicken.

Das Tal – wichtige Orte

Das Tal von Kun-Kau-Peh liegt eingekesselt von kaum bezwingbaren Bergriesen in etwa 3.000 Schritt Höhe. Es ist etwas mehr als fünfzehn Meilen lang und an der weitesten Stelle vier Meilen breit. Die Luft hier oben ist spürbar dünner. Alle anstrengenden Aktivitäten rauben 1W6 AuP mehr als üblich – zumindest wenn man nicht aus so einer Höhenlage stammt.

Die Schatzsuche

Vermutlich werden die Questadores recht schnell den Alten Mann in der Mitte des Tals aufsuchen (siehe Seite 71, **Der alte Mann mit den tausend Gesichtern**), an dem es allerdings zwei mögliche Interpretationen der würgenden Schlange Dormirions gibt: die Liane oder die zerstörte Schmuckborte. Beide verweisen auf die Höhlen im Westen des Tals (siehe Seite 72, **Die Höhlen**), jedoch zeigt nur die Liane auf einen konkreten Eingang, weil der Schmuckborte der Kopf fehlt. Da die Liane in eine Sackgasse führt, kann die Gruppe nun durch langwieriges Durchsuchen der Grotten den Schatz aufstöbern, oder sie versucht, die Schmuckborte zu rekonstruieren.

Das Schicksal des Kopfes lässt sich bei den Oijaniha und den Pilgern bei Kokanu in Erfahrung bringen. Beide Parteien wissen, dass der Kopf in der Behausung der Take-Ca zu finden ist (siehe Seite 72, **Die Ruinenstadt Kokanu**). Diese Information können heimlich im Tal Anwesende nur durch Entführung und Befragung eines Waldmenschen erhalten. Der Kopf lässt sich recht leicht stehlen, aber offene Verhandlungen mit der Schamanin führen ebenso zum Erfolg. An Tauschgütern ist die Schamanin nicht interessiert, wohl aber an der Taya, die die Helden zu ihr führte. Vor allem die Erklärung, dass ein Teil des Schatzes eine Fehde im Kral der Blasshäute beenden könnte, überzeugt sie zur Mithilfe. Mit dem Kopf können die Helden die Plastik rekonstruieren und die Suche erfolgreich eingrenzen.

Außerdem mag ihnen – magiekundigen Gelehrten mit Sicherheit – das Schwarze Auge bei der Take-Ca auffallen. Mit ihrer Hilfe oder durch ausgiebige Versuche kann auch das Auge zum Versteck des Schatzes führen.

Am Ziel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit kräftigen Hieben schlagt ihr auf das kalkige Gestein ein, das den Durchgang versperrt. Krachend und polternd fallen die Brocken nach innen, als das Loch immer größer wird. Kalte, feuchte Luft schlägt euch entgegen. Dann ist die Öffnung endlich groß genug. Als ihr in die kleine Höhle hineinleuchtet, bietet sich ein faszinierender Anblick: Überzogen von einer Kruste aus Kalk seht ihr mehrere Kisten und Krüge, scheinbar unberührt vom Lauf der Zeit. Inmitten des Schatzes sitzt ein weiteres Skelett, in seinen Fingern hält es noch immer eine silbern glänzende Rabenstatue.

Allein die Rabenstatuette aus Arkanium hat mit einem Stein Gewicht schon einen Materialwert von 2.000 Dukaten – Sammler würden noch wesentlich mehr zahlen. Sie ist allerdings auch das mit Abstand kostbarste Einzelstück. Ansonsten finden sich allerlei liturgisches Ziergerät, Schmuck und simple Gold- und Silbermünzen, insgesamt sicherlich 4.000 Dukaten wert – wiederum mehr für Sammler. Die Krüge enthielten einst ätherische Öle, Praiosandelholz, Boronwein und andere verderbliche Güter, von denen nur noch Moder und übelriechende Brühe übrig sind. Die Gefäße selbst sind kaum

beschädigt, aber mit einer dicken Kalkkruste überzogen. Sie sind mit borongefälliger, zyklopäischer Bemalung versehen, die nach dem Entfernen der Kalkkruste zu Tage tritt.
Die Kisten befinden sich in einem wesentlich schlechteren Zustand: Das Holz ist unter dem Kalk völlig verrottet, die Beschläge ein Raub des Rosts. In ihnen waren wertvolle Ballen aus Seide und Brokat – von letzterem ist immerhin noch das feine Gold- und Silbergespinst erhalten. An besonderen Schätzen finden sich:

- drei faustgroße Brocken Gwen-Petryl
- ein Kristallflakon mit zehn Drachentränen
- ein goldenes Schnupftabakdöschen mit grell funkelndem, antikem Regenbogenstaub (6 Portionen der Qualität F; 1W20 Wurf jeweils –5)
- eine große, schwarze Rabenfeder konserviert in einer Orazalhaut. Außer ihrer Größe ist an der Feder nichts Besonderes zu erkennen. In Al'Anfa wird sie jedoch schon bald als eine 'Feder Golgaris' verehrt werden.
- ein silbernes Collier mit schwarzen Perlen, verzaubert mit einem RUHE KÖRPER, RUHE GEIST (eine Anwendung pro Woche für je 6 Stunden Schlaf).

Wie die Helden die teilweise recht sperrigen und schweren Gegenstände abtransportieren, bleibt ihnen überlassen. Eventuell können sie einige Oijaniha als Träger gewinnen, sind dann aber für deren sichere Rückkehr verantwortlich.

Überall erstreckt sich dichter Nebelwald, der hier an der Wolkengrenze besonders üppig gedeiht und fast den ganzen Tag in feuchtwarmen Dunst gehüllt ist. Das erschwert vor allem die Orientierung, da man meist kaum weiter als fünf Schritt sehen kann. Nur am Nachmittag reißt der Dunst auf – dann ergießen sich heftige Wolkenbrüche übers Land, die am frühen Abend abebben und für etwa eine Stunde strahlend blauem Himmel Platz machen. Danach hat die Sonne soviel Feuchtigkeit verdunstet, dass wieder dichter Nebel herrscht, wenn sich die Nacht herabsenkt.
Es herrscht eine merkwürdige Stille. Wo sonst Tag und Nacht die Schreie und Geräusche der Regenwaldbewohner erklingen, hört man hier nur das Zwitschern von Vögeln und das Knistern der Insekten. Der Grund dafür ist beileibe nicht übernatürlich: Seit Manaq den Oijaniha die Wacht über das Tal übertrug, lebt eine verhältnismäßig große Sippe am Zugang. Da es ansonsten von schwer passierbaren Bergen umgeben ist, ist auch größeren Tieren der Weg hinein versperrt. In fast 400 Jahren haben die Oijaniha praktisch jedes Jagdwild im Tal erlegt, nur Vögel und Kleintiere gelangen nach wie vor ungehindert hinein.

Der Alte Mann mit den tausend Gesichtern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Unvermittelt öffnet sich der Regenwald auf eine Lichtung. Steinplatten verhindern hier das Vordringen des Dschungels. In der Mitte des kreisrunden Platzes sind sie jedoch schon vor Urzeiten geborsten. Sie umgaben einen mächtigen Baum, dessen Stamm von gut einem Schritt Durchmesser wie das Bein eines Elefanten wirkt. Er wird von einer oberarmdicken Seidenliane umschlungen, förmlich gewürgt. Seine Äste, in denen sich der Nebel fängt, bilden ein Dach über dem Platz. Schauerlich sind die 'Früchte', die er trägt: Zu schrecklichen Grimassen des Todes erstarrte und verrunzelte Schrumpfköpfe schwingen an ihren Haaren hin und her. Viele müssen schon seit Jahrzehnten oder noch länger hier hängen. Tiere und die feuchte Hitze haben tiefe Löcher in ihre konservierten Kopfhäute gefressen.

Die Erbauer von Kokanu legten auch den Ritualplatz in der Mitte des Tals an. Welchem Zweck er einst diente, ist heute nicht mehr zu erkennen. Jegliche Inschriften sind inzwischen zu stark verwittert. Auch der Elefantenbaum im Zentrum des Platzes muss aus jenen Tagen stammen. Einer Seidenliane ist es gelungen, an ihm Fuß zu fassen. Auch sie ist inzwischen Jahrhunderte alt. Ihr mächtiger Hauptstamm ist tief in den Elefantenbaum eingewachsen. Die Waldmenschen nutzen den Ort inzwischen, um unlösbare Fehden zu beenden. Als Zeichen des Friedensschlusses werden sämtliche während der Fehde entstandenen Schrumpfköpfe an die Äste geknüpft und zum Verrotten zurückgelassen. Da die mit Orazal konservierten Häute nur sehr langsam zerfallen, hängt hier inzwischen eine beachtliche Zahl Köpfe.

Der Weg zum Schatz
Der Elefantenbaum im Kun-Kau-Peh ist tatsächlich der alte Mann aus Munters Bericht. Die tausend Gesichter sind die Schrumpfköpfe. Die Schlange ist auf den ersten Blick die Seidenliane, die um den Stamm gewachsen ist. In etwa drei Schritt Höhe hat sie einen dicken Auswuchs, der einem Schlangenkopf bemerkenswert ähnelt. Er blickt in westlicher

Richtung zum Gebirge am Rand des Tals: Dort durchlöchern auf 500 Schritt Länge ein Dutzend Höhlen die Felswände. Auf die dritte von links zeigt der Schlangenkopf.
Die Liane ist jedoch nicht die Lösung für das Rätsel. Bei genauerer Betrachtung erweisen sich die zerfallenen Einfassungssteine des Baumes als Schmuckborte in Form eines Schlangenleibs. Auf der Westseite, vor einem steinernen Podest, erhob sich der Leib offenbar zu einer Plastik mit dem Kopf einer Schlange am oberen Ende. Bis auf dieses letzte Bruchstück können alle Teile der Schlange um den Baum gefunden werden. Der Schlangenkopf befindet sich derzeit in Kokanu im Quartier der Take-Ca. Aus dem Rest der Plastik lässt sich die Blickrichtung des Kopfes nicht rekonstruieren.

Über Schrumpfköpfe

Schrumpfköpfe oder *Tsantsas* bilden einen besonderen Bestandteil der Waldmenschen-Kultur. Sie sind Trophäen und Reliquien zugleich. Jeder Krieger träumt davon, einem besiegten Feind den Kopf zu nehmen, um aus dessen Haut einen Schrumpfkopf zu fertigen, der fortan seine Kraft und Geschicklichkeit demonstriert.
Nach dem Glauben der Waldmenschen ist der Kopf der Sitz des Tapams, der Seele eines Menschen, die auch nach dem Tod weiterlebt und sich einen neuen Träger sucht. Durch das schnelle Vernähen und Konservieren des Kopfes bleibt das Tapam jedoch darin gefangen und muss fortan dem Besitzer dienen. Es ist verständlich, dass gerade die Anverwandten der geknechteten Seele diese Schmach nicht auf sich sitzen lassen. Sie versuchen mit aller Macht des feindlichen Kopfjägers habhaft zu werden, um einerseits die Seele zu befreien und andererseits das gestärkte Tapam des Kopfjägers selbst in einem Schrumpfkopf zu fangen. Häufig wechseln Tsantsas auch ihren Besitzer, wenn ihr Träger von einer dritten Partei getötet wird und diese sich als Zeichen ihres Triumphs gleich mit allen erbeuteten Köpfen behängt. So entstehen lange, blutige und verzwickte Fehden, in deren Verlauf Dutzende Schrumpfköpfe gefertigt werden und ihren Besitzer wechseln.
Damit solche Kämpfe nicht ganze Sippen auslöschen, einigen sich die Beteiligten früher oder später – meist auf ein Machtwort der Friedenshäuptlinge hin – darauf, gemeinsam nach Kun-Kau-Peh zu ziehen, um ihren Konflikt durch die Take-Ca, die Sprecherin der Geisterspinne, lösen zu lassen. In einem großen Ritual befreit sie die Seelen von ihren gegenseitigen Bindungen und knüpft die Köpfe anschließend an den Ritualbaum. Dort verrotten sie langsam, wodurch die Seelen freikommen.
Bei den Blasshäuten ist wenig über die Schrumpfkopftradition bekannt. Hier trifft man auf abergläubische Questadores, die darin finstere Wudu-Magie sehen. Aber auch begeisterte Sammler 'mohischen Kulturgutes' gibt es, so dass sich inzwischen ein florierender Handel mit echten und falschen Schrumpfköpfen entwickelt hat. Doch sollte der Sammler lieber Vorsicht walten lassen, denn schon so manches geraubte Tapam wurde über viele Jahre hinweg von erbosten Angehörigen verfolgt, um es in die heimatlichen Wälder zurückzuholen – gemeinsam mit dem Schrumpfkopf des blasshäutigen Sammlers.

Die Höhlen

Die westlichen Felshänge sind von Höhlen förmlich durchlöchert. Alle sind im Inneren sehr feucht und zeichnen sich durch mächtige Kalksinter in Form von Tropfsteinen, Vorhängen und Krusten aus. Zum Teil erstrecken sich die Höhlen in beachtliche Tiefen. Andere wiederum sind kaum mehr als kleine Kavernen ohne weiterführende Gänge. Insgesamt gibt es zwölf Höhlen, die ohne aufwendige Kletterei betreten werden können.
Eine der Höhlen, die zweite von rechts, die sich in einem Gewirr von Klüften, Spalten und Schründen verliert, verbirgt einen geheimen Zugang zum Tal. Durch diesen kamen die Panaq'Si vor einigen Tagen und wollen auch wieder durch ihn verschwinden. Aufmerksame Helden (6 TaP* in *Fährtensuchen*) können hier Kratzspuren an einigen Stalagmiten und sogar Abdrücke nackter Füße in Pfützen aus Kalkschlamm entdecken. Nur wirklichen Experten im Fährtensuchen (9 TaP*) gelingt es allerdings, diese Spuren durch das Gangwirrwarr bis zum Ausgang jenseits der Berge zu verfolgen.
Von den Höhlen aus kann man bei guter Sicht die Ruinenstadt Kokanu am Ende des Tals entdecken.

Der Weg zum Schatz

In der dritten Höhle von links, einer kleinen Kaverne, liegen die völlig von Kalk überkrusteten Überreste eines Questadors. Er trug Brustpanzer und Morion, deren Form noch erkennbar ist. Wird die Kruste vorsichtig abgeschlagen, kommen darunter ein Gerippe und eine gut erhaltene antike Rüstung zum Vorschein. Ein Schmied (5 TaP* bei einer Probe mit den alternativen Eigenschaften KL/KL/IN) oder Geschichtskundiger (8 TaP*) kann sie auf das vierte nachbosparanische Jahrhundert datieren – jene Zeit, in der der Tempelschatz Palakars verschwand. Die Knochen des Mannes zeigen dank der Konservierung noch immer deutliche Spuren von Klauenhieben. Der Brustpanzer wurde zerfetzt und die darunter liegenden Rippen förmlich zerrissen. Er gehörte zur Begleitung des Schatztransportes und versuchte sich in der Höhle vor den Panaq'Si zu verstecken – ohne Erfolg. Ansonsten kann nichts weiter in der Kaverne entdeckt werden.
Der Schatz selbst befindet sich in der siebten Höhle von rechts. Es handelt sich um eine mittelgroße Kaverne von etwa 15 Schritt Durchmesser, die wegen mächtiger Tropfsteine nur schwer begehbar ist. Auf der Flucht vor den Panaq'Si brachten die letzten Überlebenden des Schatzzuges die Kostbarkeiten in eine kleine Nebenhöhle dieser Kaverne und verschlossen den ohnehin sehr schmalen Durchgang mit Geröll. Im Laufe der Jahrhunderte überzog der Kalk das Gestein mit einer dicken Kruste, so dass der Zugang heute nicht mehr zu erkennen ist. Auch in dieser Höhle lässt sich ein Gerippe finden, ähnlich zugerichtet wie der Questador. Die kalküberzogenen Überreste der Frau lehnen an einer Tropfsteinsäule und blicken direkt auf die Felswand, hinter der sich der Schatz verbirgt.
Helden, die über eine *Zwergennase* verfügen, können die falsche Höhlenwand mit einer Probe +3 erkennen. Alle anderen müssen eine *Sinnenschärfe*-Probe +13 bestehen (Erleichterung durch *Herausragenden Tastsinn* kommt zum Tragen), um einen leichten Luftzug durch die scheinbar massive Wand wahrzunehmen.

Die Ruinenstadt Kokanu

Am Südende des Tals liegt das Ruinenfeld von Kokanu. Übersetzt bedeutet das soviel wie essen-Hand-Insel. Die gesamte Ruinenstätte zeigt Spuren altechsischen Wirkens: Yash'Hualey-

Glyphen, Ornamentik und auf Echsenwesen ausgerichtete Bauwerke. Allerdings kommt beim Betrachter immer wieder der Eindruck auf, dass auch die Echsen Kokanu nur übernommen haben und ihren Zwecken anpassten. Manche Ecke und mancher Winkel wirken verstörend – als wären sie der Geometrie von Wesen entsprungen, die über mehr als nur zwei Augen verfügten.

Die meisten Gebäude der mehrere tausend Jahre alten Anlage sind inzwischen eingestürzt und vom vordringenden Dschungel überwuchert. Einzig der zentrale Komplex, ein mächtiger Terrassenbau, der sich an der Felswand des Tals erhebt und fast gänzlich aus fest gefügtem Gestein besteht, widersetzt sich standhaft Satinavs Hörnern. In ihm haust die Geisterspinne *Takehe* (ewig-spinnen-Silberfaden). Ihre Halle ist von silbrigen Spinnweben durchzogen, auf denen unzählige Spinnen umher huschen. Die Waldmenschen glauben, dass Takehe ihre Lebensfäden spinnt. Wann immer einer reißt, stirbt irgendwo ein Mensch. Es heißt außerdem, dass sie das Schicksal eines jeden Tapams sowie dessen Namen kenne. Aus diesem Grund pilgern häufig werdende Eltern nach Kokanu, um von der Take-Ca, der Schwester der ewigen Spinne, den Tapam-Namen ihres Kindes zu erfragen. Sie öffnet ihren Geist durch den Verzehr verschiedenster Rauschkräuter und tritt so in Kontakt mit Takehe.

Die Schamanin lebt in einem ebenfalls noch gut erhaltenen Steingebäude am Rand der Ruinen. Im Inneren haben Generationen von Spinnenschwestern eine Unzahl von Artefakten aus Kokanu und dem gesamten Tal zusammengetragen. Häufig sind die Figuren, Ornamente oder Steine Teile ihrer Rituale. Auf einem schmucklosen Felssockel ruht unverrückbar der sicherlich größte Schatz: ein vergleichsweise kleines Schwarzes Auge von gerade einmal 3 Fingern Durchmesser und 150 Unzen Gewicht.

Der Weg zum Schatz

In Kokanu lassen sich wichtige Spuren des Schatzes finden. Der fehlende Kopf der Schlangenskulptur vom Alten Mann liegt in der Unterkunft der Take-Ca direkt neben dem Schwarzen Auge. Mit ihm können die Helden die Skulptur um den Baum wieder zusammensetzen und ihre ursprüngliche Blickrichtung rekonstruieren: Die Augen der Schlange starren direkt auf die siebte Höhle von rechts.

Eine weitere Lösung bietet das Schwarze Auge, denn mit seiner Hilfe können verlorene Gegenstände aufgespürt werden. Dazu muss der Suchende es mit den Händen berühren und an das Objekt seiner Begierde denken (*Selbstbeherrschungs*-Probe +3). Im Inneren der Kugel flackert dann eine rasche Folge von Bildern auf, die den Weg zum Zielobjekt zeigen. Da die Expeditionsteilnehmer eine relativ genaue Beschreibung der Rabenstatuette haben, springt die Kugel auf diese an und zeigt ihnen einen Weg durch das Tal zu den Höhlen im Westen. Dort wechselt das Bild auf die siebte Höhle von rechts, dann in deren schlecht erleuchtetes Inneres, zum Gerippe an der Tropfsteinsäule, auf den verschlossenen Zugang und endet schließlich in absoluter Finsternis.

Das Lager der Panaq'Si

Das Lager der Panaq'Si liegt gut verborgen im Dschungel am Ostrand des Tals. Es besteht aus primitiven Laubhütten. Einige Tiermenschen ruhen gar unter freiem Himmel auf den Ästen der umliegenden Bäume. Eine Feuerstelle gibt es nicht, da sie ihre Nahrung roh verschlingen. Bis auf ein paar einfache Steinmesser und Speere sind keine Besitztümer im Lager zu finden. Drei Pfähle wurden in die Erde gerammt und warten auf Gefangene.

Im Lager halten sich stets wenigstens drei Panaq'Si auf, die ruhen oder Wache halten.

Das Tal – Personen

Neben der Expedition halten sich weitere Personengruppen mit eigenen Absichten und Zielen im Tal auf, die Sie im Folgenden erläutert finden.

Die Oijaniha

Seit Generationen hält eine Sippe der Oijaniha die von Manaq übertragene Wacht über das Tal, die Geisterspinne und ihre Sprecherin. Schon einmal musste der Stamm mit Hilfe einiger Weißer einen Überfall abwehren. Damals versuchten einige Yakosh'Dey, die Take-Ca zu ermorden, um selbst die Hohe Schamanin zu stellen (weitere Einzelheiten hierzu enthält das vergriffene Abenteuer **Im Dschungel von Kun-Kau-Peh**).

Inzwischen sind etliche Jahre ins Land gegangen und die Oijaniha haben sich von ihren damaligen Verlusten erholt. Der alte Häuptling *Takate* (ewig-Hand-blutig) starb vor einigen Monden und sein etwas ungestümer Sohn Toncu (Rausch-Stärke) wurde zum neuen Häuptling gewählt. Nicht alle Stammesmitglieder sind mit dieser Entscheidung glücklich – allen voran Tantaq (Vater-spitze-Wurzel), der Medizinmann, der fürchtet, seine Macht im Stamm an die erstarkende Häuptlingsfamilie abtreten zu müssen. Da sich Toncu jedoch schon zweimal bei der Abwehr jagender Panaq'Si hervorgetan hat, ist er sehr angesehen. Deshalb hat Tantaq einen finsteren Plan ersonnen, um ihn loszuwerden (siehe unten).

Derzeit befindet sich nur etwa die Hälfte des Stammes, hauptsächlich Alte und Kinder, im Dorf, der Rest ist zur Jagd im Umland. Im Tal der Geisterspinne selbst halten sich selten Oijaniha auf, da es dort wenig Jagdbeute gibt und sie die heiligen Orte nicht stören wollen.

Auf die Expedition reagieren die Oijaniha verhalten. Zwar erinnern sich noch einige Stammesmitglieder an die Blasshäute, die ihnen vor Jahren halfen, doch ist Kun-Kau-Peh ein heiliger Ort, an dem sie eigentlich keine Fremden haben möchten.

Tantaq, der Medizinmann

Vor einigen Wochen fiel der Medizinmann den Kriegern der Panaq'Si in die Hände. Um sein Leben zu retten und gleichzeitig den ungeliebten Häuptling loszuwerden, schloss er mit den Tiermenschen einen hinterhältigen Pakt: Er zeigte ihnen einen verborgenen Pfad ins Tal der Geisterspinne. Hier wollen sie die Take-Ca entführen und blutige Ernte unter Pilgern und Oijaniha halten. In der entstehenden Verwirrung will Tantaq Toncu der Unfähigkeit anklagen und ihn zur Sühne an die Takehe opfern lassen. Danach plant er selbst Priester der Geisterspinne zu werden und die Macht über den Stamm an sich zu reißen. In Zukunft sollen nur noch jene Waldmenschen das Orakel der Spinne erhalten, die seinen Ansprüchen genügen.

Sobald die Helden auftauchen, wird der Medizinmann alles daran setzen, sie schnell loszuwerden, da sie seine Pläne gefährden. Dass Toncu sich für die Blasshäute erwärmt, kommt ihm dabei sogar zu pass.

Tantaq

INI 14+1W6	**LeP** 28	**AsP** 29	**RS** 0	**WS** 7	**KK** 11
Hruruzat: AT 14	**PA** 12	**TP(A)** 1W6	**(Tritte:** 2W6)		**DK** H
Knochenkeule:	**AT** 13	**PA** 11	**TP** 1W6+3		**DK** N
Blasrohr: FK 25	**TP** 1W6–1*				
GS 8	**AuP** 39	**MR** 7			

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 14), Meisterparade, Meisterschütze (Blasrohr), Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

* Die Pfeile Tantaqs sind entweder mit Schlafgift, Halbgift oder Arax vergiftet (WdS 148f)

Rituale: Tantaq verfügt über die gebräuchlichen Waldmenschen-Rituale bis Grad III (WdZ 155ff). Darunter sind keine Rituale für Hochschamanen. Seine vier Ritualfertigkeiten haben den Wert 12. Im Kampf setzt er die Rituale Kraft des Tieres (II), Macht der Elemente (III), Herr über das Tierreich (II) und Halluzination (III) ein.

Die Panaq'Si

Derzeit befinden sich fünfzehn Krieger der Panaq'Si im Tal. Bisher haben sie sich ruhig verhalten und die Lage erkundet. Ihr Ziel ist es, die Take-Ca zu rauben und sie rituell zu verspeisen, da sie glauben, dass so ihre Macht auf sie übergeht. Ihren Hunger stillten sie an einigen Oijaniha-Jägern, die sie heimlich töteten und verschlangen. Von der Anwesenheit der Helden erfahren die Krieger durch Tantaq. Da die Panaq'Si fürchten, von den Blasshäuten entdeckt zu werden, beschleunigen sie ihr Vorgehen und planen ihren Überfall auf Kokanu für die übernächste Nacht. Jeder, der ihnen dabei in die Quere kommt, soll eines grausamen Todes sterben.

Die Pilger

Die Helden konnten schon vor einigen Tagen Spuren von Waldmenschen finden, die vor ihnen nach Kun-Kau-Peh wanderten. Dabei handelt es sich um zwei Dutzend Pilger der Mohaha, die eine Fehde zwischen zwei Sippen beilegen wollen. Sie lagern am Rande der Ruinen von Kokanu und warten auf den Ratsschluss der Take-Ca. Die will in der kommenden Nacht mithilfe von Rauschkräutern die Geister fragen, wie die Fehde für beide Seiten akzeptabel gelöst werden kann.

Vorgänge im Tal

Es ist nicht festgelegt, wie die Helden im Tal vorgehen müssen, um bei ihrer Suche Erfolg zu haben. Einige Handlungen und die Reaktionen der Umwelt seien aber kurz vorgeschlagen.

Der umtriebige Medizinmann

Bei erstbester Gelegenheit schleicht sich Tantaq davon, um die Panaq'Si im Tal über die Ankunft der Expedition zu unterrichten. Für ihn stellen die Blasshäute ein unkalkulierbares Risiko dar, deshalb möchte er sie loswerden. Sein Verschwinden kann durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 bemerkt werden – möchten Sie eine Verfolgung forcieren, können sie Arrojado die Frage aufwerfen lassen, weshalb der Medizinmann es nötig hat, sich aus seinem eigenen Dorf davonzustehlen. Falls die Helden sich schon frei im Tal bewegen dürfen, können sie Tantaqs Spuren folgen, die zum Alten Mann führen (2 TaP* in *Fährtensuchen*). Von dort aus ist seine Fährte wesentlich schwieriger zu erkennen, da er sich nun Mühe gibt, sie zu verbergen (6 TaP* in *Fährtensuchen*). Im Zickzack bewegt er sich nach Osten zum Lager der Panaq'Si, mit denen er eine hektische Unterredung führt. Die Tiermenschen sind zu diesem Zeitpunkt in ihrer menschlichen Gestalt und werden, sollte es zu einer Konfrontation mit den Helden kommen, so tun, als wären sie Pilger vom Stamm der Mohaha. Eine Nachfrage bei den Oijaniha ergibt, dass sich zwar Mohaha im Tal aufhalten, diese aber eigentlich bei der Ruinenstadt Kokanu lagern und auf ein Urteil der Take-Ca warten. Weshalb sie sich von dort entfernen sollten, kann sich Toncu nicht erklären. Zurück am Lagerplatz der Panaq'Si sind diese spurlos verschwunden. Die Spuren erklärt der Medizinmann mit einem Ritual zur Besänftigung der Nipakau. Er wird vehement leugnen, irgendwen getroffen zu haben.

Im Folgenden versucht der Schamane gegen die Helden zu arbeiten, wo es ihm nur möglich ist. Er vergiftet ihr Trinkwasser mit der Kloakenbrühe des Dschungels, auf dass Kamaluqs Rache, der Flinke Difar, sie ereile. Tragen sie das Spinnen-Luloa, versucht er sie zu provozieren, damit sie auf ihn losgehen – was ein eindeutiger Bruch des heiligen Tabus wäre. Bei Kämpfen gegen die Panaq'Si fällt er den Helden in den Rücken, indem er sie mit Pfeilen beschießt, die mit Kelmon oder Arax (WdS 148f) vergiftet sind. Diese Blasrohrpfeile sind ob ihrer typischen Befiederung als die des Schamanen zu erkennen und machen zumindest Toncu misstrauisch genug, um Tantaq von nun an genauer im Auge zu behalten.

Tantaq zu entlarven ist schwierig, da er sehr verschlagen ist. Die Helden müssen für ihn schon eine besonders clevere Falle auslegen. Eine Möglichkeit wäre zum Beispiel, ihm zu verstehen zu geben, dass man um den Lagerplatz der Panaq'Si weiß. Das könnte Tantaq dazu verleiten, die Tiermenschen erneut aufzusuchen. So kann man ihm folgen und die Oijaniha zu deren Lager führen.

Der Angriff der Panaq'Si

Die Anwesenheit der Blasshäute verführt die Tiermenschen zu vorschnellem Handeln. Bisher belauerten sie die Take-Ca, um zuzuschlagen, sobald diese Kokanu einmal verlässt – die Panaq'Si hofften auf diese Weise dem Zorn der Takehe zu entgehen. Durch die Expedition richtet sich die Aufmerksamkeit der Oijaniha jedoch verstärkt auf das Innere des Tals, so dass die Panaq'Si fürchten, bald entdeckt zu werden. Obendrein stöbern die Helden in den Höhlen herum, in denen sich ihr geheimer Zugang und Fluchtweg verbirgt. Innerhalb von zwei Tagen hecken sie daher einen teuflischen Plan aus: Das gute Dutzend Panaq'Si beschließt, sich zu trennen. Während die eine Gruppe über die Pilger vor Kokanu herfällt, um diese zu Yaq'Hai zu machen, soll sich die zweite um die Blasshäute kümmern. Sie wollen die Helden auslöschen, dann ihre Habseligkeiten bei den abgeschlachteten Pilgern platzieren und so den Verdacht auf sie lenken. Dazu nähern sich der Expedition am Abend des zweiten Tages im Tal zwei Panaq'Si in menschlicher Gestalt von sehr anziehendem Äußeren. Sie geben sich als Oijaniha aus, die die Blasshäute näher kennen lernen wollen. Währenddessen umzingeln vier weitere Tiermenschen die Gruppe und warten darauf, dass die Wachsamkeit der Weißen nachlässt. Dann greifen sie aus dem Hinterhalt an, während sich ihre zwei Gefährten mitten unter den Helden verwandeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Gerade lächelt die hübsche Waldmenschenfrau aufreizend, da faucht es im Gebüsch hinter euch, gefolgt vom Knacken der Zweige. Im nächsten Augenblick landet ein großes, zähnefletschendes Raubtier zwischen euch. Doch es ist kein Jaguar oder Lioma, der da mit Klauen auf euch eindringt! Über den langen Reißzähnen blicken euch menschliche

Augen an, und auch der Rest des Gesichts ist eine groteske Mischung aus Mensch und Tier. Fellstreifen bedecken den braunen Moha-Körper, der gespannt und katzengleich vor euch hockt. Sein langer Schweif zuckt bedrohlich hin und her. Dann macht das Wesen einen Satz auf euch zu, doch fängt es nicht an zu beißen, sondern deckt euch mit gezielten Tritten seiner klauenbewehrten Füße ein.
In dem Moment seht ihr, wie sich auch eure neuen 'Freunde' verwandeln. Die Gestalt der Frau wird immer länger, hoch aufragend. Ihre Haut wechselt von Braun zu Grün und dicke Chitinplatten schieben sich über Brust und Rücken. Aus ihren Händen werden die Scheren einer Praiosanbeterin, die sich klackend öffnen und schließen.

Um den Hinterhalt rechtzeitig zu bemerken, ist eine *Gefahreninstinkt*-Probe +3 oder IN-Probe +7 nötig, ansonsten können die Angreifer ihre erste Attacke mit 5 Punkten Erleichterung und ohne Gegenwehr ausführen. Der Kampf ist hart und unerbittlich, die Tiermenschen kämpfen aufgrund ihres Blutrauschs bis zum Tod.
Werte für einen Lioma-Panaq'Si sowie für die Untoten des Yaq'Hai finden Sie auf Seite 66, **Angriff der Yaq'Hai**. Alle Panaq'Si können die angegebenen Manöver mit ihrer natürlichen Bewaffnung durchführen.

Riesenaffen-Panaq'Si
INI 17+1W6 **LeP** 36 **RS** 2 **WS** 11 **KK** 21
Fäuste: AT 18 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H
Biss: AT 17 **TP** 2W6+2 **DK** H
GS 9 **AuP** 48 **MR** 3/8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 18), Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Praiosanbeter-Panaq'Si
INI 16+1W6 **LeP** 41 **RS** 4 **WS** 12 **KK** 19
Scheren: AT 17 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N
Mandibeln: AT 17 **TP** 2W6+3 **DK** H
GS 7 **AuP** 56 **MR** 3/12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Doppelangriff, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Windmühle, Wuchtschlag

Schlangen-Panaq'Si
INI 21+1W6 **LeP** 28 **RS** 1 **WS** 10 **KK** 16
Biss: AT 16 **TP** 1W6+4* **DK** HN
GS 10 **AuP** 48 **MR** 6/10
*Bei einem Schadenstreffer kommt zusätzlich das Gift einer Mysobviper (Stufe 5) zum Wirken: 1W6+1 SP / 1W3+1 SP (erster Biss), 2W6+2 SP / 2W3+2 SP (zweiter Biss) usw.
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 20), Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe

Spezielle Eigenschaften aller Panaq'Si: Regeneration I, Blutrausch (bei LE/2 verfallen Panaq'Si in Blutrausch: INI +5, AT +5, TP +3, PA –5)

Nach dem Kampf können die Helden Lärm aus der Richtung von Kokanu hören und, wenn sie sich beeilen, gerade noch rechtzeitig kommen, um vielleicht noch den einen oder anderen Waldmenschen vor den drei unter ihnen wütenden Panaq'Si zu retten. Dazu muss jeder Held eine *Athletik*-Probe mit 10 TaP* ablegen. Jeder fehlende TaP* lässt ihn 3 KR später ankommen. Bis der erste Abenteurer den Schauplatz erreicht, verliert alle 3 KR einer der verbliebenen zehn unbewaffneten Mohaha das Leben. Sobald ein Held die Szene betritt, lassen die Panaq'Si von den Waldmenschen ab und stürzen sich auf ihn. Bei 0 TaP* kommen die Abenteurer gemeinsam mit den Kriegern der Oijaniha in der Ruinenstadt an – genau in dem Moment, in dem die Sonne untergeht und sich die Mohaha als Yaq'Hai erheben.
Unterdessen sind die sechs verbliebenen Panaq'Si in die Unterkunft der Take-Ca eingedrungen und haben diese entführt, um im allgemeinen Durcheinander mit ihr durch die Höhlen zu fliehen. Je nachdem, wo die Helden sich befinden, können sie auf die flüchtenden Panaq'Si stoßen – wahrscheinlich am Rande der Ruinenstadt, wo sie gerade in den Kampf mit den Kreaturen des Yaq'Hai verstrickt sind. Sie kümmern sich kaum um die Blasshäute, sondern versuchen die Höhlen im Westen zu erreichen – beflügelt durch das Bersten und Brechen im Dschungel, mit dem sich die erzürnte Geisterspinne den Entführern ihrer Schwester nähert.
Bei der Verfolgung nimmt die mehrere Schritt große Riesenspinne keine große Rücksicht. Auf ihrem Weg trampelt sie Mensch, Tier und sogar kleinere Bäume nieder, über die sich hinter ihn eine wahre Flut von Spinnentieren ergießt. Auf halbem Weg zu den Höhlen ist Takehe den Panaq'Si schon so nahe, dass drei von ihnen die Spinne anfallen, um den anderen Zeit für die Flucht zu verschaffen. Takehe benötigt einige Zeit, um die auf ihr hockenden Tiermenschen an Bäumen zu zerquetschen. Währenddessen ist sie mit stark verminderter Geschwindigkeit weiter hinter den Entführern her, obwohl ihre Peiniger ihr hässliche Wunden zufügen. Erst kurz vor dem rettenden Höhleneingang kann die Takehe die Entführer schließlich stellen und ihre Take-Ca befreien.

Mögliche Aktivitäten der Helden:
Kampf gegen die Yaq'Hai: Mehr als ein Dutzend Untote durchstreifen das Tal und agieren mit erschreckender Schläue. Statt sich sofort nach ihrer Erhebung auf die anwesenden Lebenden zu stürzen, verschwindet ein Großteil im Wald und legt Hinterhalte. Sechs von ihnen huschen gar schnurstracks zum Dorf der Oijaniha, wo sich nur noch wenige Krieger, dafür aber eine große Zahl wehrloser Alter und Kinder aufhalten. Sofern ihnen niemand zu Hilfe kommt, werden viele von ihnen den Tod finden – und danach den Untod als Kreatur des Yaq'Hai.
Verfolgung der Entführer: Treffen die Helden auf die Oijaniha, so machen diese ihnen schnell klar, dass die Take-Ca entführt wurde und gerettet werden muss. Vielleicht haben die Abenteurer bei ihrer Schatzsuche schon den geheimen Weg ins Tal gefunden und können so schnurstracks dorthin laufen, um den Entführern den Weg abzuschneiden. Sonst müssen sie wie alle anderen die Spur der Panaq'Si verfolgen (*Fährtensuchen* und *Athletik*). Dabei wäre es gesünder, unterwegs die Takehe zu umgehen. Von Vorteil für die Helden ist, dass die Entführer nur langsam vorankommen und häufiger Atem holen müssen. Auch haben sie nicht damit gerechnet, von der Takehe selbst verfolgt zu werden, was sie einen weiteren Teil ihrer Kräfte kostet. Sobald ein Held 30 TaP* in *Athletik* angesammelt hat, hat er die Panaq'Si eingeholt und kann einen von ihnen zum Kampf stellen.
Hilfe für die Takehe: Die Riesenspinne kann sich zwar früher oder später ihrer Angreifer entledigen, doch ist das für Außenstehende schwer zu erkennen. Ihr zu helfen ist sehr gefährlich: Zum einen müssen sich die Helden den wütenden Panaq'Si stellen und zum anderen nimmt die Takehe wenig Rücksicht auf ihre Helfer. Mit gewagten Sprüngen von Bäumen (*Klettern* und *Athletik*) oder Aufschwingen auf den

Spinnenleib selbst (*Akrobatik*) können Helden zu den Tiermenschen gelangen und den Kampf mit ihnen aufnehmen. Dabei müssen sie jede KR eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, um die Balance zu halten und nicht abgeworfen zu werden. Belohnen Sie erfolgreiche Helfer mit einem rasanten Ritt auf der Spinne durch den nächtlichen Dschungel, der sie direkt zum letzten Kampf gegen die Panaq'Si führt.

- **Der Medizinmann:** Tantaq sieht seine Stunde gekommen: Immer wieder schlägt er aus dem Hinterhalt mit seinem Blasrohr zu und versucht die Helden zu vergiften, um ihnen dann mit seiner Knochenkeule den Garaus zu machen. Außerdem versucht er Toncu zu ermorden, der seinen Plänen im Wege steht.

Gestalten Sie ein aufregendes Finale im nächtlichen Dschungel, in dem man nur schwer Freund von Feind unterscheiden kann: Monstrositäten des Yaq'Hai, die lautlos aus den Büschen treten, erbarmungslose Panaq'Si, die jeden niedermachen, der sich ihnen in den Weg stellt, tapfere Oijaniha-Krieger, die sich den Tiermenschen und Untoten entgegenwerfen, und eine wutentbrannte Takehe, die mit ihren achtbeinigen Dienern Jagd auf die Entführer ihrer Schamanin macht.

Erst wenn der Morgen graut, beruhigt sich die Lage. Die verbliebenen Untoten zerfallen zu Schleim und den letzten Panaq'Si wird der Garaus gemacht. Die Take-Ca konnte nahezu unverletzt geborgen werden – entweder von den Helden oder von der Takehe. Toncu, der die Kämpfe mit einigen Wunden überlebt hat, dankt den Helden für ihren Beistand. Tantaq hingegen findet spätestens in der Nacht den Tod – ob durch die Abenteurer, seine Stammesbrüder oder seine fliehenden Paktgenossen liegt ganz in Ihrer Hand.

Ausklang

Nachdem die Panaq'Si besiegt sind, kehrt Frieden im Tal ein und die Helden können spätestens jetzt in Ruhe den Schatz aufstöbern. In Vey wartet bereits eine Küstenschaluppe, die sie und ihre Beute in aller Verschwiegenheit zurück nach Al'Anfa bringt. Dort werden die Fundstücke untersucht, gereinigt, katalogisiert und taxiert. Der gesamte Schatz, bestehend aus Rabenfigur, Gerätschaften, Münzen, Krügen und Einzelstücken hat einen Gesamtwert von 12.000 Dukaten, von dem die Helden ihren ausgehandelten Anteil erhalten – Einzelstücke nicht eingerechnet, die man ihnen großzügig schenkt. Cessario Paligan dankt den Helden überschwänglich für ihren Einsatz und die Bergung der Statuette. Die verschwindet vorerst in einem Tresor der Paligans, wo sie auf ihren Einsatz zum richtigen Zeitpunkt wartet.

Sollten sich die Helden entgegen der Abmachung mit dem Schatz absetzen wollen, ist das schon ein Abenteuer für sich. Zum einen steht ihnen ein beschwerlicher Abtransport der Schätze bevor, zum anderen aktiviert Arrojado ein NUNTIOVOLO-Artefakt, mit dem er Cessario Paligan über den Wortbruch der Questadores informiert. Noch bevor sie den Dschungel verlassen haben, sind ihnen die Häscher der Al'Anfaner auf der Spur – und die sind keineswegs zimperlich. Gelingt es den Helden dennoch sich abzusetzen, so können sie sich des Nachteils *Gesucht II (Al'Anfa)* gewiss sein. Bringen sie die Rabenstatuette nach Punin, wird sie dort angemessen bestaunt, schließlich aber als 'Zeichen der Wiedergutmachung' für den Verlust des Stabs des Vergessens großzügig dem Al'Anfaner Ritus geschenkt.

Der Lohn der Mühen

Jeder Held erhält folgende **Abenteuerpunkte** für einzelne Abschnitte des Abenteuers:

- 200 AP für das Überleben des Abenteuers
- bis zu 100 AP für das Affenproblem der Shokubunga
- bis zu 100 AP für den Bau des Handelspfahls der Anoihas
- 50 AP, wenn die Gruppe Tantaq überführen konnte.

Spezielle Erfahrungen haben die Helden in *Athletik*, *Geographie*, *Orientierung*, *Schleichen*, *Sinnenschärfe*, *Sprachen Kennen (Mohisch)*, *Wildnisleben*, zum Pfahlbau genutzten Handwerkstalenten wie *Holzbearbeitung* oder *Malen/Zeichnen* sowie häufig eingesetzten Waffentalenten gemacht. Außerdem kann jeder Held die nächsten 2 Punkte *Ausdauer* um eine Spalte verbilligt erwerben. Wer die Voraussetzungen erfüllt, kann die *Geländekunde Dschungel* und die *Kulturkunde Waldmenschen* zu drei Vierteln der Kosten erwerben.

Anhang

Marbos Rabe

Die Statuette ist knapp 15 Finger hoch und wiegt etwa einen Stein. Sie besteht aus silbergrau glänzendem Arkanium, auch Marboblei genannt. Der Rabe hat die Flügel ausgebreitet und die Krallen nach vorn gestreckt, als stürze er sich auf ein Opfer. Am Rücken zwischen den Flügeln hat er eine Öse, an der eine Kette befestigt werden kann. Wird der Rabe daran aufgehängt, so dreht er sich stets in Richtung Al'Anfa. In der Stadt selbst kreiselt der Rabe um seine eigene Achse.

Hintergrund

Mitnichten handelt es sich bei dem Artefakt um einen unbekannten boronischen Raben. Vielmehr ist es eine urtümliche Darstellung von Uthars silbernem Pfeil, der als Bringer des Todes die Form eines Raben hat. Die Figur stammt vom unbekannten Südkontinent Uthuria und kam mit den Vorfahren der Utulus nach Aventurien, wo sie auf verschlungenen Wegen bis in die Gefolgschaft Nemekaths gelangte. Schon damals zeigte der Rabe starr in eine Richtung: nach Pailos zum Fuße des Amran Nemoras.

Als Zeichen Borons interpretiert, führte er die Schar um Nemekath nach Palakar, wo sie ihre erste Stadt gründeten. Einige Jahre vor dem Ausbruch des Vulkans beendete die Statuette ihr Kreiseln und wies erneut einen Weg, was zum Auszug der Kirche nach Mengbilla führte. Dort ruhte der Rabe wiederum für viele Jahrhunderte, bevor er unter der Ägide der Hilmara von Wehrheim zum dritten Mal eine Richtung zeigte: nach Südosten, gen Al'Anfa.

Die fälschliche Zuordnung zu Marbo begründet sich auf dem Material und dem wiederholten Neubeginn des Kultes an anderem Ort – ein Aspekt, der der Tochter Borons zugeordnet wird.

Analyse

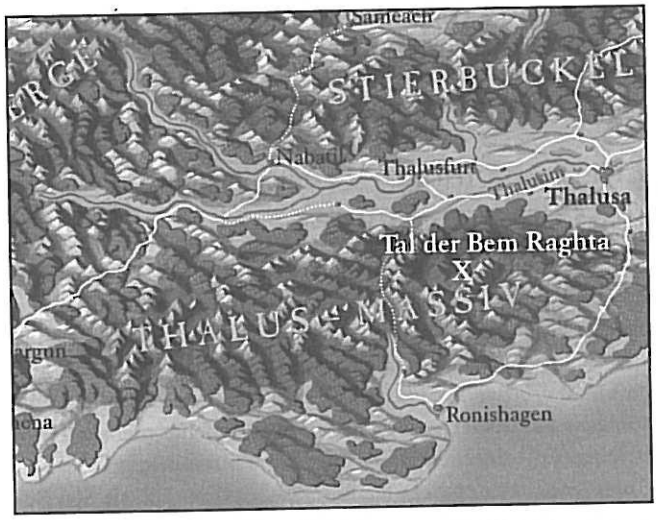
Eine magische Untersuchung zeigt das arkane Fluidum von Arkanium, aber keinerlei wirkende Zauber. Ein Boron-Geweihter spürt die Weihe der Statuette, kann jedoch ihren Sinn nicht entschlüsseln. Die Priester Palakars nutzten den Raben einst, um Sterbende und Todgeweihte zu finden. Leider ging die dazu nötige Liturgie im Laufe der Jahrhunderte verloren. Die Ursache für die Richtungsweisung der Statuette war auch für sie unergründbar und wurde Borons direktem Wirken zugeschrieben.

Das Blut der Götter

von Uli Lindner

Mit Dank an Gero Ebling und den ersten Iban Ras'Ragh Tom Jakobs, sowie die weiteren Testspieler Antje Saathoff und Larion Weyers

Stichworte zum Abenteuer: eine Wette unter Schwarzmagiern, zwei Expeditionen im Wettlauf zum Ziel, eine Sippe der Ferkinas und ein vermeintlicher Göttersohn
Spielorte: Mirham, Thalusa, Thalusmassiv
Zeit: im Ingerimm und Rahja eines beliebigen Jahres
Helden: 3–6 Helden mit Forscherdrang, darunter bevorzugt mindestens ein männlicher Charakter
Erfahrung: Erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch



»So wild die Ferkinas auch in ihrem Gebaren sind, so sehr hat mich ihre unbekümmerte und geradezu kindliche Religiosität jedes Mal auf ein Neues erstaunt. Selbst der gestandene Krieger Sorush, der keinen Kampf und keinen Feind fürchtete, weigerte sich mitunter standhaft bestimmte Wege zu gehen, wenn ein vermeintliches Zeichen oder ein unsichtbarer Geist davon abrieten. Ich glaube gar, dass nichts die Ferkinas so sehr im Zaum zu halten vermag wie ihr Aberglaube – und manch Zauberkünstler könnte große Macht unter ihnen erlangen, wenn er die Kinder des Gebirges glauben macht, ein Mittler zu Göttern und Geistern zu sein. Solange zumindest, bis er die Ferkinas enttäuscht und man ihn vorsorglich opfert, um die Elemente mit seinem Blut zu besänftigen.«
—Durchs wilde Mhanadistan, *Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF*

»So befahl Ras'Ragh uns, seinem stolzen Volk, die toten Kammern der blutlosen Echsen zu bewachen. Leid und Gefahr sind unser Schicksal im Kampf gegen die geschuppten Feinde und umso größer wird unser Lohn sein, wenn dereinst der Blutstier seinen Sohn, den Iban Ras'Ragh, zu uns sendet, um die Feinde zu vernichten und über uns zu richten. Von großer Kraft wird er sein und doch nicht den stärksten Kriegern gleichen, die unsere Sippe je gesehen hat. Erkennen werden wir ihn an ... «
—überlieferte Erzählung der Bem Raghta

Das Abenteuer

In **Das Blut der Götter** führen die Helden im Auftrag eines Magisters der Mirhamer Magierakademie eine Forschungsexpedition in das Thalusmassiv durch, um sich auf die Spuren urtulamidischer Geschichte zu begeben. Doch sind die Helden nicht die Einzigen, die sich für ihr Ziel interessieren und die eingeborenen Ferkinas stellen die Helden bald vor gänzlich andere Probleme, als diese es wohl jemals vermutet hätten.

Ein Blick durch Ymras Augen – Was bisher geschah

Vor über tausend Jahren, zu Zeiten des legendenumrankten Diamantenen Sultanats, wurden viele Götter verehrt, die heute von den Zwölfgöttern größtenteils verdrängt und in weiten Teilen Aventuriens in Vergessenheit geraten sind. Einer dieser Götter war der stiergestaltige Ras'Ragh, der wilde Schutzherr der Kämpfer, Bezwinger der Naturgewalten und Spender der männlichen Fruchtbarkeit. Doch auch als Schutzherr der Wacht gegen die echsischen Feinde der alten Tulamiden wurde er angesehen, obwohl dies heute fast vergessen ist.
Diese Wacht wurde von Dienern des Gottes an einem alten Tempel der Echsen aufrecht erhalten. Hier entwickelte sich mit der Zeit eine Kultstätte, an der die Geweihten gemeinsam mit den unterworfenen Ferkinas der Umgebung den Bann über das verfluchte Gewölbe sicherten. So bedeutend wurde die Kultstätte mit der Zeit, dass die Diamantenen Sultane ihre Söhne am Tag ihrer Mannbarkeit hierher sandten, um den Segen der Geweihten zu empfangen.
Doch mit der Vernichtung des Diamantenen Sultanats und der Verfolgung der Geweihten der alten tulamidischen Götter vor etwa tausend Jahren ging auch das Wissen über das Heiligtum im Thalusmassiv verloren. Als die letzten Hüter starben, erlosch die Jahrhunderte alte Linie und nur die Ferkinas blieben zurück, um die Wacht sicher zu stellen. Mit der Zeit verblassten die Erinnerungen an die wahren Hintergründe bei den Barbaren und nur die Hairane und Schamanen bewahrten sich einen Teil des alten Wissens. Schon bald bildeten sich Mythen um die Rückkehr der gottgesandten Wächter und die Entsendung eines leibhaftigen Göttersohnes – des *Iban Ras'Ragh*.
So warten die Bem Raghta seit Jahrhunderten auf den prophezeiten Erlöser, ohne seitdem nochmal Kontakt mit den Menschen des Tales gehabt zu haben.
Währenddessen begab es sich vor wenigen Wochen, dass der bekannte Echsenkundler *Salpikon Savertin*, Spektabilität zu Mirham und Convocatus Primus der Schwarzen Gilde, und sein alter Freund *Baralbus G'Hliatan*, ein Magister der Akademie, bei Tee und Rauschkraut beisammen saßen und angeregt über diverse Theorien zur echsischen und tulamidischen Geschichte debattierten. Baralbus brachte dabei erneut eine schon oft geäußerte These hervor, die Savertin schon ebenso oft abgelehnt hat: dass bei den alten Tulamiden nicht nur Feqz als Schutzherr vor den Echsen angebetet wurde, sondern der stier-

gestaltige Ras'Ragh einen ebenso großen Stellenwert genoss. Die beiden großen Magier waren dieser Diskussion inzwischen müde geworden, ein für alle Mal sollte dieser Disput entschieden werden. So wurde eine Wette geschlossen und jedem der beiden Streithähne eine stattliche Menge Forschungsgelder der Akademie zur Ausrüstung einer Expedition zur Verfügung gestellt – schließlich kann Savertin hierüber verfügen wie er möchte, mit Opposition von Seiten der anderen Magister ist kaum zu rechnen. Sollten doch einige Glücksritter sich auf die Suche nach den nötigen Beweisen machen, die Magier hatten wichtigeres zu tun.

Ein Blick durch Fatas' Augen – Was geschehen wird

Das Abenteuer beginnt für die Helden in Südaventurien, wo sie von Baralbus G'Hliatan angeworben werden, um auf den Spuren eines alten Pergaments eine Expedition in die Lande am Thalusim auszurüsten. Er gedenkt, sie den Beweis für seine These erbringen zu lassen und somit seinem Freund Salpikon eins auszuwischen. Doch Savertin möchte nicht tatenlos zusehen und rüstet ebenfalls eine Expedition aus, geleitet von einem seiner besten Schüler. Gemäß der Wette soll sie den Beweis für Savertins Theorie bringen – oder aber dafür sorgen, dass der Gegenbeweis niemals gefunden wird.

Die erste Spur der Helden führt nach Thalusa, wo Erkundigungen eingeholt werden können und die Antagonisten der Helden erstmals in Erscheinung treten. Von hier geht es weiter den Thalusim hinauf bis zu einem kleinen Nebenfluss, auf den die Beschreibung im Pergament passt – der Weg der Helden führt also ins Gebirge, in das Gebiet der blutrünstigen Ferkinas.

Während die Helden auf erste Spuren der Barbaren treffen und ihre Rivalen beständig versuchen, ihre Bemühungen zu sabotieren, folgen sie der Überlieferung weiter bis zu einer Stele, die ihnen durch einen Traum, der ihnen in der vorherigen Nacht gesandt wurde, den Weg in ein verborgenes Tal weist. Hier stoßen sie in Gestalt des kleinen *Waqran iban Tugril* auf den ersten Ferkina, der sie sogleich zur Höhlenbehausung der Bem Raghta führt.

Und hier wartet eine große Überraschung auf die Helden: Einer der ihren wird von den Barbaren als Göttersohn erkannt! Auch wenn die Verständigung schwierig ist, erfahren die Helden bald, dass derzeit aufgrund eines großen Festes fast alle Krieger und der Schamane des Stammes abwesend sind, aber bald zurück erwartet werden. Dann soll den Helden der heilige Kultplatz gezeigt werden, den sie zur Erfüllung ihres Auftrages finden müssen.

Aber auch die Rivalen der Helden waren in der Zwischenzeit nicht untätig. Zwar gelang es ihnen nicht, das versteckte Tal zu finden, aber stattdessen haben sie die feiernden Ferkina-Krieger aufgespürt, sie vergiftet und den Schamanen entführt. Als die Helden hiervon erfahren, gilt es, Savertins Schüler zu finden und zu verhindern, dass er den von den Ferkinas bewachten Echsentempel öffnet und den Schutz der Geister entfernt.

Götterkinder und Frauenzimmer – Ein Wort zu den Helden

Für **Das Blut der Götter** sind Helden fast aller Rassen geeignet, einzig *Achaz* sind aufgrund der Feindschaft der Ferkinas zu jeglichen Geschuppten nicht denkbar. Andere *nicht-menschliche Rassen* hingegen (die bei den Bem Raghta schlichtweg unbekannt sind) würden von den Ferkinas wie jeder andere nach ihren Taten beurteilt und rasch als Blutlose oder 'echte Menschen' eingeteilt.

An Professionen gibt es ebenfalls kaum Einschränkungen. *Kämpferische Helden* werden im Abenteuer genug Gelegenheit erhalten, ihre Stärke zu beweisen, und am ehesten von den Ferkinas aufgrund ihrer Taten als gleichwertig akzeptiert. Auch *Wildnis-Professionen* können auf ihrem Gebiet glänzen und den Respekt der Barbaren gewinnen sowie außerdem als Führer für die Expedition dienen. Besonders lohnend sind in dieser Hinsicht *Entdecker* (vielleicht gar als Expeditionsleiter) und *Kundschafter*. Durch die Begleitumstände des Abenteuers kommen auch Magier, insbesondere Heilmagier, auf ihre Kosten. *Gesellschaftliche Professionen* hingegen werden sich in der Wildnis meist deplaziert fühlen und bei den Ferkinas Probleme haben, ihren Wert zu beweisen. Bei den Wissens-Professionen bieten sich vor allem Gelehrte (hier besonders *Geschichtskundler*, *Sprachenkundler* und *Völkerkundler*) an, um die Expedition zu begleiten, vor allem wenn sie besondere Kenntnisse auf dem Gebiet urtulamidischer Geschichte oder in nützlichen Sprachen besitzen.

Allzu fanatische Geweihte unter den Helden könnten schnell auf Probleme stoßen, wenn sie die Ferkinas von ihren althergebrachten Wegen abbringen wollen. Eher liberale Götterdiener könnten aber durchaus Erfolg bei der behutsamen Bekehrung der Barbaren haben. Dies gilt natürlich besonders für Geweihte der kämpferischen oder naturverbundenen Götter.

Generell sollte eines der Mitglieder der Gruppe zumindest Grundkenntnisse in Ur-Tulamidya aufweisen, um eine rudimentäre Verständigung mit den Bem Raghta zu ermöglichen. Natürlich kann auch das Ferkina als Ersatz herhalten, erleichtert die Kommunikation aufgrund des schwer verständlichen Dialaktes jedoch nur unerheblich.

Ein Ferkina-Held anderer Stämme kann natürlich auch in dieses Abenteuer geführt werden und erleichtert an einigen Stellen sicher den Umgang mit den Barbaren, kann jedoch, da sein eigener Stamm gänzlich andere Sitten hat als die Ferkinas des Thalusmassivs, auch öfters zu Problemen und Missverständnissen führen. Weibliche Helden werden massive Probleme haben, von den Ferkinas anerkannt zu werden, unterliegen sonst aber keinen Einschränkungen.

Rein weibliche Gruppen

Vor eine besondere Herausforderung werden Sie gestellt, wenn sich in Ihrer Gruppe kein männlicher Held befindet, den Sie zum Iban Ras'Ragh machen können. In diesem Fall besteht zwar die Möglichkeit, eine Frau als *Sabu Ras'Ragh* zur Heilsbringerin zu erklären, doch ändert dies den Empfang und die Aufnahme bei den Ferkinas. Zwar werden die Bem Raghta auch eine Frau als Götterkind akzeptieren, wenn sie die alte Prophezeiung erfüllt, doch wird man ihr mit gehöriger Skepsis begegnen. Mehr noch als ein Mann muss sie sich erst beweisen, bevor die Ferkinas gewillt sind, sie vollständig zu akzeptieren und ihre Wünsche und Befehle zu befolgen. Als weitere Folge wird sie von den Ferkinas nicht mehr als Frau betrachtet, sondern wie ein Mann behandelt (und beispielsweise mit einem Harem versorgt). Sollte die Heldin ihren neuen Status nutzen wollen, um die Situation der Frauen bei den Bem Raghta nachhaltig zu verbessern, so kann sie damit die Sippe in eine Glaubenskrise stürzen, was von Ihnen eine entsprechende Abänderung und Erweiterung der Abenteuerhandlung erfordert.

Ort und Zeit der Handlung

Das Abenteuer beginnt im südaventurischen Mirham und führt von dort über den Seeweg bis Thalusa, von wo aus der weitere Weg die Helden tief in das unwirtliche Thalusmassiv führt. Am Ende des Abenteuers steht die Rückkehr der Helden auf demselben Weg zu ihrem Auftraggeber nach Mirham.
Das genaue Jahr der Handlung ist nicht näher festgelegt und kann von Ihnen nach eigenem Ermessen gesetzt werden. Da das Abenteuer keine Ereignisse der aventurischen Historie aufgreift, kann es auch beliebig weit in die Vergangenheit verlegt werden, ohne mit offiziellem Material zu kollidieren. Der Start des Abenteuers liegt etwa zwei Monde nach dem Ende der Winter-Regenzeit in den Tulamidenlanden, also Ende Ingerimm. Somit erreichen die Helden das Stammesgebiet der Ferkinas pünktlich zum Termin des Festes des Lämmer-Schlachtens Anfang Rahja.
Die genaue Dauer des Abenteuers hängt stark von den Handlungen und der Geschwindigkeit der Helden ab. Sollte die Gruppe ihren Aufenthalt bei den Ferkinas so kurz wie möglich gestalten, dürfte die Queste nicht länger als drei bis vier Wochen dauern.

Der Weg ins Abenteuer

In diesem Kapitel werden die Helden in Mirham vom Magister Baralbus G'Hliatan angeworben, um auf Basis alter Überlieferungen eine Expedition in das Thalusmassiv durchzuführen. Ihre Reise führt sie nach Thalusa, von wo aus sie den Thalus aufwärts reisen werden – verfolgt von einer rivalisierenden Expeditionsgruppe, mit der sie vielleicht bereits ersten Kontakt haben werden.

Die Anwerbung

Der Beginn des Abenteuers kann in einer beliebigen Stadt Meridianas liegen, in der die Helden auf den folgenden Aushang mit dem Siegel der Mirhamer Magierakademie stoßen können – entweder an einem Marktplatz, in einer Taverne oder bei offiziellen Stellen.
Vielleicht werden die Helden aber auch von Magister Baralbus persönlich angeschrieben, falls er in den Abenteuern **Wenn zwei sich streiten** (aus **Seelenschatten**) oder **Vergessenes Wissen** (in **Sphärenkräfte**) positiven Kontakt mit ihnen gemacht hat oder sie in Al'Anfa oder Mirham aufgrund ihrer Taten bekannt sind, beispielsweise aus dem Abenteuer **Marbos Rabe** in diesem Band.
In jedem Fall sollten sie an die folgenden Informationen gelangen und sich auf dieser Basis auf den Weg nach Mirham machen.

Der Aushang des Magisters

Den Aushang von Magister G'Hliatan finden Sie im Anhang als Handout für die Spieler.

> Questadores und Entdecker aufgemerkt!
> Für eine Expeditio in die fernen Lande am Thalus werden wagemutige Forscher gesucht, die Licht in die Nebel der Geschichte bringen wollen. Gute Bezahlung wird garantiert, Beteiligung an der Auswertung der Ergebnisse möglich. Neben einem wachen Geist werden ein starker Schwertarm und Kenntnisse der Wildnis benötigt, da der genaue Verlauf der Expedition noch nicht bekannt ist. Gesindel und Tagediebe unerwünscht.
> Interssenten haben sich in der Akademie der Vier Türme zu Mirham einzufinden und bei Magister magnus Baralbus G'Hliatan vorstellig zu werden.

Wenn man nicht direkt per Schiff nach Mirham reisen will, erreicht man die Stadt am besten aus Richtung Norden über den Pfad aus Port Corrad oder aus Richtung Süden über die gut ausgebaute Straße aus Al'Anfa.

Auf zu Magister G'Hliatan

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Mirham, die Königsstadt im Dschungel, prächtiges Heim des Königs auf dem Opalthron. Die ganze Stadt, vor langer Zeit nur angelegt, um den Herrschenden ein Heim abseits der dreckigen Straßen Al'Anfas zu bieten, wird von dem mächtigen Königspalast dominiert. Kein anderes Bauwerk der Stadt kann sich mit der Größe und Pracht der Residenz messen, die sich hoch über die anderen Häuser erhebt. Nur ein Gebäude fällt neben diesem marmornen Monumentalbau auf und stört das Stadtbild: die schwarze und abweisende Magierakademie mit ihren vier Türmen – euer Ziel.

Mirham ist eine Stadt, wie sie vermutlich nur wenigen gleicht, die die Helden bisher gesehen haben. Praktisch jedes sichtbare Gebäude ist aus schneeweißem oder rosafarbenem Eternenmarmor errichtet, die Barracken der Sklaven hingegen liegen hinter hohen Mauern gut verborgen vor dem Blick der Besucher. Mirham beherbergt nicht den Königspalast, Mirham *ist* ein Königspalast. Die Straßen sind rechtwinklig angeordnet, breite Boulevards führen zum Schloss mit seinem prächtigen Opalthron und zu den weiteren wichtigen Gebäuden und Parks.
Bettler oder abgerissene Gestalten sucht man in der Stadt vergebens, die allgegenwärtige alanfanische Stadtwache achtet penibel darauf, dass sich kein Gesindel in der Stadt sammelt. Auch die Helden werden nach ihrem woher und wohin gefragt, wenn sie unpassend oder ärmlich gekleidet sind. Wer hingegen wohlhabend aussieht, hat nichts zu befürchten, sondern kann sogar auf zuvorkommende Behandlung hoffen – denn man weiß schließlich nie, ob der Gegenüber nicht zum königlichen Hofstaat gehört.

> **Mirham für den eiligen Leser**
> *Einwohner:* um 1.300
> *Herrschaft/Politik:* König Ḍamian von Shoy'Rina herrscht als zahnloser Vasall Al'Anfas in seinem prächtigen Palast.
> *Garnison:* 2 Kompanien alanfanische Stadtgardisten
> *Tempel:* Boron (Al'Anfaner Ritus)
> *Wichtige Gasthöfe:* Hotel *Villa Meridiana* (einzige Gaststätte Mirhams, vor allem Sklavenjäger, Q4/P7/S10)
> *Besonderheiten:* Der Ort wird vom prächtigen Königsschloss dominiert, einem der größten Bauwerke Aventuriens.
> *Stimmung in der Stadt:* Mirham ist eine reine Residenzstadt im Dschungel, bewohnt von dekadenten Adligen und ihren Sklaven. Fremden gegenüber nimmt man kaum Anteil, Gesindel wird jedoch fern gehalten.
> *Weiterführende Informationen:* **Meridiana** 103–105

Die Akademie im Süden der Stadt ist praktisch nicht zu verfehlen, zu sehr fällt der aus grauem Gestein errichtete Bau der Magierschule im Stadtbild auf – und auch jeder Einheimische kann den Weg zur Schule der variablen Form weisen. Das Gelände um die vier Türme, die auf etwa acht Schritt Höhe mit steinernen Brücken verbunden sind, wird von einer achteckigen Mauer umgeben. Am Eingangstor halten zwei Marus in Plattenrüstungen Wache, lassen die Helden jedoch anstandslos passieren.

Auf dem Gelände der Akademie herrscht reges Treiben. Scholaren werden im Freien in der Golem-Erschaffung unterrichtet, Sklaven und Bedienstete verrichten ihre Arbeit in der Nähe der vier kleinen Rohrhütten nahe der Mauer und selbst einige misslungene Morfu-Huhn-Chimären tummeln sich im Lotosteich zwischen den Türmen.

Wenn die Helden die Akademie betreten, werden sie von einem livrierten Diener empfangen, der sie nach dem Grund ihres Besuchs fragt. Je nach Gebaren und Auftreten der Gruppe wird er mehr oder minder freundlich reagieren, in jedem Fall aber den Weg zu Magister G'Hliatans Räumlichkeiten weisen, wenn die Helden ihr Ansinnen vortragen. Diese Kammern liegen im nördlichen Turm, dem so genannten *Mentorenturm*, in dem alle Magister der Akademie leben.

Sollten Sie den Aufenthalt an der Akademie näher ausgestalten wollen, finden Sie detaillierte und über dieses Abenteuer hinausgehende Informationen im Abenteuer **Schatten im Zwielicht** im Band **Meister der Dämonen**.

In den Räumen des Magisters

> *Zum Vorlesen und Nacherzählen:*
> Über die kunstvoll gestaltete Außentreppe gelangt ihr in das dritte Stockwerk des Turmes, in dem sich das Arbeitszimmer von Magister G'Hliatan befindet. Auf das Klopfen an der schweren Eichentür antwortet euch eine krächzende Stimme: "Bei allen Dämonen, wer stört? Und wehe es ist nicht wichtig!"

Nach diesem unfreundlichen Empfang wird sich ein eventuell mitgekommener Diener rasch entfernen, denn an der Akademie legen nur wenige Leute Wert auf Kontakt mit dem abweisenden Magister. Nach ihrem Eintritt öffnet sich vor den Helden ein düsterer Raum, die schweren Vorhänge sind zugezogen und lassen kein Licht in die Kammer. Hinter einem Schreibtisch aus Mohagoni sitzt eine schmächtige Gestalt in einem großen Lehnsessel und fixiert die Helden missmutig. Es ist Magister *Baralbus G'Hliatan* (*971 BF), ein altgedienter Lehrer der Akademie und passionierter Geschichtsforscher. Neben ihm lehnt sein Zauberstab, dessen Spitze von einem Totenschädel gekrönt wird. Auch auf dem Tisch befinden sich ein Schädel sowie einige schwere Folianthen, ansonsten ist der Raum bemerkenswert kahl.

Wenn die Helden sich vorstellen und auf den Aushang zu sprechen kommen, reagiert Baralbus weniger abweisend und zeigt sich – sofern die Helden geeignet scheinen – sogar ein wenig erfreut. Nachdem er sich nach den Referenzen der Helden erkundigt hat, wobei er gezielte Rückfragen zu interessanten bisherigen Questen stellt, wird er bald auf seinen Auftrag zu sprechen kommen. Er erzählt den Helden von seiner Wette mit Salpikon Savertin und kommt auf seine Theorie zu sprechen: Seiner Überzeugung nach, die sich auf Funde im Hochland des Stierbuckels stützen, war bei den alten Tulamiden der stiergestaltige Ras'Ragh eine Gottheit, die nicht nur für den Kampf wider die Naturgewalten stand, sondern die auch explizit als heißblütiger Feind der kaltblütigen Echsen verehrt wurde. Er möchte diese Theorie jetzt endlich beweisen, wobei der Papyrus von Yasra (siehe nebenstehenden Kasten) zum Ziel führen soll.

Da ihn seine Forschungen jedoch derzeit an die Akademie binden, sollen die Helden für ihn diesen Beweis beschaffen. Baralbus bietet den Helden ein Gesamtbudget von 111 Dublonen (1 Dublone = 20 Silbertaler), mit dem sie eine Expedition ausrüsten sollen. Wenn sie ihm die gesuchten Belege bringen, soll der überschüssige Teil des Betrages ihre Entlohnung darstellen. Was sie ansonsten mit dem Geld anfangen, ist ihnen überlassen, also auch, wie sie die Expedition genau ausrüsten. Für den Fall, dass ihn die Funde der Helden besonders beeindrucken, stellt er außerdem einen Bonus in Aussicht.

Baralbus macht jedoch auch klar, dass er nicht beabsichtigt, den Helden das Geld auf gut Glück auszuhändigen. Zu seiner Sicherheit fordert er von jedem Helden einen persönlichen Gegenstand oder eine Haarlocke. Sollten die Helden nach ihrer Queste zurückkehren, erhalten sie diese natürlich zurück, dies ist er auch bereit der Gruppe schriftlich zu versichern.

Sollten die Helden ihre Zustimmung zu seinem Auftrag signalisieren, wird Baralbus außerdem ein weiteres Problem erwähnen: Savertin ist nicht gerade dafür bekannt, gerne einzugestehen, wenn er falsch liegt – also wird er viel daran setzen, einen etwaigen Erfolg der Helden zu verhindern. Da sich beide Magier darauf verständigt haben, nicht direkt einzugreifen, wird die Spektabilität vermutlich ebenfalls eine Gruppe entsenden. Die Helden sollen also darauf gefasst sein, dass

Der Papyrus von Yasra

Der Papyrus von Yasra wurde erst unlängst in den Bruckener Sümpfen am Unterlauf des Ongalo gefunden und soll aus der verschwundenen Stadt Yasra stammen. Es handelt sich bei dem Schriftstück um einen Bericht aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats vor über 1000 Jahren, in dem der Pilgerweg zu einem Heiligtum des Ras'Ragh beschrieben wird. Das Dokument ist in Ur-Tulamidya verfasst, der noch zu entziffernde Text lautet wie folgt:

»(...) und gelangst schließlich in die Altehrwürdige am Ochsenfluss. Folge nun dem Lauf der Sonne und strebe ihrem Ziel entgegen, bis das Blute Ras'Raghs dem Meer zustrebt. Die Zeichen weisen dir den Weg, doch wache: denn SEINE Kinder behüten SEIN Land. Wo Blut sprudelt, wird das Erbe der Sultane dir den Weg weisen, wenn zur Stunde des Gebets zu Ras'Ragh du flehst. Wenn der Stier sein Haupt erhebt, folge nun dem Geburtsstern und die Hüter der Wildheit werden dich zum Herz des Gottes führen, wo er die Feinde bezwingt.«

Dieser Text wird für die Helden zu diesem Zeitpunkt vermutlich nicht sehr verständlich sein, die einzelnen Verse werden sich jedoch bald auflösen, wenn die Gruppe erst einmal an den fraglichen Orten ist. Sollten Ihre Helden jetzt bereits spekulieren wollen, dann orientieren Sie sich an den entsprechenden Stellen im nächsten Kapitel.

jemand ihre Bemühungen untergräbt. Er schärft den Helden jedoch ein, dass sie keine unnötig tödliche Gewalt gegen Savertins Leute ausüben sollten und dass er selbiges auch nicht von diesen erwartet. Immerhin geht es hier um eine Wette zwischen Ehrenmännern.

Ansonsten steht den Helden ihr Vorgehen frei, der Magister hat kein großes Interesse daran, die Pläne der Helden genauer zu besprechen – schließlich hat er extra Profis engagiert, damit er sich um seine eigentlichen Studien kümmern kann. Er händigt der Gruppe eine Abschrift des Papyrus von Yasra aus und gibt ihnen außerdem ein Schriftstück, dass sie dazu berechtigt, die Akademiebibliothek zu betreten. Zu guter Letzt verweist er sie noch an einen Großhändler in der Stadt namens *Deriago Machata* (*1002 BF, unterwürfig und zuvorkommend, feilscht um jeden Kleinen Oreal), bei dem sich vermutlich alles Wichtige für die Expedition finden lässt. Als Startpunkt für ihre Suche nennt er den Helden – sofern ihnen diese Idee noch nicht selbst gekommen ist – die Stadt Thalusa, um die es sich bei der "Altehrwürdigen am Ochsenfluss" handeln muss. Von hier aus ist die Gruppe dann auf sich gestellt.

Magier und Gelehrte

Besonders lohnend ist es für dieses Abenteuer, falls sich in Ihrer Gruppe einer oder mehrere Magier oder Gelehrte befinden. In diesem Fall wird Baralbus ganz selbstverständlich davon ausgehen, dass es sich bei ihnen um die Leiter der Expedition handelt und sogar ein wenig von seiner unnahbaren Fassade fallen lassen, um sich in Fachsimpeleien und Theorien über die abstrusesten Thesen zu ergehen. Sollte er von den Helden ausreichend beeindruckt sein, stellt er sogar die Beteiligung an der Erforschung etwaiger Funde in Aussicht – stellt dabei jedoch klar, dass ihm die Leitung der ganzen Angelegenheit obliegt.

Die Expedition

Die Vorbereitung der Reise liegt gänzlich in der Hand der Helden, ebenso wie etwaige Nachforschungen. Das Geld stellt ihnen Magister G'Hliatan vollständig zur Verfügung, er scheint keine Sorge zu hegen, dass sich die Helden mit der erklecklichen Summe aus dem Staub machen könnten.

Vorbereitungen

Alle Besorgungen der Helden – egal ob in Mirham oder erst später in Thalusa – müssen von den Helden selbst getätigt werden. In Anbetracht des vermuteten Untersuchungsgebietes entlang der sumpfigen Flüsse und in den schroffen Gebirgen werden die Helden vermutlich verschiedene Wünsche für Ausrüstung haben. Da in Mirham gelegentlich Expedition in die Dschungel des Regengebirges ausgerüstet werden, können die Helden hier beim bereits erwähnten Deriago viele Ausrüstungsgegenstände erstehen. Da nicht abzusehen ist, was sich die Helden genau zulegen wollen, wird an dieser Stelle auf eine Auflistung verzichtet – Sie sollten Ihrer Gruppe jedoch keine größeren Steine in den Weg legen, was ihre Wünsche ausgeht. Bedenken Sie allerding, dass gerade exotische Artikel durchaus ihren Preis haben. Auch auf die Ressourcen der Akademie können die Helden in begrenztem Maße zugreifen, Tränke und Salben sind jedoch auch hier nicht billig. Die Preise für die Besorgungen der Helden entnehmen Sie bitte dem Beiheft zum Meisterschirm.

Die Reise nach Thalusa sollte am besten per Schiff erfolgen, die Preise für eine Passage kann man im Hafen in Erfahrung bringen (siehe hierzu weiter unten). Doch noch vorher werden die Helden vermutlich etwas zum Ziel ihrer Reise in Erfahrung bringen wollen. Mit ihrem Schriftstück werden die Helden anstandslos in die Bibliothek der Akademie im östlichen *Basaltturm* vorgelassen. Hier müssen sie aber feststellen, dass gerade die interessanten Bücher für ihre Nachforschungen gerade "von Spektabilität Savertin in eigenem Interesse ausgeliehen wurden und sich derzeit in seiner persönlichen Studierstube befinden" – ein Vorgeschmack auf die bereits von Baralbus angedeuteten Probleme.

Somit lässt sich in Mirham nur wenig herausfinden. Folgende Informationen können die Helden bei ausreichender Suche in der Bibliothek finden. In Klammern finden Sie die nötigen ZfP* in den jeweils angegebenen Talenten, die nötig sind, um auf die entsprechenden Stellen zu stoßen. Pro Held und zwei Stunden ist jeweils eine Probe erlaubt – sofern die jeweils angegebenen Sprachen und Schriften beherrscht werden –, die Punkte dürfen angesammelt werden. Auf diesen Weg können Sie abschätzen, wie viel Zeit Ihre Gruppe mit der Suche nach Hinweisen verbringt, wodurch sich vor allen die parallel stattfindenden Maßnahmen der Schergen Savertins (siehe Kasten) zeitlich einordnen lassen.

Sollten Ihre Helden hohe Werte in den angegebenen Wissenstalenten haben, können Sie ihnen manche dieser Informationen auch ohne Recherche zugestehen.

- Ras'Ragh: Laut den *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* (Ur-Tulamidya, Ur-Tulamidya) handelt es sich um einen stiergestaltigen Gott, der vor allem von den alten Tulamiden verehrt wurde und dem blutige Menschenopfer gebracht wurden (12 TaP* *Geschichtswissen*). Er wird noch heute in Thalusien und einigen abgelegenen Bergregionen verehrt, wie *Was glaubt das Volk?* (Garethi, Kusliker Zeichen) behauptet (18 TaP*). Ein mit verkrustetem Blut bedeckter Auszug aus dem Buch der Schlange eines Hesinde-Geweihten namens *Djaban*

ibn Felluch (Tulamidya, Tulamidya) weiß weiterhin zu berichten, dass auch die Barbaren der Gebirge entlang des Thalusim diesen Gott verehren (26 TaP*).

- Thalusa: Über die Stadt selbst lässt sich relativ leicht einiges herausfinden (je nach genauer Information 4 bis 8 TaP* *Geographie*), orientieren Sie sich dazu an den Angaben weiter unten in diesem Abenteuer und in der **Geographia Aventurica** auf Seite 77 sowie in **Land der Ersten Sonne** ab Seite 140. Sprachen: Tulamidya/Tulamidya sowie Bosparano/Kusliker Zeichen.
- Ferkinas: Die Ferkinas werden in fast allen Quellen als blutrünstige Barbaren beschrieben (5 TaP* *Geographie*), der Bericht *In Rastullahs Hand* (Tulamidya, Glyphen von Unau) berichtet jedoch, dass die Stämme des Thalus-Massivs sich von ihren Brüdern weiter im Norden unterscheiden. Er spricht sogar davon, dass sie fremde Götter verehren und sich das Gesicht wie die Salzgänger vom Cichanebi mit Schmucknarben verzieren. Weniger blutrünstig seien sie jedoch nicht (10 TaP*). In einer handschriftlichen Randnotiz in dem Buch (Bosparano, Kusliker Zeichen) wird außerdem darauf eingegangen, dass die Ferkinas die Echsen noch stärker als ihre ewigen Feinde betrachten als die übrigen Tulamiden (18 TaP*). Für allgemeine kulturelle Informationen zu den Ferkinas werden zwischen 6 und 8 TaP* benötigt, orientieren Sie sich hierbei an den Informationen weiter unten in diesem Abenteuer und an **Raschtuls Atem** ab S. 104.
- Diamantenes Sultanat: Dass es sich hierbei um das durch Murak-Horas und seine Tochter Hela vernichtete alte Großreich der Tulamiden vor über 1000 Jahren handelt, ist vielen Büchern zu entnehmen. Beherrscht wurde es von den Sultanen in Khunchom (2 TaP* *Geschichtswissen*). Weniger bekannt ist hingegen, dass die Sultane häufig auch Priesterfunktionen wahrnahmen und als Mittler zu den Göttern galten (8 TaP*). Im alten Sultanat wurden dutzende Wesen verehrt, teils bekannte, teils heute als Götzen angesehene (12 TaP*). Wenn Sie den Helden weitere Informationen zukommen lassen wollen (beispielsweise auch, um sie nicht zu leicht auf die relevanten Informationen stoßen zu lassen), dann orientieren Sie sich an den Geschichts-Abschnitten in der Spielhilfe **Land der Ersten Sonne**.
- Stunde des Gebets: Sollten die Helden sich bereits jetzt mit diesem Punkt des Papyrus' beschäftigen, stoßen sie schon bei 6 TaP* *Götter / Kulte* darauf, dass es stark unterschiedliche Gebetszeiten gibt, je nachdem, welchem Glauben man folgt. Bei gezielter Suche und 16 TaP* lässt sich herausfinden, dass man früher den Diamantenen Sultanen und ihren Göttern vor allem dann gedacht hat, wenn die Sonne am höchsten stand.
- Herz des Gottes: Dieses Thema scheint nicht behandelt zu werden, bei 24 TaP* in *Geschichtswissen* können die Helden jedoch versteckt zwischen zwei Büchern mit gänzlich anderer Thematik eine Abhandlung über ur-tulamidische Glaubensbilder (Tulamidya, Tulamidya) finden. In dieser spricht der unbekannte Autor davon, dass man heilige Orte der Götter früher als Stätten betrachtet hat, an denen man dem Herzschlag der Himmlischen besonders nah war. Das jeweils größte Heiligtum wurde daher als "Herz der Gottheit" bezeichnet.
- Blut Ras'Raghs, Stierhaupt: Hierüber lassen sich in der Bibliothek keine Hinweise finden.
- Weitere Themen: Orientieren Sie sich bei weiteren Themen an den obigen Angaben. Je eher die Fragen der Helden etwas mit der Queste zu tun haben, desto wahrscheinlicher ist es, dass die entsprechenden Bücher von Savertin 'ausgeliehen' wurden und damit schwer zu beschaffen sind.

Diener und Lakaien

Baralbus geht offensichtlich davon aus, dass die Helden die Expedition alleine bewältigen können, sollten die Helden aber dennoch Gehilfen, Träger oder Leibdiener anheuern wollen, so steht ihnen dies frei – schließlich haben sie freie Verfügung über das Budget. Es bietet sich natürlich an, Bedienstete erst in Thalusa anzuheuern beziehungsweise Sklaven dort zu vererben, doch ist dies natürlich auch in Mirham möglich. Gängige Preise für Tagelöhner liegen bei 40 Dirham am Tag, für Bedienstete wie etwa Köche oder Fährtensucher bei 4 Kleinen Oreal. Wenn die Helden gar einen Spezialisten wie etwa einen Sprachkundigen anheuern wollen, schlägt dies mit 6 Oreal zu Buche (1 Dirham = 0,01 Silbertaler, 1 Kleiner Oreal = 0,5 ST, 1 Oreal = 1 ST). Sollte Ihre Gruppe die Expedition auf diese Weise vergrößern, müssen Sie das Abenteuer entsprechend anpassen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden sich alleine auf den beschwerlichen Weg machen.

Die Schergen Salpikon Savertins

Salpikon ist zwar von seiner Theorie überzeugt, möchte aber jedes Risiko vermeiden, dass sein alter Freund und Rivale Baralbus über ihn triumphieret. Daher entsendet er einen seiner besten Schüler mitsamt einiger Schergen, um der Sache selbst auf die Spur zu gehen und den Helden das Leben schwer zu machen.

- Der junge Magier *Silpetto DoyAriano* (*1110 BF, gepflegtes Äußeres, gut aussehend) entstammt einer wohlhabenden Mirhamer Familie und ist äußert überheblich. Er war einer der Musterschüler Savertins und sieht diese Aufgabe als seine letzte Prüfung vor seiner erhofften Aufnahme in den Bund der Schatten. Er ist ein äußert begabter Zauberer und seine Stärken liegen dabei klar auf den gelehrten Sprüchen der Akademie sowie hier speziell den deborbaradianisierten Formeln BRENNE TOTER STOFF und HARTES SCHMELZE. Aber auch im CHIMAEROFORM hat er es zur Meisterschaft gebracht. Silpetto ist der Kopf der Gruppe und sieht den ganzen Auftrag zunächst als das, was er ist: ein sportlicher Wettstreit zwischen zwei alten Männern, in dem er nur eine Schachfigur ist. Den Helden wird er gespielt freundlich gegenübertreten und ihnen eventuell sogar Achtung entgegenbringen, wenn sie sich gut schlagen. Je näher diese jedoch ihrem Ziel kommen, desto verbissener wird er und greift zu immer rabiateren Mitteln.
- Silpetto wird beständig von Churps begleitet, einer von ihm selbst geschaffenen Affen-Chamäleon-Chimäre. Das bizarre Wesen ist relativ verspielt, zeigt dabei aber auch bösartige Züge. Es gehorcht Silpetto aufs Wort und wurde von diesem unter anderem darin abgerichtet, fremde Gegenstände zu 'besorgen'.
- Silpetto hat für diesen Auftrag die dschungelkundige Kundschafterin *Saya Maliesse* (*1005 BF, kahlgeschoren, draufgängerisch) angeworben, die ihm in der Wildnis den Weg weisen soll. Außerdem ist sie eine recht begabte Meuchlerin, deren zu Beginn noch recht harmlose Fallen den Helden sicher zu schaffen machen werden. Sie gehorcht Silpetto aufs Wort und würde auch nicht davor zurückschrecken, Mordanschläge auf die Helden zu verüben.
- *Pulpio Angateno* (*993 BF, stiernackig, freundliches Wesen) ist ein ehemaliges Mitglied der Basaltfaust, das im Khomkrieg zu viel Leid gesehen hat und deshalb dem Palmwein etwas zu oft zuspricht. Da dies den immer noch formidablen Kämpfer mit dem Sklaventod aber äußerst günstig macht, hat sich Sil-

petto dennoch für ihn entschieden. Pulpio nimmt die ganze Queste zu Beginn nicht ernst, mag sich am Ende aber durchaus Sorgen machen, wenn Silpetto immer verbissener zu Werke geht. Spätestens wenn die Öffnung eines alten echsischen Heiligtums ansteht wird Pulpios Loyalität zu Silpetto auf der Kippe stehen.

Die junge *Anatia* (*1118 BF, aufgeweckt und hübsch) ist ein Gossenkind aus Al'Anfa, das von Silpettos Familie unter ihre Fittiche genommen wurde. Aus ihr ist inzwischen eine äußerst kompetente Pflanzenkundige, Heilerin und vor allem Giftmischerin geworden. Das Mädchen ist unsterblich in Silpetto verliebt und steht daher äußerst loyal zu ihm. Sollte sich Silpetto für eine gut aussehende Heldin interessieren, wäre dieser Anatias Zorn gewiss.

Silpetto wird mit seiner Gruppe etwa denselben Weg wie die Helden nehmen, ihr dabei manchmal vorausreisen, manchmal folgen. Dies hängt vor allem von den Aktionen der Helden ab, passen Sie Silpettos Tätigkeiten daran an. Er verfolgt seine eigene Agenda, die vor allem daraus besteht, den Helden das Leben schwer zu machen und sie am Erreichen ihres Ziels zu hindern. Darüber hinaus möchte er selbst Gewissheit haben, wohin der Papyrus von Yasra führt und dort eventuell wertvolles Wissen bergen.

Zunächst werden Silpetto und seine Männer nur kleinere Sticheleien vornehmen und die Helden eher behindern als ihnen schaden. Dies liegt auch daran, dass es Savertins Ansehen schaden würde, wenn er die Wette einfach dadurch beendet, dass er Baralbus' Agenten umbringen lässt. Viel eher sucht Silpetto gelegentlich den Kontakt zu den Helden. Sollten sie sich kultiviert verhalten und Sportsgeist zeigen, kann sich sogar zwischen ihnen eine Art freundschaftliche Rivalität entwickeln.

Erst wenn beide Gruppen weiter ins Gebirge vorgedrungen sind, wird Silpetto zu immer rabiateren Mitteln greifen und auch nicht davor zurückschrecken, die Helden zu verletzen. Ihren Tod nimmt er jedoch erst gegen Ende des Abenteuers in Kauf, wenn er zunehmend verzweifelter wird und außerdem von dem Wissen und ihn die potentielle Macht des Heiligtums lockt.

Beispiele für Aktionen der Rivalen finden Sie in den jeweiligen Kapiteln, scheuen Sie darüber hinaus nicht davor zurück, eigene Aktionen zu entsinnen und denken Sie stets daran, dass Silpetto und seine Leute nicht untätig sind. Wenn die Helden trödeln, kann er voraus reisen und ihren Weg erschweren oder mit Fallen präparieren, sollten die Helden ihre Ausrüstung nicht bewachen, mag man dort einen Skorpion finden oder wertvolle Ausrüstung wurde gestohlen. Das Spiel mit der Rivalengruppe ist ein elementarer Bestandteil des Abenteuers und die Helden sollten stets wissen, dass sie nicht allein sind.

Bis zum bitteren Ende

Trotz des eher sportlichen Charakters des Wettstreits und der Anweisungen ihres Auftraggebers könnten sich die Helden bereits vor dem Finale des Abenteuers entschließen, dem Ärgernis Silpetto und seinen Lakaien ein Ende zu bereiten, indem sie diese schlicht umbringen. Wenn sie sich dabei jedoch nicht geschickt anstellen, dann kann dies auch für die Helden unangenehme Konsequenzen haben. Scheuen Sie nicht davor zurück, Silpettos Mannen so klug und effektiv wie möglich handeln zu lassen, wenn ihr Leben bedroht ist. Wenn die Helden grundlos zum tödlichen Angriff übergehen, dann müssen sie auch mit den potentiellen Konsequenzen leben können.

Die Reise nach Thalusa

Eine Überfahrt nach Thalusa lässt sich im Hafen organisieren. Sollten die Helden direkt nach Erlangen ihres Auftrages dorthin aufbrechen, so kostet sie die Passage in der langsamen Thalukke *Orchidee* 3 Dublonen pro Person und dauert nebst Aufenthalt in Selem 10 Tage. Schneller ginge die Fahrt mit der Karavelle *Blitzgeschwind*, mit der die Helden für 5 Dublonen pro Person in 5 Tagen nach Thalusa gelangen können.

Wenn die Helden später zum Hafen aufbrechen, wird sich ihnen dort ein anderes Bild bieten: Der Hafenmeister zeigt sich unkooperativ, die Blitzgeschwind ist bereits aufgebrochen und die Orchidee wurde unter Quarantäne gestellt – alles ein Werk von Silpetto, der bereits mit der *Blitzgeschwind* abgereist ist. Hier ist es nun an den Helden, entweder höhere Bestechungsgelder als Silpetto zu zahlen (mindestens 15 Dublonen wären nötig) oder durch Drohung oder sonstige Mittel an eine Überfahrt zu gelangen. Sollte es den Helden gelingen, die Quarantäne der Orchidee aufzuheben, bringt Kapitänin *Dunja Sariel* (*989 BF, rote Haare, drall) sie sogar umsonst und ohne Zwischenstopp in Selem in 8 Tagen nach Thalusa.

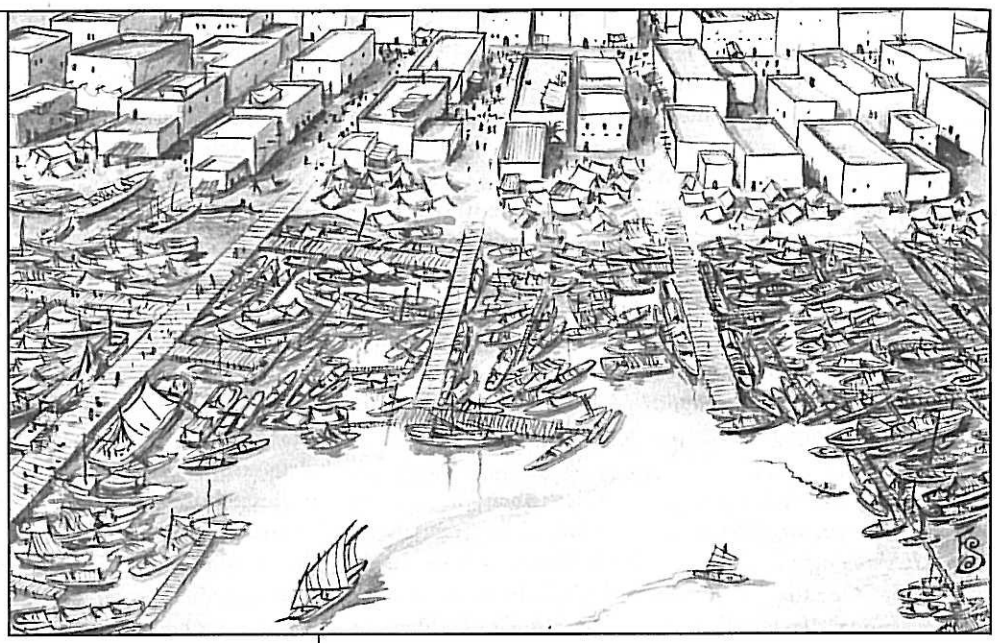
Wenn Sie bereits jetzt eine persönliche Note in das Abenteuer bringen wollen, kann Silpetto beim Hafenmeister eine Nachricht mit dem Text "Eine schöne Reise wünsche ich, man sieht sich in Thalusa. gez. ein Freund" für die Helden zurücklassen.

Sollten die Helden kein Geld einsetzen wollen und auch mit Drohungen keinen Erfolg haben, bleibt ihnen nur der Weg ins nahe Al'Anfa, von wo aus genug Schiffe nach Thalusa fahren. Orientieren Sie sich dazu an den oben angegebenen Preisen. Hierdurch verlieren die Helden einige Tage, die Silpetto natürlich nutzt, um ihnen in Thalusa einen möglichst schlechten Empfang zu bereiten.

In Thalusa

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Thalusa, die Stadt wo Sonne und Wasser Hochzeit halten, liegt vor euch. Typisch tulamidische Lehmhäuser ducken sich zu Füßen des Palastes beiderseits des hier vierzig Schritt breiten Thalusims. Die Stadt steht unter der Herrschaft des 'schwarzen Djinns' Dolguruk, der die Bevölkerung brutal unterdrückt. Angst ist allgegenwärtig und auch Fremde sollten stets auf der Hut sein, soviel habt ihr von den Matrosen des Schiffes bereits erfahren.

Thalusa ist in der Tat eine Stadt, in der die Angst vor Verhaftung ein steter Begleiter ist. Die meisten Bewohner wollen nur dann mit Fremden zu tun haben, wenn diese keinen Ärger verursachen und Profit versprechen. Sollte Silpetto vor den Helden in der Stadt angekommen sein, so hat er bereits Gerüchte über sie gestreut und hat selbst Informationen eingeholt. Gehen Sie in diesem Fall davon aus, dass den Helden an manchen Orten ihrer Nachforschungen Misstrauen und Feindseligkeit entgegen schlagen und passen Sie die folgenden Angaben entsprechend an.



Thalusa für den eiligen Leser
Einwohner: um 6.000
Herrschaft/Politik: Sultan Dolguruk, der schwarze Elf, herrscht mit harter Hand über die Stadt.
Garnison: 300 *Löwen von Thalusa* (Söldner des Sultans), 250 *Thalusimer* (Stadtgarde)
Tempel: Praios, Efferd, Rastullah; einige Schreine alttulamidischer Götter
Wichtige Gasthöfe: Herberge *Zahrayazamin Aram* ('Jasminblütenhaus', Wirtsleute spitzeln für den Sultan, Q5/P8/S22), Zedrakke *Sharm en'Nupharim* ('Seerosenbucht', Stützpunkt der rastullahgläubigen Feinde des Sultans, Q3/P4/S13), Schänke *Windstärke 13* (üble Hafenkaschemme, W2/P4/S6)
Besonderheiten: Im Hafen liegen viele Hausboote und bewohnte Wracks. Das 'Loch' ist ein Schaukerker vor dem Sultanspalast
Stimmung in der Stadt: Die Bevölkerung lebt in Angst vor dem schwarzen Sultan, für kleinste Verfehlungen kann man Freiheit und Leben verlieren. Fremden gegenüber ist man abweisend, weiß man doch nie, ob diese nicht einfach nur Probleme bringen.
Weiterführende Informationen: **Land der Ersten Sonne** S. 140–143

Die Stadt selbst teilt sich in die **Nordstadt** am Nordufer und die **Südstadt** auf der südlichen Seite des Flusses. Das Schiff der Helden legt im nur mäßig besuchten **Handelshafen** in der Südstadt an. Hier befinden sich auch der prächtige **Efferd-Tempel** und die **Schänke Windstärke 13**. Die schlecht erhaltene Arena liegt ebenfalls im Süden, die übrigen 'Sehenswürdigkeiten' Thalusas befinden sich ausnahmslos in der Nordstadt. Hier steht auch der prächtige **Sultanspalast**, der **Praios-Tempel** sowie die **Bastion** und die **Garnisonen** der Stadt.
Eine Unterkunft können die Helden relativ leicht finden, wenn Silpetto nicht einige Zeit vor ihnen in der Stadt angekommen ist. Wenn sie nicht in einer Karawanserei unterkommen wollen, bietet sich vor allem die **Herberge Jasminblütenhaus** an. Sollten sie hier logieren und sich allzu auffällig mit ihrem Auftrag beschäftigen, könnte dem Sultan etwas davon zugetragen werden. Wenn die Helden seine Aufmerksamkeit erregen, liegt es in Ihrer Hand, was genau passiert. Denkbar ist beispielsweise, dass er die Helden beschatten lässt und spätestens bei ihrer Rückreise versucht, an die erbeuteten Güter zu gelangen, die "rechtmäßig dem Sultan zustehen".

Gerüchte, Sagen, falsche Fährten

Informationen in der Stadt einzuholen ist nicht leicht, zu verschlossen geben sich die Bewohner. Dennoch gibt es einige Anhaltspunkte, an denen die Helden vermutlich nach näheren Hinweisen zu ihrer Queste forschen werden. Diese Orte finden Sie im Folgenden kurz beschrieben. Sollten die Helden sich gezielt erkundigen und kleinere Bestechungssummen zahlen (größere können schnell zu viel Aufsehen erregen), kann ihnen auch mancher Städter den Weg weisen.

Der Schrein des blutroten Bullen
Erster Anlaufpunkt wird vermutlich der offizielle Ras'Ragh-Schrein sein, an dem der Gott noch heute verehrt wird. Der uralte Priester *Dujamil ibn Fathlan* (*955 BF, ledrige Haut, erstaunlich agil), ein alter Gladiator, betreut den Schrein und hält gar nichts von Schnüfflern. Einzig wenn die Helden sich glaubwürdig als Gläubige ausgeben, wird er mit ihnen kooperieren. Silpetto ist dies nicht gelungen, so dass die Helden hier Informationen erlangen können, die ihr Rivale noch nicht hat.
Dujamil kann den Helden Allgemeines zu Ras'Ragh erzählen, kennt selbst aber die Geschichte des Glaubens nicht. Er weiß jedoch, dass auch die Ferkinas des Gebirges den Gott verehren und hatte bereits einige wenige Male Kontakt mit ihnen. Er kann den Helden außerdem berichten, dass es ein Stück weit stromaufwärts einen Nebenfluss des Thalusim gibt, der als Zulayrasragh (tul.: Blut des Ras'Ragh) bekannt ist und der eine tiefrote Farbe aufweist. Hier werden die Priester des Ras'Ragh und ausgewählte Gläubige an speziellen Feiertagen gesegnet.

Die Arena
Auch die schlecht erhaltene Arena steht unter Ras'Raghs Schutz, wie eine Statue des sechsgehörnten Gottes beweist. Hier lässt sich nichts herausfinden, allenfalls ein Hinweis auf den Schrein des blutroten Bullen können die Helden erlangen. Sollten sie später als Silpetto hierher gelangen, kann dieser einige Gladiatoren angeheuert haben, um "nachfolgende Schnüffler" zu verprügeln.

6 Gladiatoren
Faust: **INI** 10+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
LeP 32 **AuP** 35 **MR** 1 **GS** 8 **RS** 1 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Solange die Helden nicht zu den Waffen greifen, wird der Kampf keine größere Aufmerksamkeit erregen. Sollten sie jedoch zu unvernünftig sein und in größerem Ausmaß Blut vergießen, können sie sehr schnell mit den *Thalusimern* (der Stadtwache) aneinander und in Dolguruks Fänge geraten.

Hier ist also Vorsicht angebracht, wenn man nicht einige wertvolle Tage im *Loch* verbringen oder gar die Schwerthand einbüßen will, denn der Sultan ist nicht für seine Milde bekannt.

Der alte Haimamud

Sollten sich die Helden aktiv nach Geschichten aus alter Zeit erkundigen, können sie an den Haimamud *Yuslaf* (*945 BF, blind, lahm) verwiesen werden, der mehr Geschichten kennt als jeder andere. Doch zuerst möchte dieser eine warme Mahlzeit bekommen und vor allem eine Geschichte von den Helden hören – einer der Gründe, warum der arrogante Silpetto nicht an die Informationen des Alten gelangte, da er zu ungestüm und fordernd auftrag.

Sollte Yuslaf die Geschichte der Helden gefallen (anderenfalls ist er nicht zur Kooperation bereit) und wenn sie ihm berichten, dass sie etwas über Ras'Ragh wissen wollen, wird er ihnen eine alte Geschichte aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats erzählen, die er von seinem Großvater erzählt bekommen hat. Nach dieser war es bei den Sultanen Sitte, dass der jeweilige Thronfolger zum Zeitpunkt seiner Mannbarkeit mit nur wenigen Begleitern in das Thalus-Massiv aufbrechen musste, um dort zu einem Heiligtum des Gottes zu pilgern, wo ihn Priester segnen und ihm Fruchtbarkeit spenden sollten. Doch nach dem Wüten der Hela-Horas geriet diese Sitte in Vergessen und bald starben auch die letzten Priester. Noch heute soll die Kultstätte irgendwo im Gebirge verborgen liegen, aber niemand kennt den Weg. Doch wer dorthin gelangt, dem soll große Macht zuteil werden.

Der Efferd-Tempel

Im Efferd-Tempel residiert mit dem Meister des Flusses *Faramud ben Benayman* ein Metropolit der Efferd-Kirche, der natürlich den Thalusim und seine Nebenflüsse kennt wie kein anderer. Er kann den Helden gegen eine saftige Spende von 5 Dublonen ebenfalls vom Zulayrasragh erzählen.

Der Praios-Tempel

Das wuchtige Gotteshaus dient vor allem den Reichen der Stadt als Betstätte, daher werden auch nur einigermaßen wohlhabende Helden eingelassen. Hier können die Helden erfahren, dass Ras'Ragh in Thalusien als Sohn des Praios gilt, ihnen dürfte jedoch bald klar sein, dass dies eine Deutung aus neuerer Zeit sein muss, schließlich war den alten Tulamiden Praios nicht einmal bekannt. Außerdem lassen sich hier Informationen über die ketzerischen Barbaren der Berge gewinnen, die immer wieder die Herden der Großgrundbesitzer überfallen und als äußerst kriegerisch beschrieben werden. Derzeit ist das Reisen aber ungefährlicher als sonst, da die Barbaren wie jedes Jahr zu dieser Zeit eines ihrer heidnischen Feste feiern.

Sollte Silpetto vor den Helden am Praios-Tempel gewesen sein, hat er einen Tempeldiener bestochen, um die Helden auf eine falsche Fährte zu locken. In diesem Fall wird dieser den Helden erzählen, sein alter Onkel sei einst im nördlichen Stierbuckel auf ein Heiligtum der Ferkinas gestoßen, an dem Ras'Raghs Herz verehrt würde. Sollten die Helden weiter nachbohren, wird er sich bald in Widersprüche verstricken, anderenfalls besteht die Gefahr, dass die Helden in das falsche Gebirge reisen. Sollte dies geschehen, liegt die weitere Ausgestaltung der Reise und wie die Helden wieder auf den richtigen Weg kommen bei Ihnen.

Die Rivalen zeigen sich

In Thalusa werden die Helden vermutlich mehrfach mit kleineren Sticheleien ihrer Rivalen konfrontiert, den Silpetto lässt keine Gelegenheit ungenutzt, um seinen Konkurrenten zu schaden. Seine Hoffnung ist, sie so weit zu demoralisieren, dass sie lieber freiwillig umkehren. Hierzu kann er beispielsweise das Geld der Helden klauen lassen, ihnen gestohlene Ware unterschieben und sie an die Wachen verraten, potentielle Informanten bestechen und gegen die Helden aufbringen oder abführende Mittel ins Essen der Gruppe schmuggeln. All dies sind natürlich nur Kleinigkeiten, doch nimmt Silpetto diesen Auftrag zu diesem Zeitpunkt auch noch mit Humor. Das Leben und die Gesundheit der Helden bringt er noch nicht ernstlich in Gefahr – zumindest sofern die Reaktionen der Helden nicht zuerst in eine entsprechende Richtung gehen.

Sollten die Helden nicht sowieso bald auf Silpetto und seine Begleiter als Urheber der Probleme stoßen, wird er sich ihnen irgendwann in einem Teehaus offenbaren. Er möchte einen Eindruck von den Helden erlangen und sie außerdem aushorchen, wie weit ihre Nachforschungen gediegen sind. Er gibt sich freundlich und betont, dass er all dies als sportlichen Wettstreit sieht, kann jedoch auch anders reagieren, wenn die Helden unhöflich werden. Sollten sie sich hingegen auf das Spielchen einlassen, können sie sich mit Silpetto gut unterhalten, denn der Magier freut sich ehrlich über ebenbürtige, gewitzte und kultivierte Gegner. Unabhängig davon ist seine Unterredung mit den Helden auch ein Ablenkungsmanöver, während Saya die Räumlichkeiten der Gruppe durchsucht.

Aufbruch ins Ungewisse

Gemäß ihrer Nachforschungen zieht es die Helden nun vermutlich entweder ins Thalus-Massiv oder sogar schon zum Zulayrasragh. Zumindest werden sie dem Papyrus folgend aber "dem Lauf der Sonne" folgen – also gen Westen den Fluss hinauf ziehen. Dies ist auch Silpettos Ziel, falls er ausreichend Zeit für eigene Nachforschungen hatte. Anderenfalls heftet er sich an die Fersen der Helden.

Von der Stadt aus gelangt man am besten per Flusskahn den Strom aufwärts, dies kostet pro Person etwa einen Muwlat (0,05 Silbertaler). Die Reise bis zum Zulayrasragh dauert etwa einen halben Tag, so dass man bei Aufbruch im Morgengrauen etwa gegen Abend an die entsprechende Stelle kommt. Wenn die Helden nicht genau wissen, wonach sie suchen, braucht es in der Dämmerung 6 TaP* in *Sinnenschärfe*, um die leicht rötliche Färbung des Wassers zu erkennen. Im Zweifel kann aber auch der Flussschiffer den kleinen Zufluss kennen und die Helden dort absetzen. Von hier sind sie auf sich alleine gestellt, der Schiffer berichtet ihnen noch, dass sie jetzt das Territorium der Ferkinas betreten.

Auf uralten Spuren

Im folgenden Kapitel werden die Helden auf den Spuren des Papyus von Yasra wandeln, um den Weg in das verborgene Tal der Bem Raghta zu finden. Dabei haben sie damit zu kämpfen, dass ihre Rivalen um Silpetto versuchen, ihnen das Leben so schwer wie möglich zu machen.

Am Zulayrasragh

»(...) bis das Blute Ras'Raghs dem Meer zustrebt. (...)«

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Rötlich verfärbt sich der Thalusim an der Stelle, wo der kleine Bach aus dem Gebirge seine Wasser dem großen Strom zuführt. Dieses blutrote Gewässer wird wohl jenes sein, von dem der Papyrus von Yasra spricht.

Der Zulayrasragh führt zwar nur wenig Wasser, es ist aufgrund des rötlichen Gesteins seines Einzugsgebietes aber tatsächlich tiefrot. Trotz seiner geringen Wassermenge färbt er daher das rechte Ufer des Thalusim rötlich, wenngleich dies schon nach wenigen Dutzend Schritt kaum noch wahrzunehmen ist. Ob die Helden hier ihr ein Lager aufschlagen wollen oder direkt weiter reisen, liegt ihnen überlassen. Vermutlich werden sie jedoch die Umgebung zunächst einmal absuchen, wobei sie auf Relikte der Ferkinas stoßen.

Zeichen der Barbarei

»(...) Die Zeichen weisen dir den Weg, doch wache: denn SEINE Kinder behüten SEIN Land. (...)«

Wenn die Helden sich im Mündungsgebiet umschauen, stoßen sie bald auf einen Schädelpfahl, der von unzähligen Malereien und Schnitzereien bedeckt ist und von einem Rinderschädel gekrönt wird. An Zeichnungen sind unter anderem ein aufrecht stehendes Rind und die Mondscheibe zu erkennen. Bald dürfte den Helden ein zweiter Pfahl nahebei auffallen, beide zusammen bilden quasi den Eingang für den Pilgerpfad zum Heiligtum. Wenn man zwischen ihnen hindurchschaut, blickt man den Bachlauf hinauf geradewegs ins Gebirge.
Diese Pfähle wurden von den Ferkinas errichtet, dienten jedoch früher nicht als Abgrenzungen ihres Territoriums. Ähnliche Pfähle – nur bedeutend kunstfertiger – wurden schon zu Zeiten des Diamantenen Sultanats angebracht. Nachdem die letzten Priester gestorben waren, erneuerten die Schamanen der Ferkinas die Pfähle regelmäßig, ohne den wahren Grund dafür zu kennen.
Auch der zweite Teil des Verses lässt sich daraus erklären: Die Ferkinas lebten bereits damals in diesem Gebirge und verehrten die Ras'Ragh-Priester als Propheten. Auch den Pilgern wurde nie ein Leid getan, sprachen die Geweihten des Stiergottes doch immer von den Sultanen als den Auserwählten des Gottes.

Ins Gebirge

Das Thalus-Massiv, das die Helden von hier aus betreten werden, ist ein schroffes und abweisendes Gebirge. Zu dieser Jahreszeit ist es darüber hinaus heiß und äußerst trocken, was gerade für Nordländer den Weg ins Gebirge beschwerlich gestaltet. Das Thalus-Massiv besteht aus Kalk und weist nur karge Vegetation auf. Vor allem Krüppelkiefern, Pinien und unzählige Kakteen-Arten halten sich in dem trockenen Gelände, sowie diverse stachlige Sträucher und Gräser. Schwärme von Moskitos machen das Leben zur Hölle und bedecken quasi jede freie Hautstelle.
Solange die Helden sich nahe am Flussbett halten, ist die Reise einigermaßen einfach. Gerade zu Beginn finden sich immer wieder Trampelpfade der Ferkinas, je weiter die Gruppe in das Gebirge vordringt, desto schwieriger wird der Weg jedoch. Silpetto befindet sich je nach bisherigem Verlauf des Abenteuers entweder vor den Helden oder folgt diesen. Wenn er hinter ihnen ist, wird er bald versuchen, sie zu überholen, um sich somit einen Vorteil zu verschaffen.

Die Bân Mhadjâduri

Die Ferkinas im Thalus-Massiv gehören allesamt zum Stamm der Bân Mhadjâduri, die größtenteils isoliert von ihren Brüdern der anderen Gebirge leben und daher einige eigentümliche Sippen entwickelt haben, die sie von den anderen Stämmen unterscheiden. Zuvorderst ist dabei ihr Glaube zu nennen, denn sie glauben nicht an das himmlische Paar Raschtula und Rascha, sondern an die Stiergottheiten Ras'Ragh und Adschaja. Außerdem tragen sie nur Überwürfe aus dunkler Wolle als Sonnenschutz und nicht die allgegenwärtigen Lederhosen der übrigen Ferkinas. Sie tragen Schmucknarben, die sie sich mit den Stacheln des Cheria-Kaktus zufügen, ähnlich wie die Salzgänger auf dem Cichanebi. Mehr zu den Bân Mhadjâduri finden Sie in **Raschtuls Atem** auf Seite 114.

Szenen der Reise

Von der Mündung des Zulayrasragh bis zu seiner Quelle, der nächsten Etappe der Helden, dauert es bei normaler Marschgeschwindigkeit etwa 8 Tage ins Gebirge. Das Tal des Baches schlängelt sich dabei immer tiefer in die Berge, so dass man oft nur wenige Meilen reiner Wegstrecke hinter sich bringen kann. Bei Gewaltmärschen kann man die Zeit auf 6 Tage verkürzen, muss in diesem Fall jedoch mit massiven Einbußen in Sachen Ausdauer und Kraft rechnen. Die Regeln zur Erschöpfung finden Sie in **WdS 139**.

Während der Reise können Sie folgende Szenen einbauen, besonders die Sticheleien Silpettos bieten sich an, wenn die Helden ihn nicht zu weit abgehängt haben. Gerade wenn er voraus reist, kann er leicht Fallen stellen oder den richtigen Weg zu verschleiern versuchen.

Weitere Zeichen

Wenn die Helden dem Fluss weiter folgen, stoßen sie immer wieder auf Schädelpfähle, die umso besser erhalten sind, je weiter man in das Gebirge und damit das Territorium der Ferkinas vordringt. Immer wiederkehrende Motive sind der aufrecht gehende Stier, mitunter sechsgehörnt dargestellt, die Mondscheibe, ein übergroß dargestellter Mensch mit mächtigen Edelstein auf der Stirn (dies stellt die alten Diamantenen Sultane dar) und auch zerschlagene Echsen unterhalb des Stiers. Hier haben die Helden bereits erste Anhalte für Baralbus' Theorie, wenngleich dies natürlich noch nicht als Beweis reicht. Auffällig ist ebenfalls ein Pfahl, der statt von einem Rinderschädel von einem Echsenschädel unbekannter Art (6 TaP* in *Anatomie*: es handelt sich um einen Maru) geziert wird. Sollte Silpetto vor den Helden reisen, hat er manche dieser Markierungen zerstört, versteckt oder umgestellt, um die Helden zu verwirren und ihren Weg zu erschweren.

Ferkinas entdecken die Helden während ihrer Reise zunächst keine, wenngleich (bei 4 TaP* in *Fährtensuche*) mitunter Spuren gefunden werden können, die einige Tage alt sind und aus verschiedenen Richtungen dem Bach zustreben und ihm dann folgen.

Das Fest des Lämmer-Schlachtens

Das Fehlen der Ferkinas hat einen einfachen Grund: Die Helden halten sich gerade zu einer Zeit im Stammesgebiet der Bân Mhadjâduri auf, in der das Fest des Lämmerschlachtens kurz bevorsteht. Hierzu treffen sich alle Krieger der benachbarten Sippen (in diesem Fall aller Sippen des östlichen Massivs), um gemeinsam diesen hohen Feiertag zu begehen. Da zu diesem Zeitpunkt Frieden unter den Stämmen herrscht und Fremde das Gebirge quasi nie betreten, werden die Stammesgebiete derzeit nicht bewacht. Es wird daher bis zum Tal der Bem Raghta dauern, bis die Helden auf Angehörige des Barbarenvolkes treffen.

Trommeln in der Ferne

Neben den Schädelpfählen werden die Helden vor allem nachts ein dumpfes Trommeln hören, das aus weiter Ferne zu kommen scheint. Hierbei handelt es sich um die Klänge des beginnenden Festes des Lämmerschlachtens. Der Ort der Feier ist jedoch noch weit von den Helden entfernt und selbst die Richtung ist wegen des Echos im Gebirge nur schwer auszumachen. Etwaige Träger und Bedienstete werden es spätestens jetzt mit der Angst zu tun bekommen. Sollten die Helden nicht vorsichtig sein, kann es leicht zu Desertionen kommen. Auch Helden mit *Aberglaube* können hier schnell den Mut verlieren (bei misslungener Probe MU, KL, CH und IN für die nächsten Tage –1, sofern die Gruppe nicht umkehrt).

Wenn die Helden nach der Quelle des Trommelns forschen, können sie von einer hohen Stelle aus tagsüber Rauchfahnen in weiter Ferne – aber in ihrer groben Reiserichtung – entdecken. Den direkten Weg dorthin kann man nicht nehmen, außer man hat die Gewandtheit eines Steinbocks. Viel wahrscheinlicher ist es, dass die Helden sich im ungewohnten Terrain verirren, wenn sie den Bachlauf verlassen. Sollten sie es dennoch darauf anlegen, liegt die Ausgestaltung dieses Umweges in Ihrer Hand.

Der Pfad des Stiers

Spätestens während der Reise durch das Gebirge sollten Sie sich Gedanken machen, welcher Held von den Bem Raghta später als vermeintlicher Iban Ras'Ragh erkannt wird. Bevorzugt sollte es sich dabei um einen einigermaßen kämpferischen oder wildniserfahrenen Charakter handeln. Am besten eignen sich Professionen wie Jäger oder Kundschafter, aber auch Krieger oder Söldner folgen zumindest grundsätzlich dem Pfad des blutigen Stiers. Charaktere mit dem Nachteil *Jähzorn* sind besonders prädestiniert.

Dem auserwählten Helden wird während der Reise im Traum ein Stier erscheinen. Ob es sich dabei um eine Inkarnation Ras'Raghs, um eine Erscheinung des Tierkönigs der Rinder oder schlicht um einen Wächtergeist des Echsentempels handelt, soll an dieser Stelle nicht geklärt werden. Wer auch immer es ist, diese Entität ahnt bereits, dass Silpetto – der ja bereits die Markierungspfähle zerstört hat und dessen Gier nach den verborgenen Schätzen immer größer wird – droht, den Bann über den Echsentempel zu zerstören. Daher sendet sie dem auserwählten Helden einen Traum.

Der Held steht einsam in einem großen Trogbecken inmitten des Gebirges, dessen Wände blutrot schimmern. Aus der Mitte des Beckens ergießt sich aus einem Stein ein Strom von Blut, der sich zu einem kleinen Bach sammelt. Nahebei steht ein riesiger schwarzer Stier mit blutroten Hörnern, der dem Helden geradewegs in die Augen blickt. Trotz der blutigen Umgebung fühlt der Held sich nicht unwohl und er *weiß*, dass ihm von dem riesigen Wesen kein Unheil droht, sondern, dass es ihm etwas zeigen will. Dass es ihm helfen will, dass es *seine* Hilfe braucht.

Wenn der Held sich dem Stier nähern sollte, bleibt dieser ruhig stehen, bis er auf wenige Schritt heran ist. Sodann berührt der Stier sanft mit einem seiner Hörner die Stirn des Helden und ritzt ein Zeichen hinein. Schließlich verschwindet das Tier, doch verlässt es das Talbecken nicht durch einen der offenkundigen Ausgänge, sondern spaziert geradewegs gen Westen in die Wände hinein.

Diese Vision liefert dem Helden einen Hinweis auf den versteckten Durchgang an der Quelle des Zulayrasragh (siehe unten); außerdem wurde er auf magische Weise markiert, um nicht von den Wächtergeistern des Echsentempels behelligt zu werden. Das Blutzeichen ist äußerlich nicht sichtbar, aber die Schamanen der Ferkinas können es erkennen, ebenso wie jeder Magiekundige:

- 2 ZfP* ODEM: Der Träger des Zeichens wurde von Astralenergie in roher Form berührt.
- 4 ZfP*: Diese war sehr stark, die auf dem Träger liegende Kraft ist hingegen vergleichsweise schwach.
- 7 ZfP*: Die Kraft sammelt sich um die Stirn des Berührten, es ist sogar das Zeichen eines Stierkopfes als feines Astralgewebe zu erkennen
- 3 ZfP* ANALYS: Das Zeichen hat eine ungeheuer starke Affinität zum Leben, aber in einer sehr wilden und urtümlichen Form. Es gleicht keiner Repräsentation, die der Zauberer kennt (außer er hatte bereits Kontakt mit Ferkina-Besessenen).
- 7 ZfP*: Es scheint sich um eine Art Schutzzauber zu handeln, der vor Besessenheit schützen soll und außerdem die Kraft des Trägers stärkt.

Eine Bannung des hier wirkenden Zaubers dürfte für die Helden derzeit nicht möglich sein, außer sie strengen sich außergewöhnlich an. Am wirksamsten ist dabei vermutlich der Spruch EIGENSCHAFTEN WIDERHERSTELLEN. Es sei jedoch betont, dass der Held sich nicht unangenehm fühlt, sondern viel eher vor Kraft strotzt. Für die Dauer des Abenteuers ist seine *Wundschwelle* um 2 Punkte erhöht und durch Erschöpfung erleidet er nur die halben Einbußen. Im Kampf kann er in einen *Kampfrausch* (**WdH** 254) verfallen, außerdem erhält er den Nachteil *Jähzorn* auf einem Wert von 5 oder dieser steigt um 3 Punkte. Diese Effekte klingen spätestens einen Monat nach der Zeichnung wieder ab.

Kleine und große Gefahren

Eine Reise durch das Thalus-Massiv ist nicht ungefährlich, selbst wenn man nicht von den Ferkinas behelligt wird, denn es leben hier viele wilde Tiere. Orientieren Sie sich an den Angaben in der **ZBA** unter Südländische Gebirge auf Seite 283. Besonders häufig treten Khoramsbestien (**ZBA 120**) auf, die in der Trockenzeit in Rudeln auch kleinen Reisegruppen gefährlich werden können. Aber auch Raschtulsluchse (**ZBA 129**), Gelbschwanzskorpione (**ZBA 174**) und Klapperschlangen (**ZBA 165**) können auftauchen.

Viel hinderlicher sind allerdings die Anschläge Silpettos und seiner Schergen. Da deren genaue Durchführung stark vom bisherigen Verlauf des Abenteuers und damit der Position der Rivalen abhängt, stehen hier nur einige Beispiele für mögliche Aktionen. Fügen Sie nach Belieben weitere Aktionen hinzu, die sich durchaus mit der Zeit in ihrer Gefährlichkeit steigern können, je tiefer die Gruppen in das Gebirge vordringen und je weiter sie damit ihrem Ziel kommen.

- Kleinere Fallen wie etwa knöcheltiefe Fallgruben dienen besonders zu Beginn dazu, dass sich die Helden durch verstauchte Gelenke und ähnliche Kleinigkeiten verlangsamen. Ernsthafter Schaden soll damit nicht angerichtet werden.
- Silpettos Leute sind bemüht, ihre Spuren zu verschleiern, teilweise aber auch falsche Fährten an Stellen zu legen, wo sich der Weg in mehrere Pfade verzweigt. Wenn die Helden den falschen Weg gehen, verlieren sie wertvolle Zeit.
- An einer Stelle hat der Bach einen kleineren See gebildet, in dem Krokodile leben. Dort könnte Silpetto Köder auslegen lassen, um die Tiere auf den schmalen Pfad zu locken und aggressiv zu machen. Nun ist es an den Helden, die Tiere zu vertreiben, oder einen Umweg zu wählen.
- Gerade wenn beide Gruppen schon einige Tage im Gebirge unterwegs sind, können die Fallen der Rivalen auch gefährlicher werden. So kann Saya beispielsweise Pfeilfallen legen, die mit von Anatia hergestelltem Gift behandelt sind und zu Lähmung oder schlimmerem führen. Sollten die Helden nachts nicht aufmerksam genug sein, kann sich Saya auch an sie heranschleichen und sie mit ihrem Blasrohr angreifen. Es bleibt jedoch vorerst dabei, dass sie die Helden höchstens verletzen, ihnen aber keinen bleibenden Schaden zufügen will.
- Per HARTES SCHMELZE kann Silpetto an besonders engen Durchgängen dafür sorgen, dass der Weg der Helden versperrt wird und sich diese einen Umweg suchen müssen.

Silpetto wird derweil, sofern er nicht sowieso bereits in Führung liegt, alles daran setzen, die Helden zu überholen und dabei zur Not auch auf Nachtmärsche unter dem Einfluss von Yagan-Öl zurückgreifen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass er es auf diesem Weg schafft, vor den Helden die Quelle des Zulayrasragh zu erreichen. Sollte dies nicht möglich sein, ändert sich das Abenteuer dadurch kaum, in diesem Fall ist die Stele noch intakt.

An der Quelle

»(...) Wo Blut sprudelt, wird das Erbe der Sultane dir den Weg weisen, wenn zur Stunde des Gebets zu Ras'Ragh du flehst. (...)«

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit einem Mal öffnet sich das enge Tal des Baches zu einem breiten Trogkessel, der von steilen Wänden umgeben ist. Neben dem Weg, durch den ihr diesen Ort betreten habt, führen noch fünf weitere Pfade aus dem Kessel heraus. In der Mitte entspringt aus einem großen, tiefroten Felsen der blutrote Bach, dem ihr die ganze Zeit gefolgt seid. Daneben befindet sich eine steinerne Stele.

Der Erwählte sollte diesen Ort sofort als den Ort seiner Vision erkennen. Bei der Stele in der Mitte handelt es sich um einen alten fast verwitterten Schrein aus der Zeit des Diamantenen Sultanats. Hier sollten sich die Thronfolger im Gebet versenken, um von Ras'Ragh eine Vision zu erhalten, die ihm den Weg in das versteckte Tal weist.

Die letzten verbliebenen Reliefs der Stele wurden von Silpetto zerschlagen, um den Helden keinen Hinweis auf den weiteren Weg zu lassen. Er selbst hat jedoch auch einen Fehler begangen (siehe nebenstehender Kasten) und den geheimen Durchgang nicht entdeckt.

Den Helden bleiben nun mehrere Wege, um den wahren Weg zu finden, denn vermutlich werden sie zunächst nicht wissen, wohin sie sich wenden sollen.

- Der Eingeweihte kann die Stelle suchen, an der der Stier das Tal durch die Wand verlassen hat. Hierzu ist eine simple IN-Probe nötig, die einmal pro 10 Minuten Suche abgelegt werden darf.
- Wenn ohne Hinweis alle Wände des Kessels abgesucht werden, dann gelingt es bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +12 oder 15 akkumulierten TaP*, eine alte und fast verwitterte Sigille der Diamantenen Sultane über dem kaum sichtbaren Durchgang zu finden. Pro Held und halbe Stunde ist eine Probe erlaubt.
- Der Erwählte oder auch ein anderer Held kann sich auch an der Stele in ein Gebet zu Ras'Ragh versenken und so auf einen göttlichen Fingerzeig hoffen. Da jedoch vermutlich

die wenigsten Helden an den Gott glauben, dürfte dies eher selten vorkommen. Wenn Ihre Gruppe dennoch zu diesem Mittel greift, liegt es in Ihrer Hand, ob der Stiergestaltige sie erhört.

Silpettos Fehler
Silpetto fehlt die Vision der Helden als Information und glaubt daher, dass auf der Stele selbst ein Hinweis auf den wahren Weg gegeben wird. Tatsächlich interpretiert er die Glyphen so, dass der südliche Ausgang aus dem Tal der richtige ist, zumal Saya dort Ferkina-Spuren gefunden hat. Das bringt sie auf eine falsche Spur, die sie jedoch in die Nähe des Festplatzes der Krieger bringt. Dort werden sie bald noch mehr Unheil anrichten, die Helden werden jedoch vorerst einem anderen Weg folgen.

Der versteckte Durchgang

Der Durchgang befindet sich im Westen des Kessels in einer Wand und ist nur aus nächster Nähe zu erkennen. Über ihm prangt eine fast gänzlich verwitterte Sigille, die das Zeichen der Diamantenen Sultane darstellt. Durch diesen inzwischen halb eingestürzten Durchgang müssen die Helden sich hindurch zwängen, um in ein altes Höhlensystem zu gelangen.

Das Höhlensystem

»(...) Wenn der Stier sein Haupt erhebt, folge nun dem Geburtsstern und die Hüter der Wildheit werden dich zum Herz des Gottes führen, wo er die Feinde bezwingt.«

Das Höhlensystem ist nicht künstlich angelegt, viel eher handelt es sich um ein weit verzweigtes Netz von Gängen und Schächten, die teils in Sackgassen enden, teils untereinander verbunden sind und bis in große Tiefen führen. Für die Helden ist jedoch vor allem ein Weg interessant: Jener, der im Papyrus von Yasra erwähnt wird. Schon nahe beim Eingang gelangen die Helden in eine etwas größere Kammer, in der sich eine alte Stierstatue befindet, die anscheinend vor einigen Tagen mit frischem Blut bestrichen wurde. Diese Statue reckt ihr Haupt ehrfurchtsgebietend in die Höhe – hier gilt es also dem Geburtsstern zu folgen, um die "Hüter der Wildheit" zu treffen. Mehrere Gänge verlassen die Kammer.
Der Geburtsstern ist der tulamidische Name für den Los- oder Ifirnsstern, der stets im Norden steht. Dies sollte jedem bekannt sein, der ein wenig Zeit in den Tulamidenlanden verbracht hat, zur Not reichen hier auch 2 TaP* in *Geographie*. Also müssen die Helden den nördlichen Gang wählen und sich anschließend sich immer grob nördlich halten. So gelangen sie schließlich nach einigen Minuten Weg durch dunkle Kavernen zu einem Ausgang aus dem Höhlensystem.

Bei den Ben Raghta

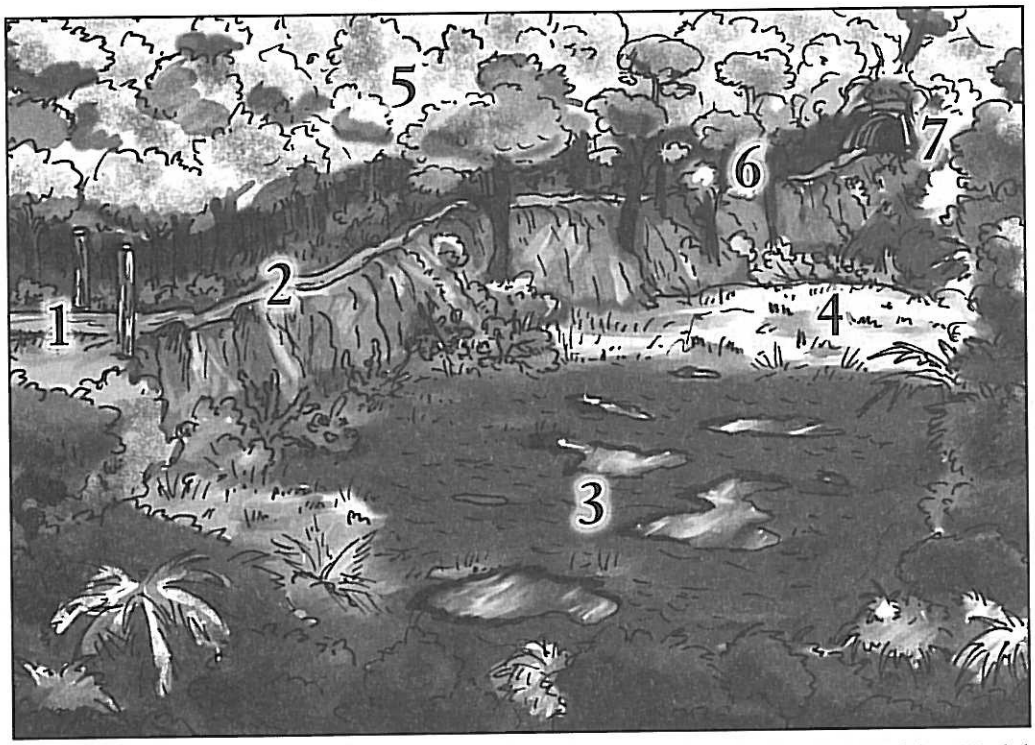
In diesem Kapitel treffen die Helden auf die Ferkinas von der Sippe der Bem Raghta, die im Verborgenen Tal leben und deren *Nuranshâr* (Schamane) den Pfad zum Heiligtum des Stiergottes kennt. Doch der Schamane und die meisten Krieger weilen derzeit auf dem Fest des Lämmerschlachtens, so dass nur wenige Ferkinas bereit stehen, um die Helden willkommen zu heißen – und einen der ihren als Göttersohn zu erkennen. Trotz Sprachbarriere und fremdartigen Sitten gilt es, mit den Barbaren zu kommunizieren und dem eigentlichen Auftrag zu folgen.

Das Verborgene Tal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Endlich könnt ihr ein Licht entdecken, dass auf einen Ausgang aus dem verschlungenen Höhlensystem hinweist. Und tatsächlich öffnet sich der vor euch liegende Gang und lässt das Licht der Praiosscheibe in die dunklen Kavernen. Als ihr euch an die Helligkeit gewöhnt habt, fällt euer Blick auf ein von hohen und schroffenen roten Wänden umgebenes Tal. Sumpf bedeckt den Boden und ihr könnt Rinder im Wasser entdecken, an den Rändern des Tals hingegen erstrecken sich Pinienwäldchen und Flächen voll stacheligem Buschwerk und trockenem Gras. Doch seid ihr sicherlich nicht die ersten Besucher, denn der Eingang, an dem ihr euch gerade befindet, wird von zwei Schädelpfählen flankiert, ganz ähnlich denen, die ihr in den letzten Tagen so oft gesehen habt. Und die von Vögeln und anderen Tieren zerfressenen Opfertiere am Fuß der Pfähle sind mit Sicherheit nicht älter als wenige Tage.

Die Helden befinden sich nun im Tal der Bem Raghta, das nur selten von anderen Ferkinas und seit über tausend Jahren von keinem Flachländer mehr betreten wurde. Die Schädelpfähle markieren das Tal als geheiligten Ort des Ras'Ragh und gleichzeitig als Territorium der Sippe. Die frischen Opfertiere wurden von den Kriegern zurückgelassen, um eine gute Reise zu erbeten.
Die Helden können sich frei im Tal herumbewegen, wie es ihnen gefällt. Da im Augenblick wegen dem Fest eine Zeit des Friedens im Gebirge herrscht, wird der Eingang zum Tal nicht bewacht. Das Tal ist schon seit Ewigkeiten von den Ferkinas der Bem Raghta besiedelt, diente während der Zeiten des Diamantenen Sultanats aber auch als Stützpunkt der Ras'Ragh-Priester, die von hier aus das nahe liegende Heiligtum bewachten. Die Bem Raghta verehrten die Priester als Propheten und waren ihnen dienstbar. Auch heute, lange nach dem Tod des letzten Priesters, siedeln sie immer noch im Tal und halten weiter Wacht, damit die echsischen Feinde nicht wieder aus ihren dunklen Löchern hervorkriechen können.
Im Folgenden finden Sie die Örtlichkeiten des Tals beschrieben. Hieran schließt dann eine Szene an, die den Helden an einem beliebigen Ort im Tal zustoßen kann und die sie schließlich in das Felsendorf der Ferkinas führt.

1 – Taleingang
Dies ist die Stelle, an der die Helden das Tal durch das Höhlensystem betreten haben und die von zwei Schädelpfählen begrenzt wird. Es ist der einzig gangbare Zugang zum Tal, ansonsten käme nur eine halsbrecherische Kletterpartie in Frage, um die fast zehn Schritt hohen Steilwände und das dahinter liegende Gebirge zu überwinden.



2 – Trampelpfad
Dies ist der einzige einigermaßen ausgetretene Weg im ganzen Tal, da er direkt vom Felsendorf der Bem Raghta zum Ausgang aus dem Verborgenen Tal führt – und daher von den Jägern des Stammes oft genutzt wird. Der Pfad dürfte den Helden schnell auffallen, wenn sie das Tal betreten.

3 – Hornsümpfe
Die Sümpfe im Zentrum des Tals werden hauptsächlich von Regenwasser gespeist und sind derzeit noch recht gut gefüllt. Hier leben die freilebenden Rinder des Stammes, sowie Myriaden an Mücken und anderen Plagegeistern. Die Sümpfe haben ihren Namen daher, dass die Gebeine der Stiere nach der rituellen Schlachtung oder ihrem natürlichen Tod in einer Zeremonie im Zentrum der Sümpfe auf einer kleinen Insel zur Ruhe gelegt werden, ihre Hörner aber rings um die Insel in den Boden gesteckt werden, um sie vor aggressiven Blutgeistern zu schützen.

4 – Weideflächen
Auf diesen Flächen weiden die Bem Raghta ihre Ziegen.

5 – Pinienwälder
Die etwas höher gelegenen Hänge des Tals werden von Pinien bewachsen, die hier einen relativ lichten Wald bilden. Hier lebt nur noch wenig Wild, so dass die Krieger des Stammes außerhalb des Tals auf Jagd gehen. Die Jungen hingegen üben hier an Eichhörnchen oder anderen Kleintieren ihre Jagdfähigkeiten.

6 – Schrein des Ras'Ragh
Hier befindet sich eine kleine Kultstätte des Gottes, die von einem Rinderschädel mit sechs Hörner flankiert wird – oder eher einem Schädel, dem vier weitere Hörner hinzugefügt wurden, wie jeder etwas kritischere Besucher erkennen wird. Die Kultstätte dient vor allem dem persönlichen Kontakt zwischen den Bem Raghta und ihrem Gott, größere Rituale werden hier seltener abgehalten. In die kleine Kultstätte ist eine schwere Steintafel eingelassen, die in alten tulamidischen Glyphen und Bildern zeigt, wie ein riesiger Stier eine Echsenhorde zermalmt.

7 – Eingang zum Felsendorf
Ein recht großer und ebenerdiger Tunnel, der in die nördliche Steilwand führt, stellt den einzigen Zugang zu den Höhlen der Ferkinas dar. Der Tunnel endet in einem nur einige Meter höher gelegenen Bereich für das Vieh, von dort aus führt dann eine krude Wendeltreppe weiter in die luftigen Höhen, wo das Felsendof liegt.

Erkundung des Tals

Der erste Anhaltspunkt für die Helden dürfte der Trampelpfad sein, so dass sie ihr Weg vermutlich über diesen in das nördliche Pinienwäldchen führt. Nachdem sie einen Teil der Strecke zurückgelegt haben, können scharfäugige Helden (6 TaP* in Sinnenschärfe) die Öffnungen im Fels erkennen, die dem Felsendorf als Fenster dienen. Kurz darauf werden sie vom spielenden *Waqran iban Tugril* entdeckt, einem sehr jungen Stammesmitglied einige Jahre vor seiner Mannbarkeitsprüfung.

Ein ungewöhnlicher Überfall

Sollte einer der Helden eine erfolgreiche *Gefahreninstinkt*-Probe ablegen, können Sie der Gruppe ein wenig Reaktionszeit gewähren, anderenfalls werden sie an einem passenden Ort (bevorzugt in einem der Pinienwäldchen) von folgender Szene überrascht.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Plötzlich ist ein lauter, heller und langgezogener Schrei zu hören, als auch schon der erste von euch von einem kleinen Gegenstand schmerzhaft am Kopf getroffen wird – von einem Pinienzapfen. Etwas weiter voraus könnt ihr auch den 'Angreifer' erkennen: Einen strubbeligen kleinen Jungen von vielleicht zwölf Sommern mit zerzaustem Haar, der in einen krude gearbeiteten Überwurf aus Wolle gehüllt ist. Breitbeinig versperrt er euch den Weg und lässt eine Schleuder über seinem Kopf kreisen. Grinsend ruft er euch einige Worte in einer unbekannten Sprache entgegen, die nur vom Klang her an das Tulamidya erinnert. Offensichtlich gedenkt der Junge nicht, euch passieren zu lassen.

Waqran iban Tugril (siehe Seite 93) hat die Helden einige Zeit beobachtet und sich davon überzeugt, dass sie keine Räuber sind – denn sonst wären sie sicher nicht am hellichten Tag in das Tal eingedrungen. Daher hat er einen guten Ort für einen Hinterhalt gesucht und gedenkt nun, die Absichten und Fähigkeiten der Helden in einem Scheinangriff zu testen, da keine Krieger da sind, um das an seiner Stelle zu übernehmen. Außerdem wird er von einer unbändigen Neugier auf die Fremden getrieben, die niemandem ähneln, den er jemals zuvor gesehen hat. Da zudem gerade ein stammesweiter Frieden aufgrund des Festes des Lämmerschlach-

tens herrscht, glaubt Waqran auch nicht an Gefahr. Die Idee, dass es Menschen außerhalb seines Stammes geben könnte, kommt ihm gar nicht erst.

Hier kommt es ganz auf das Verhalten der Helden an. Aus der Tatsache heraus, dass es sich um ein Kind handelt und auch aus Waqrans Körperhaltung ist klar erkennbar, dass er den Angriff nicht ernst meint. Kenner der novadischen oder tulamidischen Kultur (entsprechende *Kulturkunde*) oder weitgereiste und gebildete Helden (*Geographie*-Probe +6) können sich aber durchaus an die Fantasia erinnert fühlen, einen im tulamidischen Raum verbreiteten Scheinangriff zu Pferde, bei dem der Mut von Fremden geprüft werden soll.

Wenn die Helden sich hier kämpferisch und aggressiv geben, wird sich Waqran bald entspannen und freundlich auf sie reagieren. Sollten die Helden dagegen beschwichtigend agieren, wird er erst Unverständnis zeigen und dann offene Geringschätzung. Das einer der Helden auf die vermeintliche Prophezeiung zutrifft, erkennt Waqran in jedem Fall nicht.

Wenn die Helden sich Waqrans Respekt verschafft haben, wird er seine Schleuder wegstecken und neugierig näher treten, wobei er beständig in Ferkina vor sich hin plappert. Das die Helden ihn nicht verstehen, wird ihm zwar bald klar, aber da er auch das Konzept fremder Sprachen nicht kennt, beginnt er einfach langsamer und deutlicher zu reden. Mit Händen und Füßen sollte dennoch ein wenig Kommunikation möglich sein und auch dass sein Name Waqran ist, dürfte bald bekannt sein. Freudig wird er den Helden bedeuten, ihm zu folgen, da er die Fremden (die er selbst heldenhaft erspäht hat) überall im Dorf herumzeigen möchte.

Sollten ihm die Helden hingegen als Feiglinge erschienen seien, wird Waqran sehr wortkarg reagieren und sie dennoch bald ins Dorf führen, damit die Erwachsenen entscheiden können, was mit den Männern und Frauen aus der fremden Sippe geschehen soll.

Er führt die Helden den Trampelpfad entlang, so dass schon bald die Fensteröffnungen des Dorfes erkannt werden können und auch eine dünne Rauchsäule auszumachen ist, die vom Feuer in der großen Halle stammt. In der Nähe des Eingangs zum Dorf schließen sich ihnen andere Kinder an, doch der etwas stärkere Waqran hält sie auf Abstand, da er die Helden als seine Entdeckung betrachtet. So führt er die Helden schließlich, mit einem halben Dutzend neugieriger Ferkina-Kinder im Schlepptau, in den Tunnel zu den Stallungen.

Der Sohn des Gottes

In den Stallungen befinden sich zwei junge Krieger der Sippe, die sich gerade um einige Ziegen kümmern, als die Helden mit Waqran den Raum betreten. Die beiden greifen sofort zu ihren Waffen und versuchen die Helden einzuschüchtern, da Fremde im Dorf der Sippe von ihnen grundsätzlich erstmal als Bedrohung aufgefasst werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit drohend erhobenen Speeren nähern sich die beiden jungen Krieger, als plötzlich einer von ihnen erschrocken die Augen aufreißt. "Iban Ras'Ragh" ruft er laut und zeigt auf [auserwählten Helden], wobei er vor Überraschung seinen Speer fallen lässt. Der andere mustert euch zunächst zweifelnd, nur um dann ebenso seinen Speer fallen zu lassen und auf die Knie zu sinken. Während er damit beginnt, [auserwähltem Held] die Füße zu küssen, herrscht der andere junge Mann eines der Kinder an, das daraufhin eine in den Stein gehauene Wendeltreppe hinauf läuft, während die übrigen Kinder die Szenerie mit ungläubig offenstehenden Mündern betrachten.

Einer der Krieger hat den auserwählten Helden anhand der Prophezeiung als den verkündeten Iban Ras'Ragh erkannt, so dass alle anwesenden Ferkinas die Helden regelrecht umwuseln und demütige Versicherungen ihrer Unterwerfung unter die höheren Mächte in ihrer eigenen Sprache kund tun. Der kleine Waqran ist unglaublich stolz, dass er den Göttersohn in das Dorf gebracht hat und achtet darauf, dass keines der anderen Kinder den Saum der Kleidung 'seines' Herrn berührt. Die beiden Krieger derweil bemühen sich bald, den Iban Ras'Ragh und seine Begleiter demütig die Treppe hinauf zu bitten. Den Helden dürfte an dieser Stelle nicht wirklich klar sein, was man von ihnen möchte, aber zumindest scheint von den Barbaren keinerlei Gefahr auszugehen, zumal der älteste von ihnen nur sechzehn Sommer zählt.

Die Sprachbarriere

Eines der größten Probleme der Helden während ihrer Zeit bei den Ferkinas wird vermutlich die nur schwer zu überwindende Sprachbarriere sein. Die Bem Raghta hattten aufgrund des mangelnden Kontaktes mit der Außenwelt bisher nicht die Notwendigkeit, fremde Sprachen zu lernen. So beherrschen sie nur ihren eigenen Dialekt des Ferkina, der sich aufgrund der abgelegenen Lage der Bân Mhadjâduri stark von den nördlichen Dialekten der Sprache unterscheidet (siehe hierzu auch die Angaben in **Raschtuls Atem** auf Seite 108).

Einzig der alte Haran Jikhab bildet eine Ausnahme, beherrscht er doch (ebenso wie der derzeit nicht anwesende Schamane) einige wenige Brocken Ur-Tulamidya, die noch aus der Zeit des Kontaktes mit den Gesandten des Diamantenen Sultanats stammen und in den letzten tausend Jahren natürlich äußert schlecht überlieft wurden. Gehen Sie davon aus, dass Jikhab etwa einen Wert von Ur-Tulamidya von 2 hat, wenn die Helden mit ihm kommunizieren wollen. Dennoch sollte dies, verbunden mit Händen und Füßen, noch die beste Möglichkeit darstellen, sich auszutauschen.

Scheuen Sie nicht davor zurück, die Sprachbarriere am Tisch darzustellen und den Spielern in unverständlichem Kauderwelsch, wild gestikulierend und einige verständliche Begriffe einflechtend in Gestalt des alten Jikhban gegenüber zu treten. Einzig wenn Ihre Spieler an derartigem Spiel gar keinen Spaß haben, können Sie auf den Kunstgriff zurückgreifen und eine Sklavin aus dem Flachland einführen, die von einer anderen Sippe geraubt wurde und die Tulamidya versteht.

Trotz der recht kurzen Zeit des Aufenthalts ist es denkbar, dass einer der Helden versuchen wird, die Ferkinas seine eigene Sprache zu lehren. Gerade wenn es sich hierbei um Tulamidya handelt, dass entfernt mit der Sprache der Ferkinas verwandt ist, könnte es aufgeweckten Kerlen wie Waqran gelingen, einige Sprachfetzen zu lernen und sie immerfort zu wiederholen, um dem Iban Ras'Ragh ihre Klugheit zu beweisen.

Über die Wendeltreppe geht es etwa ein Dutzend Meter in die Höhe, bis sich diese zu einer großen Kammer öffnet, dem vorderen Bereich des Felsendorfs der Bem Raghta. Doch dort bietet sich den Helden ein sicher nicht erwartetes Bild: Die gesamte im Dorf verbliebene Sippe hat sich versammelt und wartet auf Knien auf den Göttersohn.

Durch eine Gasse in der Menge tritt ein schier uralter und unglaublich dürrer Barbar auf die Helden zu, der alte Haran Jikhban iban Djershar. Unendlich langsam kommt er auf die Helden zu, eine Hand zum Gruß erhoben. Vor dem Iban Ras'Ragh fällt auch er auf die Knie und sagt in feierlichem Ton etwas, was sich grob nach "Assalam Iban Ras'Ragh" anhört.

Jikhban kann von den Helden nun mit Fragen bestürmt werden, oder aber er wird von selbst weitersprechen, wenn keine Reaktion erfolgt. Die ganze Menge ist von ehrfürchtigem Schweigen ergriffen. Jikhban wechselt bald vom Ferkina in unglaublich schlechtes Ur-Tulamidya mit Unterstützung durch Hände und Füße (siehe dazu auch nebenstehender Kasten).

Sollten die Helden explizit nach dem Iban Ras'Ragh fragen oder sehr verwirrt wirken, bedeutet Jikhban, ihm zu folgen, und führt sie in die Kammer der Prophezeiung (siehe unten). Dort weist er auf eine große Metalltafel im Zentrum, die aus den Zeiten der Diamantenen Sultane stamm. Auf ihr ist ein riesiger Stier abgebildet, der ein ganzes Echsenheer zertrampelt und die Überlebenden in eine Höhle vertreibt. Über dem Stier schwebt auf einem von Sphingen gezogenen Streitwagen ein Mensch, der einen nicht mehr zu erkennenden Diamantenen Sultan darstellt und der eine große Horde Menschen in die Schlacht führt. Und auch den Helden dürfte diese Figur auffallen, denn sie ist der Grund dafür, dass einer der Helden für den Sohn des Ras'Ragh gehalten wird. Die Ferkinas glauben, dass die Tafel Ras'Ragh zeigt, wie er in der letzten Schlacht gegen die Echsen kämpft, sowie seinen Sohn – den Iban Ras'Ragh –, der die vereinten Stämme der Ferkinas in diesen Kampf führt.

Damit die Helden diese Schlußfolgerung ziehen, sollte die abgebildete Gestalt dem von Ihnen auserwählten Helden in einem wichtigen Merkmal gleichen – worum es sich dabei handelt, entscheiden Sie am besten anhand der Charakterbeschreibung des Helden. Denkbar wären folgende Möglichkeiten:

- Sollte der Held auffällig graue Augen haben, könnten die Augen des Sultans als einziges auf der kupfernen Platte silbern ausgelegt sein.
- Wenn der Held eine auffällige Haarfarbe hat (beispielsweise rot), könnten auch die Haare des Sultans entsprechend dargestellt sein.
- Auch die Kleidung der Helden kann zu der Verwechslung führen, beispielsweise ein schillernder Panzer oder etwas anderes, was für Ferkinas vollkommen fremdartig wirkt.

In jedem Fall sollte die Verwechslung gut erklärbar sein, was aufgrund der Tatsache, dass die Bem Raghta seit Ewigkeiten keinen Fremdländer mehr gesehen haben, nicht zu schwierig sein dürfte. In jedem Fall sollte den Helden spätestens hier klar werden, dass man einen der ihren für eine Art höheres Wesen hält.

Anschließend bringt man die Helden in die Höhle des Häuptlings und tischt ihnen beste Ferkina-Leckereien (fettiges Fleisch, rohe Früchte, Brei aus Blut und Fleischstücken, ranziger Joghurt und schwerer Wein) auf. Auch junge Frauen werden herbeigeführt, um dem Iban Ras'Ragh einen prächtigen und

angemessenen Harem zu geben. Generell werden die Helden verwöhnt und man versucht, ihnen jeden Wunsch zu erfüllen. Auch Jikhban bleibt stets in der Nähe und steht für weitere Fragen (siehe unten) bereit. Ansonsten haben die Helden Zeit für eine Besichtigung des Dorfes und des Tals. Waqran bietet sich hier als Führer an, da er beständig um den Iban Ras'Ragh herum scharwenzelt. Die übrigen Helden werden wie geehrte Krieger behandelt, da sie zur Garde des Iban Ras'Ragh gehören. Weibliche Helden werden dagegen als Besitz des Göttersohnes wahrgenommen und entsprechend behandelt.

Kinder des Stieres – Die Bem Raghta

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Ferkina-Sippe des Tals, ihrer wichtigsten Personen sowie ihres Felsendorfes. Hieran schließen sich dann weitere Angaben zum Fortlauf des Abenteuers nach dem Erkennen eines der Helden als Iban Ras'Ragh an.

Die Sippe

Die Bem Raghta sehen sich als auserwählte Hüter des Herzes ihres Gotters, das seit Urzeiten von ihren Nuranshârim behütet wird. Auch die übrigen Stämme des Gebirges akezptieren die religiöse Aufgabe der Sippe und überfallen sie daher nur verhältnismäßig selten. Die Sippe hat sich viele eigentümliche Sitten bewahrt, die noch aus der Zeit des Kontaktes mit den Dienern der Diamantenen Sultane stammen.

Da die Bem Raghta seit Jahrhunderten keinen Flachländer mehr getroffen haben und diese höchstens aus Erzählungen anderer Sippen kennen, sind sie nicht so kriegerisch wie manche Sippen im Randgebiet des Gebirges. Denn da keine Karawanen durch ihr Gebiet ziehen, haben sie sich auch nie darauf verlegt, die Tulamiden zu überfallen. Die Bem Raghta treten den Begleitern des Iban Ras'Ragh mit Neugier gegenüber, während sie ihm selbst eine unverhohlene Ehrfurcht entgegenbringen. Dies äußert sich jedoch nicht wie die Götterverehrung der Flachländer, sondern eher wie das ungläubige Staunen kleiner Kinder, die etwas großes und starkes sehen, dass sie sich vorher kaum vorstellen konnten.

Stammesmitglieder

Die Sippe der Bem Raghta besteht eigentlich aus etwa 50 Kriegern, sowie einer etwas größeren Zahl Frauen und Kindern. Alte hingegen findet man nur selten, da die meisten Männer und auch viele Frauen bereits vorher einen gewaltsamen Tod im Kampf mit anderen Sippen oder mit den Unbilden der Natur finden. Derzeit sind nur etwa fünf junge Krieger im Dorf, der Rest feiert mit den Sippen der Umgebung das Fest des Lämmerschlachtens.

Während der Abwesenheit des Häuptlings *Nashrath iban Tulsani* (*1010 BF, viele Schmucknarben für sein Alter, impulsiv), der erst seit wenigen Jahren über die Sippe herrscht und recht unerfahren ist, hält der uralte Haran *Jikhban iban Djershar* (*968 BF, dürr und hochgewachsen, faltiges Gesicht voller Schmucknarben) die Zügel fest in der Hand. Dieser hat ein für Ferkinas fast schon astronomisches Alter erreicht und wartet seit mittlerweile 20 Jahren auf einen gewaltsamen Tod, dem er jedoch durch seine immer noch unerwartet große Kraft bisher entgehen konnte. Er sieht die Ankunft des Iban Ras'Ragh als Zeichen, dass Ras'Ragh ihn aus gutem Grund bisher nicht zu sich gerufen hat und wird alles tun, um die Wünsche des auserwählten Helden zu erfüllen.

Eine der Bezugspersonen der Helden wird sicher der junge *Waqran iban Tugril* (*1022 BF, erster Bartflaum, wache Augen) sein, dessen Bekanntschaft sie ja schon gemacht haben. Er ist ein Enkel von Jikhban und ein recht aufgewecktes Kerlchen. Auch sein ebenfalls nicht anwesender Onkel *Tulshev iban Jikhban* (*1000 BF; klein und sehnig, üppiges Federgewand), der Nuranshâr des Stammes, hat bereits ein Auge auf ihn als möglichen Nachfolger geworfen, da er erste Anzeichen einer magischen Begabung zeigt. Waqran wird den Helden fast auf Schritt und Tritt folgen und gerade dem Iban Ras'Ragh in allem nacheifern. Er ist als Sympathieträger des Abenteuers gedacht, aber auch bei ihm sollte sich trotz seines jungen Alters bereits die Wildheit und Unerschrockenheit der Ferkinas zeigen. Er schreckt nicht davor zurück, Wunden und Schmerzen zu erleiden und ist auch zu Grausamkeit fähig, wenn er glaubt, dass dies dem Iban Ras'Ragh imponiert.

Die ältesten anwesenden Krieger sind die gerade siebzehn Sommer zählenden Zwillingsbrüder *Dushtagh* und *Zhandur*, Söhne des Feridun. Sie sind mit der Situation etwas überfordert, versuchen aber so würdig wie möglich zu wirken und sind verständlicherweise stolz, dass sie derzeit die Leibgarde des Iban Ras'Ragh bilden – zumindest in ihren eigenen Augen. Unter den Frauen sticht besonders Jikhbans resolute erste Tochter *Nurjahan sabu Jikhban* hervor, die vor allem die jungen Mädchen in der Nähe des Iban Ras'Ragh zur Räson ruft (oder dem, was Ferkinas darunter verstehen). Diese jungen Frauen hingegen buhlen offen um die Gunst des Göttersohnes, wäre es doch eine Ehre, ein Kind von ihm zu empfangen. Ob sie dabei einem der Männer gehören oder nicht – was bei den meisten der Fall ist – ist eher zweitrangig, wäre es doch auch für ihn eine Ehre.

Beispielnamen für Ferkinas sind:

Männlich: Abtuul, Bashur, Devlekh, Kazûm, Mharbal, Rustam, Umar, Yabman, Zakhaban

Weiblich: Ashu, Chanum, Dscheridocht, Farah, Golbanu, Lahileh, Nadam, Peribanu, Rôhila, Zarbanu

Sitten und Bräuche

In weiten Teilen folgen die Bem Raghta den selben Sitten und Bräuchen wie die übrigen Stämme und Sippen der Ferkinas. Nähere Angaben hierzu finden Sie in **Raschtuls Atem** ab Seite 104. Einige Besonderheiten oder für den Aufenthalt bei den Bem Raghta relevante Sitten und Bräuche sind im Folgenden aufgelistet.

- Der Iban Ras'Ragh ist als Göttersohn von großer Bedeutung für alle Sippenmitglieder, so dass ein jeder ihn zu beeindrucken oder ein wenig seiner Aufmerksamkeit zu erlangen versucht. Kinder unternehmen in seiner Nähe gefährliche Spiele wie das Fangen eines Skorpions mit bloßer Hand oder üben sich in teils recht blutigen Ringkämpfen. Auch die jungen Krieger versuchen, dem Iban Ras'Ragh ihre Kraft zu beweisen, indem sie beispielsweise Mitglieder der ‚Leibwache' des Göttersohnes zum Kampf herausfordern, um ihren Platz einzunehmen.
- Die Frauen der Sippe sind zwar Eigentum eines der jeweiligen Männer, alle sind sich jedoch einig, dass diese Regeln für einen Göttersohn nicht gelten können, so dass sich die meisten Frauen dem Iban Ras'Ragh regelrecht an den Hals werfen. Und die Wildheit einer Ferkina-Frau ist nicht zu unterschätzen, falls sich einer der Helden auf ein Techtelmechtel einlässt.
- Der Götterglaube der Bem Raghta erscheint sehr naiv. Ras'Ragh und seine Gefährtin Adschaja werden als weit über den Menschen stehend wahrgenommen, weshalb es nicht lohnt, sich direkt an sie zu wenden. Der Iban Ras'Ragh aber

mag als Mittler dienen, so dass man mit teils haarsträubenden Bitten nach Wetteränderungen, dem Heilen eines wertvollen Rindes oder der Schaffung von Wein aus Wasser zu ihm kommt. Hier dürfte den Helden auch erstmals das Konzept der Blutgeister begegnen, die dem Glauben der Ferkinas zu Folge in allen heißblütigen lebenden Wesen zu finden sind und denen man teilweise Besessenheiten zuschreibt beziehungsweise deren Schwächung oder Fehlen zu Gebrechen führt.

Die Bem Raghta tragen wie alle Bân Mhadjâduri Schmucknarben im Gesicht, die sie sich mit Stacheln des Cheria-Kaktus zufügen. Auch der Leibwache des Iban Ras'Ragh bieten die Barbaren an, Ehrenzeichen aufzuzeichnen, denn sicher verdienen solch vortreffliche Streiter solche Kennzeichnen.

Ehre in ihrer ursprünglichsten Form und Mut sind wichtige Grundpfeiler des Lebens eines jeden Ferkinas, so dass es oft zu Kämpfen im Umfeld des Iban Ras'Ragh kommen dürfte, wenn jemand der Meinung ist, dass seine Ehre oder die Ehre des Göttersohnes verletzt wurde. Konfrontieren Sie die Helden ruhig mit der blutigen Seite der Ferkina-Kultur, die im starken Kontrast zu ihrer fast kindlich-naiven Verehrung des als auserwählt aufgefassten Helden steht.

Das Höhlendorf

Das Höhlendorf der Bem Raghta besteht teils aus natürlichen Höhlen, teils aus durch versklavte Wühlschrate erweiterte Kammern. Dadurch wirken die Wände oft ungewöhnlich glatt oder geraspelt, was Besucher mitunter irritieren dürfte. Die Deckenhöhe schwankt stark, einzig die große Halle ist durchgehen so hoch, dass man in ihr ungebeugt stehen kann. Die einzelnen Räumlichkeiten sind höchstens durch Decken und Felle voneinander getrennt, so etwas wie einen privaten Bereich kennen die Ferkinas kaum. Auch die Helden werden sich damit konfrontiert sehen, wenn sie einige Tage bei den Ferkinas leben. Möbel gibt es nur wenige, wenn doch sind sie relativ krude und einfach gearbeitet. Bänke, Regale und sogar Tische hingegen sind größtenteils direkt in den Stein gehauen. Ansonsten dienen Felle auf dem Boden als Sitzgelegenheiten. Die einzelnen Räumlichkeiten des Dorfes finden Sie im folgenden beschrieben.

1 – Eingangsbereich

Über die Wendeltreppe in den Stallungen gelangt man in diesen Bereich des Felsendorfes. Hier werden vor allem Güter des täglichen Bedarfs gelagert, die man außerhalb des Dorfes benötigt. Hier hält stets einer der verbliebenen Krieger des Dorfes Wache.

2 – Die große Halle

Dies ist das Herzstück des Felsendorfes, in dem sich der größte Teil des täglichen Lebens des Stammes abspielt. Ein großer kupfernen Kessel steht hier den ganzen Tag über auf einem Feuer und wird fast nie gänzlich geleert. Stattdessen braten die Bem Raghta hier ihre Speisen im Fett der alten Mahlzeiten. Der Tag im Jahr, an dem das Fett erneuert wird ist ein großer Feiertag, zu diesem Anlaß wird ein ganzes Zicklein lebend in das siedende Fett geworfen.

Die Halle ist weiträumig mit Fellen und Decken ausgelegt, da vor allem um das zentrale Feuer den ganzen Tag über Mitglieder der Sippe beim arbeiten oder auch zum Vergnügen sitzen. Auch die ausschweifenden Feste zu Ehren Ras'Raghs und Adschajas finden hier statt.

3 – Vorrats- und Arbeitskammern

Diese Höhle dient als Arbeitsraum, gleichzeitig werden hier auch die meisten Güter des täglichen Lebens gelagert. Die Höhle öffnet sich zu einem Balkon, der vor allem dazu genutzt wird, Fleisch, Felle und Kleidung zu trocknen. Tagsüber halten sich hier stets mehrere Frauen auf, die Leder gerben oder Fleisch haltbar machen.

4 – Gänge der Krieger

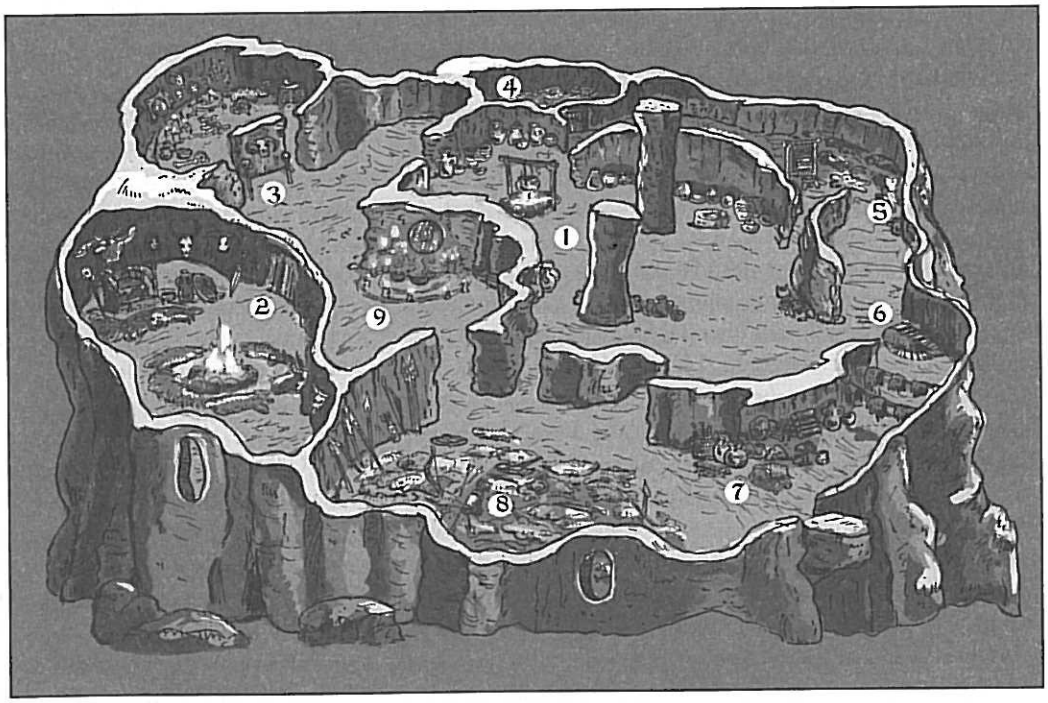
Hier leben die Krieger des Stammes und nur ihnen ist der Zutritt gestattet. Mannbarkeitsriten, Krieger-Feste zu Ehren Ras'Raghs und Saufgelage finden in diesen Gängen statt, die eine Frau unter keinen Umständen betreten darf, wenn sie nicht sofort wieder hinaus geprügelt möchten will. Dadurch schlafen aber meist auch nur wenige Krieger hier, da viele Krieger es vorziehen, sich nachts in der großen Halle oder sonstwo mit den Frauen zu vergnügen.

5 – Gänge der Frauen

Die Gänge der Frauen dienen sowohl als Arbeitsraum als auch als Schlafstätte für die Kinder des Stammes und jene Frauen, über die gerade nicht von ihren Besitzern verfügt wird.

6 – Raum der Schrate

Dieser Raum ist der einzige im Höhlensystem, der mit einer Tür verschlossen ist. Hier werden die vier von den Ferkinas gefangenen Schrate gehalten, die von ihnen benutzt werden, um ihre Höhlen zu erweitern. Damit die Wühlschrate sich nicht selbst in die Freiheit graben, sind die Wände mit einer Paste aus Moosen und Flechten bestrichen, die der Schamane des



Stammes herstellt und die für die Schrate leicht giftig ist. Die Wühlschrate werden von den Ferkinas mit Steinen, wenn sie nicht gerade für Bauarbeiten benötigt werden.

7 – Kammer der Prophezeiung
Diese Höhle hat für die Bem Raghta kultische Bedeutung, so dass hier nur wenige Gegenstände herumstehen. Der Boden ist mit sorgfältig gewebten Decken bedeckt, die allesamt Stiermotive zeigen. Vor einer großen metallenen Tafel an der Wand stehen einige Schälchen mit Opfergaben und grob gearbeitete Kerzen aus Talg. Die Tafel selbst scheint uralt zu sein, die Inschrift ist nur schwer zu erkennen. Mehr zum Inhalt erfahren Sie weiter oben auf Seite 91.

8 – Höhle des Nuranshâr
Wenn man das Fell am Eingang zur Höhle von Tulshev beseite schiebt, blickt man auf einen mit allerlei Schutzzeichen versehenen Fels, der den Blick ins Innere versperrt. Der Nuranshâr legt nicht viel Wert auf Gäste und auch die Mitglieder der Sippe stören den Schamanen nur ungern in seiner Höhle – wenn man etwas von ihm will, kann man das schließlich immer noch nachts beim gemeinsamen Zechen in der großen Halle klären. Tulshevs Höhle ist mit allerlei Sachen zugestellt, die auf den ersten Blick nur wenig von ihrem Sinn verraten: Knochen in allen Größen und Formen, präparierte Tiere und Organe, Farben und Fetische, Felle und Federn und was er sonst noch für seine Rituale benötigt. In einem besonders prächtigen und mit Kupfer verziertem Rinderschädel, der von der Decke hängt, ist seit Jahrhunderten ein mächtiger Blutgeist gebunden, der durch die Belebung von Gegenständen oder kurzfristige Besessenheit Probleme verursachen kann, wenn sich jemand Unbefugtes am Eigentum des Schamanen vergreifen will. Wenn dagegen der Iban Ras'Ragh die Höhle betritt, kann es sogar passieren, dass der Geist mit ihm in Kontakt zu treten versucht. Von größerer Bedeutung ist er jedoch erst später im Abenteuer.

9 – Höhle des Häuptlings
In dieser Höhle lebt seit jeher der jeweils stärkste Krieger der Sippe, der als Häuptling fungiert. Die Kammer ist vergleichsweise luxuriös gehalten, fast der ganze Boden ist mit Fellen ausgelegt und allerlei Trophäen des derzeitigen Häuptlings und seiner Vorgängen hängen an den Wänden: erbeutete Waffen anderer Stämme, Tierschädel von Bär und Schakal, ein präparierter Adlerflügel und sogar die Klaue eines Höhlendrachen. Der Eingang zur Höhle wird von einem schweren und bereits mottenzerfressenen Brokatstoff verschlossen, den die Bem Raghta vor über 40 Jahren bei einer Sippe vom Rand des Gebirges ertauscht haben. Kunstvoll gearbeitete Trinkgefäße aus Knochen und Schläuche voll schwerem Wein laden zum Feiern ein. In dieser Kammer wird der Iban Ras'Ragh während seines Aufenthaltes bei der Sippe ganz selbstverständlich einquartiert. Seine Begleiter (die als Leibwache des Göttersohnes aufgefasst werden) erhalten Schlafstätten vor dem Eingang zugewiesen – außer der Iban Ras'Ragh legt Wert darauf, seine 'Diener' näher bei sich zu haben.

Aufenthalt bei der Sippe

Es ist vorgesehen, dass die Helden etwa ein bis zwei Tage bei der Sippe bleiben und dort ein wenig über das Leben der Ferkinas lernen – und sich mit ihrer ungewohnten Rolle als Göttergesandte abfinden. Dabei werden sie vermutlich versuchen, weitere Anhaltspunkte für ihren eigenen Auftrag zu finden. Schon bald können die Helden über Jikhban oder auch andere Mitglieder der Sippe an folgende für den Verlauf ihrer Queste interessante Informationen gelangen, wenn sie die richtigen Fragen stellen:

- Die meisten Krieger sind derzeit nicht anwesend, weil abseits des Tals ein großes Fest stattfindet. Die Krieger werden aber in spätestens zwei Tagen zurückerwartet.
- Das Kommen des Iban Ras'Ragh ist seit Urzeiten prophezeit. Er soll verschiedenen Interpretationen zufolge entweder alle Feinde der Bem Raghta vernichten, ein goldenes Zeitalter einläuten oder eine große Bedrohung verhindern. Was genau passiert ist aber nicht bekannt, schließlich wird der Göttersohn schon wissen, was er tut.
- Ras'Ragh ist ein wilder Gott, der sich den Bân Mhadjâduri vor langer Zeit offenbart hat. Für die Bem Raghta steht er nicht nur für den täglichen Kampf um das Überleben und die Fruchtbarkeit, sondern auch für den Kampf gegen die echsischen Feinde.
- Generell verabscheuen die Ferkinas alles echsische. Die Wacht über alte Relikte der Feinde sehen sie als große Aufgabe, die ihnen von den Altvorderen übertragen wurde.
- Neben den beiden kleinen Kultstätten im Dorf und im Tal gibt es noch ein großes Heiligtum außerhalb davon, an dem Ras'Raghs Herz zu hören sein soll und wo er Wacht über eine Stadt der haarlosen Feinde hält. Die Lage dieses Ortes ist nur dem Nuranshâr der Sippe bekannt, der dort regelmäßig die Bannsprüche erneuert. Der Schamane ist jedoch derzeit auch auf dem Fest des Lämmerschlachtens.

In göttlicher Mission
Natürlich ist es denkbar, dass die Helden ihre Position bei den Ferkinas ausnutzen wollen, um eigene Ziele zu erreichen. Dies ist auch relativ problemlos möglich, sofern es sich nicht um allzu haarsträubende Ziele handelt. Die genaue Ausgestaltung solcher Bemühungen der Helden liegt in Ihrer Hand.
Es ist auch denkbar, dass besonders göttertreue Helden den Plan fassen, die Ferkinas zum 'wahren Glauben' zu bekehren, welcher auch immer das in ihren Augen sein mag. Vor allem Geweihte werden wahrscheinlich entsprechende Versuche unternehmen. Grundsätzlich hat der Iban Ras'Ragh hierbei einige gute Chancen, sofern er sich seinen Gläubigen ausreichend verständlich machen kann. Zu beachten ist jedoch, dass er sich seine eigene Verehrungsbasis entzieht, wenn er versucht, den Glauben an Ras'Ragh durch etwas völlig neues zu ersetzen. Zielführender ist es deshalb, den bestehenden Glauben zu erweitern oder modifizieren. Je näher entsprechende Bemühungen an der ursprünglichen Glaubensvorstellungen der Ferkinas liegen, desto leichter führen sie zu Erfolg. Die Bem Raghta zu Vegetarismus und Tsa-Verehrung zu bekehren, dürfte hingegen so gut wie unmöglich sein.
Generell gilt, dass die von den Helden verursachten Veränderungen nur dann eine langfristige Wirkung erzielen können, wenn sie sich für längere Zeit bei den Bem Raghta aufhalten. Ziehen sie dagegen schon bald weiter – wovon man bei einem normalen Heldenleben ausgehen kann –, so dürften die neuen Vorstellungen bald verwässern und bestenfalls einige neue Elemente im Glauben der Sippe verbleiben, nachdem die Helden schon lange fort sind. Wer dagegen bereit ist, viel Zeit und Mühe zu investieren, der mag die Sippe durchaus auf lange Sicht hin bekehren.

Nur eines gilt es zu beachten: Alles echsische ist den Ferkinas zutiefst verhasst, und wer versucht, ihnen zu erklären, dass sie zu einer Schlange oder einer Eidechse beten sollen, der wird mit ziemlicher Sicherheit Ras'Ragh geopfert – egal ob man ihn vorher für einen Göttersohn gehalten hat oder nicht.

Das Heiligtum dürfte den Helden als bester Anhaltspunkt erscheinen, so dass sie vermutlich entweder im Dorf auf die Rückkehr der Krieger warten oder aber ihnen entgegen reisen werden. Beides ist problemlos möglich, wobei sie in letzterem Fall schon vor Erreichen des Festplatzes auf einen Krieger der Sippe stoßen.

Blutpfade

In diesem Kapitel stoßen die Helden wieder auf die Spur ihrer Rivalen, die am Festplatz die versammelten Krieger der Bân Mhadjâduri vergiftet und den Schamanen der Bem Raghta entführt haben. Nun gilt es ihre Spur aufzunehmen und zu verhindern, dass sie die Echsengeister eines alten Tempels wecken.

Nachricht vom Fest

Diese Szene kann sich entweder im Verborgenen Tal oder auf dem Weg zum Festplatz ereignen, je nachdem wo sich die Helden zu dem Zeitpunkt gerade befinden. Zeitlich ist die genaue Abfolge nicht festgelegt, sie können frei entscheiden, wie viele Tage die Helden bei den Ferkinas verbringen können, bevor es dazu kommt.

Die Helden werden entweder zum Eingang des Tals gerufen oder stoßen auf ihrem Weg selbst auf einen Krieger der Bem Raghta, der dem Tod näher als dem Leben scheint. Er ist offensichtlich vergiftet worden, wie jeder Kundige (3 TaP* *Heilkunde: Gift*) herausfinden kann. Auch wenn die Helden den Krieger wahrscheinlich nicht genau verstehen, sollte sich aus seinen Worten und Gesten schließen lassen, dass irgendwas am Festplatz geschehen ist. Der völlig entkräftete Mann kann nur noch mit Magie oder Tränken vor dem Tod bewahrt werden.

Hintergrund

Tatsächlich ist am Ritualplatz etwas schreckliches geschehen, denn Silpettos Schergen haben die versammelten und feiernden Ferkinas mit einem starken Mittel vergiftet, das sie heimlich in den großen Festkessel schütteten. Da jeder der Krieger aus dem Kessel gegessen hat, schalteten sie so auf einen Schlag den Großteil der Krieger aus. Silpettos Ziel war es, den Schamanen der Bem Raghta, der das Fest leitete, zu entführen, da er sich von diesem Informationen zu magischen Orten im Gebirge erhoffte. Das Leben der anderen Barbaren war im dabei egal, da sie für ihn nur wenig mehr sind als Tiere. Sein Plan hatte Erfolg und es gelang, den Nuranshâr gefangen zu nehmen – so dass Silpetto nach einer gewissen Zeit der Folter nun auf dem Weg zum alten Ras'Ragh-Heiligtum ist.

Gemeinsam sind wir stark

Es ist die freie Entscheidung der Helden, ob sie allein am Festplatz nach dem rechten schauen wollen (wenngleich ein Führer in jedem Fall angebracht ist), oder ob sie einzelne Sippenmitglieder zu ihrer Unterstützung mitnehmen. Jikhban kann hilfreich bei der Kommunikation mit den Ferkinas sein, während es sicher nie verkehrt ist, einige Krieger dabei zu haben. Auch wenn sie alleine reisen werden die Helden jedoch nur wenig Probleme am Festplatz haben, da die Krieger der Bem Raghta ebenfalls den Iban Ras'Ragh erkennen.

Am Festplatz

Am Festplatz bietet sich den Helden ein grausiges Bild: Über 200 Krieger der Ferkinas krümmen sich am Boden oder lehnen mit schmerzverzerrten Gesichtern an Steinen. Einige scheinen bereits tot zu sein, andere ringen mit ihrem Leben, wieder andere sind hingegen nur leicht vergiftet. In jedem Fall ist das Ausmaß von Silpettos Tat beträchtlich.

Die Helden stoßen bald auf weitere Krieger der Bem Raghta, die hier gemeinsam mit anderen Sippen gefeiert haben. Der Iban Ras'Ragh wird sofort erkannt und trotz der allgemein schlechten Verfassung versuchen die Krieger der Sippe, ihm Ehre zu erweisen – allen voran der ebenfalls schwer vergiftete Häuptling Nasrath. Andere Sippen hingegen reagieren vorerst abweisend auf die Fremden, gerade Krieger aus den Randgebieten des Gebirges, die sie klar als Flachländer erkennen können. Hier liegt es vor allem am Iban Ras'Ragh, Stärke zu zeigen und sich Respekt zu verschaffen, um weitere Informationen zu erlangen.

Die Heilung der Ferkinas gestaltet sich allein schon aufgrund der vielen Opfer als schwierig. Ohne sofortige Hilfe werden noch etwa ein Dutzend weitere Krieger aller Sippen sterben, der Rest wird keine bleibenden Schäden davontragen, aber noch einige Tage recht schwächlich sein. Sollten die Helden sich um die Opfer kümmern, können sie Gegenmittel suchen und die schlimmsten Fälle behandeln. In diesem Fall mag es ihnen durchaus gelingen, noch weitere Ferkinas zu retten.

Die Ferkinas können den Helden berichten, dass kurz nachdem die meisten Krieger von Krämpfen geschüttelt am Boden lagen einige Flachländer unter Führung eines Mannes, auf den Silpettos Beschreibung trifft, den Nuranshâr der Bem Raghta entführt haben. Die grobe Richtung, in die sie aufgebrochen sind, können die weniger stark von den Auswirkungen der Vergiftung betroffenen Ferkinas angeben. Einige sind auch bereits den Flachländern gefolgt, mussten sich aber zurückziehen, als Silpetto einen HORRIPHOBUS auf sie wirkte.

Rache!

Die versammelten noch kampffähigen Ferkinas (insgesamt nur sehr wenige) kennen nur ein Ziel: Rache an den feigen Feinden nehmen, die nicht einmal den Mut besessen haben, sich offen zu zeigen. Auch den Helden dürfte daran gelegen sein, den Schamanen zu finden, da er der einzige ist, der den Weg zum gesuchten Heiligtum kennt.

Spurensuche

Die Spuren von Silpettos Gruppe sind vergleichsweise leicht zu finden (*Fährtensuchen*-Probe +3), da der Schamane sich stark gewehrt hat und daher immer wieder Blutstropfen und ähnliches zu finden sind. Sollten die Helden selbst die Spuren nicht finden, können hier einige der weniger stark vergifteten Ferkinas aushelfen.

Verfolgung

Früher oder später werden die Helden auf den im sterben liegenden und übel zugerichteten *Tulshev*, den Nuranshâr der Bem Raghta treffen. Er wurde von Silpetto gefoltert, um den Standort des Heiligtums herauszufinden, konnte aber letztendlich nur per Magie dazu gezwungen werden. Anschließend hat Silpetto ihn zum Sterben zurückgelassen.

Ob die Helden den Schamanen heilen können oder nicht, ändert nichts am weiteren Verlauf des Abenteuers. Ohne Hilfe hat er nur noch wenige Stunden zu leben. Doch zuvor kann er den Helden noch beistehen, denn auch er erkennt durch den blutigen Schleier über seinen Augen den Iban Ras'Ragh und ist sich daher sicher, dass sein Tod nicht umsonst war.

Er kann den Helden mit seinem eigenen Blut eine grobe Karte auf den Boden malen, mit der diese das Heiligtum finden können. Denn auch wenn er die Gruppe trotz seines rudimentären Ur-Tulamidyas nicht versteht, so kann er sich doch zumindest denken, dass das Schicksal sie zum Herz des Gottes führt. Außerdem spürt Tulshev, dass der heilige Bann über dem Echsentempel in Gefahr ist und dass der Iban Ras'Ragh diesen wieder verschließen muss. Er versucht den Helden daher klar zu machen, dass im Falle eines Bruches des Banns ein neuer mächtiger Blutgeist gefunden werden muss, der die Wacht erneuert.

Zum Heiligtum müssen die Helden, sofern sie Tulshev nicht heilen, selbst aufbrechen, denn den Kriegern des Stammes ist es nicht gestattet, diesen heiligen und gefährlichen Ort zu betreten.

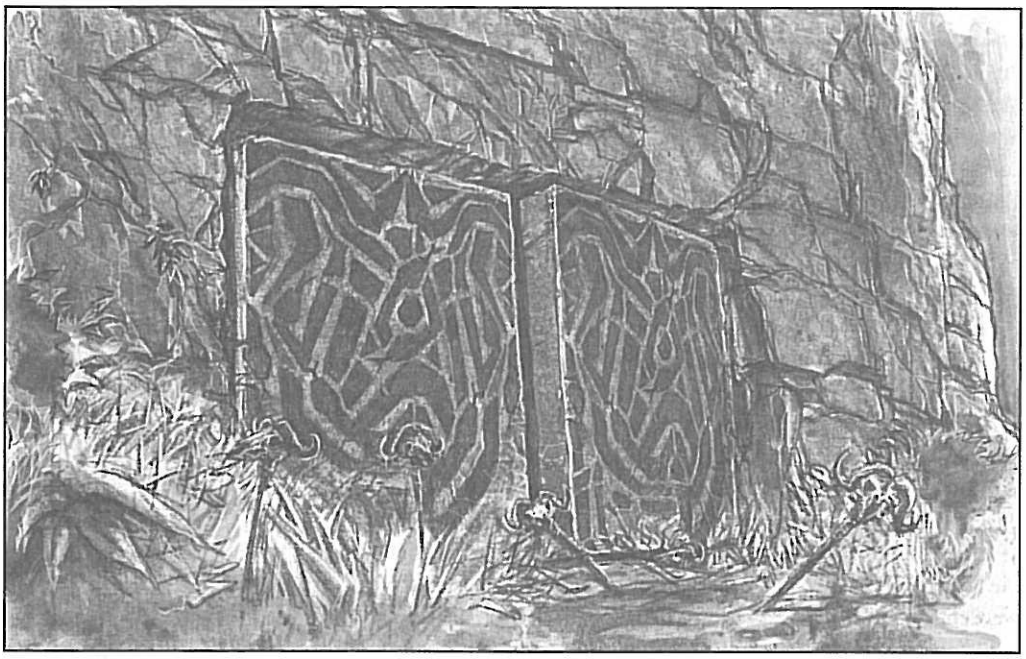
Das Herz des Gottes

Auf Basis der Beschreibung des Schamanen können die Helden den versteckten Zugang zum Heiligtum finden, an dem seit Urzeiten die Kraft Ras'Raghs die verfluchten Geister eines alten Echsentempels davon abhalten, ihr Grab zu verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine steile Felswand ragt vor euch auf, in deren Mitte sich ein mächtiges steinernes Tor befindet, dass von schlangenhaften Verzierungen geschmückt wird, die die Sinne verwirren. Vor dem Tor standen bis vor kurzem Schädelpfähle der Ferkinas, die offenbar gerade erst aus dem Boden gerissen und zur Seite gestoßen wurden. Etwas abseits steht ein kleiner Steinkreis, der von altem Blut verfärbt ist und in dessen Mitte einige Tonkrüge stehen. Doch eine Sache fesselt euren Blick und ein Schauer läuft euren Rücken hinunter: Das Tor wurde aus seiner Verankerung geschmolzen und liegt zerstört am Boden, während aus dem Innern ist ein geisterhaftes Zischeln zu hören ist, das euch durch Mark und Bein geht.

Jeder Held spürt die Gefahr, die von dem geöffneten Tempel ausgeht. Helden mit dem Nachteil Medium können sogar zischelnde Stimmen hören, die ihnen auf Rssahh lockende Versprechungen machen. Der Steinkreis und die Schädelpfähle gehörten zum magisch-karmalen Bann gegen die Echsengeister des Tempels. In den Tonkrügen befinden sich uralte Schriftrollen, die unter anderem den Kampf der Ras'Ragh-Priester gegen die Echsenfeinde belegen. Durch das geöffnete Tor kann der alte Tempel betreten werden.



Das uralte Übel

Das Tor führt in einen alten Echsentempel, dessen Priester vor Urzeiten von den frühen Tulamiden vernichtet wurden. Durch uralte Eide an diese Welt gebunden, blieben die Echsenpriester jedoch als rachsüchtige Geister zurück, also beschlossen die Anhänger des Ras'Ragh, den Eingang mit einem Bann aus Blut und Götterkraft zu versiegeln. Diesen Bann haben Silpetto und seine Leute durch ihr Eindringen zerstört, und statt den erwarteten Reichtümern fanden sie im Innern nur die Geister der Echsenpriester, die in ihre Körper eindrangen.

Wenn die Helden den Tempel betreten, wurden die Körper von Silpettos Gruppe bereits vollständig von den Geistern der Echsenpriester übernommen. Ihr eigener Geist wurde dabei unter der Gewalt des Ansturms unwiderbringlich ausgelöscht, so dass für sie jede Hilfe zu spät kommt – zum Glück für die Helden sind die Echsengeister, die noch keinen Wirtskörper gefunden haben, (noch) nicht stark genug, um sich einem der Helden zu bemächtigen. Durch den gerade erst schwächer werdenden Bann sind die Echsenpriester noch nicht im vollen Besitz ihrer alten Kräfte, können aber auf die Fähigkeiten ihrer Wirte zurückgreifen. Die Echsen-Geister sind vom Hass auf alle Glatthäute verzehrt, so dass es sofort zu einem Kampf kommt, den die Helden gewinnen müssen, um die Geister zumindest kurzfristig wieder zu bannen.

Silpetto Doy'Ariano
MU 13 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 12
Zauberstab: INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** NS
LeP 32 **AsP** 42 **RS** 2 **AuP** 32 **MR** 7
Bevorzugte Zauber: Brenne Toter Stoff 10, Hartes Schmelze 10

Saya Maliesse
MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
Schwert: INI 14+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 35 **RS** 3 **AuP** 34 **MR** 4
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Pulpio Angateno
MU 14 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15
Sklaventod: INI 11+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** N
LeP 38 **RS** 4 **AuP** 39 **MR** 5
Wichtige Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Befreiungsschlag, Wuchtschlag

Pulpio Angateno
MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 9
Mengbilar*: INI 8+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W+1 **DK** H
LeP 29 **RS** 1 **AuP** 31 **MR** 6
*) Der Mengbilar ist mit Kelmon (**WdS 149**) gefüllt.

Es handelt sich um eine besondere Form der Besessenheit (WdZ 250f.), die sich zwar mit einem Exorzismus (III, Ritualprobe +10) beenden lässt, den bereits zerstörten Geist des Wirtskörpers jedoch nicht zurückbringt, sondern eine leere Hülle zurücklässt. Einfacher ist es, die Wirtskörper zu töten (wozu es in einem Kampf auch unweigerlich kommen wird, weil die Geister bis zum Tod kämpfen), woraufhin die Geister ausgetrieben werden und vorerst zu stark geschwächt sind, um in einen neuen Wirtskörper einzufahren. Alternativ können die Wirtskörper auch überwältigt oder im Tempel festgesetzt werden. Letzteres wird allerdings dadurch erschwert, dass sich dafür eigentlich nur das umgestoßene und am Boden liegende Tor eignet, dass ein stolzes Gewicht von über 2.000 Stein aufweist, während die Echsengeister ein solches Vorgehen natürlich mit allen Mitteln so sabotieren versuchen werden. In jedem Fall spüren die Helden, das mit ihrem Sieg das Böse an diesem Ort noch nicht gewichen ist sondern seine Macht weiter wächst.

Falls die Helden die Muße haben, das Innere des Tempels zu durchsuchen, finden sie dort nichts von Wert, was die lange Zeit seit der Versiegelung des Tempels überdauert hätte. Selbst die Reliefs sind unkenntlich, da sie von den Tulamiden zerschlagen wurden. Andererseits eignet sich dieser Ort natürlich gut, um einige Hinweise oder vielleicht sogar einen verfluchten Gegenstand einzuführen, die die Helden auf spätere Abenteuer führen mögen.

Bann aus Blut

Das Böse des Tempels mag zwar kurzfristig geschwächt sein, doch besteht kaum Zweifel daran, dass es durch den gebrochenen Bann an Stärke zunimmt. Daher gilt es, den alten Bann über den verfluchten Ort wieder aufzubauen. Hierzu ist, wie die Helden von Tulshev erfahren konnten, ein mächtiger Blutgeist nötig. Sollte Tulshevs Leben gerettet worden sein, kann er hilfreiche Dienste leisten, ansonsten müssen die Helden sich selbst darum kümmern. Denkbar wäre es, den vielleicht bereits bekannten Blutgeist aus Tulshevs Kammer zum alten Heiligtum zu bringen und ihn in die wiedererrichteten Stelen fahren zu lassen. Sollten die Helden zuvor noch nicht in der Höhle des Nuranshâr waren, könnte eine Durchsuchung der Kammer in der Hoffnung auf Hinweise den Geist nun zu Tage fördern.

Sollte den Helden diese Möglichkeit nicht offen stehen, so müssen sie ein wildes und heißblütiges Tier jagen und anschließend dessen Geist aufnehmen und zum Ritualplatz bringen. Hierzu ist von den Helden vermutlich nur der Iban Ras'Ragh in der Lage, der durch die Zeichnung des Stiers über die erforderlichen Kräfte und nach kurzer Anleitung auch über die instinktiven Kenntnisse verfügt. Sobald ein entsprechender Blutgeist in den Bannkreis um das Tor zum Echsentempel einfährt, wird der magisch-karmale Bann aus alter Zeit wieder aktiviert und das Böse kann den Tempel nicht mehr verlassen, sofern es nicht erneut befreit wird.

Zögerliche Helden
Es ist denkbar, dass die Helden nichts mit einem Blutgeist zu tun haben wollen und daher davor zurückschrecken, diesen Weg zu gehen. Hier können Sie nun entweder die vollen Konsequenzen ziehen und den alten Tempel nicht versiegeln lassen – inklusive aller Folgen, die das für die Region hat, bis andere tapfere Helden die Gefahr bannen –, oder aber sie zeigen den Helden eine Alternative auf. Vielleicht reichen die Liturgien eines Helden-Geweihten, um einen dauerhaften Bann zu erschaffen oder ein Blutopfer im Namen Rondras erzielt eine ähnliche Wirkung wie ein wachender Blutgeist. Gestalten Sie es den Helden jedoch nicht zu einfach, einen anderen Weg zu finden, wenn sie vor den überlieferten und bewährt Wegen der Ferkinas abweichen.

Ausklang

Wenn die Helden erfolgreich von ihrer Mission zu den Bem Raghta zurückkehren, wird ihnen zu Ehren ein großes und äußerst wildes Fest abgehalten, in dem der Wein nur so in Strömen fließt. Die Bem Raghta sind inzwischen größtenteils überzeugt, dass dies die prophezeite Aufgabe des Iban Ras'Ragh war und ehren ihn entsprechen – ebenso wie seine Begleiter. Jeder Held, der Wert darauf legt, erhält von den Ferkinas eine Schmucknarbe in Form eines Stierkopfes auf die Stirn, oder auch auf eine andere Stelle, wenn der Held es explizit wünscht. Darüber hinaus steht es den Helden frei, noch länger bei den Ferkinas zu bleiben, die sie inzwischen als vollwertige Sippenmitglieder betrachten. Die Barbaren werden aber auch Verständnis dafür haben, wenn der Iban Ras'Ragh weiterzieht, denn schließlich hat der Göttersohn seine Bestimmung erfüllt. Der kleine Waqran wird die Helden gerne begleiten, falls sie sich bereit erklären, ihn mitzunehmen, in diesem Fall haben sie jedoch noch einige Arbeit mit dem kleinen Barbaren-Jungen in der großen weiten Welt vor sich.

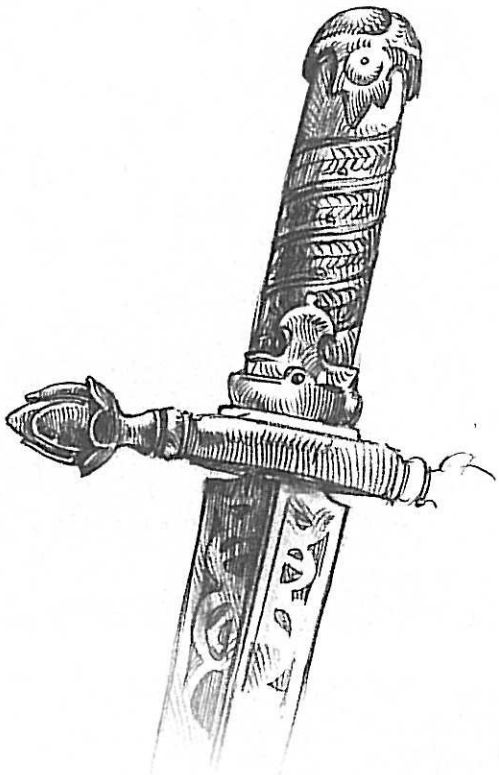
Die Rückreise nach Mirham sollte problemlos verlaufen, die mitgebrachten Beweise (möglich wären etwa die Schriftrollen vom Heiligtum oder die Metalltafel der Bem Raghta) reichen Magister G'Hliatan und Spektabilität Savertin als Beweise. Die Erforschung der mitgebrachten Stücke beginnt bald darauf, und Helden-Magier und -Gelehrte können gerne an dieser Arbeit teilnehmen. Die genaue Ausgestaltung liegt in

Meisterhand. Savertin wird erwägen, eine weitere Expedition zu unternehmen, um den alten Echsentempel zu erforschen, lässt sich jedoch von den Helden davon abbringen, falls sie ihm eindringlich vor den Gefahren warnen. Vielleicht haben sie aber auch ein eigenes Interesse daran, selbst zu erkunden, ob unter dem Tempel noch weitere Katakomben liegen.

Wenn sie dagegen weiter ihrer Wege ziehen möchten, dann nehmen sie lediglich die Erinnerungen an ihre Zeit bei den Ferkinas mit – und das übrig behaltene Geld des Expeditions-Budgets. Sollten sie handfeste Beweise geborgen haben, erhalten sie außerdem einen Bonus in Höhe von 20 Dukaten pro Person aus Magister G'Hliatans Privatschatulle und ein sehr wohlwollendes Empfehlungsschreiben.

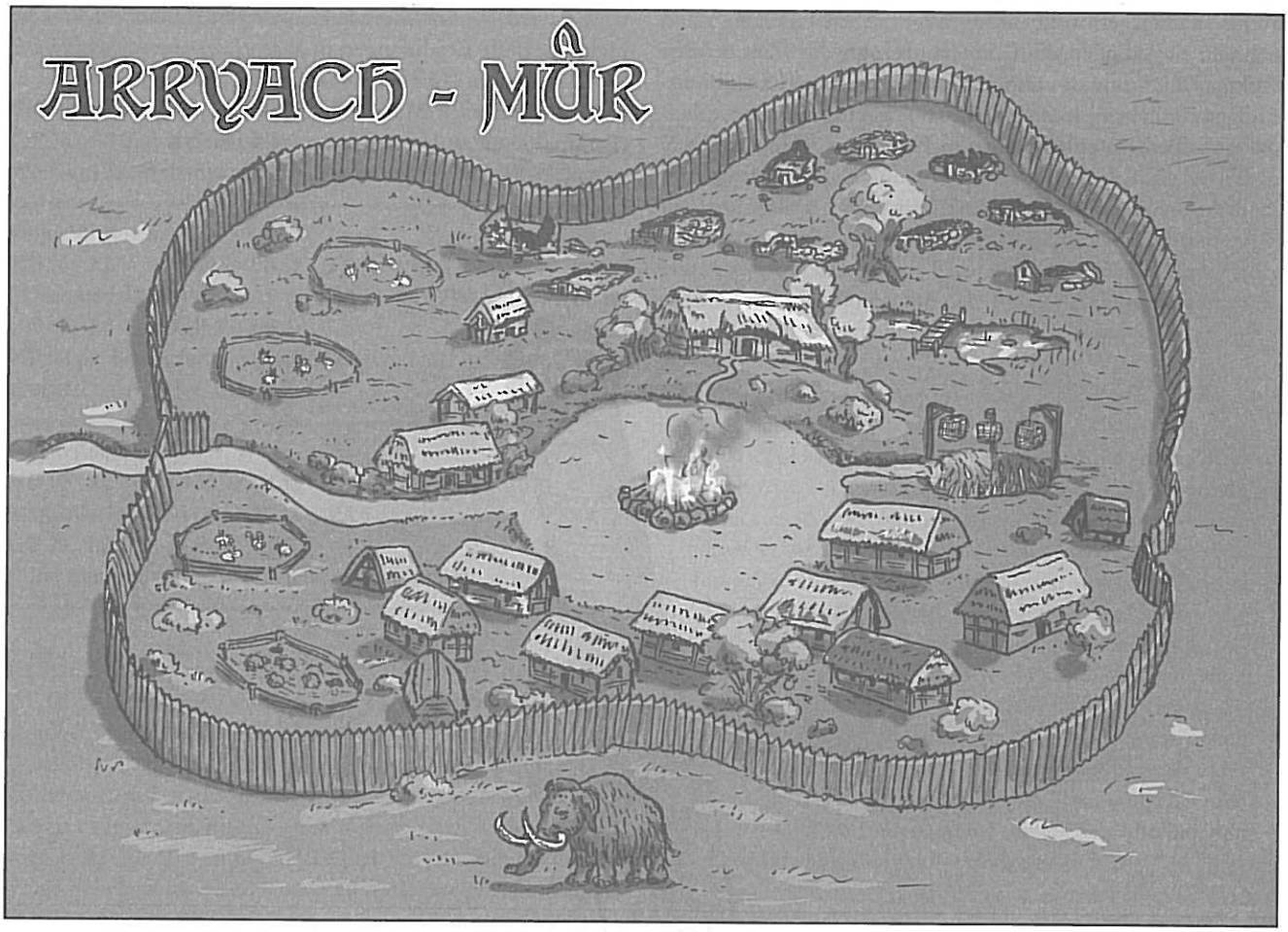
Der Lohn der Mühen

Für die Lösung der Queste von Magister Baralbus erhalten die Helden **300 AP**, dazu noch **100 AP**, falls sie den alten Echsentempel wieder verschlossen haben. Darüber hinaus erhält jeder Held **Spezielle Erfahrungen** in *Sagen/Legenden*, *Götter/Kulte*, *Sprachen kennen (Ferkina)*, *Wildnisleben* und weiteren passenden Talenten nach Maßgabe des Meisters. Die Kulturkunde (Ferkina) kann zu ¾ der Kosten erworben werden.

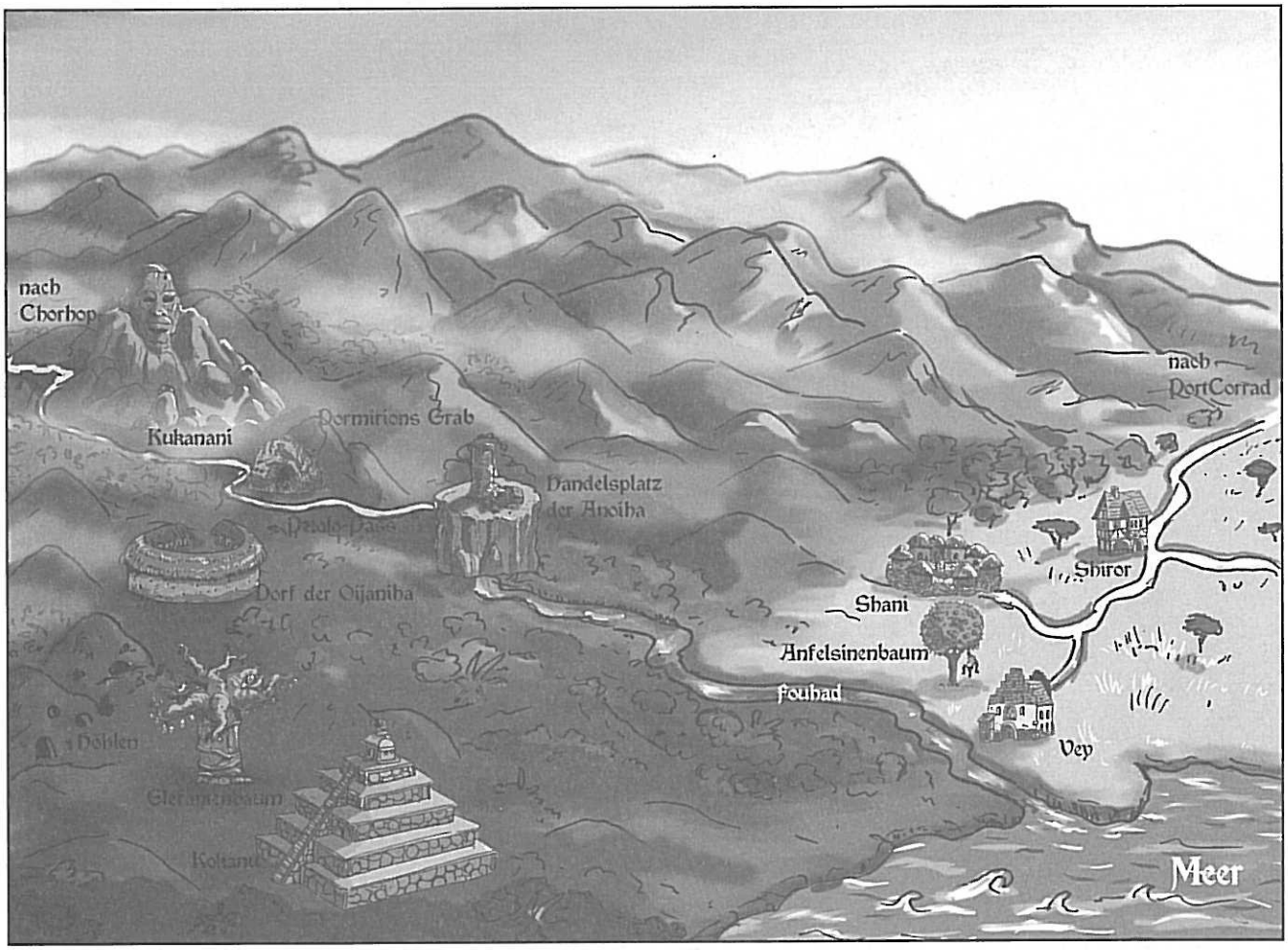


Kopiervorlagen

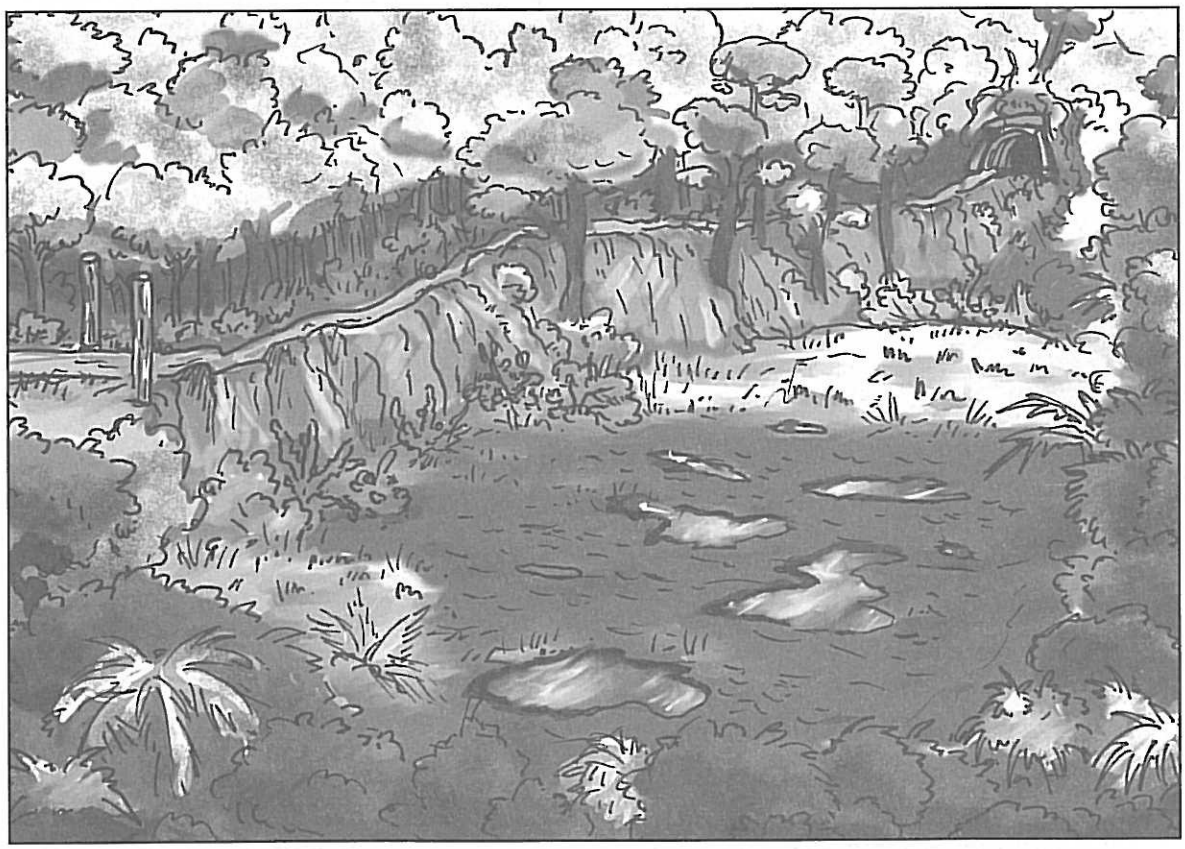
Haver und Horn



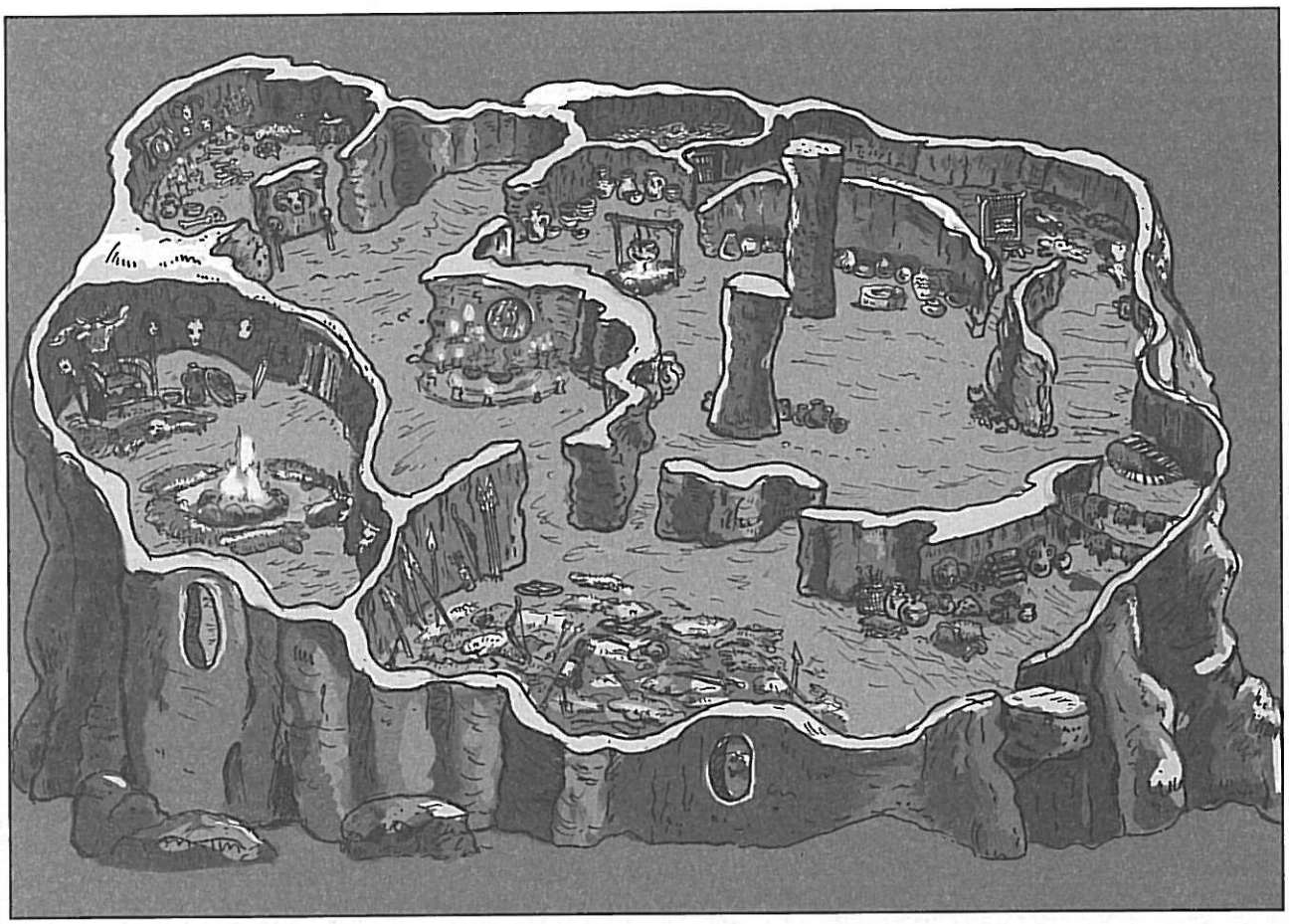
Feuer und Eis: Fyrveigs Höhle



Das Blut der Götter: Das verborgene Tal



Das Blut der Götter: Das Höhlendorf



Das Blut der Götter: Der Aushang des Magisters

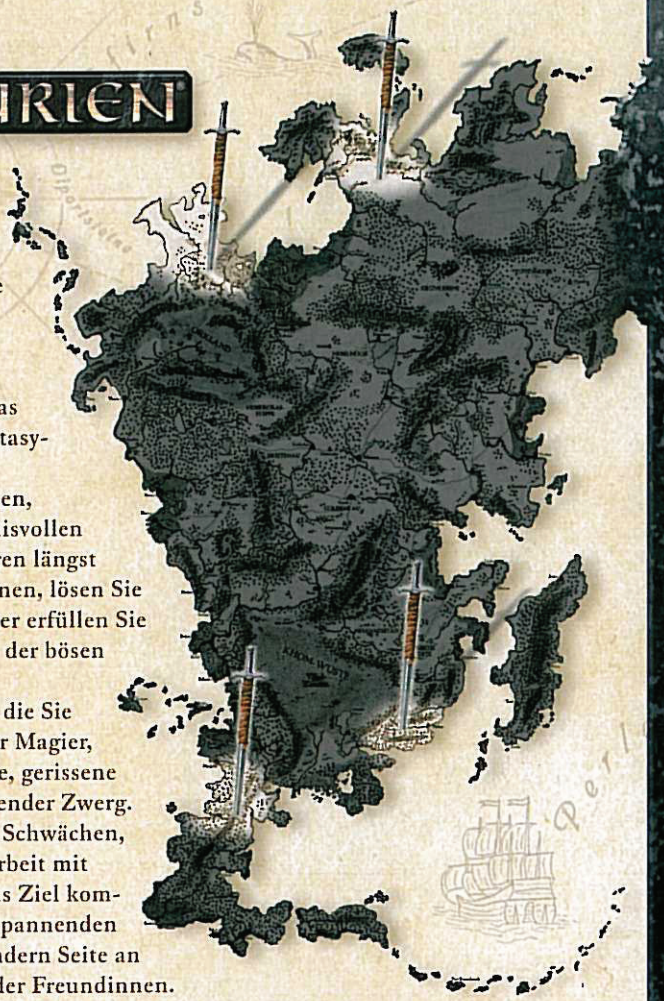
Questadores und Entdecker aufgemerkt!

Für eine Expedition in die fernen Lande am Thalus werden wagemutige Forscher gesucht, die Licht in die Nebel der Geschichte bringen wollen. Gute Bezahlung wird garantiert, Beteiligung an der Auswertung der Ergebnisse möglich. Neben einem wachen Geist werden ein starker Schwertarm und Kenntnisse der Wildnis benötigt, da der genaue Verlauf der Expedition noch nicht bekannt ist.

Gesindel und Tagediebe unerwünscht.

Interessenten haben sich in der Akademie der Vier Türme zu Mirham einzufinden und bei Magister magnus Baralbus G'Hliatan vorstellig zu werden.

AVENTURIEN



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Unter Barbaren

Redaktion: Uli Lindner • Autoren /Autorinnen: Klaus Adrian, Lars Feddern, Matthias Freund, Martin John, Lena Kalupner, Uli Lindner

Ob in den eisigen Weiten des Hohen Nordens, den sturmumtosten Bergen der Ostküste oder den dampfenden Dschungeln des Südens - überall in Aventurien leben archaische Kulturen, deren zivilisierte Nachbarn nur eine Bezeichnung für sie kennen: Barbaren! Der stete Kampf mit den Elementen, der unbändigen Natur und missgünstigen Feinden prägt das Leben dieser Völker, und nur durch Kraft und Härte können sich die Wilden ihr Überleben jeden Tag neu verdienen. Entführen Sie Ihre Helden mit diesem Band in eine Welt der Ahnengeister und Schamanen, der Blutopfer und Sippenfehden, der Stammeskrieger und rauschenden Feste. Also den Lendenschurz gegürtet und das Steinbeil zur Hand genommen, auf in die unerforschten Weiten der aventurischen Wildnis!
Unter Barbaren ist eine thematische Anthologie, die sich mit den archaischen menschlichen Völkern Aventuriens beschäftigt. Die vier hier versammelten Abenteuer führen die Helden in die Weiten des Gjalskerlandes zu den Barbaren des Hochlands und ihren heiligen Mammuts (*Hauer und Horn*), tief in die Nebelzinnen zu den sich gegen das dämonische Eis stemmenden Fjarningern (*Feuer und Eis*), an die feucht-heißen Hänge des Thalus-Massivs zu den Ferkinas der Bân Mhadjâduri und ihren seltsamen Bräuchen und Überlieferungen (*Das Blut der Götter*) und in die undurchdringlichen Dschungel des nördlichen Regengebirges zwischen die Fronten mehrerer Waldmenschen-Stämme (*Marbos Rabe*). Jedes der Abenteuer enthält darüber hinaus Spielhilfen-Anteile, die sich mit abenteuerrelevanten Besonderheiten der behandelten Kulturen beschäftigen und weiteres Licht auf diese bisher wenig behandelten Völker Aventuriens werfen.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken. Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 20,00 [D] • CHF 35,50
9 783940 424631
ISBN 978-3-940424-63-1
ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
13065

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 167

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
mittel bis hoch / mittel

Erfahrung
(Helden)
Einsteiger bis Experte

Anforderungen
(Helden)
Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Hintergrundwissen

Ort und Zeit
Gjalskerland, Nebelzinnen, Thalusmassiv, nördliches Regengebirge; in neuerer Zeit